

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

KARÁCSONYI DUPLA SZÁM

Commodore Világ #20/21

III. évfolyam

1991/8-9. szám

Ára: 118,— 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 leveleket 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
Előfizetősdi	2
News	3
Second World (64)	6
Johnny Reb II. (64)	10
Doomdark's Revenge (Amiga, PC)	14
Jetsons (Amiga, PC)	22
Deja Vu II. (Amiga, PC)	28
Eye of Beholder (Amiga, PC)	35
Adventour (64, Amiga, PC)	42
– Asylum	
– Hero Quest	
– Gateway to Apshai	
TökösMákos (64, Amiga, PC)	47
– F-15 II Strike Eagle	
– Prime Composer V1.0	
– Programozástechnika	
Elősegély	50
Plus4 sarok (Plus4)	52
– Pirate	
– Defender of the Crown	
– Text'n'Picture Editor	

Olvasói hirdetések

CoVboy Posta

Épp ez jutott eszünkbe...

Nagy helló mindenkinek az év utolsó, multimegató-vábbmárgyistudjátok CoV-jában, ami lennállásának történetében először dupla számként jelenik meg (félreértések elkerülése végett: ez a CoV 20 és 21 együtt — vagy legalábbis annak indult). (Ezt úgy hívják szépen, hogy "Kettőt fizet, egyet kap" — CoVboy)

Mivel ezt a részt úgysem olvassátok el, valószínűleg senkit nem fog meglepni, hogy 1991. utolsó CoV-jának a bevezetője miről fog szólni: természetesen az 1992. évi előfizetés elkészítő lehetőségéről. Előfizetni élvezet, előfizetni nemes cselekedet, nincs is jobb, mint előfizetni a CoV-ra! Ezt a következő oldalain még bővebben is kifejtjük, most inkább nem ártana arról beszélni, hogy milyen ütemezést terveztünk jövőre. A CoV 22 február második felében fog megjelenni, tehát januárban megmenekültök tőlünk (akit érdekel, hogy miért, az elolvashatja a CoV 12-ben — az okok nem változtak). További ütemezés: CoV 23 — március; CoV 24 — április; CoV 25 — május; CoV 26 — június; CoV 27 — szeptember; CoV 28 — október; CoV 29 — november; CoV — 30 december. Ebből a kilenc számból nem kizárt, hogy ismét lesz egy összevont szám: azt még nem tudjuk, hogy a születésnap (25-26) vagy a jövő decemberi (29-30) szám lesz-e dupla, de erről majd alkalmasint úgyszólván tudósítunk benneteket. A megjelenés pontossága idén, khm, nem igazán tartozott a legerősebb oldalaink közé, így tehát most ígéretes következik a jövőre nézve: igyekszünk tartani az előbbi menetrendet. Lehet, hogy lesz egy kis formai változás jövőre: itt van például az "új év, új logo"-mozgalom, ami azt a célt szolgálja, hogy nehegy véletlenül valaki is felismerje az újságosnál a CoV-ot (Ezért jobb előfizetni, úgy nem lehet elrejtani előle! — CoVboy), továbbá kezdenek egy kicsit szükebb lenni ezek a keretek az oldalakon — egy lapra a mostaninál még sokkal többet is lehetne írni és ezt jövőre már nem akadályozhatják meg holmi gonosz, fekete keretek... Elképzelhető némi tartalmi változás is, de természetesen nem akarunk az eddig is jól bevált szisztémán változtatni. Mivel ördögi terveink pillanatnyilag még csak kifőzési stádiumban vannak, a részletekről majd a CoV 22-ben értekezünk (vagy minden további nélkül rátok zúdítjuk). Ezenkívül még van egy nagyon kellemes témánk évzárás előtt: szeretnénk megköszönni mindőtöknek, hogy idén megvásárolták pangalaktikus mega-magazinunkat, ötleteitökkel és beküldött anyagaitokkal segítettek az újság tartalmának összeállításában. Reméljük, hogy jövőre is minden marad a régi. Mi legalábbis igyekszünk a régiak maradni. (Nem kérek csekket?)

Hát akkor B.Ú.É.K. meg hasonlók...

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

Kiadja a COM-WARE Kft.
 Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
 Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
 Címlapterv: 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: CoVának új
 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

Dear dsdel Először is elnézést kérünk hogy most már a belveken 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 előző számunkban. (Ott már egyszer megmagyaráztuk, de ismétlés a tudás anyja!) Természetesen az nem más, mint az 'előfizetési csekk'-mániánk legújabb felvonása. Ez alkalommal most kivételesen nem a már legendássá vált 'CoV Évkönyv '91 előfizetési'-csekkéről 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 megaléveztől! 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 lehetőségből, hogy előfizethetsz rá! Ezért Neked (csakis Neked!) elhelyeztünk egy gyönyörű szép csekket az előző számunkban (ha nem talátlad volna, akkor csak kérj — mi küldünk neked akár többet is), amelyre mindössze a nevedet és a címedet kell OLVASHATÓAN ráírnod és jövőre kilenc (azaz egy dupla szám esetén nyolc) alkalommal az a szerencse ér, hogy a postaládádban értékes holmira bukkansz — az új CoV-ra.

Igaz, hogy a csekken díszelgő '600,— Ft' felirat az első látásra visszaretenthet attól, hogy elszáguldj a legelső postahivatalba, ahol feladhatod a pénzt — de gondolj csak az alábbiakra (ha nem retentél vissza, akkor nem kell semmire gondolni, csak nyugodtan száguldj a posta irányába):

- Életed sivatrá válna '92-ben, ha nem lennél biztos abban, hogy a következő CoV boldog tulajdonosai között leszel;
- Nem kell állandóan az újságoshoz rohanganod — az első 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 árában kapják a CoV-ot;
- Mókás dolgokban vehetsz részt (ezekről majd később);
- Nem is olyan sok pénz az a 600,— Ft...

Nyilvánvaló, hogy az elmondottak máris 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 feladad a pénzt, ez Téged úgysem érdekel már. Te már biztos szenvedő alanya leszel az alábbi mókáinknak:

- Természetesen olvashatod a jövő évi CoV-okat, ami már elég mókásnak ígérkezik;
- A december 31-ig beérkező előfizetések feladói közül néhány emberrel azt játszuk, hogy vissza-küldözgetjük 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 nézhetnek a postásra, amint visszahozta a pénzüket — de a móka tovább folyik és minden vágyunk, hogy még legalább húszat visszaküldhessünk.
- Néhányan a szemünkre 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 sajnós 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 dobozán, hogy ez valami 286-os alapú, PC-kompatibilis ketyere, 1 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 betetési 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 előfizetőink egyikenél ezt a pakkot otthelyezhessük! Aztán nyuglódj vele tovább ó...

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

És ez még nem minden! Az elsőpró lelkesedésre való tekintettel, újabb top-secret információt bocsájtunk a rendelkezésedre: **CoV Évkönyv '91**-csekket is tudunk küldeni. (Hoppá!)

Adventure/RPG

Amiga, PC

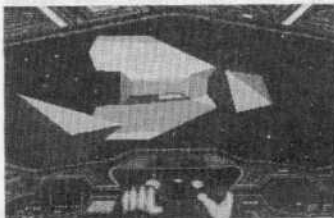
A III. Világháború után következő események általában az egyik legkedveltebb témái úgy a sci-fi íróknak, mint a hasonló környezetben játszódó játékoknak. Nem kivétel ez alól az **Empire** új kalandjátéka, a **TWILIGHT 2000** sem. Mivel a szerzők úgy találták, hogy egy hullá szerepe kicsit egysíkúvá tenné a játékot, szerencsére egy túlélő szerepet osztottak ránk. A cél a túlélés lesz, mert talán mondandunk sem kell, hogy a maradék onnan folytatja, ahol az eddigi okosok abba hagyták...

Amiga, PC

Az **Infogrames** is kalandjátékokkal riogatja mostanában a nagyérdeműt. Egy részt jövő tavaszra ígéri a **DRAXKHÉN 2.** részét, de addig is piacra dobta egy igen eredeti sci-fi kalandjátékot. Az **ETERNAM** kommunikációs rendszere is teljes mértékben az ikonvezérlésre épül, de még feltétlenül említést érdemel a grafika is, ami ugyan kissé szögletes, de a nagyszerűen összeválogatott színek teljesen sci-fi hangulatba ringatják a játékosot.

Amiga, PC

Az **Electronic Zoo** egy **DUNGEON MASTER**-stílusú RPG-vel fogja nemsokára meglepni azokat a játékosokat, akik szeretik elborult térképek rajzolgasatásával tölteni üres perceiket és spirálüzeteiket. Az **ABANDONED PLACES**-nek van egy igen kellemes aktualitása is ebben a rovatban: a játék teljes egészében egy szintén eléggé "elhagyatott helyen" készült — Magyarországon. A játék megjelenését novemberre ígérték, de a várjuk azt csiripelik itt a kertben, hogy az esetleg csúszni fog egy kicsit...

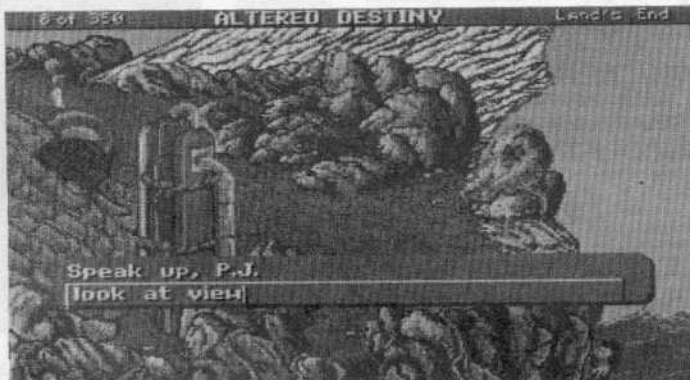


Amiga

Napjainkban egyre másra alakulnak a különféle megánvállalkozások és a hétköznapi ember már alig ismeri ki magát közöttük. Így tehát valószínűleg senkinek nem mond semmit a 'Csillagközi Zavaroktöltő Iroda' neve sem. Persze mindjárt más a helyzet, ha mindezt angolul mondjuk és esetleg rövidítve, mert az **UbiSoft B.A.T.** névre hallgató RPG-je már nem kevés Amiga- és 64-tulajdonosnak okozott kellemes perceket. Most jelent meg a program 2. része, ami az elsőhöz képest jelentősen kiterjedt: egyrészt sokkal nagyobb lett a játéktér, másrészt egy csomó ügyességi rész színesíti (monokrómosítja...) a játékot, amelyekben egy 3D poligonokra alapuló arcde teljesen "élvezete" a miénk lehet. Ez ugyan annyira hiányzik egy kalandjátékba, mint mondjuk Ubi hátára a Soft, de azt eredményezte, hogy 64-en már nem jelenik meg a 2. rész.

Amiga, PC

Az **Acolade** úgy látszik kellemesen érzi magát a Sierra által meghonosított stílus alapján készült kalandjátékok területén, mert a **SEARCH FOR THE KING** után újabb hasonló típusú kalandjátékkal



△ ALTERED DESTINY: kissé különös berendezések várnak ránk

általék elő. Az **ALTERED DESTINY** egyfajta elborult sci-fi, amelyben egy P.J. Barret névre hallgató figura szerepében kövélünk Daltere földjén. A játékstílusban már-már hagyománnyá váló fanyar humor ugyan kellemes edzést jelent a rekeszizmoknak, de a PC-sek eléggé lehangolva vehetik tudomásul, hogy ez a játék még nem a **SEARCH FOR THE KING II.** részében alkalmazott, VGA-lehetősegekre épülő szerkesztővel készült.

Amiga, PC

Semmilyen új **Sierra**-program nem jelent meg. Ez aztán tényleg rendkívüli újdonság!

Amiga

A francia **Dolphine** hál'istennek nem nagyon akar letérni arról az útról, amelyen elindult: igazán kellemesen érzik magukat az ő kis egyéni adventure-világukban (mellesleg mi is...). A **CRUISE FOR THE CORPSE**-ban a cselekményt krímibe ágyazzák, de a negyedik nagyszabású alkotásukban visszatértek a **FUTURE WARS**-témához — ez egy vérbeli sci-fi lesz. A játékban egy Lester nevű tudós szerepet játszunk, akinek a véletlenek furcsa összjátéka folytán felrobban a laboratóriuma. Sajnos Lester éppen a laborban tartózkodik és a robbanás "egy másik világba" (**ANOTHER WORLD**) teleportálja őt. Itt megjelölésen különös élőlényekbe fog botlani, aztán levonja a következtetést: a Dolphine kalandjátékai igazán élvezetesekek, de az animátoraink néha rossz napot fognak ki...



Amiga, PC

Akinek volt szerencséje a **Dynamix/Sierra** koprodukció **RISE OF THE DRAGON** c. játékához, annak kellemes meglepetés lesz a **Rainbow Arts** új műve, a **CENTREBASE** is. A sci-fi alap-történetű játék a XXI. század elborult világában játszódik, ahol a társadalmat számítógépek irányítják, a társadalmat alkotó egyedek pedig különböző brutális tevékenységekkel (rablás, betörés, gyilkos-

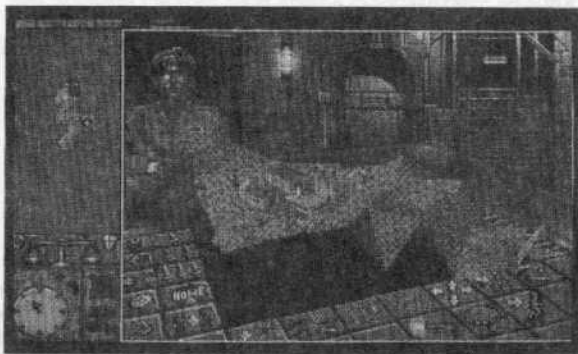
ság és hasonló), töltik feles mennyiségű szabadidejüket. Így tehát minden együtt van ahhoz, hogy **CoVboy** egyik kedvenc médiuma a tőle megszokott ("Hát ez cyberpunk!") kiáltással vesse magát a játék mélyére. (Neki egyébként minden cyberpunk, ami a jövőben játszódik, lehetőleg Japánban, biochipeket dugdosnak benne az emberek fejébe, van benne kábítószér, és néha ledínek egyes szereplőket — **CoVboy**). A kellemes meglepetés csak azokra vonatkozik, akik a játékot úgy játszik, hogy nem látják a másik gépre törtézőt. A grafikkával ugyanis ugyanaz történt, mint a **RISE OF THE DRAGON** esetében és történik minden olyan játéknál, amikor egy VGA-lehetősegeket maximálisan kihasználó grafikát megpróbálnak Amigán visszaadni. Hát, izé, szóval nem koronázta teljes siker az erőfeszítéseket...

64. Amiga, PC

Az **Electronic Arts** vedőszármái alatt működő **Interplay** neve mindig is márkát jelentett az adventure programok között. Mostanában a lassanként már végtelenné váló 'Star Trek' (vagy ha úgy jobban tetszik: 'Enterprise űrhajó') filmsorozat 25. születésnapjára készülő játékon dolgoznak (**25TH ANNIVERSARY**). A **BARD'S TALE**-rajongóknak már hirt adtunk róla, hogy készül a sorozat IV. darabja is, de addig is egy egészen meglepő programmal gazdagodhatnak: ezt úgy hívják, hogy **BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT**. A nevéből valószínűleg már kiderült, hogy az Interplay pénzre tette azt a szerkesztőt, amivel a BT-sorozatot gyártották: a felhasználó kénye-kedve szerint szerkeszthet vele saját dungeon-öket, ellenségeket, szörnyeket. A program egyelőre csak IBM PC-n jelent meg, tehát lehetőleg még várjatok azokkal az apróhirdetésekkkel, amelyekben 64-re kerestek kazettán.

PC

Az **Acolade** gondozásában hamarosan megjelenik a nagyszerű **SPELLCASTING 101 (SORCERERS GETS ALL THE GIRLS)** folytatása, amely az igen eredeti **SPELLCASTING 201 (THE SORCERERS APPLIANCE)** nevet kapta a keresztelésben. (Egyébként hihetetlen intelligenciánkkal kivéteztettük, hogy ha lesz 3. rész, akkor az a **SPELLCASTING 301** nevet fogja viselni.) A szimulátorairól közismert Acolade már a **SEARCH FOR THE KING**-gel is letette a névjegyét az adventure-játékok között, és a két **SPELLCASTING**-juk is nagyszerű szórakozást biztosít az unatkozó kalando-



△ "Hatalomkupec" az I. Világháborúban

roknak. Ezekkel viszont van egy apró kis probléma: abszolút nem akarnak Amigaváltózatot csinálni belőlük!

Szimulátor/Stratégia

Amiga, PC

A HISoft név abszolút nem mond semmit a játékorülteknek — annál inkább a programozóknak! Eddig főleg olyan editorokat és compilereket tettek a "szoftverészek" alá, amiktől azok azonnal egy kézre-kezes hangbességgel repülő vadászgépekben érezhették magukat. Ez az érzés most sem változik, hiszen most kivételesen ők is egy játékkal jelentkeztek: **PRO-FLIGHT** c. repülőgépszimulátoruk főszereplője egy *Panavia Tornado* típusú repülőbombázó. A játék kivitelezése kellemesnek mondható: a terep kidolgozása elég precíz és a képernyő felét elfoglaló műszerfal is dugig van zsúfolva különféle kijelzőkkel. Talán célszerűbb lett volna innen néhány műszert a HUD-ba pakolni (ott mindössze egy műhorizont és az iránytű kapott helyet) és akkor a látótérnek kicsit több hely jutna volna. (Nektek már semmi se jó? — CoVboy)



Amiga, PC

A **Domark** céget másodosztályú arcade-játékaik alapján mindaddig a 'futottak még', de inkább csak támo-lyogtak' kategóriában tartotta számon a jó izléssel megáldott játéktogaszto. Örömmel jelentjük, hogy a Domark programozói most megpróbálták kitörni a korlátaik közül (tömondabban: Domark's Revengé) és ők is behódoltak a szimulátorgyártás mostanában elharpazó mániájának. Aztán pontosan ugyanazt produkálták, mint eddig. A **MIG-29 FULCRUM** ugyan nem túl friss anyag (olyan 4-5 hónapos

lehet), de a nevetől felcsillan az otthon ülő vadászpilóták szeme: ezt a ruszki csúcstechnikát még egyetlen szimulátorban sem lehetett kipróbálni. Aztán amikor nekiállnak játszani vele, igencsak mélyre-ülésbe mennek át: primitív műszerfal, Amigához képest rendkívül ronda kivitelezés — ezt akár 64-esen is fejleszthették volna... Ezt a "csodát" most redesignolva újra piacra dobták **MIG-29M SÚPER FULCRUM** néven Amigára és PC-re is. A 'SÚPER' jelzőt valószínűleg a készítőik biggyesztették a program nevébe — távol álljon tőlünk, hogy bárkinek is becsme-reljük azt a művét, amiben több hónapnyi munkája fekszik, de ez is igen-igen ron- da. Ha normális szimulátorokhoz szoktál, akkor ezt kerüld el a messzire...

Amiga, PC

Hosszas nyüglődés után az **Electronic Arts**-nál kiizzadtak magukból a **STRIKE FLEET** 16-bites verziót. Ezt igazán kihagyhatták volna az életükből, mert olyan rendkívül ronda lett szegényke, hogy az már meglepő. Akik nem ismer- nek volna a 64-es eredetit: a játék küldé- téseiben az USA vagy NATO haditengeré- szetének felszíni egységeit irányítjuk különféle zúros bevetésekben vagy akár döntő tengeri ütközetet is játszhattunk az egyesült szovjet flotta ellen. Szerintünk a játék 64-esen a legjobb stratégia/szimulá- ció keveréknek számított és hosszú hete- kig szórakoztunk vele — Amigán még rövid perceket sem érdemes, mert ez a grafika kimondatott idegesítő, a 64-est fényekkel múlja alul.

Amiga, PC

Talán jobb hírek számít az **Electronic Arts**ot, hogy bőszen dolgoznak az **F-22 INTERCEPTOR** c. repülőszimulátoru- kon. Nem lennének meglepve, ha a tipus- jelzés láttán a katonai repülést kedvelő olvasóink legjobbjai tanácsstalanul forgat- ná a szemet: az **F-22** még csak prototi- pus szinten létező gép és az amerikai Pentagon idén nyáron adta le az első megrendéseket rá a gyártó cégnek. Ezzel a géppel tervezik felváltani a kilencvenes évek második felétől az USAF-nál jelen pillanatban rendszerben álló **F-15 Eagle** csapásmerő vadászgépe- ket. Az eredeti masina ára több, mint 100 millió dollárba kerül db-onként, de a hírek szerint a számítógépes feldolgozást ennél valamivel olcsóbban is ki tudják majd hozni. De ha az is ugyanolyan ronda lesz, mint szegény **STRIKE FLEET**, akkor küldünk nekik egy "Badog Ecset"- díjat...

Amiga, PC
Az USAF előbb említett új repülőgépe természetesen nem csak az **Electronic Arts**-fiúk agyát mozgatta meg, hanem egy bizonyos **Microprose** nevű cégnél is lázas fejlesztéseket okozott. Az ő **F-22 "szimulátoruk"** az **ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND** nevet viseli és inkább stratégiai játéknak készül, mint szimulátornak. Az idősebbek egyébként már messzemenő következtetéseket von- hatnak le a nevből — már amenyiben volt szerencséjük a néhai ATF-fel játszani.



Amiga, PC

Még mindig **Electronic Arts**, sőt azon belül is a "Varangysbeka" csoport, akik- nek már csak a neve is felüldést jelent a stratégiákra berendezkedett rokon lelkek- nek. Elég 'noname' társulat lehet ez a Bullfrog, mert idáig mindössze csak két rendkívül silány formattálni-valóval tudtak előrukkolni: úgy hívták őket, hogy **POPULOUS** és **POWERMONGER**... Ez utóbbihoz most került forgalomba egy új scenario-disk, ami I. Világháborús kör- nyezetbe helyezi minden idők második legjobb stratégiai játékát. Igaz ugyan, hogy a vezérek úgy festenek; mint Pínochet tábornok a nagymamája züle- tésnapján, de a játék így is rendkívül sok nyál elcsurgatására készelt...



Amiga, PC

Most pedig egy teljesen új, egy teljesen más: **Electronic Arts** és **Bullfrog!** Hrrrrrrkyghtrkkkittwqkibghnszmörty! (Olvasd fel néhányszor felebarátaidnak és már felig sem lesznek barátaid.) Ez nálunk a váratlan (vagy inkább régen várt) öröm kifejezése. Volt ugyanis egy bizonyos **POPULOUS** c. program, ami felelésbe merült a megjelenése után egy- két nappal. Nem is értjük, hogy miért volt szükség arra, hogy megjelenessék a **POPULOUS 2**-t! Mindegy, lényeg az, hogy az Isten oly hosszú távúvaltál után ismét visszatér... (De régen találkoztunk, gyermekeim! Kúdjétek Mózes, van néhány eladó kőtábla! — CoVboy) A véleményünket csak egy népies stílusban íródott mondókával tudjuk kifejezni: "Ez, be szépl! Jaj, be jól leírivaló... (Ját most írtuk! Ugye milyen szép?)"

Amiga, PC

Ha már a mostani és az elmúlt szá- munkban is egy **Mike Singleton**-program



△ **Ki az a MIKE DITKA és mitől ULTIMATE az ő FOOTBALL-já**

leírásával próbálkoztunk, akkor mindenképpen ide kívánkozik, hogy megjelent a nagyszerű MIDWINTER folytatása **FLAMES OF FREEDOM** címmel. A játék ugyan nagyrészt az előző részen alapul, de Singleton néhány teljesen új dologgal — na meg végéláthatatlan menürendszerrel lepte meg a játékosokat. Egyelőre csak ennyi, mert az csak nyilvánvaló, hogy egy ilyen cool program előbb-utóbb CoV-leírás áldozataul esik.

Amiga

Most egy kis **Microprose**, ami egyébként is rendkívül ritka szereplője a játékdonságok szimulátorokról szóló részének. Most kivételesen nem egy szimulátorról lesz szó: az **UMS II**, az *Igen kollémes stratégiai programok* felirattal ellátott dobozunkban helyezkedik el (tényleg, teljesen elfeledkedtünk arról, hogy leírást akartunk csinálni róla!) és most már egy társa is akad. Megjelent ugyanis egy scenario-disk hozzá **PLANET EDITOR** néven, amivel egyrészt négy világháború kreationatunk magunknak különböző harcisz helyzeteket, de a lemezen újabb kétsz csaták is várják a II. Világháború csendes óceáni hadszínterén, hogy megnyerjük őket.

Amiga, PC

Ha Singletonon kívül valakinek is szobrot fognak állítani a játékgyártók közül, az valószínűleg **Sid Meier** lesz, a **Microprose** főnöke. Egész egyszerűen elképesztő, hogy ez a fickó éppen olyan biztonsággal mozog a stratégiai/kaland játékok között, mint mondjuk a szimulátorok terén és állandóan olyan hihetetlenül eredeti dolgokat produkál, amire az átlagos játékos reakciója csak az lehet, hogy lejjel az állkapcsát az asztal alá! Talán elég, ha csak a **SILENT SERVICE**-eket, a **PIRATES-T** vagy a **RAILROAD TYCOON-T** említjük meg eddigi termékei közül... Ugy látszik, az ötleteinek a tárháza egyszerűen kifogyhatatlan: legújabb alkotása **CIVILIZATION** címmel jelent meg, amelyben a Föld nevű siralomházat benépesítő biológiai zsákutca (a lexikonokban néha 'emberiség' néven szerepel) történelmi játszhatjuk végig a boggyóújtégetéstől a fáraókig, Hitlerig és az atomkorig. A játék kivételése egyébként a **RAILROAD TYCOON**-ra emlékeztet, néhány **SIM CITY**-szerű beütéssel. Erről nem ígérünk leírást — már három Evkönyvre-valót beigértünk ideig, szóval ez majd meglepetés lesz.

PC

Ismét hallott magáról a PSS programozói csoport. A fickók még a nyolcvanas évek közepén tűntek fel, amikor is a

CCS egyedül konkurrenciáját jelentette a stratégiai játékok piacán. Azóta 8-bites gépekről 16-bitesekre és most két évi munkájukat bocsátják a kiserdemű közönség elé a **Mirrorsoft** szárnyal alatt. A szárnyak itt szó szerint értendők, mert most nem stratégiát gyártottak, hanem egy verbális szimulátort, amelynek a **REACH FOR THE SKIES** címet adták. Témának a XX. századi angol történelem leggyakrabban feldolgozott epizódját választották: az angol légitestület. Ezt ugyan már jónéhány szimulátorban lejátszhattuk, de ilyen kivételesen esetleg még hajlandók leszünk még egy pár Messerschmitttel lelődni... A játékban berepülhetjük az összes angol és német vadász- és bombázógépet, ami csak London légterében megfordult: van itt Spitfire, Hurricane, Ju-87, Do-17, Bf109, Bf111 és Ju-88. Tessék választani — aztán törj az égi! Sajnos a játék egyelőre csak PC-n jelent meg és nem ígérnek Amiga-változatot belőle.

Sport/Menedzser

64, Amiga, PC

Talán a **LOST DUTCHMAN MINE** sikere ösztönözhetette az igen-igen ismeretlen **Software 2000** német céget arra, hogy egy meglehetősen utánézés-szerű gazdaságistratégiai játékkal álljon elő a karácsonyi software-piacra. A **WILD WEST WORLD**-ban mindenki eldöntheti, hogy a XIX. század Vadnyugatán a meggazdagodás milyen módját választja: egy kis kereskedelem, egy kis manipuláció, egy kis postakocsirablás — a Nyugat a

lehetőségek hazája! A lényeg az, hogy mindenképpen magasan fogjuk végezni: vagy háromszoros életnagyságú szoborként az 'Aranyváros' legmagasabb pontján — vagy esetleg ugyanott egy kiszáradt fa valamelyik (még szabad) ágán.

64, Amiga

A total-brutal sportok kedvelőinek fog örömet jelenteni a **Domark** októberben megjelent új sportjátéka, **(A pingpong!) — CoVboy** a **RUGBY WORLD CUP**. A neve talán már magaért beszél: egy amerikai focicsapat kötelékében próbálhatjuk kirugdálni az ellenfél fogait. Ezenkívül a játékban még van egy felesleges momentum is: ez a labda, amit előleg meg kellene szerezni és kocogni vele egy kicsit az ellenfél kapuja felé (vagy ha már úgyis ott vagyunk, akkor esetleg bejuttatni oda) — de ez valószínűleg nem érdekel senkit, mert a rogriben a labda ügyem igazán fontos...

Amiga

A francia **Infogames** ideig nem nagyon mozgott a sportjátékok terén, de úgy látszik terjeszkednek: az **ADVANTAGE TENNIS** egy verbális "tenisz-szimulátor", amelyben akár két játékosal is eljuthatunk a világ legnevesebb teniszbajnokságainak otthon adó stadionokba és átérezhetjük, hogy milyen is az, amikor Lendl keze fonakra lendül... **(En inkább egy NORTH & SOUTH 2-vel lendlnek — CoVboy)**

Amiga

A boldogult emlékeztető **PORTS OF CALL-T** idézi a **Rainbow Arts** új játéka, a **TRANSATLANTIC**. A téma teljesen a POC ötletén alapul: egy hajótársaság elnökének a szerepében fogunk tündökölni. Hajhászunk a profitot, teherhajókat küldünk mindenfelé, megpróbáljuk tönkretenni a konkurrenciát — közben szivarozunk és whiskeyt vedelünk, hogy csőd esetén elszegődhessünk Jockey Ewing dublórének. A játék üzleti stratégiai játéknak nem rossz, de a grafikája kábé ugyanazt nyújtja, amit a **PORTS OF CALL**. Az pedig a '87-es igények alapján készült...

PC

A jó öreg **Accolade** nemcsak kalandjátékokat gyárt mostanában, hanem sportot is. A **MIKE DITKA'S ULTIMATE FOOTBALL** először ritmikus sportgimnasztikát akart a számítógép képernyőjére vinni, de aztán a szerzőinek eszébe jutott, hogy a siker titka Mike Ditka és az ő hihetetlen futballja — ezért addig írogatták a művet, amíg rögtön nem lett belőle. Van ebben minden, amit csak az amerikai futball hívei kívánhatnak. Az egyetlen hiánysága, hogy csak PC-verziót kapunk. Bár mondjuk ez érthető: ezt a VGA-grafikát talán csak Macintoshon lehetne reprodukálni.

▽ **Féltél! (magyarul: MIDWINTER II) Csak nem ez a fickó Mike Singleton?**



Minden bizonnyal a SUPREMACY példája ösztönözhetette a német **Magis Bytes** kebelén belül működő programozókat, hogy mind kivételében, mind pedig témájában hasonló jellegű stratégiai játékkal rukkoljanak elő. Akárcsak az elődnél, szerencsére a **SECOND WORLD**-nél is szinte azonnal követte a 64-verzió az Amigát, amiről megint csak az a véleményünk, mint a SUPREMACY-nél: a lehetőségeket figyelembe véve, a 64-es sokkal jobban sikerült az Amigásánál. Ebben a véleménybe talán az is beleszájtott egy kicsit, hogy míg az eredeti játék német nyelvű, addig a 64-es konverziót jót lelkelt átirátok angolra (az igen "értékes" trainerekként viszont már volt "fáradozniuk"...). A 64-es változat egyébként lemez és nem valószínű, hogy valamelyik szüneti hírtelen nekibuzdulásból átirátjáná kazettára.

A játékban 2 (-3-4) diktátorjelölt verseng egy húsz tartományra osztott földrészt feletti hegemoniáért. A leendő diktátorok természetesen egyelőre még rejtgetik valós szándékaikat és a fennhatóság alatt álló területeket az igencsak meglepő "alkotmányos részvénytársaság" társadalmi berendezkedés alapján kormányozzák. Ez abban nyilvánul meg, hogy a játék elején 1.000 db, egyenként 8.000 credit értékű részvényt bocsátanak ki, amelyekből 100 db-ot a többi játékos kap, a maradék pedig a kibocsájtó kezében marad. Minden játékos két tartományt uraként kezd a játékot — a többi föld meg szűz terület, de készpénzért megvásárolható. Kezdetkor egyébként az összes többi fontosabb paraméter (terület, készpénz, lakosság, stb.) is teljesen egyenlő. A játékosok célja az, hogy minél magasabbra srófolják a saját részvényeik árát, lehetőleg megelőzve ezzel a többieket. A részvényárak vannak ugyanis befolyással arra, hogy a tiz fázisra osztott hatalmi harcban a játékos melyikben szerepel, azaz milyen tag a cselekvési köre. A játék egyébként a hasonló típusú életjátékoknál megszokott alapon zajlik: biztositás a területtel minél hamarabbi benépesítését, mert több ember = több adó/a pénzből vásárolj új területeket (ahova új adóalanyok érkeznek) és tegyél szert újabb bevételi forrásokra/a többiekénél hamarabb érj el a B. (Háború) fázist és így már csak te lehatsz a győztes. Hát úgy körülbelül ennyi a SECOND WORLD lényege, de mivel ez a dolgoknak egy kicsit túlzott leegyszerűsítése, kifejtjük egy kicsit bővebben is.

Bejelentkezés után beállíthatjuk a játékosok számát. Alapállapotban két játékos játszik (az egyiket egy játékos, a másikat a számítógép irányítja), de a kérdőjelekre clickelve újabb játékosokat is kérhetünk. Az aktív játékosokat szám jelzi, mellette pedig egy számítógép emblema mutatja, ha a játékost a gép fogja irányítani (a számítógépre clickelve átállíthatjuk 'human' játékosra, aztán a zöld ablakra clickelve megadhatjuk a nevét). A több játékos lehetősége nyilvánvalóan izgalmasabbá teszi a játékot — a probléma csak az, hogy ha kettőnél több játékosal indítottuk a partit, akkor az az első kör után kivétel nélkül kifagyott. Így tehát marad a két játékos. A név megadása után a jobb alsó sarokban levő földgömbre clickelve indul a játék.

Birodalmunkat a kilenc ikonból álló főmenüön keresztül irányíthatjuk. A kilenc ikonból a játék kezdetén csak négy használható, a többi egyelőre zárva van (OFF). Ezek csak a hatalmi harc későbbi fázisaiban fognak "kinyílni". A felső sorban látjuk az éppen lépő játékos nevét és a rendelkezésére álló készpénzt. Parancsokat az ikonokra clickelve vagy az ikonok alatt látható szám- illetve betűbillentyű megnyomásával adhatunk ki. Az ikonok használatával almenükbe lépünk, ahol a NEXT (vagy a 'RETURN') az esetleges második lapra, a 'DEL' az előző lapra, az EXIT (vagy az 'X' vagy a '←') a főmenübe juttat vissza benünket. A szokásos logika alapján először felsoroljuk az ikonokban levő infó jelentését:

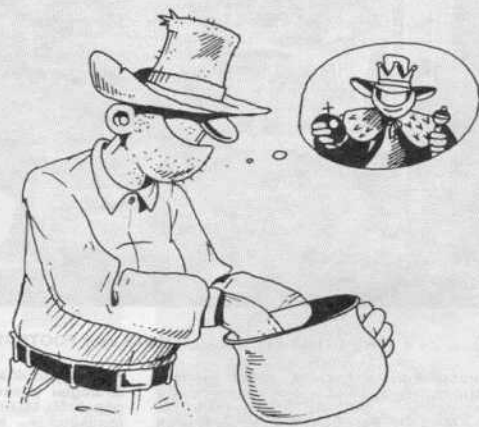
Exit (X)

Minden menüből visszatér a főmenühöz, a főmenüben használva az aktuális kör végét jelenti. 1 év = 4 kör.

I/O menü (0)

Az első két pontnál játékállást menthetünk/tölthetünk, a harmadikkal pedig kiléphetünk a játékból (kielünk vagy újakezdjük). Az állást a játéklemezre menti a program, egy lemezem csak egy állás lehet. Elég humoros, hogy mivel a játék indításánál (a nevek megadásánál) nincs LOAD-funkció, a játékból csak úgy tudunk egy előzetesen kimentett állást visszatölteni, ha indításnál ugyanazt a nevet adjuk meg, amivel a mentés történt — egyébként töltsétek szívesen kifagy a program.

A negyedik ponttal (DEMAND SUPPLY) a kezünkön levő tartományok lakosságát szükséglettel (ld. később) kielégítésének mennyiségét állíthatjuk be: a továbbiakkal a program minden kör elején automatikusan levonja a pénzünkben a beszerzés beállított százalékanak megfelelő összeget. Ha nem kapcsoljuk be az automatikus vásárlást, akkor minden egyes körben külön-külön meg kell adnunk, hogy a lakosság számára szükséges hatféle cikkből mennyit kell a következő körre vásárolni. Ez egyszerű unalmas, másrészt ha megfeleldezünk róla, akkor az igény kielégítése 0% lesz. Rögön a játék elején lépünk be ide, állítsuk az AUTOMATIC pontot ON-ba és a SUPPLY-t 50%-ra. (Bővebb magyarázatot ld. később)



Térkép (1)

(A játék elejétől használható)

Választása után megjelenik a terület térképe, amelyben összesen 20 tartomány van. A tartományokon zászlók jelzik a tulajdonost (ha a gép ellen játszunk, akkor a fekete a miénk), amelyiken még nincs semmilyen emblema, az még szabad terület, tehát megvásárolható. A nyilakkal, számbillentyűkkel vagy a pointerrel kiválaszthatjuk, hogy melyik tartományról akarunk infót. Az info az alábbiakat tartalmazza:

NUMBER: A tartomány sorszáma.

NAME: A tartomány neve (vásárlás előtt nem árt megnézni, mert ezzel hivatkozunk rá).

OWNER: A tartomány tulajdonosa (ha NIEMAND, akkor senki).

INHABIT: (DEBIT): Ez mutatja, hogy a tartomány hány lakossal éri el a 100%-os benépesedést. Ez abszolút lényegtelen, 20-30-szoros túlnépesedésnél sincs semmi gond.

INHABITANTS — ARE: A lakomány jelenlegi lakossága, azaz "adóalanyai" (a zárójelben levő szám mutatja, hogy ez hány százaléka az előbbi pontban levő értéknek). Ez sem túl lényeges info, egyébként a túlnépesedés csökkenti az életszínvonalat és ha van olyan egyéb tartományunk, ahol még nem érte el a 100%-ot, akkor a túlnépesedett tartományokból áttelepülnek oda az emberek (attól függetlenül még mindig az alattvalóink maradnak, szóval nekünk teljesen mindegy hol élnek).

USEFUL AREA: Annak a területnek a nagysága, amit a tartomány lakossága földművelésre használhat.

USED OF THAT: A megművelt földterület nagysága, egyenes arányban növekszik a tartomány lakosságával. Természetesen ez is túllépheti a 100%-ot, de az ilyen tartományokban már nem tudunk semmilyen létesítményt építeni. (ld. 4. menüpont).

LIFESTANDARD: A lakosság életszínvonalja. Növelhető a lakosság igények minél nagyobb kielégítésével, de mivel az sok pénzt emészt fel, a derék diktátort abszolút nem érdekli, hogy milyen életszínvonalon él a népe... (Na, baléletek egyszer még miniszterelnök is lehet! — CoVboy)

CURRENT VALUE: Szép hosszú szám, a tartomány jelenlegi értékét mutatja. Csak a birtokos nélküli tartományoknál érdekes: ennyi készpénzt vásárolhatjuk meg.

INFRASTRUCTURE: A tartományban levő épületek (vagy inkább intézmények) száma, kezdetben természetesen mindenütt 0. Csak annyiban érdekes, hogy az egyes típusokból van egy limitált érték, de azt építkezésénél ügyis figyeli a program.

HARVEST: A lakossági szükséglet gabonából, szójából, zöldségből, gyümölcsből és vízből. A STUFF oszlop mutatja a 100%-os igényt, a CURRENT pedig a rendelkezésre állót. Ha a szükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor ezzel sem kell foglalkoznunk.

▼ A konkurencia esélye nem túl rózsásak



Info (2)

(A játék elejétől használható)

Mindenféle információk zúdulnak a nyakunkba, amiből az igazán lényeges a részvények árfolyama.

PLAYER: A játékos neve

MARRIED: Megőrült-e már, jaj, pardon: megnősült-e már a játékos? (A 3. fázisban esedékes, de egyébként semmi lényege nincs, eltekintve a részvényárak ugrásszerű növekedésétől.)

CHILDREN: Született-e már gyermek és ha igen, hány éves? (Az 5. fázisban esedékes.) Ennek sem látnunk sok szerepét, de talán arról van szó, hogy ha valamilyen gonosz kommandó eltenné láb alól a kedves papát, akkor az ifjú titán átveheti a helyét.

USEFUL AREA: A tartományaink területének összege.

USED THAT: A tartományokban megművelt terület összessége.

INHABITANTS: A tartományaink összlakossága.

(A következő öt sorban van felsorolva a lakossági szükségletek kielégítésére vásárolt mennyiség az öt cikkből és az, hogy ez hány százaléka a teljes szükségletnek.)

