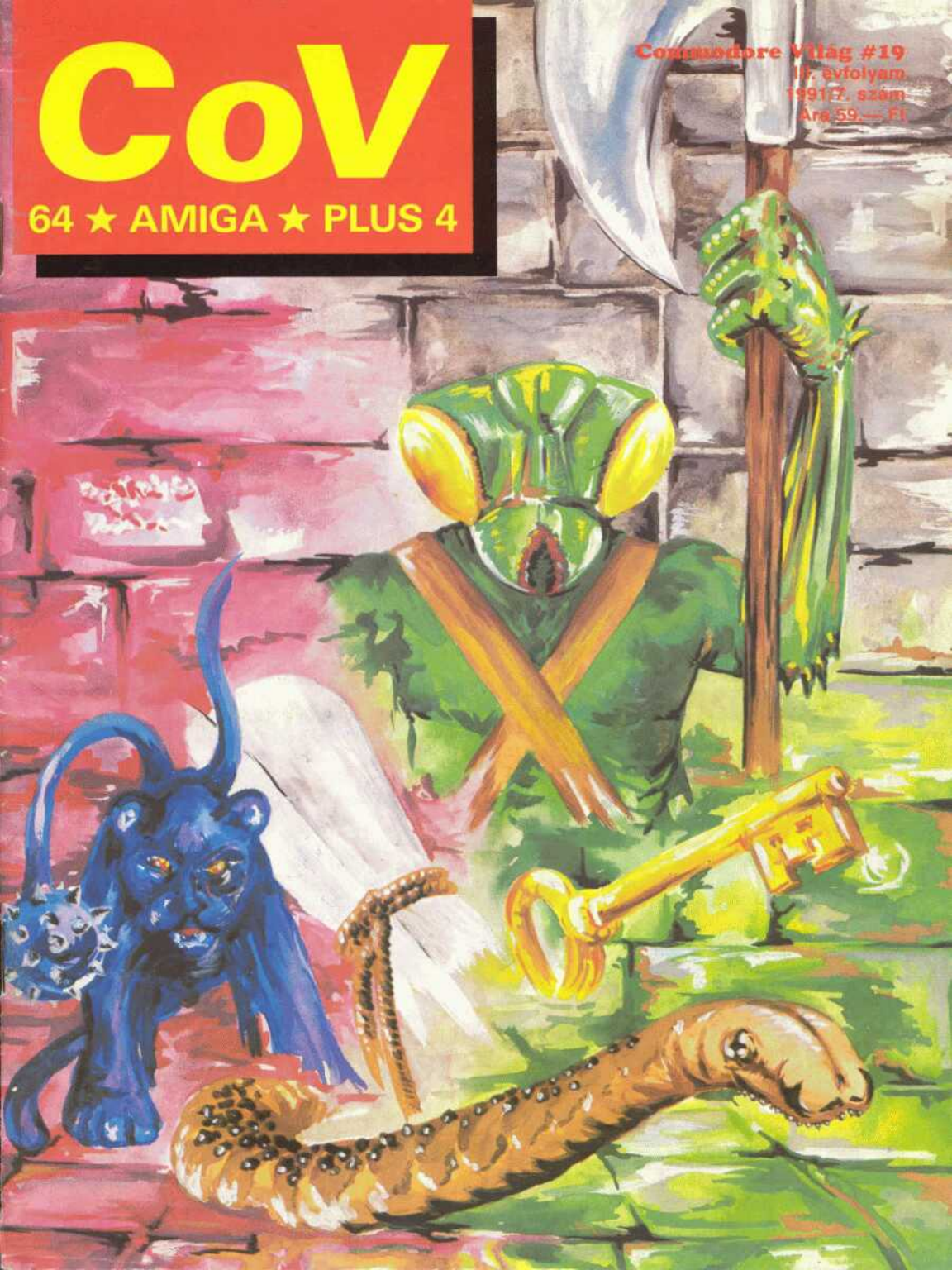


# CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #19  
18. évfolyam  
1991. 7. szám  
Ára 59 — Ft



# Karácsonyi akció Karácsonyi SUPER ÁRAK

Árjegyzék 1991. december 31-ig

| Fogyasztói ár               |          | Fogyasztói ár                         |               |
|-----------------------------|----------|---------------------------------------|---------------|
| Commodore 64 alapgép *      | 13.875,- | EMBADISK mágneslemez                  |               |
| 1541 floppy drive *         | 15.750,- | 5.25" DS/DD                           | 550,-/doboz   |
| Datasette C64-hez *         | 2.500,-  | 5.25" DS/HD                           | 900,-/doboz   |
| Joystick 200X               |          | 3.5" DS/DD                            | 930,-/doboz   |
| (mikrokapcsolós)            | 1.000,-  | 3.5" DS/HD                            | 1750,-/doboz  |
| Joystick QUICKSHOT II.Turbo | 1.125,-  | NO-NAME mágneslemez dobozban          |               |
| Floppy tartó doboz          |          | 5.25" DS/DD                           | 400,-/doboz   |
| (DISK BOX)                  |          | 5.25" DS/HD                           | 600,-/doboz   |
| 319 típus — 80 db 3.5"      | 848,-    | 3.5" DS/DD                            | 730,-/doboz   |
| 307 típus — 50 db 5.25"     | 750,-    | 3.5" DS/HD                            | 1.200,-/doboz |
| 318 típus — 40 db 3.5"      | 750,-    | NO-NAME mágneslemez csomagban (10 db) |               |
| 320 típus — 140 db 3.5"     | 1.275,-  | BULK 5.25" DS/DD                      | 350,-/csom.   |
| 309 típus — 100 db 5.25"    | 823,-    | BULK 3.5" DS/DD                       | 750,-/csom.   |
| Floppytartó 3 db-os         | 98,-     | BULK 3.5" DS/HD                       | 1.190,-/csom. |
| EMBATEX festékkazetta       |          | Floppy tasak                          | 3,- Ft/db.    |
| FX 1050-hez                 | 500,-    | Német/angol nyelvű magazinok          |               |
| FX 800-hoz                  | 500,-    | 64'ER magazin                         | 239,-         |
| DFX 5000-hez                | 2.750,-  | DBMS magazin                          |               |
| STAR LC 10,-20,NX 1000-hez  | 400,-    | (PC-felhasználóknak)                  | 300,-         |
| CITIZEN 120D-hez            | 500,-    | DrDOBB's magazin                      | 300,-         |
|                             |          | LAN Technology magazin                | 350,-         |
|                             |          | POWER PLAY magazin                    | 239,-         |
|                             |          | ST-magazin                            | 239,-         |
|                             |          | AMIGA magazin                         | 239,-         |

**A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.**

A \*-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

*Keresse  
könyveinket!*



## COMPUTERBOOKS

A megrendelő levelet a következő címre kérjük:  
COMPUTERBOOKS, Budapest-13, Pf.: 71. 1253

Személyesen: Budapest, XII.Tartsay Vilmos u.12. 1126  
Tel.: 1751-564, 1753-591; FAX.: 1757-929

**Ezen a címen számítástechnikai könyvek is kaphatók.**



## Tartalom

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Intro .....                        | 1  |
| News .....                         | 2  |
| Előfizetősdi .....                 | 4  |
| Clue Master Detective (64) .....   | 5  |
| Lords of Midnight (64) .....       | 7  |
| Eye of Beholder (Amiga, PC) .....  | 15 |
| TökösMákos .....                   | 24 |
| – Demo Demon                       |    |
| – Dir Master                       |    |
| – Sim City                         |    |
| – Rugby Manager                    |    |
| – Emlyn Hughes' Soccer             |    |
| – Hypaball                         |    |
| – Skate Rock                       |    |
| – Usagi Yojimbo                    |    |
| – Piracy                           |    |
| – Thunderbirds                     |    |
| Elsősegély .....                   | 27 |
| Adventour (64, Amiga, Plus4) ..... | 28 |
| – Robin of Sherwood                |    |
| – Swiss Family Robinson            |    |
| – Néhány QUEST                     |    |
| – Zak McCracken                    |    |
| Plus4 sarok (Plus4) .....          | 28 |
| – Erik the Viking                  |    |
| – Flash Gordon                     |    |
| – Inkák kincse                     |    |
| – Piedone Adventure                |    |

## Olvasói hirdetések

### CoVboy Posta

## Épp ez jutott eszünkbe...

Szokás szerint üdv mindenkinek, aztán nincs is több bevezetési cécó, mert most éppen nagyon sok dolog jutott az eszünkbe.

Mindenekelőtt megjelent a CoV Évkönyv '91! Nem "nemsokára megjelenik", nem "meg fog jelenni", hanem így: megjelent. Masszív 204 oldal (ha bele-számoljuk a borítót is), a borítón nagy vigyorgó ténél. Van benne minden, de most inkább nem részletezzük, mert a múltkor már leírtuk, mi az a "minden". Sűrű elnézésekért kérünk mindenkitől, hogy majd fél évig késett, de most már tényleg megvan. Természetesen még van belőle, tehát mindössze 249,— Ft csekken történő befizetése ese-tén rögtön küldhetjük is (csekket is tudunk küldeni — ez egy univerzális újság)

Ha már úgys csekkezünk, akkor esetleg rögtön fel-hívni, a figyelmet arra, hogy most meglepetés gyanánt színes melléklettel jelentünk meg: egy újabb rózsaszín csekkre bukkanhatsz valahol az újságban, amelynek use-olásával soha vissza nem térő lehetőség csillan fel előtted: mindössze 600,— Ft fejében nyerhetsz egy IBM PC-t és egy '92-es CoV-előfizetést. (Részletesen ld. a 4. oldalon.)

A 600,— Ft-ból valószínűleg már kiderült az is, hogy jövőre ismét kínos dologra kényszerülünk: kénytelenek vagyunk januártól 68,— Ft-ra emelni a gyönyörű 36 oldalas CoV-ok árát. Ez valószínűleg elég kellemetlenül érint mindenkit, de nem mi tehetünk róla: sajnos idén is már két papíráremelés volt és jövő év elejére is újabb viharfellegeket jelez a nyomdai meteorológia. Igazán sajnáljuk, de sajnos árat kell emelnünk. Viszont ígérjük, hogy azonnal az eredeti-re csökkentjük az árat, mihelyt —30%-os lesz az infláció...

Kellősebb témára térve: a szót: remélhetőleg senki sem felejtette el, hogy a következő szám dupla terjedelemben jelenik meg (CoV 20-21 együtt). Arról már rég leszoktunk, hogy könnyelmű kijelentéseket tegyünk a megjelenési dátumokról, de mivel legközelebb december 10-ig lehet átadni a HELIUM-ot azokat a számokat, amelyeket még idén az utcán óhajtok látni, továbbá különféle számítástechnikai rendezvények is lesznek, tehát mindenképpen igyekezzünk addigra megjelentetni. (Ha ezen számunk jelenne meg december elején, akkor tudatjuk mindenkiel, hogy nem ezt gondoltuk dupla számnak...)

A téglalapunk mindjárt elfogy, pedig még annyi mindenről akartunk beszélgetni. Nem baj, a dupla számba dupla méretű intro helyett inkább egy dupla méretű eszmefuttatás következik a CoV-ról, jövőbeni terveinkről meg egyéb csintalanságokról. Ennyi elég is lesz nyitásnak, már amúgy is rég a dupla számot kellene csinálnunk.

**Addig is itt van egy CoV 19...**

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

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Cimlapterv: Kovács József

Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK ír

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

1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

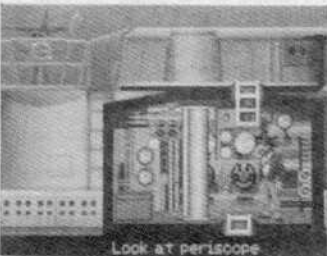
Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

## Adventure/RPG

64, Amiga, PC

Mindjárt az elejére egy találos kérdés: gyönyörű kalapja van, rendkívül jóképű, kevés kivételtől eltekintve marhaságokat beszél és a Lucasfilm szokott róla hoi filmeket, hoi játékokat készíteni — na ki az? (Hopp! **Hát ez én vagyok — CoVboy**) Természetesen Indiana Jonesról van szó. Akik kitalálták boldogok lehetnek akik nem, azok is, mert a kalapos fió ismét visszatér számítógépeinkbe: megjelenik a sorozat negyedik része, **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** címmel. A játékban különösebb újdonságot csak a frissessége jelent, egyébként ugyanazt a jól bevált szerkesztőt használták, ami már sikerre vitte az **INDY 3 ADVENTURE**-t és a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**-t (a többiekről nem is szólva). PC-n ismét külön VGA- és EGA-verzió került piacra, az Amiga-változatot természetesen az előbbiből ültették át. Akárcsak a 3. rész esetében, a kalandjátékkal pörházamosan elkészítették a hason című 'sokkal inkább arcade, mint adventure'-változatot is. Ezt nemcsak 16-bit-es gépeken, hanem 64-en is forgalomba kerül. Elég lehangolóan tartjuk, hogy 64-en megint csak arcade-et kapunk: Lucasfilm igazán csinálhatnának meg egy pár ZAK vagy **MANIAC MANSION**-szerű dolgot! Sajnos úgy tűnik, már nem látnak üzletet benne...



Look at Periscope

Amiga, PC

Még mindig Lucasfilm: valamikor régebben már hírt adtunk róla, hogy bőszen készítik a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND II** részét is. Hát Yikes! (vagyis megjelent) A szellemkalóz visszatér — **LECHUCK REVENGE!** Egyelőre még csak PC-verzió van, de februárban az Amiga-tulajdonosok is boldogan másolhatják majd (szellem)kalózpéldányait. Valószínűleg senkinek nem fog különösebb meglepetést okozni az az info, hogy újabb címeres ökrösgérről van szó, maximum a tökéletesített szerkesztő (a felvett tárgyakat ikonok mutatják) okozhat

## MONKEY ISLAND II: Guybrush láttán minden jobb érzésű ház romba dől



ELVIRA II: boldogan retteghetünk tovább

egy futó szemöldökemelést. Jövőtök rémületessé lesz, mert az biztos, hogy leírás is fogunk róla csinálni. Azt mondjuk nem igérjük, hogy a német nyelvű verzióról (bizonyos előítéletekkel viselkedünk az olyan nyelv iránt, ami a végére teszi az igét és olyan szavakat képes produkálni, mint mondjuk 'Landwirtschaftsaustellung', de most majd igyekszünk, hogy ne 11 oldal legyen... (Legalább 30 lezsl)

Amiga, PC

Az **Accolade** a **SEARCH FOR THE KING**-gel már megmutatta egyszer, hogy ugyanolyan kellemes kalandjátékokat tud prezentálni, mint szimulátorokat. Ugyan a játékról állandóan egy konkurens cég lezser ruhás hőse jutott eszünkbe, mindenesetre nem nélkülözött bizonyos egyéni stílust. Ezért valószínűleg sokaknak jelent örömet, hogy Les Mainley kalandjai tovább folytatodnak a **LOST IN LOS ANGELES**-ben. A színhely a napfényes Kalifornia lesz. Hallgatva az idők szavára, a programozók elfelejtették az előző rész EGA-kínézetét és a VGA-kártyás PC-k grafikai adottságaira alapozták a játékot (de az is lehet, hogy nem akartak lemaradni a konkurencia **LARRY 5**-je mögött). Ezenkívül PC-nél nem árt, ha a leendő játékos SoundBlasterrel is rendelkezik, mert a zenei aláfestést szolgáltató falsított Beach Boys-számok az internal speakeren esetleg nem fognak olyan nagy audio-élményt nyújtani...

Amiga, PC

Még mindig **Accolade**, még mindig **adventure**, de most a könnyed amerikai 'high life'-téma helyett egy kissé súlyosabb — horror. Egyetlen Amigásnak vagy 64-esnek sem okozhat problémát ama kérdés megválaszolása, hogy kit becéznek 'Horrorkirálynő'-nek (Hát

én a barátnőmet, de csak akkor, ha nem hallja — **CoVboy**) — természetesen a szép (?) **Elvira**! Van szó, A **MISTRESS OF THE DARK** 0 követi a 2. részt, ami a **JAWS OF CERBERUS** címet viseli és csakis elféltat, olajozottan aftók mellett ajánlatos játszani vele. Az első részből ugyan nagyszerű 64-es ábrát készült, de a második 8-bit-esítéséről egyelőre még nem érkezett hír. A PC-seknek és Amigásoknak tehát kellemes rettegést, a 64-eseknek pedig Darvas Iván-sanzonokat ('*Várj rádm, s én megjövök, hogy ha vársz nagyon...*') kívánunk.

Amiga

Nem sokaknak jelent majd újdonságot, de eddig mindig kiment a fejükből: a **FUTURE WARS** és az **OPERATION STEALTH** által közismertté vált francia **Delphine** cég meglepetéssel immáron harmadik hasonszabású opuszt, ami a **CRUISE FOR A CORPSE** nevet viseli. Mivel a nyomozósdí már legalább három hónapos, többet valószínűleg nem is kell mondanunk róla — mindenki megnézheti otthon. Egyébként szerény véleményünk szerint ez sikerült időig a legjobbban és ne okozzon senkinek meglepetést, ha hirtelen felindulásból elkövetünk róla egy leírás. Apropos: ha már ügyis **Delphine**-nél tartunk, akkor a PC-seknek megjegyezzük, hogy bármelyik épkezláb BBS-ből (vagy hazai swappertól) lehívható a **FUTURE WARS** PC-ábrata is.

(64.) Amiga, PC

Néhány kellemes hír az RPG-rajongóknak egy bizonyos **SSI** nevű háztájából: azonkívül, hogy gőzerővel fejlesztik az **EYE OF THE BEHOLDER 2** részt, folytatták a **Forgotten Realms** (**POOL OF RADIANCE** és társai) sorozatát is: a 4. rész a **POOLS OF DARKNESS** nevet viseli és ismét a jó öreg **Phlan** városából indul. Na most akkor egy turesca érdekesség: az **SSI** valamelyik munkatársa egy magazinban arról regélt, hogy a játékok csak 16-bit-es gépeken akarák forgalomba hozni... Tessék?! Ez mondjuk érthető lenne abban az esetben, ha a kivitelezéssel áttérték volna arra a stílusra, amit mondjuk az **EYE OF THE BEHOLDER** képvisel — de a **POOL OF DARKNESS** ugyanazzal a szerkesztővel készült, mint az elődje! Azonkívül a 8-bit-es játékaik eladásai még mindig nagyon kellemes mértékben gyarapítják az **SSI** számláját, tehát szemünk ez a figura éppen rossz napot fogott ki és a 64-es RPG-örültek is buzogón készíthetik a kockás ("Négyzethálos")... — **CoVboy** füzeteiket az új dungeonok feltérképezéséhez.

(64.) Amiga, PC

Az egyszeri fantasy-rajongók minden bizonytalanságot elmozdítva veszik tudomásul, hogy fenyegetően hőmpölyög feljük az ultimate **ULTIMA VII**. Valószínűleg ez lesz az a játéksorozat, amelyet az **Origin** az időszámítás végéig vagy emberiség kipusztulásáig fog folytatni. (Vagy amelyik előbb bekövetkezik — a kettő nem zárja ki egymást.) A hetedik rész csil-

logó-villogó kivitelezése már csak nyomatban emlékeztet az elsőre — egyébként minden maradt a régi. Az Origin is azzal-ettől a jónépet, hogy csak 16-bites verző lesz, de ha emlékeztünk nem csal, akkor már a "Hamis proféta" (ULTIMA VI.) ügyében is ilyen dumával jöttek. Aztán egészen "örhöstő" érással szentkedők be a piacra... Mindenesetre a minden bizonytalannal nyakunkba szakadó ULTIMA VIII-at a változatosság kedvéért igazán kihozzhatnák valami más néven is! (Például BETLIMA I. vagy valami ilyesmi)

— Amiga, PC —

Mivel tisztában vagyunk vele, hogy galaktikus magazinunkat az emberség legnagyobb gondolkodói is odaadással forgatják, rájuk is gondoltunk: nekik egy kis Sierra... Egy bizonyos fehér nylonöltönyt viselő úriemberről van szó, akinek becsületes neve Larry, Larry Laffer. A LARRY 3. után következett LARRY 5. bizonyos hiányérzeteket kelthet a felsőoktatási matematikai végzettséggel rendelkezőkben, de aki már játszott egy Al Lowe-féle játékkal, annak ez abszolút nem okoz meglepetést. A beszélgetés kétértelmű **PASSIONATE PATTI DOES A LITTLE UNDERCOVER WORK** alkimiel előlátó részben jelenik (most már hősnőnk is) az után nyomoz, hogy vajon mi történhetett a LARRY 4-ben. Most nem viccelünk — tényleg erről szól a játék... A kivitelezés egyébként már a legújabb, **SPACE QUEST 4-nél** és **KING'S QUEST 5-nél** használt szerkesztővel készült, így a PC-sec (majd az Amigások) VGA-ökörseket szemlélhetnek.

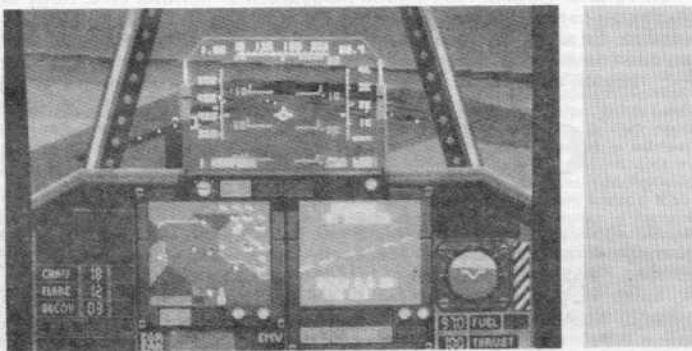
— Amiga —

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egyszerű 3D kalandjáték, amit úgy hívtak, hogy **CADAVER**. Mivel bármelyik fantasy-játékos egyszer már úgyis lefonta a lábát az élvezetből, amikor a játékkal játszott, most tovább fonogathat. **PAYOFF** címmel jelent meg a "Tolytatás", amelyben az első részben megismert 5 színt után további 4 színt kóborolhatunk be a derék törpénkkel.

— Amiga, PC —

Talán az idősebb 54-esek még emlékeznek arra a ma már kövületnek számító soklémezes Interplay-játéka, ami a **LORD OF THE RINGS I-III** címet viselte. A "Gyűrűk ura"-téma úgy látszik megért még egy kört a cégnek, mert a játékot most ismét kiadták, ezúttal 16-bites gépekre. Az eredeti trilógia történetét teljes mértékben követő sorozat tagjai most nem együtt, hanem egyenként dobják piacra (az eredeti, könyvek szerinti bontásban): eddig a **VOL. 1: THE FELLOWSHIP OF THE RING** és a **VOL. 2: THE TWO TOWERS** jelent meg, de mire ezt leírjuk valószínűleg már piacon lesz a harmadik rész is (**VOL. 3: THE RETURN OF THE KING**). Minden játék hosszas — egyébként az **EYE OF THE BEHOLDER**-re emlékeztető — introval kezdődik, ami az előzményeket meséli el, a játék megvalósítása pedig a **TIMES OF LORE-T** idejé.

### ▷ PAYOFF: újabb 4 CADAVER-szint



### Szimulátor/Stratégia

— Amiga, PC —

A **FIGHTER BOMBER** sikere után tovább garázdálódik a szimulátor kategóriában az **Activision: HUNTER** néven forgalomba hozott játékuk egészen meglepő csemegé a vektorgrafikával készült szimulátorok körében. A játékban folyó hadviselés ugyanis az összes elképzelhető szárazföldi-, vízi- és légi alkalmazással (tank, motorcsónak, helikopter) támadásba lendülhetünk a célpontok megsemmisítéséért járó kreditekért. Az ugyan nem teljesen világos, hogy vajon melyik hadseregszereplő sorában "windsurf" nevű harci eszközt, mindenesetre úgy ílyet is meglovagolhatunk. Erősen hiányoljuk viszont a játékból a foltokkal, amelyek tudvaleg a gépésített alakulatok leghatékonyabb szállítóeszközei közé tartoznak.

— Amiga —

A szimulátorok manapság kicsit túlzottan is divatba jöttek: még a **RICK DANGEROUS** és **SWITCHBLADE** révén megismert **Core**-nál is heveny vektormágiába ringatták magukból a programozók, amikor kiadták magukból a **THUNDERHAWK** névre hallgató helikopterszimulátort. Szép, szép, de ebben a szimulátordömpingben semmi újat vagy jobbat nem tudtunk nyújtani ezzel a játékkal — hacsak azt nem, hogy a műszerfal sokkal egyszerűbb, mint a többi hasonló jellegű programnál. Ez meg nem jelent különösebb előnyt.

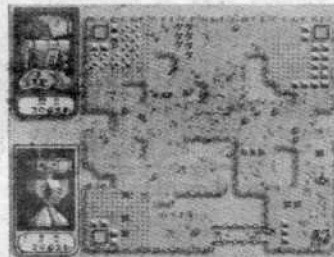
— Amiga, PC —

A VGA-s PC-kkel rendelkezők már majd' egy éve repkedhetnek a **WING COMMANDER**-ben azokkal a barátságatlan műtyűrképekkel, amelyek rendszeresítése millitárstáéknál úgy kábé ezer

év múlva várható. Az Origin már készíti a második részt (további barátságatlan műtyűrkékekkel), valamint másorszájnt idejére piacra dobta az első rész Amiga-átíratát is.

— Amiga, PC —

A nyugatnémet **Linel/Rushware** koprodukció valami egészen eredeti dologgal rukkolt elő, amikor piacra dobta a **TRADERS** c. játékot. A "Kereskedők" egy érdekes mixtúrja a stratégiai és manager játékoknak, elég egyszerű (ámde boldog) grafikával. Ezenkívül tipikus családi játék: egyszerre akár négyen is játszhatnak vele.

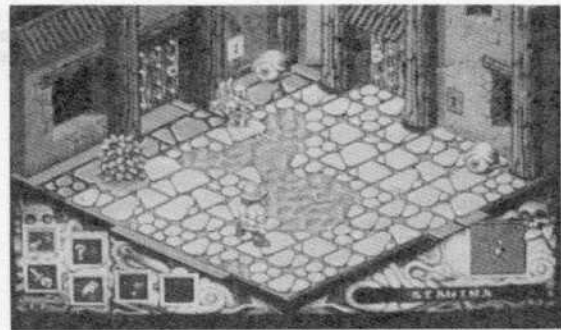


— Amiga, PC —

Nyilvánvaló, hogy ez a News-rovat sem mulhat el anélkül, hogy ne ejtenénk szót a szimulátor koronázatlan királyáról, a **Microprose**-ről. Természetesen ők is új dolgokban mesterkednek: egyrészt **F117-A NIGHTHAWK** néven új repülőgépszimulátort kerül piacra, amelyben egy újabb "Lopakodó" nyergébe pattanhatunk. Pontosabban egy ugyanaz a "Lopakodó", amelyet a **STEALTH FIGHTER**-ben berepülhetünk, lévén az **F117-A** az **F-19** néven rendszeresített gép prototípusának gyári sorozatszámú. Úgy látszik, egy témáról nem elég egy bört lenyúzni... Egy másik Microprose-fejlesztés eredménye egy **mission disk** az **F-15 STRIKE EAGLE II**-höz: az **OPERATION DESERT STORM** nevéből már mindenki kitalálhatja, hogy a küldetésben az Öböl-háború eseményeit élhetjük át a monitor képernyője előtt. (Vajon miből éne szegény Microprose, ha mondjuk véletlenül Szaddam Husszein győzött volna?..)

— Amiga, PC —

Az **Electronic Arts** az autóversenyek kedvelőinek kedveskedik a **MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE** c. szimulátorával. A **TEST DRIVE/HARD DRIVIN'** keveréke emlékeztető program ugyan egy sima autóverseny, ami főleg a gáztaposásra és a kormány ránkanyarására helyezi a hangsúlyt, viszont autóversenyek esetében meglepő újdonságként szolgál a külső nézeti képek (autó mögött, autóbán, helikopterről, stb.) és az autóverseny típusa választásának lehetősége.



Mear dudel! Először is elnézést kérünk hogy most más a belveiken is egész oldalas reklámokkal traktálunk, de a borítókat részint megvették különböző cégek, részint meg CoVboy nem volt hajlandó lemondani a B3-ról. Valahol viszont nem ártana magyarázatot adnunk arra, hogy mit keres már megint egy rettenetes rózsaszín csekk az újságban. Természetesen az nem más, mint az 'előfizetési csekk'-mániánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legendássá vált 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkokról van szó (de még vannak olyanok is, azt is tudunk küldeni!), hanem egy teljesen új és az eddigieknél még sokkal csodálatosabb lehetőséget biztosítunk számodra. Ez természetesen nem más, mint a

## CoV '92-es előfizetése

Igen. Ez igaz. Jövőre sem menekültök meg a CoV által nyújtott megaélvezettől! Jövőre is lesz móka, vidámság, kacagás és természetesen tehének. (Sőt, talán még játékleírásoknak is tudunk helyet szorítani!) Nyilvánvaló, hogy Te sem maradhatsz ki abból a lehetőségéből, hogy előfizethetsz rá! Ezért Neked (csakis Neked!) elhelyeztünk egy gyönyörű szép csekket a mostani számunkban, amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal a szerencse ér, hogy a postaládában értékes holmira bukkansz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekket díszelgő '600,— Ft' felírat az első látásra visszarettenheted attól, hogy elszárgulj a legelső postahivatalba, ahol feladhatod a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem rettentél vissza, akkor nem kell semmire gondolni, csak nyugodtan szárgulj a posta irányába):

- Életed sivatrára válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonosai között leszel;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohanganálod — az elsőők között kapod meg az új számokat;
- A postaköltséget mi álljuk;
- Ha pénzügyminiszterünk tovább szórakozik azzal, hogy leértékelgeti a forintot, akkor az még nagyobb inflációt és újabb áremelést eredményezhet — természetesen ez az előfizetőkre nem vonatkozik, ők akkor is a régi áran kapják a CoV-ot;
- Mókás dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak már is egész más színben tüntetik fel a dolgokat és a szemedben lobogó eltökéltséggel indulsz a posta szárnyára bocsájtani ezt a jelképes összeget. (Köszönjük, hogy olvashatóan írtad rá a nevedet és a címedet!) Mivel már úgyis visszajöttél, gratulálunk a gyorsaságodhoz: a jövő évi előfizetéseket csak 1992. január 15-ig áll módunkban elfogadnunk (év

közbeni előfizetésre nem lesz lehetőség), de mivel Te még '91-ben feladtad a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alanya leszel az alábbi mókáinknak:

- Természetesen olvasható a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feladói közül néhány emberrel azt játszuk, hogy visszaküldözgetjük a pénzüket és jövőre az a katasztrófa sújtja őket, hogy ingyen kapják a CoV-ot. Mivel a '91-es előfizetőink már az előző CoV-ot is csekkmelléklettel kapták, közülük már húszan elég furcsán nézettek a postásra, amint visszahozta a pénzüket — de a móka tovább folyik és minden vágyunk, hogy még legalább húszat visszaküldhessünk.
- Néhányan a számunkra vetették, hogy míg más újságok Amigákat és 64-eseket sorsolnak ki az előfizetőik között, mi a 'soha-meg-nem-jelenő-Évkönyvvel' szűrjük ki az olvasóink szemét. Rendkívül mókásnak ígérkezik az, hogy a '92-es előfizetőink között nem sorsolunk ki sem Évkönyvet, sem Amigát! Amigánk sajnos csak egy van és mi szegények vagyunk ahhoz, hogy egy újat vegyünk...
- ... ellenben van egy teljesen felesleges unintelligens számológépünk, amitől minél előbb meg akarunk szabadulni: az áll a dobozban, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1.2 Mega memóriával, 40 Megás winchesterrel, 1.2-es drive-val, de lehet, hogy van benne egy 1.44-es is. Aztán van benne még valami VGA-kártya is és a bajokat végképp betetézi egy monitor. Na, most ez itt csak foglalja a helyet nálunk (még ki se bontottuk), szóval minden vágyunk, hogy az 1991. december 31-ig beérkező előfizetőnk egyikenél ezt a pakkot otfelejthessük! Aztán nyugodjón vele tovább ó...

Hát ennyi. Igazán nagyszerű lenne, ha jövőre is az előfizetőink sorában látnánk Téged. Mindenesetre annyit ígérhetünk, hogy jövőre is igyekezni fogunk.

Fizetett hirdetés

### A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára:

**C82A** — VIZ (utántöltős) / Mission CX-13 / Beat Ball / Rod Land / Dizzy Panic / Coalminer / Grid / Last Fighter / Einstein  
**C82B** — North & South (utántöltős) / Bodo Illgner Soccer / Tropex / The Crypt / Beauty Beast / Scorpion 2 / Speedball 2 / Stone Edge / Betrayal / PP Hammer / Lethal Zone Pre / Armada Pre

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 borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereéljük!

Az itt látható és az előző számokban közötti kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64-SZOLG címén:

'64-SZOLG' 2030 ÉRD PÉ. 4



# Clue Master Detective

Azon 64-es olvasóink, akik állandóan azért elégedetlenkednek, mert túl kevés a CoV-ban az olyan leírás, amit a kazettások is használhatnának, időről-időre tippelkel szolgálnak, hogy milyen játékokat kellene leírunk (há! Istennek!). A legtöbb ilyen témájú kérdés — a WIZARD WARZ után — a **Leisure Genius** '90-es programjával, a **CLUE MASTER DETECTIVE**-vel kapcsolatban érkezett. Ezt mondjuk elég meglepőnek tartottuk, mert a játék számunkra teljesen egyértelmű volt. De hát ha leírásra vágytok róla, akkor rajtunk ne múljék...



△ **Hulla lesz, izgalom nem**

A játék egy eredetileg *Supersteuth* névre hallgató nyomozós társasjáték számítógépes feldolgozása, ami eredetileg táblás játékként került forgalomba valamikor a hetvenes évek közepén. Aki már olyan vén, mint mi, továbbá szereti unalmas percelt keresztrejtvényfejtéssel tölteni, az esetleg emlékezhet rá, hogy a játékkal már találkozott egy '79-es vagy '80-as 'Rendkívül Füles'-ben. (Talán csak azért volt világos számunkra a MASTER DETECTIVE, mert játszottunk az eredetivel is.) Mielőtt belekezdünk a játékba, röviden ismertetjük a játék szabályait:

A játékban egy nyomozó szerepét fogjuk alakítani, aki pillanatilag egy isten háta mögötti házban tartózkodik. A háznak mindenképpen előnyére válik, hogy jó tégas (egy csomó szoba van benne), de apró negatívumai is vannak: például néhanapján meggyilkolt hullákat találunk benne, miként az a minap is történt. A hulláról bőséges információk állnak rendelkezésünkre: "valaki, valahol és valamivel" gyilkolta meg. A mi feladatunk az, hogy kiderítsük ennek a három dolognak a kilétét. A játékot tulajdonképpen 1-10 személy játszhatja, mivel a "nyomozók" egyben a lehetséges tettesek szerepét is játsszák. Egyedül kicsit egysíkú a dolog, tizen meg egy kicsit túlzottul bonyolult, a legjobb négyen vagy ötven játszani vele. A játékosok két kockával fognak dobálni, amelyek megadják, hogy mennyit léphetnek a ház helyszíneire összekötött folyosókon. Az eredeti játékhoz járt 30 darab kártya is a 12 helyszínen, a 10 szereplő és a 8 tárgy képével. A játék elején a játékosok a három csoportból kiválogatnak egy-egy kártyát és azokat félrerakják (természetesen nem látják a kártyákat): az lesz a gyilkos, a tetthely és a gyilkos fegyver. Ezután a többi kártyát egy pakliba teszik, összekeverik és kiosztják a játékosok között (nem baj, ha valakinek több kártya van, mint a többieknek — annak most éppen málája volt). A játékosok célja, hogy elsőnek kiderítsék, mi volt a féltett három kártya. A nyomozás kizárásos alapon történik: a nálunk levő kártyák természetesen már kiesnek a szórásból, tehát ki kell derítenünk, hogy a többieknek milyen kártyák vannak — így egy idő után kiderülnek a hiányzóak. A többiek kártyáinak kiderítése kétféleképpen történhet:

1. A pályán 9 helyen egy-egy nagytőt találunk. Ha egy ilyenre lépünk, akkor belepillanthatunk egy másik játékos kártyájába, de mindig csak egyet nézhetünk meg (ez természetesen megint kiesik a keresettek sorából). A megnézett kártyáról a többiek nem tudhatnak, azt viszont tudják, hogy ki válaszolt. Az eredeti játékszabály úgy szól, hogy a "kihallgatott" játékos megkeverheti a kártyáit azelőtt, mielőtt a "kihallgatott" húzna egyet megvizsgálásra — a számítógépes feldolgozásban nincs keverési lehetőség, tehát ha valakinek egyszer megnéztük az első lapját, a másodikra nyilvánvalóan nem azt fogjuk megnézni megint.

2. A második módszer az, hogy a ház szobáiban álva tippelhetünk a tettesre és a tárgyra. A helyszínre nem kell: ilyenkor automatikusan az a szoba szerepel tippként, amelyikben tippelünk. Ha az általunk tippelt személy/tárgy/tettes kártyája valamelyik másik játékosnál van, akkor az köteles megmutatni nekünk. Előfordulhat, hogy ugyanannál a játékosnál a tippünkben kétő, vagy akár mindhárom kártya ott van, viszont így is csak egyet kell mutatnia. Mivel ő is elsőnek akarja kitalálni a bűnügy körülményeit, nyilvánvaló, hogy csak azt fogja mutatni, amit mi (vagy egy más játékos) már ismerünk. Tippetésnél adódhat még olyan eset is, hogy a tippre egyetlen kártyát sem mutat a többi játékos: ilyenkor a tipp vagy helyes volt (megvan a keresett három kártya), vagy a tippelő blöffölt és a tippjének valamelyik (vagy összes) kártyája nála van. Mivel minden játékosnak az a célja, hogy elsőnek találja ki a féltett három kártyát, a többiek dolgát megnehezíthetjük néhány blöffel (mivel ők is ugyanúgy tippelgetnek, mint mi, idővel úgyis rájönnek).

Ennyit nagy vonalakban a játékszabályokról. Ezután valószínűleg már egyértelmű lesz a CLUE MASTER DETECTIVE is. A címkeperrnyő után kiválaszthatjuk az aktív játékosokat a lehetséges 10 személy közül. A kártyák alatt egyelőre NEUTR feliratot látunk (fiktiiv játékosok). Ide clikkelve tudjuk állítani HUMAN-ra (általunk irányított játékos) vagy COMP 1-3-ra (számítógép által irányított játékos). A COMP 1-3 talán a számítógép kombinációs készségének fokát hivatott jelezni, bár nem vettük észre, hogy a COMP 1 személy jobban játszott volna, mint a COMP 3.

A személyek kiválasztása után START-tal indítjuk a partit. A számítógép elvégzi a tettes/tárgy/helyszín véletlenszerű kiválasztását, a többi kártyát pedig szétosztja a játékosok között. A képernyőn alul látjuk a szoba helyszíneit, felül pedig a főmenüt, ami az alábbi pontokat tartalmazza:

CLUE: A szokásos copyright púder.

FILE: NEW-val kezdünk új játékot, a SAVE/LOAD egyértelmű (bár nem értjük, hogy ez miért kellett ehhez a játékhoz), a QUIT pedig egy rendkívül hasznos opció.

OPTIONS: Újabb adag haszontalan lehetőség, amelyekkel ki lehet printelni a jegyzetfüzetünket, a pályát (ha nincs ráakasztva nyomtató, akkor szépen ki is így), kikapcsolhatjuk a hangot (hopp, ez mégiscsak usefűl), illetve a pointert átválthatjuk nagytőről nyílra.

PLAY: Az ACCUSE menüponttal lehet megpróbálni azonosítani a gyilkos fegyvert, helyszínt és tettest (a három csoportból kiválaszthatjuk a megfelelő kártyákat). Erre természetesen csak akkor kell sort keríteni, amikor mindegyik csoportból már csak egyetlen kártya akad fenn a szítán. Azonosításnál az eredeti társasjáték véget ér, hiszen fel kell csapni a féltett kártyákat — a számítógépes változatnál a program csak közli, hogy az azonosítás sikeres volt-e. Mivel a kártyákat itt nem látjuk, hiba esetén a program csak közli, hogy nem találunk el mindháromat és megerősítés után folytathatjuk a nyomozást.

A SHOW NOTES pontra clikkelve a jegyzetfüzetünket látjuk, ahol a három csoport szerinti osztásban látjuk a lehetséges személyeket, tárgyakat és helyszíneket. A nevek után oszlopban C betű jelzi azokat, amelyek kártyái hozzánk kerültek és így biztos kiesnek. A nevre kicikelve az oszlopokban ? , X vagy pipa karaktereket helyezhetünk el. Az X jelű azokat a kártyákat, amelyek ugyan nem nálunk vannak, de — tippeléssel vagy kukkolással — rájöttünk, hogy valamelyik másik játékos kezében. A program egyébként automatikusan beírja az X-et, amikor megtudjuk egy másik játékos kártyáját, a kérdőjelet és pipát nem szükséges használni. Nyilvánvaló, hogy a nyomozást a noteszünk tartalmához kell igazítanunk és tippelésnél nem árt figyelembe venni.