MONEY: A rendelkezésre álló készpénz. (A főmenüben is látható.)

CREDIT BY PEOPLE: Ez a hitelképességet jelzi. A játék során jónéhány dolgot (például lakossági szükségleteket, vagy épületeket) lehet vásárolni hitelre, azaz negatív készpénz esetén. Ha a negatív készpénz elérte az ebben a pontban jelzett összeget, akkor a hitelünk kimerült és mindaddig nem vásárolhatunk semmit, amíg az adók begyűjtéséből vissza nem evickélünk a hitelképesség keretei közé. Maximális értéke egyébként 10 millió.

INFRASTRUCTURE: Itt látjuk, hogy a tartományainkban összesen hány épület (felhőkarcoló, repülőtér, gyár, barakk, kórház és raktár) van.

VALUE OF ONE STOCKS: Egy részvényünk aktuális értéke. Mivel a fázisokat az alapján lépteti a gép, ez a legfontosabb információ. A részvényárak minden körben emelkednek 1-2%-kal, ha a lakossági szükségletek legalább 50%-ban biztosítva vannak és nem csinálunk semmit. Az érték csökken, ha az elmúlt körben negatív volt a gazdasági mérleg (a kiadások nagyobbak voltak, mint a bevételek — például vetünk egy új tartományt vagy építettünk pár repteret).

VALUE OF ALL OWN STOCKS: A birtokunkban levő részvények értéke. (Ezt lehet fedezetként használni.)

VALUE OF ALL STOCKS: Az összes részvényünk értéke.

A következő lapon 6 kép mutatja az összlakosság számát és a lakossági igények cikkeinek kielégítettségét. Ezt az előbb már láttuk szövegesen, tehát felesleges megint megnézni.

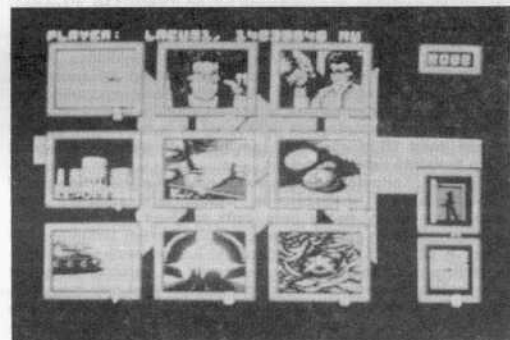
Lakossági szükséglet (5)

(A játék elejétől használható)

Ha a szükségletek kielégítését automatikusra állítottuk, akkor teljesen felesleges használnunk, egyébként innen állíthatjuk egy körön belül a lakosságnak vásárlandó cuccok mennyiségét. A GOODS oszlop mutatja, hogy milyen cikkről van szó, a HAVING hogy mennyit kapott belőle a nép, a PRICE az egységárát, a NEED pedig hogy még mennyi kellene a 100%-hoz (ha az itt álló érték fekete, akkor 100%-nál többet kaptak, tehát el lehet adni). A joy-jaival vagy a kurzorjakkal fel/le mászkálhatunk a sorok között illetve beállíthatjuk a mennyiséget, a 'Tűz' gombra (vagy 'RETURN') megvásároljuk/eladjuk a NEED oszlopban levő mennyiséget. Az árral kapcsolatban megjegyzendő, hogy minden körben folyamatosan növekszik az összes termék ára, tehát némi pénzt megtakaríthatunk azzal, ha az egyik körben többet veszünk a maximális szükségletnél — a következőben annyival kevesebbet kell. A probléma csak az, hogy a lakosságnak bőven elég az 50% is, tehát egy csomó pénzt veszünk azzal, ha a maximálisnál is több cuccot vásárolunk nekik...

Fontos: ha a szükségletek kielégítése nincs automatikusra állítva és nem használjuk ezt a menüpontot sem, akkor az az igény 0%-os kielégítésének felel meg, aminek a következménye egy csomó adóalany elvándorlása.

▼ Minden ablak nyitva, trallala...



Fázis (9)

(A játék elejétől kezdve)

Itt nem parancsokat adhatunk ki, csak a program tájékoztat rőla, hogy a játék hanyadik fázisában vagyunk. Már volt szó róla, hogy a játék a részvényeink értéke befolyásolja, tehát ha egy új fázis elérések rögtön köteleznie kezdünk, akkor jelentősen leesnek a részvényárak és visszapotyanunk az előbbi fázisba. A fázisok sorban:

1. **TRADE:** Kereskedelem, ebben kezdünk. A fentebb felsorolt parancsok használhatók.
2. **BANK:** Vásárlás, 10,000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 4. menüpont és vásárolhatunk földet, valamint manipulálhatunk a részvényekkel.
3. **MARRIAGE:** Nősülés, 14,000 credit részvényértéktől. Ez mondjuk egy elég nagy stratégiai hiba, de a részvényeink azonnal felmennek 10,000-re!
4. **INDUSTRY:** Építkezés, 26,000 credit részvényértéktől. Ezután használhatjuk a 8. menüpontot és építkezhetünk a tartományainkban.
5. **KID:** Gyermekünk születik, 40,000 credit részvényértéktől. Egyébként no effect.
6. **TAXES:** Adóztatás, 80,000 credit részvényértéktől. Használható lesz a 6. menüpont és manipulálhatjuk az igazságszolgáltatás és az adóztatás mértékét.
7. **EXPERT:** Ez ugyan valamilyen ügyességét vagy szakértelemet jelent, de semmi látható pluszt nem érünk el vele. Egyébként 200,000 credit részvényértéktől aktív.

8. WAR: Háború, 300.000 credit részvényértéktől. Használhatóvá válik a 3. és 7. menüpont, bevethetünk hadsereget és ügynököket — azaz nagyon gyorsan megnyerhetjük a játékokat. Van még további két menüpont 500.000 illetve 700.000 részvényértéktől (MANGAN és CHAMP), de azok semmilyen pluszt nem nyújtanak, tehát felesleges addig várni. Talán csak azért vannak, hogy a játékos néha felébredjen a szunyókálásból...

Bank (4)

(A 2. fázistól)

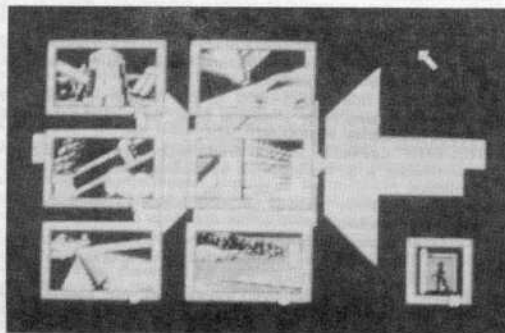
Innen lehet üzleti manővereket folytatni. Sajnos ha az ember kénytelen a számítógéppel játszani, akkor elég egysíkú az üzleti élet, mert a számítógép válasza mindennemű üzleti ajánlatra a "Nem" szócskában merül ki...

CREDIT: Itt lehet kölcsönt felvenni (TAKING) vagy visszafizetni (PAY OFF). Először azt kell beállítani, hogy melyik játékostól akarunk pénzt kérni (BY WHOM); mekkora összeget (VALUE, maximális értéke a kölcsönző teljes ingó- és ingatlan vagyona); hány körre (TERM, max. 99); mekkora kamattal (INTEREST, max. 99); felkínáljuk-e fedezetnek a saját részvényeinket (STOCK AGIO); ha igen, akkor hány darabot (VALUE) és felkínáljuk-e fedezetnek valamelyik tartományt (LANDAGIO). Ez utóbbinál érdekes módon nemcsak a saját, hanem a még birtokos nélküli tartományokat is felajánlíhatjuk. Ezután válaszolhat a kérdézet játékos, hogy melyik fedelő-e adni. Ha a számítógéptől akarnánk tarhálni, akkor teljesen feleslegesen pocskoljuk az energiánkat: egy árva petátok sem lehet kihajtani belőle, még a legkedvezőbb feltételekkel sem.

STOCK: Itt a részvényeket adhatjuk (BUY) vagy vehetjük (SELL), illetve megnevezhetjük hogy a játékosok részvényei milyen arányban oszlanak el a játékosok között (DIAGRAM). Vásárlásnál felül a készpénzünket látjuk, aztán kiválaszthatjuk, hogy kitől (BY WHOM?) és kinek (WHICH?) a részvényeit akarjuk megvásárolni. Ezután jön a darabszám beállítása (HOW MUCH?), majd a program jelzi a pillanatnyi árfolyamot és megtehetjük az ajánlatunkat (BET). Ez utóbbi maximális értéke, általában a részvények értékének 55-60%-a szokott lenni. Számítógép által irányított játékosnál itt is felesleges próbálkozni, mert 15-szörös áron sem hajlandó eladni és bagóért sem hajlandó venni részvényt.

CONTRACT: Tartomány eladás/vétele. Mivel a játék célja minél több tartomány megszerzése, eladni természetesen nem fogunk — venni pedig csak szűz területet tudunk, mert a számítógép sem hajlandó lemondani egyetlen tartományáról sem. A WHICH? pontnál először ki kell választanunk, hogy melyik tartományt akarjuk megvásárolni (itt egyébként egy — 2 megjelöléssel megjelennek a többi játékos által már megvásárolt területek is, tehát átvehetünk tartományt), majd a program jelzi a tartomány jelenlegi értékét és megtehetjük az ajánlatunkat. Tartományt csak készpénzért vásárolhatunk, hiteltbe nem. Ha még szűz tartományról volt szó és elegendő készpénzünk is van, akkor csak jóvá kell hagyni, hogy elfogadjuk az árat — ha a tartomány másik játékosé, akkor meg kell várni a választást. ("Computer says: NO"...)

▽ Karácsony előtt: "Mit vegyek? Repteret vagy Irodaházat?"



Építkezés (8)

(A 4. fázistól)

Itt tudunk építkezni. Az általunk épített létesítmények a barakkok kivételével (azok védik a tartományt az ellenséges támadástól) mind állandó bevételi forrást fognak jelenteni és néhány kör után visszahozzák a befektetett zsemet. Az építhető dolgok sorban: felhőkarcoló (Skyscraper), repülőter (Airport), gyár (Factory/Mill), barakk (Barrack), kórház (Hospital) és raktár (Depot). Valamelyik ablakra clickeelve megjelenik először a létesítmény típusa, ára, maximális száma tartományonként, majd a tartományaink nevei között lapozgatva kiválaszthatjuk, hogy hova akarunk építkezni. A tartomány neve mellett számok jelzik, hogy az adott tartományban hány ilyen jellegű létesítményünk van (ahol elérte a maximumot, az már nincs benne a listában), a tartomány kiválasztása után a neve alatt pedig megjelenik, hogy mennyit építhetünk ide. A repülőterek kivételével építkezhetünk hiteltbe is, de nem árt figyelni, hogy a gép által felajánlott épület mennyibe kerül! Ha ugyanis van elég hely, akkor például felhőkarcolóiból felajánl 200-at, ami ugyebár 40 millióba kerül és egyből csúdbe is dönti a gazdaságunkat. Ha a felajánlott darabszám nulla, akkor az a helyzet, hogy az adott tartományban nincs hely az építkezésre (a tartomány infojában a USED AREA nagyobb, mint 100%). Mivel néhány repülőter nagyszerű bevételeket biztosít számunkra, ilyen esetekben a legegyszerűbb egy-két körön keresztül 0%-osan kielégíteni a lakosság igényeit. Rögön elvándorol néhány tíz- vagy százezer ember és mindjárt lesz hely építkezni (azonkívül a 0%-os ellátással egy csomó pénz is nyerünk és az elvándorolt emberek is rövidesen pótolhatjuk, mielőtt visszaállítjuk 50%-ra a szükségleteket). Az építkezések természetesen növelik az adott tartomány értékét, az életszínvonalat és ugyan az építés negyedévében a költségek miatt csökkentik a részvények értékét, de a következő körökben már nagyobb mértékben nő az áruk, mint addig. Néhány további info az épületekről:

Név	Ár/db	db/tartomány	bevétele/db
SKYSCRAP	200.000	200	5.000
AIRPORT	1.000.000	5	40.000
FACTORY	600.000	50	20.000
BARRACK	300.000	3	-4.000
HOSPITAL	800.000	3	12.000
DEPOT	50.000	50	2.000

Adók (6)

(A 6. fázistól)

Innen lehet manipulálni az igazságszolgáltatást és négy adó-típust (lakosság, katonák, repterek, depotok). Sok teteje nincsen a dolgoknak: ha az eredeti 32%-ot megpróbálnánk növelni, akkor az azt eredményezné, hogy a jónép néhányezer tagja még adózás előtt kerekelt oldana és több pénz vesztünk vele, mint amennyit nyernénk. Jobb, ha nem nyúlunk hozzá.

Ügynökök (3)

(A 8. fázistól)

Hatathos lépés a konkurrencia örületbe kergetésére, ha néhány mókás fickó felbérletével törünk borsot az orra alá. A BUY AGENT ponttal bérlelhetünk fel valamilyen feladatára szakosodott ügynököket, de itt is csak készpénzzel dolgozhatunk. Az ügynökök:

SABOTEUR: Az ellenség élelmiszerkészletét semmisíti meg, azaz elvándorlást okoz nála abban a körben, amikor bevetjük. 1 millió körül összegzet kér a küldetésért.

KILLER: Ez egy nagyon jópofa gyerek, aki 18 millió (!) körül összegzért egy kisebb szekercét helyez el valamelyik konkurrens játékos hátában — már amennyiben fenn nem akad a testőrségén. A probléma csak azon a 18 millió van...

LIBERATOR: Ha valamelyik ügynökünk lebukna a küldetésében, akkor ezt a robotot küldhetjük a kiszabadítására (amíg az ügynök fogságban van, addig nem is kérhetünk olyan bevéteket, ami az ő szakterülete).

THIEF: Tovább, ő 2 millió körül összegzért kirabolja valamelyik ellenfelünket. Sajnos nem tudjuk milyen hatásokkal ténykedik, mert az ellenfeleink általában milliókkal tartoztak és így nem volt mit rabolni tőlük.

COMMANDO: Őket tartjuk a legjobbnak. Viszonylag olcsón (5-6 millió körül) felállítjuk az ellenfelünk kiválasztott tartományát, ami azonnal a mi fenntartásunk alá kerül.

Ugyanazt az ügynököt csak egyszer alkalmazhatjuk egy körben, viszont ha a testőrségünk (ld. később) foglyul ejtése egy ellenes ügynököt, akkor azt a CATCH AGENT menüponttal a saját oldalunkra állíthatjuk. Nem mintha erre különösebb szükség volna: néhány kommandó bevetésével gyorsan megnyerhetjük a játékot.

Hadsereg (7)

(A 8. fázistól)

Egy másik módja az ellenséges tartományok bekebelezésének, ha szépen megtámadjuk őket. A 8. fázis elérésekor rendelkezésünkre áll a "hadsereg", ami kezdetben 4 tankból, 4 dzsibpól, 1 repülőgépből és 4 léghajórtó rakétából áll. A TANKS, JEEP, JET és ANTI AIR menüpontokkal további harceszközöket is vásárolhatunk (akár hitelre is), de ez túlságosan költséges mulatság lenne: egy tank 8 millió, egy dzsibp 3,2 millió, egy repülőgép 12 millió és egy léghajórtó rakéta 14,8 millió credit-be kerül. (De kár, hogy nem lehet eladni a már meglovót...) Az ARSENAL menüponttal megnevezhetjük a "sereg" pillanatnyi létszámát. A MANÖVER-rel (szép angol szó) mozgathatjuk a sereget, ami kész öröm, hiszen egy egységnyi manőver mindössze 6,5 millióskába kerül... Ha pénzt fektetünk egy manőverbe, akkor a WAR pont választása után megadhatjuk, hogy melyik ellenséges tartományt akarjuk megtámadni. 64-en ez egészen érdekes eredményeket szűt: a csapatunk ugyan nem támadt meg semmit, de a program minden további nélkül megbolondult és össze-vissza kezdett számolni (például megszorozta százzal az összes játékos pénztét, aztán minden további nélkül 6-ról 11-re emelte a számítógép által irányított játékos pontjait, vagyis ő győzött). A GUARDS menüpont választása után fejleszthetjük a testőrségünket (kezdetben 10%), akik az ellenséges ügynökök sikerét hivatottak megakadályozni. A testőrség természetesen pénzbe kerül, aminek az alapja a lakosság által beszedett adó: a kezdeti 10%-os védelem az adók 1%-át emésztí fel, 20%-ra emelve már negyét és így tovább. Sikeres védelemtől 80% feletti testőrség biztosíthat, de így szinte alig marad valami pénzünk az adózás után.

Az elmondottakból talán kiderült, hogy a háborúsi túlságosan költséges mulatság — sokkal egyszerűbb néhány kommandó kiküldésével elfoglalni az ellenfél tartományait.

Negyedévi zárás

Miután egy körben kiadtuk a parancsokat, a főmenü EXIT-ikonjának választásával véget is ér a kör és megkapjuk a negyedévi zárást. Először a számítógép által irányított játékosok zárása jön, aztán a miénk. Először azokról a tartományokról kapunk értesítést, ahol a népesség kisebb, mint 50% (*Missing farm workers in < tartomány >*), aztán — ha voltak — az ügynökök

A siker titka az, hogy a többieknél gyorsabban emelve a részvényárainkat, előbb érjük el a 8. fázist, azaz előbb küldhessünk ügynököket a tartományai ellen. A játék addig tart, amíg valamelyik játékos 16 tartományt szerez magának vagy a részvényára eléri az 1 milliót. Ha a számítógéppel játszunk, akkor ez nem különösebben bonyolult feladat. A játék elején kapcsoljuk az automatikus ellátást 50%-ra, aztán egy ideig nem is kell semmit csinálnunk, csak az EXIT-et választgatni úgy 20-25 körön át. Eddigre egyrészt elérjük a második fokozatot, másrészt összeszedünk annyi pénzt, hogy megvegyünk egy olcsóbb tartományt (pl. *Sirtagot* a keleti részen). Ezt látva az ellenfél is vad vásárlásokba fog és hatalmas adósságokba veri magát. Így a részvényárai jóval elmaradnak a miénk mögött. Mi csak megfontoltan kövessük a földvásárlási mókát és igyekezzünk általában pozitívan tartani a kézpénzünket vagy csak kisebb adósságokat csinálni magunknak. A 4. fázis elérése után építhetünk is: a legjobb bevétel a repülőterek jelentik, így ha pénzünk engedi, lehetőleg építsünk 15-20-at a tartományainkba és a végjátékban ezek standard bevételt jelentenek nekünk az adók mellett (ha eleget építkeztünk, meg is haladhatják az adók mennyiségét). Ezzel a módszerrel az ellenfélnél jóval előbb érjük el a háborúsi fázist. Itt már csak néhány lázító kommandó kell kiküldönnünk és máris miénk a győzelem. Aki a győzelemlen valami fantasztikus endsequence-re számítana (például: az ellenfél lassú tűzön történő pirtása), az pont úgy fog csaukálni, mint mi tettük: a program mindössze kiírja, hogy győztünk és hány körre volt szükségünk ehhez, aztán szépen kilövi a programot. Ennyi. **(Még jó, hogy nem formázta le magát automatikusan! — CoVboy)**

Őszintén szólva, eleinte nagyon tetszett a SECOND WORLD, mert egy jól kivitelezett izgalmas játéknak ígérkezett, ami talán még jobb, mint a SUPREMACY. Aztán játék közben egyre lohadt a lelkesedésünk, amint kezdtünk rájönni, hogy milyen rendkívül unalmas módszerrel lehet megnyerni: a SUPREMACY-ben legalább néha történ valami, de itt csak csendesen ásitotunk és nyomkodunk a "tűz" gombot. A játék ugyan első látásra nagyon komplexnek tűnik (ami egy stratégiánál abszolút nem hátrány!), a probléma csak az, hogy a bonyolultságot inkább a sok felesleges információ és saialing sugallja. Az első győzelem után a játék a géppel, kimondottan unalmas, tehát valami izgalmas maximum több játékos egymás elleni küzdelme hozhatna — már amennyiben a program volna olyan szives nem kifagyni. Így maradt az Amiga-változat, ami nem fagy ki, viszont NEMET nyelvű. Meg vagyunk áldva ezzel a SECOND WORLD-del... Mindenesetre az a véleményem róla, hogy kinek tetszett a SUPREMACY, az ezzel is elfőtt majd egy két kellemes órácskát.

jelentik, hogy sikerült-e az akciót végrehajtaniuk (*Mission is failed/executed*), aztán megtudjuk, hogy éppen hány évesek vagyunk (lényegtelen), hány gyermek született (*x children born*) és hányan haltak meg (*x people died*), továbbá hányan vándoroltak be/disszidáltak (*x people went in/went off*). Ha a szükségletek kielégítését 50%-on tartjuk, akkor a születések aránya általában 20-25%-kal meghaladja a halálozásokét és mindig lesz nekünk új bevándorló is — ha csökkentjük, akkor elvándorlás kezdődik. Új tartomány megvásárlásakor/elfoglalásakor a túlnépesedett tartományainkból néhányan áttelepednek az újba, amiről az *x changers are...* kezdetű mondat tudósít.

A "WEATER" felirat mutatja, hogy milyen volt az "időjárás" (terrible/"kühl" (cool)/normal/warm/"so la la"), ami a bevándorló mennyiségére van hatással, alatta azt látjuk, hogy mennyi "férőhely" van a földünkön (a szöveg mondjuk nem ezt jelenti, de az érték ezt jelzi), a YOUR GAMEPLAY pedig azt mutatja, hogy hanyadik fázisban vagyunk.

A következő oldal a könyvelés, ahol a VIEW oszlop mutatja a tételek megnevezését, COLLECT a bevételeket és VIEW a kiadásokat.

TAXES: A lakosság által befizetett adó.

BODY GUARDS: A testőrség zsoldja. Ez kezdetben mindig az adók 1%-a, de ha növeljük a védelmet (ld. a 7. ikon GUARDS pontjánál), természetesen nagyobb lesz.

CREDITS: Ha kölcsönadunk/kölcsönveszünk pénzt, akkor itt látjuk az automatikusan befizetett/levont kamatokat.

DIVIDENDS: Osztalék. Mivel birodalmunk részvényeinek 10%-a a másik játékos kezében van, minden kör után osztalékot kell fizetnünk neki. Természetesen ez ő ugyanúgy fizeti, hiszen 10% részesedésünk nekünk is van nála. A kifizetett/kapott osztalék összege adja meg, hogy a DIVIDEND az adott körben negatív vagy pozitív tételeknek jelentkezik-e — természetesen az a jobb, ha negatívként, mert ugyan az nálunk kiadás, de ez azt jelenti, hogy a mi részvényáraink növekedése nagyobb volt, mint az övé.

SKYSCRAPERS-DEPOTS: A hatféle építménytípus üzemeletetéséből bejött összjövedelem (illetve barakkoknál kiadás).

A TOTAL sor jelzi az összes bevételt és kiadást, a CARRYING OVER a múlt körből áthozott összeget, a BALANCE a kiadások/bevételek összegét, a MONEY pedig a pillanatnyilag rendelkezésre álló pénzeszeget.

Ezután kezdődik az új kör, illetve ha az automatikus ellátás be van állítva, akkor a program jelzi, hogy az hány százalékos és továbblépéskor automatikusan levonja a pénzünkben az ennek megfelelő összeget. Ha túl nagy adósságot halmoztunk volna fel magunknak, akkor itt *Liquidationproblem...* kezdetű szöveg tájékoztat arról, hogy a hitelünk kimerült és a beszerzés csak a hitel határáig (vagy ha már azt is túlléptük, akkor 0%-ig) fog lezajlani. Természetesen ilyenkor a következő körben elvándorolunk.

Johnny Reb II.

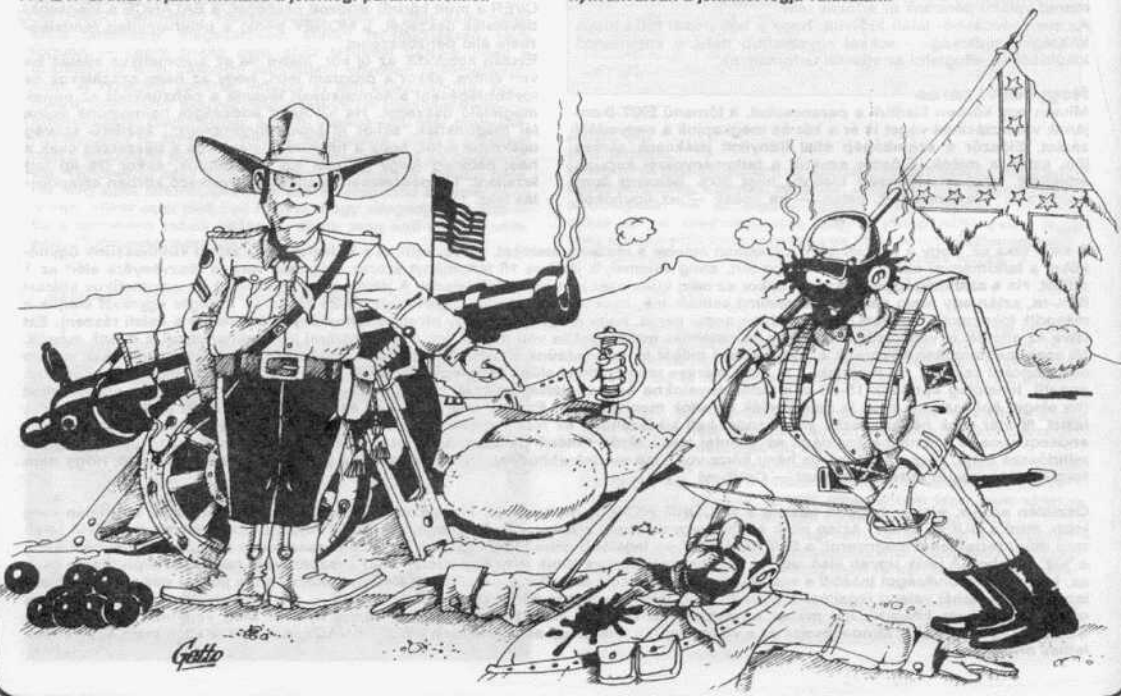
1861. áprilisának egy szép tavaszi vasárnapján az USA egyik déli államában levő Fort Sumter erőd helyőrsége arra ébredt, hogy kitért az amerikai polgárháború. Illetve akkor ezt még nem tudták, mindössze annyit sikerült megállapítaniuk, hogy ez egy nagyon kellemetlen hely, mert itt lőnek az emberre. Ennek öröme néhány óras tűzparaj után szabad elvonulás fejében meg is adták magukat és a vidám déli csöcselék örömmel ünnepelhette a jenkiken aratott első győzelmét. Ez az apróbb lövöldözés volt a nyitánya annak az eseményorozatnak, amely "Amerikai polgárháború 1861-65" címszóval vonult be a történelemkönyvekbe és — a II. Világháborút leszámítva — nagyobb várdíjazatot követelt az USA lakosságától, mint történelmének összes háborúja együttvéve. A történészek később különféle ideológiákat fabrikáltak a konföderációba tömörült 13 déli állam és az északi államok közötti magyarázódo ("a déliek az iparosodottabb Észak gazdasági hegemoniája ellen, az északiak pedig a rabszolgák felszabadításáért harcoltak") — pedig egész egyszerűen csak arról volt szó, hogy a két szembenálló fél uralkodó pénzügyi köröknek az érdekei ütköztek egymással és ebből kifolyólag a népüket beierángatták egy jó kis vérfürdőbe. A háború rendkívül nagy eredményeket hozott: Észak gazdasága nem nyomta el annyira Délét, mint a háború előtt (sokkal jobban elnyomta) és a rabszolgák is felszabadították (minékifolytán sokkal rosszabbul életek, mint azelőtt). Továbbá egy csomó stratégiai játék született, amelyek az összecsapásokban igencsak bővelkedő háború nagyobb ütközeteit dolgozták fel. Ezek egyike a **JOHNNY REB II.** is.

Arról ugyan nem szól a fáma, hogy ebben melyik csapatát játszhatjuk le, de ahogy a terep- és erőviszonyokat szemléljük ez a Bull Run pataknál lezajlott első összecsapás lehet. Ez volt a polgárháború első nagyobb csatája, nem sokkal Fort Sumter bevételét után. Az erőviszonyokra az a magyarázat, hogy kezdetben az északi államok nem igazán vették komolyan a konföderáció lázadását és elnéző mosollyal szemléltek az eseményeket. A déliek szintén mosolyogtak és pusztá tréfából elküldtek egy nagyobb sereget Washington irányába, hogy tudatosítsák a konkurenciával: ők teljesen komolyan gondolják ezt a lázadóságot. Erre már az északiak is idegesek lettek és sebtében összehívták seregükkel a Washingtontól kb. 20 kilométerre levő Bull Run patak hídjánál akarták megállítani a déli sereget. A főváros úrgazdagjai szépen ki is kocsiházták a környező dombokra, mert nagyszerű hétvégi mulatságnak ígérkezett, hogy unalmas partik helyett egy igazi csatát szemléljenek, mikor is Észak dicsős fiai minden bizonnyal alaposan megleckéztetik a pimasz délieket. A látványosság valóban nagyszerű volt: az északi hadsereg katonái addig gyakoriban fogtak sétapálacát, mint puskát, és lovat vagy ágyút is esetleg festményeken láttak azelőtt — ebből kifolyólag az amúgy is túlerőben levő déliek péppé verték az északiakat — de végül is ez már nem tartozik szorosan ide... Kissé elkalandoztunk a történelem zavaros vizeire, de most már igyekezzünk a játékleírásra koncentrálni:

Bejelentkezés után az alábbi menüből választhatjuk ki, hogy az eredeti állapotot áll akarjuk-e szerkeszteni vagy indítjuk a játékot.

1. EDIT BATTLEFIELD: A csatamező átszerkesztése.
2. SELECT TROOPS: A csapatok kezdeti paramétereinek állítása.
3. SELECT POSITIONS: A csapatok kezdeti pozíciójának állítása.
4. SELECT RESERVE: Az utánpótlás beállítása.
5. CHANGE CONTROLS: Az irányítás illetve a színek állítása.
6. SAVE/LOAD: A beállított paramétereknek megfelelő kezdő helyzet kimentése.
7. PLAY GAME: A játék indítása a jelenlegi paraméterekkel.

Mivel a szerkesztő használatához nem árt megismerkedni néhány dologgal, kezdjük rögtön a játékkal (az eredeti beállítások szerint). Indítás után egy újabb menüt kapunk, ahol az első két ponttal kiválaszthatjuk, hogy egy vagy két játékos játszék-e a játékkal, a következő két ponttal visszaállíthatjuk a szembenálló felek eredeti paramétereit (csak akkor van értelme használni, ha a szerkesztővel ártuk őket), az ötödikkel pedig visszaállíthatjuk az előző menübe. Ha egy játékost választottunk, akkor ezután ki kell választanunk, hogy az Unió vagy a Konföderáció csapatait akarjuk-e irányítani. Mivel az utóbbiak a csata elején kb. háromszoros túlerőben vannak, nem túl nehéz győzni velük — a nagy stratégia tehát nyilvánvalóan a jenkiket fogja választani.



Következik a nehézségi fokozat beállítása, amelyek teljesen szélsőségesek: az '1' billentyűvel "legnehezebb", a '3'-mal pedig a "legkönnyebb" fokozatban fogunk játszani. A szerzők talán almosak lehettek programozás közben, mert a listából kifejezték a '2'-vel indítható középső fokozatot, amit a többitől kiindulva esetleg "legnormálisabb"-nak nevezhetek volna. A nehézségi fokozat a stratégiai Achilles-sarka: néhányán ügy oldják meg, hogy a fokozattal a számítógép által irányított játékos lépéseinek intelligenciáját lehet állítani — ez nem valami jó eljárás, mert ha csak nehézségben lév normálisakat a gép, akkor a többi fokozat azoknak való, akiket boldoggá tesz az a tudat, ha mondjuk egy négyhónapos csecsemőt legyőzhetnek sakban; a másik általános módszer pedig az, hogy "nehéz"-ben ugyanazt az egységet mondjuk háromszor akkora erővel lehet leküzdeni, mint normál esetben — ezt az eljárást viszont idegesítőnek tartjuk, mert a játék szempontjából teljesen illogikus, másrészt — a sakknál maradva — kb. olyan, mintha mondjuk a fehér bábukat mindig csak harmadszorra lehetne lötni. A JOHNNY REB II-nél a nehézségi fokozat állítása viszont egy teljesen eredeti, egyszerű ötlet alapján történik, amit még egyetlen más stratégiában sem láttunk (sajnos...):

— ha könnyűben kezdjük a játékot, akkor a játék a hagyományos módszer alapján zajlik: először lépünk mi, majd miután az összes egységnek kiadtuk a parancsokat, a 'C' billentyűvel befejezzük a kört: a csapataink végrehajtják a parancsokat és a számítógép csapataink követek; — ha a középső fokozatban indítottuk a játékot, akkor nincs elkülvitve a parancsfázis és a végrehajtási fázis: a csapatok (természetesen az ellenfél is) folyamatosan hajtják végre az (utoljára) megadott utasításokat, ha valamelyiknél más parancsra van szükség, akkor a szokásos módszerrel megadhatjuk és az azonnal eszerint is fog tényleg. Ez az "online-ülőkör" egyrészt nagyon pergóvé teszi a játékot, másrészt meg jóval kevesebb gondolkodási időnk van a parancsok kiadására;

— a nehéz fokozatban ugyancsak online-csata lesz, de itt egy további áldás is lesz: csak azokat az ellenséges csapatokat látjuk, amelyekkel csapataink éppen harcolnak, illetve elárulják magukat azzal, hogy tüzelnek ránk. A fokozat kiválasztása után megjelenő képernyőt három részre lehet osztani: a legnagyobbat részt a játékképernyő foglalja el, ami a csatamező aktuális részének nagyított képét mutatja; a jobb oldali ablak parancsfázisban a parancsok kiadására, végrehajtási fázisban eredményjelzőként szolgál; az alsó sor pedig normál esetben üzenetsorként, parancsfázisban az aktuális egység infójaként működik.

A terep

A játékképernyő jelölései semmi újdonságot nem hoznak annak aki valaha is játszott már stratégiai játékkal. A tereptárgyak (mező, út, erdő, hegység, patak) egyértelműek. A csatár közepén húzódó patakon (vagy inkább folyón) átvezető hidat védik az északi csapatok, de az északi és déli részen levő gázlókon (kb. három pozícióny) szélességben a képernyő szélétől) is át lehet kelni rája bármilyen egységgel. A déli stratégia szerint a centrum a hidon próbál áttörni, a jobb- és a balszárny pedig az északi és déli részen levő gázlókon. A többi tereptárgy az egységek mozgásának gyorsaságára van hatással, az alábbi szabályok szerint:

— mezőn vagy az úton haladnak a legjobban az egységek, a legtöbbet az utánpótlás, a legkevésbé természetesen a tüzérség léphet egy körben;

— az erdő (a csatárét északnyugati részén és az északiak oldalán, az úttól délre) a harmadára csökkenteni a csapatok sebességét és ide nem lehet lovassággal vagy tüzérséggel behatolni (az ilyen típusú csapat megáll előtte). A csapatok természetesen nem tüzelnek az erdő másik oldalán levő ellenségre, kivéve akkor, ha mondjuk egy gyalogsági alakulat az erdőben van, az ellenség pedig nyílt terepen.

— a dombok a felére csökkentik az egységek sebességét, de bármilyen alakulat keresztülhaladhat rajta.

— a házak (sárga alapszínű négyzetek a hid környékén) egyrészt akadályként, másrészt fedezékként is szolgálnak. Házon csak gyalogos alakulattal tudunk keresztülhaladni, de bármilyen alakulattal egy ház mögé helyezkedve, védve leszünk a ház túloldalán levő ellenség tüzé elől (viszont mi sem tudunk tüzelni rájuk). A házak legjobb felhasználása az, ha

gyalogságot helyezünk el benne védelemben — így elég nehéz lesz onnan őket kiverni.

A játékképernyőben lévő részt a joy mozgásával scrollozhatjuk a kívánt helyre, de a 'G' billentyűvel behívhatjuk a csatárét térképet (pontosabban csak a 90%-ának térképét), hogy teljesen áttekinthessük a helyzetet. A fehér négyzettel saját csapatra clickeelve megkapjuk az infóját és új parancsot adunk neki, de ellenséges csapatról is kérhetünk újot a morál és a lőszer kivételével.

Parancsok

Ha saját egységet választottunk, akkor a jobb oldali ablakban megjelenik a lehetséges parancsok listája, továbbá az, hogy jelenleg éppen milyen parancs van folyamatban. Két esetben nem adhatunk parancsot az egységnek:

— ha az ellenség szétverte és menekül (BROKEN, CANNOT RALLY). Ilyenkor egy darabig keleti (illetve déliek esetén nyugati) irányban lépked az egység, majd nemsokára megáll és ismét lehet parancsot adni neki;

— ha közelharcban áll valamelyik ellenséges csapattal (IN MELEE). Ez olyankor lehetséges, ha előrenyomulás közben az egyik csapat egy ellenségesbe ütközik. Az új parancs kiadásával várni kell a következő körig.

Az első három ikon minden alakulathoz ugyanaz. A két üres ikon közül az első a CONTINUE, azaz a csapat folytatása azt, amit utoljára csinált (például haladja tovább a megadott cél felé (MOVING) vagy folytatja a tüzelést (FIRING)). A második ikon a CANCEL, azaz hagyja abba, amit csinált — az állapota STILL lesz (nem csinált semmit), de ezt a parancsot teljesen felesleges használni, egyszerűbb inkább egy új parancsot véget vetni a réginek. A további ikonok:

ADVANCE: mozgatás. Választása után ki kell jelölnünk azt a helyet, ahova az egységet át akarjuk mozgálni. A mozgás addig lesz aktuális parancs, amíg meg nem érkezik a kijelölt helyre. Ha valamilyen akadályba ütközik közben, a parancs akkor is ugyanez marad, csak éppen nem halad tovább. A terpenél már volt szó az egyes csapatpuskák akadályt jelentő dögökről, de akadályt jelent a többi csapat is (ebből következően nem lehet két egység ugyanabban a pozícióban). Gyalogos egységeknél a mozgás kiválasztása után egy ADVANCE FIRE kérdést kapunk. Ha YES-t választunk, akkor a gyalogság előrenyomulás közben tüzel is az ellenséges célpontokra — de csak akkor, ha belebotlik ilyenekbe (természetesen ilyenkor a haladás lassabb lesz).

FIRE: Tüzelés, Supply Wagonnál nincs. Tulajdonképpen csak akkor kell megadni egy alakulatnak, ha az aktuális parancs mozgás volt és azt még nem fejezték be. Egyébként — ha nincs mozgási parancs — az egységek automatikusan tüzelni kezdenek a lehetséges ellenséges célpontokra. Így tehát a három harcóló alakulatot csak a megfelelő helyre kell mozgatni és azok maguktól harcba lépnek, ha erre lehetőség kínálkozik. Ha mégis direktbe adjuk ki a tüzelés parancsot, akkor ugyan meg kell adnunk a célpontként szolgáló alakulatot is, de ez nem sok vizet zavar: az egységek ugyanis maguk fogják eldönteni, hogy több célpont esetén kire lőnek (egyébként jól csinálják, mert általában összpontosítják a tüzet egy alakulatra). A tüzelésnek akadály jelentenek a házak, illetve a többi (akár saját) alakulatok — ilyenkor az alakulat nem fog lőni. Nem lehet például egy lovasság mögött elhelyezkedő tüzérséggel lőni a lovasság másik oldalán levő ellenfelet, viszont — ha szabad a kilátás mindentel — akkor a lőirány 360 fok (nincs ilyen marhaság, mint egyes stratégiáknál, hogy csak 8 irányban lehet lőni). Ebből adódik, hogy a siker titka az, hogy az ellenfelet olyan pozíciók kényszerítsünk, amikor ő minél kevesebb csapatával tud tüzelni a miénkire, miközben mi minél többet az óvére. A legnagyobb látóvonal (kb. 8-10 pozíció) természetesen az ágyúknak van (azon belül is a nagyobb kaliberűeknek), azután következnek az ismétlőpuskák (Rifle) felszerelt gyalogság, a muskétákkal (Musket) felszerelt gyalogság és végül a karabélyokkal felszerelt lovasság. A tüzeléssel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy a csapatok nem fognak lőni az ellenfele, ha elfogyott a lőszerük: ilyenkor egy Supply Wagonnal fel kell tölteni őket. Lőszerhiány egyébként nem sürűn szokott előfordulni: a csapatok legálább 30-35 körre elegendő lőszerrel kezdenek és addigra általában a játék véget is ér.

CHARGE: Feltöltés, csak lovasságnál és gyalogságnál van. Feltöltésnél a szétvert alakulatok újraszervezhetőek, célpontnak egy olyan helyen álló *Supply Wagon* kell megadnunk, ami nincs ellenséges alakulat közelében és itt egy kicait növekszik az alakulat STRENGTH-értéke. Ezt az opiódi abszolút nem használtuk, mert a játék elején a gyenge csapatokat is harcoltatnunk kell a déliek túleréje miatt, később meg felesleges ilyen marhaságokkal húzni az időt.