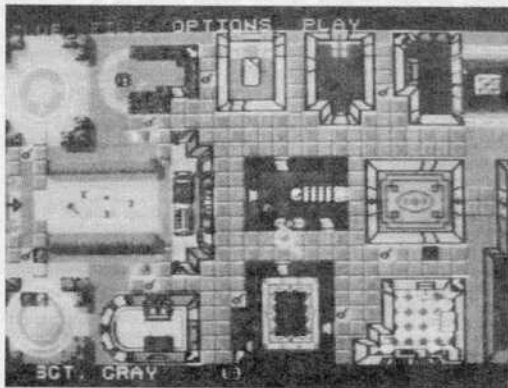
SHOW CARDS: Megnézhetjük vele a hozzánk kiosztott kártyákat. Nem túl fontos, hiszen a noteszünk úgyis jelzi, hogy mi van nálunk.

AUTO REPLY: Az őrdög tudja, mit jelenthet! Bekapcsolva sem vettünk észre semmilyen változást...

A játékképernyőn látjuk a ház helyszíneit (mivel az ábrák nem kimondottan egyértelműek, a pointert valamelyik helyszínre mozgatva az első sorban megnézhetjük a nevét) és az őket összekötő "folyosókat" (vagyis négyzeteket). A játékot mindig a HUMAN karakter kezdi (ha több van, akkor sorrendben az első). A képernyő jobb felső sarkában látjuk, hogy mennyit dobtunk a két kockával — ennyit léphetünk. A szobák is egy négyzetnek számítanak. Kezdetben minden játékos a közepén elhelyezkedő Cloak Roomban tartózkodik. A szobákat a sárga ajtó-

kon keresztül hagyhatjuk el, tehát clickeljünk valamelyik szoba előtti ajtóra (feketére vált), majd sorban adjuk meg azt az útvonalat, amelyen a bábunknak haladnia kell (az előző fekete négyzetre clickelve visszalépünk). Közben a jobb felső sarokban a program leszámolja a kockákon levő értékből a lépéseinket, majd miután az összeset elhasználtuk, a NEXT PLAYER feliratra clickelve befejezzük a lépésünket.

Ha az utunk egy olyan négyzeten vezet keresztül, amelyen egy nagyított találat, a jobb alsó sarokban megjelenik egy hasonló ikon, amelynek választásával megnézhetjük valamelyik másik játékos egy kártyáját. Először ki kell választanunk, hogy kinél akarunk turkálni, majd megjelennek a lefordított kártyái, amiből egyet felcaphatunk (a program rögtön ki is X-ei a noteszünkben). EXIT-tel visszaléphetünk a pályára és ha maradt még lépéseink, akkor tovább sétálhatunk, de a nagyító használata után már nem lehet visszafelé lépni.



△ Ez a pálya. Nem túl szép, de ronda

Az ismertetett szabályokból valószínűleg egyértelmű, hogy lehetőleg mindig egy másik helyszínrre érdemes átváltozunk. Ha belépünk egy szobába (pontosabban helyszínrre, mert mondjuk a szököttűt csak erős túlzással nevezhetük "szobának"), a jobb alsó részen megjelenik egy három sziluettet ábrázoló ikon, amellyel tippeket lehetünk. Ha tippezzünk, akkor a maradék lépéseink elvesznek, de a játék célja úgysem az, hogy minél többet másháljunk, hanem az, hogy kiderítsük a többieknél levő kártyákat. Tippezzél csak a fegyvert és a személyt kell megadnod, a helyszínr következéskor abból, amelyek szobából tippezzünk. Ha a tippezzünk három kártyája közül valamelyik a többi játékosnál van, akkor azok megmutatják nekünk. Akár az eredetiben, itt is csak egyet kell mutatniuk, tehát ha csak egy kártyát kapunk választ, akkor az még nem zárja ki azt, hogy a többi kettő is ki lett osztva (ilyen esetekre használhatjuk a noteszben a kérdőjelet). Egy

kis kombinálással azért gyorsan a végére lehet járni a dolgoknak. Az viszont már elgondolkodtató, hogy ha a tippezzükre nem kapunk egyetlen kártyát sem választanak és nálunk sincsenek... A többi játékos lépéseivel a program folyamatosan tájékoztat bennünket arról, ha a többiek egy nagyított használat kuccskálnak vagy valamelyik szobában tippeznek. A tippezzükre adott választárákat ugyan nem látjuk, azt viszont igen, hogy hány kártyával választottak a többiek. (Ha nekünk kellene választanunk, akkor azt egy kártya esetén a program automatikusan elvégzi. Ha viszont a konkurrencia tippjéből több kártya is van nálunk, akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyiket akarjuk megmutatni neki.) Így tehát nem azt figyelni a többiek tippjét sem, mert a választókból esetleg tudunk következtetni (például ha három választ is kapott a tippjére, akkor a tippjében szereplő kártyákat nyugodtan X-elhetjük a noteszben, ha kevesebbet, akkor használhatunk kérdőjelet.) A számítógép által irányított játékosok is szoktak blöffölni (olyat tippezzünk, aminek a kártyája náluk van. A tippeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az a játékos, akinek a tippelők választolnia kell, ugyanabba a szobába kerül, amelyben a tippelő van. Ez mondjuk az eredeti szabályokban nem volt benne és fogalmunk sincs, hogy ide miért volt jó).

Miután a noteszünkben minden csoportban csak egy lehetséges kártyánk maradt, aktuálisává válik az ACCUSE menüpont használata: adjuk meg a kimaradt kártyákat és ha mindhárom megegyezik a keresett kombinációval, akkor megnyertük a játékot. Az eredeti társasjátéknak ilyenkor vége lett, hiszen az azonosításhoz fel kellett csapni a kártyákat. A számítógépes feldolgozásban viszont tévedésnél tovább folytathatjuk a nyomozást. Egyébként ha elég sokáig nyugodtunk, akkor a számítógép által irányított játékosok is elkezdnek azonosítani, de egyébként elég nehéz felfogásuaknak tűnnek. Háttérnyi.

A CLUE MASTER DETECTIVE-vel játszva sikerült teljesen szentimentális hangulatra ringatnunk magunkat, mert eszünkbe juttatta bohó ifjúságunk még jobbó játékat, amivel számos órát sikerült eltöltenünk. (Ha jól emlékszünk azért, mert a játék végén kiderült, hogy mindenki össze-vissza blöffölt és csalt, tehát mindenki nyugodt lélekkel faraghatott jelzős szerkezeteket a többi résztvevővel kapcsolatban...) A ringatózáson kívül azonban kevés örömmel telt benne: az eredeti társasjátékban a játékosok ugyanis tulajdonképpen a kombinációs készségüket mérték össze. Namármost, aki a számítógéppel akar versenyezni ezen a téren, már elégedett lehet, ha véletlenül X-re végez vele... Ez valószínűleg feltűnhetett a játék készítőinek is, mert a számítógép játékosait egy kicsit "elbutították", hogy ne verje agyon a t. játékos. Így viszont a játék olyanává vált, mintha egy arcade-et örök életté/energiával/tölténnyel/meg mindennel "játsszanánk". A kivételzéssel kapcsolatban csak szuperlatívuszokban beszélhetünk — már mint negatív értelemben. A címkeptől eltérő grafika szintén a nyolcvanas évek elejére visz bennünket, az ún. "hangról" pedig ismét az eredeti társasjáték jutott eszünkbe: milyen jó volt, hogy abban nem zörgött semmi... Konzekvencia: a társasjátékokat talán még kéne hagyni az embereknek — 64-en kalandjátékokat akarunk! Meg szimulátorokat! Meg bármilyen mást, amivel élvezet játszani. (Itt van például a tiki-taki, vagy esetleg a jójó... — CoVboj)

## Néhány expressz hirdetés:

**REGISTER 2000** már az 1.2-es verzió, most jóval olcsóbban kaphó is! Nagy teljesítményű programnyilvántartó C64-re. Egy játékról 10 adat (nyomatásban is), látványos képernyőeffektek, jó zene, gyors menürendszer stb. Lemez-kazettás játékok kezelése, egy lemezoldalon több mint 2800 program adata tárolható! Sok egyéb funkció, magyar nyelvű üzenetek, interaktív felhasználóbarát. Opcionális nyomtatáskezelés. Ára, most csak 480,- Ft, az első 100 megrendelőnek csak 380,- csekkes befizetéskor további 50,-

**Ft engedmény. Dokumentáció, egy év garancia! Megrendelhető levelben: PANNOSOFT, H-1195 Bp. Nagy S. u. 26., vagy telefonon: (06-1) 147-1167, Frank Tamásnál. Kérjen ingyenes tájékoztatót!**

**30 db. Commodore 64 program lemez 140,- Ft. Válaszborítékérti tájékoztató! C.P.C. Székkutas, Pf.: 16. 6821 (Most nem akarok beleagatni, de ha biznisszelni akarsz valamit, akkor inkább írd rá a nevedet is, mert a legtöbb postás egyszerűen ráragaszt egy "Elégtelen**

címzés" vagy "Címzett ismeretlen" matricát, aztán soha az életben nem kapod meg a levelet — CoVboj)

**Original NONAME lemezek utánvétellel. 5.25" DS/DD: 32,- ; 5.25" DS/HD: 60,- ; 3.5" DS/DD: 50,- Ft/db. Akár darabonként is. Nagyobb mennyiség esetén viszont kedvezmény. Várhagyó listván, Nyirbátor, Derzsi u.31. 4300**

**Commodore 1084S színes, stereo monitor rendkívül jó állapotban, jutányos áron eladó. Tel.: Bp. 166-1371**



# Lords of Midnight

Mike Singleton valószínűleg már-már élő legendának számíthat úgy a számítógépes játékok programozói, mint a játékosok körében. Az általa írt játékok mindvégig hihetetlenül eredeti és sikerük valószínűleg a szerző által egészen egyéni módon ötvözött stratégiai és adventure elemeknek köszönhető. (Nem fizetett hirdetés díjat, csak tényleg nagyon tetszenek a programjai.) Ez az úr valamikor '86 tájának tűnt fel a színen — az eredetileg Spectrumra íródott — **LORDS OF MIDNIGHT** c. programjával és osztatlan elképedést aratott vele: eddig ugyanis senkinek a fejében nem merült fel olyan gondolat, hogy egy 8 bites gépre írt játékban úgy 4.000 (!) helyszínt akar elhelyezni. Mr. Singletonban viszont felmerült és még is írta (ráadásul a koncepció kezettás adathordozóra épült, tehát az egész egyszerűen van a memóriában). Aztán folytatta áldásos működését: a következő évben jelentkezett a folytatással **DOOMDARK'S REVENGE** címen, amelyben az időközben elhatalmasodott megalomániájának köszönhetően már majd' 6.200 helyszínen tévedhetnek el a kalandozók. Talán senki nem vette zokon tőle, hogy a harmadik művében nem a bűvés tizeszes számot akarta túllépni, de megmaradt a stratégia/adventure keveréknél: a **DARK SCEPTRE** c. játékát azóta is az egyik legelvezetesebb játéknak tartjuk, amivel valaha is játszottunk. (Ez egyébként számunkra érthetetlen okokból csak Spectrumra jelent meg, tehát nem tudjuk miért keresitek annyian a hirdetésekben 64-re.) Közben még írt egy számítógépes feldolgozást a **STAR TREK** valamelyik részéből is, amelyben szakított az eddigi módszerével: ez egy igazi adventure volt és már nem Spectrumra, hanem 64-re íródott. (Nem tévesztendő össze az igen siralmas, '83-as **STAR TREK**-kel — az ő programjának eredeti címe **OMNICRON CONSPIRACY** volt.) '89-ben búcsút intett a 8 bites gépeknek és átevezett az Amiga-vizekre: első műve itt egy bizonyos **MIDWINTER** c. program volt, ami esetleg ismerős lehet az Amigásoknak is, aztán egy közporkori kalandjáték, a **GRIMBLOOD** következett. Mostanság vadul írja a **MIDWINTER II** részt és ennalmas perceiben játékmerte-  
töket írál különböző angol játékmagazinokba. Egyelőre ennyit Mike Singletonról.

A **LORDS OF MIDNIGHT** egy hasonló című novella alapján íródott, amelynek szerzőjét véletlenül szintén Mike Singletonnak hívták. **(Sokoldalú gyerek ez a Mike! Talán még szaxofonozni is tud — CoVboy)** A novella ugyan lényegesen kevésbé eredeti, mint a játéka, de mentségére legyen mondva, hogy a lehető legjobb helyről lopta az ötletet: a "Gyűrűk Urá"-ból. A történet Midnight földjén játszódik, amely felett sórté fellegek gyülekeznek. A Midnight északi részén fekvő Ushgarak tartomány királya rejtélyes körülmények között elhalálozott (már amennyiben az rejtélyesnek számít, ha valakinek egy kés áll ki a hátából) és gonosz tanácsadója ragadta magához az uralmat (előbb persze elengedte a kényeselt). Ez az úr az akár politikai propagandának is felfogható I. Sótét Végzet néven kezdte meg kevésbé áldásos uralkodását. Először is a totális hatalmat akarja megszerezni Midnight földjén: mint gyakorló varázsló, elkészíti a Jégfélelem varázslatot, amely rettegéssel tölti el mindenkit, aki nem csatlakozik hozzá, majd elküldi követőit az északi részen élő urakhoz, akiket részint erőszakkal, részint varázslattal a saját oldalára állít. Ezután nekilát grandiózus terve megvalósításának: a déli rész meghódításának. A játék akkor kezdődik, amikor a Doomdark pártjára álló főurak seregei elkezdnek beözönlöni a déli területekre Blood tartomány síkságán keresztül.

A szabadságszerető lordok egyetlen reménye már csak az elmúlt háború hőse: *Luxor*, a Holdherceg. Ő a játék elején a Holdtoronyban tartózkodik. Nála van a Holdgyűrű (*Moan Ring*) is, ami egyrészt csökkenti a Jégfélelem hatalmát, másrészt lehetővé teszi, hogy irányíthassa a szövetségeseit. Luxor kíséretében van kedvec barátja, *Carleth the Fey*, kedvec varázslója, *Rorthron the Wise* és kedvec fia, *Morkin*. Morkinnak valamilyen szülőleti rendellenessége lehet, mert a Jégvárszlat nem hat rá. Így egyedül ő képes arra, hogy ellopja a Végzet Toronyából (Tower of Doom) a varázslatot működőtő akkumulátort, akartuk mondani: Jégkoronát. Ez a torony természetesen Doomdark háterszágában van: Ushgarok erődjéről északnyugatra találjuk, a Forest of Doomban. Morkin számára igen kellemetlen, hogy ugyan a varázslat nem hat rá, de Doomdark "érzi" benne a veszélyt és mindig tudja, hogy hol van: a többi karakterünk bárhol elfejtethető, ha egyedül van, de Morkin nem! Ebből következik, hogy egyedül nem juthat el a Végzet Toronyába, az útját hadseregekkel kell biztosítani. A játékban tehát Morkin úgy az adventure-szál (el kell valahogy vergődnie a Jégkoronáig és eltűnni vele), Luxoré és az általa irányított szövetséges lordoké



pedig a stratégia (szét kell verni a lehető legtöbb Doomdark-sereget és biztosítani Morkin útját). Doomdark győz, ha a seregeinek sikerül kinyírnia Luxort és Morkint is (így tehát nem árt vigyázni rájuk).

Mielőtt elmerülünk a leírás forgatagába, még néhány szó a színhelyről. Midnight kb. 40-50 tartományra osztható (lusták voltak megszámolni), amelyeknek élén egy-egy lord áll és teljesen független a többiekétől. A játék elején a lordok a politikai álláspontjuk alapján a következő csoportokra oszthatók:

**Doomdark szövetségesei:** Az Ushgarok erődjének környékén fekvő tartományok (Death, Ugrak, Ugrorn, Kor) urai. Ezek már a játék elején Doomdark pártján állnak, az ő seregeik kezdik meg a támadást Plains of Bloodon. Az északi urak legtöbbször is Doomdark-szimpatizáns, akiket nemsokára a pártjára állít és a kezdet után néhány nappal már az ő seregeik is dél felé vonulnak.

**Szabad (Free) lordok:** Van egy rakás belőlük. Később majd felsoroljuk őket, most egyelőre annyit kell tudnunk róluk, hogy a tartományuk valamelyik őrtornyában (Keep of <tartomány>) vagy — ha van — az erődben (Citadel of <tartomány>) találjuk őket. Ők egyelőre semlegesek, de annak a pártjára fognak állni, akinek a követői vagy a seregei először elérik őket. A játék első részében minél többet be kell toboroznunk belőlük, mert nemsokára Doomdark-hadsereget vezetethet ellenük.

**Doomdark ellenségei:** Ők ugyancsak Free lordok, de tisztá szívűből utálják a derek Doomdarkot. Így tehát ő nem toborozhatja be őket, mi viszont igen. Ezek egyébként anélkül is harcolnak (pontosabban védekeznek) Doomdark ellen, ha nem toborozuk be őket — viszont így nem tudjuk irányítani őket. Közéjük tartoznak Blood, Shimeril, Gard, Xajorkith, Ithril, Khamar és Gloom lordja.

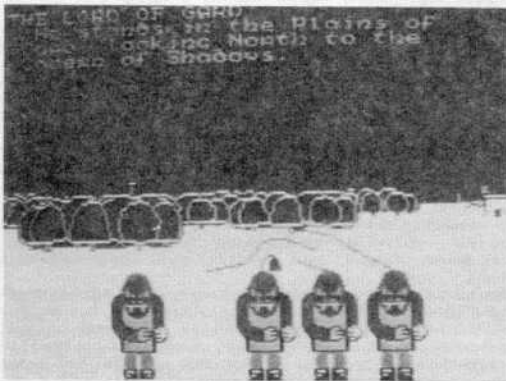
**Fey lordok:** A Fey-k nem emberek, hanem valami egyéb kategória (Tolkien elfjeinek felelnek meg). Általában a tartományuk erődéből áll. A játék elején semleges állásponton vannak, viszont ki nem állhatják Doomdarkot, akinek a seregei általában inkább kikerülnek azokat az erődöket, ahol semleges Fey lordok élnek. Luxor viszont szimpatikus ember számukra, tehát a pártunkra állíthatjuk őket. A játékban egyébként a úgy lehet megküldözöttetni a Fey-eket az emberekől, hogy a Fey lordok jobbra néznek és a sisakjukon levő szárnyak kékek, az emberek pedig balra és a szárnyak sárgák.

**Barbárok:** A keleti részen levő Targ mezején élő lovas népség (Tolkien rohiroknak hívta őket). Csak egy lordjuk van: Utarg of Utarg. Doomdark nem toborozhatja, de nem is harcol vele. Mi a pártunkra állíthatjuk, de ha az emberei elfognak, akkor a többi erődől nem tudunk embereket besorozni hozzá.

Az említett fickókon kívül még találkozunk néhány élőlényel, amelyek nem vesznek részt a háborúban (skulkrins, dragons, ice trolls, wolves, wild horses). Az első négy típus számunkra negatív: ha valamelyik karakterünkkel olyan helyszínen akarunk áthaladni, ahol ilyenek állnak, akkor onnan csak akkor tudunk továbblépni, ha először harcolunk velük. Célszerűbb inkább kikerülni őket, mert könnyen kinyírhatnak bennünket és teljesen feleslegesen veszítjük el a karaktert. Ha nem akarjuk (vagy nem tudjuk) kikerülni őket, akkor viszont ne harcoljunk fáradt karakterrel ellenük, mert egészen biztosan felszabadják! Az említett négy fajta nem változtatja a helyét és ha valahol kinyírjuk őket, akkor természetesen legközelebb nem lesznek megint ott. Még megjegyzendő, hogy a skulkrinoknak és a sárkányoknak saját lordjuk is van (amikor nem többet látunk belőlük, csak egy jelenik meg, ő az): Fawkrin the Skulkrin és Farlame the Dragonlord. Az előbbi a térkép északnyugati részén levő Plains of Moonon található a Moonhenge-nél, az utóbbi pedig Corothban, egy romnál (ez a tartomány nincs beírva a térképbe, mert túl kicsi: a Dodrak hegység által körbezárt négy helyszín az, a Plains of Bloodtól kb. északnyugatra). Ezeket nem lehet toborozni, pontosabban nekünk nem sikerült (lehet, hogy megsértődtek a néhány felszabadt társuk miatt). Ha vadlovákat (wild horses) találunk valamelyik helyszínen, akkor az kellemes esemény: ha egy ilyen mezőn SEEK-elünk, akkor az adott karakter lóra pattan. Ennek dupla haszna is van: egyrészt kissé gyorsabban halad, mint egylog, másrészt ha csatában elvesztené a seregét, akkor ő általában még meg tud lógni (a szomszéd helyszínre kerül, de elveszti a lovát). Na, most már akkor talán el is kezdhetnénk a játékot:

A játék a Tower of the Moonban kezdődik (Plains of Bloodtól nyugatra, Forest of Dreamsben), ahonnan Luxor és csapata indul. A karaktereinknek (és a későbbiekben toborzott szövetségeseinknek) külön-külön adhatunk parancsokat minden körben. A kezdeti 4 hős közül a funkcióbílyentükkel válogathatunk ('F1': Luxor, 'F3': Morkin, 'F5': Corleth, 'F7': Rorhorn). Miután az összes karakterünknek kiadtuk a megfelelő parancsokat, a '0' (nulla) bílyentű megnyomására leszáll az éjszaka. A program közli, hogy hány nap telt el a háborúból. Ha az elmúlt nap volt csata, akkor — hosszas számolgatás után — kapunk egy felsorolást is arról, hogy hol és melyik tartományok seregei csaptak össze (ebben a Doomdark-seregnek is a saját tartományuk néven szerepelnek). Miután megjelent a "Do you seek dawn?" kérdés, 'Y' megnyomásával kezdhethük az új kört. Egyébként a Doomdark seregek is éjszaka lépnek, tehát senkit ne lepjén meg, ha reggelre valamelyik karaktere elhalálozik.

### ▽ Hopp! Arra néhány Ice Troll vár bennünket



A játékpéldányon látjuk, hogy az aktuális karakter éppen milyen helyszínt lát abban az irányban, amerre néz. A felső részen találjuk az aktuális karakter nevét, pillanatnyi tartózkodási helyét (He stands on/at the ...), továbbá azt, hogy merre néz és az adott irányban milyen területet lát. Ez nem feltétlenül a szomszédos helyszínen: ha az adott irányban valamilyen érdekesebb helyszínt (például keep, citadél, stb.) van 2-3 lépés távolságban, akkor a program a szövegben ezt jelzi. A szomszédos helyszí-

nen levő élőlényeket is látjuk, tehát a szörnyeket elkerülhetjük. A szövetségese karaktereket (és seregeiket) Luxorra vagy Corlethre emlékeztető figurák jelzik, a Doomdark-seregeket pedig a sereg összetételétől függően egy sor gyalogos vagy lovas katona (ha a Doomdark-sereg ugyanabban a pozícióban van, mint az aktuális karakterünk (csata folyik), akkor azokat nem látjuk, csak a karakter infójából derül ki a jelenlétük). A seregeket messzebből is észrevehetjük, ha nem fedezékekben (hegy, erdő vagy valamilyen építmény) állnak: egy csomó zászló mutatja a szövetségeseiket és az ellenségeseket egyaránt.

Ha valamelyik almenüben vagyunk, akkor a nézeti képhez a '←' bílyentű megnyomásával térhetünk vissza. Forogni az '1-8' számbílyentűkkel tudunk nyolc égtáj felé. 'SPACE'-szel pedig lépünk egyet az aktuális irányban. Ha az adott helyszínen Doomdark-sereg lenne, csak a karakter infóját kapjuk — ilyen helyre csak a TO BATTLE parancssal léphetünk. (ld. később)

## A karakterek infoja

'RETURN' nyomogatására néhány (több csoportra osztott) információt kapunk a karakterről. Felül a név, a karakter képe és amit azon a helyszínen láthatna, amelyen éppen áll. Ha az adott karakter már meghalt, akkor csak azt kapjuk róla, hogy kik ölték meg (ha Doomdark-sereg ellen vívott küzdelemben esett el, akkor az utolsó csatájának infóját). Az élő karaktereknél természetesen mindig csak az éppen aktuális infokat kapjuk, amelyek az alábbi sorrendben következnek egymás után:

(1. csoport):

— Az első mondat tartalmazza a hátralevő időt és a karakter fizikai állapotát. A lépések száma a jelzett idő függvénye: ha a karakter most kezdi a napot (IT IS DAWN), akkor 8 órányi lépése van. Egy lépés mezőn (plains) általában 1 órat vesz igénybe, nehezebb terepen pedig 2-4 órát. Az erőnléte van hatással arra, hogy a harcban személy szerint hogyan fog harcolni (néha pedig a lépések számára is). Az erőnlét csökkenő sorrendben a következő lehet: UTTERLY INVIGORATED-INVIGORATED-SLIGHTLY TIRED-QUITE TIRED-TIRED-VERY TIRED-UTTERLY TIRED-UTTERLY TIRED AND CAN'T CONTINUE. (A jelzők egyébként a többi parameternél is ugyanezek, tehát ott már nem írjuk le az összes fokozatot — mindenki gondolja hozzá.) Az erőnlétet mindig egy fokozattal csökkentti a mozgás (ha valame-lyik körben nem lépünk, akkor egy fokozattal növekszik), 1-3 fokozattal pedig a harc. Maximálisra növelhetjük az erőnlétet, ha a tavaknál megállunk inni (SEEK-kel találunk egy Cup of Dreams-t), két fokozattal pedig pihenéssel (ha SEEK-kel valame-lyen építményben shelterrel lépünk). Ha az erőnlét minimumon van, akkor a karakter aznap nem léphet, pihennie kell. Ilyenkor az időnél a program éjszakát jelez és a nézeti képe is esőtétül. Ugyanezt látjuk akkor is, ha a karakter elhasznáta a lépésekre szolgáló időt;

— Az 'Ice Fear is...' kezdetű mondat mutatja, hogy a karakterre mennyire hat a Jégvárászat. A fő fokozatok MILD és COLD, de ez nem egy fontos info. Egyébként akkor "hidegebb", ha a közelben Doomdark-sereg van;

— A következő mondat jelzi, hogy a karakter mennyire bátor. A fő fokozatok BOLD és AFRAID. Ez arra van hatással, hogy csatában személyesen hány ellenséget tud kinyírni. A 4 fő karakterünk nem szokott félni, de a szövetségeseik igen. Ha a karakter fél (AFRAID), akkor nem tud toborozni: ha egy olyan lordhoz érkezünk, akit magunk mellé állíthatnánk, nem fog megjelenni a toborzási opció. Ha karakter teljesen be van zelve (UTTERLY AFRAID), akkor nem is tudunk vele támadni, "toborozni" viszont igen — saját magát győzködheti... Nem igazán értjük, hogy a bátorságot mi befolyásolja vagy hogyan lehet növelni, tehát inkább nem tálatgatunk;

— ha a karakternél van valamilyen speciális tárgy (például Wolf-slayer vagy Dragonslayer kard), akkor azt az utolsó mondat jelzi. Kard mindenkinél lehet, ezenkívül Luxornál (vagy halála után Morkinnál) lehet még a Moon Ring. Morkinnál pedig az Ice Crown;

(2. csoport):

Ezt csak akkor kapjuk meg, ha a karakter az elmúlt lépésben csatázott. Itt látjuk hogy milyen tartományban volt a csata (IN THE BATTLE OF...) és hány lovas/gyalogost veszített a karakter serege (LOST X RIDERS/WARRIORS); a karakter egymaga hány harcost ölt meg (ALONE SLEW X OF THE ENEMY); hány harcost ölték meg a csapatai és ki győzött (VICTORY WENT TO THE ENEMY/FREE). Ha a csata még nem ért véget (BATTLE CON-

TINUES), akkor másnap ismét összecsapnak a seregek (már amennyiben nem húzzuk el a csíkot):

(3. csoport)

Ha a karakter pozíciójában (vagy abban az irányban, amerre a karakter éppen néz) egy másik karakter vagy sereg van, akkor megkapjuk a sereg leírását. Először mindig a Doomdark-sereg-ről kapunk létszámlistát, szövetséges karakternév a lord nevével és erőnlétét, seregének létszámát, összetételét és erőnlétét. A Doomdark-seregeknél nincs fegyver és erőnlét, kb. hasonló létszámú "slightly tired" seregek felelnek meg.

(4. csoport)

Ha a karakternek van serege, itt láthatjuk a sereg létszámát lovasok/harcosok bontásban, valamint a csapatok erőnlétét. A sereg erőnlétére ugyanazok vonatkoznak, mint karakter személyére, de — logikusan — a gyalogosok gyorsabban fáradnak.

## A terep

Midnight földje kb. 4.000 (négyezer) helyszínből áll, tehát új fedezésekben nem lesz hiány (aki mondjuk egyedül akart térképet készíteni róla, az valószínűleg azóta is egyfolytában csuklik). Hogy könnyebb legyen kiigazodni, az ország egy csomó tartományra (domain) oszlik és a tartományok belül, a helyszínnek is a tartomány nevére illetve a helyszín típusára utalnak. A típus lehet földrajzi fogalom (Plains: síkság; Forest: erdő; Dawns: domboság; Mountains: hegyesség; Lake: tó) vagy valamilyen építmény (Citadel: vár; Keep: őrtorony; Tower: torony; Village: falu; Henge: kőszentély; Ruin: rom; Lih: temető; Cave: barlang; Snowhall: jégbarlang). Mivel a program ezeket alkalmazza a karakterek hollétére vonatkozóan, mi is ezeket használjuk a térképnél és a szövegben. A térképpel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a tartományok belül csak a nagyobb kiterjedésű részekre írjuk be a nevet, mivel a kisebbekre nem fért volna be. Az építmények nevével szintén felesleges lett volna bérni, hiszen leggyakrabban a tartomány nevével viselik (pl. Moonhenge vagy Citadel of Gard). Ahol nem így van, az úgyis egy fontosabb helyszín és arról külön szólnunk.

## Parancsok

Már volt szó róla, hogy a kezdeti 4 karakter között a funkcióbillellyelki változhatunk. Mielőtt sikerül toboroznunk néhány fúrat a háborúhoz, célszerűbb lesz a 'DEL' billellyelki használnunk: ez a szövetséges lordok teljes listáját megjeleníti a képernyőn, akik között a nevük előtt álló billellyelki változhatunk. Egy billellyelki megnyomásra átkapcsolunk a karakter által látott nézeti képre és mozoghatunk vele. Ha a karakter az előző körben harcolt, akkor a karakterinfóban célszerű megnézni, hogy milyen veszteségek szenvedtek (ha véletlenül elhalálozott volna, akkor átkapcsolásnál ügyis azonnal az infója aktiválódik).

A 'RESTORE' billellyelki megnyomására a képernyőn megjelenik az adott parancsoknál a listája, amelyek a karakternek az adott helyszínen kiadhatunk (aktiválás a parancsok megfelelő számbillellyelki):

**SEEK:** Keresés. A parancs kiadása után a program jelzi, hogy mire bukkantunk. Keresni bármelyik helyszínen lehet, de csak az épületekben és tavakban fogunk találni valamit. A következő cuccokra bukkánhatunk (zárójelben az a leloholó, ahol általában rábukkantunk):

**Cup of Dreams** (henge, lith, ruin): Az időt hajnalra állítja vissza, tehát az a karakter, amelyik megtalálta, az eddig megtett lépéseitől függetlenül ismét léphet. Sajnos elég ritka jószág, pedig a játék elején különösen szükség lenne a gyorsaságra.

**Hand of Dark** (lith, ruin, snowhall, cave): Pont az ellenkezője az előbbinek. A karakterre azonnal rásötétedik és aznap nem tud többet lépni.

**Water of Life** (az összes lake-nél, nagyon ritkán henge-ben vagy lith-ben): Maximálisra (utterly invigorated) állítja a karakter és a karakter alatt szolgáló sereg erőnlétét. Mivel a sereg értelemszerűen jobban harcol, ha jobb az erőnléte, nyilvánvaló, hogy igyekezzünk magasan tartani. Ez a játék kezdetén nem jelent problémát (egy csomó tó van), de mivel mindenhol csak egyszer lehet itatni, lehetőleg ne használjuk el a játék elején az összes élelvet, mert a későbbiekben nem tudjuk honnan fel-tankolni a seregeinket.

**Shadow of Death** (ruin, lith, cavern): A **Water of Life** ellentéte: a minimumra állítja a karakter erőnlétét, tehát azonnal tankolnunk kell utána egy tónál.

**Guidance:** Tipp. Ha ilyen találunk, egy földöntúli hang valamilyen információt közöl velünk. Ezek legtöbbször valamilyen lord leloholóere vonatkoznak (Pl.: "Ha **Lord Bloodot** keresed, akkor **Blood** meggyében nézd meg egy **őrtoronyban**", sőt, néha arról a karakterről kapjuk az infót, amelyik hallgatja — így megtudhatjuk, hogy hol van gyűjteni...). Néha azért vannak használható tündé infók is, mint "**Logrim**, a **Bölcs** a tényleg északi-keleti csücskében lakik) megismerés/itheti a **Jégkoronát**" vagy "**A Lake Mirror** az északnyugati részen, **Downs of Mirrow** és **Plains of Glorim** között) nem tesz jót a **Jégkoronának**".

**Wolf/Dragnonslayer** (lith, ruin, keep, citadel, henge): Mindkettő egy kard. Ha valamilyen karakternél van kard, akkor egyrészt csatában több ellenséget fog személyesen elintézni, másrészt kisebb az esélye annak, hogy valamilyen szörnyvel vívott harcban elesik. Ha a karakter új kardot talál és már volt nála valamilyen, akkor a régiét léteszi, tehát egy "fegyvertelen" karakterrel azt felszedhetjük onnan.

**Shelter:** Menedék. Minden towerben, keepben és village-ben van, de bármilyen más építményben is találhatunk. Kat fokozattal növeli a karakter személyes erőnlétét, de a seregét nem. Egy cheat: az ellenség kezén levő keepeket és citadeleket is van shelter — mivel a támadási parancs kiadása után még lehet SEEK-elni (a csata majd északra zajlik le), célszerű felvenni a karakterrel a sheltert, hogy több ellenséget megszárlon le személyesen.

A SEEK-kel megtalált tárgyat a karakter azonnal használni is fogja, így tehát a negatív lehetőségek miatt a kereséges lutri (kivéve az erdőket, a tornyokat és a falvakat — ott csak jót lehet találni). Egyébként a henge/ruin/lith építményekben általában jó, a cave/snowhallban pedig rossz cucc van. Singleton egyébként jól kitölt a játékosai: **mindenhol csak egyszer lehet találni valamit!** (illetve az előfordulhat, hogy valamilyen tárgy után a következő SEEK-re még leljünk egy sheltert). Ez borzasztó nagy kitolás, különösen a tavaknál lehetőleg élelvi esetében.

**HIDE/DO NOT HIDE:** Elbújni. Amíg nincs hadserege, Morkin kivételével bármelyik karakter bárhol elbújhat. Ha szörnyek álltak az utunkba, akkor teljesen felesleges büjtetni a fickónkat — úgysem fognak arrébb menni. Az opció viszont hasznos olyan esetekben, ha valamilyen karakterünket egyedül mozgatjuk ellenséges seregek között: ilyenkor az utolsó lépésünk után bújtassuk el a karaktert — különben valószínűleg lemondhatunk róla. Ha a karakter rejtőzik, akkor a mozgatható először elő kell jönnünk a rejtekhelyről (DO NOT HIDE).

**FIGHT THE <szörny>:** Ha olyan pozícióba léptünk, ahol valamilyen szörnyek (skulkrins, dragons, wolves, ice trolls) vannak, akkor a továbblépéshez először harcolnunk kell velük. Már említettük a fentiekben, hogy — mivel látjuk őket előre — egyszerűbb kikerülni őket.

**RECRUIT LORD <nev>:** Új lord toborzása. Ha valahol olyan lordot találunk, aki még nincs a szövetségeseink között, akkor őt gyorsan beszippantjuk közéjük. Bármelyik szövetséges karakterrel toborozhatunk új lordot, de csak akkor, ha a toborzó karakter még nem fél, azaz a bátorsága nem SLIGHTLY/QUITE/UTTERLY AFFRAID (utóbbi esetben csak saját magát toborozhatja). További megkötés, hogy **Fey lord csak Fey lordokat toborozhat, Free pedig csak Free-ke**. A barbár Utarg of Utarg senkit nem toborozhat. Ez a megkötés nem vonatkozik Luxorra, Corlethre és Rorhronra — ők bárkit toborozhatnak. Morkin viszont senkit sem toborozhat mindaddig, amíg Luxor él — az az apja halála után felveszi a Holdgyűrűt, akkor már ő is toborozhat. Az új szövetségeseink természetesen már van egy nagyobb saját hadserege, de az erdőjében is van néhány száz felvehető katonát. Toborzások egyébként rögtön az új karakterre vált a nézeti kép és a továbbiakban vele is léphetünk.

A térkép méreteiből adódóan sajnos nem tudunk minden fontos dolgot bejelölni rajta, így azt sem, hogy hol vannak a független lordok. Nem baj, most előadjuk szóban. **Bold szövezzel** azok a Free lordok, akiket Doomdark nem állíthat az oldalára és önállóan is harcolnak ellene, **kurzívval** a Fey lordok, zárójelben a lord saját hadserege kezdetben (ezenkívül általában meg felvehetünk további katonákat az erdőjéből):

**Lord Shadows** (1.000 W): Forest of Shadowsban találjuk. Ő van a legközelebb a Holdtoronyhoz: menjünk kettőt északra és egyet északnyugatra (csak nála jó Morkin is a toborzása).

**Lord Blood** (1.200 R): A Plains of Blood közepén levő őrtoronyban lakik, a Holdtoronytól kb. északra.

**Lord Gard** (1.000 R + 500 W): A térkép délnyugati részén levő várbán van (a Torkren hegylánc alatt).



Lord Brith (300 W + 600 R): A Downs of Brithtól északra levő keepben van, pontosan délkeletre a Holdtoronytól.

Lord Rorath (400 W + 800 R): Lord Brith lakhelyétől délre, a legelső sorban levő keepben (felette egy tó) találjuk.

Lord Shimeril (1.200 W + 800 W): Ő kivételesen nem a tartományról kapta a nevét. A Plains of Blood délkeleti részén levő citadellában lakik. Ott Lord Blood után azonnal meg kell szerezniük, mert az ő várában védekező esetleg fel tudjuk tartani egy ideig a Plains of Bloodra özőnlő ellenséges hadseregeket.

Lord Mithrag (600 W + 500 R): Az előbbi lordtól majdnem pontosan délre, Downs of Mithrag és Mountains of Odrark közötti toronyban lakik.

Lord Thrall (600 W + 300 R): Kb. a térkép közepén levő Forest of Thrall belsejében találjuk egy faluban.

Thimrath the Fey (600 W + 300 R): A Corelay hegységtől délre, a térkép alsó sorában levő keepben van. (Lord Thralttól egyenesen délre)



▲ Három jómadár a Bloodhenge-nél üdül

Lord Xajorkith (1.200 R + 1.200 W): Az előbbi fickótól 12 lépésre, majdnem pontosan keletre lakik egy citadellában. Ez a Doomdark-ellenes erők legfontosabb vára (ki tudja, miért?): ha Morkin meghalt és Xajorkith is elesik, akkor a győzelem akkor is Doomdarké lesz, ha Luxor még életben van. Ez nem egészen világos, de már sikerült vesztünk így.

Lord Morning (800 W + 300 R): A Mountains of Morning délkeleti részén levő keepből horgászhatjuk elő.

Lord Dawn (800 W + 500 R): A Forest of Thralltól kábé délkeletre levő citadellában lakik.

Lord Marakith (1.000 W + 500 R): Lord Dawntól északra, a Kumar hegység lábánál levő citadellában találjuk. Mivel Bloodon kívül Marakith síkságán keresztül vonulnak dél felé Doomdark seregei, általában már harcol, mire odaérünk hozzá.

Lord Kumar (?): Marakithtól keletre, a Kumar hegység keleti részén levő citadellában van. A kezdőseregének a számát sajnos nem tudjuk, mert még egyszer sem sikerült úgy odaérniük, hogy még ne harcolt volna.

Utarg of Utarg (900 R): Lord Kumartól keletre, a Targ síkságon találjuk egy keepben.

Lord Thril (minden...): Szegény. Ő húzza a legrövidebbet: már a második napon harcolni fog a Doomdark-seregekkel, akik nemsokára végeznek is vele. Végülis tökmindegy, hogy hol lakott, mire odaérünk, már Doomdark-vár lesz. Egyébként a... Áááá! A jó életbe, lemaradt a vára a térképről! A keleti részen levő Forest of Whispers és Mountains of Droon között van két domb, ezektől délnyugatra lemaradt egy citadel. Ott lakott néhai Lord Thril. Emlékték megőrizdük...

Lord Dregrim (1.200 R + 800 W): A délkeleti részen levő Forest of Dregrimben lakik, a várbán.

Lord Trorn (800 W + 400 R): A Forest of Dregrim és a Mountains of Corelay között levő keepben találjuk.