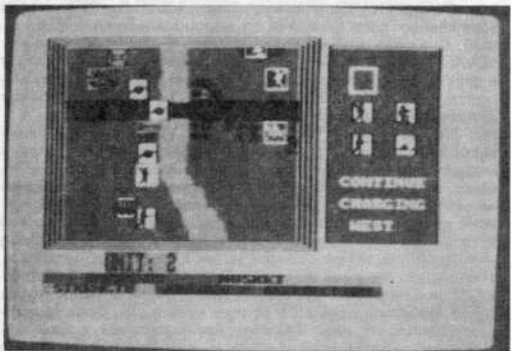
DIG IN: Csak a gyalogságnál van. A parancs kiadásakor az alakulat az adott pozícióban beássa magát és rögtön a FIRE lesz az aktuális parancsa. Beásva egy gyengébb gyalogság is sikerrel verheti vissza egy erősebb ellenséges alakulat támadását, azaz időt nyer addig, amíg erősítés érkezik. Mivel az északi stratégia alapvetően defenzív, nekik kell beásva tartani a gyalogságukat.

Info

Ha van aktuális alakulat, akkor az alsó sorban megjelenik az infoja is. Ez első látásra egy párású időszakban levő kakadure emlékeztető, de rövid elmélkedés után sikerülhet rendet teremteni a színek borzasztó kavalkádjában:

Az info első ablakában látjuk az alakulat típusát. Ez lehet gyalogság (*Infantry*), lovasság (*Cavalry*), tüzérség (*Artillery*) vagy utánpótlás (*Supply Wagon*). Az alatti színe az alakulat minőségére utal, ami lehet zöld (GREEN, újonckor), sárga (SEASONED, időszakos), lila (REGULAR, sorállomány) vagy vörös (VETERAN, harcedzett). Egy veterán alakulatot például nehezebb megfutamtani, mint mondjuk az újonckort, valamint két azonos erejű csapat összecsapásakor a jobb minőségű kerül ki győztesen.

A második ablakban látjuk az alakulat fegyverzetét. Ez gyalogságnál lehet utántöltős puská (*Rifle*) vagy muskéta (*Musket*), lovasságnál karabély és szablya (*Calibre/Sabre*), tüzérségnél pedig 6 és 12 fontos, illetve 3 collos ágyú (*6 lb Smoothbore, 12 lb Napoleon* és *3 Rodman*). Az utánpótlásnál is jelez a program fegyvert (muskétát), de az utánpótlás nem harcol és nem is védekezik.



▲ Olcsó prédának készül az óvatlan tüzérség

A STRENGTH színe mutatja három fokozatban az egység erejét (zöld/sárga/vörös). Ez értelemszerűen a hatékonyságát is jelöli. Gyalogosoknál és lovasoknál ennek közelharcban és tüzelésnél is szerepe van: egy zölddel jelölt gyalogság nyugodtan megsemmisít veszteség nélkül egy piros lovasságot. Azonos erejű alakulatok összecsapásánál általában mindkét fél egy fokozattal gyengül és a közelharcból az kerül ki győztesen, akit a többi alakulat jobban támogatott tüzeléssel (vagy védelemben volt). A tüzérségek ereje csak a tüzelésre van hatással, közelharcban egy zöld tüzérséget is megsemmisíthet egy sárga (vagy akár piros) gyalogság vagy lovasság, ha jó vagy közepes a morálja. A MORALE az erőhöz hasonló színekkel mutatja az alakulat morálját. A morál szintén a hatékonyságot mutatja: azonos minőségű és erejű ellenteltek között a jobb morállal rendelkező lesz a győztes.

Az AMMUNITION a löszer mennyiségét jelzi piros/sárga/zöld fokozatokkal. Már volt szó róla, hogy a löszer általában egyetlen

egységénél sem fogy el a játék során, de annyi még megjegyzendő, hogy a jobban ellátott csapatok többet tüzelnek egy körben. A morál és a löszer kivételével az ellenséges csapatokról is kérhetünk infokat.

Taktika

A játék pontozásos alapelvein zajlik. Mindkét fél 2-3 pontot kap, ha sikerül visszavernie vagy meggyengítenie az ellenfél valamely alakulatát és 7-11 pont jár egy ellenséges alakulat megsemmisítéséért. Ezenfelül a déliek 100 pont előnnyel kezdenek és további 25 pontot kapnak minden egyes alakulatért, amely eléri az északiak "térfelelnek" jobb oldalát (ez talán a bekerítést jelentheti). A játék az északiak győzelmeivel ér véget, ha a déli csapatoknak legalább a 90%-át megsemmisítik, és a déliek győzelmével, ha a déli csapatoknak legalább az egyharmadával elérték a csatátér túlóralatát vagy megsemmisítették az északiakat addig beérkezett csapatainak legalább a 90%-át. Mivel a déliekkel játszva a számítógép ellen még egy átlagos játékos is simán nyerhet a 16-18. körre (akár anélkül, hogy egyetlen csapatot is bovinne), a játék igazán csak akkor lesz izgalmas, ha az északiakat irányítjuk a számítógép ellenében.

A játék kezdetén a déliek jó háromszoros túlerőben vannak: a gyalogság tekintetében 14:6, lovasságnál 7:2, tüzérségnél 5:1, utánpótlásnál pedig 3:1 arányban alakul az erőviszony a javukra. Így tehát az északiaknak időt kell nyerniük addig, amíg a csatátér keleti részén levő úton bemasíroznak az erősítésük (a déliek nem kapnak erősítést):

- 1 gyalogos alakulat a 7., 10., 15., 19., 20. és 22. kör elején;
- 1 tüzérség a 17., 24. és 30. kör elején;
- 1 lovasság a 26., 28., és 32. kör elején
- és 1 Supply Wagon a 9. körben.

A déliek szárnyai az északi és déli részen levő gázlókon szándékoznak átkelni, a centrumuk pedig a hid felé tör. A változtatás kedvéért a program variálni szokta a déli csapatok elosztását a centrum és a szárnyak között, de általában az alábbi két alapelv érvényesül:

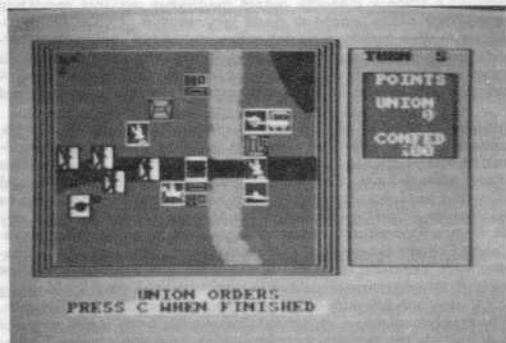
- a centrumban a sereg 50, az északi részen a sereg 40 a déli részen pedig a sereg 10%-a tör előre, vagy
- a centrumban a sereg 40, a szárnyakon pedig 30-30%-a támad.

A déliek oszlopban menetelnek a céljuk felé, az északiak pedig az igen elterjedten alkalmazott "bármésközödi turistacsoport"-hadrendben várják őket. Először is a felállást kell módosítani. Északi gázló: Ide vonjuk fel a folyóparton és dombokon beasott két gyalogságot, kb. két pozíciónyira a folyótól, és ássuk be őket egymás mellett. Így az élen haladó két északi a tüzelésükkel már az átkelés előtt meggyengítik, majd összecsapásnál legalább kettőt megsemmisítenek és a mögöttük jövőket is feltartják egy darabig. Egy idő után mindkettőt szétverik és kelet felé menekülnek, de ezzel már nyertünk annyit időt, hogy a 7. és 10. körben érkező gyalogság utánpótlását elindíthassuk erőfelé, amelyek majd megakadályozzák, hogy egyetlen déli is elérje a keleti oldalt.

Déli gázló: Itt ugyancsak két beasott gyalogsági egységgel fogjuk feltartani az elleneit. A gázló előtt már van egy gyalogos beásva (ezt küldjük két pozícióval délre és ott ismét ássuk be), de még küldjük le a keleti részen levő erődben beasott gyalogost is. Ha a déli seregből csak 4-5 egység tör előre, akkor elegendő az a két gyalogság, ha viszont 10-12 akkor küldjük még a két gyalogos mellé azt a lovasságot is, ami a játék elején a hídton keletre áll. Három talán nem lesznek elegendő, hogy feltartsák a délieket, de 7-8 darabot így is kinyírhatnak. A déli részre felesleges utánpótlást küldeni a beérkező erősítésből, mert legalább 6-7 lépésre van az érkezési helytől és úgysem érnek idejében oda;

Centrum: Itt a hid körül fogunk sündisznóállást kiépíteni. Először is vonjuk vissza a déliek előtt álló lovasságot a hídton dél-nyugatra levő ház elé, a hídton keletre álló lovassággal lépünk a hid keleti részéhez, a dombokon álló tüzérséget pedig hozzuk le a ház fölé. Mivel a déliek oszlopban nyomulnak előre, az első részeket már addigra nagyon meggyengíthetjük, mire egyáltalán eléri a hidat. Mivel a hidon egyszerre csak egy egységük tud áthaladni, a hid előtt össze fognak torlódni és mindig csak 1-2 egységgel lehetnek, míg mi legalább 3-4 alakulattal (köztük egy tüzérséggel) lehetünk rájuk. A túlparton maradt egy gyalogos- és lovassapatot valószínűleg elvesztjük,

de ezzel a védekezéssel annyi időt nyerünk, hogy a 15. körtil érkező erősítés (az első két gyalogost elküldtük északra) még bőven ideérjen.



△ Az én védelemem a legszebb a világon!

Még néhány tanács:

- Ha a déliek a túrségerség hozzák legelőli, akkor célszerű bármilyen erejű egységgel megrohmozni, mielőtt még nekiállna lődözni és kifutóina bennünket — úgy semmi esélyünk nem lesz, közelharcban viszont könnyen megsemmisíthetjük.
- Ha egy egységünket szétverték volna, akkor 1-2 körön keresztül magától visszavonul. Ez általában a gázlókna védekező csapatoknál szokott előfordulni. Miután a csapatot ismét irányíthatjuk, ássuk be ott ahol van, ha gyalogság, vagy adjunk neki FIRING parancsot, ha lovassság — így az őt kergető ellenfelet esetleg még szétlőheti, mielőtt elérné.
- Az utánpótlást szállító kocsik könnyű prédái bármilyen erős-ségű csapatnak.

A szerkesztő rész

Az előbb ismertetett recept alapján valószínűleg senkinek sem okoz majd gondot, hogy győzedelmesen kerüljön ki a számítógép ellen vívott ütközetből. Viszont ha két azonos képességű játékos játszik egymás ellen, akkor nem valószínű, hogy a déliek irányító félnek bármilyen nehézséget okoznának az északi-ak. Ilyen alkalmakkor nem árt a történelmi állapotnak megfelelő kezdeti paramétereket egy kicsit állítani. Erre szolgál a főm-nu többi pontja:

EDIT BATTLEFIELD: Ebben a pontban akadályokat helyezhe-tünk el a terepen. Először ki kell választanunk, hogy új házat ('H'), kerítést ('F') vagy falat ('W') akarunk-e telepíteni, majd a számbillentyűkkel kiválaszthatjuk a megfelelő alakú részt. Házak az eredeti terepen is vannak, szóval azt nem szüksé-ges magyarázni — a kerítések a mozgás akadályozzák (a tüzelést nem), a falak pedig ugyanúgy működnek, mint a házak, viszont kisebb fedezéket (illetve tüzelési akadályt) jelentenek. Az 'R' megnyomásával leszedhetjük a kijelölt

Hát körülbelül ennyit lehet összehordani a JOHNNY REB II-ről — a többi már a leendő hadvezérek dolga. Öszintén szólva a játék nagyon tetszett nekünk, mert érezhető rajta az a törekvés, hogy a szerző az "egyszerűségben a nagyszerűség"-alapon készítették, azaz megpróbálták kiküszöbözni a hagyományos stílusú stratégiai azon hátrányait, amelyek a szélesebb közönség előtti elterjedésü-ke akadályozták. Nevezetesen:

- a játékból kifejejtették a témérdek adatot és kapcsolatot, ami általában az ilyen típusú játékok velejárója (ld. például STORM ACROSS EUROPE) és a laikusnak esetleg érthetatlenné tették a játékot. Pontosabban nem kifejejtették, hanem egyszerűsítették, ille-tve nagyrészt "elrejtették" a programban;
- a kezelést a lehető legegyszerűbb módon oldották meg;
- a stratégiák egyik legnagyobb hátránya a lassúság, ami az akcióhoz szokott játékosnak majdnem mindig az unalommal egyenran-gú. Az egészen eredeti nehézségi fokozatokkal viszont a játékot sikerült pergővé tenni (egy parti a gép ellen nem szokott tovább tar-tani fél óránál), így közvetlenül a vasárnapi ebéd elkészülése előtt is lehet vele menni egy kör;
- mivel egy stratégiai játéknál a játékos előbb-utóbb ki tudja szelezní a számítógép túlzottan egysíkú "gondolkodását", az igazi az, amikor két játékos játszik a játékkal. A szerkesztő segítségével bármikor kreaálhatunk olyan felállást, amikor az esélyek egyenlők. Most ez úgy hangzik, mintha bárkire is rá akarnánk tukmálni a játékot. Ez távol álljon tőlünk, de abban szinte biztosak vagyunk, hogy aki szeret sakkozni, egy játéknál nem tartja követelménynek azt, hogy lehessen lóni és nem vagyik feltétlenül fél képernyőt betöltő sprite-okra, az a JOHNNY REB II-vel is elég jól fogja tölteni az idejét. A játék egyébként teljes egy file-ból áll, tehát a kazettás 64-esek is megpróbálhatnak Grant tábornokot játszani kicsiny szobájukban.

objektumot a térképről, az 'E'-vel (majd az 'A'-val) pedig visszaléphetünk a főmenübe. A program előbb Y/N megerősítést kér a változtatásokra (utóbbi esetén az eredeti állapot marad).

SELECT TROOPS: Itt írhatjuk át a csapatokra jellemző paramé-tereket (mivel a morái és a lőszer kezdetben minden egység-nél maximális, azt természetesen nem). Először ki kell választanunk, hogy déli vagy északi csapatokat akarunk-e módosíta-ni, aztán megjelenik az összes résztvevő alakulat listája. 'C' megnyomása után sorban átirhatjuk az egység infoit, 'B'-vel töröljük az egységet. Az aktuális egység infoja az alsó részen látható: az első a név (alapállapotban csak egy sorszám), utána következnek az alakulat típusa (Infantry/Cavalry/Artillery/Supply Wagon), alatta a minőség (Green/Seasoned/Regular/Veteran), végül pedig az alakulat fegyverét módosíthatjuk. Az infoablak jobb oldalán látjuk azt az ikont, amivel a program az adott alakulatot jelzi, mellette pedig egy számot: ez a harcérteket jelölő érték, amit az alakulat minőségéből és fegyverzetéből számol a program. Egy veterán, puskával felszerelt gya-logság harcértéke 13, míg ugyanez újonccal csak 5. A csa-patok harcértékének az összege a képernyő jobb felső sarká-ban látható. A lista végén van néhány üres hely: ide szükség szerint új csapatokat fabrikálhatunk.

SELECT POSITIONS: Itt írhatjuk át a csapatok kezdőpozíciót a játék elején. Először megint ki kell választani, hogy melyik oldal csapatát akarjuk módosítani, aztán a tűz gomb megnyo-mása után a program a csapatok listájában levő sorrend alap-ján sorban mutogatja az egységeket. A kurzor mindig beáll az aktuális sorszámú egységre és 'R'-rel leszedhetjük a térkép-ről, majd — miután a kurzort a kívánt kezdőpozícióra mozgat-tuk — 'tűz' gombra ismét visszaparkolhatjuk. 'N' megnyomá-sára a következő egységre ugrikunk, 'E'-vel visszalépünk a főmenübe, 'G'-vel szintűgy de ezzel azt is jelezzük a program-nak, hogy a következő egységet már nem kell elhelyezni a tér-képen (vagyis az innen következők már erősítésként fognak érkezni, a következő menüpontban megadottak szerint).

SELECT RESERVE: Itt a két fél utánpótlását szabályozhatjuk, vagyis azt állítjuk be, hogy az egységei melyik körben érke-zenek meg a csatamezőre. A felső részen az ON AT START felirat mutatja, hogy a játék kezdetén hány alakulat van a csa-tamezőn, a RESERVE pedig az utánpótlásban érkezők szá-mát jelöli. Alul az aktuális egység infoja látható, az egységek között az 'N'-nel lehet lapozni. Az ENTRY TURN felirat jelzi, hogy az egység mikor érkezik (ha AT START, akkor már kez-déstől ott van), ha nem megfelelő, akkor 'C' megnyomása után átirhatjuk (a kívánt kör számát kell megadni, a kezdéshez nullát). Ha a csapatok listáját módosítottuk ebben vagy az elő-ző pontban és valamelyik csapatnak nem adtunk meg sem kezdőpozíciót, sem érkezési időt, akkor a játékot nem is tud-juk elindítani; a PLAY GAME után a program jelzi, hogy nin-csenek beállítva a szükséges paraméterek.

CHANGE CONTROLS: A CHANGE KEYS pont használatával átirhatjuk az irányítóbilleentyűket (ha valakinek nem felel meg a joy, vagy szúrja a szemét a Spectrum-romantikát sugárzó O-P-Q-A-SPACE). A CHANGE COLOURS használatával pedig a program által kínált lehetőségek alapján átállíthatjuk a terep és a két ellenfél csapatainak színeit.

SAVE/LOAD: Ez egy sima I/O-menü, amelyben kiválaszthatjuk az adatahordozót, játékot tölthetünk, kimenthetünk/betölthetünk egy átírt szerkesztett csatamezőt.

Doomdark's Revenge

Az előző számunk LORDS OF MIDNIGHT-leírását valami olyan költői fordulattal fejeztük be, hogy a közeljövőben feltétlenül csinálunk egy leírást a folytatásáról, a DOOMDARK'S REVENGE-ről is — de azt azért nem gondoltátok volna, hogy ilyen gyorsan rátok öntjük, nemde? Nem baj, az ilyen kellemetlen meglepetések teszik boldogtalanúvá az életet. Mielőtt még belevágnánk a leírásba, adózzunk egyperces néma tüsszőgessel Mike Singletonnak, a szerzőnek. A trilogia második részét megnézve ugyanis rendkívül szembeötlő, hogy a derék Mike úgy fogott neki a II. rész megírásának, hogy előtte jónéhány partit lenyomott a LORDS OF MIDNIGHT-tal (a továbbiakban az egyszerűség kedvéért LOM), majd szinte az összes hiábát vagy nehézséges megoldást, ami csak feltehető volt benne, kijavította vagy lényegesen célszerűbbé tette. Teljesen meglepő, de úgy látszik, hogy nem csak a bankszámláját akarta gyarapítani egy sikeres koncepció ismételt feldolgozásával, hanem az is érdekelte, hogy a II. rész jobban legyen, mint az első! A játék mindazonáltal teljes a LOM-ban megismert sajtóságot módszerre épül, ezért a leírását is az előző számunkban megjelent LOM-leírás alapján készítettük el és egy csomósorral visszautalunk rá.

Először is a kerettörténet, amit a LOM-hoz hasonlóan egy Singleton-novella formájában kaptak meg az eredeti játék vásárlói. A történet ott indul, ahol a LOM befejeződött: Luxor, a Holdherceg vezette szövetség véres háborúban végül is győzedelmeskedett az örögi Doomdark felett és általában eufória közepette nevezett felfüggesztett királyi állásából, valamint egy igen magas fára. A vidám eseményt természetesen nagy ünneplés követte, aztán mindenki szépen elment hazá. Corleth, a Holdherceg Fey fajtához tartozó szövetségese, a hadjáratban elesett Lord of Dreams örökébe lépett: a Dreams erődjébe uraként Midnight első számú Fey lordja lett és uralkodását rögtön aznap kezdte, hogy fogadást adott Luxor tiszteletére. Dreams erődjébe érkezett vissza Morkin (Luxor fia) is, aki egy kicsit távol esett a hadjárat fő eseményeitől, mert azzal töltötte az idejét, hogy a Doomdarktól ellopott Jégbirodalom menekült az őt üldöző hadseregek elől. A jeles ifjú a nagy ünnepségek idején azzal töltötte, hogy Corleth lányának, Tarithelnek bizonyította, hogy a győzelem Doomdarkon csakis az ő ténykedésének köszönhető és egyébként esős napokon is az asztal alá issza a szövetség egyesített haderejét. A nemes lélek ezzel természetesen elnyeri Tarithel szívét, aminek természetesen esküvé is lesz a vége. A nagy boldogság nem tart túl sokáig, mert Morkint éjszakáként állandó lidércnyomás gyötri: álmaiban állandóan és gyönyörű nő jelenik meg (Shareth, a Szivrabló), akinek személyét nemcsak a hatalmas veszéllyel sikerül összekapcsolnia — így tehát felkerekedik, hogy ismét egyedül számoljon le vele. Shareth, a Szivrabló a Midnightről északra érkező Jégbirodalom leghatalmasabb urnője, továbbá a néhai Doomdark egy északon tett látogatásának gyümölcse, aki annak idején azt javasolta a Jégbirodalom akkori urának, hogy a szokásos napi eszmecserét a világ dolgairól éjszaka is folytassák. A zárt ajtók mögött folyó megbeszélésekről a Repedt Harsona Hírugynökség mindössze annyit szivároztatott ki, hogy fontos államközi szerződések történtek: a tárgyaló felek "együttműködésének" eredményeként megszületett a gonosz varázslatok kétoldali növeléséről szóló egyezmény, valamint (valamivel később) Shareth. A kicsi lányban összegördött a szülői gonosz hatalma: már gyermekkorában is feltűnőek voltak azok a huncut tréfái, amikor kicsiny pallosokat helyezett el nevelői hátában. Később — máig is tisztázatlan körülmények között — átvette a hatalmat a Jégbirodalom felett és ebből minőségében igen-igen rossz hangulatba került, amikor meghalotta, hogy a papát megilcselték Midnight földjén. Természetesen bosszút forralt: az ő varázslata csalta azt a marha Morkint egyedül a Jégbirodalom földjére, majd miután szépen elfogatta, újabb varázslatokkal halmozta el. Mostanság Morkin már jó úton halad a teljes megőrülés felé és Shareth terveit szerint nemcsak mára abba az állapotba kerül, hogy ő vezethesse a Jégbirodalom egyesült seregét Midnight elpusztítására... A grandiózus terv híre persze eljut Midnight földjére is, ahol Luxor az eddigi tapasztalataiból okukva úgy dönt, hogy a legjobb védekezés a támadás lesz: amíg Corleth megszervezi Midnight védelmét, addig ő Rorthern a Bölcs társaságában északra lovagol, hogy szövetségeseiket keressen a Jégbirodalomban, kiszabadítsa a fiát és lehetőleg még a saját földjén semmisítse meg Shareth csapatait. Tarithel is felkerekedik, hogy megpróbálja megmenteni újdonsült férjét. Itt kezdődik a játék.

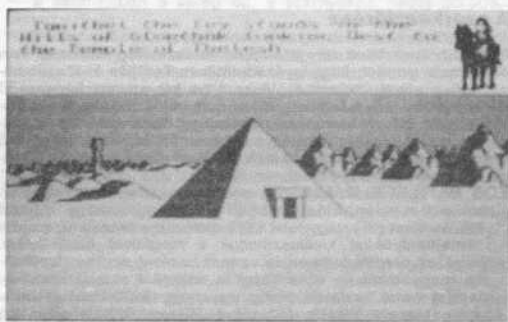
A helyszín

Mint a mellékelt térképecske is mutatja, a Jégbirodalom térképe elég kicsiny: mindössze két-háromszáz helyszínnel több, mint a LOM-é, szóval ezen a 6.200 helyszínt alig meghaladó nagyságú helyen valószínűleg klausztrófia fog győzni minden játékost. Sajnos a tartományok elosztásánál Singleton eltért a LOM-ban használt módszertől: nagyon kár volt megváltoztatni azt, hogy a helyszín neve a tartomány nevére és a terep/helyszín típusára utal, továbbá a tartomány nevét viseli a lordja is. Itt minden egyes építménynek saját neve van (ezen belül a váraknak is, amelyeket az ott lakó lordról neveztek el), a tartományok pedig a felszíni adottságok szerint oszlanak meg: minden hasonló típusú, összefüggő tereprésznek más neve van (ráadásul egy csomó esetben két teljesen más helyszínen levő tartomány neve csak egyetlen betűben különbözik egymástól). Talán a változtatosság igénye vezette a LOM-módszer megváltoztatására a szerzőt, de ez nagyon-nagyon rosszul sült el: pontosan azt sikerült elérnie vele, hogy — bár sokkal nagyobb szükség lesz rá, mint az I. részben — teljesen lehetetlenné tette a tájékozódást a játékos számára. (Lehet, hogy ez volt a célja. Egy játékiról minden kitélik... — CoVb) Ebből adódóan ha a leírásban valamely helyszíne hivatkozunk, akkor megadjuk a koordinátáit is (először a függőlegest, aztán a vízszintes), különben lemege a nap, mire megtaláljátok, hogy mire gondolunk.

A terep felszíni adottságai egyébként meggyeznek a LOM-ban használtakkal (Plains: mező; Forest: erdő; Hills: dombok; Mountains: hegyes); és a karaktereink mozgására vannak hatással. A legtöbbet sík, a legkevésbé pedig hegyes terepen léphet köröngött egy karakter. A föld határát ismét jéghegység jelzi. A már ismert "felszínhez", az újabb forma is csatlakozik:

Tó: Az északi részen egy gyanús sziget fekszik egy tó közepén. A víz természetesen járhatatlan a hadseregek számára, tehát oda csak az egész földet behálózó alagútrendszeren keresztül juthatunk be.

Köd (Mist): Ez tulajdonképpen nem terepformula, hanem Shareth varázslata (hasonlít az előző rész "Jégfélélméhez"). Időlegesen jelentkezhethet bármelyik részen (akár több helyen is egyszerre) és arra szolgál, hogy csökkentse a látótávolságunkat: lépni ugyan ködben is lehet, de mivel — a tornyok és városok



△ A templomokban vallásos áhitatba ringatjuk magunkat

tornyának kivételével — egy kukkot sem látunk, fogalmunk sem, hogy hova is fogunk lépni. Egyébként megjegyzendő, hogy a huszadik kór tájképtől Shareth előszeretettel alkalmazza a ködöt a saját seregei vonulásának fedezésére.

A LOM-ban használt építmények úgy látszik, utólag már nem nyerték meg Singleton tetszését, mert a DOOMDARK'S REVENGE-be teljesen újakat fabrikált. Lényegi változás ezzel mondjuk nem történt, mert majdnem mindegyik típus a LOM-ban levő valamelyik megfelelője.

City: Város, a LOM-ban Citadel. Mindig valamilyen lord lakja. A helyőrség itt is vagy lovasokból, vagy pedig harcosokból áll, általában minden egyes városban ezer-ezerkétszáz fő a kezdeti helyőrség. Akárcsak a LOM-ban citadellát, itt is nagyon egészségtelen dolog várost ostromolni — csak jelentős túlerővel próbáljuk meg. A városokban tárgyat nem lehet találni (ha volt valamilyen fegyver, akkor azt elvitte a tulajdonos), de egy shelter (menedék) mindig van.

Fortress: Erőd, a LOM-ban *Keep*. A legtöbbször egy lord lakja (de egy lordnak néha több erődje is lehet). A helyőrségre vonatkozó infók megegyeznek a városnál elmondottakkal, de erődöt könnyebb bevenni.

Tower: Torony (kivételesen ugyanaz, mint a LOM-ban). Egyrészt tájékozódási pontként szolgálnak (már messziről lehet látni őket), másrészt mindenkiben lehet találni valamilyen útmutatót (*guidance*) is. Az útmutatás itt is leggyakrabban valamelyik lord pillanatnyi tartózkodási helyére utal, de nagyrészt kapunk útbaigazítást valamelyik fegyver hollétére illetően is. Ezenkívül néha a tornyokban is találunk fegyvereket.

Hall: Falu, a LOM-ban *Village*. Semmi különös lelet, mindössze egy *shelter* jár az első idelátogatónak.

Hut: Kúnyhó. Itt lehet *shelter* vagy valamilyen tárgy.
Palace: Kastély, vagy inkább "nyárilak", mert védelmi célokat nem szolgál. Találhatunk bennük valamilyen tárgyat (a tárgyak listáját, ld. a "Parancsok" részben), néha *shelter*t, továbbá egy lejárót az alagútrendszerbe.

Pit: Gödör. Majdnem mindig negatív eredményt hozó tárgy, továbbá egy lejárót az alagútrendszerbe.

Gate: Kapu. Ugyanaz, mint az előző. A kapuk közül különösen fontos a Gate of Varenorgon (5,6): a játék elején itt kezd Luxor és Rorthron. Ez a kapu a Jégbirodalom egyetlen kijárata, amelyen Midnight földjére juthatunk. Ezen keresztül kell majd elmenekíteni az életben maradt főszereplőket.

Temple: Templom. Valamilyen tárgy (ez is általában negatív) és egy lejárót van benne.

Stones: Kövek, a LOM-ban *Ruin*. Majdnem mindig valamilyen negatív tárgyra bukkantunk benne, viszont néha fegyvereket is leltünk.

Fountain: Forrás, a LOM-ban *Lake*. A DOOMDARK'S REVENGE-ben ez az itató, azaz ezeknél lehet visszaállítani maximumra a karakterek és seregek erőnlétét.

Tulajdonképpen a terep "berendezéséhez" tartoznak a LOM-ból átmentett fiktv (szerepet nem játszó) élőlények is (skulkrins, dragons, ice trolls, wolves és wild horses). Az első négy teremtmény tulajdonképpen akadályozza a mozgásunkat (de csak akkor kell küzdenünk velük, ha azon a helyszínen akarunk keresztülhaladni, amelyiken állnak): a wild horses viszont pozitív élőlények, mert ha egy gyalogos karakterünkkel arra a mezőre lépünk, ahol ilyenek vannak, akkor az azonnal lóra pattan és ezután kétszer annyit tud lépni, mint gyalogosan. Singletonnak viszont volt egy nagyon rossz húzása: az első részben a szörnyek fix helyen voltak és ha egyszer looltuk őket, akkor szépen eltűntek — itt meg nem tűnnek el, csak arrébb mennek egy szomszédos pozícióba. Ráadásul itt nem érvényes az a tétel, hogy a piht karakter mindig győz: már ötök meg skulkrinok teljesen fitt, fegyverrel ellátott karakterünket. Így tehát itt fokozottan érvényes az előző részben adott tanács: a szörnyekkel csak a végső esetben álljunk neki harcolni, mert ha véletlenül győznénk is, akkor is majdnem biztos, hogy a karakter minimum a lovát elveszti.

Szereplők

A játékban szintén négy főszereplő van, akik úgy is ki vannak emelve a többi karakter sorából, hogy nekik a funkcióbillentyűk segítségével is adhatunk parancsokat, továbbá ha a játéktérben látjuk őket egy másik karakterrel, akkor a lovuk lába fehér. A négy szereplő:

— Luxor, a Holdherceg ('F1'): ő vezeti a hadjáratot és ha elesne, a játék véget ér. Mindössze ezer testőrrel közlekedik a játékban (csak neki lehet a főszereplők közül serege) és embereket sem tud sehonnan toborozni. Így tehát fontos, hogy a személyét mindig biztosítsuk 2-3 újonnan toborzott lord seregével.

— Morkin, Luxor fia ('F3'): őt csak a kiszabadítása után irányíthatjuk. Ki kell menekítenünk a Jégbirodalomból.

— Tarithel, Morkin felesége ('F5'): ő viszi a játékban azt az adventure-szálat, amit az előbbiben Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása. A játék első részében Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása. A játék első részében Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása. A játék első részében Morkin: az ő célja Morkin kiszabadítása.

— Rorthron, a Bölc ('F7'): csak toborzásra használható, a többiekhez képest ő jobb eredményeket ér el, de a 'Jó' itt azt jelenti, mint a LOM-ban a 'semmi'...

Mielőtt megismerkednénk a többi szereplővel, néhány info arról

a siralmas helyzetről, ami ránk vár. Először is Luxor & Co. teljesen 'nonamed' figurák a Jégbirodalomban, tehát a Midnightban kivívott tekintély itt semmit sem számít. A 'toborzás' tehát csak sima megjelenészel csak azoknál a karaktereknél lehet sikeres, akik Shareth személyes ellenségei. A szövetségek keresése itt tehát érzékszaki módszerrel fog zajlani: egy új karakter csak akkor lesz — esetleg — a szövetségünk, ha erre egy nála erősebb sereggel érkező karakterünk kéri (a részleteket később), tehát nemritkán az a módszer lesz a célra vezető, ha párosával közlekednek a karaktereink és új sereget megpillantva az egyik harcra száll vele (különösen lekaszaabalnak néhány százat), majd a teaszakant felhasználva ellép és a másik (pihent) sereg vezére érdekli, hogy mi a véleménye az új karakternek a szövetségről. Így egyébként elég lassan fogunk gyarapodni...

A Jégbirodalom lordjai itt is városokban vagy erődökben laknak. Sokkal többben vannak, mint a LOM-ban (legalább száz fiktóval találkoztunk) és van egy nagyon rossz szokásuk: a LOM-ban ugyebár a semleges urak nyugton ültek a várakban és várták, hogy valamilyen fél elérkezzen hozzájuk — itt csak ritkán találjuk őket a várakban, általában szabad terepen találkoznak velük. Az országot ugyanis a feudális anarchia jellemzi, ahol is senki nem ismer el maga felett semmilyen hatalmat és mindenki háborúzik mindenkivel, még fajtán belül is. Minden lordnak megvan a saját, különbejáratú szövetségese (vele nem háborúzik, felvehet embereket a másik várából és a betoborzására is nagyobb esélye van) és ellensége is (üres perceiben vele háborúzik, továbbá ha egy karakter mellé áll, akkor az ellenségéről máris lemondhatunk — elméletileg semleges marad ugyan, de mindenképpen beléng fog kötni). A legnagyobb kitalias viszont az, hogy a szövetséges karaktereink embereket csak a saját (vagy a szövetségünk) várában vehetnek fel. Ez nagyon mókás mondjuk akkor, ha egy dáln lakó lordunk seregét nagyrészt megsemmisítik északon és a lorddal 30-40 lépést kell szédelegnünk hazáig, hogy újabb embereket vehessen fel...

A Jégbirodalmat öt fajta népséti be: a dél-délnyugati részen élnek a bárbarok; a délkeleti és a keleti részt népséti be a Feye, különböző tekintettel a Framgim erdőségre; kb. az ország közepén élnek a dwarfo, az északnyugati részen az óriások és végül az északi és északkeleti részen a jéglordok, Shareth alattvalói. A "mindenkinek mindenki ellen"-alapelv alapján számunkra nincs különösebb jelentősége, hogy egy adott lord melyik fajtához tartozik, de a neve tartalmazza a fajtáját is. Egyelőre ennyit az urakról, később még úgyis sok baj lesz velük.

Kezelőbillentyűk

A kezelési módszer a LOM-hoz képest nem nagyon változott, eltérteve attól, hogy a különböző típusú infokat külön billentyűkkel kaphatjuk meg, továbbá az 'éjszaka' mellé belépett egy 'hajnal' billentyű is:

'←': Vissza az aktuális karakter nézeti képéhez.

'1-8': Fordulás a nyolc égtájt felé.

'SPACE': Lépés az adott irányba. A karakter nem léphet az adott körben többet, ha "éjszaka" van nála, azaz: UTTERLY Tired az erőnléte; UTTERLY Tired a seregének az erőnléte; az aktuális pozícióban valamilyen szörnytipus vagy 'nem szövetséges' sereg áll; elfogtat a nap órái, vagyis az adott körben megtehető összes lépését elhasznáta.

'9': Hajnal. Új kör kezdete, ha a kör lezárása után véget ért az éjszaka ('Dawn breaks').

'0': Éjszaka. Az aktuális kör lezárása, miután az összes saját karakterünkkel léptünk. Az éjszaka ideje alatt lépnek a 'nem szövetséges' seregek.

'+' : Info az aktuális helyszínről.

'-' : Info a karakter utoljára vívott csatájáról.

'E': Info a karakter seregéről.

'HOME': A karakter személyi infoja.

'DEL': Az aktuális karakter kiválasztása a neve mellett álló betűbillentyűvel (új karakter belépése után egygyel lejjebb tolódik az összes karakter a listában).

'L': játékkállás töltése kazettáról ('SHIFT'-elvé lemezről)

'S': játékkállás mentése kazettára ('SHIFT'-elvé lemezre). A játék egy 39 blokkos DOOMDARK nevű file-t tesz le, amelyből lemezenként csak egy lehet (ha már van, akkor felülírja az új mentéssel).

'RUN/STOP' + 'RESTORE': Újrakezdés.

Infok

Az infokkal kapcsolatban kellemes újítás, hogy négy csoportra vannak bontva és ha valamire kíváncsiak vagyunk, akkor nem kell az összeset végigéleznünk, mint a LOM-ban. Ha az adott pozícióban (vagy abban az irányban amerre néz) egy másik karakter is áldogál, akkor egy 'More?' kérdést kapunk és 'Y'-ra az ő infoiról is kapunk egy általános áttekintést (ha több is van, akkor természetesen többről).

(Állandó info a játéktérben.)

A karakter által látott nézeti kép felső része megegyezik a LOM-éval: ebből megtudjuk, hogy az aktuális karaktert hogy hívják, pillanatnyilag hol van és merre néz. Jobb oldalon látható a karakter képe, ami annyiból érdekes, hogy lovon van vagy gyalog. (A helyszín infoja)

Az első mondat tartalmazza, hogy hajnal van (*It is dawn*) vagy hány óra van hátra a nappól (amiből kiszűrhetjük, hogy a karakter meg kábé mennyit léphet). A többi info nem különösebben érdekes: a helyszín neve, mit látunk az adott helyszínen (általában semmit, mert a karakter azonnal felkapja, ha talál valamit) és a karakter milyen tárgyat hurcol magával. (Harcjelentés)

Ha a karakter az előző 2-3 kör valamelyikében harcolt volna, akkor itt látjuk a harcjelentést. Ebben látjuk, hogy a karakter kívül csapott össze; a harcnak mi volt a kimenetel (ha 'won no battle', akkor vagy nem dőlt el a harc, vagy szétverték a karakter seregét); hány harcos/lovos csapott össze egymással, milyen veszteségeket szenvedtek és a karakterünk egymaga hány előnyt ért meg. A csaták kimenetelét egyrészt a szembenálló létszám és paraméterei (erőnlét és 'lelkiallapot') határozzák meg. Azonos létszám esetén a lovasságnak van előnye. Várat is ugyanúgy meg lehet ostromolni, mint az előző részben — az már egy más kérdés, hogy csak ritkán sikerül bevenni, másrészt meg nem kimondottan érdemes ezzel tölteni az időket (és veszíteni az embereinket). Az egyenlőtlen erőviszonyokat az első részben a szerző azzal igyekezett ellensúlyozni, hogy a karakterek derekasan harcoltak az útközvetben és személy szerint is számos ellenfelet felaprítottak. Ez itt megszűnt: a karakter csak akkor írja az ellenségeket személyesen is, ha valamilyen fegyver van nála. Minden egyes karakternek van egy róla elnevezett fegyvere, de az általában sohasincs nála: fegyvereket illetve egyéb tárgyakat egyrészt nagyrítján lehetünk különböző helyszíneken (bár talánunk már szabad terepen is), valamint zsákmányolhatunk az ellenfelektől. A fegyverekről és egyéb tárgyakról lásd részletesebben a parancsok ismertetésénél.

(A hátsereg infoja)

Itt találjuk a karakter által vezetett sereg állapotjelentését. Ha a karakternek nincs serege (például azért, mert az előbb verték szét és ő is csak épp hogy meg tudott lógni), akkor 'XY commands no army' üzenetet kapunk. A sereg állapotjelentése tartalmazza, hogy a karakter hány főből álló sereget vezet (a "two score" itt kétszer húsz embert jelent), azok milyen típusúak (warriors/riders) és milyen az erőnlétük. Az erőnlét mértékegysége itt a TIREDE, az egyes fokozatok csökkenő sorrendben NOT AT ALL/NOT/SOMEWHAT/SLIGHTLY/QUITE/EXTREMELY/UTTERLY. UTTERLY TIREDE erőnlét esetén a sereget vezető karakter ezen a napon már nem tud többet lépni (akkor sem, ha az ő erőnléte jobb), pihennie kell. Ha másik karakter is van az aktuális pozícióban vagy irányban, akkor az ő seregéről is hasonló infót kapunk, de előbb a program jelzi, hogy kíról van szó és kinek az ügyéhez (barbárok, óriások, stb.) hűsége. A mi híveink 'loyal to the Moonprince' megjárással szerepelnek. (Személyi info)

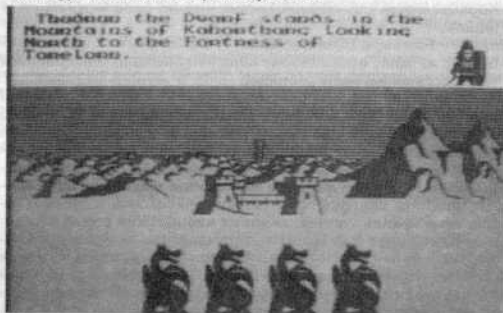
Itt először is egy csomó jelző méltítja a karakter jellemét, ami mondjuk nem különösebben fontos a számunkra (GOOD/EVIL: jó/gonosz; STRONG/WEAK: erős/gyenge; GENEROUS/GREEDY: nagylelkű/mohó; BRAVE/COWARDLY: bátor/gyáva; LOYAL/TREACHEROUS: lojális/hűtlen; SWIFT/SLOW: gyors/lassú; RETICENT/FAWNING: tartózkodó/hízelgő; FORCEFUL/STUBBORN: makacs/erőteljes). A következő a karakter két legfontosabb paramétere: a lelkialapot és az erőnlét. Az utóbbi kijelzése hasonló a seregéhez, a lélekállapot mértékegysége a csüggedtség (DESPONDENT), a fokozatok ugyanazok, mint az erőnlétnél. Az info utolsó része tartalmazza az aktuális karakter szövetségesség/ellenességét (liege/foe) ha saját karakterről van szó, akkor a szövetségese az, aki betoborozta. Egy már betoborozott karakterünk könnyűszerrel toborozza azt a 'nem szövetségese' karaktert is, akinek ő a szövetségese.

Parancsok

A parancsokkal kapcsolatban a legfontosabb változás az, hogy nincsen HIDE és nincsen SEEK parancs sem. Ha a karakter olyan építménybe (vagy helyszínre) lép, ahol talál valamit, akkor automatikusan SEEK-el és egyből fel is veszi azt a stufot, ami ott van. Elég szomorú változás az előző részhez képest, hogy sokkal több a negatív tárgy, mint a kellemes eredményeket hozó, így a várak és városok kivételével csak meglehetősen fenntartásokkal érdemes megközelíteni bármilyen típusú építményt (na jó, azért néha van kellemes stuff is). A második részre is jellemző az, hogy minden helyszínen csak egyetlen alkalommal található valamilyen dolgot (feltéve, ha az nem egy elvihető tárgy). Ez alól kivétel az útmutatás (guidance), amiből több is lehet ugyanott. A tárgyak két csoportra oszthatók: az egyik csoportba tartoznak a karakter (vagy a seregének) valamelyik paraméterére vannak hatással, a másodikba tartoznak pedig azok a felszerelések, amelyek a karakter felvehet és elvihet magával későbbi használatra (az utóbbiakat ld. a TAKE parancsnál). Az első csoportba tartozó tárgyak lehetnek:

Guidance: Útmutatás. Minden egyes toronyban (Tower) van, de néha találunk más építményben is. Akárcsak a LOM-ban, az útmutatások 99%-a valamelyik lord pillanatnyi tartózkodási helyére utal, a fennmaradó 1% használható: ez valamilyen felszerelés leőhelyére hivatkozik.

Shelter: Menedék, a karakter erőnléte egy fokozatot javul. Minden Hallban és szövetséges kézen levő várban vagy városban van egy, de lehet más építményben is.



△ Thudrun kuckójába beköltözött néhány sárkány

Thorns of Despair: "A csüggedés tuskéi". A karakter és a seregének lelkiallapota azonnal UTTERLY DESPONDENT-re, azaz a minimumra esik. Ilyen sereggel nem érdemes támadni, mert csak vágóhídra küldjük az embereinket. Lehetséges leőhelyek a nem település-jellegű építmények: Pit, Hut, Palace, Gate, Stones, Temple.

Blood of Courage: "Vérforrás". Az előbbi ellentéte, a karakter és a sereg lelkiallapota a maximumra ugrik. A leőhelyek ugyanazok, mint az előbbinél.

Languor of Death: "Halálös gyengeség", szerintünk ebből van a legtöbb (bár lehet, hogy csak pechünk van). A karakter és a seregének erőnléte azonnal a minimumra esik és mindenképpen pihennünk kell velük a következő körben, mert nem tudunk lépni velük. Nyilvánvaló, hogy holtfáradt sereggel nem szabad senkit megtámadnunk. A leőhely egyébként ugyanaz, mint az előbbi kéténél.

Springs of Life: "Az Élet forrása", az előbbi ellentéte. A karakter és a sereg erőnléte a maximumra ugrik. Az összes Fountainnél találunk ilyen, de nagyon ritkán az előbb felsorolt helyeken is lehet.

Claws of Night: "Az éjszaka karmai". Megtalálásakor azonnal éjszaka lesz, tehát a karakter nem léphet többet. Leőhely mint az előbb.

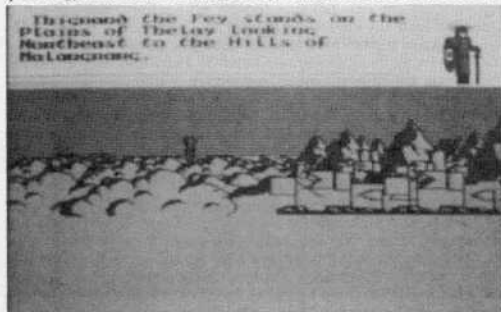
Flames of Dawn: "A hajnal sugara", az előbbi ellentéte. Megtalálásakor a karakternél ismét hajnal lesz. Leőhely mint az előbb.

A City/Fortress/Hall/Tower típusú építményeket leszámítva, leg-többször természetesen Languor of Death lesz a nagy zsákmány, ami egy idő után heveny kármokodási rohamokat fog előidézni mindenkinél. Az azonnali felhasználásra kerülő tárgyakkal

kapcsolatban még megjegyzendő, hogy az említett építményekben nem találunk semmit, ha úgy lépünk oda, hogy valamilyen szörnytipussal kell harcolnunk (ha győzünk, akkor ki kell lépni és az újabb visszalépésnél találunk valamit). Ennyit az automatikus SEEK-ről, most jöhet a kiadható parancsok listája. Bármilyen parancsot természetesen csak akkor adhatunk ki, ha az adott karakternél még nincsen éjszaka (infokat viszont éjszaka is kérhetünk):

REST ('1): Pihenés (mindenthol lehet) Ez az erőnlétre van hátsálla az alábbiak alapján: ha a karakter egy nap elhasználja az összes lépését, akkor az ő és a seregének erőnléte egy fokozattal csökken; az erőnlét marad, ha a karakterrel lépünk, de nem használjuk ki az összes lépést; az erőnlét egy fokozattal növekszik, ha nem lépünk egyet sem. A parancsot egyébként nem fontos használni: az 'éjszaka' billentyű használata automatikusan pihenés parancsnak felel meg minden olyan karakternél, amelyik még nem használta el az erre a körre szolgáló lépéseit.

▽ A legjobb, amikor a kőből egy ellenséges sereg sétál ki



TAKE <tárgy> ('2): Felvenni valamilyen felszerelést. Ez a pont csak akkor jelenik meg a parancslistában, ha valahol egy elvihető tárgyra bukkantunk (a program a helyszín infójában jelzi, ha az adott helyszínen van valamilyen stuff). A tárgy neve egyrészt a fajtájára utal (például Careneon lándzsája: *Spear of Careneon*). A fajta meghatározza a tárgy hasznát is. Ez lehet:

— Fegyver: ha valamegyik karakternél fegyver van, akkor a csatában személyesen is írja az ellenfeleket. A karaktereink bármilyen fegyvert használhatnak, de az egyes fajtáknak megvan a kedvenc fegyvereik (Fey: *Bow*; Barbarian: *Spear*; Dwarf: *Hammer*; Giant: *Sword*). A karakter természetesen a saját fegyverével fog a legjobban harcolni;

— Korona: A koronát hordozó karakter nagyon jól toboroz. Sokkal erősebb 'nem szövetséges' sereget is a pártunkra állíthat. Sajnos elég ritka jószágok: mindössze három találtunk belőlük;

— Rúna: A rúnát hordozó karaktert nem lehet kiirtani. A sereget ugyan szét lehet szórni, de ő mindig megfog (a szörnyek sem ölhetik meg). Ez sem túl sűrűn fordul elő: egyet találtunk...

Az említett tárgyak a legkülönbözőbb helyeken helyezkednek el: találhatjuk őket valamilyen építményben; a karakter hordhatja magánál, amikor betoboroztuk; találhatjuk nyílt terepen (itt előzőleg csata folyt, amelyben a tárgy el-tulajdonosa elhalálozott és a megtalálásra hagyományozta a fegyverét — ebből adódóan a lecsapkodott ellenségeknek levő fegyverek zsákmányként szolgálnak). A tárgyak elhelyezkedését a program minden játékban variálja, de van két hely ahol mindig találunk valamilyen stuffot (pontosabban négyezer egymás után): a 29,39-nél levő tornyban és az attól északkeletre levő Stonesnál. Minden karakternél csak egy tárgy lehet, tehát ha egy oyanall akarunk felvenni valamit, aki már visz magával valamilyen fegyvert, akkor az előző fegyvert az adott helyen letesz (egy másiknál felvehetjük). Az elmondottakból következik, hogy 'nem szövetséges' karaktereknél is vannak tárgyak, és ők is ugyanolyan hasznosnak forgatják: így például előfordulhat, hogy egy koronát hordozó 'nem szövetséges' karakter szépen odasétál egy szövetséges karakterünkhöz és szépen lenyúlja tőlünk (így tehát az ilyeneket jobb azonnal megátadni). Sztintén egészenletem tárgy nélküli karakterrel támadni olyan 'nem szövetséges' fickót, akinél van valamilyen fegyver és a seregek kb. egyenlő erőjűek.

GIVE <tárgy> ('3): Atadni valamilyen cuccot egy másik karakternek. Csak akkor jelenik meg, ha ugyanabban a pozíció-

ban két karakterünk is áll és az egyiknél van valamilyen tárgy. Használatával a karaktereink között kicserélhetjük a cuccokat, így tehát mindenkinek a saját fegyverét vagy legalább a megszokott fegyvertípusát adhatjuk.

ENTER TUNNEL ('4): Leereszkedés az alagútrendszerbe. *Palace/Temple/Gate/Pit* típusú építményeknél kapjuk. A jégbirodalom alatt kiterjedt alagútrendszer húzódik, amelyekben a terepviszonyoktól függetlenül haladhatunk. Az alagútrendszer folyosói csak a négy fő égtáj felé ágazhatnak el, a lehetséges irányokat két kandelabér mutatja. Az alagútrendszerrel meglehetősen elvetélt próbálkozás lenne megpróbálni térképet rajzolni: egyrészt túl szövevényes lenne, másrészt meg az itt megtett lépések nem egy felszínen megtett lépések felelnek meg hanem többnek (nem lehet pontosan megmondani, mert ez is változik), viszont az irányok szerencsére nem változnak. Így tehát ha valaki a föld alatt próbál meg közeledni, az a 'majd csak kilyukadunk valahol' elképzelés alapján indul el, de nem árt megjegyezni, hogy milyen irányokban is halad odalenn. Mi lehetőleg kihagytuk az életünkéből az alagutakat, mert percekig kerestünk a térképen, hogy hova jutottunk... Még egy megjegyzés: annak ugyan kevés az esélye, hogy az alagútban ellenséges sereggel találkozzunk, de különböző szörnyek itt is elálíthatják az utat (és itt nem is nagyon tudjuk kikerülni őket).

RECRUIT RIDERS/WARRIORS ('5'): Harcosok/lovások felvétele a város/várból szízsával. A toborzási szisztéma itt sokkal bonyolultabb, mint a LOM-ban. Az alábbi megkötések ének:

— először is ugebarb lenni kell a várban katonának;

— a LOM-ban lehetett vértje összeállítású sereg, itt a seregekben — függetlenül attól, hogy a vezér lovon ül vagy sem — vagy lovasok, vagy gyalogos harcosok lehetnek. Toborozni csak abból a várból lehet, amiben a sereggel megegyező típusú katonák vannak;

— a seregek maximális létszáma 1.200 (pontosabban: 1.300-nál kevesebb), ennél több katonát nem lehet felvenni a seregbe;

— minden karakter csak a saját vagy a személyes szövetségeseinek a várból vehet fel embert;

— a seregben csak azonos fajtájú katonák lehetnek, tehát egy barbár nem toborozhat Fey katonákat és viszont. Toborozási opció csak akkor jelenik meg, ha a fenti megkötésekből egyik sem zárja ki az új katonák felvételét.

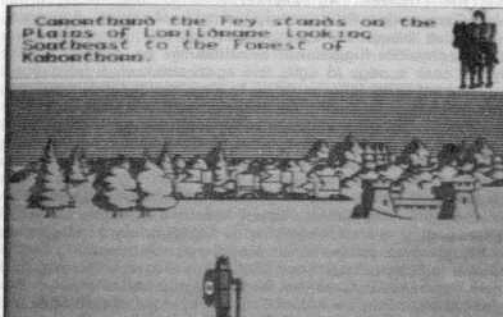
Nem világos? Nem csodáljuk. Példa: a Fey Thigrand gyalogos sereget vezet és betoborozza az alábbi három fickót: a barbár Anvortheon (lovasok), a Fey Imorthron (lovasok) és a szintén Fey Morildranet (lovasok). A derék Thigrand Anvortheon várból már nem tud toborozni, mert az barbár; a másik két fickóval ugyan azonos fajtához tartozik, de mindkettőnek más típusú katonái vannak, mint neki; Morildrane és Imorthron ugyan ugyanaz a fajta és ugyanolyan típusú katonái is vannak, viszont ők nem egymás, hanem személyenként Thigrand szövetségesei — ergo ők sem vehetnek fel katonát egymás várból. Eredmény: mindenki csak a saját várból tankolhat. Háhá. (Ha Thigrand mondjuk lovasokat vezetne, akkor felvehetne katonákat Morildrane és Imorthron erődjéből és ők is vehetnének fel fickókat Thigrandéból). Mivel 20-30 karakter esetén már kissé körülményes nyomom követni, hogy ki kinek a szövetségese, az épkezláb megoldásnak az tűnt, hogy összeírjuk a saját várak koordinátáit, hogy a karaktereinkkel egy sájnáltes megfogytakozással végződött összecsapás után visszatárlájának az erődjükbe. Ha a helyünk enged, akkor leírjuk egy pár fickó várának a koordinátáit, hogy ezzel ne kelljen nyúgódnotok.

POST RIDERS/WARRIORS ('6'): Katonák lepakolása a seregből az erődbe/városba. A megkötések természetesen ugyanazok, mint az előző pontnál, de van még egy: csak akkor lehet lepakolni embert, ha a sereg létszáma nem kisebb 600-nál. Ez egyébként egy teljesen felesleges pont: a játék célja ugyanis nem az, hogy megvédjük a szövetségeseink erődjeit, hanem az, hogy minél nagyobb erővel vonuljunk északra.

ATTACK FOE ('7'): Támadás. Akkor választható, ha az aktuális irányban, a szomszédos pozícióban 'nem szövetséges' karakter serege (vagy vára, benne katonákkal) áll. Az opció választására a karakter állép ebbe a pozícióba és éjszaka csatánál fog. Már volt szó róla, hogy a csaták kimenetelét az dönti el, hogy a szembenállóknak milyen az erőnléte és a lelkiállapota, milyen típusú katonákkal harcolnak és a seregek vezetői milyen stuffokat hurcolnak magukkal (a védők természetesen már előnyvel indulnak). Ezer fő körüli seregeknél a csaták egyébként nem nagyon szoktak eldőlni a következő körre, vagy ha mégis, akkor úgy, hogy az egyik fél kiép a pozícióból. Ha nagyon csatázn

vágyunk, nyilvánvaló, hogy célszerű egyesíteni a seregeinket a kiszemelt ellenfél ellen. Luxorral inkább ne csatázzunk.

▽ Carorthand megtalálta az ő legkedvesebb komáját



APPROACH <név> ('8): Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint az előbbi, csak békével közelítünk a 'nem szövetséges' karakterhez — így tehát ez így toborzási kísérletnek felel meg. Nem választható a parancs olyan esetben, ha a 'nem szövetséges' karakter pozíciójában áll már egy másik karakterünk (ez magától értetődően harcban áll vele) — ilyenkor először el kell lépünk a saját karakterünkkel onnan, hogy a toborzási opció megjelenjen. A parancs választása után a karakterünk belép az ellenfél pozíciójába: ha a toborzás sikeres volt, akkor az aktuális karakter rögtön az újonnan toborzott karakter lesz — ha nem, akkor az utólagja irányított karakternél azonnal éjszaka lesz és az 'éjszaka' billentyű megnyomása után harcolni fog a karakterrel. A toborzás sikerét segíti, ha a karakterünk valamilyen koronát hurcol magával vagy sokkal erősebb a másiknál. Ezenkívül minden karakternek megvan a saját szövetségese is: ha egy 'nem szövetséges' karakternek olyan szövetségese van, aki már a mi emberünk, akkor azt küldjük betoborozni, mert neki akkor is sikerülni fog, ha gyengébb a másiknál. Ha egy toborzás elsőre nem sikerült, akkor teljesen felesleges a következő körben lépve, majd ismét visszatérve újra megpróbálni — most sem fog menni. Ilyenkor inkább lépünk olajra innen.

Taktika

Na, ez egy rendkívül tartalmas rész lesz, mert olyanról fogunk írni, amiről tulajdonképpen nem igazán lehet mit írni. A játék kezdetétől fogva különböző 'kis szövetségek' alakulnak mindenütt: fajták legerősebbjeli szövetségeiket gyűjtögetnek (először csak a saját fajtájukból). Ez úgy néz ki, hogy ők is körbejárnak és akár erőszakkal is megpróbálnak 4-5 gyengébb urat a maguk oldalára állítani. Miután elég erőnek érzik magukat, a szövetségek kisérletben elvonulnak a saját ellenségükkel megbeszélni azt a régi kis növeletterést...

Luxor és Rorhron a Varenorg kapuban áll. Rorhronnal sies-sünk délnyugat felé: ebben az irányban fekszik a barbár

Torinarg erődje, akit mindig jó hangulatában találunk, ha otthon van (Rorhron meg tudja toborozni). Egyszer egyébként elfelejtünk elmenni hozzá és a harmadik köré rossz hangulatba került: kilovagolt a várából és filét csinált a közelben ügyelgő Rorhronból... Mindegy, ha sikerül odaérnünk, akkor őt minden-képpen be tudjuk toborozni. Rorhronnal tébláboljunk körbe a környéken és próbáljunk új fickókat toborozni valamint bekukantani az építményekbe, hátha találunk valamilyen stuffot (a toborzásban ügysem lesz túl sok sikerünk vele).

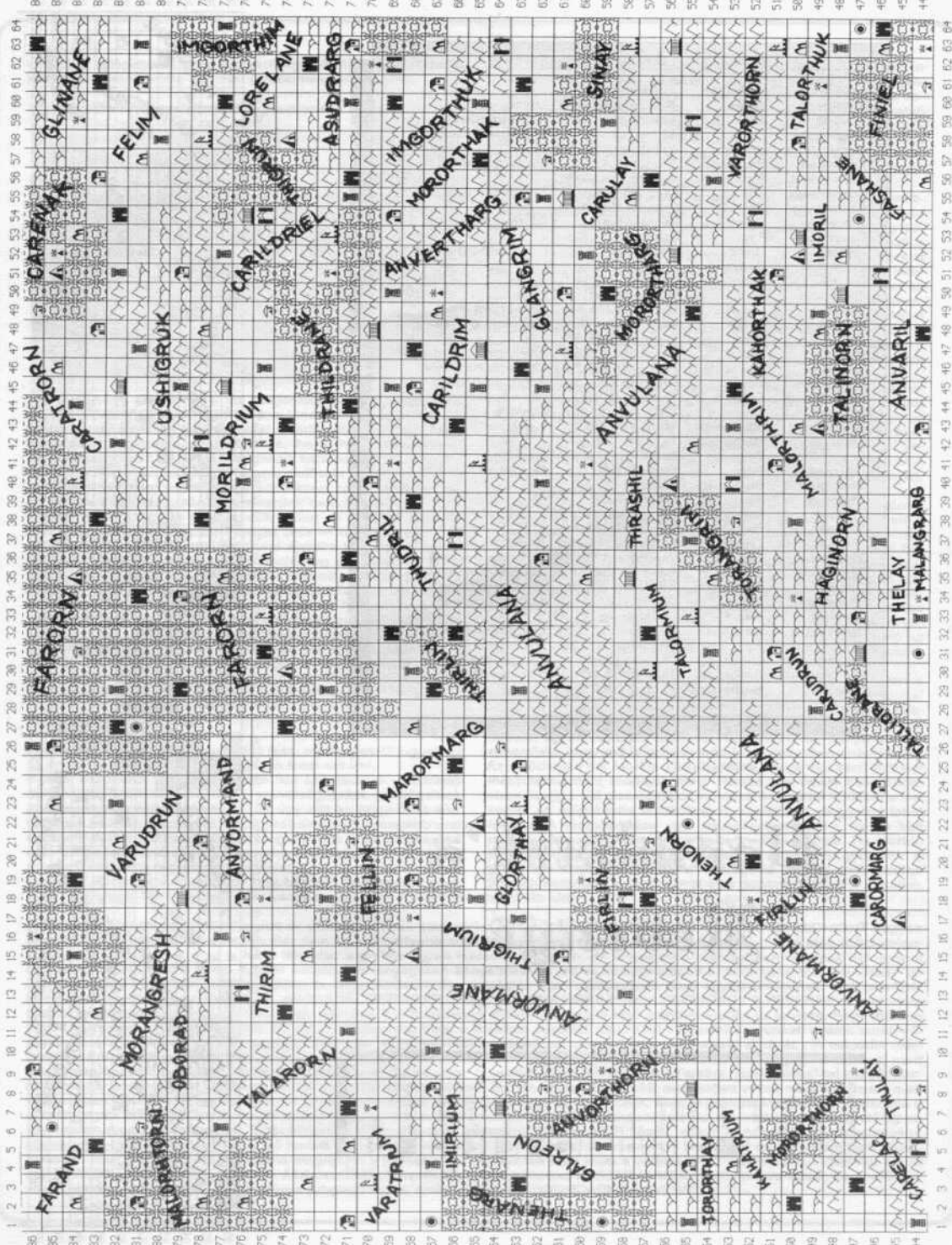
Luxorral tönkjünk el sietősen dél vagy kelet felé, mert nem mesz-sze Varenorg Kapujától északra lakik Kahudrarg, aki barbár és az ő személyes ellensége Luxor. Nemsokára ideár, ha elég sokat várakozunk... Kezdsénel előszeretettel alkalmaztuk azt a módszert, hogy Luxorral csatlakoztunk az imént betoborozott Tarinarghoz és végigjártuk vele a környék lordjait: először mindig Tarinarg próbálkozott toborzással, Luxor pedig szemlélte az eredményt. Ha Tarinarg csodót mondott volna, akkor a követ-kező körben kiléptünk vele és próbálkozott Luxor a toborzással (az ellenfél a Tarinarggal folytatott éjszakai küzdelemben úgyis meggyengült). Itt van például rögtön a közelben Anvortheon a barbár (az alsó sor közeli erődjében) és Careneon a Fenin erőd-ségben, akiket rögtön meg is lehet próbálni beszervezni.

Taríthel a Fangrim erődiségben kezd. A kezdőhelyétől északke-letre fekszik a Thildreon mező, amelynek a közepén levő város-ban lakik Imorthon, a Fey. Az ő személyes ellensége is Shareth, tehát őt már rögtön az első körben magunk mellé állít-hatjuk. Ő az első lépésével rögtön sorozza is be a városától ke-letre lakó Tororhanat. Így most már itt is van két seregünk, akik folytatják a toborzást Fangrimban, Taríthel pedig csinálja azt, mint Rorhron: keresgéljen stuffokat.

Mindenképpen fontos a gyorsaság egyrészt azért, mert a várak-ban levő fickók elbaltatnak hódítgatni, másrészt azért mert a környékbeli lordok az erőszakos toborzás hírére elkezdnek összejáratni csapatokat és így már sohasem fogjuk őket be-sorozni. Az első 15-20 kör a sorozgatással telik, aztán kezdjük felkudálni a csapatainkat észak és északkelet felé. Utközben egy csomó dwarf háborúzik egymással, a legtöbbet "rábeszélhetjük" a szövetségre. A 15. kör felé már belebotolhatunk Sharethbe és az iceلودokból kísérletbe: ők is normál méretű seregeket ve-zetnek (hál'Istennek, most nincsenek akkora seregeik, mint az előző részben), viszont Sharethet legalább hán szakták bizto-sítani. Általában a nyugati részen vonul dél felé.

Sajnos olyan részletes taktikát most nem tudunk adni, mi a LOM-nál, mert az elmondottakból már lemérhető, hogy itt óriási zűrzavar közepén találjuk magunkat: nem lehet támadási straté-giára valami adott sablont felállítani; mert a játék cselekménye minden egyes partiban állandóan változik. Csak annyit tudunk elmondani, hogy mit is kellene tennünk a győzelem érdekében: Az elsődleges cél Morkin kiszabadítása. Hogy hol van? Azt ter-mészetesen nem mondjuk meg. Persze, ha valaki belegondol abba, hogy a bal alsó fiakból indulunk és aztán rápillant a tér-képre, az elég kevés fantáziával is kitalálhatja, hogy hol lehet Morkin. A kiszabadítása után természetesen még vissza kell menni vele a starthelyre és biztosítani odáig az útját. Ha Morkin elmenekült a Varenorg kapun keresztül, akkor már győztünk. A győzelem viszont akkor is a miénk, ha sikerül szétvonnunk Shareth alattvalóit, a jéglordokat és a gonosz hölgyet is el tudjuk tenni láb alól.

Kicsit szkeptikus hangnemben íródott ez a leírás, aminek kétségtelen oka a játék, amelyről készült: A LORDS OF MIDNIGHT nagyon tetszett, de a folytatásával szemben már nem árt kisebb fenntartásokkal viseltetni. Kétségtelen tény, hogy Singleton elég sokat dolgo-zott a játékon és annak meg is lett a látszatja: a grafika ugyan maradt monokróm, de lényegesen precízebben vannak kidolgozva úgy az épületek, mint a terep. A játék kezelése is lényegesen kényelmesebb lett és célszerűsödött a 'kommunikációs rendszer' is. Amde a szerző ezen felül még úgy gondolta, hogy kiküszöbölje a stratégiák azon sajátosságát, hogy egysíkúvá válnak, amikor a játékos rájött a következő stratégiára (ld. például SECOND WORLD vagy JOHNNY REB II.): na, a DOOMDARK'S REVENGE-ről sok mind-ent el lehet mondani, csak azt nem, hogy egysíkú! A változatosság eléréséhez vezetés is mérőföldkő talán az lehetett, hogy minden egyes helyszínnek más nevet adott. Ez azt eredményezte, hogy a játékban abszolút nem lehet kiismerni magunkat: a játék során vég-ül olyan érzésünk volt, mint az egyszerű zokninak, aki a működő mosógépben megpróbálja megkeresni a párját... A második mér-földkő volt ugyebár a 'mindenkinek mindenki' ellen módszer. Ennek az lett a vége, hogy a játékos tanácstalanul forgatja a zsemet, mert a rengeteg hasonló nevű lord között nem ismeri ki magát és olyan bonyolult kérdések tolnak az ajkára, amik "miért"-tel kezdődnek. A harmadik istenverése a LOM-ban bevált toborzási szisztéma volt. Na, ez az, amit abszolút nem kellett volna megváltoztatni, mert még jobban lassítja az amúgy sem túl gyors cselekményt. Ha Singletonnak az volt a célja, hogy a játékosokat tartósan odaküsse a számítások felé, akkor azt mondjuk mindenképpen elérte: aki komolyabban nekifájt játszani vele, az a következő hétre lehetőleg ne szervezzen programot magának. Ettől függetlenül ha választani kellene a LOM és a DR között, akkor — minden kényelmetlenség ellenére is — mindenképpen az előző mellett tennék le a voksunkat. Abban legalább kiismertük magunkat és volt valamilyen elkép-zelésünk róla, hogy hogyan is lehetne megnyerni a játékot... Az angoloknak más lehet a véleményük: valamikor a kezünkbe került egy londoni software-áruház vásárlók által összeállított top-listája még úgy tavasz tájákról és teljesen elképvedve láttuk, hogy a 64-es stratégiák mezőnyét egy már vagy ötvenes program vezeti, amit úgy hívnak: DOOMDARK'S REVENGE.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64

60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Már bőven megszokhattuk, hogy a sikeres rajtfilmsorozatok általában nem ússzák meg a számítógépes adaptációt — pontosan ez a szomorú sors várt a Flintstone-család jövőbe vetített változatára, a **JETSONS**-ra is, ami egy jóérezős játékosnak manapság talán már ösréginek számít (már két éves!). Mégis úgy gondoljuk, hogy mindenképpen megér egy tippalmazt (meg egy pár térképet), ugyanis a többi arcade-osított rajtfilm-feldolgozással szemben a Jetsonst vérbeli kalandjáték formájában vitték át Amigára. Kalandjátékokra és/vagy hatalmas marhaságokra fogékony olvasóink esetleg részánják magukat, hogy lefújják erről a nagyszerű kalandjátékról a port, és az alábbiak alapján megpróbáljanak végignyomulni rajta. Jetsonékat valószínűleg nem kell bemutatnunk senkinek, tehát a szokásos "kerettörténetől" megkímélünk benneteket és egyből mesés hangulatba ringatjuk magunkat. **(Most már tudom, hogy kinek a cipőjét találtam az ágy alatt: Hamupipókéét — CoVboy)**



Mese a játék kezeléséről...

A játék képernyője négy fő részre van osztva. A bal felső az aktuális helyszín képét mutatja, alatta a szövegmezőt bámulhatjuk napestig. Jobb oldalon található a parancs-ablak, amelyben egymás alatt megjelennek az adott helyszínen éppen végrehajtható cselekvésink, illetve azok a kérdések és válaszok, amelyek az adott szituációban elhangozhatnak. A játék cselekményét az itt megjelenő pontokra történő clickkel irányíthatjuk.

A parancsablak felett, a jobb felső sarokban, hét kisebb ablakra tagolt rész helyezkedik el. A legfelső sor öt ablakában mindig az adott helyszínen lévő szereplők ábrázatát látjuk. Az első kép default, ezek volnának mi: George, George Jetson. **(Ugye nem hord lezser nyilonruhákat? — CoVboy)**

A középső két ablak közül a bal oldali az igék ikonjait tartalmazza: USE, LOOK, GO TO, OPEN, CLOSE, GIVE. Az igék jelentését valószínűleg felesleges lenne magyarázni a tapasztalt kalandoroknak — másoknak meg még inkább...

Az ettől jobbra eső ablakokban a helyszín térképét és a lehetséges kijáratokat látjuk (olyan deya vu-érszűnk támadt, mint a DEJA VU c. opus EXITS-ablakának láttán...). Az ez alatt levő mező az inventory szerepét hivatott betölteni. Kezelését tekintve a játék igencsak hasonlít az Icom Simulations fent említett játékához, mivel az inventory-kezelés, a mozgás, a tárgyak nyitása/zárása, a képből való "kiemelés", felvétele, használata szinte egy az egyben a "Dészában" látott szisztéma szerint zajlik. Az elmondottakból talán már nyilvánvaló, hogy a játék teljesen egérezéret.

A felső kerete mutató, jobb clickkel megkapjuk a menüt, ami ezúttal nem "drop-down", nem "pull-down", hanem inkább "roll-out": minden üzenetablak a háttérből forog elő. A menüben a következőket találjuk:

NEW GAME (új játék kezdése)

LOAD GAME (kimentett állás betöltése)

SAVE GAME (játékkállás mentése)

ABOUT (készítő)

QUIT (erre nem jöttünk rá, mindenki próbálja ki maga)

Ha a képernyő más helyén tartjuk lenyomva a jobb gombot, akkor a pointer átvált egy kézre, amivel a szövegeket, illetve az inventory-tartalmat tudjuk lapozni.

A mozgás az EXITS-ablakban látható pontokra (vagy a megfelelő képrészre) történő clickkel történik.

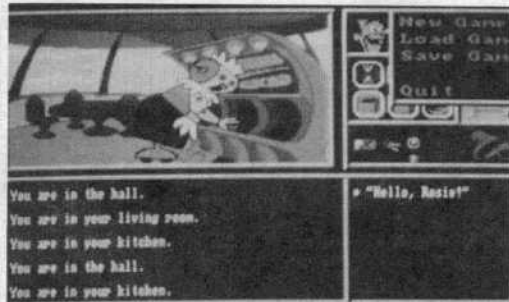
Még egy utolsó megjegyzés az amúgy is pofonegyszerű kezeléshez: a valamelyik szöveg tartalmazó ablakban további szöveg is akad, akkor azt egy kis villogó, lefelé mutató nyíl jelzi az adott ablak jobb alsó sarkában.

Hát akkor kezdünk is neki...

George Jetson barátunk a Spacely Sprocketsnél tölt be rendkívül felelősségteljes funkciót. **(Janitor? — CoVboy)** Bár lelkiismeretesen dolgozik, mégsem lehet boldog, mert Mr. Spacely (George főnöke) sajnos a legkisebb hibára is roppant érzékenyen reagál. Emiatt George élete az előléptetési ígéretek és az azonnali kirúgás fenyegetésének sötét felhője között lebegve zajlik. Nem is csoda, hogy minden nap holtfáradtan zuhan az ágyba és hasonló állapotban ébrednek másnap. Am egy szép nap még szebb reggelén ez egészen másképpen történik...

Szakiatlanul kipihenten ébredünk, egy furcsa, ütemes, mindamelllett kiattyogó hangra. Mi a szósz lehet? Ennek kiderítésére a legjobb módszer az lesz, ha a rendelkezésre álló

egy pontból kiválasztjuk a megfelelő: kinyitjuk a szemünket! Érdekes látvány tárul elénk: verőfényes reggel van és Orbitty, a kis háziállatka a fejünk felett rugózik a plafonon. Ugorjunk ki az ágyból és ötözzünk fel; közben megszemlélhetjük megbízható ébresztőóránk roncsait az ágy mellett. A fenébe is: Orbitty szétszedte! Szóval ezért aludtunk ilyen jól... Sajnos az óra elvesztése egyben igen alapos elkésést is jelent a munkahelyünkről. Vajon mit szól hozzá Mr. Spacely?! **(Szerintem nagyokat üt majd a fejetekre — CoVboy)** A hálószobában szétneve az éjjeliszekrény (és főleg annak kihúzható fiókjá) kelti fel érdeklődésünket: ebben megtaláljuk a nélkülözhetetlen *PlastiCorp* hitelkártyánkat, amiből még 2.500 dolcsi elszórására futja.



△ Egy ilyen házirobot igazán elmosogathatna már náink is

Ezután menjünk ki a hallba, ahonnan elég sokfelé nyílnak ajtók. Mondjuk térjünk ki a legközelebbin: serdülő leánykánk, Judy birodalmába lépünk. A fiatal lányok szokásos csebecbeccsével telezsúrt szobában megcsodálhatjuk a neves cyberpunk zenészek posztereit, zsebreághatunk pár üveg parfümöt, de a legfeltűnőbb mégis Judy naplója lesz számunkra. Ez az elmes szerkezet egy kacór női szájat reprezentál — vagy esetleg a női szájt reprezentálja a naplót? A magasabb elmélkedésből esetleg zuhanjunk vissza a valóságba és vonjunk le a konzekvenciát: egy női szájt elsősorban pletykálásra hivatott, tehát mi is ezt fogjuk kihasználni. Elegedjünk szóba a diszkrét masinával, majd provokáljuk: *"Ugyse tudsz semmilyen titkot mondani nekem!"* Erre persze dőlni kezd a szó belőle, amiből pár fontos dolgot is ki tudunk szűrni: Judy tegnap elcsalkította a kocnikat és későn jött haza. A kocsi kulcsai nyilván itt vannak elhárnyva valahol... Judy dinamikus tánccipőit féltreolva meg is leljük

mögöttük a kocsikulcsokat. (Akkor lehet, hogy Judy cipőt találtam meg, nem Hamupipkőéit? — CoVboy) Itt más keresnivalónk nincs is, tehát gyerkünk tovább.

A Judy szobája melletti bejáraton a konyhába jutunk. Testes házirobotunk, Rosie éppen az ételautomatát pucolja. Megkérdezzhetjük tőle, hogy családunk többi tagja merre leledzik, mire szabatos válaszokat kapunk. Megtudjuk, hogy a feleségünk, Jane a Mega-Mall-ba ment vásárolni, Judy és Eloy pedig a Little Dipper suliban vannak. Megérdeklődhajtük ezenkívül az időt, de reggelizni inkább már ne üljünk le. Hamarosan belebeg ugyanis Spacely úr float-videoephone-já, amely az audiovizuális technika talán legutolsó-asbó vívmánya: a főnök bárhova elküldheti, hogy szerencsétlen beosztottjainak személyét nyagassza vele. Alásunkat — ideig-örösig — már csak az alázatos könyörgés mentheti meg. Megszívlelendő jó tanács: sose legyünk pókhendiek a főnökkel szemben, akkor se, amikor azt hisszük, hogy nem hallja (tudniillik ki szokott derülni, hogy csak mi hittük úgy...). "A főnök mindent lát, a Főnök mindent hall és a Főnök mindent tud!" Egyébként Eloy-jal kapcsolatban Rosie megemlíti, hogy ma lesz kicsiny fiunk tudomány előadása a Negyedik Évi Tudomány Show-n és Eloy nagyon számít rá, hogy ott leszünk...

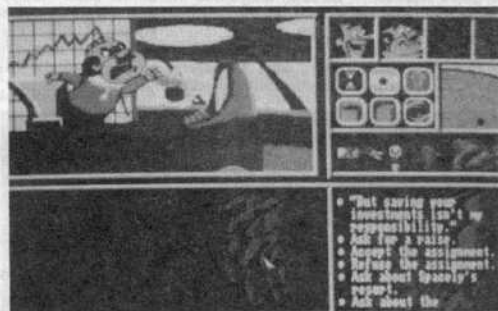
Eloy nevét motyogva szédelegünk ki a konyhából és a szemközti ajtót át siessünk be a szobájába. Itt is sok érdekes dologhoz lesz szerencsénk. A szoba közepén elterpeszkedve, édesdeden szunnyad Astro, az úrkutyák gyöngye. Ne zavarjuk meg szieszáját, inkább tekintsük meg inkább a baloldalt tornyosuló számítógépet, Eloy kedvencét! Hmmm... 1.000 Gbyte RAM, másodpercenként több művelet, mint ahány molekula van a Földön és ráadásul még PC-kompatibilis is — ABC-80 kategória. Az óvatos kalandor azonban bizonyos fenntartásokkal viseltet a technika legújabb vívmányaival szemben (érthetőbben: jobb, ha nem piszkáljuk...). Mielőtt még üres kézzel távoznánk, belebotlunk a szőnyegen életlenkedő Lineáris Gyorsító Rakétacipőkbe. (Az általam talált cipők ugyan lineárisak voltak, de nem gyorsultak — CoVboy) Ezt Eloy nemrég kapta ajándékba. Úgy látszik itthon felejtette — seba!, majd beadjuk neki útközben!

A könyvgást a nappaliban folytatjuk: itt haladéktalanul felvesszük a kép jobb sarkában (éppen hogy) látható akatáskánkat, amiben megléjük ósdi karóránkat. Ez igen örömteli esemény, mert bármikor rápillanthatunk és megtudhatjuk, hogy hányat ütött az óra (ha jó sokat nézegetjük, akkor a kirúgásunk órája fog űni, tehát tovább már nem is kell nézegetnünk...). A dohányzóasztalon sárgálló kerámiatáblán jó adag csemegét fedezhetünk fel: Hidrogén Bonbon, Jane és Astro kedvence! A másik bódón viszont a mi favoritunkat tartalmazza: Higanymentát, a Naprendszer legjobbját. Mindkettőből rögtön eszünk, hiszen bizonytalan állagú tárgyakat fogyasztani jó, továbbá ettől bizonyára magasra szöknek az életerő-pontjaink (sajnos, a szokásos programozói hanyagság folytán ezt kénytelenek leszünk egy darab papírra magunk könyvelni, majd a játék befejezése után/közben/előtt a papírt a kukába továbbítani, mert életerő-pontokról szó sincs ebben a játékban...) A két ibrik között egy, a csodálatos CoV Évkönyvhöz hasonló tudományos alkotás hever. (Miert, ez sem jelent meg? Kie ez a cipő? — CoVboy) Fent említett mútől eltérően ezt nem az ablakon keresztül továbbítjuk az utcára, hanem belelapolunk: ez nem más, mint a 'National Holographic' egyik száma, amelyben a cikkek mellett csudaszerű hologramokat tekinthetünk meg — aztán Spacely önfeléd arcát, ahogy kirug bennünket, mert túl sokat késtünk. Trálla, szabadok vagyunk és nem kell tovább jászanunk a játékkal... Az öntudatos játékos persze nem léha olvasgatással vesztegeti az idejét, hanem lohol a parkolába, ahol feltárja a jó öreg 'General Rotors' tetjét és bepattan (GO TO) a volán mögé. Brooommm! Már repülünk is... (egyelőre még nem a munkahelyünkről)

Repülünk a Little Dipper iskolába, ahol Eloyraunk átadhatjuk a rakétacsukákat, majd a robotanártól megtudhatjuk, hogy a szakbemutató pontosan 11:57-kor kezdődik. Jó lenne visszaérni addigra — Eloyraunk feltétlenül ígérjük meg, hogy itt leszünk! Egy utolsó pillantást vetve a kisiskolások tábláján diszelgő einsteini egyenletre, távozzunk.