Lord Whispers (?): A keleti részen, Forest of Whispersben lakik egy keepben. Ő valamiért nem volt szimpatikus Doomdark-

nak, mert az egyetlen Fey lord, akit azelőtt megtámadott, mielőtt az a szövetségeseünk lett volna. Mire elértük, összesen 20 harcosa maradt szegénykémnek.

Lord Athoril (?): A Mountains of Kumartól délre levő Athoril dombáig keleti részén levő keepben várakozik ránk. Ő nem harcol Doomdarkkal, de az se nagyon akarja a maga oldalára állítani őt. A seregének a számát csak azért nem tudjuk, mert elfelejtettük felírni.

Lord Dreams (1.200 W + 800 R): Egy erős Fey lord Ushgarak közvetlen közelében. A Forest of Dreams közepén lakik egy citadellában.

Kornel the Fey (?): A Lord Dreams erdejével szemközt fekvő erdőben bukkanunk rá egy faluban.

Lord Gloom (?): A térkép északnyugati sarkában lakik egy várbán, a Mountains of Gloomtól keletre. Pontos számot az ő kezdeti hadseregéről sem tudunk, de mivel Doomdark nem nagyon forszírozza ennek az erdőnek az elfoglalását, még a 20-25. nap környékén elérve is elég sok embere volt.

Lord Lothloril (?): A Lord Gloom lakhelyétől délre fekvő Forest of Lothloril közepén álló keepben találunk rá.

Részünkről ezeket a figurákat sikerült összejújtogatniuk, de nem kizárt, hogy más tartományok (Herath, Droon, Korkith, Gorgath, stb.) urait is be lehet szervezni a csapatba — csak időben kell odaérni hozzájuk. Ezenkívül még betoborozhatjuk a térkép északkeleti csücskében élő Lorgrim the Wise nevű urat is. Ő ugyanolyan, mint Rorhron a kezdeti karakterekből: saját hadserege nem lehet, viszont személy szerint jól harcol.

**RECRUIT MEN:** Ezzel a parancssal vehetünk fel a karakter seregébe embereket egy saját erdőből. A seregünk két részből állnak: lovasokból és harcossokból (riders/warriors). Az erdőt viszont csak az egyik típushoz tartozó katonák védhetik: vagy lovasok, vagy harcossok. Talán nyilvánvaló, hogy csak olyan típust vehetünk fel vagy tehetünk le egy erdőben, amilyen az erdőben eredetileg van. A pont egyszerű használatára 100 embert veszünk fel az adott típusból, de az erdőben/toronyban maradnia kell legalább 100 embernek. Ennél többet teljesen felesleges bárhol is otthagyni, mert az őrség szinte alig védekezik, ha nincs ott valamelyik karakterünk — ha meg ott van, akkor teljesen mindegy, hogy a seregében vagy a helyőrségben vannak a harcossok. Egy karakterünk mindkét típusból maximum 1.200 főnyi katona lehet. Itt szintén fontos a karakter fajtája: Fey lord csak Fey erdőből vehet fel/tehet le katonákat, Free pedig csak Freeből (Utarg pedig csak az otthonról elfozottakból gazdálkodhat). Egy idő után szépen elfogynak a saját erdőkben levő emberek, így újakat már csak úgy tudunk beszerezni, ha az ellenségtől keepeket vagy citadellákat foglalunk vissza. Ha egy Doomdark-várat sikerül elfoglalnunk, akkor azonnal lesz benne 200 katona is az eredeti típusból, tehát 100-at felvehetünk belőlük. Ezzel sajnos csak a Free lordok seregeit tölthetjük fel: a Doomdarktól elfoglalt erdők és őrtornyokba kerülő őrség ugyanis mindig emberekből fog állni (akkor is, ha egyébként egy Fey lord foglalta el). A Doomdark által elfoglalt kepek visszafoglalása nem okoz különösebb nehézséget, mert csak 150 vagy 250 harcost szokott hátrahagyni. Ha ráadásul még több karakter seregével is támadunk egy ilyen, akkor az ostromot akár egyetlen ember elvesztése nélkül is megúszhatjuk és már vehetjük is fel a 100 embert. A várakban néha 4-500 embert is hagy ez ezek keményebben is védekeznek, tehát azokat kihagyhatjuk az életünkől. Fontos megjegyezni: a várakból/őrtornyokból újonnan felvett emberek erőnléte ugyanolyan lesz, mint a felvett karakter seregének adott típusáé (ha nem volt serege, akkor amekkora a karakteré). Ezzel a sajátossággal lehet trükközni egy kicsit: a frissebb karakterhez átirányíthatunk csapatokat.

**STAND MEN ON GUARD:** Az előbbi parancs ellentété, embereket pakolhatunk le százasával az aktuális karakter seregének a várat védőkkel megegyező típusból. Mivel a vezér nélkül marad karakterek nem nagyon védik a várat, csak elvinni érdemes mindenhol — lerakni nem: így tehát ezt az opciót csak akkor kell használnunk, ha valamelyik karakter seregéből katonákat akarunk átadni egy másiknak (ez csak a STAND/RECRUIT parancsok segítségével lehetséges valamelyik keepben).

**TO BATTLE:** Teljesen egyértelmű parancs — csatába! Akkor használható, ha ellenséges hadsereg van abban az irányban, amerre a karakter néz (a parancs kiadása után ebbe a pozícióba is lépünk). Ha több irányban is van hadsereg (például egy mászkáló és egy helyőrség), akkor is teljesen mindegy, hogy melyiket támadjuk meg, mert Doomdark környékén levő had-

**seregei azonnal egyesülnek a csatához!** (Senki ne lepődjön meg, ha az ellenséges sereg hatalmas veszteségeket szenvedett, másnapra mégis többen vannak, mint az előző napon voltak: az éjszaka folyamán újabb Doomdark seregek érkeztek.) Ez különösen kellemetlen, amikor a Xajorkith elleni támadásra készülünk, mert ott akár 7-8.000 fős sereggel is szembeszétnünk. Mi nem tudjuk egyesíteni a seregeinket, de természetesen mi is támadhatunk ugyanazon a pozícióban több sereggel. Mivel a program teljesen logikusan figyeli a bevetett erők nagyságát, nyilvánvaló, hogy célszerű mindig több sereggel támadni (ha többen támadunk, harcoltathatjuk a sereg nélkül álló karaktereket is, mert személyesen is levágnak néhány ellenséget — egyébként egyedül soha nem győzhetnek). Ha a csata nem dől el másnapra, akkor nem kell újra kiadnunk a TO BATTLE parancsot: másnap automatikusan folytatódni fog, ha nem lépünk el onnan (ha meg elléjük, akkor a Doomdark-sereg valószínűleg utánunk jön...). Ha a csatát megnyertük, akkor a Doomdark-sereg megszűnik létezni. Az ellenség győzelme esetén az egyesített Doomdark-sereg ismét az eredeti részeire bomlik és külön manőverezik tovább.

## Taktika

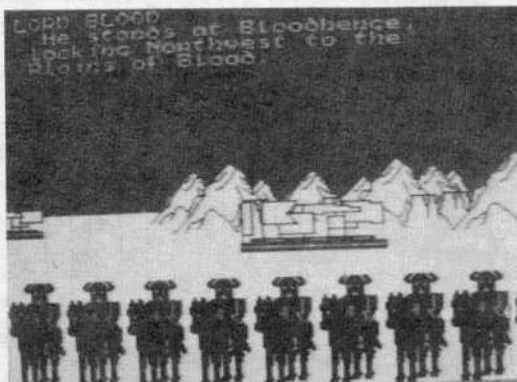
No, ennyit a játékról. Hely van, emberek vannak — lehet kezdeni a háborút. Miután az első néhány partiban villámgyorsan megvernek bennünket, esetleg megszívlehetünk néhány taktikai tanácsot.

Az első feladatunk mindenekelőtt időt nyerni a szövetségesek toborzásához. Luxort maximum egyedül mozgatva használjuk toborzásra, mert nagyon lassú (vén trotykos): a többiek 8 lépésével szemben ő csak maximum 4-et tud lépni egy mezőn. A fő toborzóink tehát Rorhron és Corleth lesz. Őket célszerű mindig egyedül mozgatni és minden lépésük után HIDE-olni velük, nehogy valamelyik ellenséges sereg véletlenül leemészálja őket (lehetőség szerint szörnyekkel se harcoltassuk őket). Az első lépésben Rorhronnal a Plains of Blood közepén levő keepből toborozzuk be Lord Bloodot, akivel vonulunk vissza Shimeril erődjébe. Utána Rorhron folytatása az útját kelet felé és az útjába eső urakat is toborozzuk be (Shimeril, Thrall, Morning, Marakith, Dawn, stb.). Corleth induljon azonnal dél felé és szerezze meg Lord Gardot (mivel az arra levő valamelyik lighthouse találunk egy Cup of Dreamst is, már az első lépésben odaérhetünk), aki azonnal induljon a Plains of Bloodra, Shimeril erődjébe. Corleth következő célja Lord Brith legyen, mert ha a Plains of Bloodon nem tudjuk megállítani az ellenséget, akkor őt érik el először és nemsokára már Doomdark-sereget vezet ellenünk. Ezután Corleth a Midnight déli részén levő urakat (Rorath, Thimrath, Xajorkith, stb.) gyűjtse a táborunkba. Luxorral szintén Shimeril erődje felé célszerű haladnunk, a Plains of Blood déli részén (közben az útjába eső keepsekből felvehet 3-400 embert). Luxor kábé a 4-5. napra érheti el Shimeril erődjét: addigra már illik itt lennie a Rorhron által beszervezett uraknak a környékről (Blood, Thrall, maga Shimeril és lehetőleg Morning is), de nemsokára megérkezik délnyugatról Gard és Brith is. Itt lesz az első nagy csata(sorozat). A Plains of Blood északi részéről már az első lépésben dél felé vonulnak az első Doomdark-seregek. Ezek még nem olyan nagyok, mint a későbbiek lesznek, tehát a legjobb megoldás, hogy ha az első lépésekben toborzott urak seregeivel azonnal megtámadjuk őket. Mivel ilyenkor még maximum van az erőnlétük, az első Doomdark-seregeket csekély veszteséggel teljesen szétverhetjük és nem okoznak gondot a későbbiekben (mi szépen kivonultunk Plains of Bloodra és ott lecsapodtuk őket). A 6-7. lépés körül megérkeznek a nagyobb Doomdark-seregek (4-5.000 fő is lehet, Doomdark saját serege pedig kezdetben 8.000 lovasból áll). Ezek elől visszavonultunk Shimeril erődjébe, ahol a megmaradt seregeink sokkal jobban védekeznek. Hosszú távon ezt sem lehet tartani, mivel a seregeink az állandó harcban kimerülnek: idővel le kell lépünk innen, mert biztos, hogy nemsokára az összes itteni karakter seregét (vagy a karaktert magát is) elveszítjük. Viszont az ellenség feltartásával sikerült annyi időt nyernünk, hogy Corleth és Rorhron a déli rész összes urát fellétsa. Shimeril erődjének elfoglalása után a Doomdark sereg szétbomlik és az Odrark, Morning és Corelay hegyláncokon keresztül dél és délkelet felé törnek (egy 1.200 harcosból álló seregük pedig elmegy Gardot meghódítani). Doomdark következő célja Xajorkith erődje lesz. Időközben egy csomó Doomdark sereg ostromolja Lord Ithril, Marakith és Kumar erődjét. Itt egy ideig le vannak kötve, de

után ők is dél (Xajorkith) felé vonulnak. Mivel kiváncsiak voltunk, hogy vajon mikor számíthatunk rájuk, a Shimeril erődjében sereg nélkül maradt karaktereink közül három "kémet" helyeztünk el a fő felvonulási útjaink (Plains of Blood közepén, Downs of Athoril és Forest of Thrall között, valamint Downs of Athoriltól keletre fekvő Targ sikságon). Ezzel a három karakterrel soha nem léptünk, mindig csak forgolodtunk velük. Mivel a mezőkön jó messzire el lehet látni, azonnal észrevettük a közelgő Doomdark-seregeket: ilyenkor szépen odasétáltunk hozzájuk és darabonként megnéztük a létszámukat (talán mondani sem kell, hogy a karakterek folyamatosan HIDE-oltak és a létszámlenörzés után is azonnal elbújtattuk őket).

A többi karakterrel Xajorkith erődje felé húzódtunk, mivel Doomdark úgyis ide fog a legnagyobb erőkkel jönni. Az eddigiek során érdemes idehozni Morkint is. Vele az első lépésben betorozhatjuk Lord Shadowst, aztán egy jó ideig teljesen használatlan figurává válik, mert az útját egyelőre nem tudjuk biztosítani északra, továbbá úgy vonzza a Doomdark-seregeket, mint a mágnes, így tehát a játék elején tőlünk el vele délre (Gard felé) és Midnight legdélibb részén sétáljunk el vele Xajorkith erődjébe, ahol egyelőre biztonságban van.

Ott tartottunk, hogy Doomdark délkelet felé vonul, Xajorkith irányába. Eddigre Rorhron és Corleth az összes déli urat a mi oldalunkra állította, őket tehát küldjük Midnight keleti részén észak felé, ahol toborozzuk be Targot, Kumart (ha még él), Whisperst és végül Dreamst. Ezt a 3-4 hadsereget pihentessük Dreams erődjében, hogy maximális erőre töltsődjenek és lehetőleg őrizzük is meg őket épsebben. Az összes többi karakter vonuljon be Xajorkith erődjébe. A fő ellenséges erők kb. Thimrath erődjétől északra kelnek át a Corelay hegyrészen. Innen Xajorkith kb. kétnapi útra van. Amikor ez megtörtént, itt az ideje, hogy lelépjünk Morkinnal: az erődöt egy sikság vezető nyílegyenesen északra — ezen tűnnek el. Morkinnal küldjük el minimum két nagyobb (legalább 1.000 fős) sereget is, akik valamelyest biztosítják az útját. Ők mindig ugyanazon a helyszínen fejezzék be a lépést az adott napon, mint Morkin (legyenek együtt!) Hogy meg tudjunk lögni Doomdark elől, biztosítani kell ezt az észak felé vezető folyosót is: itt nem szabad lennie mozgó Doomdark hadseregnek (az nem baj, ha a keepet elfoglalta, csak sereg ne legyen), mert Morkinnak nem szabad megállnia. Ezt úgy oldottuk meg, hogy talonban (Forest of Dregrim szélién) tartottunk két sereget (Dregrim és Tromt, ugyanis közel voltak egymáshoz) és a Plains of Bloodon lezajlott csaták után Dawn erődjének elfoglalására érkező kisebb Doomdark-sereget szépen szétvertük velük, aztán visszavonultunk velük egy kicsit keletre (Plains of Trorra).



△ Jaj, de szépen összegyűltek a Doomdark-szurkolók

Így tehát 3-4 seregünk pihen Whisper erődjében, Morkinnal pedig sikerül meglögnia Xajorkithből és két sereg még talonban van Dregrimtől nyugatra. Az összes többi karakter és a maradék seregeink Xajorkithban maradnak (a legjobb, ha ott van Luxor is) — őket sajnos feláldozzuk a jó ügy oltárán, de majd egyszer utókat nevezünk el róluk. Az itt egyesülők Doomdark erők ugyanis biztosan kinyírják őket, de ha elég nagy erőt hagytunk







itt (legalább 3 karaktert és 1-2.000 főnyi sereget), az ostrommal legalább 5-6 kört el fognak szórakozni, ameddig mi Morkinnal árkon-bokron túl leszünk. Miután Morkinnal kijutottunk a Dawn síkságra, a talonban levő 2 sereg is csatlakozik hozzá (most már 4 sereg van vele) és irány egyenesen észak, Marakith felé. Keljünk át az Ithril hegységen (lehetőleg északnyugati irányban, hogy csak egy napot emészen fel), majd egyesüljünk a Forest of Dreamsban pihenő seregeinkkel (a Morkinnal tartó seregek eddigre természetesen teljesen kimerülnek, de itt a környéken van egy csomó lake, ahol itthatunk). Egyébként nem árt, ha Morkin érkezéséig betoborzunk Korinfelt is a szemközti erdőből.

Forest of Dreamstól északnyugatra, az Ugrak, Ugrorn és Death hegységek által közrezárt völgyben fekszik Ushgarak erdője, attól északnyugatra pedig a Tower of Doom, ahol a Jégkoronát őrzik. A völgy mindhárom bejáratát egy erőd védi és mindegyikben elképesztő mennyiségű fegyveres van (maga az őrség is 1.000 lovas vagy harcok körül van, de mindegyikben van még egy mozgatható Doomdark-sereg is, legalább 2.000 harcosal vagy lovasal — odabent még több lesz...). Így tehát teljesen felesleges megpróbálni megostromolni az erődöket — a hegyeken kell átkelnünk. Először is foglaljuk el a Dreams erődjétől északnyugatra, az Ugrorn hegység lábánál levő keeptet és Morkin vegye fel a sheltet. Innen északnyugati irányban haladva egy nap alatt átkelhetünk az Ugrornon (az utunkba eső lake-nél pedig itthat a legnagyobb sereg). Itt mindenképpen egy

helyen táborozzon le Morkin és a kíséretében levő 7 sereg, mert éjszaka biztosan megtámadnak bennünket. A völgy közepén áll Ushgarak erdője. Tekintettel arra, hogy Doomdark fő serege még délen van Xajorkith felé, kicsit sokan vannak itt: az erőd helyőrsége 1.200 lovasból áll, továbbá még bent van egy 4.800 harcosból álló sereg is. Az erőd körül áll még 4 darab, 1.000 lovasból álló sereg is (úgy látszik ők már nem tértek be a várba...). Ez ugyebár 10.000 ember, de egyetlen lépés alatt ide lehet hozni a völgy másik három citadellájában és az őrtornyokban levő katonákat is. Ha tehát véletlenül támadni akarnánk, akkor minimum 20.000 ember szakadna a nyakunkba... Támadni egyébként sem tudunk, mert itt — Morkinon kívül — az össze karakter teljesen be van rezeve. Az Ugrornon átkelve is kapunk egy támadást tőlük, de hagyjuk a csatát és a következő lépésben lépjünk a Tower of Doomtól keletre levő helyszínre az összes karakterünkkel (éjjel természetesen újabb csata lesz), majd a következő lépéssel tűnjünk el nyugat felé (közben Morkin áthalad a Tower of Doomon és ott SEEK-elve felveheti a Jégkoronát). Egy újabb lépéssel kiérünk a Plains of Lostra és ott meneküljünk be Gloom erdőjébe.

(A fent leírt módszernél persze lehet, hogy vannak jobbak — meg egyébként is mindenki úgy játszik a játékkal, ahogy jól esik neki. Mi négy szisztémát is kitaláltunk és egyedül így sikerült ellopnunk a Jégkoronát. A lényeg egyébként az, hogy minimum 6-7.000 ember kísérje Morkint, amikor a Tower of Doomba megy és nagyon gyorsan tűnjünk el onnan...)

A problémánk már csak az volt, hogy a játék ezzel nem ért véget: mielőtt megérkeztünk Gloom erdőjébe, két lépés múlva feltűnt a horizonton egy 6.000 lovasból és 4.000 harcosból álló Doomdark-sereg, akik valószínűleg a Jégkoronát szerették volna szép szavakkal visszakérni tőlünk. Inkább nem vártuk be őket, hanem idejében eltűntünk. Az egyik guidance azt mondta, hogy a Lake Mirrowban lehet megsemmisíteni a Jégkoronát. Ez a hely Gloom erődjétől majdnem pontosan déire van, a Downs of Mirrow keleti részén. Természetesen átmenekültünk ide (nyakunkban az előbb említett kis Doomdark-csapatkával), de ott semmi nem történt: a parancsok között nem jelent meg új parancs és hiába SEEK-eltünk Morkinnal, itt is csak életvizet találtunk. Egy másik guidance meg azt mondta, hogy Lorgrim, a Bölcs megsemmisítheti a Jégkoronát. Na most ő az északkeleti csúcsokban lakik és valahogy nem vágyunk átvonulni még egyszer Ushgarak előtt, amikor még a nyakunkban van egy másik Doomdark-sereg is... Így tehát egyelőre fogalmunk nincs, hogy hogyan lehet megnyerni a játékot, de természetesen valahogy azért meg fogjuk: már hatszor kezdtek újra az egészet és mivel minden parti legalább 4-5 napig tartott egyfolytában (ez most emberi időszámítás szerinti "nap", nem a játéké), már legalább egy hónapot elvesztegettünk vele. Márpedig ha ennyit szenvedtünk, akkor most már csak azért is megnyerjük! Csak nem most, mert most már nem fér bele az időbe...

A végére jöhet a szokásos értékelés. Az valószínűleg nyilvánvaló mindenkinek, hogy ilyen katasztrófális mennyiségű szöveget csak olyan játékról vagyunk hajlandók írni, ami nagyon tetszik. A grafikai kivitelezéssel kapcsolatban már említettük, hogy a játék alapvetően Spectrumra készült és a sprite-okat leszámítva monokróm. A nézeti képek megjelenítésénél egy kicsit várni kell, de hát az egyértelmű, hogy a 32-33.000 nézeti képet csak úgy tudta Singleton úr biztosítani, hogy képernyőelemekből építi fel a képeket. Ezeket az apróságokat leszámítva már csak pozitívumai vannak a játéknak — omdie, but goldie! Először is az, hogy nagyon nehéz és nehezségi fokozatot nem lehet állítani. Ki nem állhatjuk azokat a stratégiai programokat, amelyekben ilyen van és könnyűre állítva még egy dögölt angolna is hipp-hopp lecsapodhatja a gépet (ld. például CENTURIO). Ezek elveszik a győzelem örömet, másrészt ki az a marha, aki HARD-ban játszana, ha van EASY is? Az ugyan nem volt túl szép szóval Singleton úrtól, hogy Doomdark legalább háromszoros túlerőben van és az erejét még jól is használja ki, de ezt némileg ellensúlyozza, hogy nálunk a vezérek is megszárolják az ellenséget és kipihentén legalább kétszer olyan jók a katonáink. Száz szóval is egy a vége: a LORDS OF MIDNIGHT legalább olyan jó játék, mint amilyen régi — akinek valaha is tetszett egy stratégiai játék, az mindenképpen kotorja elő valahonnan és birkózzon vele egy kicsit. Nem hinnék, hogy megbánná... (Egyébként igazán átirhathák volna mondjuk Amigára vagy PC-re, egy kicsit jobb grafikával)

Végül egy rémisztő hír: mivel ezzel párhuzamosan nyüstöljük a játék folytatását is, nem kizárt, hogy a közeljövőben egy DOOM-DARK'S REVENGE leírást is rátok zúdítottunk. (Hát ez nem túl jó hír — CoVboy)

## Rendkívüli újdonság!

**Ha esetleg szükséged lenne olyan csekkekre, amelyeken '92-es előfizetést vagy egy CoV Évkönyv '91-et akarsz rendelni, csak nyugodtan kérd tőlünk! Még vannak...**





A következő lépés a karakter képének kiválasztása: a nyílak használatával 30 kép közül válogathatunk. A képek alatt látjuk a karaktere jellemző tulajdonságokat, amelyek valószínűleg már ismerősek lesznek a többi RPG-ből: STR (erő), INT (intelligencia), WIS (bölcesség), DEX (gygyesség), CON (egészség) CHA (karizma, megnyerőképesség), AC (Armour Class, minél kisebb, annál jobb — a DEX növelésével csökkenthető), HP (Hit Points, mondjuk "életerő") és LVL (a karakter osztályának szintje). A tulajdonságok szerepéhez valószínűleg nem szükséges kommentár (pl. ha nagyobb az STR, a karakter nagyobbat űthet, magasabb DEX-nél nehezebben találjuk el, stb.).

A kép kiválasztása után a jobb alsó sarokban négy újabb opció jelenik meg:

- REROLL-lal új paramétereket kérhetünk a karakternek;
  - MODIFY választása után a LVL és az AC kivételével állíthatjuk a kívánt értékre a karakter tulajdonságait. Az első oszlopban lévő tulajdonságok maximális értéke 18, a HP az osztálytól, szinttől és fajától függ;
  - FACES választásával egy másik képet választhatunk a karakternek;
  - KEEP-pel érvényesítjük a jelenlegi beállításokat. Ezután már csak nevet kell adnunk és a karakter bekerül az új csapatba.
- Miután mind a négy karaktert elkészítettük, az alsó részen megjelenik a PLAY opció, amivel elkezdhetjük a játékot.

## Kezelés

A bal felső részen látható az a kép, amelyet a csapat az adott irányba fordulva lát (játéktér); alatta a mozgásra szolgáló nyílak és az iránytű; a jobb oldali részen a csapatban lévő karakterek képe; alul pedig az úzenetor és a CAMP ikon, ami egyrészt pause-ként szolgál, másrészt egy menü kapunk vele. A pointer normál állapotban nyíl alakú, de ha valamilyen tárgyra clickelünk vele (bal gomb), akkor a tárgyra jellemző formára vált: a tárgyat átpakolhatjuk egy alkalmas helyre vagy eldobhatjuk (jobb vagy bal click a játéktér felső részén). Ha valamilyen tárgy a karakter kezében van, akkor a jobb click a tárgyon azt jelenti, hogy a karakter használja fel a tárgyat.



### △ Királyunk némi kételkedéssel tekint a társulatra

**Játéktér:** Itt látjuk azt a képet, amit a csapat az adott irányban lát. Ha valamilyen érdekes tárgy bukkantunk, csak simán rá kell clickelnünk és máris "felvetük" (a pointer olyan lesz, mint a tárgy). Ugyancsak bal clickkel vizsgálódhatunk a játéktérben: ha valamilyen érdekes dologra bukkantunk (például egy rúnára a falon), akkor az úzenetor tájékoztat a vizsgálódás eredményéről. A falakon egy csomó kapcsolót, kart, gombot leltünk, ezeket szintén bal clickkel aktiválhatjuk. Ha valamilyen tárgy van a kezünkben, akkor a játéktér felső harmadán clickelve a jobb gombbal, a tárgyat elhajthatjuk abba az irányba, amerre nézünk (addig repül, amíg neki nem ütődik egy falnak).

**Nyílak/iránytű:** A nyílakra clickelve mozoghatunk vagy fordulhatunk, de a kurzorokkal is irányíthatjuk a játéktér. Az iránytű használata egyértelmű: azt az irányt mutatja, amerre éppen nézünk. Természetesen néha előfordul az is, hogy egy muris varázslat megbolondítja és ha nem figyeljük a térképet, úgy eltévedünk, hogy többet meg se találjuk magunkat...

**Karakterek:** A jobb felső részen találjuk a karaktereink képét (felül a név, középen a karakter képe, mellette a jobb (felső) és a bal (alsó) kézben tartott tárgy, alul a karakter HP-je). A kezekre ballal clickelve felvehetünk/terakhatunk tárgyakat (jobbbal használjuk), a karakter képére

clickelve pedig megjelenik a felszerelése. Itt a bal oldali két oszlop jelzi a karakter hátszákjának a tartalmát, mellette pedig a karakter szívetűjére mutató nyílak a különböző testrészekben horodott felszereléseket. Az üres négyzetekbe pakolhatunk új stuffokat. Természetesen a program figyeli, hogy egy adott cuccot le lehet-e rakni a kijelölt helyre: nyilvánvaló, hogy például egy cipőt nem a fejen kell viselni és nem túl szép, ha valaki egy buzogányt hord gyűrű (a jobb kéznél levő két kis négyzet) gyantán. A hátán levő tegebe nyílveszőket (arrow) pakolhatunk (a szám jelzi, hogy hány van benne), amelyekét azután használhatunk harcban, miután egy íjat (bow) is szerzettünk hozzájuk. A felső részen látjuk az aktuális karakter képét, alatta pedig a HP-jét és az éhségét (FOOD). Ha a HP sárga vagy piros színű (10 vagy 5 alatt), akkor pihenünk kell (közben pedig egy cleric gyógyítja a sebesült karaktereket), ha a karakter éhes, akkor meg kell etetnünk (tegyünk a karakter szívetűjére felett levő étkészletre 1-2 ratort). A csapat tagjai nem túl jól bírják az éhezést... (!) Az étkészlet mellett nyílakkal lapozgathatunk a karakterek között.

A felszerelést jobbra jobb alsó részen lévő számfűzőre clickelve az aktuális karakter tulajdonságait vizsgálhatjuk, továbbá itt találjuk az általa gyűjtött tapasztalati pontokat (EXPERIENCE POINTS) is. A tapasztalat — az összes karaktere névze egyaránt — állandóan növekszik, ha ellenségekkel találkozunk, harcban győzünk, valamilyen tulajdonságot gyakorlunk vagy bármilyen (a küldetés szempontjából hasznos) dolgot művelünk. Néhányezer összegyűjtése után a karakter az osztályában egy szinttel magasabbra kerül (egyben a HP-jének maximális értéke is növekszik 3-6 ponttal), amiről az úzenetor tájékoztat bennünket. Kezdetben a karakterek EP-je 5.000 körül van, vegyes osztályoknál egy kicsit több, de az arányosan el van osztva az osztályok között.

**Úzenetor:** Itt tájékoztat bennünket a program minden érdekes eseményről, a játéktér érdekes helyeiről nyert infókról, illegális lépésekről (például egy adott tárgyat rossz helyen akartunk egy karakternél elhelyezni), a felvett/letett tárgyakról, a varázslók/mágusok által megmanul varázslatokról, karakterek szintvátszásairól stb.

**CAMP:** Egyrészt pause, másrészt egy menü aktivál, ami a következő pontokat tartalmazza.

**REST PARTY:** A csapat lepihen. Ha a a csapatban van cleric, akkor a program a pihenés előtt megkérdezi, hogy a sebesülteket gyógyítsák-e (közben látjuk a HP-jeit) — természetesen YES a célszerű válasz. Pihenés közben a karakterek között esznek is. Ha a cleric nem gyógyít, akkor a pihenés addig tart, amíg az első karakter HP-je maximális lesz (ha a cleric gyógyít, akkor minden karaktert a maximális HP-re tuningol). Ha további sérültek is vannak, amelyeknél a HP még nem maximális, akkor a program rákérdezi, hogy folytassa-e a pihenést — YES-nél a csapat addig pihen, amíg az összes karakter HP-je maximális nem lesz, de clickkel megszakíthatjuk a szenderegést. Pihenésre van szükség akkor is, ha valamilyen cleric vagy mágus karakterrel varázslatot akarunk memorizáltatni.

**MEMORIZE SPELLS:** A mágus osztályba tartozó karakter varázslatot tanul a pihenés ideje alatt. Először is azt kell kiválasztanunk, hogy milyen szinthez tartozó varázslatot akarunk memorizálni. Az RPG-kben megszokott *Spell Points* (a továbbiakban SP) ebben a játékban nem kerül külön kijelzésre: a varázslatot használó karaktereknél a varázslatok listája felett látjuk az adott szinthez tartozó mennyiséget (vagyis összesen ennyit lehet egyszerre memorizálni). Mindenekelőtt a varázslat szintjét kell kiválasztanunk, majd a megjelenő listában azokra a varázslatokra kell clickelnünk, amelyekét memorizáltatni akarunk a mágussal. Természetesen ugyanabból a varázslatból a mágus többet is memorizálhat. A memorizálás a pihenés ideje alatt zajlik (kb. 8 óráig vesz igénybe), tehát a REST PARTY menüpont választása előtt kell kiválasztanunk a megtanulandó varázslatot (ha nem választunk újakat, akkor az utolsó beállítás az érvényes).

**PRAY FOR SPELLS:** Ugyanaz vonatkozik ide is, mint az előbbi pontnál, de itt a cleric osztályba tartozó karakter tanulja a varázslatokat. Bizonyos szint elérése után a paladin osztályba tartozó karakter is varázsolhat — ha ilyen is van a csapatban (vagy több cleric), akkor előbb ki kell választanunk, hogy melyikről van szó.

**SCRIBE SCROLLS:** Varázstekecs megtejtése (pihenést nem igényel). Új játékból egy csomó mágus scrollt találhatunk, amelyek általában új varázslatokat tartalmaznak. Az új varázslat használatá előt meg kell fejtenünk a varázstekecsert és csak azután kerül a varázslat varázslatok listájába. Természetesen ha nincs nálunk tekecs (vagy a tekecsen levő varázslatot már ismerjük), akkor az a pont nem használható.

**PREFERENCES:** A TUNES/SOUNDS ponttal a hangeffektusokat kapcsolhatjuk ki/be, a MOUSE ON/OFF-al az egeret, a BAR GRAPHS ON állásban grafikonnal, OFF állásban pedig számmal mutatja a karakterek HP-jét (az utóbbi célszerűbb).

**GAME OPTIONS:** A LOAD/SAVE-vel játékállást tölthetünk/menthetünk, DROP-pal kirughatunk egy karaktert (csak akkor, ha már négyenél több van a csapatban), a QUIT-let pedig megerősítés után kiléphetünk a játékból.

## Varázslatok

Varázslatokkal a játékban csak a cleric vagy a mágus osztályba tartozó karakterek alkalmazhatnak, mindkettőt más varázslatokat ismer. (Illetve a paladin is tud majd varázsolni, de valahol a 3. szinten fogja az első szerezésénél varázslatot megkapni.) Egy varázslatot használó

karakternek először is ismernie kell a varázslatot: néhány varázslat rendelkezésre áll már kezdetben, továbbiakat tanulhatunk a megtalált varázstercsekre megfigyelésével és szintgrásoknál (ilyenkor általában az első áll rendelkezésre). Ha a varázslatot használó karakter ismer egy adott varázslatot, akkor a pihenések alkalmával memorizálhatja az általunk beállított, SP-től függő mértékben (például egy 5. szintű cleric megtanulhat 3 *Bless* és 1 *Detect Magic*-ot). Amennyit egy pihenés alkalmával megtanul, annyit felhasználhat a későbbiekben. Az elhasznált varázslatot a következő pihenés alkalmával ismét meg kell tanulnia a használathoz (ha a CAMP-menü MEMORIZE/PRAY FOR SPELLS pontjában beállított értékeket nem írjuk át, akkor a REST PARTY választásánál automatikusan megtanulja az utólagra beállított varázslatokat). A varázslatok használatahoz a karakter bal kezében tartott szimbólumra (clericnél a szent szimbólum, mage-nél a varázskönyv) kell clickelnünk a jobb gombbal. Ekkor a képernyő középső részén megjelenik egy ablak, amelyben kiválaszthatjuk, hogy milyen szintű varázslatot akarunk használni, a szinthez tartozó (megtanult) varázslatokból pedig melyiket. Az ABORT SPELL választásával kikapcsolhatjuk az ablakot. A cleric és mage karakterek a szintjükhöz képest egyvel alacsonyabb szinthez tartozó varázslatokat alkalmazhatnak. Az SP szintén a karakter szintjének függvénye, szintgrásoknál az összes szinthez tartozó SP-vel növekszik (azaz szintgráns után az elért szintekhez tartozó varázslatokból egyvel többet memorizálhat a karakter). Most nem soroljuk fel az összes varázslatot, csak azokat, amelyeket az első 5 szinten tudunk használni:

#### (Cleric spells) 1. szint:

**Bless:** Áldás. Az egész csapatra vonatkozik, de túl sok hasznát nem találjuk. Esetleg arról van szó, hogy harc közben nehezebben találják el a karaktereket...

**Cure Light Wounds:** Könnyűb sérülések gyógyítása egy karakteren. Harc közben is használható elsősegélyként, de automatikusan működésbe lép akkor is, ha a csapat pihenésekor kériük a gyógyítást. 5-12 HP-t gyógyít valamelyik karakteren (pihenésekor a használat után rögtön memorizálja is és folytatja a gyógyítást). Lehetőleg mindig legyen 1-2 ilyen varázslat a cleric tarsolyában.

**Cause Light Wounds:** Könnyű sérülés okozása, de csak akkor van hatása, ha a cleric az első sorban van. Harcba alkalmazható: valamelyik ellenségén könnyűb (5-10 HP körül) sebet ejt.

**Detect Magic:** Varázslat felderítése. Amíg a varázslat tart, a karaktereinél levő mágikus erejű tárgyak kék színnel világítanak.

**Protect Evil:** Védelem a gonoszról. A név ugyan magától beszél, de a varázslat hasznárolt szerzett ismereteinket tömörean egy kérdőjelben összegezhethetünk...

#### 2. szint:

**Aid:** Segély. A kiválasztott karakter HP-jét ötlet növeli (ha maximumon volt, akkor ahhoz is hozzáad ötöt).

**Flame Blade:** "Villámpenge". Csak akkor használható, ha a cleric másik kezében nincs semmi. A varázslat után a cleric másik kezében egy tűzard jelenik meg. Eldobni nem lehet, csak jobb clickkel használható (ha a cleric az első sorban van). Elég nagyokat (10-15 HP) lehet sözni vele az ellenfelek nyakába.

**Hold Poison:** Fagyasztás. Szintén harcban vehető be: az ellenséges karakterek átmenetileg megdermednek és egy darabig nem támad. Közben persze mi boldogan csépelhetjük őket. A 4. szintől kezdve már nem nagyon szokott sikerülni...

**Slow Poison:** Mérgezés lassítása. 4-5-ös jellegű varázslat: ha az ellenfél mérget vet be (például a 4. szinten levő pókok harapása általában mérges), akkor lassítja a mérgezés hatását, tehát a karakter HP-je csak bizonyos idő eltelté után kezd el vérszen csökkenni.

#### (Mage spells)

##### 1. szint

**Armor:** Páncél. A kiválasztott karakterünk AC-ját átmenetileg kettővel csökkenti, de csak akkor, ha az nem kevesebb 1-nél.

**Detect Magic:** ld. a cleric hasonló varázslatánál.

**Magic Missile:** Mágikus lövedék. Harcba alkalmazható, az általán ellenséges karakteren néhány HP-nyi sebet ejt.

**Shield:** Pajzs a varázslatot alkalmozó mágus körül. A varázslat ideje alatt támadásokat HP-vesztésé nélkül veszeletti.

**Shocking Grasp:** "Sokkoló érintés". A másik kéznek szabadnak kell lennie hozzá. Itt egy tényleg fog megjelenni, ami ugyanúgy használható, mint a clericnél a *Flame Blade*.

##### 2. szint

**Mell's Acid Arrow:** "Mell bácsi savnyilva". Ez egy nagyon kellemes harci varázslat: az első három szinten egy ellenséges karaktert általában azonnal kinyír (vagy ha nem, akkor is jó nagyot rög belejűk).

**Invisibility:** Láthatatlanság. A kiválasztott karakterünk átmenetileg láthatatlanná válik (a képe el is tűnik a karakterek listájából). Ez harcban nagyon egészséges lenne, csak az a probléma vele, hogy a varázslat azonnal megszűnik, mielőtt a karakter valamilyen fegyvert használ. Egyébként célszerű egy lyket bevetni, ha valamelyik karakterünk már eszméletlenül vált a harcban: így már úgysem használhat semmit, de ha tovább pófoljuk, akkor meg fog halni, ami nem kimondottan örömteli esemény.

##### 3. szint

**Fireball:** Tűzcsapás. Teljesen cool varázslat: ha a mage nem vegyes osztályú, akkor valahol az 5. szint környékén már illik tudnia.

Fogalmunk sincs, hogy hány HP-t sebezhet, de rendkívül nagyokat rüg az ellenfelekre.

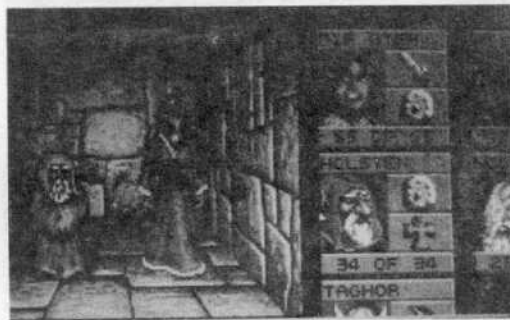
**Haste:** Gyorsaság. Harci varázslat, a karakterek a fegyverek használata után gyorsabban ismételhetnek.

**Invisibility 10':** Ugyanaz, mint a 2. szint varázslata, de az összes karaktere érvényes.

Ha valamelyik karakterre vagy a csapatra ható tartós varázslatot alkalmazunk, akkor a karakter képe körül színes keret jelzi a varázslatot (ha több varázslat is hat egyszerre, akkor a keret csíkos). Egyelőre ennyit a varázslatokról, a többi majd a következő számban ismétetjük.

Már volt szó róla, hogy a mage varázslatokat a mage scrollok megfigyelésével bővíthetjük. Az új varázslatokon kívül azonban egy csomó olyan mage/cleric scrollot is találunk, amelyeket az adott karakter már ismer. Ezeket is mindenképpen hurcoljuk magunkkal: ha az ismer varázslat tekercsét használjuk (valamelyik kézben tartva jobb click), ugyanazt a hatást érjük el, mintha a varázslatot memorizálta volna a karakter. A tekercsek egyébként egyszerűen használat után eltűnnek.