A Cogswell Cogs ugyan igen impozáns emblémájával feltűnő jelenségnek számít, de talán jobb, ha ide inkább nem térünk be. A cég főnöke, Mr. Cogswell ugyanis Spacely versenytársa és kedvenc szórakozása, hogy kiszúrjon vele: erre a

legnyszerűbb módszer nyilvánvalóan az, hogy egyik alkalmazottját használja fel erre a nemesnek csak túlzással nevezhető célra. Így tehát jobb, ha nem állunk szóba vele (az eredmény ránk nézve elég gyászos lenne), hanem kitérő nélkül a cégünkhez szágulunk. Odabenn se fecsegünk a szósi titkárnővel (Miert? Hátha övé az a cipő... — CoVboy), hanem essünk be Spacely irodájába. Nem mondhatni, hogy túlságosan jókedvre derítene a jelenlétünk, sőt, valami igazán ronda dolgokról kezd el hadarni... A legjobb taktika, ha tédre rogyva könyörgünk az állásunkért. (Vagy megkérdezzük, hogy nem az ő cipőjét találtam-e az ágy alatt — CoVboy) Spacely először hallgat, de aztán úgy dönt, hogy talán van rá egy mód, hogy valahogy megmenthessük az állásunkat. Ha elég sokat rájuk a fület, nagyjából a következőket fogja kinyögni: "Hallott már Robotopióról, Jetson? Gyönyörű hely! Na persze a maga fizetéséhez képest egy kicsit költséges. Jómagam és néhány nyavalyálkozó sok pénzt fektettünk be ott egy tervbe, amely most, amikor már hasznot hozhatna, befutalással lenyegelt! Egy üdülőközpontl van szó, Jetson, de az emberek százával mondják le az utakat és vissza kell fizetnünk a pénzüket, mert valami nagy fal épül ott, vagy mi a csodai Holnapután egy revizorcsoport utazik a helyszínre és ha meglátják az ott urakodó állapotokat, biztos, hogy kivesszik a pénzüket a buliból. És akkor én... én tönkremegyek! Jetson, azt akarom, hogy azonnal menjen oda és nézzen utána, mi történik ott!" Nincs más választásunk: fogadjuk el az ajánlatot. Spacely egy úrrepülőgépet tesz az asztalra, amivel még ma délután útnak kel indulunk.



△ Mr. Spacely rendkívül idegesnek tűnik...

Spacely irodáját elhagyva felgoroghatunk a sajátunkba is, ahol Rudi, saját sunyi számítógépünk fogad. Tőle is hasznos infokat szippantathunk fel, ugyanis hallgatott és tudja, hogy Robotopióra megyünk. Megtudjuk, hogy a bolygódt eredetileg szabad robotok lakták és van ott egy elfeledett, eltemetett hely, amit az őslakók építettek.

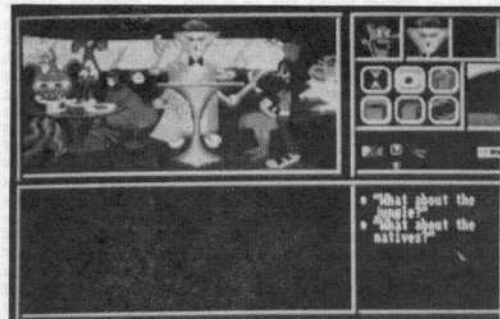
Spacely cégtől jövet vászik esik a Mega-Mall, a minden igényt kielégítő szupermarket, ahol Rosie információi szerint hitvesünk, Jane kedvenc időtöltésének hódol: holmi holmik vásárlásával szórakozik (Csak nem új cipőt akar venni? — CoVboy). A Central Plazaórt kiindulva a Mega-Mall következő zugaiba juthatunk (a választás fakultatív):

Dream Factory: balra nyílik. Ezen a helyen feltehetőleg álmok sorozatgyártása folyik. A megrendelő csak álmokat valamit, aztán...

Kozmikus Kuzin Étterem: előre van. Itt rögtön Francois du Plex, a sáf fogad bennünket és felkínálja az étlapot, amelyet feltétlenül érdemes végigolvasni — igen érdekes specialitások szerepelnek rajta... Az étterem sarkában három idegen létforma falatozik. Nyugodtan elegyedjünk szóba velük, mire az egyik érdeklődve felénkfordul és egy teljesen logikus kérdést tesz fel: "Gooble bithy qua?". Ezt ugyan nem értjük, de a mellette ülő társa (egyébként szintén kíváncsián méreget bennünket, szólagatészen tolmácsol: "Te vagy a desszert?") Mivel közelebbi célkitűzéseink között nem szerepel, hogy egy idegen létforma foggyasszon bennünket desszerttel, a társalgás helyett szólítsuk meg a jobbra ülő pár nótáját. (Nótáját! Még szerencse, hogy nem a himet szólítottatok meg! — CoVboy). A pár ugyanis éppen Robotopióról beszélget és ez a téma

minket is rendkívül érdekel. Ha a bennszülöttekről kérdezősködünk, megtudjuk, hogy könnyen befolyásolhatók apró cseccbecsékkel és színes fejfedőkkel...

▽ "Üdvözlőjök asztalunknál! Ön a deeszt?"



Fúziós Divat: a csőfittelt juthatunk oda. Itt megjeljük Jane-t, aki épp két mérgegdrága modellt vásárol magának (legyünk szórásziúk a fizetés illetőin). Meséljük el, mivel bizott meg Spacey. Jane biztat bennünk, majd — további költekezéseket forgatva fejében — távozik. Magunkra maradunk Jean-Claude-dal, az eszelős butikossal, akitől kizárólag egy darab türkizkék kalapot fogunk venni, 29 dollárért. Utána sürgősen tűnjünk el innen, mert különben úgy járunk, mint az egyszerű ember a butikban: véget nem érő ruhaajánlgatások, próbák és kényszervásárlások következnek, amiből nincs menekülés...



△ "Hordozható atomerőművet tessék!"

Személyszállítási Fogalmak: Ez jobbra lesz. Itt mindentféle pompás eszközt vehetünk magunknak — "Minden az Öné lehet, amit csak meg bír fizetni!". Az árlista:

- Porta-Nuke hordozható atomerőmű: \$399
- Zsebtengeralattjáró: \$2.699
- Mágnescipők: \$449 (Nem veszek cipőket! Egyébként is van egy felesleges, amiről nem tudom, hogy kié... — CoVboy)
- Alfa-Omega rakéta: \$8995
- Teleport-sisak: \$3499
- Econo-Fit antigravitációs öv: \$899

Ezek közül mindeki azt vesz, amit akar, de általában nem ért megjelyezni, hogy az őv Robotopián létfonosságú közlekedési eszköz lesz. Azonkívül elég hamar kimerül, szóval nem árt, ha viszünk magunkkal valamilyen energiaforrást is... Ha mindent összeszedtünk, siessünk vissza az iskolába, hiszen nemskora kezdődik a bemutató, ahol ifjú sarjunk élete nagy szereplésére készül...

A suliban 11:57-kor mindenki a tornaterembe csődül (mi is menjünk be). A rengeteg gépezet és a sok kis tudósjelölt között hamar felfedezzük az első díj nyertesét, a mi drága Elroyunkat! Tőle megtudhatjuk, hogy mit barkácsolt össze ezért a díjért: egy cybertronikus mikropulzusos zónakeresőt. Aha. Az apák ilyenkor mindig szakértő szemmel szottak bólogatni — hát

hiába, az én fiam! Szerencsére a palánta megkönyörül rajtunk és elmondja úgy is, hogy valamit megértünk belőle: a kutyú gépi mechanizmusokat képes beérni az általuk kibocsátott impulzusok alapján. Mivel annyira megtetszett nekünk, Elroy nekünk is ajándékozza a "cyberszimatolót". Neki már amúgy is van egy másik: a derék Orbitty éppen ma reggel szerzett hozzá néhány létfonosságú alkatrészt, amelyet sehogyan sem tudott beszerezni... (Nyámm! Az óránk...)

Elpakolva az ördög herkenyűt, vegyük az irányt az úrkikötő felé Odaérve siessünk a rakétához és szálljunk be. Nemskóra elstartolunk, elmaradnak a felhők és máris az űrben úszunk, ahol mindentéle tőrmelek kering (aszteroidok, szemét, köldökszínórjáról leszakadt űrhajós, stb.). Rövid út után simán landolunk Robotopián...

Az űrreptéren egy erőteljesen vigyorgó információs robotból csikarhatunk ki fontos tudnivalókat. Egyebek között két fontosabb dolgot is megtudunk:

— a turistaforgalom napról napra gyérül és ennek az az átkozott fal az oka;

— a bolygó bennszülöttei, az aborigibotok igazán ocsmány fajta. Műveletlenek és veszélyesek, de ha nem sérít meg őket, akkor talán nem bánának és nem rúgnak ki a bolygójukról.

Innen északra battogyva elérkezünk a híres üdülőtelephez. Belépve egy kedves idegen lény fogad minket. Ő is az aborigibotokra panaszkodik és javasolja, hogy tekintsük meg a rájuk vonatkozó néprajzi gyűjteményt az emeleten. Hmm, hát az bizonyára érdekes lesz! A hátul nyíló léttel fel is sietünk oda, ahol egy üvegértőlabán jölkora halom ócskavas roszdásodik. A szeméttelp mellett pedig egy koszos ruhával, sovány alkattal megvert, továbbá szakállal és napszemmel súlyosbítt pasas révedezik. Oldalán lézerpisztoly. "Jó napot, hát te ki a jógé vagy?" Ez Elias Tumbleweed professzor, aki szintén a nagy konzorciumokat hibáztatja a bolygó felbecsülhetetlen értékű örökségének a pusztulásáért. Ha helyeslünk (sőt, felajánljuk a segítségünket), akkor tovább mesél: "A bolygót először az Ősök látták, akiknek nyoma már alig maradtak, de a legendák még mindig keringenek róluk. Elméletem szerint az Ősök alkották meg először azt az áramkört, amely a tisztá, etikus viselkedést teszi lehetővé. Az a tervem, hogy létrehozok itt egy velük kapcsolatos múzeumot. Mi a véleménye?" Mi lenne?!

Csak nem idegesíteni a beteget: hagyjuk rá, hogy az ötlet csodálatos. Erre további infók következnek, és mi — az lsten se tudja, miért — pénzadománnyal segítjük a beteget. Megéri, mert meghatva nemes gesztusunktól, átad egy ACME Örökégő Lámpást, ami még jól jöhet. Eképpen meggazdagodva siessünk le a földszintre és kukkantsunk be az uszodába (balra).

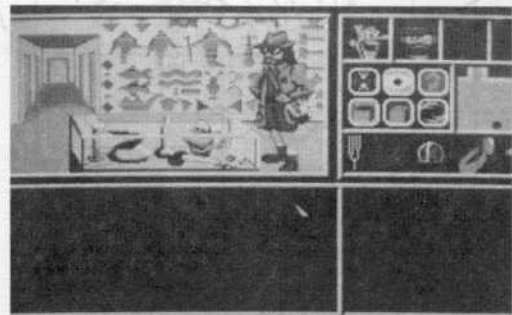
Ez egy igazán kellemes medence, benne visszataszító kékeszürke létyóval, körülötte pedig eléggé sajtóságos példányokkal. Fürödni ugyan nem tudunk, viszont jókat lehet dumálni az üdülővendégekkel. Az összecsispegetett infokból kezd összeállni a kép: az aborigibotok két törzs lakja a bolygót. Az egyik törzs királya egy földalatti kóvárosban lakott — így a legenda — és olyan gazdag volt, hogy nem tudta hová tenni a pénzt. (Van egy eladó cipőm! Most találtam az ágy alatt... — CoVboy) Unaloműzőnek egy nagy kőfal építését rendelte el és bár a kőfal célja egyelőre még homályos, ő is ugyanabba az intézménybe vonult pihenni, ahonnan a Tumbleweed professzort feltételelesen elengedték... A másik törzs királya egy felhővárban élt, és mivel a kőfal építése nem igazán nyerte meg a tetszését, úgy döntött, hogy le fogja rombolni (előbb persze vár addig, amíg felépítik, mert előtte még nincs mit lerombolni). Pillanatlanlag ez van.

Ennyi sok tudományal buksi fejünkben, osonjunk ki az üdülőből és vegyük fel az övet (az inventory-ban legyen , ne a táskában) és egyből használjuk is (SELF-USE-BELT). Májris a magasba röppenünk és kedvünkre lebeghetünk a négy égtáj irányába. Újra use-olva az övet leereszkedünk, továbbá, ha kezd kimerülni, akkor használjuk rajta az erőművünket!

Repülünk északra, majd tovább a fal mentén a nyugati végéig (ld. térkép)! Itt láthatjuk, hogyan szorgoskodnak a didgroid törzs tagjai a fal magasztásán. Erszekedjünk le és társalogjunk az ott ácsorgó robottal. Kérdésünkre (Mi az ördögnek építetek ezt az irreálisan magas falat?), előadja, hogy ha a bolygó hat holdja együttállásba kerül (ami hamarosan bekövetkezik), akkor a Próféciában jövendölteket valóra válnak. Mervedig a főnix röpít meg kell akadályozni. Közélebbt most nincs ideje mondani ezekről a dolgokról. Aha. Ez igazán érdekes úgy lehet — milyen kár, hogy nem értjük! Talán a fal másik végén értelmesebb

robotok lesznek, szóval repülünk keletre! Itt freebot-egységeket figyelhetünk meg, akik mámorosan bombázzák a falat. Leszállás után itt is akad interjúalany, aki elősorolja, hogy a főnixnek szabadon kell tudnia repülni, ezért bontják az építményt ly hevesen. Sajnálkozik, hogy ezt a digroidok nem képesek feltogni...

Miután teljes lett abbéli meggyőződésünk, hogy a bolygót benépesítő szerves és szervetlen bennszülöttek egytől-egyig elmebetegek, repülünk az északi-sarki vulkánhoz. Nincs is jobb, mint leereszkedni egy vulkánba! Na, ugye: két robotot találtunk, akik hevesen gesztikulálva vitatkoznak egymással. A beszélgetésből kiderül, hogy a digroid Bendel és a freebot Maris előtt állunk. Udvariasan bemutatkozva kifejtjük, hogy segíteni szeretnénk a bolygón, de többet kellene tudnunk a legendákról. Mindkét robot elbeszéli Robotopia egyetlennek tartott legendáját, amelyet a két törzs természetesen homlokegyenest ellenkezőleg értelmez: Bendel szerint a holdak együttállásakor egy nagy madár, a cyberfőnix fog felkerelkedni az északi hegycsúcsból és hosszabban körberöpülni a bolygót. Amerre száll, romok maradnak utána. Ezért kell a bolygó egyenlítője mentén egy ékelenül magas falat felhúzni, ami megátalja a repülését. Maris ezzel szemben a digroidok szüikátóköröségét hangoztatja és kijelenti: ma már köztudott, hogy a főnix röpte Robotopia megújulását jelenti, ezért semmi nem állhat az útjába — ha mégis lenne valami, akkor azt még idejében le kell rombolni.



△ Tumbleweed professor igen súlyos esetnek tűnik

Mindkét robot igen súlyos esetnek tűnik, de azért csak próbálunk újabb infokat szipkálni tőlük. Kérdésünkre (*Miért van ez a kettős értelmezés?*) mindkét robot kifejti, hogy az egyik Ős náluk járt és elárulta nekik ezeket a titkokat — a másik törzsnél természetesen egy család jött. Miután felajánljuk, hogy segítünk az igazságot kideríteni, hozzátesszük, hogy valahol a déli szubkontinensen van egy romváros, ahol állítólag az Ősök laktak. Ők ugyan semmit sem tudnak a városról, de őrznek egy hangvillát, amit az Ősök kulcsnak használtak... Ezzel a jobb oldali robot felelem egy nehezen észrevehető dolgot (az alak jobb kezéből lehet kivenni), ami nem más, mint az Univerzális Harmonizáló. Mehetünk felkutatni a rejtélyes romvárost... A déli szubkontinentest borító dzsungel egy helyen kifejezetten útatlanná válik, ami rendkívül gyánúsá teszi a szemünkben. Természetesen nyomban leszállunk oda. Ah, egy indaktól félig bentőt betonpillérrel látunk kimeredni a rengeteg zöldség közül. Menjünk közelebb hozzá. Egy romos épület-szerűség előterében állunk, de bejáratát sehol. Ha tüzetesebben

Őszintén sóvna nem tiltakoznánk az ellen, ha a megszámitógépesített rajzfilmsorozat a jövőben is úgy esnének áldozatul a felbőszült programozóknak, mint a JETSONS. A **Microillusions** ugyanis egy nagyszerűen kezelhető, élvezetes kalandjátékot fabrikált az eredetiből. A zene szintén az eredeti sorozatban hallható szörnyűség feldolgozása, és bár a szerzője néhány saját invenciójával is kiegészítette, mindenképpen előnyösebb szolgálat, hogy nem énekelnek benne. A legjobban viszont a grafika tetszett; először ugyan kissé rémítőnek tűnnek ezek a paculuszínűk, de egyrészt az eredetiben is pont ilyenek, másrészt meg ugyanazt a debil atmoszférát kölcsönzik a játéknak is, mint amilyen a rajzfilm. Tök jó. Természetesen nem feledkezhettünk meg arról sem, hogy a "téma után bővebben érdeklődő" olvasóinknak figyelmébe ajánljuk a játékhöz kapcsolódó szakirodalmat, ami a műholdas csatornáknál és már az MTV hullámhosszán keresztül is feldúlhatja lelki békéinket, ha reggelként vagy kora este néknél bekapcsoljuk a tv-készülékét. A **GEORGE JETSON AND THE LEGEND OF ROBOTOPIA** c. epizód ugyan idáig még nem volt, de reménykedve pillantunk a jövőbe. Addig is még ott van a "Cispet Csapat", is, ahol ronda macskák danolják, **hogyazonyia** "...nem várható el egy gourmand-tól, hogy olcsó kolbászt burkoljon..." (Ez a feliratos nyugati poitika, a fogyasztó társadalom diadalát! Nemzeti hagyományaink azt követelik, hogy a 'Vuk'-ot nézzem! 'Vuk' a best! Különös tekintettel a libákra... De kié ez a cipő? — CoVboy)

megszemléljük a talajt, akkor középen egy kerek kőlapot találunk. Ha ez a bejárat, akkor valószínűleg lefelé vezet és ott netán sötét lehet; tehát — gondolva a holnapra — meggyújtjuk a professzor lámpáját (SELF-USE-LAMP), majd ráállunk a kőlapra (GO TO STONE DISK). Hirtelen eszünkbe jut, amit a két robot az Univerzális Harmonizálóról mondott (USE HARMONIZER ON STONE DISK) és már lenni is vagyunk!

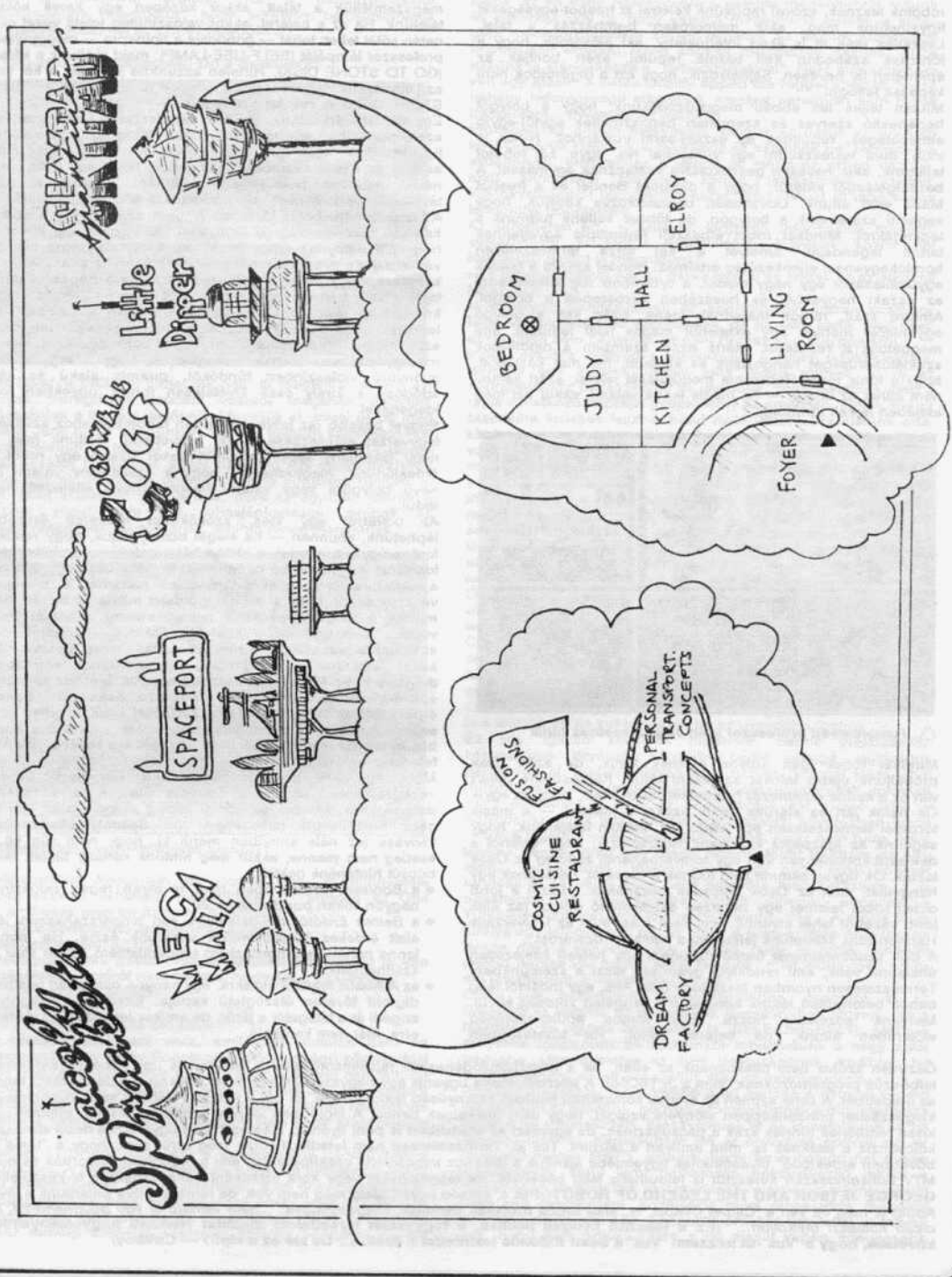
Egy kriptába érkezünk, ami tele van összetört limlommal, de a szeméthalomban egy igazán érdekes dolog is magára vonja a figyelmünket: egy különös, vibráló kristálygömböt látunk, aminek az aljáról vezetékek csúngenek. Mivel egy ilyen jószág nélkül egészen boldogtalanok lennénk, epkapoljuk. Aztán távozunk, mert vár ránk után következő állomása: a *Felhóvár*. A *Felhóvár* a freebotok fővárosa. Nagyon szép, a tornya lobog. A kapuján beröppenne egy kapuőrrel találkozzunk, aki elmondja, hogy pillanatnyilag nincs senki, aki körülkafaulozna minket a városban, de nyugodtan nézzünk csak szét, ha akarunk. Arra a kérdésre, hogy mivel foglalkoznak erre felé a népek, a freebot tájékoztat bennünket, hogy ők már régtől fogva kristálymagvakat vetnek a kristályfarmokhoz, a természet pedig learatja és jó pénzért elszózza az idegeneknek. Ami maradt, azt maguk használják fel az építkezéseknél és a robotgyártásban. Ezenkívül megtudjuk, hogy a saphhiradium gyönyörű violaszínben tündököl, piramis alakú és ebből adódóan a király csak kivételesen fontos ügyekben fogad idegeneket.

Egyfeljebb (az udvaron) éppen falromboláshoz szükséges fegyverzet előkészítése folyik, közvetlenül előttünk meg egy nagy rakomány saphhiradiumot pakol siklóra egy robot. Ha érdeklődünk, megtudhatjuk, hogy a szállítmány valami Föld nevű bolygóra vagy valami hasonló nevű elfeledett helyre indul...

Az udvarról egy kies, szökőkúttal felszerelt órszobába léphetünk, ahonnan — ha eleget bizonygatjuk, hogy rendkívül fontos ügyben akarjuk a királyt háborgatni — egy félhomályos folyosóra engednek be bennünket. Ebből jobbra egy ajtó nyílik a saphhiradium-hegyeket tartalmazó raktárba. Itt döbbenet vesszük észre, hogy a dobozok oldalát miféle embléma díszíti: mintha a Cogswell-székház tetején valami hasonló látunk volna... Siessünk be a királyhoz, akinek elmondjuk, hogy számunkra már világos a helyzet: valaki Ősnek álcázva külön-külön felkereste a két törzset és egymásnak ellentmondó dolgokat jövendőre nekik összezsugorította őket. Ez az esztelen építés-rombolás (és vele párhuzamosan a Spacely-érdeklőtségek súlyos veszélybe kerülése) csak egyetlen ember érkeke lehet... A vád súlyos, tehát nem ártana, ha esetleg bizonyossággal is szolgálhat az ügyben. Így tehát a következő feladatunk márás adódik...

Most egy kis programozástechnika következik: indirekt vezérlésátadás. Vagyis in directo átadjuk a vezérlést a játékosoknak, akiknek az eddigi infóink alapján talán már nem okoz különösebb nehézséget Mr. Spacely elismerésének kivívása (ez nála annyiban merül ki, hogy nem rüg ki). Ha esetleg nem menne, akkor még hintünk néhány hintet, mielőtt búcsút hintենek nektek:

- a **Booleen Medencében** nem is olyan régen valószínűleg nagyon sokan pusztulhattak el,
- a **Betree Erdőtől** dél-déleletré eső tengerszakaszon, a víz alatt érdekes korallformákat vehetünk észre. Ha mondjuk lenne nálunk egy hordozható tengeralattjáró, akkor akár le is szállhatnánk...
- az **Aulleaux** folyótól északra, egy kanyon oldalában található a digroid főváros östögletül kapuja. Ezen csak meghívóval engedni át a látogatót a járó, de amikor legközelebb vizitlünk erre, már nem kerül elő...



GLAXIA GALAXY

Little Dipper

COGS

SPACEPORT

MEGA MALL

Spaceports

BEDROOM

JUDY

KITCHEN

HALL

LIVING ROOM

FOYER

ELROY

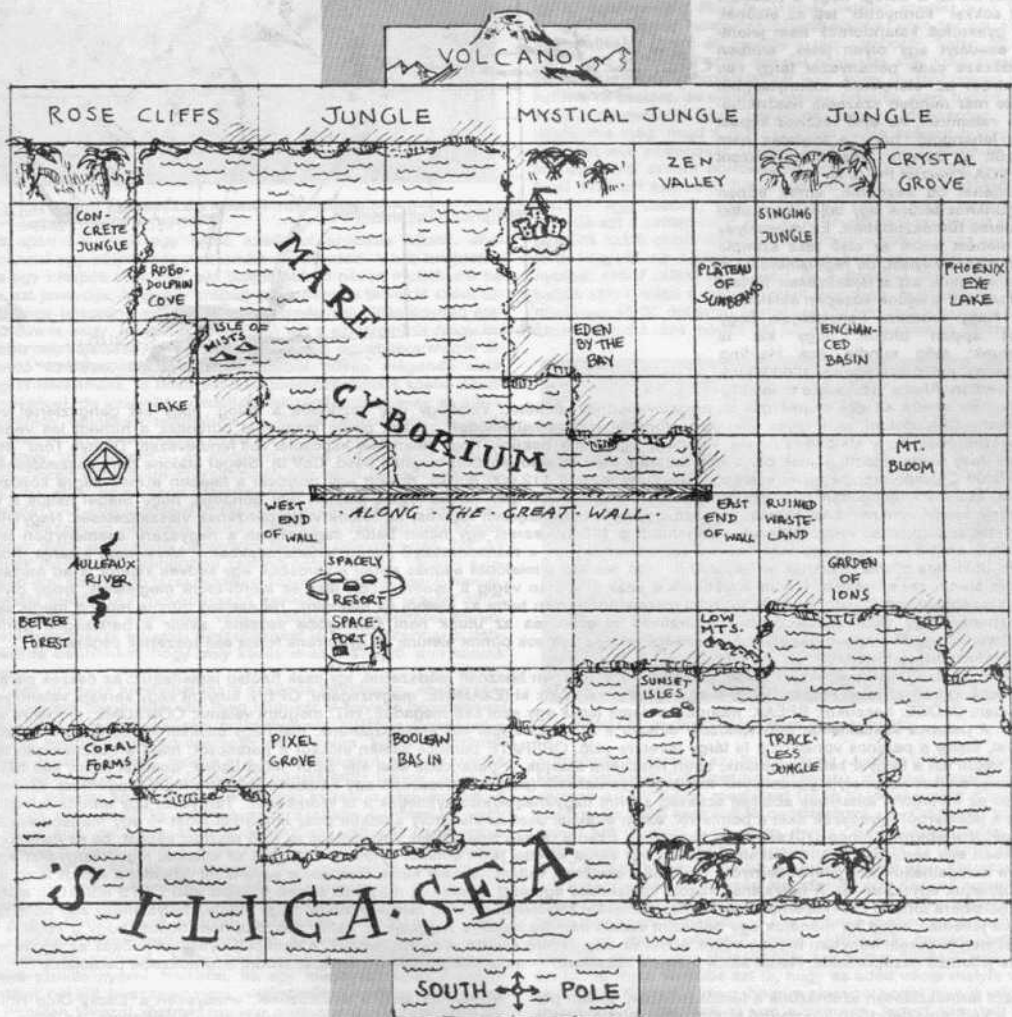
COSMIC CUISINE RESTAURANT

DREAM FACTORY

PERSONAL TRANSPORT CONCEPTS

FUSION FASHIONS

ROBOTOPIA



Deja Vu II.

Valamikor boldogult ifjúságunkban (még a CoV 9 idején) egy DEJA VU-leírás kapcsán olyan felelőtlen kijelentéseket tettünk, hogy feltétlenül nyomtunk egy leírást a program folytatásáról a DEJA VU II — LOST IN LAS VEGAS-ról is. Már készen is vagyunk! Az elmúlt 15-16 hónap folyamán sikerült a tőlünk megszokott sebességgel végigsietnünk ezen az "egyszerű" kis játékon. A hihetetlen gyorsaságra valószínűleg magyarázatot ad az a dolog, hogy a második rész sokkal "könnyebb" lett az elsőnél: egy gyakorlott kalandornak nem jelenthet akadályt egy olyan játék, amiben mindössze csak néhány ezer tárgy van és ebből az elenyésző mennyiségből szinte már minden századik használható is valamire... Az első részhez képest elég lehangoló, hogy a folytatás nem készült el 64-esre, készítettek viszont egy VGA-s verziót PC-re is.

A történet ott kezdődik, amint éppen magunkhoz térünk egy teljes komforttal felszerelt fürdőszobában. Ez valamelyes előrelépést jelent az első rész szimpla köztételéhez képest, de régi ismerősként köszönhetjük azt a fájdalmasan lüktető dudort, ami a fejünk közepén ékelelendik. Nagy örömmel konstatáljuk, hogy most éppen tudjuk, hogy kik is vagyunk: még mindig Ace Harding magánnyomozó szerepében tündöklünk itt a padlón. Ahogy visszatér a tudatunk, lassan az elmúlt 48 óra eseményei is megelevenednek előttünk. Valahogy úgy kezdődött a dolog, hogy két gengszterrel volt találkánk Chicagóban, akik teljes leiki nyugalmal részint fejbeütöttek, részint pedig magukkal hurcoltak a hírhedt las Vegas-i gengszterfőnök, Tony Malone színe elé. Valahogy úgy rémlik nekünk, hogy valamiféle kapcsolat volt fennnevezett "Dinnye Tóni" és a derék Joey Siegel között, akinek bárja van, továbbá még az első részben meghalt (lásd. CoV 9). Siegel Malone pénzbeszedőjeként működött Chicagóban, de mivel véletlenül magánál felejtett 112.000 dollárt, mielőtt egy golyóval a fejében a másvilágra költözött volna, Malone kimondottan morózus hangulatba került. Valami igen furcsa logika alapján úgy gondolja, hogy Siegel halála a mi szerény személyünknek köszönhető, és ezért úgy véli, hogy teljesen logikus, ha tőlünk várja pénzének visszafizetését. Nagylelkű ajánlatot kapunk tőle: vagy előlissuk valahonnan a 112 db ezret egy héten belül, vagy abban a nagyszerű eseményben lesz részünk, amit a tipikus "vagy más" néven szoktak emlegetni a másodosztályú gengsztertörténetekben... Mivel nem kívánja, hogy olyan bolondos ötletek jussanak az eszünkbe, mint például a mielőbbi eltűnés ebből a városból, úgy kedves kísérőt is ad mellénk Stogie Martin személyében. Martin egyébként a játék folyamán végig a nyomunkban lesz és időről-időre megjelenik, hogy olyan csacsokaságokat sugdosson a fülünkbe, mint mennyi időnk van hátra az életből és hasonlók. Ha esetleg huncut módon mégis úgy döntenénk, hogy elvonatozunk ebből a siralmas városból a síralmas másorsból is az utunk nem Chicagó vezetne, akkor a barátságos gorilla sajnálkozva egy Thompson géppisztoly segítségével tesz sok-sok pontot életünk és gyomrunk fejére és részének végére..... Hát így kezdődik a történet.

A játék kezelése teljes mértékben megegyezik az előző részben használt módszerrel, így csak futólag ismertetjük: az összes parancsunkat a képernyő felső részén levő 6 ikon segítségével adjuk ki (EXAMINE: megvizsgálni; OPEN: kinyitni vagy keresni valamilyen tárgyban; CLOSE: bezukni; SPEAK: mondani valamit (csak egy szót kell megadni); HIT: megütni valamit; CONSUME: megenni valamit). A parancs szintaktikája sem változott: először a szükséges igét kell kiválasztanunk, majd egy clikkel ki kell jelölnünk azt a tárgyat, amire a parancs vonatkozik (a tárgy inverzre vált). OPERATE parancs esetén először a parancsot, majd a használandó tárgyat, végül azt a tárgyat kell kijelölnünk, amin használni akarjuk. A parancsok alatt egy SELF ikont látunk, amelyet akkor kell használnunk, amikor valamilyen parancsunk magunkra vonatkozik (például felveszünk egy kabátot vagy főbe löjük magunkat). Mellette látható az inventory, amelynek ablakját szükség szerint nagyíthatjuk/kicsinyíthatjuk a Workbench. Tárgyakat úgy tudunk felvenni, hogy a játéktérből felvesszük őket a pointerrel, aztán átrájkjuk őket az inventory ablakba (már amelyiket lehet — egy magándeaktívnek például abszolút nincs szüksége egy kanapéra). Ezen a részen fejlesztettek valamelyest az első részhez képest: ha az inventory-ablakban egy semleges helyre clikkelünk, akkor egy sárga kerettel jelölt ablakot nyithatunk meg és az ablakba foglalt tárgyakat egyszerűen mozgathatjuk át a játékképernyőre (például a zsetonok váltásánál nem kell a zsetonokat egyenként odaadni a szózi látnak, átnyújthatjuk egyezre is). A helyszínek közötti közlekedés egyszerű az ajtókra, másrészt a jobb oldalán levő EXITS ablakban mutatott kijáratokra történő clikkeléssel lehetséges. A helyszínekkel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy minden helyszínhez egy adott nézőpont jellemző, tehát ha mondjuk egy helyszínt északi irányba haladva hagyunk el, akkor abszolút nem biztos, hogy a következő helyszínen is északi irányban fogunk nézni. Mivel ez elég zavaró sajátossága a programnak, a térképen nyílakkal jelöltük az egyes helyekre jellemző nézőpontokat. Nahát akkor ennyit a kezeléssel — most már próbáljunk feltápaszkodni a fürdőszoba padlójáról:

Először természetesen szétnézzünk a fürdőszobában. Itt van például a kád, amelyen több koszgyűrű tartózkodik, mint a Szaturuszon. Aztán például kinyithatjuk a csapot és ha a csobogó vizet OPERATE-oljuk magunkon, akkor megtudjuk, hogy egy magándeaktívvel sohasem lehet teljesen tisztára mosni. A földön a világ magándeaktívje számára rendszeresített méreg, egy üveg whisky állodog. Sajnos most már teljességgel használhatatlan, mert a dugót úgy belenyomtuk, hogy azt onnan többé senki sem húzhatja ki. Azonkívül lehet húzgálni a függönyöket és még egyéb szórakoztató időtöltések is kínálkoznak, de inkább hagyjuk a csintalan szórakozást a toalettel berendezési tárgyával és



vizsgáljuk meg a törülközőket, amelyeken a 'Lucky Dice Hotel and Casino' felirat hirdeti büszkén a tulajdonost. Az ajtón két régi kedves ismerősrünket pillantjuk meg: egy kabátot és egy gatyát. Ezeket süllyesztjük el az inventoryba, aztán rögtön vegyük is fel őket (OPERATE <kabát> SELF). Eképp felöltözve meg is vizsgálhatjuk a tartalmukat (OPEN): a kabátban egy üres cigarettadoszob (természetesen Lucky Strike), a nadrágban pedig egy kulcs és tárcánk tartózkodik. A tárcát nyitogatva újabb holmi kerülnek elő: összesen 12.25 dollár, a nevünkre kiállított jogosítvány (benne chicagói címünkkel), egy régi, megsárgult újság, amelyen bokszoálás közben látsunk Rudy Kowalski nevű

régi edzőpartnerünkkel, továbbá egy CoV 9, ami a DEJA VU íben történetek meséli el (ez egyébként a későbbiekben fontos lesz, mert ebben található a chicagói Joe's Bar címe).

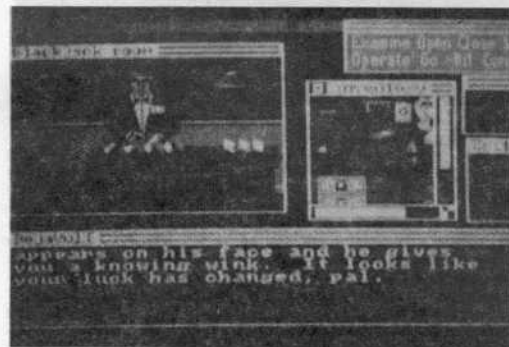


△ Ezt a címképernyőt én valahol már láttam...

Az ajtón keresztül egy olcsó szállodal szobába jutunk, ahol azonnal egy súlyos kék nehezedik a vállunkra. A két tulajdonosa egy kétajtós szekrény, aki Stogie Martin néven mutatkozik be és azt javasolja, hogy ne próbáljunk furfangos terveket szőni arra, hogy lelépjünk előle... Ezzel a jótanáccsal pillanatnyilag magunkra is hagy, mi pedig felvehetjük azt a szivargyűrűt (vagy inkább márkajelzést), amit a földre ejtet. Ez egyébként Martin állandó szokása, de a szivargyűrűből bőven elegendő csak egyet felvonnunk. Itt hosszasan elszórazhatunk a szoba átrendezésével, de valami használhatónak tűnő dolgot csak az éjjeli szekrény fiókjában találhatunk: a Biblia Gideon-féle kiadást. Éppen a Tízparancsoltnál nyílik ki: "... és mondja az Úr: — *Marha vagy, gyermekeim — és Ábrahám lábára ejtő a súlyos kőtáblákat...* Ezen nagyon jól szórakozunk, bár némi kétkedéssel gondolunk arra, hogy Tony Malone vajon olvasta-e ezt a fejezetet belőle?! Az éjjeliszekrény mellett egy személtábla áll, amelyben egy öszegyűrt cédulára leljük: "Stogie, a los angelesi fizetés késik. Nézz utána minél hamarabb. Ha kell, Gionelli segít. TM" Az ablak mellett álló komódban semmit nem találunk, viszont a tejet egy hamutartó tásaságában öszechajtogatott vasúti menürendre leljük. Az induló/érkező vonatok listájára ugyan nincs szükségünk, de azért csak végjük zsebre. A menürend egyébként tartalmazza a vasúti díjszabásokat is, ami viszont arra döbent rá bennünket, hogy mily kevés is az a \$12.25, ami nálunk van.