### ▽ Anya csak egy van — az is egy female fighter



### Tárgyak

Akárcsak a többi RPG, az EYE OF THE BEHOLDER dungeonjai is egy rakás tárgyat rejtnek. Azt mindenki maga dönti el, hogy mit hurcol magával (az első néhány szinten a karakterek zsákiában rendelkezésre álló hely bőven elég lesz), de egy idő után úgyis mindenkinek világos lesz, hogy mit érdemes és a feleslegeseket eldobálja. Most csak általánosságban nézzük át a cuccokat, a lényegesebbekre a leírás közben egy kicsit kitérnék:

**Fegyverek:** Van egy rakás befűlők, csak kapásból néhány: rövid/hosszú kard (*Short/Long Sword*), tör (*Dagger*), jatagán (*Backstabber*), buzogány (*Mace*), csatabárd (*Axe*), stb. A kardok közül természetesen a hosszalval lehet nagyobakat csapni, a török közül kellemes hatása van a *Stone Dagger*-nek (ez egyébként mára is jó lesz), a csatabárdok közül pedig igen barátságos szerszám a *Drow Cleaver*. A fegyverek speciális lajtájait képezik a kétékes fegyverek (ha egy karakter kezében ilyen van, a másik kezében levő tárgyat nem tudja használni), ezen belül pedig azok, amelyekhez valamilyen tölteny szükséges. Ilyen például az íj (*Bow*) és a parittyá (*Sling*). Ha valamelyik karakterünk kezében ilyen van, akkor jobb clickkel addig tölthetünk velük, amíg a rendelkezésre álló tölteny (íj esetében nyilvánzó (*Arrow*), parittyánál kavics (*Rock*)) el nem fogy (ilyenkor clicknél NO AMMO feliratot kapunk). Teljesen mindegy, hogy a tölteny a hátszákban vagy (nyilván) a tegeztben van, lényeg az, hogy ha valamelyik karakter ilyen fegyvert használ, akkor a csapat által összeszedett töltenyeket nála halmozzuk fel.

**Felzerelések:** Ide tartoznak a páncélok, pajzsok, ruhák és cipők. A páncélok és a pajzsok a karakter AC-jét csökkentik a minőség mértékében. Kezdetben — a mage kivételével — minden karakter bőrcáncél (*Leather Armor*) visel, de a későbbiekben találhatunk egyre jobbakat is (*Scaled Mail*, *Chain Mail*, *Plate Mail*). A mage karakterek ruházata egy két köpeny (*Robe*). Ilyeneket is találhatunk, de teljesen felesleges magunkkal hurcolni őket. A cipők ugyan nem csökkentik a karakter AC-jét, mindenesetre nem árt viselni őket.

**Potionok:** Jellegzetes üvegekben levő varázszerek, amelyek fogyasztása (jobb click valamelyik karakter kezében), valamilyen tulajdonságot növel (vagy csökkent) Pottonok.

**Healing:** Néhány HP-1 (5-12) gyógyít egy karakteren.

**Extra Healing:** Ugyanaz, mint az előbbi csak egyvel nagyobb kiadásban (10-20 HP).

**Cure Poison:** Ellenmérég. A 4-5. szinten kedves pókokkal fog meggyűlni a bajunk, amelyek harapása mérgezést. Mérgezéskor a karakter neve pirosra vált és a karakterlapon POISONED feliratot látunk. Azonkívül az územtsor is tájékoztat róla, hogy a karakter érzi a mérgezés hatását és a HP-je 6-10 lépésközrel vilámgyorsan fogyni kezd — ha a karakter ilyen potlont fogyaszt, azonnal megszűnik a mérgezés hatása. A 4. szinten az első dolgot az legyen, hogy az északi részen levő 4 *Cure Poison*ot felvesszük!

**Speed:** A karakter egy ideig gyorsabban használhatja a fegyverét.

**Erelemszerhen** harc előtt vagy harcban kell meginni.

**Giant Strength:** Az STR-t növeli, a karakter nagyobb fog útni.

**Poison:** Nahát ez cool! Így csak meg mindenki! (Gyengébb angolosok kedvéért: poison=méreg.)

Ezenkívül van még egy zöld színű poton, ami nemes egyszerűséggel **Potion** névre keresztelték. Ezt nyugodtan felháríthatjuk — kaja. A karakterek csökken az éhsége és egy jó darabig nem is fogyaszt semmit.

**Scrolls:** Már volt szó róluk. Az ismeretlen varázslatokkal a mage megfetheti és varázskönyvében tárolhatja (egyébként a megfett scroll el is tűnik), az ismeretek pedig a cleric vagy a mage memorizált varázslatainak alkalmazhatja egy alkalommal.

**Egyéb stufok:** Nahát ide aztán sok minden tartozik. Fontos közülük a kaja (**Ration**) vagy a dupla adag kaja (**Iron Ration**), amelyekkel találhatunk is, de számlálhatunk is a szörnyektől. A többitől részletesebben majd később.

## Harc

Talán mondanunk sem kell, hogy a csatornarendszerben hemzsegnék a különféle szörnyek, akiknek leg több vágjuk, hogy elfogyasszanak bennünk.

A harc jellegéből adódik (arra harcolunk, amerre nézünk), hogy fizikailag az első két karakter harcol (ők kapják a találatokat is), a hátrébb levők pedig varázslatokkal, dobálással vagy nyilazással/paritával támogatják őket. Nyilvánvaló, hogy ha valamelyik hátsó sorban levő karakteren találatot (és az nem mérgezett), akkor az adott irányba kell fordulunk.

Ha az ellenfelek között nincs varázsló, akkor mindig az első sorban levő karakterek tevének. A megtámadott karakter képen egy nagy vörös loocsanás jelzi a találatot, a benne levő szám pedig azt az értéket, amit a megtámadott karakter elvesztett a HP-jéből. A magasabb (pontosabban melyebb) szinteken már előfordulhat az is, hogy a nagyobb teremben egyszerre több oldalról is támadják a csapatot. A harc kivételéseinek itt mutatkozik meg egy hátulütője: mivel csak arra harcolhatunk, amerre nézünk, egyszerre nem tudunk több irányban is támadni. Ilyenkor a legjobb megoldás az, ha valamelyik irányban varázsolunk néhány **Hold Person**ot, majd amíg a varázslat tart, egy másik irányba fordulva lemeszárjuk az arra levő népeket (vagy esetleg behatárolunk egy folyosót, hogy szemből jöjjenek).

A harc szempontjából a karakterek egyik legfontosabb tulajdonsága a HP. Ennek van egy szintől függő maximális értéke (szintjegről 5-8 ponttal nő), valamint egy aktuális értéke. Ha egy karakter HP-je 0 alá csökken, akkor eszméletlenül veszt (a karaktertárgy UNCONSCIOUS és nem használhat semmit), de ilyen állapotban még gyógyítható pihenéssel. Ha a HP —10 alá csökken, akkor a karakter meghal (a karaktertárgy DEAD felirat). Ilyenkor már nem gyógyítható, de azért nem kell sírva fakadnunk: a hulla egyrészt felészeltethető a későbbiekben, továbbá hurcolhat tárgyakat és nem fogyaszt kaja. Ilyen minőségben mondjuk tiszta haszon lenne, csak az EP-je nem növekszik... További boldonzás helyett egy jótanács: ha harcban valamelyik karakter eszméletlenül veszt, akkor varázslattal vagy egy gyógyítással próbáljuk életben tartani (ha egyik sem megy, akkor tegyük láthatatlanná egy **Invisibility** varázslattal).

A szörnyek ellen kétféle módszerrel harcolhatunk:

— ha a látóterben van valamelyik ellenség, akkor kaparintunk kézbe (pontosabban pointerbe) valamelyik fegyvert és cickeljük vele (jobb gomb) a játékképernyő felső harmadára, az ellenség fölé. Erre elhajlít a fegyvert — a sikeres találatot egy villanás jelzi (a sikertelen meg az, hogy a fegyver elrepült a messzeségbe). Találat után felvehetjük a fegyvert a földről (vagy egy újat valamelyik karakter felszereléséből) és folytathatjuk a dobálózást. Ha az ellenség több sorban támad, akkor a hátsó sorokat is támadhatjuk, ha a tárgy eldobásakor egy kicsit magasabbra cickelünk (na persze ennek megvan az a hátránya is, hogy ha csak egy sorban vannak, akkor egy túl magas cickelék a fegyvert át dobjuk a célón). Az eldobott fegyvert mindig az a karakter használja, akinek a cuccából felvett, tehát egy harcban mindenképpen jobb eredményt ér el egy tőr eldobásával, mint mondjuk egy mágus. Egyébként ha az összes fegyverünket elszórtuk, akkor kinúgnak esetleg hozzávagdálhatjuk az ellenfeleket a többi cuccunkat is, kezdve a kavicsokkal (mindennel üthetünk pár HP-t) — vagy például sürgősen elhúzzuk a csikot;

— az előbbi módszernél lényegesen célszerűbb az, ha az első két karakter kezében tartjuk a legjobb fegyvereket és harcban használjuk őket (jobb gombbal cickelünk a fegyvert tartó kézre). Ilyenkor CANT REACH felirat mutatja, ha az ellenfél túl messze van, MISS pedig azt, hogy elhibáztuk — ha számot kapunk, akkor sikerült egy ütést bevinnünk: úgy HP-t sebezünk az ellenségen. Ezzel a módszerrel egyébként lényegesen nagyobb ütéseket tudunk bevinni, mintha dobáloznánk a fegyverekkel (azonkívül nem kell összeszedgetnünk őket a csata után). A fegyver használata után néhány másodpercet várunk kell, amíg az adott karakterrel újra támadhatunk — addig üthetünk egy másik

karakteremlő fegyverrel (egy Speed varázslat vagy poton ezt a várakozási időt csökkenti).

A kezdeti 4 főből álló társulat a játék során 6-ra bővíülhet, ha az utunkba akadó NPC-eket (non-player character) bevesszük a csapatba (pl. a 4. és 5. szinten két dwarf fighter áll rendelkezésünkre, továbbá a csontokból is újabb karaktereket építhetünk magunknak). Ha egy NPC jelentkezést elfogadjuk, akkor az automatikusan a hátsó sorba fog kerülni, viszont ha már minden hely foglalt, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyik meglévő karakterünk akarjuk felcserélni vele. Mivel a kézfegyvereket (kard, tőr, stb.) csak az első sorban levő karakterek használhatják támadásra (már amennyiben nem akarnak dobálózni), tehát logikus, hogy a hátsó sorba kerülő új karakterek kezébe íjat és nyilat kell adnunk (természetesen a töltényeket is át kell pakolnunk hozzájuk) — így négy karakterrel támadhatunk egyszerre (közben a középső sorral még varázsolgathatunk is).

Az ellenfelek HP-je ugyan nem kerül kijelzésre, de az ügyis mindenkinek feltűnik majd, ha az ellenségek eltűnnek — vagyis győzött. A szinteken általában két szörnyfajtával találkozunk: goblin/csúszómászó, csontváz/zombi, ork/zöld sárkány, a dwarf bányákban (4-6. szint) csak pók van. A szörnyek az első két szinten bizonyos helyeket őriznek, a további szinteken már követnek is bennünk. A győztes csapatok egyrészt növelik a karaktereink tapasztalatát, továbbá az egyik látottól élelmet és fegyvereket is számlálhatunk (az első szinten a goblintól tört, a második szinten a csontvázaktól csatárbárdot és sisakot, a harmadikon az orkoltól buzogányt). A pókoktól nem lehet zamánnyt begyűjteni, a 6. szintől viszont már újabb kirabolható szörnyek jönnek (a szákmány: **Staff**, **Wand**, **Spear**, **Maice**, stb.).

Fontos megjegyezni: néhány szörnyemlő valamilyen speci tárgyra bukkanunk (például kulcsra vagy tőrre) — a játék szerzői biztosítottak magukat, hogy a játékos csak akkor keveredhessen ki valahonnan, miután lemeszárta ezeket...

## Ajtók/illúziófalak

Az ajtókat (vagy az ajtórokat lezáró varáscsokot) a lehető legváltozatosabb módszerrel nyithatjuk ki. Ha valamilyen trükkre van szükség, akkor azt az ajtó közelében általában egy rúna (rovásírással írt felírral) jelöli valamelyik falon. A térképen nem jelöltük őket külön-külön, majd mindenki eldönti, hogy melyik módszer szükséges):

- A legegyszerűbb eset, amikor az ajtó mellett egy nyomógomb található. Csak cickeljük a játékerében a gombra és máris szabad az út.
- Néhány ajtó valamilyen kapcsoló nyit, ami valahol az ajtó közelében található. Ez lehet egy nagy kar vagy egy téglalap/kör alakú rész valamelyik falon, alacsonyabban fekvő szinteken pedig valamilyen szobor mozoghat az aktrésre.
- Egyes ajtóknak többször neki kell menni. Ezeknél az első (néhány) próbálkozás nem jár eredménnyel: az üzenetsorban azt olvashatjuk, hogy "a csapat nekiveselkedett, de nem sikerült kinyitni (ha azt kapjuk, hogy "No one is able to pry this door open", akkor felesleges erőlködni, valamilyen más módszerhez kell folyamodnunk). Ha tovább próbálkozunk, valamikor majd csak kinyílik — jóéve...
- Néhány ajtó környékén jellegzetes, kör alakú kiemelkedés található a falon. Az ajtó csak akkor nyílik, ha a kiemelkedésen valamilyen súly van (ha volt rajta valami és felvettük, akkor bezáródik). Nem árt tehát 2-3 kavicsot is magunkkal hurcolnunk, hogy ha ilyen ajtóba botlanánk, akkor rádobhassuk. (Egyébként néhány helyen ugyanezzel a módszerrel lehet becsukni az úton tatonóg lyukakat is.)
- Az előzőhöz hasonló módszerrel nyílnak azok az ajtók, amelyek környékén egy "What an odd carving to piece here" rúnát találunk. Az ilyeneknél hozzá kell vágunk valamit az ajtóhoz.

**Illúziófalak:** A játékbán egy csomó olyan fal van, ami ugyan első látásra falnak tűnik, de valahogyan el lehet tüntetni (a térképen sraffozással jelölve):

- Egyes falakon egy "Passage" jelentést hordozó kör rúnát látunk. Ezeknek csak simán neki kell gyalogolnunk és az illúziófal már el is tűnt.
- Más illúziófalak az ajtóhoz hasonlóan nyílnak: a falon levő karokkal/téglalap alakú bemélyedésekkel vagy a kör alakú bukkánokra helyezett tárgyakkal lehet nyitni őket.
- Az illúziófalak működhetnek zsilip ("Ha ez nyitva, akkor az csukva") módszerrel is.
- A legnagyobb pótlatlanság a játék szerzőitől az volt, hogy néhány illúziófal csak azután nyílik ki, ha jártunk valamilyen helyszínen vagy megcsináltunk valamit. Azt mondjuk tékép nélkül játszunk (vagy játék közben csinálja a térképet), az igen gyakran használható olyan kifejezéseket, amit mi \*\*\*\*\*-gal szoktunk jelölni...

A terepakadályok további csoportját képezik a gödrök (lyukak a földön), amelyeken keresztül egy alszintre vagy a következő szintre pottyantunk. Mivel ezekre általában normális lejáró is vezet, célszerűbb a létrák használata (már csak azért is, mert zuhanásokról minden karakter vesz vagy 10-12 HP-t is). A gödrök eltitkoltas a falaknál és az ajtóknál megismert módszerek valamelyikével történhet.

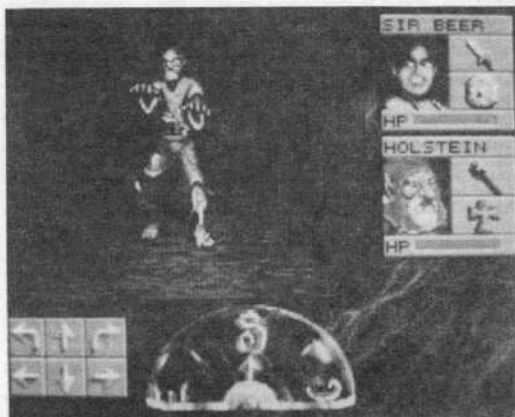
Na jó, ennyi valószínűleg bőven elég is lesz a kezelésből, most következnek az, ami úgyis a legjobban érdekli a játékosokat: a leírás és a térképek. A játékbán — az alszintektől eltekintve — összesen 12 szint van a végső célunk, hogy megtaláljuk a Tanú szemeit. Ez egy hatalmas szmogoly, ami óriási mágikus energiával rendelkezik. Az alábbiakban egyelőre az első 3 szint leírását közöljük részletesen (a többi a következő CoV-ban jön). Nosza, rapta:



## 1. szint

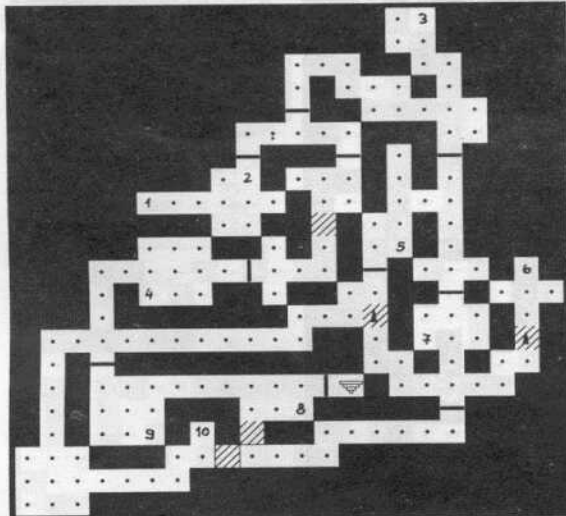
Ha új társulatot generáltunk, akkor a játék ott kezdődik, ahol az intro véget ért: mögöttünk a csatorna beomlott fala, előttünk az ismeretlen. Mellettünk meg egy kavics (Rock), amit azonnal elszüllyesztünk valamelyik karakter hátságájában. Nem rossz ötlet egyébként rögtön a játék elején memorizálni a cleric és mage karakterekkel néhány harci varázslatot és a clericnél legalább egy *Cure Light Wounds*-ot, hogy a harcokban fejleszthessük őket, valamint pihenéskor gyógyulhassanak a sérült karakterek. Az úton egy terembe érkezünk, amelynek a falánál egy volt halfling alussza örök nyugalomát (*Halfling Bones*), a csontra közül pedig egy állucsvot (*Lockpick*) halaszhatunk elő. Az ex-halfling *Tod Uphill* névre hallgatott és egy 4. szintű thief volt. Ez ugyan a csontraiból nem derül ki, de ha magunkkal visszük, akkor az 5. szinten, a dwarfok táborában újraélésztjük és bevehetjük a társulataba (inkább a dwarfokat tartjuk meg). Ja, pardon — egyelőre az 1. szinten vagyunk... Az észak felé vezető ajtó a mellette levő karral nyitható. A következő folyosó keleti végében egy kobold rúna hirdeti, hogy "Entrance", de az ajtót mindenki észreveheti enélkül is (már amennyiben nem kikapcsolt monitorral játszik). Az ajtó melletti gomb megnyomása után szabad az út dél felé. Itt a térképen ugyan illuziófalat jelöltünk, de ez csak akkor létezik, ha délről érkezünk oda (onnan csak neki kell mennünk) — észak felől nem jelent akadályt. Ismét egy ajtóhoz érkezünk, amely a déli beugróban levő téglalap alakú gombbal nyitható. Az ajtó mögött 4 vidám goblin vágat elő és nekiállnak felszeletelni a társulat tagjait. Mivel morózus hangulatban ébredtünk, inkább úgy döntünk, hogy mi szeleteljük fel őket. Az egyikőt egy kést (*Dagger*), egy másiktól pedig egy *Detect Magic* (mage) scrollt zsákmányolhatunk (a mage már ismeri). A teremben két adag kaja (*Food*) várja, hogy elszüllyesszük a motyónkban. Dél felé pontosan egy bezárt ajtónak gyalogolunk neki, ez vezet majd abba a terembe, ahol a 2. szintre lejuthatunk. Most egyelőre nem tudjuk kinyitni, tehát sétáljunk a délnyugati részen levő terembe, ahol 3-4 csúszmászó (hidra? rája? MDF-képviseelő?) várakozik a halálára. Mire leemészároljuk őket, a vegyes osztályú (2/3) karakterek gyengébbik osztálya is 3. szintre ugrik. A 10-es számmal jelölt helyet két goblin őrzi, az egyik hullaja után egy újabb tőr vándorolhat be az arzenálunkba. A falon levő mélyedésben két varázstekerse felünk, egy *Armor* (mage) és egy *Bless* (cleric) scrollra. Az utóbbit a cleric már ismeri, de az *Armor* a mage számára új, tehát fejtünk meg, hogy használható legyen (SCRIBE SCROLLS).

Itt egy kis kavarás van: kelet felé vezető illuziófal erről az oldalról nem nyitható, csak a másiktól — akkor viszont a másik oldalon, északra levő illuziófal nem fog kinyitni. Óóóó, ez egy kicsit elmésen hangzik... A lényeg az, hogy ha a folyosót lezáró illuziófalat kelet felől kinyitjuk, akkor a kijáráthoz vezető terembe az ajtón keresztül juthatunk be (többször neki kell feszülnünk) — egyébként (ha úgy csináljuk, mint most) az ajtó nem nyitható és a túlóldalon található (északra levő illuziófal fog kinyitni). Mivel most éppen zsákuatában vagyunk, menjünk vissza a terem bejáratánál lévő ajtóig és onnan tágabb kelet felé, amíg a karral nyitható ajtóig nem érünk. Itt újabb négy goblin fogja garapítani az áldozataink listáját (3 *Dagger*), aztán felvehetünk még egy kavicsot. Sétáljunk fel az északioldali részen levő terembe, ahol egy csomag elemőzsiát, egy



### △ A zombik kimondottan rosszul őrtöltött élő(halott)lények

másikat pedig a három goblin egyikétől zsákmányolhatunk, akik védtek a terem. Sétáljunk vissza a dél felé vezető folyosón, ahol a második ajtó csak akkor nyílik, ha az előtte levő kör alakú kiemelkedésen (a továbbiakban az egyszerűsödő kedvéért "bukkanó"-nak fogjuk nevezni őket) valamilyen súly van, tehát tegyünk rá egy kavicsot (a következő teremben felvehetünk helyette egy másikat). A folyosó végén egy nyomógombos ajtó vár bennünket, de mielőtt besétálnánk kukkantunk el előbb kelet felé. Az utat egy újabb illuziófal zárja le, amit a jobbra levő világosabb színű téglával nyithatunk ki. Mielőtt további illuzió(fala)kba ringatnánk magunkat, két — teljesen valószínűs — goblin jelenik meg a látóterünkben és jól orrbaverik az első két karakterünket. Egy ilyen inzultusra a méltó válasz csak az lehet, ha az onyészotnek adjuk őket és szüzenként magunkhoz vesszük a töreiket. Miközben egy dobonyíllal (*Dart*) garapítjuk az arzenálunkat, a program örömmel közli, hogy iszonyú bűdös van erefelé. A bűz valószínűleg a mennyezeten levő nyílásból árad — csak az nem világos, hogy honnan lehet ide lelesni, ha a legfelső szinten vagyunk?! (Netán a királyi palota illemhelye alatt szimatoltok... — CoVboj) Menjünk vissza az ajtóhoz és nyissuk ki. (Aki érez magában némi készletét, az az ajtó előtt elmehet még kinyitni a nyugatra vezető folyosó végén levő illuziófalat.) Talán már senkit sem fog meglepni, hogy az ajtó mögött újabb goblinok várják a megdicsőülésüket. A folyosót lezáró illuziófalról északra időközben megnyitott az út a kijáráthoz vezető terembe. Itt még néhány csúszmászó okvetlenkedik, aztán a nyugat felé levő terembe... felvehetünk egy pajzsot (*Shield*), eggyel csökkentett annak a karakternek az AC-jét, amelyiknek a bal kezében van), a keleti teremben pedig egy nyilvesszőt szüllyeshetünk valakinek a puzdrájába. A kijáráthoz vezető ajtót a falon levő gomb nyitja, ami azonnal be is csukódik, mielőtt az előtte levő bukkancóra lépünk. Így tehát csak azután nyitunk ajtót, miután ráéltünk egy kavicsot. Az ajtó mögött létrán lejutunk a 2. szintre. (A védelem — elméletileg — itt lépne működésbe. Amígán már kiküszöbölték, de PC-n elterjedt egy "szűz" verzió is. Ha még nem takarítottad volna ki, akkor nézd meg az Elsősegélyt).



- |    |   |
|----|---|
| 1  | — Start + Rock                                  |
| 2  | — Halfling Bones + Lockpick                     |
| 3  | — Food  |
| 4  | — 2 db Food                                     |
| 5  | — Rock  |
| 6  | — Dart  |
| 7  | — Rock  |
| 8  | — Arrow   |
| 9  | — Shield  |
| 10 | — Mage Scroll of Armor + Cleric Scroll of Bless |

## 2. szint

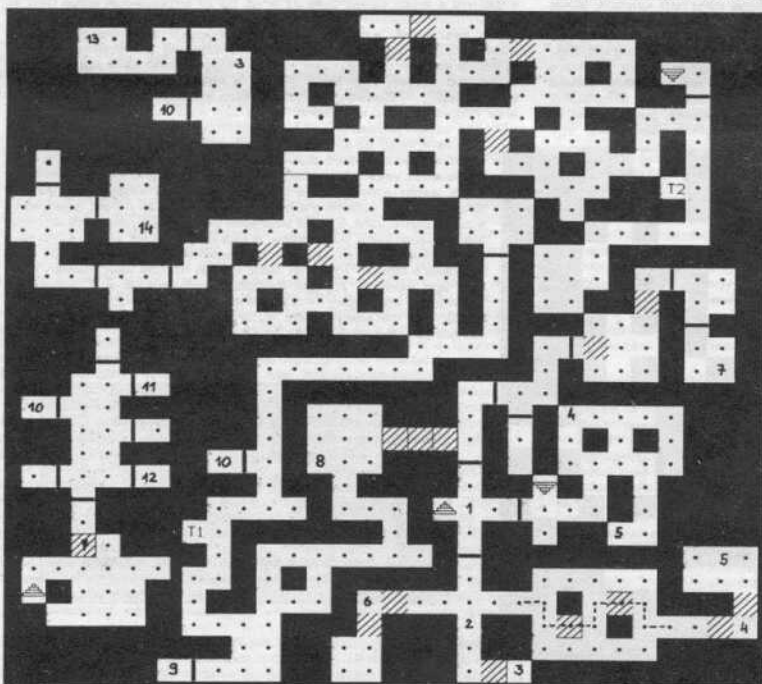
A második szint rendkívül mókásan kezdődik: rögtön az orrunk előtt egy ezüstkulcsot (*Silver Key*) találunk, ami nyilvánvalóan valami ajtót fog nyitni. Az ajtó egészen közel van (délre, keletre, északra) — a probléma csak az, hogy az egy kulcra három ajtó jut és csak egyet tudunk vele kinyitni... A választás tehát a "hasracsapás" nevű tevékenységgel történik: kezdjük mondjuk a déli ajtóval (egyűk bele a kulcsot az ajtó mellett dobozba). Az ajtó túlsóoldán egy rúna hirdeti, hogy 'Nem mindör az, aminek látszik' — ezzel valószínűleg arra utal, hogy a kereszteződésbe érve, a látósózd hirtelen elfordul 90°-kal jobbra. Forduljunk szépen vissza és haladjunk tovább dél felé, mert a folyosón egy parttyát (*Sling*) pillantottunk meg. Tovább déli felé egy bukkánón heverő kavicsra lelünk. Míheiyt közelebb lépünk, gúnyos röhögés visszahangzik a termekben. Ez jelezte, hogy becsukódott mögöttünk az átjáró és csapdába kerültünk. A falon levő rúna egyértelművé teszi a kijutás módját: vágunk hozzá valamit (például az imént felvett kavicsot) az illúziófalhoz és máris átsétálhatunk rajta. Vissza az elágazásig, majd forduljunk kelet felé. A következő terem iméy az kicsit meg van kavarva: ha az észak vagy a déli rész felé kerülve, akarnánk átjutni a túlsó felére, mindig ugyanoda jutnánk vissza, ahonnan elindultunk. Az illúziófalokon egy 'Passage' jelentésű ork rúna díszelg — ha simán nekimegyünk a két falnak, átsétálhatunk a terem keleti részébe. A folyosóan újabb ork rúna mutatja, hogy egy illúziófal előtt állunk (ennek is csak simán neki kell menni), majd egy falmélyedésben egy ezüstkulcsra és egy adag kajára bukkanunk. Az észak felé levő illúziófal mögötti teremben még egy adag elemőzsiát lelhetünk, aztán mehetünk vissza az elágazáshoz és onnan tovább nyugatra. A folyosó vége az eddigiekhez hasonló illúziófal, mögötte pedig egy *Shield* (mage) scrollt szedhetünk ki egy falmélyedésből. A dél felé levő illúziófal mögött megismerkedhetünk az ezen a szinten levő szörnyek első csoportjával: három zombi szalad az üdvözlésünkre.

(Ha nincs nyitva valamelyik karakter karakterlapja, akkor a cleric a zombik láttán azonnal egy *Turn Undead* varázslatba fekteti az energiáját (igaz, hogy ílyet nem tud, de úgy látszik ezt már adják egy cleric-ke). Erre a zombik mindaddig szaladni fognak előlünk, míg hozzájuk nem vágunk valamit — csak ezután támadnak. A csontvázak ellen szintén használhatjuk a cleric, de azok rövid időn belül ismét visszatermek.) Miután végeztünk a déli résszel, menjünk vissza a létrához, amin erre a szintre érkezünk és folytassuk a felfedezést a kelet felé vezető kulcsos ajtó mögött (az imént felvett *Silver Key* nyitja). Itt baira egy létrát találunk, ami egy alszintre (*Corrections Facility*) vezet. Ide később majd lenézünk, egyelőre fent nézünk szét. A szemen levő gödör szinten az említett

alszintre juttat, csak a zuhanásból kifolyólag egy csomó HP-t is vesz az összes karakter. Így tehát inkább csukjuk be a jobbra levő karral, majd a következő gödört tüntessük el azzal, hogy áthajlítunk egy sziklát a túlsóoldán levő bukkánóra. A túlsóoldalon jelzett sarkokban megtaláljuk a létrától észak felé vezető ajtó ezüstkulcsát (+ kaja), a délre nyíló zsákutcában, pedig még egy kaja várja, hogy elsüllyesszük a nyomókban. Ezután menjünk vissza az előbbi létrához és másszunk le rajta az alszintre (a térkép bal oldalán, láthatóan elcsúsztatva jöttünk), ahol az egyik sarkban egy győdyír (*Potion of Healing*) kerül a hátszákunkba. Mivel itt semmi mást nem lelünk, másszunk vissza a létrán, majd vissza a létrás elágazáshoz és nyissuk ki a kulccsal az észak felé vezető ajtót.

A falon egy rúnát találunk, amelynek felirata szerint 'Csak az erős jut át'. Ez a nyugat felé vezető folyosót lezáró illúziófalakra utal: csak akkor fognak kinyitni, ha ezen a részen már mindent felderítettünk (eddig egy nyílt ki). Így tehát tovább a folyosón, amit nemcsak arra egy ajtó zár le. Mivel semmiféle kapcsolót nem találunk, cickeljünk csak simán az ajtóra háromszor és a csapat felfeszti. Itt rögtön délre is vezet egy folyosó: a farácsot egy sima cickelk kinyithatjuk, csak az a baj, hogy a mögötte levő baltás csontváz is megpróbál ránciklickeini azzal a fejszével, amit a kezében lóbal. Miután lecsapodtuk, a szoba végében felvehetünk egy zöld színű potiónt (ez kaja), aztán folytatjuk az utunkat kelet felé. A folyosó legközelebbi ajtaja előtt a rúna tájékoztat rólá, hogy itt is úgy juthatunk át, ha hozzávágunk valamit a falhoz. A következő teremben mindössze egy gombot találunk, ami az észak felé vezető utat lezáró illúziófalat hivatott nyitni. Az úton természetesen nemcsakra újabb falba botlunk (sima click néhányszor rajta), majd egy zombi felszeltelese után átsétálhatunk a dél felé vezető ajtón (click). Itt egy halom stuff várja, hogy gazdagítson bennünket: még egy ezüstkulcs, egy óriás erejét biztosító varázslat (*Potion of Giant Strength*) és egy adag kaja.

Most visszasétálhatunk a keleti irányt lezáró illúziófalakhoz — kinyitlák. A következő teremben egy kőtört (*Stone Dagger*) vágunk zsebre, majd a délnyugati részen levő ajtó mögött (sima click) egy adag kaja és egy extra győgyír (*Potion of Extra Healing*) vár ránk. Tovább észak felé egy teleportra bukkanunk (T1), amelyek a T2-vel jelzett teleporthoz teleportálnak bennünket. (Tele van a portáloom az ilyen fogalmazással... — CoVboy) Ez a kijárat előtt van, de egyelőre teljesen felesleges igénybe vennünk, mert még úgysem tudunk kijutni erről a szintről. Inkább tovább észak felé, ahol hamarosan egy ajtóra bukkanunk. Az egyik falon egy nyomógombot, a másikon pedig egy rúnát találunk. Ez a szoba egy lift, amellyel a fősztint és két alszint között tudunk közlekedni: a nyomógombbal megvünk a következő szintre, a rúna pedig az aktuális szintet jelöli.



- |    |  |
|----|--|
| 1  | — Start + Silver key                                   |
| 2  | — Sling  |
| 3  | — Rock   |
| 4  | — Silver key + Food                                    |
| 5  | — Food   |
| 6  | — Mage Scroll of Shield                                |
| 7  | — Silver Key + 2 db Food +<br>Potion of Giant Strength |
| 8  | — Stone Dagger   |
| 9  | — Potion of Extra Healing + Food                       |
| 10 | — Lift   |
| 11 | — Bow  |
| 12 | — Mage Scroll of Invisibility                          |
| 13 | — Golden Key   |
| 14 | — Healing Potion                                       |

Nyomjuk meg a gombot és leutazunk a Corrections Facility-re. Ezzen már jártunk, csak egy illúzióval megakadályozta az északi szint felderítését. Itt a liftten kívül még öt gombbal nyitható ajtájú szobát fogunk találni. Az összes szobából két csontváz tudul elő. (Itt egyébként érdemes az összes lemezárólni, mert egyrészt növelik a tapasztalati pontokat, másrészt meg egy csomó szekercét (Mace) és az egész csapat számára elegendő sisakot (Helmet) zsákmányolhatunk tőlük.) A két számmal jelölt helyen egy ijt (Bow) valamint egy Invisibility (mage) scrollt találunk (ez utóbbi már 3. szintű varázslat).



### ▲ Csont valami súlyos dolgot lóbbál a kezében

Miután kitakarítottunk mindent, szálljunk vissza a liftbe és utazzunk le a következő alszintre (Death Section, a térkép bal felső részében levő zárt rész). Ennek az északnyugati részén megtaláljuk az aranykulcsot (Golden Key), ami a 3. szintre vezető létra szobáját fogja nyitni nekünk. A négy zombit nem fontos nyagagnni: a cleric Turn Undeadje elzavarja őket és ha nem kötözödünk velük, akkor itt harc nélkül is megúszhatjuk a dolgot. Miután megvan a kulcs, liftezzünk vissza az Entry levelre.

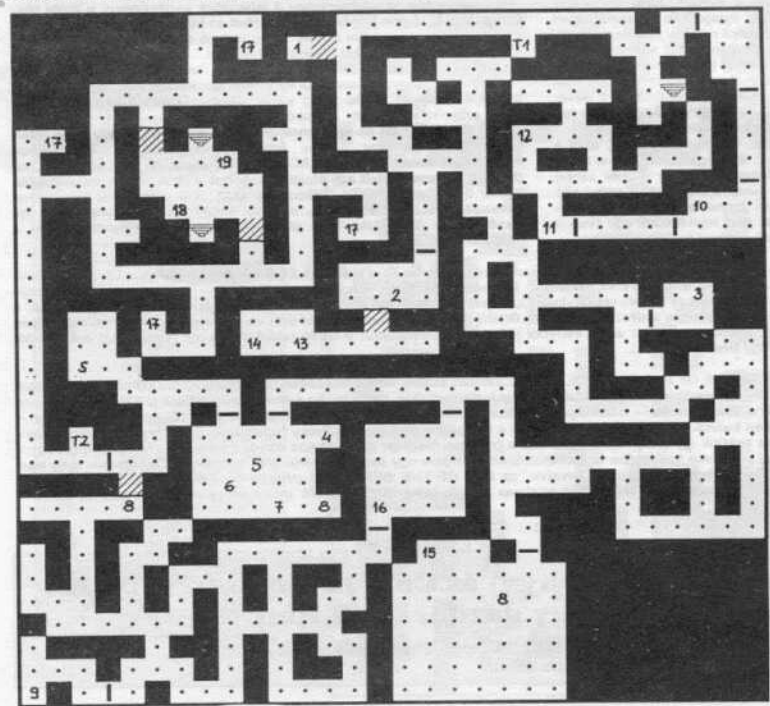
Tulajdonképpen most már nyugodtan igénybe vehetjük a teleportot (az aranykulccsal már kijuthatunk erről a helyszínről), de mindenképpen érdemes még a hátralevő részeket is körbejárni, hogy a karaktereink tapasztalatot gyűjtsenek. Így tehát menjünk tovább a folyosó végén levő ajtóig, ahol megint egy kulcos ajtó fogad bennünket. A zárat az utolsó ezüstkulcsunk nyitja, a teremben pedig egy bocskort (Leather Boots) és egy újabb pakk ételmet lelünk. Sétáljunk át a szint nyugati részén levő terembe (közben kikapcsolódásképpen feljebbvágunk egy zombit, ahol az északra nyitló ajtó (simu click) mögött még egy csontvázat csalogathatunk elő. A kelet felé levő ajtó csak azután nyitható, hogy a szomszédban levő csontvázakat kinyitjuk (az ő szobájukban van a nyitló kar): itt egy zombi és egy Healing Potion várja, hogy szereposztás szerint kinyirjuk illetve felvegyük őket. A szint északi részén levő kerengőben még felvehetünk egy adag kaját, aztán sétáljunk át az északkeleten levő kijárathoz. Az ajtó melletti szalomba tegyük be az aranykulcsot és a létrán lemászhathatunk a 3. szintre.

### 3. szint

Ez már egy nagyon kellemes próbatétel lesz (mazochistáknak ajánljuk, hogy próbáljanak meg egyedül térképet készíteni róla). Az első két szintet lehetőleg minél gyorsabban (minél kevesebb kaja elfogyasztásával) csináljuk meg. Ha az imént leírt módszert követjük, akkor az összes karakterünk 4. szintű (a vegyes osztályúak is legrosszabb esetben 3/4) és a kezdetben nálunk levő tartalékon kívül, mindenkinél legalább 2 adag kajának kell lenni. Ezen a szinten ugyanis már elég sokat kell pihennünk, mert az itteni ellenfelek (ork/zöld sárkány) már nagyon nagyokat fognak belénk rúgni (egy ütessel 6-8 HP-t is lecsaphatnak egy karakterünkről).

Az északkeleti részen levő lépcsőnél érkezünk a szintre. Itt fontos lesz, hogy először merre indulunk el (a térkép számozása is mutatja, hogy mi természetesen rossz felé kezdjük). A lépcső folyosójáról kisetálva kelet felé kell indulnunk.

A második ajtó után furcsa dolog történik: a folyosó közepén szédülést érzünk... Különösebb változás nincs, mindössze az előző ajtó felé nézünk (ha hátra fordítunk, akkor is). Eleget fordogódva ide-oda esetleg odatalálhatunk a szemben levő ajtóhoz, de sokkal egyszerűbb, ha a szédülés után hátralepünk egyet ("visszaszedülünk"), aztán tovább előre. A következő teremben egy ezüstkulcsra bukkanunk, majd kelet felé egy újabb szédülés folyosón haladunk tovább. Az ajtó mögött netsokára egy orka bukkanunk, amelynek lecsapódása után egy ezüstkulcsot zsákmányolunk. Ezen a részen még találhatunk egy nyílvevőt, aztán szédülegünk vissza a folyosókon a létra előtti elágazásig és onnan tovább nyugat felé. Egy bemélyedésben ismét egy teleportra bukkanunk: a szint északnyugati részén levő komplexumba ugorhatunk vele, de



- |    |  |
|----|--|
| 1  | — Cleric Scroll of Cause Wounds              |
| 2  | — Arrow                                      |
| 3  | — Potion of Extra Healing                    |
| 4  | — Shield                                     |
| 5  | — Food                                       |
| 6  | — Potion of Healing                          |
| 7  | — Cleric Scroll of Flame Blade               |
| 8  | — Rock                                       |
| 9  | — Bones + Leather Armor + Spear + Long Sword |
| 10 | — Silver Key                                 |
| 11 | — Silver Key (az ellenségnél)                |
| 12 | — Wand                                       |
| 13 | — Mage Scroll of Detect Magic                |
| 14 | — Backstaber + (Red) Gem                     |
| 15 | — Potion of Speed + 4 db Arrow + (Red) Gem   |
| 16 | — Mage Scroll of Fireball                    |
| 17 | — (Blue) Gem                                 |
| 18 | — Arrow + Chain Mail + Long sword            |
| 19 | — 2 db Iron Rations                          |



ennek túl sok tejeje még nincs. A folyosó végén egy gombos illúziófal kinyitása után egy *Cause Light Wounds* (cleric) scrollt gyűjthetünk be. Tovább délre egy ajtóra bukkanunk (végre egy ajtó!), mögötte pedig egyrészt egy nyílvesztőt (végre egy nyílvesztő!), másrészt meg három zárt talátnak a falon (végre három zárt). Az ezüstkulcsunk mindegyik zárbá passzol. Ha a két szőlő valamelyikébe tesszük bele, akkor egy piros gomb jelenik meg a zár helyén, aminek a megnyomására nem történik semmi — azaz csak egy ideig nem történik semmi: közben a hátunk mögött megjelenik egy sárkány, aki mindjárt hatalmas tocosokkal kedveskedik a hátul álló karaktereinknek (miután kinyitjuk, visszakapjuk tőle a kulcsot). A kulcsot a középső zárból kell tennünk: erre egy kék gomb jelenik meg, aminek a megnyomására feltárul az illúziófal. A mögötte levő részen egy *Detect Magic* (mage) scroll, egy *Jaogán* (*Backstabber*) és egy vörös drágakő (*Gem*) költözik be a gyűjteményünkbe. A gödörbe feltétlenül érdemes beleselni, mert csupa mágus dolog szerepel! Leszünk: a zuhanással mindenki vesz vagy 10 HP-t, odalent megismerkedhetünk egy kedves hölgygel (a neve Tarant Ella), aki izeltől, a harapása mérges és ha sikerülne leölnünk, akkor is majdnem biztos, hogy megmérgezte valamelyik karakterünket... Ha valaki leessett volna, akkor az utat lezáró ajtón egy kardcsapással juthat át. (Ez egyébként a 4. szintnek az a terme, amelyben a térképén az 5 és a 6 számú tárgyak vannak).

A cuccok összeszedése után menjünk vissza a folyosóra, aztán tovább délkelet felé. A keleti részen egy újabb kulcsos ajtó bukkanunk (ugyanilyen rekesz van a folyosó végében is), amelybe a másik ezüstkulcsunk passzol. Inkább a folyosó végében levőbe tegyük be a kulcsot, mert mindkettőt nyitja az ajtó (egy álmos sárkány fog kikukkantani, hogy ki kopogott), mert ott biztosan nem fog hátsó- vagy oldalba támadni senki a harc közben. A sárkány emléktét természetesen megöri, a teremben talált extra gyűrűt pedig zsebovágyjuk. Továbbhaladva délkelet felé valószinűleg egy újabb közös sárkány vetődik az utunkba, aztán délre talátnak egy ajtót. Az ajtó mölött egy sötét mélyedést látunk, amiért a vizsgálat azt mondja, hogy *'port úgy néz ki, mint egy ékszerdoboz belseje'*. Ez megindítja a fantáziánkat és beleteszünk egy kavicsot. No effect. Akkor inkább a vörös Gemet pakoljuk bele. Mindjárt más — kinyit az ajtó. Itt kivételesen nem huncut szörnyek szaladnak köpködvé/bunkókat suhogtatva az üdvözülésünkre, de azért ez is nagyon mágus hely lesz. Egy csomó gödröt és bukkanót látunk, a szoba északi részén pedig — gödrökkel eltérva — egy halom szuffot. A bukkanók itt is kapcsolóként működnek, de amikor ráépítünk/ráteszünk valamit, valamelyik gödröt becusajlik és egy másikat nyitnak ki. Mindenkinél jó szórakozást kívánunk ahhoz, hogy valahogyan úgy lépkedjen a bukkanókra, hogy a szuffokhoz (4 Arrow, Red Gem, Potion of Speed) vezető valamelyik mezőn becsukja a gödröt... Az is előfordulhat, hogy ügyesen úgy alakítja a dolgot, hogy bekerítjük magunkat: ez nem különösebben nagy baj, nyugodtan ugorjunk fejest valamelyik gödörbe. Egy alszintre jutunk, ahol néhány sárkányt és egy csillagó valamit találunk. (Térképet nem rajzoltunk erről a szintről, mert csak egy sima 6x7-es terem.) A sárkányokkal itt felesleges kötekedni, a csillagó izének nekimerve pedig bírunk a fenti terembe vezető ajtó előtt találni magunkat. Mielőtt telépünk innen, feltétlenül vegyük fel a terem délkeleti részén levő varázspálcát (*Wand*) — a mage rendkívül örülni fog neki: ha jól emlékszünk, egy töltésre való *Magic Missile* volt benne. Miután begyűjtöttük a sarokban levő rakást, vissza a folyosóra, ahol a következő állomás egy ugyanilyen ajtó lesz: itt is egy vörös Gemet kell a fal mölött rekeszbe tennünk. (Élég kellemetlen, ha az előbbi szoba helyett itt használjuk először a Gemünket: mivel a másik Gem a zárt ajtó mögött marad, egy kicsit körülmerényes lenne a bejutás oda...) A szobában két ork fogad, majd az eltűnésük után felvehetünk egy *Fireball* (mage) scrollt. Ezt a következők pHedés alkalmával fojtjuk meg, bár —

No, itt egyelőre véget ér a mese. A leírás már kezd gigaméreteket ölteni és nem szeretnénk, ha ez a számunk EOB-ból állna — tehát a következő CoV-ban ott folytatjuk, ahol most abbahagytuk. Akik addig egyedül kívánnak kalandozni, kapnak még egy térképet a 4-5. szintekről (leírás majd legközelebb) azzal a jótanáccsal, hogy mindenképp az északi részen levő *Cure Poison* potlonokat szerezzék meg. A térképeken használt jelölések: a szarm és betűk jelzik a tárgyakat és a speci helyeket; a sraffozott részek az illúziófalakat (ha valamelyik oldalán vonás talátnak, az csak valamilyen feltétellel nyitható); ha egy ajtónál nyíl van, akkor az csak az adott irányból járható akadálytalanul; a létrák jelölik a szintek (vagy alszintek) közötti átjárakat (az irányuk mutatja, hogy felfelé vagy lefelé vezetnek).

Szókas szerint a végére marad az értékelés: az EYE OF THE BEHOLDER best! Öszintén szólva, nem kifejezetten rajongtunk az SSI által meghonosított RPG-stílusért, mert a témérdek AD&D-szabály figyelembe vétele — a laikus számára — lassúvá, néha pedig érthetlenné tette a játékot. Az EOB-ben viszont ez szinte teljesen eltűnt. A játék gyors, látványos és — mivel a program minden szabályt lekezel és az illegális lépésekről azonnal tájékoztat — teljesen egyértelmű is. Ugyancsak elismerően tudunk nyilatkozni a grafikáról és a hangról is (igaz ugyan, hogy fogalmunk nincs, hogy hogyan kellene kinézni az adott szörnyeknek, mindenesetre nekünk így tetszenek). Azonkívül a játéknak megvan az a sajátos atmoszférája, ami biztosítja, hogy a játékosok csak egy Belső után merik kinyitni a lakások tolatójába vezető illúziófalat — hátha egy csontváz várja őket odabenn. (Csontvázát még nem találtam, de pókjaim nekem is vannak... — CoVbó) Mindent egybevetve: az EYE OF THE BEHOLDER minden bizonnyal nagy lépés az AD&D népszerűsítésében. Még annak is érdemes játszania vele, aki eddig siralmas arcade-eken és csapnivaló shoot-em-up-okon tengette az életét — élvezni fogja... Folytatók: a dupla számban.

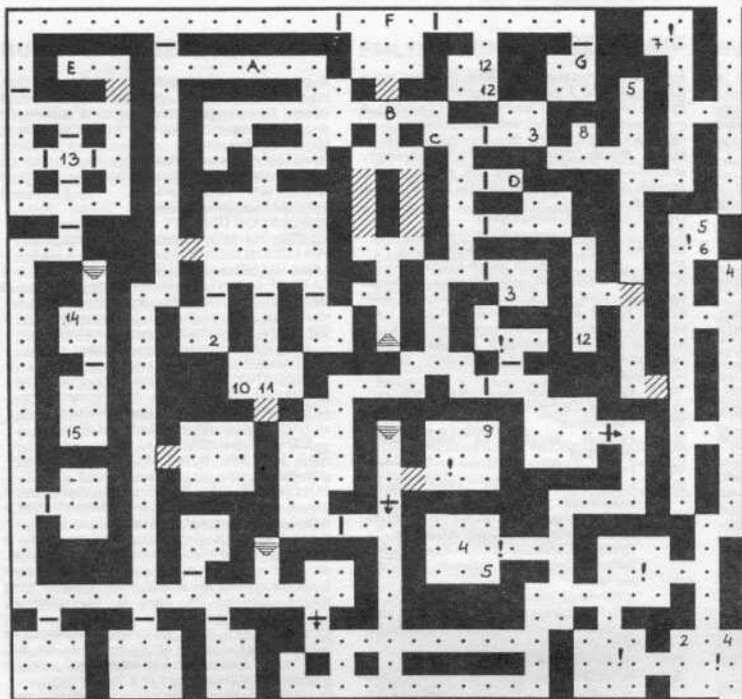
lévén 3. szintű varázslat — egy ideig még nem nagyon fogjuk használni. Ebből a teremből tulajdonképpen dél felé is mehetnénk, de a nyugati részen levő illúziófalnál zsákutcába keverednénk és kutyagolhatnánk vissza — így tehát inkább menjünk vissza arra a folyosóra, amelyen eddig jöttünk. A folyosó végén a rúna arról tájékoztat, hogy az ajtó mögött kulturális csemege vár: múzeumlátogatás következik... A rúnák nem hazudnak — odabent négy múzeális értékű sárkány és négy ork vár bennünket. Egy ideig bambán bámulnak ránk, hogy ki lehet az a marha, aki egy ilyen csodulött középsőbe merészkedett és csak néhány másodperc múlva kezdenek támadni. A néhány másodperc szünetet arra használjuk fel, hogy leverjük a bal kéz felé levő sárkányt és bevagytassunk a mögötte levő sarokba (itt egyébként egy újabb pajzs várja, hogy a másik, első sorban levő harcos kezébe adjuk). Így csak szembeál tudnak majd támadni. Itt elég hosszadalmas csatára számíthatunk, ami közben nem árt az első karakterekkel néhány *Healing Pot*-ot itatni. Nyilvánvaló, hogy csak pihenés után szabad ide bejárnunk és lehetőleg a cleric is memorizáljon néhány *Hold Persort* a pihenés alatt. Miután mindenkit lemeszároltunk, gyűjtjük be a szákmányt és az új cuccokat (*Shield, Healing Pot, Flame Blade scroll, Food, Rock*), majd a túlóraland felől ajtón távozunk a teremből. Innen északraugtat felé egy csomag kaját és egy orkot találunk egy teremben, délnyugatra pedig egy illúziófalat (az ajtó későbbre hagyjuk). Az illúziófal túlóraland egy kavicsot találunk, majd kukkantsunk el a délnyugati részre. (Az ottani folyosókony folyosókon egyébként 2-3 ork és sárkány is szokott rohángálni.) Az ajtó mögött rögtön egy sárkány kerül elő, aztán a szint délkeleti csücskében belebotunk egy olyan játékos földi maradványába, aki nem a CoV csodálatos leírása alapján akarta végigjárni az EYE OF THE BEHOLDER-t. Ez *Arva*, 5. szintű human female figure, akit szintén újraélesztethetünk majd a későbbiekben. Miután felcuccoltuk a szuffokat, menjünk vissza az illúziófal melletti ajtóhoz.

Az ajtó mögött megtaláljuk a teleport másik állomását, majd egy szép hosszú folyosó (visszatájtó lényegesen rövidebb) végén egy kék színű drágakövet végünk zsebre. A szint északraugyag részre elég szép ütvészto lett: egyrészt az oldalai egymás tükörképei, másrészt a bougrókból levő szemek előtt elhaladva az irányú össze-vissza forog és a következő sarok befordulva a szemközti levő folyosó ellenes oldalára kerülünk (ha nem ez a szándékunk, akkor haladjunk el egy szem előtt, majd forduljunk vissza és ugyanazon a sarokon forduljunk be, ahol erre a folyosóra jutottunk — nem ugyanoda fogunk jutni...). A kerengőről nyíló mellékfolyosók végében még további három kék gyémántot találunk. A gyémántokat a bougrókból levő szemek üres helyére kell pakolnunk. Miután a nyegedik is a helyére került, a szarm látra váltának és kinyílik az északi és déli részen a kijárat termébe vezető út.

(Aki esetleg úgy gondolja, hogy a teleportok segítségével a többi rész kihagyásával rögtön kezdés után idejöhet az a szintről, azt el kell keserítenünk: a program figyel, hogy jartunk-e mind a négy "kulcsos" szobában — ha valamelyiket kihagytuk, akkor az északi rész mellékfolyosójában jeltől részen nem fogunk Gemet találni...)

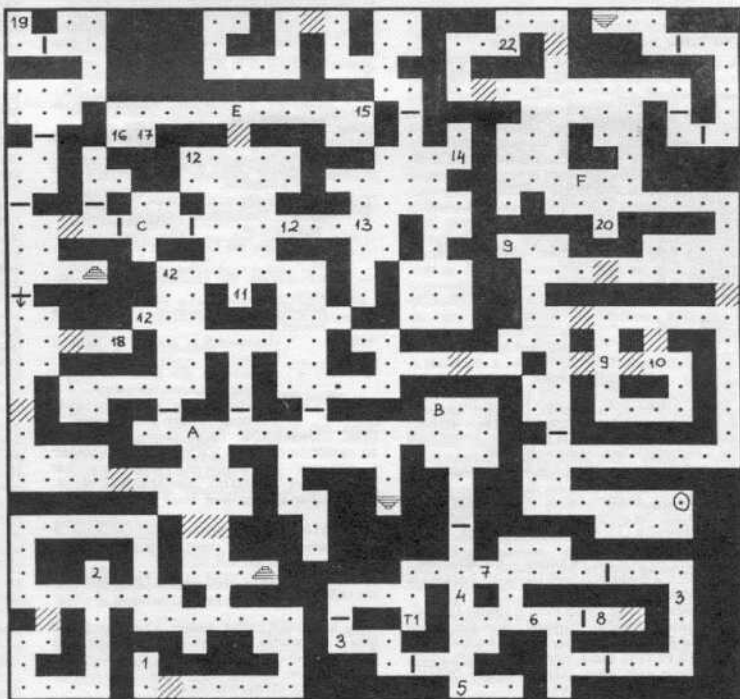
A teremben nagyon useful dolgok várnak bennünk: egyrészt egy falmélyedésben 3 dupla adag kaját találunk (amire valószinűleg már nagy szükségünk lehet), szemközti pedig egy nyílvesztőt, egy hosszú kardot (*Long Sword*) és egy láncinget (*Chainmail*). Ez utóbbival azonnal cseréljük is fel egy harcos karakter bórpancóját, mert nagyon egészséges hatással van az AC-jére. Csapatunk ifjú üdvösköjének, *Sir Eber*-nek a paramétereit egy kicsit tuningoltuk a játék elején, minekolytán itt már 0-ra esett benne a "váltóáram" (AC). A 4. szintre két létra vezet. Javaslott az északi használatát, mert ott szinte azonnal belebotunk egy kissé romos állapotban levő dwarf fighterbe, aki hajlandó beállni a csapatunkba...

**Még mindig nagy számú Évkönyv- és CoV'92 előfizetési csek**  
**várja nálunk, hogy gazdára találjon!**  
**Nincs szükség esetleg néhányra?**



- 1 — NPC (Tarhog)
- 2 — Dwarfen key
- 3 — Mace
- 4 — Rock
- 5 — Arrow
- 6 — Ring
- 7 — Stone Scepter
- 8 — Ring
- 9 — 3 db Iron Rations
- 10 — Medallion + Robe
- 11 — 'Drow Cleaver'
- 12 — 2 db Cure Poison
- 13 — Dwarfen key +  
Potion of Healing
- 14 — Potion of Healing
- 15 — Mage Scroll of  
Flame Arrow +  
Cleric Scroll of  
Poison

- 1 — Cleric Scroll of  
Prayer
- 2 — Scale Mail +  
Dwarfen key
- 3 — Golden Key
- 4 — Sling
- 5 — Leather Boots
- 6 — Ring
- 7 — Axe
- 8 — Plate Mail +  
Mage Scroll of  
Invisibility '10
- 9 — Rock
- 10 — Wand (Lone of  
Cold)
- 11 — Potion of Poison
- 12 — Iron Rations
- 13 — NPC (Dohrum)
- 14 — Dwarf Cleric
- 15 — Stone Necklace
- 16 — Cleric Scroll of Aid
- 17 — Mage Scroll of  
Haste
- 18 — Mage Scroll of  
Dispel Magic
- 19 — Cleric Scroll of  
Hold Person
- 20 — Long Sword
- 22 — Spear + Iron  
Rations



# TökösMákos

## DEMO DEMON (64)

Hi CoV-brigád! Mivel előre sejtem, hogy a Demo Demon teljes, minden részlete kiterjedő leírása nem jelenthet meg, a beszúrkálást, kivágást engedélyezem. Ha már valaki beküldte eme prg-leírást, akkor azt hiszem hozzájárulok téli fűtési gondjaitok megoldásához.

DIR: directory (Load "S".8)  
HLP: sok szöveg; a lényege; a Music \$8000-\$3800 tarthat, a tömörítésnél pedig \$4000-t kell beírni.

SHOW: megismerhetjük az eredményt.  
LOAD: Itt be lehet tölteni HIREC-képet Koala Paddle-, P. Magic-formátumban, betűtípust (FONT), a patogóg betűk típusát (SPRITE) és zenét (MUSIC). Ha esetleg nem megfelelő képet, stb. történik be, a prg minden figyelmeztetés nélkül elszállhat!

SETUP:  
Color: A font, vagy sprite színeit változtathatjuk; Main: a betű főszíne; Multi 1: mellékszín; Multi 2: mellékszín; Done: vége.

S.Move: A sprite mozgás irányát, sebességét stb. állíthatjuk be)

P.move: A kép mozgása. Ez lehet: FULL SINUS: kimegy a képből; HALF SINUS: felig kimegy a képből; MIXED SINUS: össze-vissza mozog; NO MOVEMENT: nem mozog.

Ras fx: a rasztercsíkok színeit állíthatjuk, változtathatjuk:

- 1 No raster effect: nincs rasztercsík;
- 2 Move up: a raszter felfelé mozog;
- 3 Move down: a raszter lefelé mozog;
- 4 Open'n'close: kinyitja/bezárja a rasztercsíkokat;
- 5 Move asunder: középről a szélek felé mozog;
- 6 Move to center: középről felé görögnek a színek;
- 8 Surrounding: a középső néhány csík körül forog a többi.

RETURN 'be a következő menübe:

1. a raszter csák a borderen látható;
2. a raszter csak a képernyőn látható;
3. a raszter a betűkőn, a Multi 1 színeken látható;
4. a raszter a betűkőn, a Multi 2 színeken látható.

TEXT: Itt ptyóghetjük be üzeneteinket, címünket stb.

'CRSR: szöveg mozgatása  
'SHIFT+'+: előre 20 betű  
'SHIFT+'-: vissza 20 betű  
'SHIFT+'\*': stop pár másodperc  
'SHIFT+'A-G': sebesség (Az A legkisebb)  
'SHIFT+'L': text load  
'SHIFT+'S': text save  
'SHIFT+'0': rene) bekapcsolva minden kiápcsolva

'SHIFT+'K': minden kiápcsolva  
F1/F2: raszter be/ki  
F3/F4: sprite be/ki  
F5/F6: picture be/ki  
F7/F8: music be/ki

'SHIFT+'RETURN': vissza a főmenübe  
A SAVE egy nevet, majd kiment a demot, QUIT-re pedig sok kis goodbye' felirat terít be a képernyőre (ezt reset azert jobb).  
Na, ennyi lett volna. Még néhány megjegyzés a programhoz:

- Ha Koala Painter képet akarunk betölteni, nem árt, ha átírjuk a KÉP nevét, mivel a ... karaktert a DEMO DEMON nem képes előállítani.
- Az ART STUDIO VI.2b képek is betölthetők.
- A demo a B-oldalon levő Demo D. Packer-rel tömöríthető.

Ha valakinek nem lenne meg a Demo Demon, Spriteábrakészítélet, zenével, jelentős képanyaggal ingyen és bérmentve lemailom neki. BALAZS PÉTER, Bajót, Szabadság u. 28. 2533 Ut. Választ nem várok (Ugye CoVBoY örülsz?) (Himmn, thanks - CoVBoY)

## DIR MASTER (64)

Ezt a directory-szerkesztőt Wim Taymans írta a 64-os számára. A program rögtön a címképernyővel jelentkezik be, ami egyben a menü is. A menüben a kurzorokkal változathatunk.

DISPLAY DIRECTORY: directory megnévezése.  
MAKE YOUR OWN DIRECTORY: directory átszerkesztése. A program kéri azt a lemezt, aminék a directory-ját át akarjuk szerkeszteni. Amit láthatunk:  
HEADER — lemez neve  
ID, BLOCKS FREE — szabad blokkok száma.  
FILES — létező file-ok száma

A file-okat a középső nagy ablakban láthatjuk ugyanúgy, mint egy normál directoryban (először a hossz, utána a név és a típus.) Ezek között is a kurzorokkal mozoghatunk, a 'a' billentyűre a kezelőbillentyűket ismereti a program, közben 'H'-val kinyomathatjuk őket. A kezelőbillentyűk:

'A': File-ok ABC-sorrendbe rendezése  
'B': 0 BLOCKS FREE-t eredményez  
'D': File törlése  
'E': File-nev átírása, ha kész, akkor 'RETURN'

'H': Header átírása  
'I': Karaktergrafika sor vagy szöveg beszúrása

'O': UNDO, vagyis ha valamit elrontottunk, ez visszaállítja az eredeti directoryt.

'P': PROTECT/UNPROTECT: File-vedelem letérakása/leszedése a file-ról, scratch-les ellen.

'Q': A file-nevet záró idézőjel mozgatása. Az idézőjel rögtön a programnév után vagy a lehetséges 16 karakter (ez a legtöbb) után álljon.

'R': Directory beolvasása  
'S': Scratch parancs. A lemez directory-jából — logikailag — törölődik az aktuális file.

A logikai törés azt jelenti, hogy a file által elfoglalt blokkok fizikailag megmaradnak (amíg a helyükre nem vesznék valamit), de normál állapotban a gép számára nem elérhetőek.

'V': Az opcióval megváltoztatható egy file típusa (PRG, SEQ, REL, USR, DEL), valamint a scratchelt file-okat vissza-hozhatjuk vele.

'W': Directory felírása a meghatóban levő lemezre.

'Z': Az aktuális file-t 0 blokk hosszúságúra teszi a listában.

'{': Az ID megváltoztatása (max. 5 karakter)

'á': Vissza a főmenühöz (ugyanaz, mint a 'RUN/STOP')

'+' : Az aktuális file blokkhosszának növelése

'-' : Az aktuális file blokkhosszának csökkentése

'H': Aktuális file mozgatása, 'RETURN'-re leteszi a file-t.

'HOME': Visszavizit a kurzort a legelső file-hoz

'SHIFT+'+' : Az aktuális file blokkhosszának 256 blokkonkénti növelése

'SHIFT+'- : Az aktuális file blokkhosszának 256 blokkonkénti csökkentése

DISK COMMANDS: Lemezparancsok. Ehhez az opcióhoz nem kell különösebb kommentár: a program egykarakteres parancsokat vár (ezeket lásd az 1001/3 Disk Manager részben), végrehajthatja őket, majd kijárja a lemezállapotot.

DISK STATUS: Lemezállapot lekérdezése. A drive állapotjelzőit kérdezhetjük le vele, normál esetben: 00, 0K, 00,00

END: Kilépes, ARE YOU SURE Y/N megerősítést után.

Nos, körülbelül ennyi. Akinék szüksége lenne erre a programra, az küldjön lemezt, bélyeges válaszborítékért cserébe ingyen felveszem neki. Címem: TURCSÁNYI TAMÁS, 3014, Hort, Bajcsy út 33. Vízlát mindenkinek!

## SIM CITY (64)

A program nem rendelkezik néhány Amigás lehetőséggel (pl. az adatotást nem lehet állítani és ez rettentő lassúvá teszi a játékot), de azért elég jól el lehet szórakozni vele. A főmenü (balról jobbra)

ROAD MAP: a város úthálózata  
POWER MAP: elektromos hálózat  
WATER MAP: vízigyű térkép  
CITY MAP: a város térképe  
POPULATION DENSITY: népsűrűség  
RAFFIC DENSITY: közlekedés nagysága  
POLLUTION INDEX: légszennyezés  
LAND VALUE: a föld értéke  
RATE OF GROWTH: fejlődés mértéke  
GRAPH SCREEN: grafikonos megjelenítés eddigi tevékenységünkről. Almenüjébe a

'RETURN' megnyomása után léphetünk be:

— POPULATION: lakosság változása

— COMMERCIAL: kereskedelmi épületek

— INDUSTRY: ipari épületek

— STANDARD OF LIVING: életszínvonal

— UNEMPLOYMENT: munkanélküliség

— TIME SCALE: 40/10 évi időskála

— EXIT: az (na mi?)

EDIT SCREEN: Itt tudunk épületeket emelni, utat építeni, stb.

BULLDOZER (1\$): Bulldózer. Segítségével el tudjuk rendezni a parvnalant, lebonthatjuk a felesleges épületeket, kiirthatjuk az erdőket.

ROADS (4\$): Ut. Célször a parvnalant és a lakónegyedeket körbeépíteni úttal. (Egy cheat: az út és az elektromos vezetékek vissz felett nem kerül semmibe, de folyó lelett kanyart nem tudunk csinálni és nem is keresztezhetik egymást a vonalak.)

POWER LINES (2\$): Elektromos vezetékek. Az erőműről kell vezetni az épületekhez az áramot. Ha az épület nem kap áramot az a benne világos P betű jelzi.

WATER (2\$): Vízvezeték. Nem sok értelme van, ugyanis csak egy sima folyócskának felel meg és nem vízvezetéknek.

RESIDENTIAL ZONE (100\$): Lakóház. A lakóház és egyéb épületek fejlődését a bennük megjelenő ptyók jelzik. A lakónegyedeket célször vizpartra tenni.

COMMERCIAL ZONE (100 \$): Üzleti épületek. Célször lakónegyedek, reptér és kikötő mellé építeni. Ha nem akar fejlődni, bontsuk le.

INDUSTRIAL ZONE (100 \$): Gyár. Építsük erőműhöz közel (de NE közvetlen mellé), és a város felé első részét parkosítsuk be.

PARK (50 \$): Park. Célször lakónegyedbe és ipari körzet köré telepíteni, mert csökkenti a légszennyezést.

SEA PORT (1000 \$): Kikötő. Építsük körbe kereskedelmi- és lakóépülettel. (Aműgy nem hátrány az sem, ha vizpartra építjük.)

POWER PLANT (2000 \$): Erőmű. Ez legyen az első befektetésünk különben a város áram nélkül marad. Lehetőleg a sarokba építsük.

AIRPORT (4000 \$): Reptér. Ezt is építsük körbe házakkal. Tők jó repülőket szoktak a városunk felett repkedni.

DISASTER MENU: Itt különféle katasztrófák lehetőségét állíthatjuk be. FIRE: tűzvész; TORNADO: tornádó; MONSTER: szörny (jön egy barna kis valami és jól letapasz mindent); EARTHQUAKE: földrengés (ha kitör, minden megsejt); EXIT: kilépes.

DISK ACCESS MENU: SAVE/LOAD: játékállás mentés/töltés; CATALOG: lemezlista; EXIT: ki. TERRAIN MENU: CREATE NEW TERRAIN: ha nem tessék a jelenlétit térkép, a gép mutat egy másik lehetőséget; EDIT TERRAIN: Itt mekálhatunk térképet; CLEAR MAP: üres térkép; LARGE RIVER: széles folyó; SMALL RIVER: keskeny folyó; LARGE TREES: nagy erdő; SMALL TREES: kis erdő; EXIT: kilépes.

A menüpontok között a kurzorbillentyűvel választhatunk, a képernyő PORT 2 joy-val scrollozhatjuk (a főmenüben gombot nyomva kell tartani), almenübe (ha van) 'RETURN'-nel léphetünk be. Nagy hirtelen ennyit tudtam összehordan a játékról.



## RUGBY MANAGER (64)

A játék grafikája nem egy csúcs, sőt kifejezetten ronda. Ezenkívül igen nehéz játszani, úgy hogy csak a megszállottak fognak vele szórakozni (gy én is). Kezddörög meg kell adni a nevüket és rákosznak valami gyenge csapatot. Miután ez megtörtént egy szoba belsejében találjuk magunkat, ahol kezdet mozdathatunk.

### Fekete könyv:

SAVE DATA: állománymentés adathordozóra (csak kazetta)  
LOAD DATA: állástörítés (állást visszatörteni nekem nem sikerült)  
CLEAR WINDOW: kilépés (mindent menüben)

### Fehér írományok:

GENERAL INFORMATION: Nevünk, pénzünk, csapatunk és a következő ellenfél  
TRANSFER MARKET: Ha játékos akarunk venni az INFORMATION-nek érdeklődhetünk róla (megjelennek az adatai)  
YOUR SQUAD:

MOVE PLAYER: Játékos mozgatni egyik pozícióból a másikba. Sajnos konkrét csapattelállással nem tudok szolgálni, próbáljuk úgy, hogy a legerősebb az 1-es és így csökken lefelé (pl.: 1. 9-es... 13. 1-es erősség) a SKILL jelzi a játékos ügyességét, a VALUE az árát.

SELL PLAYER: Játékoseladás. Játékosunk felkerül a Transfer Market-re, de rögtön nem adjuk el, várni kell addig, amíg valaki megveszi.

### INFORMATION: Info egy játékosról.

Zöld csekkfüzet (BUY A PLAYER): Játékosot vehetünk (ha van elég pénzünk és van üres hely a csapatban). Ha saját játékosra (SELL PLAYER az előző pontban) visszköz, akkor az visszakerül a csapatához (ha van helye).

### Telefon:

CHECK TEAM STATISTICS: A gép kirja a kiválasztott csapat összehállítását és a csapat erősségét.

RESIGN AS MANAGER: quit (NO: ha csak véletlenül nyomtuk meg, YES: újrajrkezés)

PLAY NEXT MATCH: A meccs lejátszása. Felülről látjuk a pályát. A sárga csik jelzi a labda helyzetét és amelyik csapat feliratának színe fehér, annál van pillanatnyilag a labda.

A meccs menetet az első sárga téglalapban olvashatjuk le — ha valaki akarja, fordítva le. A piros téglalap a hátralévő időt jelzi. A meccs nagyon lassú, ezért nyomjuk folyamatosan a 'tűz' gombot. Ha vége, a gép kirja a többi mérkőzés eredményét is.

### Újraeg:

DIVISION 1 TABLE: az első osztály tabellája  
DIVISION 2 TABLE: a második osztály tabellája

VIEW FIXTURES: Az egyes csapatok elleni küzdelmek sorrendben (LOST: kikaptunk, DRAW: döntetlen, WON: győztünk)

WEEKS FIXTURES: az e heti küzdelmek.

Mint írtam a játék nagyon nehéz és a gép is hamar véget vehet a játéknak. Ja, valamit elfelejtettem ha megérül valaki annak ügyessége legyen 1-esre (ez természetesen főleg a 9-esekkel szokott megtörténni).

HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

## EMLYN HUGHES SOCCER (64)

A játék színterem az egyik legjobb fociprogram 84-re, de ezt nem grafikájával, hanem rengeteg lehetőséggel érte el.

### OPTIONS:

DURATION: a meccs hossza, ami 2-90 percig terjedhet, tehát valóságos időtartamú meccsekkel is játszhatunk.  
1 OR 2 VS C: egy vagy két személy irányítja a csapatot (ez a lehetőség csak gép ellen éri).

EXTRA TIME: döntetlen esetén legyen-e hosszabbítás (pipa; igen; X; nem)  
VIEW C VS C: A gép által irányított két csapat meccsének megnézése  
HOME & AWAY: visszavágós (két forduló) meccsek

PRACTICE: gyakorlás  
SKILL LEVEL: gép erőssége (1-10)  
EQUAL SKILLS: egyenlő erősségű csapatok  
BACKHEELS: le lehet-e háttal venni a lasztit  
KICK DIRECTIONS: ? na ez vajon mi?

AUTO GOALIE: mi vagy pedig a gép irányítja a kapusunkat  
AUTO RESELECT: a labdához legközelebb álló embert irányítjuk vagy majd mi vezetjük oda a játékosunkat  
POINTS FOR WIN: a győzelemért járó pontok száma (2-3)  
SUBSTITUTES: cserék száma (1-2)  
EXIT MENU: kilépés a menüből

### Colour:

PITCH/LINE/BALL COLOUR: pályavonal/labda színe

### GAME:

PLAY MATCH: a meccs kezdete  
ARRANGE FRIENDLY: barátságos meccs  
PICK TEAM: a csapat összeállítása  
TEAM COLOURS: a csapatok színe  
PASTPONE MATCH: a következő meccs elhalasztása

START CUP/LEAGUE/CHAMPIONSHIP: a kupa/liga/bajnoki mérkőzések kezdete  
START SEASON: szezon kezdete (az előbbi három együtt)

EDIT TEAM: Itt írhatjuk át a csapat nevsorát, a csapat nevét, ki irányítja (Plays By), a játékosok gyorsaságát (SPD); védekezőképességét (DEF), támadókézségét (ATT), FIT: erőnlét, MAT: meccsok száma, GLS: gólok száma. A kilépés: 2 'tűz' gomb (? : újralrás; pipa: minden OK; X: minden törölve)  
TEAM X: melyik csapatra vonatkoznak a beállítások.

LOAD/SAVE TEAM: egy kész csapat betöltése/kimentése  
LOAD/SAVE ALL: minden beállítás kimentése

FORMAT DISK: lemezformázás

### DISPLAYS:

SHOW TEAMS: a résztvevő csapatok listája  
SHOW PLAYERS: az X csapat játékosainak listája  
TEAM X: csapatváltás

SHOW FIXTURES: következő meccsek listája  
SHOW RESULTS: az eredmények listája  
SHOW TABLE: tabella

BY TEAM: a lejátszott meccsek egy adott csapat szemszögéből  
BY WEEK: heti meccsek  
WEEK: a fordulók száma (1-10)  
(Az utolsó két opció printerre vonatkozik, illetve edit).

### Kezelőbillentyűk:

'—': léldő vége  
'RUN/STOP': újrajrkezd a meccset  
'C=' pause  
'tűz'+ (a játékosnak) 'előre': lapos lövés  
'tűz'+ (a játékosnak) 'hátra': ívelt lövés

Ezenkívül a játékosokkal lehet becsúzni, fejélni stb. A hangok remekül sikerültek, talán a grafika felejthető.

HOSSZÚ PÉTER (Pedro Amigo)

## HYPABALL (64)

Bizonyára sokan ismerik ezt a labdajátékot, amelynek érdekessége, hogy a súlytalan állapotban játszható. (És mit csináljunk vele itt a Földön?! — CoVboj) A labdát egy energia- kapukkal lezárt térérszében adogathatjuk egymásnak a játékosok és végül be kell dobni a körpelen fel és le mozgó kosárba. Ha a játékos megfogta a labdát, nem mozdulhat addig, amíg el nem dobta. A labda csak három másodpercig lehet egy játékosnál — ha addig nem dobja el, akkor büntetőt kap. A büntetőt az ellenfél egy játékosra végzi el egy megadott helyről. A két csapat 3-3 emberből áll. A csapat egyik embere csak alul mászkálhat, míg a másik kető a játék egy-egy térérszében mozoghat minden irányban. A gyalogos játékosok bármelyik térérszében tartózkodhatnak (rajtuk kívül tehát egy térérszében a két csapat egy-egy játékos tartózkodik, akik ezt a térérszét nem hagyhatják el). Ha a labda oldalt elhagyja az egyik térérszét, automatikusan belép a másikra.

A játékosok a labda nem vehető el. Az eldobott labda mindaddig az adott irányba mozog, amíg a pálya határáról vissza nem pattan, meg nem fogja valaki, illetve be nem kerül a kosárba. A játékos az nyeri meg, amelyik csapat a tíz perces játékidő alatt többször dob a kosárba.

A játék elején kiválaszthatjuk, hogy a gép ellen, vagy ketten (egyasmal ellen) játszunk. Egy játékos esetén a billentyűzetről (';': fel, '/': le, 'Q': balra, 'W': jobbra, 'SPACE': tűz) vagy a port 1-ről botkormányal játszhatunk. Két játékos esetén mindkettőt játszhatunk botkormányal, vagy egyikőket billentyűzetről (mint fent) és a másik a port 2-ről botkormányal, vagy pedig mindkettőt billentyűzetről: (1. játékos: 'Q': fel, 'A': fel, 'Z': balra, 'X': jobbra, 'C': tűz; 2. játékos: 'N': fel, '/': le, '/': jobbra, '>': balra, '<': tűz; VADNAI ZSOLT, Budapest

## SKATE ROCK (64)

Ebben a nem túl ismert ügyességi játékban a rendelkezőre álló idő alatt górdeszákval kell végigmenniük különböző akadályokkal teli pályákon. A játékban a górdeszák a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A botkormány előretolással (balra) hatunk egyet a górdeszák, hátrahúzással fékezzünk, oldalra húzva kanyarodunk. A 'tűz' gomb rövid megnyomásra felugronk górdeszákra, 'tűz' gombbal hátrahúzva a botkormányt megemelkedik a górdeszka eleje, 'tűz' gombbal oldalra húzva pedig helyben foroghatunk a górdeszákkal. A játék elején három paraméter állíthatunk. Az első a pálya száma. Első alkalommal csak az első pályán kezdhetünk, később pedig legfeljebb azon, ameddig előre jutottunk. A második paraméter az idő. három fokozatban állíthatjuk. Harmadikként a górdeszka fordulékonyasága állítható három fokozatban. A játékban a pályán elhelyezett zászlókat kell összeszedni. A pálya teljesítéséhez minden zászlót össze kell szedni. Különböző akadályok keserítik meg az életünket: járkeikék, autók, gödrök, csatmányállások és még sorolni lehetne. Bizonyos helyeken ugratók segítik a továbblépést. Kezdetben két életünk van összesen, ez a pályán esetenként található villogó górdeszák érintésével növelhető. Ha a pálya teljesítésére szabott idő leteik, vége a játéknak. Ha egy helyen túl sokáig gátyalunk, egy repülőgépmo dellt igyekszünk hátulról feljebbágni minket, figyelmeztetve az idő múlására. A pálya végét az úton keresztbe futó kettős csik jelzi.

A játék a látható csapádkon kívül tele van meglepetésekkel, úgyhogy a pályák teljesítéséhez sok ügyesség, jó reflexe, gyors helyzetfelismerőképesség és némi mázli is szükség van.  
VADNAI ZSOLT, Budapest

A játékban egy samuráj harcost irányítunk a port 2-ről ('fel'; ugrik, 'balra'; 'jobbra'; meg; 'tűz' + 'fel'; kardot kiránt; 'tűz' + 'átöson le'; kardot elrakja, 'átöson fel'; ugrás az adott irányba, pillanatnyi 'tűz'; védekezés karddal, rövid 'tűz'; vízszintes vágás, hosszabb 'tűz'; 'fel', 'Z'; le, 'P'; jobbra, 'I'; balra, 'SPACE'; tűz). A képernyő bal felső sarkában a samuráj nyúl pillanatnyi lelkialapota látható: nyugodt, jédt vagy harcolt állászmélet arccal. Ezekből még a képernyő tetején látjuk pénztárcánk pillanatnyi tartalmát és karmánk állapotát. A játékban karmánk növelése a cél — természetesen életbenmaradásunk feltételével. A képernyő alján balra az életenergiánkat egy csik jelzi, balra egy másik a pillanatnyi ellenfelet. Küldetésünk során nindzsák és samurájok támadnak ránk, ezeket meg kell ölnünk: karmánk ilyenkor 10-zel növekszik. A megölt ellenfelel tálant pénz felvehetjük, de ilyenkor pénztárcánk dagadásával karmánk egyvel csökken. Lehetőségünk van a szegény parasztokat pénzadományjal segíteni (tűz+balra; jobbra: a menetrányba), ezzel karmánk tizzel növelhetjük. Békés samuráj megtámadásakor karmánk 3-mal csökken, de sikeres megöléséért 10-zel növelhetjük. Ezekből még a következő módszerekkel szaporíthatjuk (vagy csökkenthetjük) karmánk mennyiségét:

- Közösén parasztnak és samurájnak: +1
- Állat megölése: —5
- Vándor szerzetes megölése: —5
- Paraszt megtámadása (dolgozó): —2
- Paraszt megtámadása (vándor): —4
- Beesés a folyóba: —5
- Átjutás a folyón száraz lábbal: +5
- Szörny megtámadása: +2
- Szerencsejáték: +1
- Párbaj első vérig: +5
- Párbaj első ütés: +2
- Párbaj megnyerése: +10
- Pénzadomány a parasztnak: +10
- Gyevyeres megölése: +10
- Szuramáj megtámadása: -3
- Pézt felvétele: -1

Az előbbiekből nyilvánvaló, hogy ha jól tudunk harcolni (vagy megfelelő cheat áll rendelkezésre — már volt egyszer a CoV-ban), érdemes pénzt gyűjteni és a parasztnak ajándékozni. Játék közben egyszer csak elraboljuk egy hőlyget, aki a segítségünket kéri. Így tehát őt is meg kell mentenünk. Ettől kezdve a hőlyget őrzi, feltehető samurájok sorozatban törnek az életünkre, sőt fanatikus szerzetesek is a mi verünknek kívánják.