Ennek öröme kísértélhatunk a szálloda folyosójára, ahol a szerezsejének távoli zajai ütök meg fülünket. A folyosó berendezési tárgyival hosszadalmasan mókázhatunk, különös tekintettel a szinte mindent elborító cseresep növényekre. Miután mindenki kiélte ferde hajlamait, nyissa ki a szemközti ajtót, ami a szálloda előterébe vezet. Innen a kaszinó pénztárhoz jutunk, ahol két újabb növény között egy szőke hölgy kukul a rács mögött. A rácsról nem derül ki, hogy a szőcsit akarja benntartani vagy minket kint, de amíg ezen elmélkedünk, váltunk zsetonokat. Darabja 5 dollár, tehát a "fűrészbak"-ot (a tízdolláros) csúsztatjuk a lány elé. Miután elcsúsztatjuk a zsetonokat a batyunkba, sétálunk tovább balra. Itt jónéhány szobát találunk, amelyekben részint barátságos úriemberekkel huszonegyezhetünk, részint a 'Félkáru Rábló' névre hallgató masinákon szórhatjuk el órcánk veritékével összelopott a pénzünket. Aki valaha is járt már kaszinóban, az tudhatja, hogy pénzbedobós nyerőgépeken soha nem szokás nyerni, továbbá, ha egy megnyerő külsejű úriemberrel nekiall huszonegyezni, valószínűleg nadrárg nélkül lesz kénytelen távozni. Természetesen nem a játék tisztaságába vetett bizalmunk rendült meg, csak arról van szó, hogy a kaszinókban csupa peches ember szokott megfordulni... A kártyás embereknél szintén végigvizsgálhatjuk a berendezési tárgyakat, amelyek közül a legérdekesebb a mellükön lógó névtábla. Az egyik figurán ugyanis a Rudy Kowalski név díszel, ami hirtelen deja vu-érzést tölt el bennünket: hiszen ez a régi edzőpartnerünk! (legalábbis a régi ÚSAP szerint) A biztonság kedvéért azért felmatjuk neki (OPERATE) a megsárgult újságot. Rudy szeme felcsillan és cinkosan kacint egyet. Megismert...

Valószínűleg mindenki ismeri a blackjack (vagyis huszonegyezés) szabályait, tehát csak a játék menetét írjuk le: először is tegyünk egy zsetont az asztalra; az osztó ad két lapot nekünk és az üzenetsor kijelzi, hogy mennyi a lapok összege; ha 19-nél kevesebb, akkor kérjünk még lapot (HT és SELF); ha 19; 20 vagy 21 akkor nem kérünk több lapot (HT és az asztalra clickeljük); minden parti tétje a duplája az előzőnek, ha a zsetonokat rajta hagyjuk az asztalra; ha tovább akarunk játszani, tegyünk egy darabot a zsetonjaink közül az asztal közepére, ha be akarjuk fejezni, akkor rámojkuk el a zsetonokat. A derék Rudy esetünkben úgy csal, hogy neki mindig kevesebbje legyen, mint nekünk, így a jövőnk eleinte rászánunk tünik. Sajnos ez nem megy így a végtelenségig: Rudi főnökének hirtelen szemzet szúr, hogy itt egy vendég már harmadszor nyert egymás után (ez egy kaszinóba teljesen kizáró) és leváltja a régi cimborát. Talán mondanunk sem kell, hogy ezzel nyeresi esélyeink egy szép kerek értékre csökkentek. A probléma ott lesz, hogy Rudiót ugyan nyerhetünk 12 zsetont, de amikor a főnöke felváltja, nem tudjuk elpakolni a nyereményt: amíg pakolunk, hirtelen megkérdezi, hogy játszunk-e még, majd a 6-7 zsetonnál tartva szépen besöpri az asztalon levő zsetonokat: "Tudja, amit az asztalon hagyunk, az a ház szabályai szerint boraválnak számít..." Így tehát a következő módszer szerint tudjuk a legtöbb pénzt nyerni: először felteszünk egy zsetont, amivel nyerünk kettőt; másodszerre felteszük azt a zsetonunkat is, ami az inventoryban maradt és így nyerünk hatot; ebből vissza az inventoryba kettőt, és az asztalon levő négyből az egyiket tesszük az asztalra, amivel nyerünk nyolcat; ekkor váltják le a havert, de a maradék idő alatt talán el tudjuk rakni, mind a nyolc zsetont. Mindegy, a lényeg az, hogy minimum 45-50 dollárnyi zsetonnal kell visszaszállnunk a kaszinóhoz, ahol a rács mögött ülő lánnyal visszaváltjuk pénzre.



△ Hurrá! Itt csinál! Csak nem elég sokáig...

A szálloda előteréből az utcára jutunk. Jobbra találjuk a vasútállomás épületét. Odabent egy szomorú, magába roskadt ember olvassa a CoV 9-ben megjelent DEJA VU-leírásunkat (Öszintén szólva, én ezen nem tudok csodálkozni... — CoVboy), közben valaki azt üvöltözi a távolban, hogy "Beszááááááááááá...". A felső négy ajtón keresztül a peronokra jutunk ki (balról jobbra: 5-6-7-8 vágányok), de előbb a jobbra vezető alsó kijáraton fogjuk a csomagmegőrzőt meglátogatni. Itt egy kedves öreg figura vigyáz az arra rászoruló csomagjaira. A szemben levő fal jobb felső sarkában a menetrend lóg: a felső részen az érkező, alul pedig az induló vonatok listája (ARRIVED: megérkezett; EN ROUTE: útban van; BOARDING: beszállás; DEPARTING: most fut ki). Itt látjuk továbbá azt is, hogy az adott vonat melyik vágányon van. Keressük meg, hogy a chicagói vonat melyik vágányra érkezik és sétáljunk ki arra a peronra. Jegyét nem kell előre váltani, majd a vonaton veszünk a kalauzstól. Ha a vonatomk már omlott volna, akkor itt töltjük el valami szemlélődéssel az időt — majd mindjárt jön egy másik. Addig például meg lehet próbálni átsietni a vágányokon (van kijárat arrafelé), és rögtön megtudjuk, mit értett Moldova György azon, hogy "Akit a mozdony (füstje) megcsapott"... Ha kivételesen nem a sinek közé ejtjük be főhősünket, hanem a vonatra szállunk be, akkor nemsokára egy kedves öreg bácsi nyújtja felénk a kezét. A másik kezében tartott fémszerszámról kikövetkeztetjük, hogy vagy fogorvosról, vagy

pedig kalauzról van szó. Ejszünk bele gúsz dollárt a kezébe (ennyi a jegy Chicagói), mire a bácska eltűnik és egy jó nagyot üvölt — a vonatok kiabálással indulnak. (Ha nem a chicagói vonaton lennénk, akkor most a jó öreg Martin jelenne meg és rövid géppisztolyosorozattal fejéznék ki rosszaszállt, hogy meg akarunk lögni előle.) A mozdony kigördül az állomásról és mi szépen elszundikálunk. Az út alatt egyszer még felriadunk, de néhány álmos pillantás után ismét elmerülünk az álmok tengerében...

A következő ébredéskor már Chicago külvárosában zakatolunk és a vonat nemokára be is fut a pályaudvarra. A vasúti szolgáltatáshoz hozzátartozik, hogy az utakat ott kidobják a vonatból, ameddig a jegyük szól — így tehát mi is éppen a chicagói állomás vártermében landolunk. (Közben megjelenik Martin is, hogy nehot véletlenül arra gondoljunk, hogy elfelejtett utánunk jönni.)

▽ Az ilyen egyenruhás alakok általában pénzt tarthatnak



A váróterem sarkában egy újságosbódé vonja magára a figyelmünket. Az újságáros sajnos vak, de segítségével van Boris, a vakvezető kutya, aki szemmel láthatólag egy pit-bull terrier és egy chihuahua keveréke. A fajta jellegzetessége, hogy vadul morog, amint őt vagy a gazdáját megpróbáljuk elhelyezni az inventoryra. A standon heverő valamelyik újságot kinyitva, éles szalagcímek verik ki a szemünket: *"Ávilági gyilkosság! Egy ismert gengszter hullajára bukkantak a minap! A néhai Joey Siegel valószínűleg kapcsolata hozhatná az új hullával! Blablabla! A holtestet a városi hullaház egyik lé- és embeherthetőjében helyezték el."* Az újságra szükségünk lesz: adjuk oda a bácsinak a 25 centest és vegyünk el egy újságot (de csak egyet, mert a kutyája pontosan ismeri az árfolyamokat...).

Az állomás előtt jellegzetes sárga autó parkol a járda mellett. Egy taxi. A sofőrje régi ismerős: Gabby már többször a segítségünkre volt különböző zűrés ügyekben. A régi ismeretségre való tekintettel Gabby mindenholva ingyen szállít bennünket, tehát nem kell annyit szerezcsélenkednünk a taxizásra szolgáló pénzzel, mint az I. részben. Sofőr barátunknak viszont van egy apró hibája: ló süket és nem igazán tud szájáról sem olvasni. Mivel így elmondani nem tudjuk neki, hogy hova akarunk menni, a "mutogatás" nevű kommunikációs formával közöljük vele az áhított célt: különböző tárgyakat dugunk az orra alá, amelyek egy adott helyszínre utalnak. Először is mutassuk fel neki a jogasztványunkat (pontos magyar kifejezéssel: "OPERATE-ojúk rajta"), amelyben szerepel a lakásunk címe és másris boldogan repülhetünk felfelé a hazai terepre vezető lépcsőn... Az előtérben levő lévelszekrények közül a jobb oldali a miénk, de sajnos a kulcsunk nem passzol bele. Passzol viszont a lakásunk ajtajába, ami szemközt van. Whoa! (Nem 'Whoa!', hanem 'Yikes!' — CoVboy) Ugyan egyetlen magánedetektív sem tart különösebb rendet a lakásában, de mintha egy kicsit túlságosan is nagy rendtelenség lenne... Ugy tünik, látogatók kaptunk, míg távol voltunk. Talán kereset valamit. A legutóbban úszó olcsó szivar füstje és a jellegzetes márkajelzés, ami már megint ittmaradt a földön, kétségtelenné teszi a látogató személyazonosságát: a derék Martin rakott rendet nálunk. A szoba berendezési tárgyait vizsgálgató érdeklődő információkat nyerhetünk (itt van például a szoba falán ékeltlenkedő jávorszarvasfej, amit még póke-

ren nyertünk boldogult ifjúságunkban), de a legérdekesebbnek a földön heverő aktatáska ígérkezik, amit a program nemes egyszerűséggel "személtáda" néven emleget. Az aktatáskát kinyitva egy csomó tárgy akad a kezünkbe: egyrészt egy bicika, amit alkalomadtán esetleg belemárthatunk valakibe; egy rézkulcs, ami a folyosón levő postaldáknak nyitja; egy piros kulcs, ami a bankszféránk szekrényéhez szolgál (ha valaki megtalálta a játékban a bankot, azt téves képzetek gyötírki); valamint egy kis kartondoboz, amelyben 6 db .38-as pisztolyhoz szolgáló töltény zúró. A széfkulcs kivételével természetesen mind elszűlyesztjük a helyünkben. Ahogy a romhalmazban szétnézünk, még egy használhatónak tűnő tárgyat leljünk: nem, nem a jávorszarvasfejről van szó, hanem az elemilámpáról. De ha már a jávorszarvasfejről esett szó, akkor esetleg "kinyithatjuk" az agancsán lógó ronda házikabátot is: egyrészt egy tizdilláros és két 25 centes akad a kezünkbe, másrészt pedig a legjobb barátunk; egy .38-as kaliberű Smith&Wesson Special. Mielőtt zsebreavagnánk, nyissuk ki OPEN-nel és pakoljuk bele a töltényeket. Ezután vissza a folyosóra, ahol az egyik újonnan beszerzett kulccsal kinyithatjuk a levélzsekényünket. Három hihetetlenül fontos levél található benne: az egyikben a Hadtengerészet biztat arra, hogy belépünk a kötelekbe, a másikkal benevezhetünk egy Berlitz-tanfolyamra, ahol levelező tagozaton elsajátíthatjuk a magánedetektív mesterség fortélyait; a harmadikban pedig Vinnie Talusso nevű informátorunk tájékoztat róla, hogy a cipőgyár és a jégbútó között rendkívül titkos üzelmek folynak (biztos túszarkuban árulják a pisztáciát). Kategóriájukat tekintve a levelek oda tartoznak, amit az anglisok "red herring" néven emlegetnek krimik vagy logikai játékok kapcsán — de erre van egy sokkal szebb magyar szó, ami az értelmezés szótárban vulg. megjelöléssel szerepel, 'sz' betűvel kezdődik, ""-gal folytatódik és 'atás'-sal végződik. Mindenkinek sok szerencsét kívánunk a bankszféra, a jégbútó, a cipőgyár és hasonló objektumok keresgéléséhez — miután néhány óra múlva visszatérnek a cselekmény fő vonalához, innen folytathatjuk a játékot...

Úljunk vissza a ház előtt parkoló taxiba és mutassuk fel Gabbynek a CoV 9-ot. Az ebben levő cikkben ugyanis szerepel a Joe's Bar, következő célpontunk címe. A hely ismerős lehet az első részből: Itt szoktak kövér nőket tölteni a csomagartótkba. (Hát akkor ez egy jó hely!) — CoVboy) Kövér nők helyett most egy idős hölgy jelenik meg, aki minden ok nélkül fejbesüt a retiküljével, fojhangon visong az 'effloridaiságosodás' megállítáának szükségességéről, majd hirtelen távozik. A meglepő intermezzo után megpróbálhatunk bemenni a bárba, majd miután észrevetük, hogy zárva van, esetleg kísérletet tehetünk az I. részben alkalmazott módszerrel: a csatornán keresztül. Sajnos a csatornafelelt súlyos alligátorveszély miatt véglegesen lezárták, így tehát inkább befordulunk a sikátorba (balra fel). Odabent most kivételesen nem ütnek fejbe különféle útonálló, viszont egy tűzletrát pillantunk meg. Hirtelen ötlettől vezérelve fellendülünk rá, és másris egy beszögeezett emeleti ablak előtt állunk. A deszkák egyike eléggé lötyög, amire egy jó nagyot csapva (HIT) pont elegendő helyet nyerünk ahhoz, hogy bebújhassunk egy újabb ismerős helyecskére; az immáron békében nyugvó Siegel új egykori irodájába. Teljesen noaztalgikus hangulatra ringatjuk magunkat, amint felvilánnak bohó ifjúságunk képei a DEJA VU J-ből: mily kedves is volt a derék Siegel, ahogy itt haverészett az asztalon azzal a szép golyóval a fejében!... És azóta nyitva van a széf is! Milyelt tetőzik a szentimentalizmus, hirtelen mozdulattal kinyitjuk a telefont, amiben egy kis fehér kulcsra leljünk. (Ez egy teljesen logikus lépés, következik az eddig elmondottakból, ugye?! — CoVboy) Hoppá! A kulcs megtalálása tovább serkenti a kutatókedvet... A hatalmas iroasztal az első részben is rendkívül sok érdekes dolgot tartalmazott; most mindössze egy B2-es ceruzát találunk benne, ami rendkívül fontos lehet olyan esetekben, ha mondjuk egy olyan jegyzetblokkról akarunk olvasni, amelynek az előző lapjáról átnyomódott az írás... (Mivel jegyzetblokkot ebben a részben nem találunk, esetleg alkalomadtán kettőtörhetjük és lenyelhetjük). Sajnos az innen kifelé vezető ajtó zárva vannak, így tehát kénytelenek vagyunk az ablak ismételt használatával távozni.

A tűzletráról leekemegetve egyelőre még nem sétáljunk vissza a főútra, hanem forduljunk a sikátor másik vége felé, ahol kellemes meglepetés fogad, igazis csemegék a merész kalandornak! Kinyitható kukák, benne finom ételekkel és a régi Mercedésunk slusszkulcsával (esetleg újabb "big miss"-eket engedhetünk ki a csomagartónkból), igazán értékes söröződobozok (értéktől levon valamennyit, hogy üresek), "Matricia-doboz" (aki nem

ismerné ezt a játékot, az csak kezdje el nyitogatni)... Mivel ez a sok hasznos tárgy abszolút nem szükséges, esetleg be is fordulhatunk a Joe's Bar hátsó részébe vezető ajtón. Illetve csak befordulnánk: egy rozsdás lakat lök rajta. Hál'istennek magunkkal hoztunk két univerzális ajtónyitót berendezést is: a jó öreg tollkésünket és a még jobb, még öregebb .38-asunkat. Egy vídám OPERATE után tehát máris szabad az út a bárba.

Odabent meglepő két fogad bennünket: az, hogy nincs kép. Vagyis sötét van. Ez persze nem jelent különösebb problémát azoknak, akik értékes tanácsaink alapján magukhoz vették a zseblámpát. Most be lehet kapcsolni. Újabb ismerős hely: régi emlékképek villannak agyunkba a mi drága jó WC-nkről, ahol a pedlón henterögünk és nem tudtuk, hogy kik is vagyunk tulajdonképpen... Sajnos a toalettel azóta bedeszkázták és csak egyetlen ajtó nyílik: a szemközti, ami a bárba vezet. Innen felsétálhatunk a lépcsőn az iroda ajtajához vezető folyosóra, de aki játszott az első részzel, olvasta a CoV 9-ben megjelent leírásunkat... (Álji Gondolnunk kell azokra a szerencsétlen sorstársainkra is, akik esetleg kimaradtak a CoV 9 birtoklásának élményéből! Nekik el kell mondanunk, hogy magányos, gazdára váró CoV 9-ek még mindig hozzáférhetőek nálunk... — CoVboy) ...annak már ugyis nyilvánvaló, hogy hova megyünk: természetesen a balra nyíló borospincébe, ahol még mindig a rekesz jobb oldalán levő magányos, portalan és bortalan palack nyitja az illegális ex-kaszinóba vezető rejtékajtóit. Már mindent por és pókháló borít, különösképpen azokat a drága jó játékautomatákat, amelyekbe az első részben teljesen feleslegesen szúrtuk bele a pénzünk. Mivel most éppen nem vagyunk tékozló hangulatban, így azt fogjuk játszani, hogy kinyitjuk a nyeregépeket azzal a kulccsal, amit az iroda telefonjából nyúltunk le. Pénzt ugyan nem találunk, legalábbis nem fizikai valóságában: a jobb oldali nyeregépben Siegel könyvelése tartózkodik. Ez különféle zsarolásból bejött pénzek listáját tartalmazza, dátummal összefoglalva és egy titkosított kóddal. Aki egy kicsit alaposabban megvizsgálja a tételeket, annak rövid órák alatt feltűnhet, hogy csak a #0 jelölésű tételekből van több. Újabb rövid órák alatt bohó matematikai műveleteket kezd el velük végezni: miután eredménytelennek bizonyultak az alapokú műveletek (faktorálás, logaritmus), egy bonyolultabb összeadás során érdekes számot kap — 112.000 dollár. Mintha pont ennyi követelődne rajtunk is... A naplófénykönyv mellett egy ényegkyrtát találunk, ami egy Sugar Shack nevű hölgy adatait tartalmazza, különös tekintettel a címére. (Ez volt az a drága lány, aki az első részben hol minket, hol pedig Siegelt akarta kinyírni.) Természetesen ezt is zsebünkbe süllyesztjük, majd visszasétálunk az utcára, ahol ismét kényelembé helyezük magunkat a taxi hátsó ülésén. Gabby orra előtt most meglóbaljuk "Cukorfalat" névjegyét, aki szélesebben elfuvaroz a kártyán álló címre.

A lány igazán szép környéken lakik: Chicago egyik külvárosában, ahová kb. olyan gyakran merészkednek rendőrök, mint mondjuk egy tehén a Milka-reklámpropagandista közelébe. Az emeletre vezető lépcsőn egy jópofa csavargó üldögél, aki tarhálással próbál adómentes jövedelemhez jutni, így tehát — lejmókat elkerülendő — az alogorba fogunk lesétálni. Az utat rövid ideig egy zárt ajtó torlaszolja el, de az is megadja magát a bárnál alkalmazott módszernek (OPERATE kés vagy pisztoly). Egy kedves kis szobába kerülünk, ahol oltári rendtelenség uralkodik, ami szemelátomást egyszerre szolgál "Cukorfalat" lakásaként és, hhm, "munkahelyként". Itt is egy csomó tárgy van: az igazán besüppedt közepű ágyon egy túsarkú cipő; egy újság, amiből a gyógyszerelések rovatból ki van vágva egy (netán Siegelt lehetett); az éjjeliszekrényben egy kőteg értesítő egy folyószámla alakulásáról (ha megnézzük a pénzek átutalásának dátumait, és összehasonlítjuk a Siegel könyvelésében #0-val jelölt pénzek dátumaival, elég szembeszökő egyezéseket fedezhetünk fel); a garderobe-szekrény mélyén a túsarkú cipő párja (már az első felét is hiába próbáltuk meg viselni). Ezenkívül a hölgy munkaruháinak egyéb darabjai is lógnak a szekrényben, valamint egy férlíruha. A ruha elég érdekes, mert annak a McMurphy nevű rendőrnek az egyenruhája, aki annak idején a Siegel-gyilkosság kapcsán behurcolt bennünket a hűvösre. Mivel imádkunk souverénreket gyűjteni az előző részből, ezt is elteszük. A szekrény aljában egy vadonatúj porszívó is tartózkodik, ami a lakás állagát tekintve még nem nagyon lehetett használatban. Egy porszívó biztos érdekes leleteket rejt. Valóban: egy porzsákokat. A porzsákot sajnos nem tudjuk csak sima OPEN-nel kinyitni ("Mert ez műanyag!"), viszont mindjárt kitarul, mihelyt a bicskánkkal törünk épségére. Port ugyan nem találunk benne, van viszont egy

érdekes kis levél, amelyre az alábbi szöveget firkálták: "Cuki, ha véletlenül kinyitnánk, akkor add át ezt a levelet a rendőrfőnöknek, de vigyázz arra, hogy Carlston százados ne lássa." Ops! Ez talán érdekes lehet, tehát póftalanul beleolvassuk a másnak szóló levélbe: "Tekintsék ezt a levelet végrendeltesnek. Ha a sorok olvasásakor még nem lennék halott, akkor a sorok napvilágra kerülésekor bizonyára beáll náium ez az állapot. Lényeg az, hogy semmi kedvem egyedül lebukni, így tehát dalolok: Siegel lefizet Carlston százados, hogy eluttosolja néhány újabb keletű ügyét. Én csak közvetítő voltam, de már ez is éppen elég. Siegel a vesztegetésre szánt pénzt egy sebhelyes arcú gangszternek adja át, az nekem, én pedig Carlstonnak. Egyébként nem tudom, mit tervezhet Siegel, mert én csak közvetítő voltam az ügyben." Nocsak. A porszívóban elég rosszul mutat ez a levél, tehát ezt elvisszük magunkkal. Most meglepő dolog következik: mielőtt visszaszállnánk a taxiba, bohócnak fogunk öltözni (vagyis vegyük fel a rendőregyenruhát).

Mutassuk fel Gabby-nek az állomáson vásárolt újságot. A vezérből azonnal levonja a követetést, hogy hova is kíváncsiunk — a hullaházba. Szerencsére nem hasbal bennünket, csak elszállít oda. Odabent egy elég cínikus figura üldögél, aki koponyát tárol az asztalán és Edgar Allan Poe "Gyilkosságok a Hullaház utcában" c. könyvű, szerelmes regényét olvassa — azonkívül egyből kirúgna bennünket, ha nem viselnénk ezt a mulatságos egyenruhát. Mielőtt a lengőajtó nyitása után besétálnánk a hűtőbe, feltétlenül olvassuk el a falitáblán lógó halotti jelentéseket, amelyek nélkülözhetetlen információkat jelentenek a későbbiekre nézve: szó esik például egy dobsórról, aki egy inveciózus szülő közben felnyársalta magát a dobverőjével...



△ A hullaházban "joges tekintetű" fickók fogadnak

Benn a hűtőben egyrészt hideg van, másrészt bűdös. Itt nagyon mókás dolgokat művelhetünk: a hűtőket OPEN-elve ki/betogolhatjuk azokat az ideges fiúkat, akiket itt "lehetne". Az egyik hulla megjelölésen romos állapotban tartózkodik: úgy néz ki, mint az álló mellalak egy Thompson-hatásbemetatón — valaki céltáblának használhatta. A hulla további feltűnő ismertetőjele, hogy az arán egy forradás húzódik keresztül. Nyilvánvaló, hogy róla volt szó az újságikben, továbbá — a sebhelyből adódóan — ő lehetett az a figura is, akitől McMurphy a vesztegetési pénzt átvette. Pillantásra a lábujján lengedező kis névjegyre, amelyet Thomas S. Bondwell névre állítottak ki, de sajnos már csak akkor, amikor a tulajdonosának már abszolút nem volt szüksége névjegyére... Sétáljunk vissza az előtérben levő fiúruhához és rezzentsük fel az olvasásból: kérjük ki Bondwell cucacit (SPEAK és BONDWELL). Egy nagy dobott lók az asztalra, amiből jónéhány fontos tárgy kerül elő:

- van benne egy aranyóra, ami nem kell (nemcsak bank és jégbűfő nincs a városban, de zálogház sem);
- van benne két kulcs;
- valamint egy levélrúca, amelyet természetesen tovább nyitogattunk, mert újabb kecsgetető felfedezések várnak náunk;
- 10 dollár (neki már úgy sincs szüksége rá...) (Hullarablóki! — CoVboy)
- egy jogfosítvány az ex-gangszter lakáscímével (taifán nyilvánvaló, hogy mire fog kelleni);
- egy csomagmegőrző cédula, ami az 526-os rekeszhez szól;

A hűtőben még találtunk egy Maloka nevű rokonszenves fickót is, aki éppen norvég társasutazásról térhetett vissza (Osloban volt). Az ő cuccait is kikérhetjük és abból messzemmen követeléseket vonhatunk le az előttünk álló jövőt illetően: Mr. Malokát a folyó mélyéről halászták elő és teljes ruházata egy pár botoncipőből állt...

Vissza a taxiba, ahol természetesen a boldogult Bondwell jogszínyvánt "müködtetjük" Gabby orra alatt (benn van Bondwell címe). Az egykori gengszter háza követte a gazdát a túlvilágra: valaki OPERATE-olt egy gyufát azon a néhányasúg íter benzinen, amit előbb szétlocoolt a házban... Így tehát túl sok keresnivalónk itt nincs. Viszont ez az egyetlen alkalmas hely arra, hogy levegyük magunkról a pillanatnyilag viselt nevétségés maskarát és visszaötlőzzünk csodaszép, fehér, lezser ruhánkba... pardon, az egy másik játék: szóval a ballonkabutunkba. (Martini mulatságoknak találna, hogy ilyen jelmezben próbálunk elállni előle...) Taxizzunk vissza az állomásra (a menetrendet mutatjuk a taxisnak), nézzük meg, hogy honnan indul a vonat Vegasba, aztán utazzunk vissza.

(Még egy megjegyzés Chicagóhoz: Az első részben kulcsfontosságú szerepet játszó rendőrkapitányságot ugyanott találjuk, sőt, még az onnan jobbra fekvő helyszínen is megvan. Ez utóbbi szinten nagyon fontos hely volt: ha valaki a CoV 9 értékes tanácsai alapján elneztett ide, akkor annak rendje és módja szerint egy léppel a DEJA VU I. befejezése előtt szörnyethat egy építkezési gödör fenekén. Na, azóta már felépült itt egy temető, ahol a DEJA VU I-ben elhunyt játékosok nyugszanak... Be lehet menni a rendőrségre is, ami nagyon okos húzás: mivel Chicagóban sem szeretik a kapitányságon túlbáboló állampolgárokat, rögtön le is csuknak bennünket "indokolatlan kérdézkösdés" címén. A sitten persze csak rövid időt töltnék: nem sokára megjelenik kedvenc barátunk (Stogie Martin), aki óvadéki helyet letétbe feltételes szabadlábra helyezésként fejében. Sajnos a rendőrök — kétségbeesett tiltakozásunk ellenére — átadnak neki, és Martin a rendőrkapitányság közelében fekvő kis helyecskére kísér bennünket (temetőnek hívják). Azt mondja, hogy részt kell vennünk egy nemskára elhalálozó közös ismerősünk temetésén. Talán nem kell hozzá különösebb fantázia annak kitalálásához, hogy kettőnk közül melyikre is gondol...) Talán mindenkinek feltűnhetett, hogy a chicagói állomáson nem volt csomagmegőrző, a vegasin viszont van egy — nekünk pedig mintha lenne egy csomagmegőrző cédulánk... Így tehát a vegasi állomás előcsarnokából rögtön forduljunk jobbra és adjuk oda a szemüvegves fickónak a cédulát. A bácsi rögtön a kezünkbe is nyomja az egykori Bondwell egykori táskáját. Egy nagy rakás zsenyes van benne, amelyet kinyitva egy borítékot és egy fotót találunk. A fotón Joey Siegel látható, amint egy mosoda előtt kezét ráz valami ismeretlen fickóval. Igazán jó szeműek kivethetik a fotón, hogy az ismeretlen zsebkendőjén tisztán látszik egy D. V. monogram. A borítékban levő levél a címzés szerint Anthony Malone, a vegasi Lucky Dice Hotel tulajdonosa számára íródott: "Főnök! Valami turcsát találtam, amiről szerintem tudnia kéne, valamint segítettem elintézni egy vesztegetési ügyet a rendőrségen. Amikor Joey megkapta a vesztegetésre szánt pénzt, akkor ellenőriztem a könyvelését — egyáltalán nem könyvelte le a pénzeket! Tudom, hogy arról D.V.-nek tudnia kell, mert — mivel ő intézte ezeket a pénzügyleteket Chicagóban — Joey utatlatása szerint mindent jelentettem neki telefonon. Mivel a pénzek nem lettek lekönyveve, valószínűleg maga sohasem fogja megtudni, hogy mi lett az összeg sorsa. Szerintem D.V. már egy kicsit túl sok hatalmat szerzett a saját területén. Nem ártana egy kicsit odafigyelnie erre — Tom Bondwell". Hm. Tegyük el a fotót és a levelet, majd sétáljunk vissza a Lucky Dice kaszinóba.

A szálloda előterében balra látjuk a liftajtót. A mellette lévő gomb megnyomására némi zörögés közepe egy lift is manifestálódik a gomb mellett. Bent egy négy nyomógombot tartalmazó panelt látunk, de észrevesszük azt is, hogy a negyedik gomb felett egy üres hely van — valaha talán itt is egy nyomógomb tartózkodott... Minden emeleten zárt ajtók fogadnak bennünket, de a harmadikon még valami érdekesre bukkanunk: egy nagy szürke láda hever a folyosón, ami normálisabb szállodákban a szenny-nyes elszállítására szolgál. Oldalán hatalmas felirat hirdeti: "Megbízható Mosoda"...

(Itt egy kis intermezzo következik: Ha a játék elején nem az állomás felé sétálunk, hanem a másik irányba, akkor a sivatagba jutunk. Itt kelet-nyugati irányba vezető keréknyomokat találunk a porban, amelyeket — mivel mi keletről jöttünk — nyilvánvalóan nyugat felé célszerű követnünk. Nemskára megérkezünk a

"Megbízható Mosoda"-hoz, ami egészen eredeti módon a sivatag közepén értelekedik. Bejuttat ugyan nem tudunk, mert az összes ajtaja záva van és az eddig megismert betörési módszerek is csodótt mondanak. Namámost: egy mosodában kellemes események várhatnak ránk, hiszen az imént említett fotón is a Megbízható Mosoda előtt rángatják egymás kezét a gengszterek. Ide tehát mindenképpen be kell jutni, amihez a szálloda 3. emeletén talált mosodai láda megfelelő eszköznek tűnik — mindössze az a baj, hogy ha a játék elején nem mentünk el mosodát nézni, akkor kelemetlen meglepetés ér bennünket: a későbbiekben nem találjuk meg a folyosón azt a nagy ronda konténer-t...)

Miután lehúztuk a konténer fedelét, a kijáratok listájában egy újabb lehetőség jelenik meg. Ez rögtön mindenkit arra indít, hogy egyből használata vegye. A "kijárat" a konténerbe vezet, egy nagyobb halom zsenyes közé. Miután kényelembe helyeztük magunkat a nagy számú alsónemű társaságában, vidáman magunkra húzzuk a konténer tetejét is.

Rövid nadrag és várakozás után a láda hirtelen a levegőbe emelkedik, majd nemskára egy teherautó platóján landol. Némi zötykölődés után megint leraknak valahol és két rendkívül barátságos tekintetű "mosodai alkalmazott" tekint ránk kérdően — még sohasem érkezett magándetektív mosásra... Rövid ideig kórtársznak a zsebukban (természetesen lenyúlják a pisztolyunkat is), majd rábukkannak Bondwell levezelőre és a kompromittáló fotóra. Egyelőre még nem mosnak ki bennünket, egyelőre csak szépen megkötöznek. Ezzel távoznak is, hogy megmutassák a főnöküknek a zsákmányt. Előtte természetesen vázólják az előttünk álló jövőt: majd csak később fognak elintézni minket — akárcsak Bondwell-t...

Mielőtt még visszatérve elhelyezkednek bennünket egy mosógép melében, gyorsan pillantsunk körbe a szobában. Balra tőlünk egy rozstart faladát látunk, amiből rozsdás szögök lógnak ki — pont alkalmasnak tűnik arra, hogy elreszeljük a köteleinket rajta. Nem árt igyekezni a dologgal... Most lehetőleg ne álljunk meg olyan izgalmas cselekvésekkel tölteni az időt, mint például a polcon álló mosópor elfogyasztása (arra még később is lesz idő) — rohanjunk fel a jobb oldali lépcsőn. Az előbb tulajdonképpen a mosoda alagsorában tartózkodtunk és most vagyunk a tengersizintre. Itt balra látjuk a szabadba vezető ajtót, ami beülről nyitható. Így tehát boldogan kirohanunk a szabadság felé... Később még nagyobb boldogsággal tapasztaljuk, hogy a gengszterek utánunk jöttek és lenyomták a torkunkon azt a doboz mosóport, amit az előbb elfelejtettünk megenni. Konzekvenca: a menekülésnek nem ez a módja. Miután kinyitottuk az ajtót, fortélyosan visszabaktakunk a lépcsőn és ismét kényelembe helyeztük magunkat a már ismerős konténerben (a fedőt nem kell becsukni, mert az feltűnő lesz!). Aztán várunk egy kicsit... A gengszterek nemskára visszajönnek, majd izgatott párbeszéd után távoznak — úgy vélik, hogy a sivatag felé távoztunk és azonnal a nyomunkba is erednek...

Most már nyugodtan ténfergethünk a mosodában. Menjünk vissza a bejárati ajtó elé és nyissuk ki az ajtóval szembenálló pult csapóajtóját. A mögötte levő ajtó a főnök irodájába vezet. A hatalmas íróasztalon többek között egy kiszáradt növényt és egy rendkívül modern, bakelit telefonot látunk. Továbbá egy újabb fotót, amelyen ismét két barátságos figura rözögatja egymás kezét. Az egyik már ismerős: Anthony Malone. A fotón felirat: "A kedves kis Danny V.-nek. Örök életemben bízom benned." Hüpp! Milyen kedves srácok... Nyilvánvalóan kirántjuk az íróasztal fiókját is; ami újabb felesleges/hasznos tárgyakkal gazdagíthatja már amúgy is régen megtelt inventorynkát. Van itt

— rézkulcs, amelynek később még fontos szerepe lesz;
— egy doboz, amelyet kinyitva egy kis mágnest találunk. Pont úgy néz ki, mint valamilyen nyomógomb... (kell!)
— egy üres boríték, ami Anthony Malone-nak van címezve. Levél egyelőre még nincs benne.
Ha valaki ránez a falra, akkor elszörnyedve látja, hogy tiszta lyuk az egész. Ennek talán az lehet, az oka, hogy a falon lévő dart-táblától a dobóvonal kisit mintha messzebb lenne a szokásosnál. Azt minden földi halandó tudja, hogy a dart dobóvonalának 7 láb 9.25 hüvelyk távolságban kell lennie a céltáblától — de ez sokkal messzebb van tőle... Hm, de különös! A rendkívül rejtélynek majd később járunk a végére, most menjünk ki a kijáraton és a sivatagon keresztül sétáljunk vissza a kaszinóba.

Írány ismét a lift. Talán senkinek nem okozott gondot, hogy dinamikus párhuzamos vonjon a lift kezelőablájának felső részén ástózó lyuk és a mosodából szerzett 'mágnés, ami úgy néz ki,

mint egy nyomógomb' között: a 'mágnes, ami úgy néz ki, mint egy nyomógomb'-ot most úgy fogjuk használni, mint egy nyomógombot (tegyük a panel felső részére). A liftajtó becsukódik és megindul felfelé...

Az emeleten két irodáját találunk. Az egyik az 'Anthony Malone', a másikon pedig a 'Dan Ventini' (D.V.I.) névtábla díszleg. Ez utóbbit nevet mindig már láttuk volna az újságokban: valamikor Jónéhány cikk foglalkozott azzal, hogy a las Vegas-i kerületi főügyész megdöntenetelen bizonyítékokkal rendelkezik, miszerint ez az 'üzletember' számos vesztegetési ügyet aktív résztvevője. A dolgot azóta már elfelejték, mert a buzgó főügyész egészségét annyira megviselte a további részletek után folyó nyomozás, hogy hirtelen néhai főügyészre fokozódott le... Kezdjük tehát a terepszemlét a derék D.V. irodájában. Itt újabb igen használatlan tárgyakat lelünk, főleg az íróasztalon heverő agárversény tipposztor az igazán érdekeltek... Vízszint rögtön felébred az érdeklődésünk, mielőtt az asztalon álló, kolibrít ábrázoló levélnéhez is áldozatul esik a mindent kinyitgató kalandor OPEN parancsnak: két darabba hullik és a romok közül egy dobonyíl kerül a tarsolyunkba. (Nem látott valaki mostanában egy dart-táblát valahol?) Természetesen tovább nyitogatunk: most az íróasztal mélyére tekintünk. Egy naplófőkönyv a kíváncsiság jutalma, ami a Ventinikeresztül Malone-nek befolyó pénzösszegek listáját tartalmazza. A 'Chicago' feliratú oldalon gyönyörű széken fél vannak tüntetve a Siegel naplófőkönyvében is meglelt adatok — kivéve a #0 jelzett összegeket... Ejnye-bejnye! Hát Siegel beírta, ő meg nem? Mr. Malone meg nem is tudja, hogy a szemközti irodában egy újabb golyó- és betoncipóvárományos üldögél... Mint régi barátunknak esetleg néz a tudomására hoznunk. Sétáljunk tehát át a nagytűnő irodájába, ahonnan ugyan semmit nem fogunk elhozni, de biztos mókás események részesei lehetünk...

Újabb fotókra bukkanunk a falon, amely csak megerősítenek minket abban a tudatban, hogy Malone fiaként szereti az ifjú titánt, Ventinét, aki valószínűleg terveket és betoncipókat szövöget a kedves atyának. Mindegy, nyissuk ki itt is az asztalt. Első legfontosabb felfedezés a cég 'emlékmája': két kocka, amelyek cinkeltnek tűnnek (különösen azután, hogy kipróbáljuk őket és állandóan egyeseket dobálunk velük). Van még egy angol gyártmányú, ezüst levélvágo kés (fondorlatosan aranyszínűk ábrázolták), valamint egy elfelejtett szalámis szendvicset tartalmazó doboz, még úgy George Washington korából. Miután ilyen jól kinézeltünk magunkat, vissza a liftbe és rájöttünk, hogy semmi dolgnak itt, ereszkedünk vissza a földszintre a lifttel (a gombot ne felejtjük el kivenni a panelből, mert esetleg nem fognak örülni a fiúk, ha meglátják, hogy valaki járt az ottólken).

Sportnapok következnek. Sétáljunk vissza a megbízható (an gengerszerekkel teli) mosodához, ahol — reményeink szerint — kipróbáljuk frissen szerzett dobonyilunkat. Itt egy meglepetés fogad bennünket: nem, még nem kapjuk meg a most már aktuális vált sorozatot a hasunkba és a betoncipót, mindössze megint bezárták a mosoda ajtaját. Két alternatíva előtt állunk: — keressünk gyorsan a sivatagban valahol egy konténer, amibe boldogan belefelethetünk (hátha sikerül...); — vagy a ruhaszűzsdán (az épület bal oldalán) jutunk be, ahol a legutóbbi látogatásunk idején is legrövidítettünk. Sajnos ez egyelőre zárva van, de ez az állapot rögtön megszüntethető a kis részkelccsal, amit Ventini irodájából zsákmányoltunk. Miután bezárunk, sétáljunk be Ventini irodájába, húzzuk elő a dobonyilt és dobjuk a táblára. Meglepő effekt következik: a fal megmozdul és egy-bejárát körül fel mogótt. Egy újabb íróasztal várja, hogy boldogan beletúrjunk a fiókjaiba. Na végre! Már szinte egészen hiányérzetünk támadt, mióta legutóljára találunk egy naplófőkönyvet. A mostaniba viszont — eltérően az irodában tartóttól — Ventini belevezette azokat a tételeket is, amelyek Siegel könyvében szerepeltek. Ezenkívül a szekrényben még megtaláljuk a fotót és a Bondwell-féle levelet is, amit az előbb elvettek tőlünk a gengerszerek. Leülünk még egy érdekes cédulát: különböző chigaco cégek nevei vannak felsorolva rajta, némelyik mellett az 'elfogadva', mások mellett pedig a 'lezárva' bejegyzéssel. Ez

utóbbi megint a hamis nyomra terelést szolgálja (nem kell), de a többi leletet mindenképpen vigyük magunkkal.

Most megkezdődik a kitolás első szakasza. Ha minden igaz, akkor van nálunk egy szivar márkajelzés a derék Martintól, aki boldogan várja, hogy felhúzhassa ránk a betoncipót. Ventini úr viszont meglehetősen vegyes érzelmeivel fog Martinra gondolni, amint észreveszi, hogy eltűnt a valószínűleg befolyt pénzeket tartalmazó naplófőkönyve és az asztalán egy jellegzetes szivar márkajelzésre bukkan... (Kreatív gondolkodását segítsük elő azáltal, hogy leteesszük az asztalára.)

Ezután sétáljunk vissza a hotelbe, liftezzünk fel az emeletre, majd irány Malone irodája. Itt megzabadjulunk néhány feleslegessé vált tárgytól: McMurphy végrendeletétől, a Bondwell-féle levélről és a Siegel-féle naplófőkönyvtől (ennyi elég is, de ha valaki akarja, akkor leteheti bonusnak a Ventini-féle eredeti naplófőkönyvet is).

Igy tehát átdószos tevékenységünkkel a Ventini/Martin/Malone triumvirátus tagjaiban az előbbi reakciókat váltjuk ki:

● Amikor Ventini úr legközelebb belátogat a titkos irodájába, ijedten konstátálja, hogy eltűnt az eredeti pénzforgalmat tartalmazó könyvelés. Az asztalán levő szivargyűrűről viszont a pót-átjának kedvenc bérnyilkosa víz eszébe. Így tehát kissé ideges lesz és elküld néhány 'mosodai alkalmazzottat', hogy megérdeklődjék Martintól, hogy átadta-e már Malone-nek azt a bizonyos főkönyvet. A megbízottaknál — a választól függetlenül — minden bizonnyal lesz néhány Thompson márkajelzéssel ellátott eszköz és egy Martin méretére készült betoncipó is... (Már épp ideje! Már legalább 576-odszor bukkant fel... — CoVboy)



△ A végére semét összejövünk Martinnal egy közös barátunk temetésére. Csak ezúttal nem minket temetnek...

● Szegény Martin éppen azzal van elfoglalva, hogy a mi lépéseinket figyeli, és abszolút nem gyanítja, hogy mit akar tőle az a néhány kolléga, akiket Martin küldött hozzá. Az eredmény egy karakterben kifejezve: ↑. Mivel a mosodások Martinnal nem fogják megtalálni a keresett naplót, azonnal Malone-hez sietnek, mert magukkal hoztak egy pót-betoncipót is...

● Amikor Malone az irodájába érkezik, a McMurphy-levélből megtudja, hogy a rendőrségen vesztegetés történt, aztán egy pillantást vet néhai Tom Bondwell leveleire, amiből azt is megtudja, hogy valami susmos folyik a chigaco zsetonok körül. Már csak egy pillantás kell a Siegel-féle naplóra, hogy nagyon erősen összevonja a szemöldökét: ebből ugyanis az világlik ki, hogy a hiányzó 112.000 dollárja ugyan befolyt, de valami furcsa véletlen folytán ez nem ért el hozzá. Talán nem meglepő, hogy azonnal felemeli a telefonkagylót és néhány eseti szakértőt küld a Megbízható Mosodába a fiaként szerettet Ventinihez. Nem kiárt, hogy egy valami szeretet megnyilvánulása ez esetben a "kérdo mondatok holmi 112 rongyról-golyók a hasba-betoncipók a lábra-Ventini a folyóba" forgatókönyv alapján fog megtörténni...

Mivel így szépen el is rendeztük a dolgokat, most már csak egy stratégiai fontosságú lépés következik: mértékartó körök úgy fogalmaznának, hogy "defenzív lépések megtétele", de talán pontosabb, ha úgy mondjuk, hogy tűnjünk el a városból minél előbb. A sivatagba, az állomásról bármilyen vonattal bárhova — csak messze a várostól, mert az az elkövetkezőkben kissé zürög hely lesz! Az endsequence-ben még megnézhetjük a TV Híradó különkiadását a Megbízható Mosoda és a Lucky Dice Hotelnél történt eseményekről, amelyekből egyenként több tonna ólomt lehet kibányászni. Közben boldogan zakatolunk a DEJA VU III. felé, amelyben remélhetőleg a vonat mellékhelyiségében fogunk magunkhoz térni egy bizonyos dudorral a fejünkön....

Eye of Beholder

Az ugyan már szinte hagyomány nálunk, hogy a félbehagyott játékleírásokat csak 2-3-5-100 szám műva folytatjuk, de az előző számban megkezdett **EYE OF BEHOLDER**-t most kivételosen azonnal folytatjuk. Ugye, milyen jó?! (Mindenki megismogathatja a bukainkat.) Az természetesen nyilvánvaló, hogy az első három szint megszélesítő módszerével sohasem érnek a végére így tehát innen azt a módszert követjük, hogy a szövegben csak az érdekesebb helyszínekre hivatkozunk, egyébként a térképek alapján mindenki maga állítja össze az útvonalát. A 4. szintől kezdve egyébként érvényes az a tétel, hogy az adott szint nem feltétlenül járható be egy füst alatt: egyes helyszínekre csak úgy lehet bejutni, hogy előbb néhány szinttel lejjebb ereszkedünk, és onnan térünk vissza. A lépcsőknél ugyan nem jelöltük, hogy az alatt fekvő szinten hova lyukadunk ki, viszont ha valaki képzeletben torony-szerűen egymás fölé képzeli a szintek térképeit, akkor jó nyomon jár — meg egyébként is néhány lépés után a térképekből nyilvánvaló, hogy jól jár. A 7-11. szinteken már nem is lehet normális módszerrel (a lépcsőkön közlekedve) továbbjutni: ezekről már csak úgy vergődhetünk tovább, ha valahol keresünk magunknak egy lyukat a földön és eggyel lejjebb potyanunk. A tesztezáló gódor kiválasztása fakultatív, mi szaggatott körvonallal jelöltük azokat, ahol kinunkban lejjebb zúdultunk. Az előző számban már volt térkép a 4-5. szinthez, szóval azt nem közöljük újra, csak a magyarázatot az érdekesebb részekhez. Na, gyerünk:

4. szint

Itt csak egyetlen szörnyfajtával találkozunk: hatalmas méretű pókokkal. Ugyan harcban elég lassúak és elég gyengék is (20-30 HP-nyi útsere általában már kifekszenek), de a harapásuk mérgező. Ha az első két karakterünk valamelyikének bevisznek egy találatot, akkor az nemokára érezni fogja a mérgeg hatását (*Y feels the Poison!*) és a HP-je 10-12 pontonként villámgyorsan addig csökken, amíg a karakter meg nem hal. A cleric Slow Poison varázslatával lassíthatjuk a mérgeg hatását, de kb. 1 pernyi idő múlva így is jelentkezi fog. Így tehát első dolgunk legyen, hogy a szint északi részén levő egyik szobából, a 12-vel jelölt szobából felvegyük a 2-2 db *Potion of Cure Poison* (ha arra indulunk, akkor csak 1 vagy két pókkal vívott küzdelmet kell megüsznünk). Ha van nálunk ilyen potion, akkor mérgezés esetén adjuk a mérgezett karakter kezébe, és jobb clickkel használjuk — a mérgezés azonnal elmúlik. Ha egy karakterünk meg van mérgezve (a karakterlapon piros POISONED felirat), akkor ne pihenjünk, mert a pihenő ideje alatt a karakter elhalálozik! A szint keleti részén a pókokat egyébként nem lehet végérvényesen kiirtani, állandóan újratermelődnék (egyébként ezen a szinten '!'-el jelöltük azokat a szobákat, ahol biztos lesz egy pók). Az átjárókat néha pókháló zárja le: ezeket nem jelöltük a térképen, mert valamelyik harcok karakter kezében tartott szürő- vagy vágófegyver használatával azonnal utat lehet nyitni rajtuk.

1 — NPC (Tarhóg): A 3. szint utolsó terméből az észak felé vezető létrán távozzunk. A 4. szint elején egy beugróban egy sebesült dwarf harcost (5. szintű) pillantunk meg, aki a dwarf-kkal vívott küzdelemben sérült meg, de hajlandó beállni a csapatunkba. (A nevét Tarhognak írtuk a jelmagyarázatban. Ezt hívják "nyomdahubának": helyesen Taghor.) Természetesen vigyük magunkkal: a hátsó sorba áll be, tehát adjuk az egyik kezébe az íjat és palkoljuk át a tegezébe a többi karakterünknél levő nyilakat. Ő majd hátulról támogatja nyilazással az első két karakter harcat (ez a trío általában már elegendő ahhoz, hogy a pókokkal vívott küzdelem lehetőleg harapás nélkül üssük meg). Egyébként egy jöfélé lánccal is van rajta, szóval nem árt ha azt átteszük, az első sorban levő második karakterre. Azonkivül meg nem árt pihenni egyet, mert csak 3 HP-je van. (Ááááá! Most látjuk, hogy nincs beirva a szám az előző számban levő térképbe: mindegy, Tarhóg a szint közepén levő lépcső után van, az északra vezető folyosón egy nyugati beugróban. Jaj, de kis ügyesek vagyunk, a szint közepén levő másik lépcsőt (a délebbre esőt) is elrontottuk: az természetesen nem lefelé, hanem felfelé vezet, a 3. szint utolsó termébe. Elnézést...)

12 — Itt két *Cure Poison* van, de az ide vezető két illúziófal nyitásáraól nem tudunk nyilatkozni. Az viszont biztos, hogy nem erről a szintről lehet nyitni őket: miután az 5. szintről visszajöttünk ide, akkor nyitnak ki. Lehet, hogy valamelyik ottani ACL volt a bűnös (jó szokásunk szerint mindegyiket átkapcsolgattuk), de az is lehet, hogy a program megvárta, míg letakarodunk oda.

14-15 — Ebbe a terebbe csak az 5. szintről tudunk majd feljönni.

A — Ezen a folyosón három gódor zárja le a nyugat felé vezető utat. Az elsőt a folyosó elején levő ACL (másképpen kapcsoló; kis ronda szobor, aminek a kezét lehet mozgatni) zárja, a másodikat a D-vel jelölt ACL, a harmadikat pedig a semmilyen betűvel nem jelölt ACL (ami látszik a 4. szint térképéről mindent lefelejtettünk...). az egyébként az A folyosóról délre eső terebben van. A teremből három ajtó s szoba nyílik dél felé — amelyekben nincs a térképen szobor, abban van az utolsó ACL. A gódrós folyosó végén levő bukkanó természetesen újra megnyitja a gódróket.

B — Ezt az illúziófalat az E-vel jelölt ACL átállítása nyitja.

C — Ha meghúzzuk a láncot, akkor a Taghortól északra vezető folyosókon levő két illúziófalosor normális falosor lesz. A keleti falosor egyébként csak északi, a nyugati pedig csak déli irányban járható. Egy újabb hiány: a nyugati falosor északi részéről lemaradt egy Dwarfnek Jólélése (ahol nincs pont).

F — Portál. Egyelőre még nem használható, majd ld. később.

G — 'Oracle of Knowledge'. (Még egy megjegyzés: a 11-nél levő helyen talált csatabárd (*Drow Cleaver*) nagyon kellemes fegyver, tehát azonnal nyomjuk a harcok karakterek egyikének a kezébe.)

5. szint

Ez egy nagyon nyugis szint. Itt is csak pókok vannak, de mindössze kettő darabbal találkozunk.

A — Itt észak felé három Dwarfnek Key segítségével nyitható ajtó vezet. A térképről kiderül, hogy teljesen mindegy, melyiket nyitjuk ki, de a lényeg az, hogy az egyiket feltétlenül nyissuk meg, mert az egyik részről az ajtók mögé fogunk teleportálni és ha nem nyitítottuk ki egyet sem, akkor ezután nem nagyon fogjuk már a déli részt látni... (az ajtók csak déli felől nyithatók) Dwarf kulcsunk itt még biztos van, ellenben a későbbiekben mindenképpen szükségünk lesz egyre (4. szint zárt részén lesz egy kulcsos ajtó, amelyhez szintén ilyen kulcs kell és eggyel kevesebb Dwarf kulcs van a jätékban, mint ahány ajtó nyitható ilyen tárggyal). Tehát az itteni ajtók egyikét álkulccsal nyissuk. Az egyik biztosan nyitható vele és remélhetőleg van thief osztályú karakter is a csapatban...

B — Az innen délre eső ajtó mögötti részén nagyon mókás dolgokban lesz részünk: minden egyes helyen, amit magunk mögött hagyunk, egy gódor nyílik meg, amelyen a 6. szint délnyugati részére potyanunk. Az ezen a részen megnyitni gódróket lehet a B-vel jelölt ACL-lel becsukni. Itt egy csomó felesleges tárgy van, ezekből a két *Golden Key* a fontos és a 8-cal jelölt részén levő scroll és pánóé. Az oda vezető ajtót az egyik aranykulcs nyitja, a bent levő illúziófalat a másik. Az útvonalból következik, hogy ide kétszer kell majd bejőnünk, mert előszörre csak úgy tudunk kijutni innen, hogy lepottyanunk a gódorbe: az első körben szerezzük meg az egyik kulcsot, aztán ugorjunk bele valamelyik gódorbe. A 6. szinten levő ajtók közül ügyis csak azt az egyet tudjuk kinyitni, amelyek az 5. szintre visszavezető lépcső folyosójára visznek, szóval nem lesz nehéz visszatérni. Miután visszatértünk, a B-vel jelölt ACL-lel csukjuk be a gódróket, aztán szerezzük meg a másik kulcsot és nyissuk ki a 8-nál levő illúziófalat. Egy teleport van mögötte, ami az innen északra levő terebbe teleportál (a körrel jelölt helyre). (A T1 teleport csak simán az ajtó elé tesz vissza.)

13 — Ez a terem a dwarfok átmeneti táborá. A bejáratnál Armun a klán szövője vár bennünket és információit ajánl: hoi-mi kijáratról, amennyiben a szükség órájában hajlandóak vagyunk segíteni nekik (HEAR PROPOSAL). Hosszú mesét mond a törzsről, amelyben szó esik arról, hogy felkötözték a felszínre, aztán majdnem kipusztultak, majd úgy döntöttek, hogy inkább mégis visszatérnek őseik földjére (bányába), ami valahol jóval lejjebb fekszik. A keresés közben letáboroztak a kőportál előtt (ld. F), ami hitelen villogni kezdett, majd egy nagy horda dwarf tört elő a mélyéből, akiket egy Syndhia nevű lány vezetett. Hosszas küzdelemben ugyan visszaverték őket, de a harcban Teirgun király megsebesült egy mérgezett törőtől és most haldozik, továbbá a dwarf-k magukkal hurcolták Kisbarg herceget. Rövid pihenő után természetesen mennek teirgadtani (majd bo-

meg a tápértékük. Ettől a szinttől kezdve a térképen levő ajtónál egy új jelölés is lesz: eddig az ajtónál szükség esetén azt is jelöljük, hogy ha csak egy adott irányból volt járható (az ajtón keresztül mutató nyíl); mivel innen már szükség lesz rá, azt is jelöljük, hogy ha az ajtó csak egy irányból nyitható (az ajtóra mutató nyíl) és azokon a helyeken, ahol "kulcsfogtán" voltunk azt is, ha valamilyen kulcs kell a nyitáshoz (D1-D2-D3 a szögvegen).

D1 — Golden Key használatával nyílik.

A — A falon rúna tájékozást a következő ajtó nyitására módosított. *Tedd le a fegyvereid, mielőtt használnád*. Ez emberi nyelven azt jelenti, hogy dobjunk egy-egy fegyvert az északi és déli beugróban levő beugróba (például két tör megfelel a cél-nak).

B — Két ilyen helyszín is van. A kelet-nyugati falon néhány érdekes lyuk vonhatja magára a figyelmünket, amiről azt kapjuk: valamilyen tüzelő mechanizmusnak tűnik... Rögötn meg is ismerkedhetünk vele, mielőtt a szoba közepén álló bukkánóra lépünk: néhány dart landol a közepén álló karakterek oldalában. Különösebb veszélyt nem jelent: csak 1-2 HP-nyit sebeznek.

C — Az illúziófal az alul, közepén levő kis kapcsolóval nyitható.

D — Portál kijárat. Az innen északra fekvő rész három szobájában láthatólag csak tojások vannak, viszont mindegyikben 4-4 Kenku fog várni bennünk (a délre levő, egy helyszínből álló szobába csak kettő fét be). Így mindenkinek a saját belátására bízunk, hogy bekukkant-e oda.

E — A folyósók fordulóban 3-4 bukkánó sorakozik. Itt ugyan rúna nem tájékozást róla, viszont mielőtt a bukkánóra lépünk, magunktól is megtudjuk, hogy újabb "tüzelő mechanizmus-szerű" dolgokba botlottunk. A kelet nyugati-irányban levő folyósóra befordulva egyébként elkerülhetjük őket azzal, hogy mielőtt a bukkánóra lépünk, azonnal vissza is szökkenünk. Itt egyébként érdemes az összes dartot összeszedni, mert később szükség lesz rájuk.

F — A lépcső egy kisebb alszintre vezet, amelynek a délnyugati és dékeleti részében levő szobában egy-egy dwarf kulcs tartózkodik. Mivel a lenti szobák csak a másik oldalról nyithatók, csak szabadeséssel tudunk bejutni. Az F-fel jelölt résztől keletre és nyugatra fekvő szobákban találjuk a "liftet".

G — Itt a falon egy rúna díszelg: "Ezüstáru tárolók... Légy ügyes!" Ennek így nem túl sok értelme van, de mindjárt több lesz akkor, ha a falon levő rekeszből magunkhoz vesszük a pálcát és leteszünk helyette egy dartot (vagy egy tör). Az rögötn elűnik és az illúziófal rögötn el is tűnik. Az összes többi is így nyílik, de lehetőleg csak a térképeken jelölt érdekes helyszínek felé vezető helyszínekre vezetők bontsuk, mert nem lesz elég a dart (mehetünk vissza újakért).

H — Az illúziófalak dwarf kulccsal nyithatók északi, keleti és déli sorrendben, tehát három kulccsal jöjünk ide. Az utolsó nyitáskor feltáru a 7. szintre vezető lejáróban végződő folyosó...

4 — Itt a térképen jelölt dolgokon kívül egy kis ráadás is vár bennünket. Egy kedves, mosolygós és fekete köpenybe burkolt figura vár bennünket a beugróban és rendkívül felvilágosozódik jöttünkre: végre ismét eljött hozzá néhány Waterdeep városának a hétre rendelt megmentői közül... Aztán hosszas fejtegetésbe bonyolódik Xanathar ténykedéséről: a derék főgonosz már évek óta dolgozik a város ellen és mielőtt eléggé meggyengítette, támadásra vezet a teljesen gyantúlan település ellen a szolgáit. Megállításának csak egyetlen módja van: ha kinyírják. Ez viszont nem igazán fog menni Silvas pálcája nélkül, ami az egyetlen dolog, ami igazán hathat egy 'beholderre', lévén egy beholder szemköznyából készült. A drow-k viszont teljesen idioták, mert Xanathar szövetségeseinek tetteit magukat, de közben azt tervezik, hogy kinyírják a dwarfokat, megszerezik a pálcát és ők támadják meg a várost. Ez viszont figyelmeztetheti a város urát a föld mélyéről fenyegető veszélyre és teljesen romba döntheti a megletépésen alapuló támadási tervet. Így tehát a derék úr meg fogja állítani a drow-kat és a pálcát magának fogja megszerezni. Aztán amikor Xanathar elfoglalta a várost, akkor ő is meggymözi — így tehát csak akkor fog lecsapni rá és övé lesz minden... Addig is nincs más dolga, mint várni — unalomö-zőnek addig megöl bennünket. Ezt teljesen komolyan mondja, mert mielőtt befejezte a mondanivalóját, támadásra lendül. Elsőre csak sima kézfutasban akartuk levérni, aztán szép sorban kinyírta a karaktereinket. Erre aztán már mérgek lettünk és következőre egy *Fireball*-al nyitottunk nála, ami rendkívül rossz hatással volt az egészségi állapotára.

7. szint

Itt kezdődik a drow-k tábora. A szinten kétféle szörnnyel találkozunk: a mezel drow-k egyik csapatába már rögötn a lejártnál belebotlunk. Ezek nem túl erősek (20-25 HP) körül, viszont négyesével sem jelentenek különösebb gondot egy kipihent társulatnak. Szákmányolhatunk tőlük viszont cool kardokat: az *Adamantite Sword*-ot mindenki úgy fordítja, ahogy akarja, mi gyémántkemény kardnak nevezük (*En meg 'Adam Ant-rajongó Sbetünk — CoVboy*), viszont csak akkor érdemes gyűjtögetnünk őket, ha a többi szintről még nem szerztük meg a jobb kézfegyvereket (*Slicers, Drow Cleaver, Severious*, stb.). A drow-k kardjai mérgezettek: találat esetén a karakter megbénul (*PARALYZED*). Ez ugyan nem halálos, de a megbénult karakter természetesen nem tud harcolni, szóval a clericnél ezen a szinten tartsunk evidenciában legalább egy *Remove Paralysis* varázslatot. A másik fajta nagyon kellemetlen ellenfél lesz: ezek hosszú köpenyt viselő élőhalottak, szinten gyémántkarddal felszerelve (az övek nem mérgezett). A HP-jük ezeken is csak 30 körül van, viszont az AC-jük alacsony a minusz végtelen körül: ezt a szintet csak a 8-10. szintek felfedése után juttat be teljesen (tehát a karaktereink ennek megfelelő felszereléssel, szintel és varázslatokkal rendelkezők), mégis csak 4-5 HP-nyit találatok tudtunk bevinni nekik és rá se bagóztak a mage 3-4. szintű támadó varázslataira — közben meg 10-15 HP-1 nyiszáltak le rólunk minden egyes kardcsapással (hogy fulladnának meg, ahol vannak!)...

A — Itt egy nagy főből drow őrjárat elmékedik a rabszolgáltatás szépségeiről, valamint azt óhajtják, hogy minél előbb tűnjünk el oda, ahonnan jöttünk. A vesztégetési próbálkozás röhgést kelt bennük. Nem kulturált dolog kiröhögni más embereket és az ilyen inzulzus következményeket von maga után: *ATTACK* és a legnagyobb lelki nyugalommal feldaraboljuk őket.

B — Ez két mókás hely: a rúna a falon arra biztat bennünket, hogy egy percet se tétovázzunk — aztán a két bukkánóra lépve egy *Fireball* szakad a társulat nyakába valahonnan.

C — A nyomógomb ugyan kikapcsolja a gódrót az útból, de az északi folyosóról *Fireball* is érkezik az üdvözlésünkre.

D — A délre levő illúziófalat a nyomógomb fogja nyitni, mielőtt adományoztunk valamit a falirekeszbe. Mivel erre a helyszíntre érkezve már volt szerencsénk a hasonló 'drágakődrés kulcsot' szisztéma alapján működő berendezésekhez, a láma játékos itt elbukja az egyik kulcsát. A fukar játékos viszont csak egy kavicsot (vagy bármilyen más értéketlen tárgyat) tesz be a rekeszbe, mert az is bőven elég lesz.

E — Ez egy nagyon kellemes kis rész lesz, jó kis hadgyakorlat. Először is nyissuk ki az illúziófalakat a falon levő gombbal, aztán irány a keleti folyosó, majd rámojjuk ki az északi és dél felé nyíló szobákat. A tolvajokat igazán nagy örömmel fogadják azok a köpenyes élőhalottak, amelyekből minden szobában lesz két darab... A folyosó végén levő szobát nem nyitja a nyomógomb — azt majd a szemközti folyosó végén levő ajtó nyomógombja fogja. Irány tehát a nyugati folyosó, ahol az északi és déli szobák ajtaját az előbbi ajtónyitások szintén kintarták és újabb köpenyes fickók sereglenek elő rövid észmeccserére. Miután mindent kipakoltunk, tovább dél felé, ahol a négy ajtónál megszabadulhatunk 2-2 *Drow* és *Jeweled Key*-től.

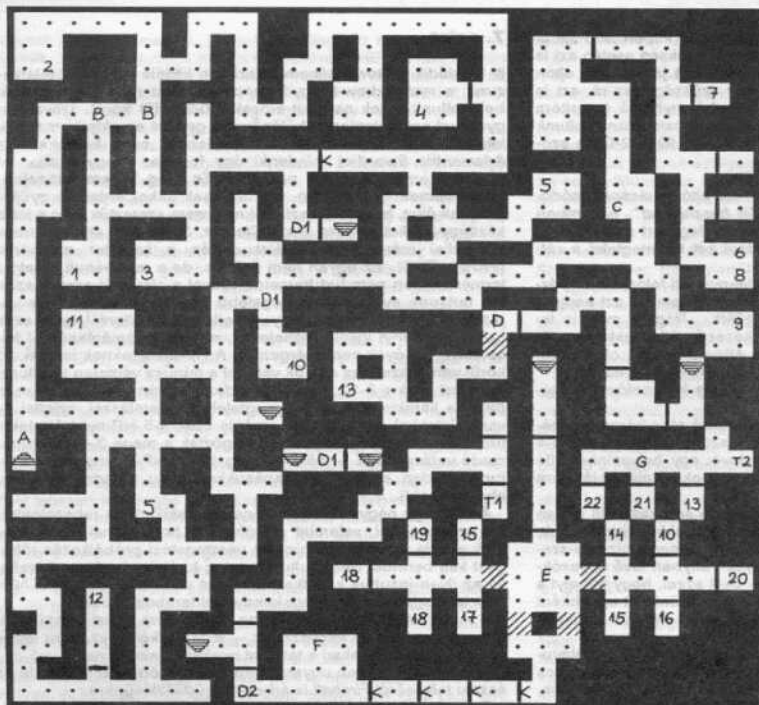
F — Itt portálok vannak sorban; van egy az 5. szinthez (*Stone Necklace*, az E-vel jelölt helyről/rel); a mellette levő szolgálat a 9. szinthez (*Stone Dagger*, az A-val jelölt helyről/rel); van egy kijárat a 10. szintre; egy másik kijárat a 4. szintre (onnan a *Stone Medallion* lehet idejutni) és egy ki/bejárat "valahová" (reméljük mindenki ért drow-ú és ismeri a számokat is...)

G — Ide a T1 teleport használatával juthatunk be (lehet, hogy ez is csak egy alszint, de volt annyira hely a térképen, hogy ide rajzoljuk). A falon levő rúnák (Mágia, Pajzs, Fegyver) mutatják, hogy a szobákban milyen típusú stuff lesz — viszont csak az egyik szobát lehet kinyitni. Részünkről a *Bracers* + 3-at nyúltuk le, mert elég jól festett a paladinunk AC-jénél a — 8.

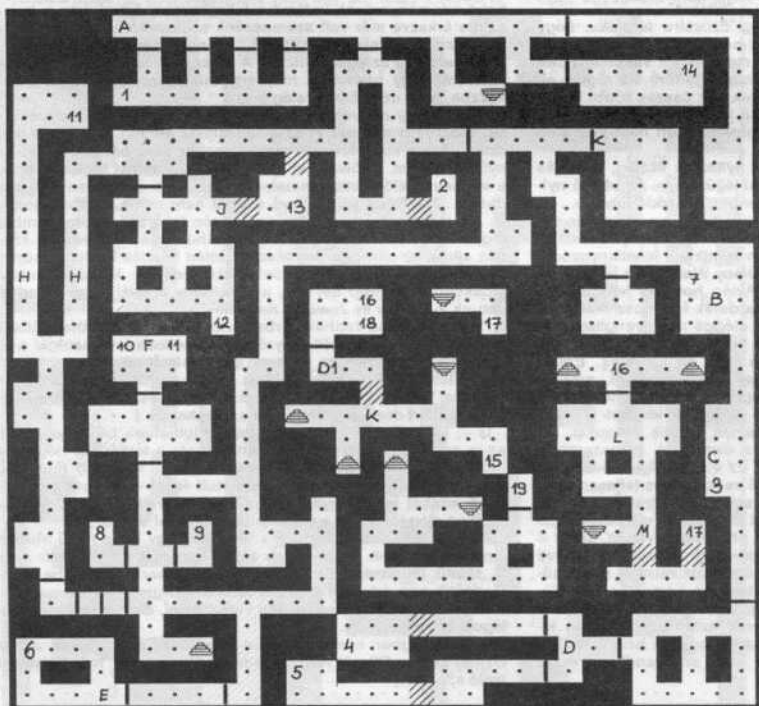
7 — Néhány csont, aminek a birtokosa egy Ileria nevű human female cleric volt. Nem fontos életre keltetni a dwarfoknál: csak 6. szintű (minimális EP-vel) és elég szomorú lenne, ha a mi clericünk nem érte volna el a 6. szintet addigre...

11 — A medallion van valami varázsló, de nem egészen világos, hogy micsoda.

(Ha a szögvegen nem volt külön hivatkozás a kulcsokra, akkor D1-nél *Drow*, D2-nél *Ruby*, D3-nál *Jeweled Key* használatával nyíló ajtó van.)



- 1 — Cleric Scroll of Slow Poison
- 2 — Mage Scroll of Fireball
- 3 — Cleric Scroll of Create Food
- 4 — Necklace + Iron Rations + Cleric Scroll of Bless
- 5 — Arrow
- 6 — Cleric Scroll of Protect Evil '10 + Remove Paralysis
- 7 — Human Bones
- 8 — Golden Key
- 9 — Shield (—1 AC)
- 10 — 3 db Arrow
- 11 — Medallion
- 12 — Potion of Healing + Golden Key
- 13 — Ring
- 14 — Banded Armor (—6 AC)
- 15 — Jeweled Key
- 16 — Ruby Key
- 17 — Cleric Scroll of Cure Light Wounds
- 18 — Drow Key
- 19 — Mage Scroll of Fear
- 20 — Mage Scroll of Lightning Bolt
- 21 — Bracers (—3 AC)
- 22 — 'Slicers' + 3



- 1 — Ring + Medallion
- 2 — 'Night Stalker' Sword
- 3 — Wand of Lightning Bolt
- 4 — Mage Scroll of Ice Storm
- 5 — Lock Picks
- 6 — Sceptre of Kingly Might + Robe
- 7 — Rock
- 8 — Plate Mail of Great Beauty (—1 AC)
- 9 — Flail
- 10 — Cleric Scroll of Protect Evil
- 11 — Ring (magical)
- 12 — Mage Scroll of Invisibility '10
- 13 — Cleric Scroll of Hold Person
- 14 — Cleric Scrolls of: Cure Critical + Neutral Poison + Prayer + Hold Person
- 15 — Gem + Drow Key
- 16 — Ruby Key
- 17 — Drow Key
- 18 — Drow Bow + Mage Scroll of Vampiric Touch
- 19 — Jeweled Key + Mage Scroll of Shield

Itt is kétféle szörny lesz. Van egyrészt a derék kutyuli, ami tüzelőhőket köpköd ránk (30 HP körül, de többen szoktak jönni egyszerre), meg van egy furcsa mixtura, ami a kentaurok alapján készíthető, de az alfele nem ló, hanem pók. Ez persze nem zavarja abban, hogy már messziről lándzsákat vágjon hozzánk. Az utóbbi sem túl erős, de ez is csapatokban közlekedik.

▽ Yikes! Ez a köpködő kutya kinyírta a derék von Dabot!



A — Useful nyomógomb: kinyitja a dél felé vezető összes ajtót. A baj csak az, hogy olyan 6-7 kutyuli is elősergellik mögüök...

B — A falon levő nyomógombok a földön levő gödrök elhelyezkedésére vannak hatással, de a bukkánokra lépve is állítható valami elborult logika alapján. Mindegy, csak tegyük szabaddá az utat dél felé.

C — Portál kijárat a 10. szintről.

D — Az innen nyíló két folyosón egy-egy átfal zárja el az utat. Ha az egyik folyosón már jártunk, akkor a másik folyosón levő átfal igazítható, tehát csak az egyik stufot lehet felvenni. Nyilvánvaló, hogy a mage sokkal jobban örül egy "Jégvihar"nak, mint egy álkulcsnak, amiből már egyikként is van vagy öt.

E — Ezen a részen egy fordító van, ami nem drow szöveget tesz át magyarra, hanem minket a folyosó átellenes végére. A stuff megszerzéséhez. A stuff megszerzéséhez tehát észak felé fordulva kell elindulnunk.

F — Az előtte levő szobában van 6 "spitaur", itt pedig portal bejárat a 10. szintre Keirgar herceghez és Shyndiához (*Stone Sceptre*).

G — Ha ezt a folyosót dél felől, az ajtó soron keresztül közelítjük meg, akkor az ide nyíló ajtó előtti ajtó nyitások, aktiváljuk a G-nél levő "ízét", ami 3-4 másodpercenként egy Fireball nevű ajándékkal kedveskedik a délre vezető folyosón levő kalandoroknak. A tüzgolyókat ki lehet kerülni a keleti nyugati irányú beugrások kihasználásával: megvárjuk, míg elmegy egy golyó, szaladunk egy kicsit és a beugróban várunk addig, amíg elmegy a következő is. Vigyázzatok a lépésekkel! A második beugróról déli és a harmadik beugró északi részén egy gödör van, amelyekkel a 9. szint 6-ossal vagy 9-essel jelölt helyére juthatunk — viszont ha az innen kelet felé vezető ajtót még nem nyitottuk ki a másik oldalról, akkor ez itt szűkútca.

H — Ha ezen a folyosón észak felé haladunk, akkor a H-val jelölt hely elérése után, a másik folyosó H-jához kerülünk (dél felé haladva nem).

I — Dél felé cool hely van! Feltétlenül siess csak be...

J — A dél felé eső falon, a jobb felső részen egy kis kapcsoló nyitja az illúziófalat.

K — Ez is egy illúziófal. A jelölése egyértelművé teszi, hogy hogyan nyílik: hozzá kell vágni a drow pajzsot (a 9. szinten találjuk).

L — Az ajtó melletti részen (a nyomógomb helyén) felirat: "Talan fel kéne rakni ide valamit..." A nyomógomb sem az ajtót nyitja, hanem egy rekeszt a falon. A szükséges eljárást a falon levő rúna adja meg: "Drágakövecskét". Tegyük tehát egy kulcsot a rekeszbe (nekünk éppen egy *Drow Key* volt kéznél, de később kipróbáltuk: más is jó), nyomjuk meg a nyomógombot, aztán vegyük ki a rekeszből a drágakövet. A Gem természetesen az ajtót fogja nyitni.

M — Dél felé egy kis kapcsoló a falon nyitja az illúziófalat.

11 — A Gyűrűben valami mágikus löket van.

(A D1-nél Ruby Key kell, a többi kulcsos ajtónál mindenképpen lesz kulcsunk.)

9. színt

Ismét két szörny típus lesz: van egyrészt egy hatlábú párdcszerűség (25 HP körül), a farka végén valami szögös buzogány. Ennek kivételesen tudjuk a nevét, ami valószínűleg abszolút nem érdekel senkit: cheetaur (látjuk a HERO'S QUEST-ben). Jó nagyokat vág a hátunkra, ráadásul csapatosan közlekedik. A másik szörny úgy néz ki, mint valami felühdótt poszívó és mindenfelől csápok lógnak rajta. Ez nem túl erős és gyengén is harcra.

A — Portál ki/bejárat a 7. szint felé.

B — "Oracle of Devouring".

C — Itt egy poszívó harc közben lenyúlta tőlünk a "Királyi hatalom Jögarát" (*Sceptre of Kingly Might*). Még lopnak is!...

D — Az ajtó előtti 4 beugróban egy-egy "Donate Sword/Armor/Food/Missile" szöveget adakozásra. Az első három egyértelmű is volt: letettünk egy *Ration*-t, egy felesleges páncélt (mindegy milyen), meg egy felesleges kardot (mindegy milyen). Az utolsóval apróbb gondjaink támadtak, mert "rakéta" gyanánt *Magic Missile*-ekkel bombáztuk a falat, ami a program elég szkeptikus módon szemlélte az eseményeket, mert semmi nem történt. Aztán egy hirtelen ötlettől vezérelve "a valamennyi tüzelesi mechanizmusból" gyűjtött egyik datort helyzetük ide és máris nyitva állt a dél felé vezető ajtó. (Milyen kellemetlen, ha eldobtat, mint felesleges tárgyat...)

E — Ez is egy jó hely. Minden egyes keresztfolyosón 2-2 dartszappók a közepén levő karakterek oldalába. Itt találjuk egyébként a néhai Beohram földi maradványait is. Őt érdemes a dwarfoknál feléleszteni, mert egy 8. szintű human male fighter (az első sorba nem érdemes tenni, mert kevés a HP-je).

F — Az előző szinten megismert "drágakövet kulcsért" módszer fordítottja: "kulcsot drágakőért". Egy drágakőnek mindenképpen lennie kell nálunk (az előző szinten 15-tel jelölve). A kulcs természetesen a dél felé vezető ajtót fogja nyitni és éppen olyan típusú szokott lenni, ami éppen nincs nálunk.

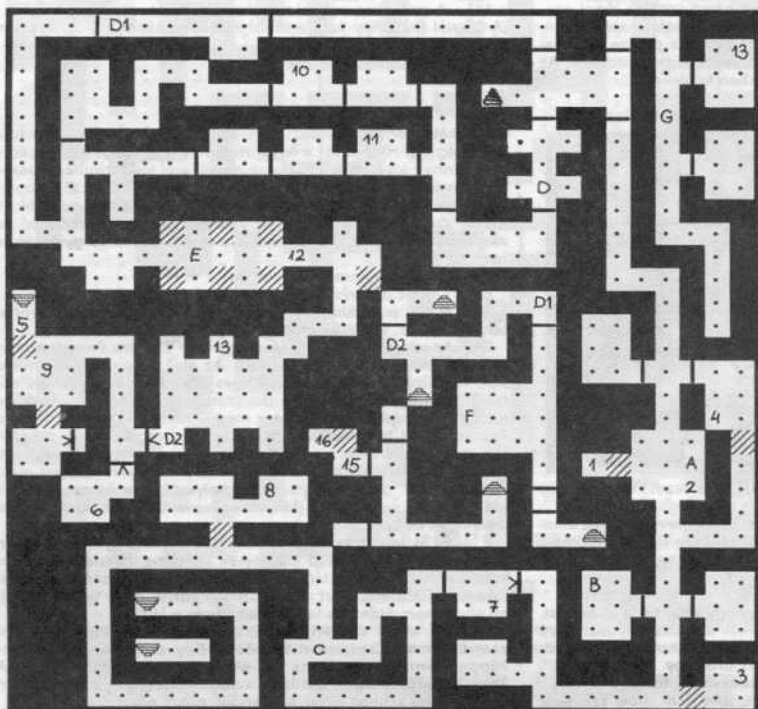
G — Ez egy elég szomorú hely volt: az innen keletre nyíló szobákat "Egy különleges kulcsra van szükség" felirat díszíti. Mivel a minta pont úgy néz ki, mint egyfeljebb a drágakövel nyíló ajtónál, eltávolítottuk egy fél óra a kulcsainkat drágakövekre váltani. Aztán boldogan feliraktuk a falra... és nagyon nem történt semmi. Kinunkban nekialtunk az összes nálunk levő tárgyat felpakolni (szépen mutatott rajta a láncos buzogány) — aztán az egyikre kinyílt mindkettő. A lehető legkézenfekvőbb tárgyra, amiből úgyis csak egy darab van és nagyon hasznosnak tűnik már első ránézésre is: úgy hívják, úgy *Rock*. (Nem a szürkék, hanem a feketék a "speciális" kulcsok.)

9 — A két scrollt csak akkor lehet felvenni, ha a 8. szint lövöldözős folyosójáról esünk le ide (a másik irányból két gödör zárja el az utat). Persze előbb nem árt kinyitni a kelet felé vezető folyosó végén levő keleti ajtót, különben zsákutca. Azonkívül ezekből a varázslatokból másról is van (meg a cleric úgyis megtanulja őket), szóval kar értük történünk magunkat. (D1-nél Drow, D2-nél Ruby Key szükséges. Az északnyugati részen levő D1-nél felesleges elszórnai a Drow Keyt — a másik oldalról is bejárható.)