A játék során az érdekes eseményekről üzenetek jelennek meg a képernyő felső részén. Nem írom le az összeset, csak a fontosabb eseményekhez tartozókat.

Pénzadományozások: 'It is a hard life to be a peasant.' (Nehéz a paraszt élete.) (Váratlan meglepetésként ez az üzenet megváltoztat: It is a hard life to be a ninja. Ilyenkor ne sokat adálkozzunk, mert a csodálkozás káros az egészségre...)

Ha meg akarunk váltolni: 'Ho, samurai, you must pay a toll to pass.' (Állj, samuráj! Vámost kell fizetned, ha tovább akarsz menni.) vagy: 'Pay up ronin. No one gets in without paying.' (Fizess, ronin. Senki sem juthat át fizetés nélkül.)

Ha vámost vezet a samurájnak köszönünk: 'Pass, honoured ronin.' (Átmehetsz, tiszteletreméltó ronin.)

Ha a taluban parasztnak köszönünk: 'Welcome to our village samurai.' (Isten hozott a falukban, samuráj.)

Ha szerencsejátékba bocsátkozunk a fogadóban levő paraszttal (pézd adunk neki), szerencsés esetben nyerünk dupla vagy semmi alapot: 'Oh, no! I will starve! Oh, a sad life to be a peasant.' (Uaj nekem, éhen fogok halni! Milyen anyarú egy paraszt élete.) Ha veszítünk: 'Samurai, it is not your karma to win today.' (A karmád szerint ez nem a nyerdő napod, szamu

ráj.)

Ha a fogadóstól enni kérünk (pézd adunk neki): 'Wait here samurai.' (Várj itt, samuráj!)

Ha kihívunk minket párbajra: 'Ho samurai, I challenge you to a duel to first blood. On your draw.' (Ál, samuráj! Kihívuk párbajozni első vérig. Elő a kardot!)

Ha parasztnak öközött nínjáz észrevesszi egy paraszt: 'Look out samurai! Ninja!' (Vigyázz, samuráj! Nindzsák!)

A küldetés teljesítéskor: 'Honoured ronin, thank you for saving me.' (Köszönöm neked, tiszteletreméltó ronin, hogy megmentettél.)

Ha találkozunk a sárkánnyal: 'All those who challenge me die, ronin.' (Aki kiáll velem, halál fia, ronin.)

Köszönés után a szerzetesek egy csomó dolgot fecsegnék, de néha figyelmzetnek a vesztélyre. 'There are ninja hidden in the woods ahead.' (Ödöbbs nindzsák rejtőznek a fák között.)

Az üzenetek többségét nincs időnk játék közben olvasgatni. Erre szolgál az F7 billentyű, amely a legközelebbi megnyomásig megmólylja a játékok. Az F1 billentyűvel gyakoriság és a játék között válthatunk, amely az F7-re vagy 'tűz' gombra indul. Noha ez a játék elsőre igen egyszerűnek tűnik, nem könnyű végigjátítani. Ez ember örülhet, ha a végén életben marad, nem hogy a karmájára is ügyeljen...

VADNAI ZSOLT, Budapest

## PIRACY (64)

Ez a logikai játék tulajdonképpen társasjáték, ami két játékos esetén a legizgalmasabb, de élvezhető a gép ellen is. Kerettörténetek azt lehetne mondani, hogy a királyi flotta egyik hajóját egy kalózhajó támadta meg és a kalózik a két hajó között lánccal kifeszített hálón keresztül próbálják a hajót elfoglalni. Bizonyos helyeken a lánccal van szakadva, így az oda lépő matróz lezuhan a tengerbe. A hajók oldalán egymás felett öt-öt nyílás van, ahol a figurák a hajóból kiugorhatnak a játéktérre, illetve ahol az ellenfél beugorva megölihet a még bennlevőket.

A küzdelem tulajdonképpen a 6x5-ös lánccsal zártszódó. A játéktérben levő összes figurát egyszerre mozdíthatja a játékos előre, előre-fel vagy előre-le. (Előre irányon itt az ellenfél irányra értendő, azaz balra vagy jobbra.) A játékos egy lépés alkalmával választ hat, hogy a játéktérben levő figurákat mozgatja (ha vannak), vagy új figurákat küld a játékba. Új figura játékba hozása úgy történik, hogy először kiválasztjuk az(oka)t a nyílás(oka)t, ahonnan figurát akarunk kihozni. A kiválasztott nyílás fedele a 'tűz' gomb megnyomásával nyitható/csakható. A nyílások mögött maximum három figura lehet, ezek száma a nyílás mellett fejez száma mutatja. A botkormány hátra (balra vagy jobbra) húzásakor a nyírtól fedél melletti fejek villogni kezdenek, és a 'tűz' gombra a figurák kiugorhatnak a játéktérre. Ha megdondnánk magunkat, 'tűz' gomb helyett a kar előre (balra vagy jobbra) húzásával a villogás megszűnik. A figura kiugrása után a fedél automatikusan visszacsukódik.

A lépések során figyelembe kell venni, hogy állós irányban mozdítva a figurákat azok a felső sorból felfelé lépve az alsó sorba, az alsó sorból felfelé lépve a felső sorba kerülnek, tehát a pálya függőleges irányban végtelenített. A játéktérben a küzdelem egymás megsemmisítéséért folyik. Ha egy figura olyan helyre kerül, ahol az ellenfele figurája van, akkor az ellenfél figurája megsemmisül. A cél minél több ellenfél figurát megsemmisítése és minél több saját figurát átjuttatása az ellenséges hajóra.

Ha egy figura az ellenséges hajót eléri, annak bármelyik nyílásán beugorhat a zárt fedél automatikusan kinyílik. Ha nem volt benn ellenfél figurák, akkor a beugró figura a másik oldalon ugyanazon a szinten megjelenik és

újra játékba hozható. Ha volt benn ellenség, akkor a beugró és az ott levő összes ellenséges figura megsemmisül. Mindkét esetben a fedél nyitva marad, így ezen a nyíláson több figura nem hozható játékba. A játék akkor ér véget, ha valaki az összes figuráját elveszti. A játék elején a port 2-ről joystickkal kiválaszthatjuk a játékosok számát, majd azt, hogy melyik kezd a lépést (egy játékos esetén nehézségi szintet is állíthatunk 1-4 között). A másik játékos a joystick port 1-ről játszat. Gép ellen játszva a nehézségi szintek a gép gondolkodási idejét és kombinálási készségét befolyásolják.

## THUNDERBIRDS

Ez a logikai-ügyességi játék sok fejtorést, leleményességet és találékonyságot, tengemeyi türelmet és időt igényel (főleg ez utóbbit miatt ismerhetők kevesen). Logikai és ügyességi pályákon kell két rakétát keresztülvinnünk. A logikai pályákon a háttérőt előt színelv mozdított kövek vannak, ezek megfelelő időben megfellelő helyzetbe tologatásával tudjuk a két rakéta áthaladását biztosítani. A rakétákat felváltva tudjuk irányítani. Van, ahol a két rakétát más-más csok fel továbbvinnünk. Bizonyos köveket csak az egyik rakéta képes eltolni. Az ügyességi pályákon egyszerre csak az egyik rakéta tartózkodhat és a kijárat mindig a bejáratnál szemben van. Bizonyos pályákon benzín- és energiacsomagokat lehet összeszednünk, de ezt csak az előzőri beelőzők tehetjük meg. Ha kimegyünk, következő alkalommal már üres a pálya.

A kövek tologatásánál jól meg kell fontolni minden lépést, mérlegelni kell a következményeket. Figyeljünk arra, hogy se magunk, se a másik rakéta előtt ne zárjuk el az utat, gondoljunk az esetleges visszautra is és lehetőleg a kövek se zuhanjanak egyik rakétára sem.

A rakétákat a joystick port 2-ről irányíthatjuk. A két rakéta irányítása között a 'tűz' gombbal (vagy 'SPACE') válthatunk. Ha billentyűzetről akarunk irányítani, akkor a második billentyűs a 'fel', a harmadik a 'le' irányú felet meg és az alsó sorban levő billentyűt használhatók 'balra' (minden páratlan) és 'jobbra' (minden páros billentyű) iránynak. A RUN/STOP megnyomására a rakéták egy-egy 'élete' árán a játékok újrakezdehetők. Az 'F3' a zene ki/bekapcsolására szolgál. Az 'F5' billentyűvel a játék megállítható, ilyenkor az idő nem telik, de a képernyő is kikapcsol (keresztül leszi). Az 'F7' billentyűvel a mozdított kövek színe változtatható.

A játék 'F1'-re vagy 'tűz' gombra indul. A megjelenő szöveg arról tájékoztat, hogy kezdetben 4000 pontunk van. A nagyobbik, 2. számú rakétáért 40 tonta telerrel pakolhatjuk meg, tonnákat 100 pont levonással. A 'tűz' gombra megjelenik a felpakolható terhek listája. Ezek az ügyességi pályákat könnyítik meg. A lista két képernyős, közöttük az OTHER funkcióval válthatunk. A képernyő tetején láthatjuk, hány tonta terhet tettünk már fel a rakétára. A TAKE-OFF-ra indulnak a rakéták.

A képernyő bal alsó részén láthatjuk játék közben, hogy éppen a kisebbik (B1) vagy a nagyobbik (B2) rakétát irányítjuk, mellette az aktuális rakéta 'életeinek' száma látható. Ha a játék végeben bármelyik rakéta életei elfogytak, nő az játéknak. Alul középen az eltelt idő és a hátralevő üzemanyag mennyisége látható, jobb oldalon az eddig elért és a csúcspontszám (HIGH) látható. A képernyő többi részén a játékok található.

Néhány tanács: nem minden követ kell elmozdítani, sőt van amelyek ott jó, ahol van. Nem mindegy az elmozdítások sorrendje, és az sem, hogy a rakéták hol vannak. A játékokhoz szükséges inkább saját térképet rajzolni, ha ez érdekes.

VADNAI ZSOLT, Budapest

# Elsősegély

A GIMY SOFT két tagja, **Perse László** és **Bencsik Csaba** Mezőkövesdről néhány C64 cartridge-örökélettel szolgál:  
DANGER FORCE: POKE 56457,155; POKE 56458,255; POKE 56459,255 (örökélet); POKE 3566,128 (örök munió); POKE 67986,56 (örök idő)  
MAD MISSION I.: POKE 5628,9 (örökélet)  
MAD MISSION II.: POKE 8192,98 (örökélet)  
STRIP BLACK JACK: POKE 56749,240; POKE 57468,138 (nem vesztünk pénzt)

**Tóth Zoltán** Budapestről, elmondja, hogy két Plusi-játékban mely értékeket kell megváltoztatni az örökélethez:  
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234; 23935,234; 24010,234; 24011,234; 26966,234; 26967,234; 29350,234; 29351,234  
JOLLY GOOD FELLOW: 7996,234; 7997,234; 8184,234; 8185,234; 10311,234; 10312,234

SILVERSTAR C64-es örökélet cartridge POKE-jai:  
KRAKOUT: 44388,173  
GHOST'N GOBLINS: 2358,173  
SPACE TAXI: 23797,189; 27583,189  
TEST DRIVE 2 (The Duel): 25875,165

**Antalcs Károly** Siófokról C64-re küldött be örökélet POKE-okat:  
THUNDERCATS: RESET, majd POKE 35088,173, végül SYS 2061  
WONDERBOY: RESET, majd POKE 2676,205 és végül SYS 2112  
TRAILBLAZER: RESET, majd POKE 29738,234; POKE 29739,234; POKE 30899,234; POKE 30890,234; POKE 30891,234, végül SYS 25729  
BOMB JACK: RESET, majd POKE 9387,4; POKE 7564,46, végül pedig SYS 2128  
TRANTOR: RESET, majd POKE 16076,169; POKE 16077,0; POKE 16078,234 végül pedig SYS 6454  
RAMPAGE: cartridge-poke 56693,0

**Tűske Imre** C16 ill. Plus/4 poke-jai örökéletre ill. örök energiára készültek:  
CUTHBERT IN LABIRINT: 6648,173  
CUTHBERT IN TOMBS OF DOOM: 7499,173  
AUTO ZONE: 9454,173  
LEAPIN' LOUIES: 9176,165  
SWORD OF DESTINY: 16068,169  
PANIK 16: 13235,173  
ROBO KNIGHT: 15966,234  
THRUST: 5586,169

**Szobotka László** Mátészalkáról ugyancsak Plus/4-en szokott bogarászni. Lássuk az eredményt:  
IKARI WARRIORS: 11908,181 (örökélet)  
TANK: 5542,181 (nem fogy a benzín)

**Kiss Tamás** Pécsről 64-re küldött azt meg azt:  
ALIENS (szintkódok): 1 — 7324G, 2 — 2727H, 3 — 1506E, 4 — 5761H, 5 — 0640C, 6 — 0663F  
DRUID: RESET, majd POKE 35937,173 (nincs ellenség); POKE 39271,X (x 1-255 életek száma), majd SYS 5120 az újraindításhoz.  
INFILTRATOR II. (cartridge): POKE 13796,12 (végtelen gáz); POKE 14718,96 (sérthetlenség)  
SPLIT PERSONALITIES (cartridge): POKE 12156,12; POKE 12239,12 (örökélet)  
DROPZONE (cartridge): POKE 3196,173 (örökélet); POKE 14569,173 (végtelen bomba)  
DRAGON'S LAIR (cartridge, csak a lemezesnél): POKE 6039,5  
AIRWOLF: POKE 13466,252 (sérthetlenség)

**Kálmán Tamás** Budapestről elküldte nekünk a *Behatolás a Bázisra* c. program szövegsét, és néhány tippet a játékhoz.  
lgék: észak, dél, kelet, nyugat, elolvasom, meggyújtom, megvizsgálom, kilúgozom, elvágom, bezárom, szölok, leütöm, használok, kifeszítem, betöröm, eldobom, benyomom, odaadom, hozzákötöm, feladom, megmutatom, load, save, mon-

dom, elhúzó, elbújok, fogom, segítség, lista;  
Főnevek: üzenetet, gyűjtővel, kerítést, fogóval, fűvet, a, az, drótot, dróttal, ládát, dinamitot, köteleit, ruhát, ajtót, ágyat, ebédet, asztalt, üveget, autót, csavarhúzót, konténer, irodát, falat, polcot, szekrényt, kémcsövet, fürdőkádát, mosdót, w.c., zsákot, hordót, jegyzőkönyvet, poroltót, azbesztruhát, gázalarcot, irodabútor, szék, duccot, ácskapcot, mennyezetet, garázst, őrt, cellát, kéményt, terepet, palánkot, sebesültet, rádiót, számítógépet, papírt, téglát, vakolatot, folyosót, kanyart, kapcsolót, lámpát, dobost, felvonógépet, kampót, monitort, takarítót, egeret, padlót, kapcsolót, páncélszekrényt, playboyt, gyűjtőt, üveggel, csavarhúzóval, ácskapoccsal, rádióval, tisztelt, kódkártyát, kulcskártyát, fémlapot, ablakot, laboratóriumot, 632488, 567346, kést, késsel, 6346, kulcsot, kulccsal, kampóhoz, konténerrel, lombikot, lombikba, őrnek, benzinkutat, székbe, kavicsot, jelvényt, igazolványt, titkárnőnek, tisztnek, kémnek, borítékot, kódszámot, takarítónőnek, aktát, lombikkal, dobozba, titkárnőt;

És még pár tipp a játékhöz:  
A drótot végigek a fogóval; A dinamit az autó alá kell; A kést előbb húzzuk meg, s csak azután lehet megfogni; A kampót kössük a kötelhez; A laborban a szekrényt ne feszítsük ki; A bázisra a jelvényvel mehetünk be; Az üzenet dobjuk el; Mielőtt bemegyünk a primitív záras ajtón, nézzünk be az ablakon; A csavarhúzóval ajtót nyithatunk...; A "monitoros tisztet" üssük le, majd húzzuk a székébe; A titkárnő szobájából nyílik a titkos szoba; A titkos szobában lévő tisztet üssük le, de előbb csukjuk be az ajtót.

Még valami. Ha valaki nagyon el van keseredve, ugyanakkor rendelkezik egy jobb minőségű cartridge-zsel, akkor — miután teljesen betöltötte a programot — RESET-eje ki a gépet, majd írja be, hogy POKE 44,50:LIST, ugyanis a program eltolja a BASIC startot (a karakterkészlet miatt), de így már ki lehet listázni. A változtatásokat csak egy — FINAL III-nál — ORDER parancs után kreáljuk!! (különben hideg lesz...) Ja, a kód, amit a játék az elején kérdez — hátha valaki elvesztette a gyári útmutatót — "3888".

**Nagy Tamás** Szombathelyről néhány plusi stufot az arra rászorulóknak:  
PANIC 2: 8154,234; 8155,234 (örökélet), indítás: SYS 10593  
CASKE: 8326,234; 8327,234; 8328,234 (örökélet)  
SUPER PILOT DINO: 9001,234; 9002,234; 9003,234 (örökélet)  
SPACE 1999: 7530,234; 7531,234; 7532,234 (örökélet)  
MUNCH IT: 500. sorban: LI—LI—0 (örökélet)  
ARCHANOID SKI II.: RUN/STOP+RESET, majd 21380,234; 21381,234; 21382,234 (örökélet); indítás: SYS 5936  
GODZILLA: 17604,255; 17609,246, majd RUN, ezután RUN/STOP+RESET, utána 24433,234; 24434,234; 24435,234; 24437,144; 24438,15.  
OLIVER OTTHONA: 6751,234; 6752,234; 16335,234; 16336,234 (örökélet)  
SIR KNIGHT: 5723,234; 5724,234; 5725,234; 5455,234; 5456,234; 5457,234 (örökélet)  
RÓZSASZÍN PÁRDUC: 23934,234; 23935,234; 24010,234; 24011,234; 26966,234; 26967,234; 29350,234; 29351,234 (örökélet)  
EXTRA AIRWOLF: 8103,234; 8104,234; 8105,234; 5756,255; 9411,49 (örökélet)  
ELITE (PIGMY): MONITOR; A 453C BRK; 64248; A 1090 BRK; G 1010, majd POKE 31976,173; POKE 12733,173; POKE 8977,173; POKE 34021,173; POKE 34003,173, végül: G 5100 (végtelen pajzs és üzemanyag)

Most kivételesen PC és nem beklüdt, hanem házi gyártmányú Elsősegély. Az EYE OF THE BEHOLDER-ről van szó, amelynek "védelme" kb. azt a szintet tükrözi, ami 64-en úgy '84 táján lehetett. A szokásos kérdés az x-edik oldal y-adik paragrafusának z-edik szaváról az 1. és a 2. szint közötti létránál esedékes. Az EOB.EXE file-ban (nem az introban — a kétszavaleány K-sban) 2A128:0-t kezdve vannak felsorolva a szavak (00 karakterekkel elválasztva). Itj be az első 00 utána még harmincat és a kérdésnél 'Enter'-re továbbmegy (még egy nyomorult kontrollszámára sem tellett nekik, szóval a többi hagyható, ahogy van!). Na persze, nyilvánvaló, hogy mindenki a gyári játékkal játszik, csak hát gondoltuk, hogy idegesítő lehet abban a könyvecskében lapozgatni...



# Adventour

## ROBIN OF SHERWOOD (64, Plus4)

Helló CoVboy! Remélem a CoV továbbra is marad ilyen klassz, mint eddig. Nem dicsórem tovább a lapot, ezt már sokan megtették helyettem. Amiért végül is tollat ragadtam, az az, hogy szeretnék segíteni azon adventure-rajongó 64 tulajdonosoknak, akik elakadtak a **ROBIN OF SHERWOOD** című játékban. Ez ugyan nem a legfrissebb stuff, de véleményem szerint nagyon jól sikerült.

A játékban Robin Hoodot irányítjuk, akit Nottingham bírása beosztott, mert éjjel ellopta alóla kedvenc aranyozott ágyemelegítőjét (részeg fejével elfelejtette kivenni lefekvés előtt). Feladatunk egyszerű, meg kell szöknünk és 6 követ megszerelve már teljesítettük is a játékot. Hát akkor rajta.

Mivel nem akarok 4-5 oldalas leírást szólni a CoV nyakába, csak tippet ill. térképet küldök, gyakorlottabb kalandozók ezek alapján könnyen eligazodnak a játékban. A térkép:

- 1 — Little John
- 2 — vízesés
- 3 — tábor
- 4 — Szent Fa
- 5 — Belleme kastélya
- 6 — A tolvaj rejtékhelye
- 7 — Leaford Grange
- 8 — Kolostor
- 9 — Templomosok

(Belső térkép nincs, ezek csak 2-3 szobából helyszínből állnak)

Szökés a börtönből:

GO PRISONER

WAIT (amíg ki nem írja a gép, hogy lpteket hallunk)

GRAB FOOT (a fogoly elfáradt és ledob a válláról, ilyenkor GO

PRIS és onnan kell folytatni a szökést, ahol abbahagytuk!)

CHOKE GUARD

EXAM GUARD

TAKE SWORD

PULL BOLT

OPEN GATE

GO OUT

GO DOOR

GO BATTLEMENT

GO DOOR

GO RIGHT

GO WINDOW

A vízesésnél:

GO WATER (Klassz kis barlang, azonkívül itt vannak a fegyvereink is. Ide rejthetjük a már megszerzett dolgainkat)

Little John:

TAKE QUARTER

ATTACK

Ezután menjünk a sherwoodi alvilág táboraiba (3), ahol EXAM CAMP után megtudjuk, hogy Nottinghamben íjászversenyt rendeztek. Ott a helyünk!

Ijászverseny:

SHOOT ARROW

TAKE SILVER

(mivel a zsoldosok már ránk vetnék magukat, jól jön egy tús):

TAKE SHERIFF

GO GATE

és itt DROP SHERIFF különben megölnék a katonák!

Az ezüstnyíl segítségével lehet elpusztítani Bellemet!

A tolvaj rejtéket csak Ladi Marian segítségével lehet megtalálni.

A tolvaj és a szolga szekereknek segítségével be tudunk lopózni

a város (Nottingham) tornyába, ahol Siward, a tolvaj kinyitja a

kincseshátát, melyben sok érdekes dolog van.

A kövek rejtékhelyei:

1. Kolostor (az apáca 400 aranyért adja oda (100 arany a

tornyban a ládában van, 200 az adószedőnél, akivel az

erdőben találkozhatunk, 100 pedig Belleme kastélyában, a

szobor szemében lapul)

2. Szent Fa

3. Belleme-nél

4. Kincsesháza

5. A templomosoknál (a Szent Keresztet kéri cserébe, amely a ládában van.

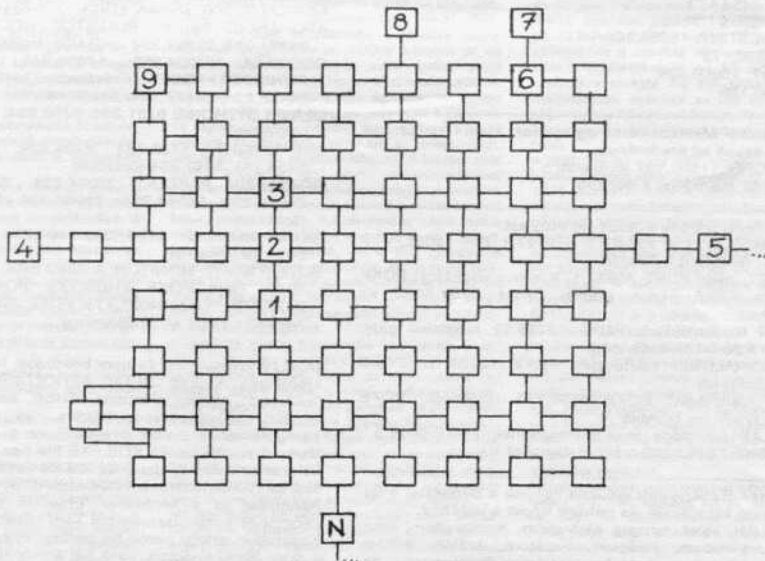
6. Az utolsóira nem sikerült rájönnöm. Ha ennek a kőnek a

rejtéket és azt, hogy mi a játék vége megírja valaki a címemre,

jutalma 2 db C64-es kazettával (Nahát! — CoVboy) Csak az

elsőként befutott helyes választ jutalmazom! PATAKI ZOLTÁN,

Budapest, Pesti út 101. 1173



Hello CoVboy!

Itt küldök egy kis anyagot, talán fel tudod használni. A program C64-en nem tartozik a legfrissebb játékok közé, de szeretem nem rossz. Címe: SWISS FAMILY ROBINSON. Sajnos még nem játszottam végig, így csak tippeket tudok adni. Stílusát tekintve ez egy szöveges kalandprogram, de ez né riasszon vissza senkit, a programozók gondoskodtak a könnyű kezelhetőségről. 'F7'-tel tudjuk lehívni a gép által ismert parancsszavakat.

Van még egy jelentős könnyítés a játékban. Ha mondjuk hozzá akarjuk vágni a szigonyt a tehenhez, akkor angolul ez így nézne ki (leegyszerűsítve): THROW HARPOON TOWARD COW. Ezt ebben a játékban nem kell mind beírni, hanem elég a TH (Space) HAR (Space) COW-ot beírni és a gép automatikusan kiegészíti a szótőredékeket és határozószót is beilleszt a kifejezésbe. Elsőre talán furcsán hangzik, de némi próbálkozás után mindenkinek világos lesz. Lássuk a tippeket!

A játék kezdetekor egy zátonyra futott hajó fedélzetén vagyunk a családdal és a kutyával. Menjünk le a hajó belsejébe és nyissuk ki a szerszámoládát (GO BELOW, OPEN TOOLCHEST), nézzünk bele (LOOK TOOLCHEST) és vegyük ki a kalapácsot (TAKE HAMMER), a fűrész (TAKE SAW) és a szökeget (TAKE NAILS). Menjünk a fedélzetre (GO TOPSIDE) és eszkábáljunk egy csónakot. Először fűrészeljük el a fedélzeten található hordókat (SAW BARRELS), vegyük fel a deszkákat (TAKE PLANKS) és szegezzük őket a hordókhöz (NAIL PLANKS TO BARRELS). Kész is a csónak. Ezután ajánlatos mindent a csónakba rámolni (a szerszámoládát se felejtjük el kipakolni): A vitorlavászont (CANVAS) és az üstöt (CAULDRON) csak akkor tudjuk felvenni, ha üres a kezünk. Ezeket se hagyjuk itt. A következő dolgok legyenek a kezünkben: HARPOON, MAP, FLASK, AXE, GUN, KNIFE, SHOVEL, MATCHBOX.

Öljük meg a fedélzeten bámészkodó tehenet (esküszöm, hogy több tehennek nem esik baja ebben a játékban, oké CoVboy?) és daraboljuk fel (THROW HARPOON TOWARD COW, CHOP COW). A beefsteak-et tegyük a többi holmihoz (TAKE BEEFSTEAKS, PUT BEEF... IN BOAT). Töltsük meg a puskát (LOAD GUN) és irány a tenger (LAUNCH BOAT TO THE SOUTH). Milyen jó, hogy megtöltöttük a fegyvert, ugyanis itt köröz egy cápá, úgyhogy vágjuk hozzá a szigonyt (THROW HARPOON TOWARD SHARK). Nyissuk ki a térképet és kukkantunk bele (OPEN MAP, LOOK MAP). Az eddig bejárt területekről kapunk képet, így be tudjuk barangolni a szigetet és környékét, de ez már menni fog mindenkinek.

Némi segítség azért még akad:

- A szigeten van egy szikla, amelyen repedés látható. Ha itt ásunk, akkor egy barlang bejáratát tesszük szabaddá. Gyűjtünk meg egy szál gyufát és menjünk be. Sajnos csak addig lehet látni valamit, amíg egy a gyufa, így célszerű ide inkább egy tábornozót telepíteni. Ebbe a barlangba menekülhetünk a trópusi esők elől, ill. ide hozhatjuk szerszámainkat.
- A puska mindig legyen töltve!
- A kókuszdiót egy kis furlanggal meg lehet szerezni: vágjuk hozzá a kavicsot a majomhoz, mire ő egy kókuszdióval válaszol.
- A flamingó tollát könnyen megszerezhetjük. Lőjünk rá, mire ő elrepül és elhullatja egy tollát.

Sok sikert a játékhöz! Üdv: PATAKI ZOLI, Budapest

## Néhány QUEST (Amiga, PC)

Hello CoVBoy!

(+ mindenképp!)

Bizonyára emlékszel még rá, hogy följajlottam nektek a POLICE QUEST, a LARRY, a SPACE QUEST és a SPACE QUEST II. leírását (még 1990 végén). Erre te azt írtad, hogy kösz, de már megjelent valamelyik Amigás könyvben. Most néhány kiegészítés következik az ott megjelent leírásokhoz (elhelyezheted a Tök-Mák rovatban) (Hát ha nem is ott, majd itt — CoVboy):

- a POLICE QUEST-ben, ha megnézzük a Lt. Morgan asztalán lévő telefont (LOOK PHONE), egy telefonszámot látunk rajta: 555-8674. Ezért kapunk két pontot. Ha ezt felhívjuk a játék során, igen nagy marhaságot halhatunk, de további pontot

kat gyűjthetünk. A csirkét én sem tudtam elintézni. Viszont ha az al-Hoffmannak (a kék Cadillac-es kábítószerekkereskedőnek) felolvassuk a jogait, kapunk még egy pontot (READ RIGHTS).

- A LARRY-ben ha beszélünk a szöke lányhoz (a dizsiben), kapunk egy pontot.
- A SPACE QUEST-ben a Kerona nevű bolygón fel lehet venni egy növényt (TAKE PLANT), de még nem jöttem rá, mire jó.
- A SPACE QUEST II-ben nem használták a "Kubik Rockát", pedig felvették! A labioni terrrorszörny elől nem kell elmenekülni, hanem oda kell vágni hozzá (THROW PUZZLE). Ekkor a szörny leül, össze-vissza csavarja a "Rockát", gonderhelten vakargatja a fejét. Mi pedig 10 pont pluszval folytatjuk utunkat. A következő pályán az őrt háromféleképpen is kikészíthetjük: 1. Odalopakodunk az ajtóhoz és berakjuk a mágneskártyát (INSERT KEYCARD) — ezt a megoldást írták le (+ 5 pont); 2. Az élvány alá állunk és előbújik az előző pályán főlévt követ (THROW ROCK). Erre az őrt felkapja a fejét és kirohan a képernyőről — mi pedig főimehetünk a liffel (+ 9 pont); 3. Odaállunk az élvány alá és beszélünk az őrhöz (TALK GUARD). A hatás ugyanaz, mint a sziklánál, csak ezért nem kapunk pontot. Vohalul bázisán, az őtök emeleten vigyázzunk, mert a fekete őshüllő nemcsak "francia-puszt" ad, hanem belepetéz a testünkbe is. Aki látta a 'Nyolcadik utas a Halál'-t, az sejtíheti, hogy ez hova vezet....

HAINTZ ISTVÁN, Budapest

## ZAK McKRACKEN (64, Amiga, PC)

Kedves CoVboy! Nem tudom, hogy az 1001-könyvek mennyire kötődnek a CoV szerkesztőségéhez (Semennyire — CoVboy), de szeretném megjegyezni, hogy az 1001/5-ben levő ZAK MCKRACKEN-ből kimaradt egy-két dolog: (ha van kedved, leközhölheted a Tök und Mák-ban, O.K.?)

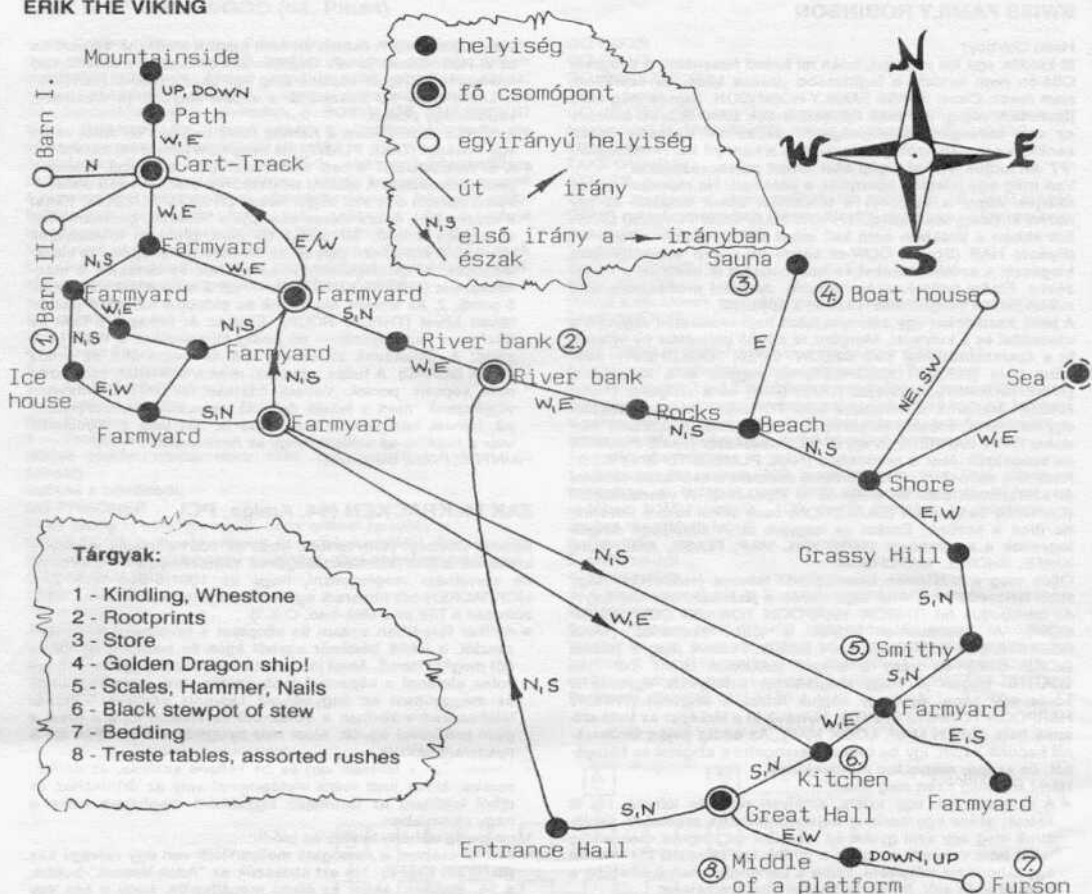
- Amikor Nepálban voltam és elloptam a börtönajtó fölött lévő zászlót, a lökött börtönőr egyből kijött és bezárt a börtönbe (jól meg\*\*\*tam!). Most jön, amit kifejtették: Egyszerűbb lett volna elmenni a képernyő jobb szélén lévő szalmakazalhoz és meggyújtani az öngyújtóval! Ugyanis ekkor a börtönőr lélekszakadva kirohan a börtönből és elkezdji fújni a tüzet a gurn testőrelve együtt. Most már nyugodtan levelehetjük azt a nyamvadzt zászlót.
- Amikor Zak a Marson van és be kellene szállnia, az úrvillamos, akkor illett volna visszamenni vele az űrbuszhoz és újból feltölteni az űrruháját! Egyébként megfulladt volna a nagy piramisban.

Most pedig néhány tanács és blódi:

- Zak lakásában, a mosogató mellett/fölött van egy vajvédő kés (BUTTER KNIFE). Ha ezt elvisszük az "Adok-Veszek"-boltba, a 14. utcában, akkor az eladó megállapítja, hogy a kés egy antik ezüst kés és megveszi kemény 100 dollárért.
- Ha kipróbáltuk a kék kristályt a madáron vagy a definen, akkor egy idő múlva megjelenik az a csámpe Capon-figura, bezár bennünket az Aggyerdtőbe és elvesz tőlünk egy csomó létfőtosságot dolgot. Szerencsére a pénzünket nem vette el. Miután kiengedett bennünk, kiderül, hogy ő a telefonszámosság egyik "embere". Ilyen csúfot nem üzhetnek belőnk. Menjünk a már jól ismert "Adok-Veszek" boltba és vegyük meg a kalapot (BUY HAT) és az álarcot (BUY NOSE-GLASSES). Vegyük magunkra ezeket (PUT ON HAT; PUT ON NOSEGLASSES) és most pont úgy nézünk ki, mint egy álarcos Capon. Mejjünk vissza a telefonszámosságba. Nyissuk ki a pult ajtaját (baira fent) és egy "Helló!" felkiáltással beenged minket a bázisra. Itt, ahogy belépünk, egyből egy szekrény öltik a szemünkbe (baira), amit ha kinyitunk, megtaláljuk az eltulajdonított tárgyainkat. Hát nem nagyszerű?!
- Ha megvettük az "Adok-Veszek"-boltban a szerszámoládát (tool kit) és kinyitjuk (OPEN TOOL KIT), találmunk többek között, egy kötelet is. Ha visszamegyünk a lakásunkra, azon belül pedig a szobánkba és ott felhajuk a szőnyeg jobb alsó sarkát, egy nyílász találmunk alatta. Ezen keresztül leereszkedhetünk a kötélen és máris kilyukadunk a ..... Caponok Aggyerdtője mellett! (Hi-hi-hi! Megint elkaptak minket!) Ennyi lett volna a segítség! DAVE

# Plus/4 sarok

## ERIK THE VIKING



A játék célja megmenteni ERIK családját. Ehhez tengerre kell szállnunk. Ime a főbb lépések a szigetünkhöz, és pár tipp:

- 1) Járjuk be a szigetet a térkép szerint;
- 2) Szedjük össze a tárgyakat (GET... TAKE...)
- 3) Menjünk a hajóházba (BOAT-HOUSE)
- 4) Törjük szét a "kecskelábú asztalt" (BREAK TABLE), az így szerzett deszkát
- 5) Szögezzük majd a hajóra, kell kalapács (HAMMER) és szegek (NAILS), majd a "javítás" parancs (REPAIR... MEND...)
- 6) Fújunk (SLOW...) bele a kürtbe (HORN);
- 7) A kürt hívó szavára megjelent haverjainkkal toljuk (PUSH...) ki a hajót a partra. Pakoljuk be a tárgyainkat a drakkarba; a hajóra szállni a (GO ON BOAT) paranccsal lehet. Irány a tenger...

### És most a tárgyakról:

A tárgyakat megvizsgálva (EXAMINE) különböző segítségeket kaphatunk...  
**Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk!!!**  
**BEDDING** = (alom), ágynemű. Megvizsgálva Erik felfedez egy tülkőt!  
**HAMMER** = kalapács... "hasznáható".  
**KINDLING** = megvizsgálva kiderül, hogy kőrista-kéreg... (ash bark)  
**NAILS** = szegek... "semmi különös"  
**SCALES** = mérleg, serpenyő... "ezüst mérésére"  
**TRESTLE TABLES** = kecskelábú asztal... "széles deszkákból"  
**WHETSTONE** = kovakő, tűzcsíholásra  
**ASSORTED RUSHES** = ..."Erik nem talál semmit"... vagy mégis?!  
**BLACK STEWPOT OF STEW** = Ha eszünk belőle, akkor GREAT! felkiáltás a jutalmunk. Megvizsgálva térkép a tengerről. Északra, keletre: tenger, nyugatra: meleg szikla, Délre: fűves sziget;  
**BLUEBLADE** = Legendás kardunk;

...no meg a használható legék...:

**N,NE,E,SE,S,SW,W,NW** - Irányok;  
**(GO ON) BOARD** - hajóra száll  
**AGAIN** - újra  
**AHEAD** - elől, tovább  
**ATTACK** - támad  
**BACK(WARDS)** - vissza (hátrafelé)  
**BLOW** - fúj, megfúj  
**BREAK** - tör, betör, szétör  
**BURY** - eltemet  
**DIG** - ás  
**DRINK** - iszik  
**DROP** - dob, eldob  
**EAT** - eszik  
**ENTER** - belép  
**EXAMINE** - megvizsgál  
**FASTEN** - megerősít, odaköt  
**FEED** - táplál, etet, eszik  
**FIGHT** - harcol, küzd  
**FILL** - tölt, megtölt, megtelik  
**FOLLOW** - követ, üldöz  
**GIVE** - ad, ajándékozik, odaad  
**HIT** - rüg, üt  
**INTO** - vmibe...-ba



**INVENTORY** - leltár  
**KILL** - öl, gyilkol  
**KISS** - csókol  
**KNEEL** - ?  
**KNOCK** - kopog, megüt, meglök  
**LEAVE** - elhagy, otthag  
**LEAVE OFF** - abbahagy  
**LEFT** - balra  
**LIGHT** - meggyújt, világít  
**LISTEN** - hallgat(ózik)  
**MEND** - javít, kijavít, rendbehoz  
**OPEN/CLOSE** - nyit/zár  
**OUT, INSIDE** - átvizsgál kívül, belül  
**PLANT** - elhelyez, ültet

**PLAY** - játszik  
**PRAY** - imádkozik  
**PRESS** - megnyom  
**PULL** - húz, tép, megránt  
**PUSH** - tol, nyom, elfol  
**PUT** - rak, helyez, dob, vet...  
**QUIT** - kilépés  
**RAISE** - növel, épít  
**REPAIR** - kijavít, megcsinál  
**RESTORE** - újból, vissza  
**RIGHT** - jobbra  
**RUB** - dörzsöl  
**SAVE** - felvesz  
**SAY** - beszél, mond

**SCORE** - pontszám  
**SEARCH** - kutat, keres  
**SHAKE** - (meg)ráz  
**SHAVE** - menekül (borotválkozik)  
**THROW** - dob, vet, hajít  
**TIE** - (meg)köt  
**UNLOCK/LOCK** - kitár/nyit/zár  
**WAIT** - vár  
**WAVE** - lebegtet  
**WEAR** - visel, hord  
**WEIGH** - megmér  
**YES** - igen

Jahny of JAHNY CREW, Budapest

## FLASH GORDON

Ez egy szupi grafikájú SHOOT'EM UP játék, persze C=ommy 64-es átirat. 3 küldetésből áll:

1) *"Beugró reflex-párba"*: egy forgó gömböt kell kilőni a torpedóágyúval. Ezzel lehet ives pályán küldeni a szeretsomagot. Persze a feladat nem olyan könnyű, nem lehet például a FIRE-on tehenkedni (**TITkazolom!** — **CoVboy**), s a lövedékek röppályáját be kell állítani, attól függően, hogy a kilövéndő objektum milyen magasan van, ill. röpköd a térben. Jobbra-balra lehet követni a célpont mozgását, a fel/le (billentyű) funkciókkal lehet beállítani a torpedók mozgását...

2) *"Repuls the enemy forces"*: idegen űrhajók invázióját kell átökölnünk a NIRVANIÁBA a Fire-funkció segítségével. Nem nagy ügy, menjünk teljesen fel, s nyomjuk meg az AUTO-FIRE-t ill. a SHIFT-LOCK-ot.

3) *"Destroy the generation!"*: egy kis generátorocskát kell megküldenünk, min. a felrobbanásig. Nem annyira egyszerű, mivel fogy az idő. Ha végeztünk, jön a szokásos püder...

### Funkciók:

**FEL** - JOY UP vagy '3'  
**JOBB** - JOY RIGHT vagy '4'

**FIRE** - JOY FIRE vagy 'SHIFT'  
**LE** - JOY DOWN vagy 'W'  
**BAL** - JOY LEFT vagy 'A'

Úgy lazán ennyit a játékról, mint már mondtam, a grafika kiemelkedő, olyan *Terra-X, DEX, Dynamix*...stb, stb, stílusú játék... el lehet vele szórakozni. Természetesen akinek kell a játék (a többi ehhez hasonló GAME-ekkel egyetemben), annak szívesen felnyomatom bájos adathordozójára.

Cím: **Simon János**, alias **Jahny of JAHNY CREW**, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145. Tel.: 1636-971

## INKÁK KINCSE

A játék elején egy csúnya bácsi vigyorg ránk. A játék a 'SHIFT'-ot includ. Majd esetleg nyomjuk le a 'SPACE'-t. Elkezdődött a játék. Na, vaj'h mit látnak? Egy kulcsot? Na akkor vegyük fel (F KU) (a KU a kulcs rövidítése)! Akkor induljunk rövid kis sétánkra (D). Azt hiszem a játék közben kiderül miért éppen déli felé indultunk el. Na, most merre menjünk? Szerintem mindegy, csak ne NY-ra és a K-i utat is hagyhatjuk későbbre. Ezekből következően (D). Pillantsunk most ki NY-ra egy csöppet. Jé, egy gyémánt! A kapzsik most majd kezdenek előlről a játékot. Inkább menjünk vissza és (D). Menjünk tovább délre (D). Csak nem?! Be van zárva? Dehát mi találtunk egy kulcsot az elején! Használjuk! (H KU) (*gy.k. a KU nem helyettesíthető Q-val!*) Örömmel konstatálhatjuk, hogy kinyílt az ajtó! Nos, menjünk belé! Ez itt a konyha. (De miért volt bezárva?) Ó egy kés! Nem is tudom, egy indián eddig hogy úszhatta meg a kalandot kés nélkül? (F KÉS) Mivel más nincs itt, menjünk ki (É). Sétáljunk most K-re. Hoppá! Egy bot. Gyere elő, efférsz még nálunk! Most egy csöpp mászkálás lesz (NY,E,E,K) Hipp-hopp (de nem kenguru) FOGD GÖLYÖT (de ne azt!) (É). Most akkor kelet. (Akit érdekel mi van NY-ra, nézze most meg!) Itt egy kedves öreg bácsika, akinek min-den vágya, hogy egy szuper bot tulaj-donos legyen. Cseréljünk akkor velet (C BÁCSI) (Különben a bácsit a 'B' betű

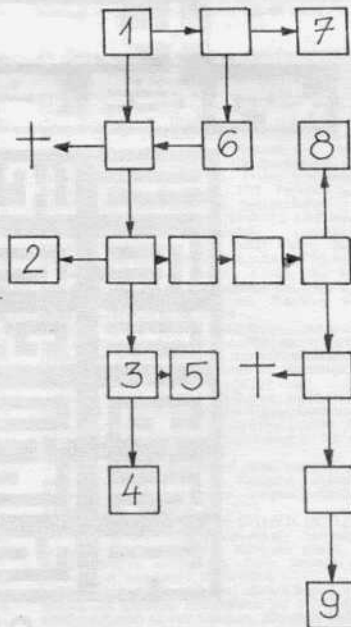
miatt BOT-nak fogja értelmezni, de nekünk ez kell). Naná! Egy ajándék lámpa a botért. Jaj, de jól Na menjünk visszafelé. Egészen a gyémántig. Itt DOB GÖLYÖ. Bár eldobtuk, de megszereztük vele a gyémántot is (F GYÉ). Majd egy párszor 3-szor vagy 4-szer kelet, utána É. Óh, egy ellenséges INKA! Halálá! réa... Azt a rézbőrű mindenségit, egy inka inkább meghal, mint titkot elárul. (Jó, hogy én nem vagyok inka). Lehet, hogy nem is igazi indián! (D) (D). Inkább ne menjünk ki NY-ra (D). Most vesszük észre, milyen jó, hogy van egy lámpásunk (D). Na, szép egy helyen vagyunk! Semerre nem tudunk menni. Meg jó, hogy az indián titkát megjegyeztük. Vagy mégse? Istenem, a feledékenység ember dolog. De akkor, ha megjegyeztük, rebegjük ki. (BESZÉL...)

### Jelölések a térképen:

- 1 - Kulcs
- 2 - Dob golyó, fog gyémánt
- 3 - Használ kulcs
- 4 - Fog kés
- 5 - Fog bot
- 6 - Fog golyó
- 7 - Cserél bot
- 8 - Ől indián
- 9 - Beszél: na mit?

Na pá!

Hegyi Gábor, Pécs



## PIEDONE ADVENTURE

A játékot Tarzan írta, tehát nem egy nagy Software-ház termékéről van szó. Ettől eltekintve a játék jó, elvégre most ő a legjobb és legtermékenyebb cracker! (legalábbis Plus/4-re)

Az adventure célja: beleélni magunkat a filmsztár (PIEDONE) szerepébe, és elvezetni Nápoly utcáin a csodálatos Juice-hoz, amivel ő vissza tudja szerezni a karcsúságát! (Diétás koszt, a jó koszt!)

A mesés főcím után (Ami nincs, hogy fusson C16-on is!) menjünk a kiindulási helyről nyugatra (NY). Most Nápoly főutcáján, sok jó csaj között gyalogolunk (gy.k. kurvák). A prg. javasolja, hogy szórakozzunk velük, de mi most ne vesztessük ezzel az időt. Újabb NY. Eljutottunk egy fészerajtóig. Most a számlálóba 1 beíródott. Mehetünk vissza a kiinduláshoz (K,K). Ha bemen-

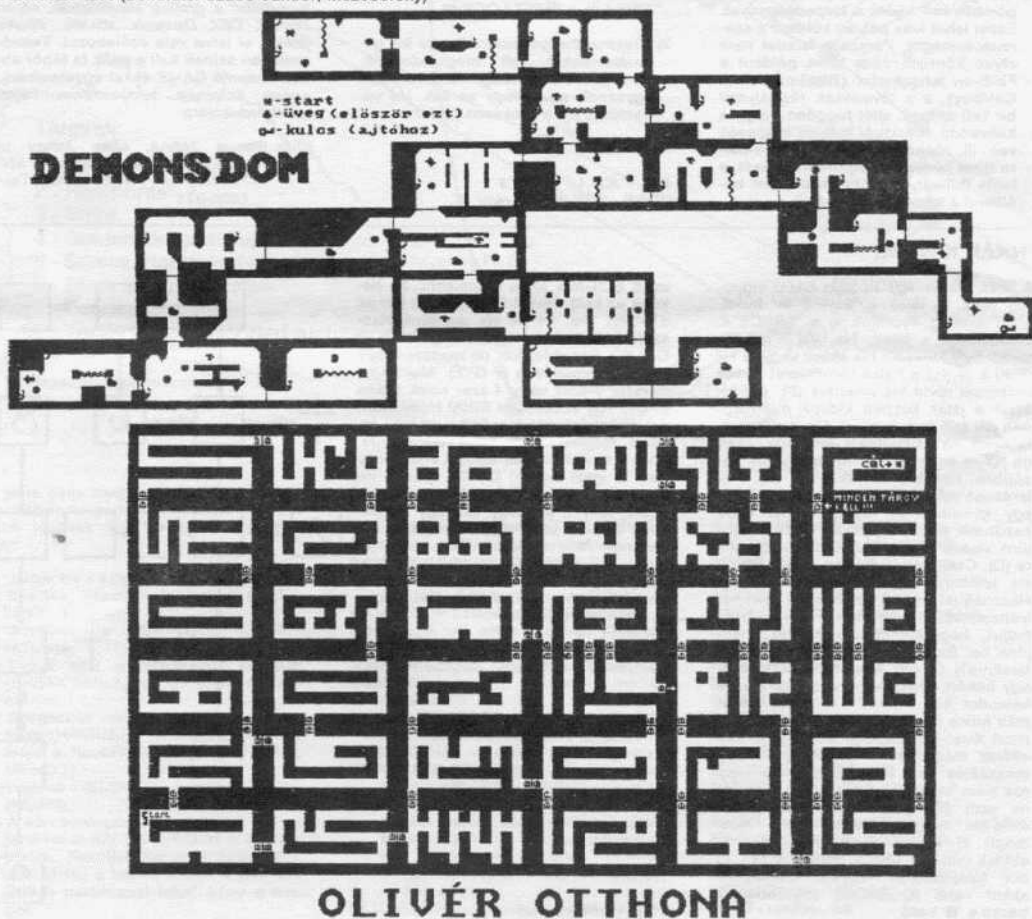
nénk a fészerbe, akkor egy csodálatos balta állna a fejünkbe. Ettől az élvezettől most kiméljük meg magunkat! Most: K. Ez itt a városból kifelé vezető út. Újabb kelet (K), és egy folyócska partján állunk. Egy "kedves" kis béka úszik benne, de túl messze van, nem érjük el, (könnyen meghalhatunk!) Itt újabb bonus pont, sorrendben a második. Irány a kiindulási hely (NY, NY). Most D-re menjünk. Itt a városi strand, ahol lehet a "pipikkal" szórakozni, de nekünk most fontosabb dolgunk van (D). Ez a rendőrkapitányság. Mondanom sem kell, hogy innen nem árt minél előbb távozni (D). Most a változatosság kedvéért utcai bűnözők vesznek körül. Rövid vizsgálat után kiderül, hogy túlságosan is kemény fiúk. Ekkorra már "kezelésbe" is vesznek. Bármit csinálunk az egyenlő a halállal, ha viszont K-re

megyünk, akkor eltűnnek (K). A folyó túlsajátján állunk. Ismerősünk, az undorító kecskebéka még mindig itt van, csak most elérhető közelségben. Ne törődjünk a program tanácsaival, hanem rúgjunk bele egy hatalmasat. Erre látsatok csodát, egy ajtó nyílik ki, és bent megtalálod a csodás juice-t, aminek segítségével a te (PIEDONE) visszanyerheted karcsúságodat, és mehetsz újabb filmeket forgatni (100 %). Ne hallgass mindig a programra!!! Sok helyen, ha a leírtól másképpen mész, egy kis halálban lesz részed!

Ennyit a PIEDONE-ról, legalább egyszer érdemes végigjátszani, mindenképpen!!!

Üdv: New-Mucsi alias Simonyi Roland, Jászárokszállás

## TÉRKÉPEK (Beküldte: Szabó Sándor, Mezőberény)



## 64 Software

C64-re régi és új programokat cseréltek kazettán. Utánoláltok is. Válaszboríték nem kell. Minden levélre válaszolok! Kézített le nem nyeltek! Páncs Szabolcs, Nagycserkes, Lenin út 3. 4442

C64-re keresem kazettáira: Sir Fred, Dark Sceptre, Turbo Espirit, Steve Davis Snooker c programokat, valamint programokat cseréltek pl. Last Ninja 3, Creatures, Pirates, Midnight Resistance, Super Cars stb. **Plóznák Ferenc, Szécsenk, Orozsv Gy. 15. 3113. 5000**

Mindenféle kazettás programot cseréltek C64-en. **Tardi Tibor, Hajdúszoboszló, Uzsok tér 27. 4220**

C64-re utánoláltok programokat cseréltek. Kereslek TD II utánoláltos Válaszboríték! **Kyki, Dunavirágú, Derkavits u. 6. 1/2. 2400**

C64-re kazettán programcseré, utánoláltos programok (30 db). Keresem: Tini nindzsa teknőcök, Viz. Beat A.B., Turbo Outrun, Gdax Axel **Risa Robert, Tápiaozsóc, Revai u. 13. 225**

C64-re kazettán keresek bármilyen színvonalas programot. **(GALAXIANS WANTED!) - CoVboj**

Minden megoldás érdekel. **Szabó Akos, Devescer, Horvát utca 84. 8460**

C64-re kazettán keresem: Pirates, Fusker, Elite 2+ 'B' verzió, Dizzy II, The Great Kai (TALENT térsé), Cserérek, avar, Myth, Rick Dangerous, 102 Stadler Zoltán, Bodajk, Hunyadi János út 5. 8053

Keresek C64-en új, kazettán működő utánoláltos programokat. Ugyanitt kellene sürgősen kazettáira a Test Drive 1-3, Street Rod, Ugh Lynpics, F1 Manager, Neomancer és Duck Tales. **Cim: Zombori György, Győr, Lóper út/22/b. 9011**

Gyűjteml. C64-re szuper játékaimat elcserélem. Pl.: Oil Imperium, Rocket Ranger, Turicron, Ferrari F1, Garfield Editor, Keresem: TD3, Fudal Lords, adventure szerkesztők **Tóth Róbert, Pecsvárad, Várkerület 2. 2**

Keresem C64-re az Amheim, Desert Rats, Vulcan, Russia 1941-45 c programokat, zenékvil bármilyen stratégia, manager és szimulátor játékokat. **Horvath Peter, Budapest, V.Öz u. 131. X/32. 1045. Tel.: 16967**

Keresek Microprose, Rainbird, Firebird programokat. Továbbá a Damocles-t és az Untouchables-t. The Escape Wolf, Szeged, Ágyasút út/2B. 6723 **(Na, pont ilyen címerkő szöveket vizsgáljok!) - levelem "cimzett lementerem" - CoVboj**

Keresek mindenféle demót és programkéteket. Demo Demon vagy Rockmonor formátumban. Érték programot vagy pénzt adok. Főleg Csongrád megyéiek jelentkezését várom. Listát küldj! Tegedde meg. Mányi, Felszabadulás út 1. 5636. Tel: 06-52. 44-226

C64-esek! Achtung! Vennék fociprogramokat minden mennyiségben, valamint a Wayne Gretzky Hockey-t, Jordan Vs Bird-t, Last Ninja III-III. Puskás Zoltán, Debrecen, Csapó út 37. 4029

Keresek programokat cseréltek! Keresek RPG-ket és kalandjátékszerkesztőket! Ajánlok: Laser Squad 1,2, DOC, F14, Stealth Fighter, Street Rod, Elite. Keresem: "A söröző CoVboj esete" című kimit. **(Not available - Erlé Stanley Gardner) Novák Gábor, Budapest, X. Bányató u. 21. V/2. 1108**

OTHS is! Keresek programokat, grafikusokat játékok és egyéb programok készítése céljából. C64-en és Amigán egyaránt. A jelentkezésedet referenciámmal várjuk, amit később visszaküldök. Kérésre részletes tájékoztatót küldök. **OTHS Software, Vác, Eperfa u. 2600**

C64 programok cseréje. **Szabó László, Bonyhád 3. Fl.: 13. 7153**

C64 tulajdonosok figyelem! Egy kezdő 64 tulajdonos szeretné cseréltetni programokat és programokat találni, akár pénzt is! Megvan: Supremacy, Duck Tales, Hurok, Tai Pan, Oil Imperium. **Cim: Köder Zsolt, Nyiregyháza, Kórház út 26. 4400**

C64-re kazettára (vagy lemeze) programoktól listát kérek. Jelenleg: Last Ninja 3 utánoláltos cserélek, cserélek. Keresem: Bard's Tale I-IV, Barbarian 2-3, szimulátorok, stratégiai játékok. **Fodor Gábor, Budapest, XI. Ulaoszt. u. 76. 11/23. 1113**

C64-re keresem lemezeket: Crime Time, Gem-X, Vares, Hero Quest, North & South, Horcsecky András, Debrecen, Lehel u. 2. VII/52. 4032

Keresem C64-re lemeze a következőkhez: Alválú Úr, Katakis I-II és minden kétszemes és RPG játékok, 50 lemeznyi pr-g-m van. **Szabó Zoltán, Fegyvernek, Felszabadulás u. 183. 5231**

Keresem C64 lemezeket: Street Sport Soccer, Speedball 2, Snowstrike 2, és a North & South (Inopragmes) programokat cserébe. **Urban Tamás, Erd. Boldizsár u. 7. 2030**

C64-es RPG-ket cserélnék lemezen. Érdeklődök a következő adventure-kben. Impossibles II és a Kings of England. Kérésre listát küldök. **Hipsagh György, Hegykő, Jókai M. út. 9437**

C64-es cserélek cseréje lemezen. Pl.: Myth, Super Cars, Saga Grand Prix, Last Ninja 1-3 utánoláltos új Válaszborítékot listát küldök. **Szabó Gábor, Székesfehérvár, Rózsá Ferenc utca 1. 8000**

Király C64-es programaim elcserélem elcserélem leírásokra, térképrek (adventure, RPG, szimulátor, stratégia, felhasználói), újságokra + programokra. **Berta Krisztián, Budapest, XI. Major u. 42. IV/15. 1119**

Színvonalas szimulátor és stratégiai programokat cseréltek. Keresem: Buck Rogers, Battles of Napoleon, Guadalcanal Battle Command, Empire, Command, Power Struggle, Cserébe: Empire, Supremacy, Diplomacy. **Last Ninja II, Benke Gábor, Jászberény, Szent István körút 11. 5100**

Az Amheim, Vulcan, Stalingrad, Russia programokat 64-re lemezen megvinném 25 Ft-ért. Árón. A postaköltséget állom lemezek között. A fizetősre megvegyez lemezen. **Nagy Lajos, Sajóabony, Váci M.u. 19. 3792 (Whoa! Lassan nagyobb pénzek fognak a hirdeteiken, mint az értékeiken!) - CoVboj**

C64-re programcseréje (lemez) **Elvira, North & South** új lemezeket, válasszborítékot listát küldj ingyen átvesszlek! Keresem a CoV 1, 2. számát megvételre! **Nagy Gábor, Alsószőlő, Hunyadi út 7. 3571**

C64 játékprogramok cseréje lemezen! Megvan: Test Drive 1-3, Last Ninja III, Pirates, Duck Tales, Maniac Mansion, alt. Keresem: F-14 Tomcat, Gunship, Neomancer, Bard's Tale I-III, Elite, Top Gun, X Adventure, Dizzy I-IV. **Szabó Zoltán, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144**

C64-re programcseréje lemezen, csúcs programokat. **Balint Zoltán, Dunavarsány, Iskola ú. 47. 2336**

Régi és új játékok és felhasználói programok cseréje C64-en lemezen. Irjátok! **Cimem: TURBO SS. Hajdúszoboszló, Hunyadi k.rt. 14. 4220**

C64-re lemezes cseréltetnék keresek! Bő kínálat! Pl. Turicron, Neomancer, Duck Tales, Pirates, Street Rod, Iron Lord, Sim City, Battle Chess válasszborítékot és listát kérek! **Kovács Andras, Sirok, Nyirjes út 63. 3332**

C64 programcseréje lemezes. Pr-g-ot autópályára cseréltetnék! **(Már adok 2 Ft-ért!) - CoVboj**

Floppy drive-t utánoláltok! **Olcsó Zs. 81-et v. Spectrum motorral! Furián Róbert, Kaposvár-Tóponár, Veres Péter u. 18. 7461**

## 64 Hardware

W. Germany C64 + magnó + 2 jay + 13 kazetta + szakkardióval sürgősen eladók! **C64 (kazetta) megvételre keresem a Last Ninja III c. programot! Somogyi Krisztián, Mosonmagyaróvár, Petz György út 3. 9200. Tel.: (06-98) 16-858**

Kiváló állapotban lévő 1541/II. drive eladó! **Árnyár: 14.500,- Ft. Erdőküldötti lehel: Mavencik of Filofax, Kapuvár, Alsószőlő út 71. 9330**

Nie kellenek a programok! **Elvira új C64 + 1541/II floppy + magnó + 40 lemez játékokkal + reszetgomb + könyvek + Quicksheet II/IIj. Ez együtt! (I mindössze 37.000,-, Froncsi! Erdőküldötti levélben (válasszboríték), vagy személyesen. Molnár Tamás, Szeged, Köztársaság 7/5. 6728**

C64-esek! Keresek 1541 floppy + magnó + 1802 színes monitor + MPS 1230 printer (mindegyik garanciális) + joy + eger + 90 lemez rajta 200 nagyon jó játék és felhasználói program + PAGEFOG (causcs kiadványtervező) egyben vagy külön eladó. **Aranioszokók, Kerek. Csopos Tamás, Győr, Krasztócs u. 9. 9024**

SEIKOSH SP-180VC nyomtató (15.000,- Ft) és 140 db. C64-es lemez (+2db. Diskbox - 700,- Ft) eladó. **Nagy Róbert, Kiskunfélegyháza, X. ker. 9.32. 6100**

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + eger + Simon's B Cartridge + 5 joy + reszetgomb + Midi Interface + 2 Walkie Talkie + 10 lemez + 30 kazetta programokkal + 27 szakkönyv + 1001 sorozat + lemeztartó + térképek. **Árnyár: 42.000,- Ft. Főrnig Balázs, Komárom, Kun Béla u. 11. 11/2. 2900**

C64 + floppy + printer + 2 joy + cartridge + 100 lemez programokkal + könyvek + újságok eladók, vagy Amiga 500-ra cserélhető. **Rosta Balázs, Budapest, Oszlly u. 26. 1087**

Eladó rendszerteljes készlet **C128D (28.000,-), 1571 floppy (10.000,-), PHILIPS CM8802 Monitor (20.000,-), PHILIPS CM8833/2 Monitor (29.000,-), joystick, 130 lemez, szakkönyvek egyben esetleg külön is. **Gerencsér Antal, Szombathely, Krúdy u. 18. 1000****

Eladó eger C64 + floppy 100 lemezzel és datsette-I 38.000,- Ft-ért. **Sarkány Imre, Kiskunfélegyháza, Jósika u. 6. 6100**

C64 + floppy + magnó + 65 lemez + 20 kazetta + szakkardióval 29.000,- Ft-ért eladó. **Károlyi Róbert, Nagy Gábor, Budapest, XVI. Csatorna u. 1162**

2 magnós másolómodult vennék! **Glázer Szabolcs, Győr, Kun Béla tp. 2. Krausz 9. 9024**

C64 gépetartozékokat együtt eladom. **Kaimár Róbert, Szeged, Barátsg út 21. 6791. Tel.: 06-34. 51-17**

1541/II-es floppy-hoz működőképes tápegységű keresek! **Sürgős! Fodor Valentin, Tata, Veres Péter u. 34. 2890. Tel.: (06-34) 80-843**

Kiváló állapotban lévő C64/II + magnó + Cartridge + kazetta. **C64-es felhasználó! Kézőkócsy eladó, csak 18.000,- Ft-ért. Hát kell ennél több? Ifj. Antal István, Baja, Szépegyi Benő u. 12. 6500**

Hi GUYSI! Akartok egy új üzletet csinálni? Akkor vegyék meg a 64-esemért! Adok hozzá magnókat + kazettákat tartóval és két szuper mikrofontól, óráról, óráról, na meg a szakkönyveket az olvasni tudóknak. **BONUS meglepetésért pedig egy egeret. My address: Nyílkos Gábor (TC.EINSTEIN), Kapuvár, Sz. László u. 12. 9330**

Keresek MPS, vagy Seikosha mátrix-nyomtatót olcsón, vagy másolót, mászókat, mászókat, floppy, disc-et olcsón vennék. **Csak leveiben, részletes információkat kérek. Tóth Gábor, Debrecen, Gőrgy u. 10. IX/77. 4032**

Eladó egy fél éves C64/1 + magnó felbontóval 15.000,- Ft-ért. **37. kazetta programokkal, tel. éves 1541/II. drive 14-15 ezerért, 100 db. 3M-es DS/II-disk 6-7 ezerért + RESET bonuszuk. **Glázer Szabolcs, Győr, Krausz u. 9024****

Eladó 1541-es floppy + 200 db. 3M-es lemez C64-re. **Aranioszokók, Kerek. Csopos Tamás, Debrecen, Barna u. F/1. 4025**

1541/II-es vagy 1571-es floppy-t vennék, 'amegjelöléssel! **Mucina Tamás, Pásztó, Zrínyi köz 1. 3060**

Eladó C64/II + C1530 Datsette + 12 kazetta programok, könyvek. **Ár: 15.000,- Ft. Tóth Gábor, Budapest, XVIII. Ottya u. 19. 1182**

Commodore 64-es floppy-val és külön diskette-k eladó. **Ár: 30.000,- Ft. Alkudni lehet! **Bezzegh Károly, Békés, Mőncz Zsu. 13. 5630****

C64/II + 154 floppy + magnó + programok együtt 29.000,- Ft-ért. **Forrád eladók. **Katona János, Eger, Kallimárium út 32. 11/11. 3300****

Commodore 64 eladó 2 joystickkal, kb. 300 játékkal, könyvekkel. **Tel.: 183-6772 (7-16 óraig - Nyári Imre)**

Gyűjteml. Eladó egy 1/2 éves jó állapotban lévő C64 + 1571/II floppy + 70 lemez játékokkal + lemeztartó + 9 újság, joystick, könyvek, 39.000,- Ft-ért, vagy rafizettes elcserélem Amiga 500-ra. **Horváth Attila, Budapest, XXI. Komáromi út 1-3. 1215**

C64/II jó állapotban lévő C64-beépítéssel, 1541/II floppy, magnó, 2 joy, 125 lemez játékokkal, 1001 sorozat, Nagy játékönyv, 11 szakkönyv, 3 gyári kazetta, Super Games Cartridge, lemezes gyorstörtő-másoló Cartridge, Action Cartridge, 1541 floppy, 39.000,- Ft-ért, esetleg külön is! **Baj János, Békés, Kispince u. 33. 5630**

Floppy-t vennék C64-hoz. Érdekelne még original csomagolású lemez sőt egy kb. 50 ferőnyű lemeztartó is. **Ha floppy-t adsz, írd meg olcsón, vagy kifizetlek. **Műcsokab, Kécskény, környékiekkel jelentkezzek! Megvinném az 1001/3-at! **Lipták György, Békéscsaba, Bokányi U. 59. 5600******

Eladó jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy + csépelet gyűjtemenl. + 70 lemez programokkal, 2 joystick + 100 db-os lemeztartó + magnó + kazetták + 12 könyv + Junosyt V monitorra alakítva, akár külön is. **Árnyár: 39.000,- Ft. Rácz Viktor, Budapest, XIII. Pannónia u. 36. 1136**

Eladó C64 SpeedDOS + Reset (10-szeres gyorstörtő) 20.000,-ért + 1541/II floppy (SpeedDOS) 22.000,- + magnó 2500,- Ft-ért + 2 db. Quicksheet II/Plus joystick mikropacsolós 2000,- ért + Diskbox 5.25/100 kb 1000-ért + márkás lemezek, programok, 1004 Cartridge (Disassembler) 2500,- Ft-ért, ill. összesen 50.000,- Ft-ért, + a lemezek. **Endrői Attila, Budapest, XIII. Párkány u. 38. IV/27. 1138. Tel.: 17-32-665. Alkudni lehet!**

Eladó C64 (régli típusú), PHILIPS 200d monitor, Competition Pro joystick, szakkönyvek, programok lemezen stb. **Kótai Péter, Sopron, Margitbányai u. 37a. 9400. Tel.: (06-99) 25-509**

Eladó egy C64, floppy + 67 db. lemez, szakkönyvek C64-re, két használt joy, vagy egy jól működő Amigara csereim. **Szalkay Viktor, Győr, Damjanich u. 10. 9024**

Eladó 1 éves C64 + 1541 drive + magnó + 4 joy + 40 lemez + 10 kazetta és 1 cartridge játékokkal + szakkönyvek. **Árnyár: csak 35.000,- Ft. Nemes Roland, Bálintonföld, Vázsonyi u. 27. 8228. Tel.: (06-34) 42-117**

Eladó C64/II + 1541/II floppy (játékokkal) + magnó + 2 joy + Action Mk 6 (résztelen magyar nyelvű leírással). **Ar megegyezés szerint. **Pápai András, Székesfehérvár, Széchenyi u. 13. J.A. 8000****

C64 floppyval, magnóval, sok extrával eladó, vagy értékegyeztetéssel Amigara csereimhez. **Bővebbet leveiben. Hidd el, meger! **Turcsányi Tamás, Hort, Bajcsy út 33. 3014****

C64/II + 1541/II floppy + CITIZEN 1800d printer + 50 lemez, tele. szakkönyvek, felhasználói programokkal + 2 joy + könyvek eladó, vagy Amiga 500-ra cserélhető. **Cim: Molnár Zsolt, Kécskemét, Irinyi út 27. V/15. 6000**

Eladó Commodore 64-es, 1541/II floppy, 40 db. lemez, két joystick. **Erdőküldötti, Vázsonyi u. 27. 8228. Tel.: (06-34) 42-117**

Eladó C64 + PHILIPS színes monitor + Blue Chip lemezzel együtt + 1 magnó + 1 db. joy + 40 tel. és 15 írás lemez + cartridge 55.000,- Ft-ért vagy elcserélem Amiga 500 + bővítőre. **Plóznák Akos, Budapest, XVIII. Endrőry u. 1. 1113**

Eladó C64/II + OC 118N floppy + 70 lemez + 1 joy + magnó, külön is. **Erdőküldötti: **Varga László, Lakitelek, Zrínyi u. 21. 6065. Tel.: (06-76) 42-494****



Eladó 1 C64/II + 1541/II floppy + magnó + 45 db. lemez + 15 db. kazetta + reset + sok-sok könyv. A floppy garanciális! Ár összesen: 38.000,- Ft. Horváth Csaba, Tapolca, Simon I. 22. 8300

Eladó C64/II + magnó + 19 kazetta lelt programokkal + 2 joystick + 9 optikus cartridge + 576 kbyte 13 száma. Irányár: 20.000,- Ft. Ily Megegyezünk! Balogh Zoltán, Kapuvár, Szent László u. 15. 8330

C64-hez Action Replay Mk5+ 2900, Ft. Mk.7.0 3.600,- Ft.-ért, Atomic Power+Mk7.5000, Ft.-ért eladó frissített + postaköltség. Cim: DERKO, Budapest, Pt. 701/679, 1399

Eladó egy C64/II + 1541/II-es floppy + 50 db. lemez játék és néhány zenei programokkal + 100 db-os diskbox + porvédő + néhány ezet oldal szakkiradalom és játékkártya + 1 mikrokapcsoló joystick 39.999,- Ft.-ért (+90 fillér az AFA -> CoV-joy) Továbbá egy CITIZEN 120D printer 33.000,- Ft.-ért. Somogyvári Péter, Budapest, XXII. Kistérségi u. 27. 8330

C64/II + 1541/II floppy + 1 db. mikro joy, 150 db. lemez 3M, Tungstar MAX, Mini Disk, Polaroid, programokkal 50.000,- Ft.-ért eladó. Balázs Jeromos, Budapest, IV. Virág u. 19. 11800, Tel.: 189-9620 (délután 16 óraig)

C64 + floppy + joystick + 100 db-os lemezzel 50 db. lemezzel, 41 kazetta + magnó, irányár 27.000,- Ft. Barczai Attila, Budapest, XV. Kőolvaszó u. 34. 1155

C64-hez, vennek cartridge-ét, fénycserezét, másoló modult, egyszéles használt joystickot. Ugyanitt programcsere kezettán. Pír Pirates, Destroyer. Keresem a Bard's Tale c. programot. Horváth Zoltán, Komárom, Madách Imre út 6/C. 2900

Eladó C64 + monitor + printer + lemezek 80.000,- Ft.-ért. C64 + magnó + cartridge 18.000,- Ft.-ért. Atari 2600 Videójáték 3000, Ft.-ért. Akidni lehet! Tel.: (06-96) 10-591 (Gyalokai)

Olcsón eladó C64 + 1541/II floppy drive + magnó + 2 joystick + 30 lemez. Gubek István, Budapest, XV. Cinkota, Cinke u. 1. 1164

Eladó C64/II Rendszer + 1541/II floppy + magnó + 80 lemez + 15 kazetta + Diskbox (100) + 2 joy + szakkiradalom. Essetleg riféztással Amiga 500-ra cseréltem. Molnár Zoltán, Péllér, Rákóczi u. 3. 7831. Tel.: 73-333 (Zsolt)

Új vagy használt IBM PC 118N típusú floppy-4 keretű megvetétre, Ugyanitt C64-es bővítő kártyák eladók: FASTLOAD DATASET FINAL II, turbók, másolók, valamint játékok kezettán és lemezen. Gitta István, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. 3531. vagy (06-46) 84-544 telefonon.

Eladó C64, 1541, magnó, 103 db-os szuper programokkal, 20 db. 15. perces, 10 db. 60. perces kazetta, joy-ok, 32K Kartella. Irányár: 31.000,- Ft. Menkü Norbert, Budapest, XVIII. Zrínyi t. 1188

Eladó megkímélt C128 + 1571 floppy + 60 db. lemez + 2 db. joy. Aranjatott a következők címre kérek: Léval László, Püspökhalvány, Kossuth Lu. 16. 3/2. 4150

Eladó 64/II + 1541/II + magnó + kazetták + mikrokapcsoló joystick + 80 lemez játékokkal + lemezzel TURBO MOUSE + gyári GEOS + 1001 + szakkiradalom. Gódi Sándor, Pécs, Eszék 23/1. 7632. Tel.: (06-32) 15-741

Eladó fél éves kitűnő állapotban lévő C64 + magnó + 1541/2 + reset + 83 db. 3M-es DD-s lemez programokkal. Irányár: 31.000,- Ft. Glázer Szabolcs, Győr, Szent István 9. 5024

Eladó 3 éves, jó állapotban lévő C128 + floppy 1541/2 + 70 fele lemez + joy + eger + könyvek. Kis Bogdan Ákos, Nagypetér, Kossuth u. 126. 7912. Mindenkinél válaszolok!

Eladó 1,5 éves C64-es számítógép magnóval és 6 lemez kazettával. Irányár: 13.500,- Ft. Érdeklődni személyesen vagy pedig levélben. Bradács Richárd, Miskolc, Brody Sándor u.38. 3535

Vennék 1541/II-es floppy, sokszor használt, de még működő, alacsony árú. Minden megoldható érdeklő. Válaszokat kérek az alábbi Lehotá Zoltán, Budapest, VII.Damjanich u.33. 1071

C64/II + 1541/II + Fastload eladó. Ár: 32.000,- Ft. Ugyanitt 20 db. lemez 90-91-es játékokkal. Ár: 20.000,- Ft. Barath Zoltán, Törökbalint, Ifjúság ut. 1. 2045

Eladó! 1530-as Datasette + 15 kazetta kb. 400 programmal és 15 utantöltött programmal. Ár: 3500,- Ft. Mészáros László, Budakeszi, Arany János u. 11. 2092

Eladó C64 + 1541/II-es floppy + 50 lemez + joystick + 120 db-os lemezzel 2 doboz + szakkiradalom. Ár: 32.000,- Ft. Lócsai Robert, Erd. Ért. út/1/A. 2 em. 6. 2030

## Amiga

Amiga 2000 teljes konfiguráció: Alaplap (1 MB, 1 floppy) 82.950,-, 3,5" floppy (második) 9.900,-, XT-kártya 5,25" floppy - 9.900,- 47MB HD - 2 MB FASTRAM 10.950,-, Monitor 19.900,-, 100 Disk + Box - 4.900,-; csak egy eladó. Érdeklődni este 8 után a Bp-187-8877 telefonszámon (Tóth)

Amiga 500-ra programokat cserelek. Kalmár Robert, Szeged, Barátsg út 21. 6791. Tel.: (06-62) 61-127

Amiga programozás. Listát kérek és küldök! Tóth László, Nagykanizsa, Irás u. 1. 11/6. 8800

Eladó AMIGA 500, 512 Kbyte-os bővítő, 3,5"-os meghajtó, 3,5"-os lemezek, joystick-ek, szakkiradalom, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ir megkötés szerint. Vennék IBM AT 286-os gépet, esetleg az AMIGA 500 alapgepet elegendően. Agárdi Tibor, Kecskemét, Dankó P.u.37. 6000

Amigához magyar nyelvű gépi kódú PROGRAMOZÁSI zsakonyv eladói! Ifj. Fiesz László, Budapest, III. Jós u. 4. 1039. Tel.: 187-3844

Original Amiga 500 + egerrel, szakkönyvekkel, garanciával 50.000,- Ft. 512 kbyte bővítés eladó, 5,25"-os floppy Amigához 15.000,- Ft. + 3,5"-os floppy-k 1000 Ft/db-oz, 5,25"-os floppyk 1200,- Ft/db-oz eladó. A gépet kézzel-kező adom el, nem postán keresztül! Balázs Jeromos, Borsod-Abaúj Zemplén Megyei, 198-9620 (délután 16 óraig)

Amiga Action Replay MkII, 7500, Ft.-ért, Amiga Action V1.0 5000,- Ft.-ért eladó (dóboz nélkül), Cim: DERKO, Budapest, Pt. 701/679, 1399

3,5" lemez eladó, 100 db-nál: 49,- Ft/db, 50 db-nál: 45,- Ft/db, 10 db-nál: 59,- Ft/db. Játékok Amigához, +15,- Ft/lemez. Utánvételek! [2-napos várakozási idővel!] Roskó Balázs, Budapest, III. Vilmórnai u.20. 1/2. 1031. Tel.: 1-806-611

Yulu-hu.hu! Amiga programok cseréje! Küldj listát, megíesimt Keresem Lotus 1/1 Cim: (Nadu Zoltán), Budapest, XI. Tócsvári u. 1112. Tel.: 1669-539

Eladó egy 8,5 nappos Amiga 500-as 1 MB-ra bővítve + TV modulator + 40 db. lemez játékokkal + eger + joy + könyvek + 10 lejáratok (576 CoV). Aranjatott levélben. Franciska Csilla, 53-as Cságor Jenő út 34. 9730. Tel.: (06-94) 60-229 (17-18 óra között)

Amigához eladó PHILIPS 8833 típusú RGB monitor, 3 hónap garanciával. Hertel Gábor, Szabolcs, Győr út 44. 2134

Amiga 500-ra cseréltem, vagy eladnám az 1 éves SIMSON 551B négy sebességű segédmotoroképparomat. Cserélén fizetek is! Cimem: Kállai Tamás (GODZILLA), Debrecen-Jécsa, Mező, Imre utca 2. 2225

IBM PC/FYEELEEM! Eladó, teljesen új, AMIGAD II 1015 típusú külső drive. Benkő István, Budapest, VIII. Köztársaság té 23. 1081. Tel.: 1136-429 (munkahely)

Eladó Amiga 500 + A502 mem.bővítő (óra, kártyák), IBM PC modulator (42.900,-), 1000,- 5,25"-os drive (80/40 sáv kapcsolt), új, használt 3,5"-os lemezek programokkal. Tel.: 135-1007 (az esti órákban)

Ha Amigások! Svirgösen keresek Amiga mouse burkolatot, la vállalkánkat és van rendelkezésemre tudna beszállítani attól a vállalatig, amíg megvásároltam. Ismételtem: SÜRÖS! Ádám Sándor, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008

Amigára Action Replay Mk1 eladó 8000,- Ft.-ért. Bakó Tamás, Budapest, Pp. 88. 1693

Keresem a Monogatari angol nyelvű változatát Amigára. Fizetnek is! Marton Gábor, Bogláriéle, Sallai u. 31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Olcsón eladó Amiga 500 + RAM bővítő + Philips sztereó RGB monitor + 100 lemez külön-külön, és egy 61 cm-es monitor TV. PCAT cserele érdekel. Radics Balázs, Deszk, Felszabadulás 30. 6772. Tel.: (06-62) 71-235

Keresek Amiga's cserepartnert. Az alábbi programok érdekelnek: Fighter Bomber, Larry 3-x, és minden "Tizi" prg. (Lsd. Playboy pictures) Képek is érdekelnek! Irásomban: ERDEKLODJI a 129-5955 telefonszámon, Kiss Tamásnál! (Bp.)

Action Replay, Kickstart 2.0, teletext decoder, 512k bővítő, Syncro Express/ Cyclone adapter és 129-5955 telefonszám. Kiss Tamásnál! (Bp.)

## Plus4-es társai

Plus/4-es programokat cserelek kezettán. Listát feltétlenül küldj! Megvan: Transworld, Total Eclipse 2, 3D Pool, Teets, Master Golf. Keresem: Battery, Dynamix, Rockmania, Giana Sisters, The King of Cseri Attila, Szada, Székely Bertalan út 96. 2111

Keresem Plus/4-re a Bard's Tale 1-3, Borrowed Times, Tass Times, Uj Vadnyugát 1-3, Elite, Test Drive 1-3, mindenjaita Rátka prg-ot, és szimulációkat csak kezettán. Bakai István, Mezőkövesd, Tanácsközpontoság út 177. 3400

C16-os programokat cserelek. Cseerealap: 500 program. Elcserélném: C16-osom + magnóm + 2 joystickom + 22 kazettám Plus/4-es alapgepre. Kuliga Gábor, Szarvas, Szabadság 76/B. 11/5. 5500

Eladó Plus/4 + 1541/II floppy + magnó + 2 mikrokapcsoló joy illesztővel + MPS-803 nyomtató + Octasoft V7.0 Basic Cartridge + 23 kazetta és 30 lemez programokkal + 15 könyv + újságok. Aranjatott kerek. Ugyanitt programcsere Plus/4-re. Szárossy István, Szerecs, Bethlen G.u.15. 3900

Plus/4-re programozás kezettán és lemezen. 700 programból lehet válogatni. Novák Péter, XIII. Budapest, XIII. Keresz Géza u. 21. 1132

Plus/4-es programokat cserelek. Cseerealapom 150 db. program. Diskem is van. Rádi Ferenc (Könlbrósi), Budapest, Cs. Rucsa u. 2. 1208

Eladó Commodore Plus/4, magnó, botkómó, programok. Irányár: 12.000,- Ft. Erdeklődni lehet: Papp Gábor, Budapest, V.Dorothy u.3. 11/3. Tel.: 1-184-138

Nagyon jó állapotban lévő, megkímélt C Plus/4-es + magnó + több mint 200 program + joystickok + fordítók + szakkiradalom (100+4+2,3) sürgősen eladók! Ár: 13.000,- Ft. Farkas Henrik, Aldebró, Arany J.út 58. 3553. Tel.: Aldebró 98

Eladó bővítővel 64K-s C16-os, magnó, 12 kazetta, 300 prg, ha kell még Jumozyt, joy és szakkiradalom. Irányár: 18.000,- Ft. Skrzytly József, Hatvan, Horváth M.22. 3000

Eladó C Plus/4 + C 1551 drive + magnó + 50 kazetta + 70 lemez több száz programmal + 3 joystick + 20 szakkönyv. Somlai Gábor, Kacskamét, Szecsenyi krt. 46. 6000. Tel.: (06-76) 23-630

Eladó egy C Plus/4 + magnó + programok + játékkártyák + programozó könyvek. Mindez csak 11.000,- Ft! vagy C64-re cserélném ráfizetéssel. Balogh Zoltán, Budapest, XV.Erdőkörtő 2. 11/12. 1157

Eladó 64K-ra bővített C16 + magnó + joystick + floppy + kb. 2000 db. prg. (37 kazetta, 29 lemez) + b6 szakkiradalom. Makula Tibor, Orosháza, Bajnok u. 13/A. 5900

Eladó C Plus/4-re bővített C16-os + magnó + 200 program + könyvek. Irányár: 15.000,- Ft. Vida Gábor, Jászalszentesgyörgy, Fő út 19. 5054

## IBM PC

IBM PC/XT játékiprogramok cserelek, 360-as meghajtóra. Kolesár Gábor, Kazincbarcika, Mikszáth út 8. 5/3. 3700

Programokat cserelek IBM PC-n. Listát kérek és küldök! Tóth László, Nagykanizsa, Irás u. 1. 11/6. 8800

IBM PC XT/AT felhasználói és játékiprogramok cserelek nagy választékkal. Telefon: 1-837-779 (Kelemen László)

Schneider XT eladói! Dupla drive, mono CGA monitor, eger stb.: 26.900,- Ft. Ez márkás gép, sokkal több a távvezérléssel. Azonkívül kapható ST-225 Harddisk (12.900,- Ft), és CASPER színes CGA monitor kártyával 16.900,- Ft.-ért. Bővebb info: Bakó Ádám, Budapest, IX. Üllői út 179. 1091. Tel.: 1771-951

IBM PC programokat cserelek. Láng Attila D. Budapest, III. Győr u. 28. 11/6. 1039

IBM XT/AT! Keresek olyan programot vagy gépet, amivel hangot vagy képet lehet digitalizálni. Ezeknélvül programcsere. Szűgyécs Ferenc-Windinger Tamás, Budapest, XI. Futnók u. 7. 1116

Programcsere IBM-en. Megvan: Az összes Sierra játéki! Centurion, Blue Max, Monkey Island stb. Keresem a Tetris-t (régit) ingyen másiokkal! Válaszörtelek kérek!!! Lemez adok. Yamos Tamás + Vitya, Budapest, XI.Fehérvári út 107/a. 11/11.áfto, 1119

## Egyéb

Hééé! 64-esek! Keresem a CoV 1 és a 2. számát megvetétre, vagy cserele. CSAK OLVASHATÓ LEGYEN! Ja, keresem a King's Bounty-1, is! Nagy Gábor, Alsószloka, Hunyadi u. 1. 3571

Keresek ENTERPRISE-ra autós szimulátorokat, stratégiai játékokat, magyar nyelvű kalandjátékokat. Aranjatallat. Rohaly Robert, Budapest, XI.Bem u.29. 1/4. 1193

Spectrum 48K-ra cserésem az alábbi programokat cserele: Nemo & South, Nato Assault, Golden Axe, Sim City, Supercars, New York Warrior, E-Swat, The Colditz Story. Bury Gábor, Hatvan, Szent Mihály út 7. 1/4. 3000

Szívesen megszabadulnék CASIO SA-20-as számítógép, vagy floppy-k. Irányár: 30.000,- Ft. Balint Zoltán, Nyíregyháza, Összóó út 95. 9/52. 4400

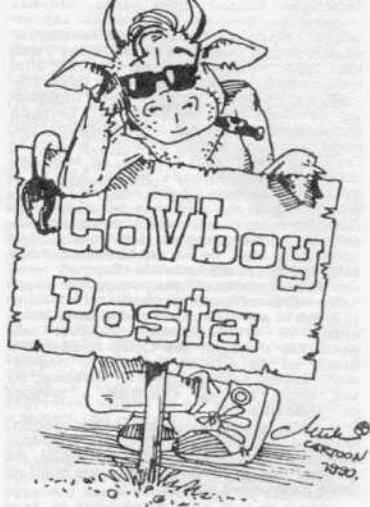
Spectrum 48K 140 db. játékiprogrammal, szakkiradalommal, KEMPSTON interface-szel sürgősen eladói! Érdeklődni: Csányi Tamás, Albertirsa, Vasút út 19. 2730

Elcserélném vagy eladnám ENTERPRISE 128 + Spectrum Emulátor 15.000,- Ft. Irón, vagy C64-re cseréltem. Kovács Tibor, Budapest, XIV. Újváros park 4-5. 1X/233. 1144 1/7 óra után

Eladó néhány jó állapotban lévő szakkönyv C64-hez, Spectrumhoz (az ENTERPRISE-hoz, Plus/4-hez, C128-hoz) + használt, de csokónál Válaszörtelek ellenében részletes tájékoztatót küldök (mit-mennyit hogyan stb.) Molnár Gergely, Pépa, Huszár ltp. 32 ep.6.h. 11/6. 8500

Helio! Az összes Spectrum nem műt ki! Programcsere (48K) Amiga, Herpaltol a Heroes of the Lance-ig. Listát küldj! Ja, monochrome monitor keresek nagyon olcsón! Bertalan György, Budapest, XI. Budaloki út 15. 1111

Nagyon szép jó napot kívánok mindenkinek! Remélem a megszólításommal senkit sem sikerült verig sértenem és senki nem fog becsületét sérteni beperelni. (De ha igen, az se baj! Boldog november 7-ét kívánok neki is...) Mint a későbbi levelekből is kiderül, egy teljesen új területtel bővítettem működési területem: a múltkoriban alkalmam volt belepiltantani a CoV (meg az anyacég) "hivatalos" levelezésébe és teljesen virágos hangulatban kerültem ki belőle: a pártatlan számú leveleket a CoV-ot akarja beperelni valaki, a párosokban pedig a CoV akar beperelni valakit. Minden századik levél extra bonus a pálya teljesítéséért: az száma és valaki hajlandó fizetni. Mulatságos. Egyébként ez a "perelődi" valami teljesen új divathóbort, ami kezd elhatalmasodni az emberekben. Téged még senki nem perelt be? Oh, hát akkor még nem tudod, mi az igazi high-life! (Ha hiányzotna támadna, akkor csak nyugodtan írj és majd én beperellek valamire! — majd kitalálunk valamit!) Mielőtt valaki beperelne a hosszadalmas bevezető miatt, gyorsan elkezdem az e havi levelezést:



## Előzetes

Kezddésnek egy újítás következik: most ehggyan a szokásos párbeszédés formulát és csak egy sima választ fogok küldeni, úgy 4-500 embernek. Az említett levélről szeptember és október folyamán érkezett levele ugyanis mind ugyanazzal a témával foglalkozott: milyen alapon merészoltem benyomolni a főmegkommunikáció egy újabb területére? Ha valaki nem tudja hogy miről beszéltek: sikk szeptember valamelyik estéjén a Magyar Televízió adásán ászítottak, tanul lehettek annak a világtörténelmi eseménynek, amikor egy új csillag robbant be üstökösként a filmvilág területére. (Rólam van szó!) Akiknek nem volt szerencséjük megtekinteni azt az óriásos műsort, azoknak is kár az öngyilkosság gondolatával foglalkozniuk: legközelebb megtekinthetnek a 'Csupaszig pásztyó' 3/4-ik részében. Khm. Szó se róla, elég megrázó esemény volt. Engem a levelek ráztak meg, a leveleiről meg az, hogy mit sem sejtve üdögélnek a tv képernyője előtt, aztán egyszer csak feltűnik valami szót figura, akinek a neve ugyan valahogy ismerősnek tűnik nekik, de egyrészt: mint-ha utoljára nem így látták volna leírva; másrészt: miket fecseg ez itt őszes-vaszsa?!; harmadrészt: egyáltalán hogy kerül ez ide — a 'Kék fény' csak később lesz... Hal'istennek én megmenekültem attól, hogy "magamat" lássam, mert nem nézek tv-t — az árt az egészsegnek. Attól függetlenül maximálisan megérik mindenkit, aki felháborodásában pennát ragadott, hogy kérdőre vonjon a saját, egyéni stílusában. Volt ugyebar a kétségbeesett ("Még máz ilyen idők jönnek?!), a cinikus ("Hát máz ilyen jobb, mint a Híradó..."), az objektív ("Nem is csodálom, hogy csödbe megy a TV..."), a jópofi ("Csak pár évvel leghets fiatalabban nálam..."), a kis közvetlen ("Olyan ronda vagy, hogy még a képet is sem mered megmutatni?!"), az adóellenor ("Mennyit fizettek nekéd?"), meg még sorolhatnám — de minek?! A kérdések végelehatatlan sorára úgysem tudnék a levelezésben válaszolni, tehát sokkal jobb dolgot találtam ki: azt fogom leírni, hogy egyáltalán hogyan kerültem én oda és milyen rendkívül jól éreztem én magam ott. Ez már megtörtént, de mivel — stílusosan — filmszerűen próbáltam felvillantani a történeteket, egy kicsit túl hosszúra sikeredett és a mostani levelezésbe már nem tudtam beláptatni. A következő számban viszont úgyis maxi méretű "Tehenes rovat" dukál a nagydéműnek, tehát ott már nem fogtok megmenekülni az "Isten születik" avagy hogy is lehetek én ilyen szép" c. forogatókönyvemtől. Addig is jelzem, hogy az autogramjaim névértékét 17.453 Ft-ra emeltem, amit még véletlenül sem a COM-WARE Kft számlájára kell majd befizetni az igénylőknek. (De konvertibilis is: 43 Mickey Mouse-é, 116 Kim Basinger-, 752 Leslie Nielsen- és 1 Donald kacsa-autogramot ér 1 CoVboy.)

## Terminator 2 (Judgement Day)

COM-WARE Kft. címére  
Budapest 1122  
XI.Irinyi J.u.30. (Na most akkor felhívnam a figyelmezt arra, hogy nem postai cím, hanem a bankszámlánk címe. Az ide törté-  
nő levelezést mellőzzük, mert az OTP-ben

már mindenki rendkívül ideges, hogy egy pénztérzetlen keresztül levelezgettünk. A COM-WARE Kft., a CoV és az én címem: Budapest, Pf. 363, 1519, j6? — CoVboy)

1991. júl. 2-án a COM-WARE Kft által előre nyomott postal feladóvényen befizettem 249,- Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore évkönyv címreme küldését vállalták. Azóta több mint 3 hónap telt el, de a könyv nem érkezett meg. Kérem, hogy postafordultalv azonnal pótolják mulasztásukat. Amennyiben két héten belül ez nem történt meg, egyrészt a sajtó nyilvánosságára hozom meghatalmansá-  
gukat, másrészt bírót üzem fogom behajtani tar-  
tozásukat. (Az igen érdekes lenne, ha a Pesti Központi Kerületi Bíróság 1 db zárt írtézetben eltöltött CoV évkönyv elkészítésére felírná bennünket... — CoVboy) Ezt nem az összeg nagysága, hanem eljárásuk módja miatt teszem... —jőindultul hiszékeny emberek-től pénzt csalnak ki minden elcsenzóválatás nélkül. Várom küldeményüket: KÖVÁCS ANDRAS, Budapest

CoVboy: Tisztelt Önl! A levél ugyan aktuálitást veszítette, mire itt megjelenik, mert addigra már rég megkaptá az Évkönyvét. Ellenben szeretném felhívni a figyelmet az "előfizetés" szó jelentésére. Mivel az előbbiekből kiválgoltam, hogy a CoV alapvetően csalókból áll, én most nem kezdem magyar-  
rázgatni — inkább ajánlom az Ertelemező Szózatr hasonló szócikkelyének tanulmányozását. Remélem, jövőre is az előfizetői sorában köszönhetjük és már januárban beperel bennünket azért, hogy még mindig nem küldtük el Önnek a '92-ben megjelendő összes számunkat. Várjuk tisztelt kereseteivel!

## A kis ügyesek

(Alig) Tisztelt Szerkesztőség!

Hálás köszönet, hogy terjesztik az általunk készített játéprogramot, a "Két nap Négy Öveket". Csak hogy mi ezt nem kértük. Ebből következik, hogy Önök nem rendelkeznek semmilyen általunk aláírt írásos, pecsétes engedéllyel a program terjesztésével kapcsolatban. Ennek következményeképpen jogtalan programterjesztés és hasznosítás címén jöphözzer forint kártérítésre tartunk igényt, melyet az Önök zsebéből áll szándékunkban kiszéni, akár bében, akár bírósági úton. (Az Önök érdekében) várjuk mielőbbi válaszukat: Tisztelettel az Alice Software Studio tagjai, az TARNÓCZKY TAMÁS és PAAL TAMAS, Nagykanizsa

U.i.: Ez csúnya dolog volt iramim!

CoVboy: Először azt hittem, hogy megint szórakozik valaki, de aztán az egyik levelem azzal nyagatott, hogy olvassam el a Computer Mániaiba írt cikkeket (mivel ismerem őt, erről az élvezetéről természetesen lemondtam) és ott megpillantottam ennek a programnak a hirdetését. Oh, hiszen ezek komolyan gondolták! Mindegy én szívesen levelezek ilyen mulatságos hangnemből is. Khm:

Tisztelt ASSI! (Ugye nem baj, hogy rövidítettem a nevéket?) Örömmel vetük akármely kelt leveleket és örömmel látjuk, hogy használna forgatják kiadványunkat. Az Önök által alkalmazott módszort ugyanis az előző számunk "Software Busy Ness" c. cikkében már közöltük. Igaz ugyan, hogy arra senki nem számított, hogy ezt pont valunk akarja majd valaki eljátszani, de

végül is mindenképpen elismerésre méltó, hogy megpróbálják gyakorlati akira terelni azt, amiről mi elméletben beszélünk. Sajnálatos mulasztás, hogy ott nem adtnak részletes útmutatót a módszer alkalmazásá-  
sát illetően. Ez most szeretném beptólni és néhány gyakorlati tanácsall segíteni az Önök igen ígéretesnek ígérkező pályázatát a pénzszállítás gépezetében:

1. Legközelebb ha ún. "hivatalos" levelet akarnak írni, akkor példálul írjanak rá dátumot is, mert perlekedéshez esetleg szükséges lesz. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy természetesen eleget éhftok tenni követelésüknek, de a levelet csak tegnap kaptam meg, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)

2. Ilyen kedves kis tartalmú levelekből sohase küldjenek eredetit, mindig csak fénymásolatot. Ez egyrészt pszichikailag is terhelő hatással van a címzetre, másrészt Önöknek is a birtokában marad egy példány nagybécsű írományukból. Teszem azt, a bíróságon én állíthatom azt, hogy nem kaptam semmiféle levelet Önöktől, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)

3. Ilyen leveleket esetleg nem ártana ajánlottan feladni. Teszem azt, a bíróságon azt is mondhatnám, hogy én nem kaptam Önöktől semmiféle levelet, nemde?! (A tekintetes bíróság esetleg olyan "atyaian" fog nézni Önökre...)

Ezek után a nüansznyi apróságok után esetleg rá is terhelhetünk a levelek tartalmára. Rövid kórkérdés után kiderült, hogy itt a HIG-n még senkinek nem volt szerencséje az Önök művéhez, ami mondjuk apró akadályt gördít a terjesztés útjába. (Persze a CoV HIG-t ismerve, nem tartom kizártnak, hogy valamelyik szerényünkben egy tikosügynök, működik, aki az idesereglo embereknek észrevetendül az Önök nagybécsű alkotását árulja.) Amennyiben valamilyen hirdetésben volt szerencséjük felidezni nagybécsű alkotásuk nevét, akkor esetleg emlékeztetjük Önöket arra, hogy egyszerű tényre, amit már több alkalommal említtetünk volt: "A hirdetésben között információkkal kapcsolatban felőleséget nem vállalunk..." Ha ugyanis, teszem azt, az Autó Extrában valaki egy VW-t kínál eladásra és az a VW mondjuk lopott, akkor nem vagyok benne biztos, hogy az Autó Extra szerkesztőt terhele a felőleség. (Persze lehet, hogy rosszul tudom...) Mindenesetre "biztos, ami biztos"-alapon levelet együtt pereljék be a 3M-ét, a Disky-t és a "Noname" céget is, mert lehet, hogy az általuk gyártott adathordozón lopják az Önök nagyszerű alkotását. (Háttha tölük is pénz áll a hához...) Szeretném tudomásukra hozni azt is, hogy megdől az álli-

lások, miszerint "Önök nem rendelkezőnek semmilyen általunk aláírt írásos, pecsételt engedéllyel a program teljesítésével kapcsolatban". Hogy az őrdögbe ne rendelkez-nénk? Eppen most helyeztem el egy vajás kiflit rajta, tehát fennállnak az Önök által támasztott igények: ezt a levelet Önök alá-írták, a programjuk teljesítésével foglalko-zik és most már pecsételt is! Továbbá érdekesnek tartom azt a megfogalmazást, hogy "jópérezor forintot kívánunk kihúzni az Önök zsebéből". Szó se róla, ez egy igen dicséretes próbálkozás lenne, bár az a gyanúm, hogy nem túl sok eséllyel kecsegtet. En ugyan nem értek a pénzügyekhez (jött kis mókusként vergődöm a pénz világá-ban) és nem nagyon ismerem a CoV pénzügyeit sem, de én azt hallottam, hogy a kinek jár, annak erőfeszítésnek — a derék "huzgálósának" meg nagyokat csap-nak a kezére. Persze, próbálkoznai azt lehet (a kutya is azt szokott) — hátha siker koronázza az erőfeszítéseket!... Mivel már unom ezt a dolgot (és Önök elfelejtették fizetni az én értékes tanácsadó munká-mért), zárom saját nagybecsű soraimat, de sok sikert kívánok Önöknek a további pályafutásukhoz!

(Ha Önök is úgy gondolják, akkor magán-levelemben esetleg kézzelfoghatóbb pénz-szerzési ötletekkel is tudok szolgálni, de az némi anyag befektetést igényel majd az Önök nagybecsű stúdiójától...)

## Kuvik

Hát idefigyelj CoVboy! (Ez a levél elég zaklatott idegállapotban íródott, ezt kéri figyelme venni!) Ezt a levelet nem fogod kitenni az ablakba (a levelezési rovatba?), mert most kapsz a poládra (szép kifejezés). Az előzmények:

Már kaptál tőlem 3, azaz három levelet. Azt, hogy az elsőre nem választottál, még elfogadom, nem nagyon lett volna mire. De a másodikra és a harmadikra BUNKOSÁG volt nem választol-ni. Azt hiszed, hogy olyan könnyű 6, azaz hat oldalnyi (!) tókos-mákos anyagot összehoznom. A huszonvalahány örökéleti POKÉ sem volt kevés (időben sem). (Elnézést. Lehet, hogy még a többieknei van gépeleire. Sorry, tényleg nagyon szegyellem magam! — CoVboy) Nem vagytok normálisak, hogy emle-tik a CoV árát. Már EZZEL az árral is nehe-zen adta el magát. Ugyanis szerintem már 59,- Ft-ért is kéne valamit nyújtani. Egy újság, amit ócska papírra nyomnak, fekete-fehérben, olyan információkat kéne, hogy hordozzon, amik eladhatóak teszik. Egyébként 70-80 Ft áron én inkább veszek C-mániát vagy egy 576 kbyte-ot. Súlyos hibát követetek el már akkor, amikor a programozástechnikát megszüntettétek. Most

nem kezdem el magyarázni, hogy nincs olyan újság, ami Co4 programozástechnikával foglalkozik Magyarországon, és hogy minden 100. Co4 tulajdosból jó ha 1 tud középtekn (1) programozni. Egyébként az olyan hosszú leírá-sokon, mint a Secret of the... én nem jól szára-kozom, hanem ideges leszek, de erről már írtam az előző levelemben. Még az évkönyvre kíváncsi vagyok, bár rossz előérzetem vannak. Mindenesetre jövőre nem leszek előfizető. En nem vagyok egy Hanussen, de a CoV-nak már egy fél éve sincs hátra a megszűnéseig.

Már az sem érdekel, ha erre a levelre nem választol! Nincs választóriték sem (az előző-ben levőt felhasználhatod, ha nem egy másik idiotára pazarolod el). Azért a nevetem és a címetem ideírom. Ennyi. WAN THE KING, alias DERI GÁBOR, Budapest

CoVboy: A levelet tényleg nem tettem ki az ablakba (majd botolnd leszek kinyitni ebben a hidegben!), inkább betettem ide. Ha jól emlékszem, eddig sem feltétlenül a lickelő leveleket részesítettem előnyben (nem tudok mit választolni rájuk). Sok mindent persze nem tudok hozzátenni ahhoz a jövőképhez, amit lefelejtettél előltűnk. Az ugyan igaz, hogy jövőre emelni akarjuk a CoV árát, de én úgy tudom, hogy nem 70-80 Ft-ra, csak 65-68-ra. Mindegy, én egyet-érték veled abban, hogy inkább 70-80 Ft-ért 576-ot veszel vagy CM-t, mert azokban lényegesen több cikk foglalkozik a 64-es programozásának rejtélyeivel. Az is lehet, hogy a CoV-nak már csak fél éve van hátra. Engem nem érdekel, nekem már megvan a biztos helyem: múltkor vettem egy újságot és mire elolvastam, már tudtam, hogy pályát tévesztettem — megvok inkább magyar politikusnak. Úgy látom, ezen a területen állandó szűkeg van olyan figurákra, akik folyamatosan hülye-ségeket beszélnek össze-vissza. Ezt én is tudom és jobban is fizetnek, mint az újsá-godit. Persze az is lehet, hogy mégsem megy csödbe a CoV és akkor én is marad-hatok CoVboy. (Közben rájöttem, hogy ez jobb: egész más az, amikor nem az embe-ren röhögnek, hanem csak azon, amiket mond.) Jó, akkor találkozunk fél év múlva. (Az őrdögbe! Hát majdnem elfelejtettem: az Évkönyvben van programozástechnika, tehát küldök egy előfizetési csekket! Ugye milyen jó, hogy eszembe jutott?)

## Cool levél

(Ezt a levelet ugyan nem én kaptam, hanem a COM-Ware Kft., de én azért bese-zelem ide, mert az én szép rovatomban néha nagyon okos emberek is felbukkan-nak. A dolog háttére az, hogy jónéhány olvasónk érdeklődött, hogy mostanában

miért nem lehet a Budafoki úti APISZ-ban CoV-okat kapni. Ez a bolt egyébként a második legjobb terjesztőnk volt a régebbi számokkal kapcsolatban. Idáig a szokásos APISZ-ságokon kívül kurrens számítá-s-technikai cikkeket árultak (számítva a CoV-ot, azzal csak ljesztgették a vásárló-kat), ott például 4 évvel ezelőt is lehetett festékszalagot kapni FX-1000-hoz. 1.75 na-gyobbik fele tehát felkerelkedett, hogy utá-nanézzen a dolgoknak. A tetthelyen telje-sen új arok fogadták, akik közölték vele, hogy itt kérem átszervezések történtek, számítástechnikai cikkeket ezúttal nem árulunk, maguk meg majd kapnak egy hiva-talos levelet a főnökeiktől, amelyben majd azok "állást foglalnak". Meg is jött!)

APISZ Rt.  
Bp.  
Marketing O.

Tisztelt ügyvezető igazgató!

A számítástechnikai szaküzletünk (Bp. XI. Budafoki út 7.sz.) profilját — piaci igényekhez igazodva — részben szűkítettük, részben bőví-tettük.

A szakirodalom választékot szőkíteni kívánjuk, ezért nem vásároljuk Önöktől kiadványaikat. Kérjük fentiek szíves tudomásvételét!

CoVboy: Ennyi. Aláírás semmi. Nice. Mivel én lettem rá a levélre és normális ember nem volt a közelében, úgy gondoltam, lefokozom magam titkarnóvé: felhívom őket telefonon és olyan kérdéseket teszek fel, hogy "miért nem?", "ki a jóég irta ezt a levelet?", meg hasonlók. Egy ügyintéző vette fel a telefont. Rőgtön tudta, hogy miről van szó, mert ő irta a levelet. Rendkívül hosszasa szabadkozása kezdett arról, hogy így kaptuk meg a levelet, az ő hibája és igazán ne haragudjunk, blabla, küldjék vissza a levelet és akkor majd aláírják. Jó, majd visszaküldjük, de nekem, nem az a problémám, hogy nincs aláírva, hanem az, hogy miért nem akarnak CoV-okat árulni! A kedves hölgy erre sajnós nem tudott semmit sem mondani. Jó, mondtam, akkor adja szépen ide nekem a főnököt és akkor majd én megcsevegem vele. Mire a hölgy: — Jaj, hát ezt igazán ne kérje tőlem, mert engem nagyon le fog tolni, ha megtudja, hogy olyan levél ment ki, amit ő nem látott... — MICSODAAAA?! Nem is látta ezt a levelet? Hát akkor ki a jóég irta ezt?!

— Hát én.  
— Igen? És ki mondta magának, hogy írjon levelet?  
— Jaj, hát nekem ez igazán kellemetlen, mert semmilyen levél nem mehet ki addig, amíg a főnök alá nem írja, de hát véletlen melléfogás történt...





Hát ez valóban nagyzerzés: ön ir nekünk egy hivatalos levelet az APISZ nevében olyan dologgal kapcsolatban, amiről fogalmam sincsen: a főnöke nem is látta ezt a levelet, tehát neki meg arról nincsen fogalma, hogy kinek és miket írogatnak az ügyintézők... Rendben van, hölgyem. Küldöm a leveleket, de lehet, hogy portózva. Majd írjak alá...  
 Úgy tehát két dologra is sikerült rájónnom: 1. Az APISZ Marketing Osztályán zseniális koncepciót dolgoztak ki: úgy bővítik a boltjaik választékát, hogy szűrik a boltjait választékát. A számítástechnika manapság teljesen elvetett üzletág, tehát felesleges is foglalkozni vele! Az embereknek olyan dolgokra van szükségük, amit Budapestén a Budafoki úti APISZ kivételével egyszerűen el lehetetlen beszerezni: radirra, ceruzára és füzetekre. Továbbá ezekre a holmikra jó nagy haszonkulcsot lehet rásenni, tehát sokkal több pénz lehet vele keresni, mint mondjuk néhány IBM PC vagy fax eladásával. A legközelebbi CoV-közügyűlésen, amit itt a sarkon szoktunk tartani, feltétlenül felvetem a többieknek, hogy nekünk is szükségünk van egy Marketing Osztályra. Az feltétlenül kell, mert a dolgok egyszerűen nem mehettek tovább átgondolt üzleti stratégia nélkül!  
 2. A Budafoki úti APISZ-ban valószínűleg azért nem lehet ezentúl CoV-okat kapni (meg semmilyen számítástechnikai cuccot), mert van jó sok ügyintézőjük, akik bírják az ügyeket. Tök jó hely ez a Magyarország...

## Sweet, little sixteen

Hi CoVboy!  
 Hogy vagy? Remélem eddig jól voltál, de most furdallón a lelkiismeret!!! Már kb. másfél hónapja írtam neked, küldtem egy borítékot is to answer with a bélyeg, and you didn't answer! Egyébként a nevem Vyca, de az előző levelet úgy írtam alá, hogy Kiss Éva (sajnos, ez a rendes nevem). (Miórt, most mi a gond ezzel a névvel? Ja, hát most látom: hiszen ez egy női név! CoVboy) Most direkt ilyen szép női írtam neked, mert az egy komolyvonalú alkotást (a konstruktívizmus az avangárd egyik ága (csak azért írtam ide, hogy ne kelljen lexikonokat böngészned óránkat, s ne kelljen esetleg illuminált állapotban ezen topogógned.)) A CoV-ot csak dicserni tudom, és a CoVboy postát szeretem legjobban. (De azért el ne bízd magad!) Lenne egy pár kérdésem. Először a 64-esemmel kapcsolatban. 1. Az Időregészben, abban a verzióban, ami nekem van, a pap nem akar áldást adni, pedig odáig mindent összeszedtem, amit kell. Mit csináljak vele? 2. A diszkekken egy idő után mindig 27-es hiba van. Mi lehet az oka? Más téma: Van egy pár privát kérdésem is. Ha már amúgy is válaszolsz..... Kisit fura kérdések lesznek egy 16 éves lánytól, de én sokban más vagyok, mint az átlag. (Ez az utóbbi mondat jó "magyaros" lett.)

Első kérdésem: Mi a kedvenc italod (az enyém a Martini), persze a söröny kívül?  
 Második kérdésem: milyen zenét szeretsz? (Én a DOORS-ot, a PUF-ot, és a blues-t)  
 3. kérdésem: Dohányzol-e? (Ez csak azért érdekel, mert kíváncsi vagyok, hogy egy CoVboy mennyire züllött?) (Rendkívül! — CoVboy)  
 De ezekre egyáltalán nem muszáj válaszolnod, ha nem akarsz. Csak kíváncsi vagyok rád, mert a CoV-ból elég rendesnek és az átlagnál "normálisabbnak" ismertelek meg. (Óh! Úgy látom, akkor te is csak a nyomdahiábákat olvastad... — CoVboy) Ezt azért tettem idezőjelbe, mert nekem más a normális, mint az embernek többségének. A legutóbbi hásvetemény azt mondják, hogy van valami "beütés". Pedig tényleg aranyosak, csak mások, mint a többség, és mernek egyéniségek lenni. Úgy látom, Te is ilyen vagy, ezért jó lenne, ha válaszolnál. Kérdezhetsz is tőlem akármit, ígérem válaszolni fogok. Boos, hogy ezen a levélen nem rohogod halálra magadat, de éjfel 3 van, és most jöttem haza egy koncertről, ezért elég fáradt vagyok a viccelődéshez. Be is fejezem a levelem. Irj! VYCA

U.I.: Ahogy az előző levélben kértem, ha tudsz, küldj magadról egy képet!

CoVboy: A női nem képviselői úgyis hiánytákt, hogy velük sosem foglalkozunk a

levelezésben — hát akkor az emancipáció jegyében ime egy hölgy. A válaszokat megpróbálom témánként csoportosítani: Időregész: Igen, ezt az hiszem már kérdeztek előttem vagy 40-50-en. Gondolom 1001/3 alapján játszól, ahol valami AD KERESZT PAP nevű parancs szerepel, pedig lehet, hogy célravezetőbb lenne, egy IMADKOZIK kijelöl.

27-es hiba: Én mondjuk nem nagyon értek a számítógépekhez (bonyolult masináknak azok egy ilyen egyszerű léleknek), de azért megpróbálom találni, hogy mitől kapsz ilyeneket. Az én nagyim egyszer azt mondta, hogy amikor töltök valamit és a drive-om egy "tak-tak-tak-krrrr" típusú megszólalással lünett ki, akkor valami lyesmí történi: boldogan kering a lemez a meghajtóban, közben rajta lehálik a fej és vidáman kiabálja a DOS-nak, hogy miket talált. Aztán egy szép napra a DOS eképp beszél magában: "Hm, hát nekem azt mondták itt a láncolásban, hogy még azt a blokkot olvassam be... hol az órdögben van... ahát ottan vagyon... na ide akkor leteszem a fejet... coooooo! de ügyes vagyok... nicsak, úgy látom, hogy a márkajelzés szerint itt valami blokkfejtelő fog következni... aha, van itt valami kontrollszuma, ahol annak kéne állnia, hogy... mi az listen? Hát itt nem az áll! Na próbáljuk meg még egy párszor... tak-tak-tak-krrr... itt valami gubanc van, mert itt nem az van, aminek lennie kéne... szerintem egy jórészű DOS fenntartásokkal viseltet egy ilyen blokk tartalma iránt, sőt, inkább be se olvassa... olvassgasson a t. felhasználó — READ ERROR, track, sector" Ha jól emlékszem az én nagyim ezt úgy fogalmazta meg tömöröbben, hogy 27-es hibánál rosszul lett kiolvasva a blokk fejlekenek ellenőrzőösszege (vagy az érték rossz). Namármost az elkepzelhető, hogy valakinek az áldott kezei ezt össze-kavarták, de magától ez elég ritkán szokott megváltozni. Így tehát ha megkérdeznéd az én nagymat, akkor azt mondana neked, hogy ennek nagyon prózál okai lehetnek:

1. Az "egy idő után" kifejezés nálad 4-5 szept jelent. Teendő: dobd ki a lemezt.
2. A lemezelőt egy elektromágnes tetején tárolod. Teendő: vedd le onnan őket.
3. Unalmas percelidben egy körző segítségével sormintákat rajzolsz a lemezfelület-

re. Teendő: a továbbiakban csak az elektromágnes tetejét felejtett lemezelődet diszizált sormintákkal.  
 4. Akárcsak én, te is a drive előtt tárolod a hamutartót és az utóbbi fél évben a te drive-od fején is annyi nikotin halmozódott fel, hogy már vakarai lehet róla. Teendő: pucolni kéne a fejt.  
 Kedvenc ital (a sör után): Természetesen a "Fehér Asszony". Karcsu a teste és édes a csókja, sosem ver át — mi az? A vodka. De sohasem voltam túl válogatos. mindegy, mi az, csak az alkoholtartalma 5-80%-kógi, ez esszen. Ennél kisebb %-kal rendelkező folyadékok csak végzűszóha esetén fogyasztókat, nagyobbak pedig soha (legfeljebb inhalálás útján...)  
 Zene: Én kerlek mindenfajta zenét szeretek, amelyről nem érződik, hogy eladarsa gyártották a "Music for the Masses"-mozgalom jegyében. Nekem mindegy, hogy mi az, csak legyen benne valami rock and roll alapra épülő gitár, az sem árt, ha szaxofonokat fújálnak és ne kelljen köcsös négerreket nézmem közben, akik félreacsapva viselik a sapkájukat, egyetlen hangon zagyválnak valamit és furcsán mutogatnak a kamera felé (az nagyon nem jó...). Chuck Berry például sohasem viselt sapkát és a Bad Manners szaxofonosa sem szokott ingetgetni. A Skanzellzeit leszámítva, a PUF egyébként a legjobb magyar zenekar, azon egyszerű oknál fogva, hogy jó szakmokat irnak, jó szövegeket irnak, tudnak zsenálni és legfőképpen: nem ömlik róluk a nyál, mint a tömegkommunikációban propagált magyar együttesek 99%-áról. Ennyit a zeneről.

Dohányzás: Náiam igazán nem egészen pontos az a kifejezés, hogy "dohányzom". Ezt olyan emberre szokták mondani, aki néha rágyújt egy cigire. Namármost: én csak néha hagyom abba a cigarettázást (olyan esetekben, amikor valami más van a szombat vagy éppen aiszok). Kuckukuc! Na tessék...

U.I.: Itt valamelyik lap alján találsz rólam egy képet, amint éppen életem kockázata-sával harcba vonulok az első számú közéletiség ellen, valamint művelődők kedvenc háziállatom társaságában. (Mellőseleg erről a két rajzról nekem az a szerény véleményem, hogy a Getton kezd véglegesen elhatámasodni az örököt terhettség...)



Örömmel értesítünk mindenkit, hogy az ARTGAME BT szervezésében idén ismét megrendezésre kerül az évek során már hagyományossá vált

# Computer Mikulás '91

A rendezvénynek természetesen ismét a Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének aulája (Budapest, XI. Műegyetem rakpart 3.) ad otthont

1991. december 7-8-án (szombat/vasárnap), mindkét napon 9-től 18 óráig.

(Megközelíthető: a 7-es és az 1-es autóbusszokkal, a 18-as és a 49-es villamosokkal — a Szabadság híd budai hídfőjénél kell leszállni.)

Idén is igyekszünk biztosítani számodra, hogy a karácsony előtti bevásárlások idejére a lehető legváltozatosabb kínálattal álljunk a rendelkezésedre. Ezért a hagyományos számítástechnikai bemutatón kívül jóval szélesebb skáláról válogattuk össze kiállítóinkat. Egy kis ízelítő azon cégek névsorából, akiknek termékeivel rendezvényünkön megismerkedhetsz:

## **CHIP Magazin**

(Számítástechnikai magazin)

### **3M**

(A név magáért beszél)

### **Wirth és Tsa**

(AD&D kiadványok és kellékek)

### **Digithaly Kft.**

(Commodore-termékek)

### **DTP System Kft.**

(Atari-termékek)

### **Elektor Magazin**

(Számítástechnikai magazin)

### **Linguasoft**

(Számítógépes nyelvoktatás)

### **Gál József**

(Holográfia)

### **Mindware Kft.**

(Egerek)

## **CENTRUM Nagyker. Váll.**

(Játék- és videokazetták)

### **Toner Kft.**

(Színes- és fekete-fehér másolók)

### **Corwell Kft.**

(Mágneslemezek)

### **QINTNER Kft.**

(CD-lemezek)

### **BO-VO Shop**

(Örülletes Marhaságok Boltja)

### **Modelta Kft.**

(Modellek és makettek)

### **Medito Kft.**

(Csupa játék)

### **Akadémiai Kiadó**

(Szótárak, könyvek, játékkazetták)

### **Kandó Kálmán Könyvesbolt**

(Engedményes könyvvásár)

A kiállítással párhuzamosan természetesen ismét non-stop programbörze zajlik, amelyhez a géphelyeket és színes tévéket biztosítjuk. Szakitva az eddigi hagyományokkal ez a szolgáltatás teljesen INGYENES — az asztalok beérkezési sorrendben foglalhatók el és személyenként maximum 3 órára vehetők igénybe. Természetesen lehetőség van a géphelyek előzetes lefoglalására (szintén 3 órás időtartamra), az ARTGAME BT levélcímén:

ARTGAME BT, 1142 Rákosszeg park 5/a.

## **Ami a legfontosabb!**

A kiállításra szolgáló belépőjegyek egyben sorsjegyek is, tehát véletlenül se dobd el! Kiállításunk látogatói között egy TOYOTA CRESSIDA RX 30 típusú, veterán korú négykerekűt sorsolunk ki! Reméljük Téged ér a szerencse, hogy busszal érkezel és autóval távozol.



Reméljük idén is velünk tartasz — szeretettel várunk!