(Elnézést, hogy itt is meg a 7. szintnél is lapozni kell a térkép jelmagyarázatához, de sehogy sem akartak egymás mellé kerülni — CoVboy)

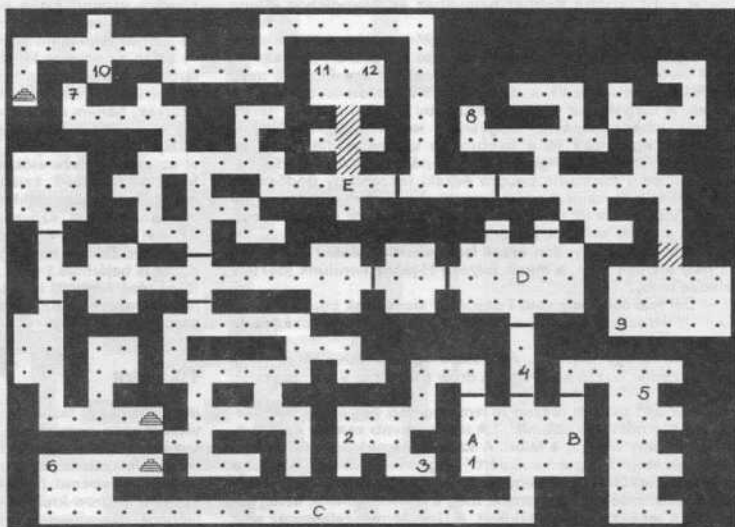
10. színt

Itt szörnyekből találnuk tücsköt-bogarat. Azaz csak tücsköt, az viszont szép nagy darab (olyan 30 HP körül van ez is), az egyik kezükben alabárdal, a másikban pedig törrel hadonászva próbálnak felszabadulni bennünket. Mindkettő mérgező: találatnál ugyanúgy lebénul (PARALYZED) az eltalált karakter, mint a 7. szinten a drow-knál. Így tehát itt sem fog megártani, ha a clericnél állandóan készenlétben van egy-két *Remove Paralysis* varázslat.



- 1 — Drow Shield
(—4 AC)
- 2 — Drow Boots
- 4 — Mage Scroll of
Invisibility
- 5 — Cleric Scroll of
Raise Dead
- 6 — Potion of Extra
Healing
- 7 — Wand of Fireball
- 8 — Cleric Scroll of
Raise Dead
- 9 — Cleric Scroll of
Cure Serious +
Dispel Magic
- 10 — Cleric Scroll of
Detect Magic
- 11 — Potion of Poison
- 12 — Human Bones +
'Severious'
Sword + Helmet
+ Holy Symbol
+ Plate Mail
(—7 AC)
- 13 — Drow Key
- 14 — Spear
- 15 — Mage Scroll of
Armor
- 16 — Cleric Scroll of
Flame Blade

- 1 — Cleric Scrolls of
Flame Blade +
Remove Paral.
- 2 — Wand
- 3 — NPC (Keirgar)
- 4 — Shyndia
- 5 — Potion of Poison
- 6 — Plate Mail
- 7 — Human Bones +
Skull Key
- 8 — Cleric Scrolls of
Neutral Poison
- 9 — Mage Scroll of
Cone Cold
- 10 — Arrow
- 11 — Potion of Giant
Strength
- 12 — Ring



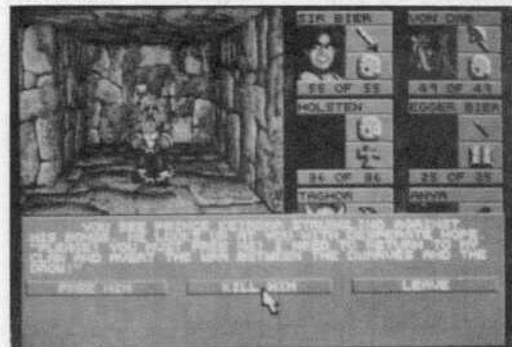
A — Portal kijarat a 8. szint F-fel jelzett helyszinerol (Stone Scepter). Visszafele a 8. szint C-vel jelzett helyere jutunk.

B — Portal "valahonnan".

C — Ezen a folyoson nehany csillogo teleport allja az utunkat es a mellettu lev kapcsolodal allitjuk, hogy melyik resze dobnak at. Azonkivul a folyosó elejen van egy "Tizenharom" jelentésű rúna. Ez a szám rendkívül szerencsétlen, azonkivül ahogy így elnezzük áll egy '1' és egy '3' számjegyből...

D — Az észak felé nyíló két ajtó mögött egy-egy nyomógomb van. Talán nem kellene nyomkodni őket... (ugye látod, hogy hol állsz?) A dél felé vezet az ajtó (Shyndhia felé) a Skull Key nyitja, bár nem biztos, hogy el kellene pazarolni...

E — Az illúziófalak egy kis bonyodalmat okoznak: ha a dél felé eső beugróban levő karon rántunk kettőt, akkor nyílik észak felé kettő. Odabent újabb két kar; az egyiket megrángatva nyílik az észak felé levő illúziófal (és záródik a másik), a másik az ellentéte az előbbinek.



△ Keirgar még nem tudja, hogy 'Fényesebb a láncnál a kard'

3 — Itt hímblózik a falon levő láncra a dwarf Keirgar herceg, akit a drow-k elhurcoltak magukkal. Mihelyt megjöttünk, vadul csörögni kezd és — szabad(os) fordításban — eképp szólja: "Jó, hogy jössz! Nem akasztanál le innen? Elég egysíkú itt az élet, azonkivül meg kellene akadályoznom, hogy az enyéim háborút indítsanak a drow-k ellen." Egy ideig elmélkedünk egy KILL HIM-en (bátor fickók vagyunk), aztán inkább kiszabadítjuk

Na ennyi. A 11-12. szintet már mindenki bejárhatja magától is. Azt a két szintet (illetve másfelet, mert a 12. szint csak feleakkora, mint a többi), már igazán bejárhatjátok egyedül is! Teljesen felesleges jelzős szerkezeteket fabrikálni személyünkkel (esetleg bunkóknál a mamánk személyével) kapcsolatban: így legalább furdálja az oldalakat a kíváncsiság és nekikélt komolyabban játszani a legjobb RPG-vel, ami valaha is napvilágot látott! (Egyébként ez nem csak a mi véleményünk: szeptember és október folyamán ez a játék vezette az európai és az Egyesült Államok eladási statisztikáit! Ezidáig kb. 200.000 darabot adtak el belőle világszerte, ami elég figyelemre méltó ahhoz képest, hogy az Amiga-verzió 40, a PC pedig 50 angol font körüli összegért vár gazdára...) Aztán legalább büszké lehetek, hogy végigjártattok és várhatjátok a 2. részt, amit már boldogan írkl az SSI egyesített kommandója. Csak hogy fogtok lejjebb jutni? Hihi!...

(A játékkal egyébként PC-n játszottunk (a fotók is erről készültek), mert kicsit kényelmesebb winchesterről játszani, mint a lemezeket cserélgetni, ráadásul a grafika sokkal szebb rajta, mint Amigán. Természetesen nem a CGA-verzióról beszélünk, mert egyébként van olyan is — rendkívül szép...)

As előző számban félbehagytuk a cleric és mage varázslatok listájának felsorolását, mert az 5. szintig csak annyi kellett. Most akkor folytatjuk a felsorolást, de előtte egy helyreigazítás a paladin osztály karakter varázslati ténylekedését illetően: biztos rossz napunk volt, amikor azt írtuk, hogy ő is "tud varázsolni" — a helyes megfogalmazás úgy hangzik, hogy ő is használhat cleric scrollt (ami azért nem egészen ugyanaz). Varázslatok.
Cleric:
Creath Food: Ez is nagyon jó kis varázslat. Egyszen alkalmasazakora a csapatban lévő összes karakter azonnal dugig lakik.
Diaper Magic: Ugyanis, mint a mage hasonló varázslata.
Magical Vestment: Ez mondjuk "Magikus Misesruha" jelentést hordoz, de abszolút nem látuk be, hogy miért kell bohócnak öltöznünk a föld mélyén... (vagyis nem produkt semmi)
Prayer: Az alacsonyabb szintű ima erősebb kivételben. A varázslat ideje alatt a karaktereink jobban harcolnak.
Remove Paralysis: Megbénult karakterek gyógyítása az egész csapatban. A 7. és a 10. szinten van rá szükség.
Cure Sickness: Komolyabb sérülések gyógyítása valamelyik karakteren. 20 HP körül gyógyít, pihenésnél — a gyógyító varázslatok logikája alapján — automatikus.
Cure Critical: Egy karakter maximális HP-re történő gyógyítása, pihenésnél automatikus.
Raise Dead: Halott feltámasztása. A kiválasztott halott karakterünk minimális HP-vel viszteret az első sorába. Csontokból nem lehet vele hullát feltámasztani, mert a varázslatához egy karakter kijelölése szükséges. Természetesen ha a karakter él, akkor no effect.
Neutral Poison: Elmebaj Ennek sem világos a használata: egyetlen ellenfél sem kezdett el hülyén vigyorgni tőle.
Protect Evf 10: Az 1. szintű hasonló varázslat az egész csapatra.

(FREE HIM). Rossz húzás, mert megint ömleni kezd belőle a szó: "Először is: nem a drow-k eszeltek ki az elrablásomat, hanem Shyndhia, Xanathar talpnyálója. Ha a népem a keresésem közben rárontana a drow-kra az nagyon sok hullát jelentene résznkről. Másodsor: ha a törzs tovább keresi az ősi lakhelyét, akkor pontosan Xanathar karmaiba fognak futni. Shyndhiától hallottam, hogy a mi ősi városunk szívében rendezte be a főhadiszállását. Vissza kell térem a törzsemhez, hogy megállítsam a drow-k elleni támadást és megakadályozzam, hogy Xanathar karmaiba lussanak. Beálhatok hozzátok?" Sajnos el kell fogadnunk az ajánlkozásait, így kénytelenek leszünk kidobni a csapatból az ifjú Dohrumot és a felszerelését átpakolni Keirgarra. Miután kiszabadítottuk a herceget, menjünk vissza a dwarfok táborába, ahol nagy öröngönges fogadják a megszabadított herceget, aztán Keirgar is kinyög egy fontos infót: "Kábé hét szinttel lejjebb innen találd az őseink tróntermét. (Nem kábé — pontosan!) A trónterem északi falán van egy hosszú, földalatti folyosóra nyíló titkos ajtó, ami a felszínre vezet ki, nem túl messze Waterdeep városától keletre." Keirgar természetesen a továbbiakban is velünk tart, hogy segítsen bennünk a Xanathar elleni küldetésünkben. (Mi attól függetlenül kirúgtuk, mert lecsértük Beohramta.)

4 — Itt van a Shyndhia nevű hölgy, aki Xanathar szolgája és tíz szinttel a föld mélyé alatt is békiben közlekedik. Fejlett taktikai érzékére vall, hogy az ellenünk való harcot teljesen kitalátalannak tartja és az életéért imádkodik: "Óóó, van egy tök jó ötletem: kedvesdrágaszéparanyos kalandor, ne ölj meg! Sztyolyát tessék! Cool infoim vannak, amit egy hullából nehezen húzhatnál ki! A finom, a ropogós! Például elmondhatom, hogyan menedelt meg a haladó dwarf királyt..." Mivel egy nő bántani nem túl etikus dolog jó, jó! Mindenkinek volt már barátója, tehát inkább úgy fogalmazunk: túl sűrűn bántani nem túl etikus...), inkább nem öljük meg (KILL HER), hanem kihallgatjuk (HER HER OUT). Ehhez nem is kell mikrofonokat elhelyeznünk a távollétben, mert rögtön kinyögi: "Xanathar terve volt, hogy egymás ellen fordítsa a drow-kat és a dwarfokat. Sajnos az öreg király túl makacs volt ahhoz, hogy ráeröltessem Xanathar akaratát, így tehát kénytelen voltam megmérgezni. A kórnából csak egyetlen módton lehet felabresztelni: az eggyel lejjebb levő szinten, a "Room of Lovers"-ben (egy csomó kapcsoló van ott) elhelyeztem egy pontiónt. Az az ellenérem." Ezzel a szép hölgy olajra lép. A mögötte levő helyszínen van egy "Isten hozott" rúna (mivel épp most mondtuk, hogy mi van rajta, inkább nem kéne nézgetni...).

7 — A kulcs társaságában néhány csont heverészik a földön. Felélesztés után kiderül róla, hogy ez Tyrria, 6. szintű human female ranger. Nem vettük fel: túl gyenge volt a karaktereinkhez képest.

Mage
Diaper Magic: Magia eltávolítása valamelyik karaktertől.
Fireball: Volt múltkor.
Flame Arrow: "Villámnyíl". Ez is egy Fireball-szerű cool kis támadó varázslat.
Heal: Volt múltkor.
Holy Weapon: Meggyegek a cleric 2. szintű hasonló varázslatával, de az a dwarfoktól lefelé már nem nagyon használható az ellenfelek ellen. Ez a inkább egy időre megállítja a támadásokat.
Invulnerability 10: Volt múltkor.
Lightning Bolt: "Villámcsapás". Ez egy nagyon kellemes támadó varázslat: a mage karakterrel szemben álló ellenfelek felett egy felhő repül el, megáll feletük, aztán egy villám vagy 25-30 HP-t rug belejük (ha két sorban vannak, akkor kettőbe).
Vampire Touch: "Vámpír érintés". Először is csak akkor használható, ha a mage másik keze szabad, másodsor pedig csak akkor van értelme, ha a mage az első sorban van. Alkalmasazakora egy sötét tenyer jelenik meg a mage másik kezében és használható kb. 20 HP-s ütésekkel vihetőek be az ellenfeleknél.
Fear: Félelem. Talán az ellenségek megijednek és elfutnak. Nem mintha produktív volna ilyen effekt valamelyik is.
Ice Storm: Jégvihar. Nagyon erős támadó varázslat, csak az a probléma, hogy az alkalmasazakora keletkező felhőből a mi karaktereink is kapnak 10-15 HP-nyi sebet.
Stoneskin: "Kőbőr". A célpont egy saját karakter, akinek a varázslat ideje alatt bevitt ütések nem okoznak HP-vesztéseket.
Code of Cook: "Jégtölcser". Olyasmi, mint a jégvihar, cool támadó varázslat és ebből a minnk nem kapnak. Általában egyből lenyom bánt. Van ilyen móka pálcában is.
Hold Monster: A 4. szintű Holdi Perszóna eggyel hatásosabb kivételben, valamint nem emberi állományra való.

Adventour

ASYLUM (64)

Úgy gondoltam, alkotok valami maradandót, amivel segíthetnék egy pár 64-es cimborának. Nem tudom, hogy „széles e hazában” mennyien foglalkoznak még az ASYLUM-mal, de ahhoz túl jó kalandjáték, hogy feledésbe merüljön. Pár hónap alatt összedobtam egy térképet (nem RIPP-elt!), és úgy gondoltam, elküldöm.

Most néhány comment a térképhez:

- Az ajtók mellett számmal jelöltem, hogy melyik kártyával nyitható;
- A keretezett nagybetűknél a kapcsolódási pontok a térképen, egyébként ld. a jelmagyarázatot;
- A 'G' résznel a térképen van egy kiemelés, mert egy ajtó található jobbra

(egyébként ezen nem célszerű belépni!);

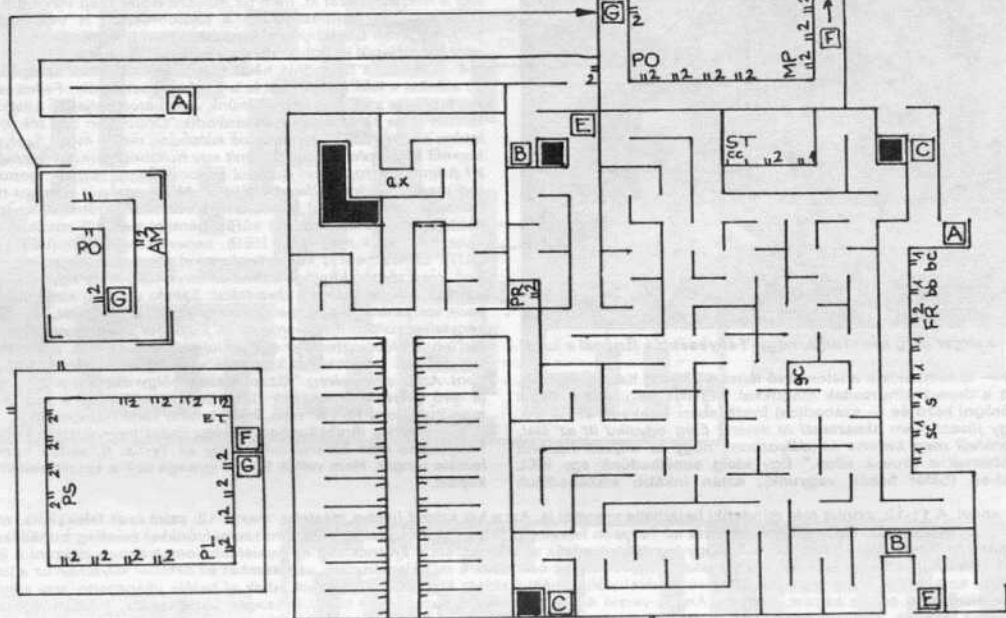
- Az 'AM' és 'MP' rövidítések személyeket jelölnek;
- A térképen látható egy === módon jelölt fal. Ezt először a szaggatott vonal felől át lehet lépni. Amikor a fejse (axe) körül járunk, a gép közli, hogy valahol épp egy fal épül... Hát az nagyon jó, mert akkor el vagyunk zárva! (Tehát ez az a fal, ami eredetileg nincs, csak ha túllépünk rajta, akkor épül meg!) A körforgalomból úgy szokhatunk meg, hogy ha az újonnan épült falal szemben állunk, és egy CHOP WALL WITH AXE parancsot eszközölünk;

- A térkép nem teljes! Meg kellene találni még egy *platinum card*-ot is, amellyel a többi ajtó nyitható. (Amelyek mellett nincs szám), így valószínűleg további területeket fedezhetnénk fel. Ez nekem nem sikerült, de örömmel veszem a segítséget!

- Végül egy utolsó tipp: ne hagyjuk nyitva túl sokat az ajtót, mert egy idő után túl nagy lesz a huzat... (és visszazuhaztat a START-hoz);

Célszerű egy kicsit gyakorolni az angol nyelvet a játék előtt. A téma kb. olyan blöd, és olyan gondolkodásmódot igényel, mint a *Secret of the Monkey Island*, vagy a *Tass Times*.

Udv: **Esztergályos Kolos**, Budapest



n/1 - zárt/nyitott ajtó	ST - start	PO - Psychiatric Office	PR - Phone Room
FR - Fuse Room	PL - Physician's Lab	PS - Plastic Surgery	AM - Armed man
MP - Movie producer	cc - Credit card (1)	gC - Gold card (2)	SC - Silver card (3)
fb - fuse box	bc - bird costume	bb - bean bag	ET - Electro-Shock Therapy Room
s - stethoscope	ax - axe	rb - rocket belt	

HERO QUEST (64, Amiga, PC)

A játék elején adjuk meg, hogy kívül akarunk játszani, a második ikonra klikkelve. Válasszuk az INPLAY-t, itt adhatunk nevet, megjelölhetjük, hogy kik vannak a játékban, és menthetünk lemezre. A harmadik ikonra klikkeltve vehetünk fegyvert és csapda-eltávolítót is. Ide csak küldetés elvégzése után érdemes jönni, mert az árak túl magasak, és nincs sok aranyunk. Az első ikonnal kezdhetjük a játékot, itt választhatunk a feladatok közül. Először az első küldetést válasszuk, hogy minél több pénzünk legyen a fegyverekre és a páncélra.

A játék kezelése

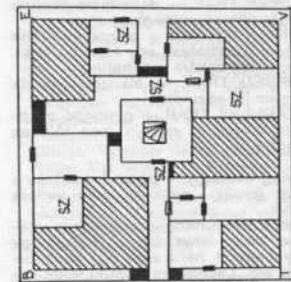
A képernyő bal felső sarkában láthatunk az aktuális karakterről mindent: mennyi aranyunk van, milyen erős, mozgáspontja (merre mozoghat), milyen okos.

Parancsikonok: (balról-jobbra)

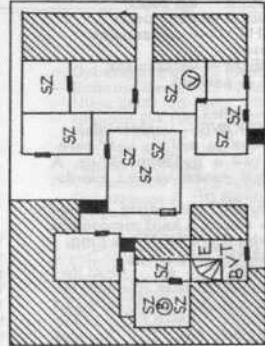
Első oszlop felső ikon: átadhatjuk a túlpést a kőv, játékosnak;
Első oszlop, középső: támadás;
Első oszlop, alsó: ajtókninyitás.
Második oszlop felső ikon: csapdákat, titkos ajtókat kereshetünk;
Második oszlop, alsó: tárgyak keresése.

Harmadik oszlop: milyen tárgyaink vannak, itt ihatjuk meg a varázsitalt, felvehetjük a páncélt, kézbe vehetjük a fegyvert, és használhatjuk a csapda-eltávolítót.

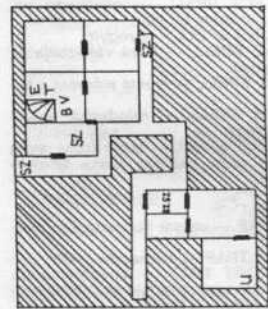
A térkép-ikonnal nézhetjük meg a bejárt helyeket, a nyilakkal mozoghatunk, a villám-ikonnal pedig varázsolhatunk, a támadás, kutatás és varázslás közül egy körben csak egyet használhatunk. (Ha megisszuk a *Heroic Brew*-t, akkor kettőt. Támadni csak szomszédos mezőre lehet. Egy szobában nem tudunk kutatni ott, ahol szörny van, varázsolni pedig csak ott tudunk, ahol van valaki.



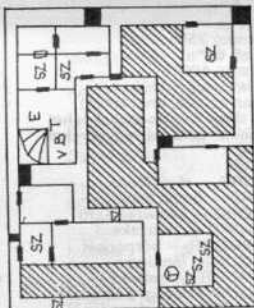
The Maze



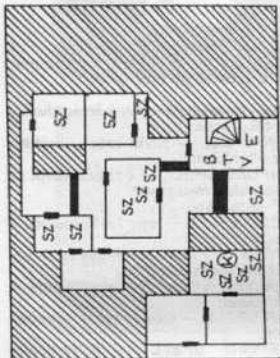
The Firemage



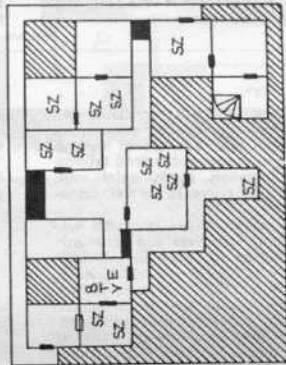
Lair of the orc Warlord



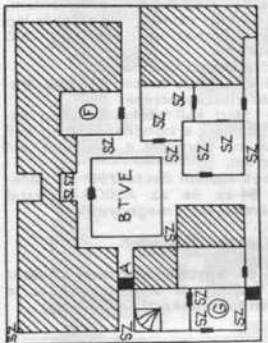
Melars Maze



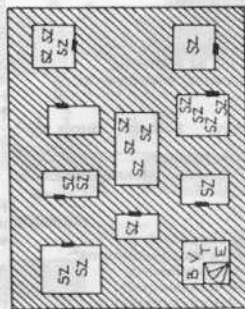
Quest for the Spirit Blade



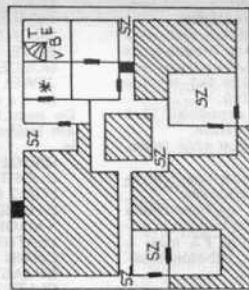
Race against Time



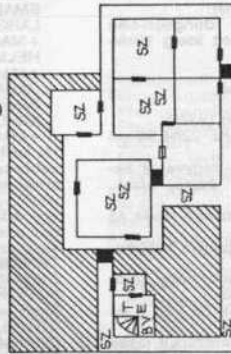
Legacy of the ork Warlord



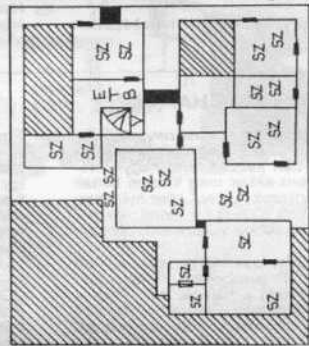
Castle of Mystery



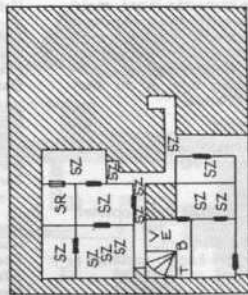
The Stonehunter



Prince Magnus Gold



Bastion of Chaos



The Rescue of Sir Ragnar

■	- szikla	⊖	- titkos ajtó	T	- torpe
⊖	- barbár	V	- varázsió	SZ	- szörny
⊕	- kijárat	SR	- Sir Ragnar	Ⓢ	- Tudás talizmánya
⊗	- szellőpenge	Ⓟ	- bauer	Ⓠ	- emlékezés
				Ⓡ	- varázspálcája

Harc

Ki kell választani a támadás ikont, majd az ellenfelet. Amennyivel több koponya jelenik meg a támadó mellett, mint amennyi pajzs a védő mellett annyit veszít a támadó az életerejéből. A szörnyek életereje mindig egy. A mi élet-erőnk az erőnkkel azonos.

Varázslatok

Négy csoportba lettek osztva, mindegyik csoportban három van.

EARTH

Send to Sleep: az ellenfél harcképtelen lesz;

Heal Baby: gyógyít 4 életpontot;

Pass through rock: aki kapja, átmehet a kőn körben a falon;

WATER

Send to Sleep: az ellenfél harcképtelen lesz;

Water of Healing: gyógyít 4 életpontot;
Veil of Mist: láthatatlanság;

FIRE

Course: növeli a támadóerőt;
Fire of Wrath: megöli az ellenfelet;
Ball of Thome: ugyanaz, mint az előző;

AIR

Swift Wind: kőn. körben dupla mozgáspont;
Genie: megidéz egy dzsinnt;
Tempest: vihar, harcképtelenné tesz egy ellenfelet egy körre;

Varázslatok

Healing: gyógyít 4 életpontot;
Speed: duplázódik a mozgáspontunk;
Strength: megnöveli a támadásunk;
Resilience: megnöveli a védettségünk;
Heroic Brew: két dolgot csinálhatunk;
Holy Water: élőholtat lehet vele ölni;

Küldetés

Első: Aki elsőnek kijut az kap 100 aranyat.

Második: Sir Ragnar kell megmenteni, az ork hadúr várából, aki először lép be Sir Ragnar szobájába az 200 aranyat kap.

Harmadik: Ulagot kell megölni.

Negyedik: Magnus herceg elrabolt aranyának visszaszerzése.

Tovább: Meg kell szökünk Ulag fiának, Graknak a börtönéből, meg kell keresnünk Karlemt a varázslót, aki zombi lett.

Hát ennyit tudtam összeszedni a játékról. A 64-es és az AMIGA változat egyébként teljesen megegyezik.

Bodnár János, Dabrecen

(Kösz, és egyben köszönet Steiner Balázs budapesti olvasónkja is, a beküldött térképeit! — CoVboy)

GATEWAY to APSHAI (64)

Most a Gateway to Apshai nevezetű ósori lelethez fűznék egy leírás-félet. A játék 1983-ban készült, ami nagyon régen volt, mert akkor még ki sem haltak a dinoszauruszok, Larry Laffer még barlangban lakott (*Quest for Tires*), én pedig abban az évben voltam először szerezmes.

Na, a port 2-be inzerált joystickon kívül egyenemely 'F' gombokat is használni fogunk. 'F3'-mal a nálunk lévő tárgyak között lapozhatunk. (Elég sok lehet, de korlátozott számban). Ha a keresett tárgyhöz értünk, 'tűz'-gombbal aktiválhatjuk. Ha a tárgy fogóerő vagy páncél volt, akkor most már viseljük, és használhatjuk is. Ha a tárgy gyógyszer, amulett vagy varázslat volt, a gombnyomás pillanatában felhasználódott.

'F5' fedőnév alatt található a skill-jaink (fogjuk rájuk). A gombot bizgatva az alábbi okosságok közül választhatunk:

KEYS — ajtók (— piros fal) nyitása (szorosan elő kell állni);

LOCATE TRAP — a szobában lévő csapdák villogni kezdenek;

SEARCH SPELL — rejtett ajtók felidézése;

DROP ITEM — tárgyaink közül kiválaszthatjuk az eldobandókat;

CHECK SUPPLIES — ugyanazokat a még fel nem használt tárgyakat vehetjük szemügyre, mint 'F3'-mal;

CHECK STATUS — itt láthatók tulajdonságaink, úgymint:

SCORE pontszám;

LEVEL — szint (nem a miénk, hanem a dungeoné);

TIME — idő (egy dungeon-ban csak meghatározott ideig lórállhatunk);

STRENGTH — erő;

AGILITY — gyorsaság;

LUCK — szerencse;

HEALTH — egészség (=HP);

LIVES — életek (POKE 2264.99-cel lesz elég);

CHECK WEAPONS — fegyverek listája (kard, páncél, pajzs, sisak, kesztyű, nyíl (db));

NEXT LEVEL — kőv. szintre lépés az idő lejártá előtt;

'F7' nyomkodásával háromféle harcmodor közül választhatunk:

FIGHT — közelharc (törrel) vagy karddal (falon át is hatásos!);

ARROWS — nyíl (csak ha van ij és nyíl);

MAGIC ARROWS — varázsníl (csak ha van ij és nyíl);

Egyébként egy fehérruhás mukival kell a labirintusban mászkálni, mindenféle stufákat begyűjteni, szörnyeket felverni, így jutni egyre magasabb szintű labirintusokba. Összesen nyolc szint van, mindegyikben 16 pálya közül választhatunk.

Pontszámot szépségével is szebb kincs-eladók begyűjtésével szerezhettek. A kincs fajtája (CHALICE, CHEST, COFFER, CROWN, NECKLACE, PLAQUE, SCEPTRE = kehely, ládikó, bőrdíj (pénzesláda), korona, nyaklánc, tábla (plakett), jogar) ebből a szempontból (is) merőben lényegtelen, csak az anyaga számít. A hozzánk vágott pontszám mennyisége:

LEAD (ólom) 0*(n)
IRON (vas) 10*(n)
BRONZE (bronz) 25*(n)
SILVER (ezüst) 60*(n)
GOLDEN (arany) 100*(n)
JEWEL (ékkövek) 1000*(n)
(n = a dűgeon szintje, ahol leltük)

De nem csak ilyen hülyeségeket lehet ám találni. Hanem például fegyvereket is.

DAGGER — tűr

SHORT SWORD — rövid kard

LONG SWORD — hosszú kard

2-HAND SWORD — kétkezes kard

+MAGIC SWORD — varázskard

LEATHER ARMOUR — bőrpáncél

CHAIN ARMOUR — láncing

BREAST ARMOUR — mellvért

PLATE ARMOUR — lovagi páncélszat

+MAGIC ARMOUR — varázspáncél

SMALL SHIELD — kis pajzs

LARGE SHIELD — nagy pajzs

+MAGIC SHIELD — varázspajzs

HELM — sisak

+MAGIC HELM — varázssisak

GAUNTLET — kesztyű

BOW — íj

ARROWS — nyílak

+MAGIC ARROWS — varázsnílak

Ha jobb kardunk és nyílunk van, kevesebb találat kell a győzelmiútkhoz. A többi négy stuf minket véd az ellenfelektől.

Egy adott lény elpusztításához szükséges csapások száma a győzelmiútkhoz. A többi négy stuf minket véd az ellenfelektől.

javítja, a negyedik gyógyít. A tulajdonságok egyébként a szintek végén is szoktak javulni.

A leghasznosabb tárgyak kétséggel a varázsterekcek:

STUN SPELL — rövid időre elkábítja az ellenfelet;

CONFUSE SPELL — összezavarja az ellenfelet mozgását;

MAP — térkép;

SHIELD SPELL — egy fokkal javítja a pajzsunkat;

DISARM SPELL — lefegyverző varázslat (nem sokat ér);

PARALYZE SPELL — megbénítja a csökökát;

PEAR SPELL — félelemtesek leszünk tőle;

TELEPORT SPELL — RDN-helyre pakol (néha kifogy tőle a játék);

PROTECT SPELL — oltalmazó varázslat (nem túl jó);

HEALING SPELL — gyógyít;

STONE SPELL — kővé változtatja az ürgéket;

BLAST SPELL — lyukat robbant a falba;

DEATH SPELL — mindenkit megöl (végleg);

REFLECT SPELL — tőzse (csak amíg meg nem halunk, utána felélednek);

Csapdák:

PIT TRAP — verem (jobbára ártalmatlan);

STONE TRAP — kőcsapda (-HP);

TELEPORT TRAP — teleportcsapda (mint a varázslat, de ettől gyakrabban fogy ki a játék);

FREEZE TRAP — dermedtő csapda (pár pillanatra megfagyunk);

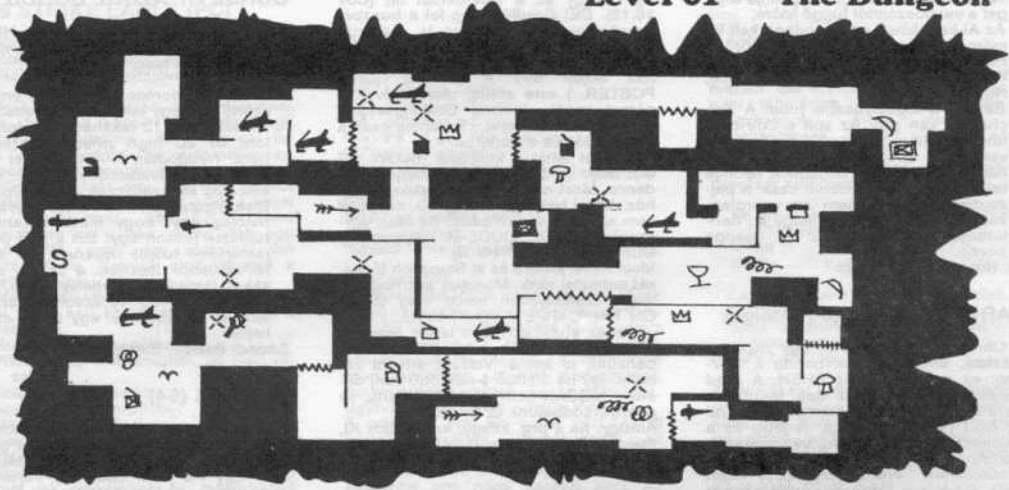
POISON NEEDLE — mérgezett tű (ha nem használunk egy Healing akármí, nem sokára meghalunk);

CURSED TRAP — átkozott csapda (nem jut eszembe);

WEAKNESS TRAP — gyengítő csapda (kerüljük, mert 1 lesz tőle az erőnk!);





Van még két tárgy: a pálcá (wand) és a kereszt (cross), amiknek nem vettem hasznát.

Vannak aztán furtangos csapdák is, melyekbe bele lehet lépni. Néha egy tárggyal együtt, néha csak úgy itt-ott fordulnak elő. Locate Trap-pel ki lehet kerülni őket.






www - ajtó	☞ - aranyláda (golden chest)	☞ - gyógyító kenőcs (healing salve)
+++ - rejtékajtó	☞ - ezüstláda (silver chest)	☞ - aranytábla (golden plaque)
X - csapda (pit trap)	☞ - vasláda (iron chest)	☞ - ólomtábla (lead plaque)
~ - denevér (bat)	☞ - ólombórond (lead coffer)	☞ - kígyó (Garter snake)
S - Start	☞ - vasbórond (iron coffer)	☞ - gomba (fungus)
☞ - ékköves jogar (jewelled sceptre)	☞ - ezüst nyaklánc (silver necklace)	☞ - mocsári patkány (swamp rat)
→ - nyilak (arrows)	☞ - ón nyaklánc (lead necklace)	☞ - ezüst kehely (silver chalice)
← - rövid kard (short sword)	☞ - ij (blow)	☞ - bronzkorona (bronze crown)

Végül a szörnyek:

- GOBLIN (gyors, de nem veszélyes) 
- FUNGUS
- SLIME
- SLIME MOLD 
- BAT
- LARGE BAT
- VAMPIRE BAT
- BUNKING BAT (ide-oda villan) 
- GARTER SNAKE
- ASP
- MAMBA SNAKE (villámgyors) 

- SWAMP RAT
- CAVE RAT
- RABID RAT (gyors) 
- SPIDER
- POISON SPIDER
- GIANT SPIDER 
- GHOUL
- OGRE 
- GIANT MUMMY
- PRIEST
- LACKEY
- THIEF 

- CHIEF THIEF (elegendő erős) 
- VAMPIRE (gyors)
- WARRIOR (villámgyors)
- WIZARD
- LIVING STATUE (sebezhetetlen) 
- DRAGON (sebezhetetlen) 

A játékban frankón el lehet jutni a 8. szintig, csak két baj van vele:
 1. Ha meghalunk minden pályán viszszerkerülünk a starthelyre. Ez hiba.
 2. Nem tudom a játék célját!!! (Es nem ismerek mást sem, aki tudná.)
 A 8. szinten ide-oda lófrálok, Apspai kapuja meg sehol. ©ED, Pomáz City

NEUROMANCER (64, Amiga)

- Ha flatline-olunk, akkor menjünk a nyilak az EXIT feliratra, és buzgón nyomogassuk a tűz-gombot. Ekkor eleinte nem történik semmi, de egy idő után kilép a cyberspace-ből és megmarad a pénzünk, nem a Body Shop-ban vagyunk, hanem annál a cyberjack-nél, ahol beléptünk.
 - A Jammies X.O-ás software a jeget leállítja. Ilyenkor lehet alkalmazni a Probe X.O soft-ot. Veszteség nélkül van info. (Vagy a CoV-ből)
 - A Turing Registry-ben vannak az AI-k kódzámai. Valamint lehet upgrade-élni a skilljeinket.
- Hegedűs Gábor, Pécs

A Cyberdeck-ek ár és minőségi listája:
 — Cybereyes (32 RAM) MAAS BIOLABS

- Cyberspace VII (25 RAM) 44800 \$ (*)
 - Samurai Seven (25 RAM) 26000 \$ (*)
 - Ninja 5000 (25 RAM) 25600 \$ (*)
 - Shogun (24 RAM) 23120 \$
 - Ninja 4000 (20 RAM) 18640 \$
 - Tofu (20 RAM) 18480 \$
 - Katana (18 RAM) 15360 \$
 - Cyberspace III. (15 RAM) 17600 \$
 - Cyberspace II. (10 RAM) 14400 \$
- (A deck-ek árai a leértékelt árai!)
 (* — Triff kategória)
 A törősoftware-ek hatékonysági sorrendje azonos verziószám esetén:
 Good: Decoder, Blowtorch, Hammer
 Better: DoorStop, Drill
 Best: Concrete, DepthCharge, Logic-Bomb
 (Ezt nem én mondom, hanem egy cool cyberpunk üzenté egy bulletin-ben!!!)

- Skill upgrade-ek (cyberspace-ben):
 Turing Registry:
 Phenomenology — level 5
 Philosophy — level 5
 Sophistry — level 5
 Logic — level 5
 Psychoanalysis — level 4
 Int. Sec. Agency: Cryptology — level 4
 SW. Enforcement: Coptalk — level 2/level 4
- A táblázatok után még pár helyesbítés:
 1) Miután betörtünk a Bank adatbázisába, és Fund Transfert kértünk, nem teljesen azt kell beírni, ami a CoV-ban megjelent: 121519831200/LYMA1211MARZ(egybet!)/500000/BOZOBANK/712345450134.
 2) A Jammies: nem virus, hanem egy saboteur software (mint a Slow), de

ez nem lassít, hanem megállítja a jeget a verziószámától függő időre;

- 3) Az Al-akat ebben a sorrendben kell ki-nyírni: Chrome, Morphy, Sapphire, Hal, Xaviera, Gold, Lucifer, Sigfrid, Wintermute, Phantom, Greystoke, Neuroancer;
- 4) Ez volt a legsúlyosabb hiba. A Zen chip-ről van szó. Az volt a CoV-ban, hogy Al ellen van, pedig ez nem így van. Egy törés alatt egyszer lehet használni, és az energiánkat nyomja fel 2000-re (Az Armorall csak a pajzsunkat tölti fel, nem az energiánkat). Ebből következik, hogy a Phantomnak csak a Logic a gyenge pontja.

Mr. Ruby Rat, Budapest

BARD'S TALE III. (64, Amiga)

A Chronomancernek van egy pajzsvarázslata, ami nem volt benne a CoV-ban: ez a varázslat az SHSH. A bárd Tenebrisában is tud dalt tanulni a Bard's Hall-ban, ami 13-mal csökkent az AC-1 (Minstrel Shield). A jobb és a balkezes kulcs helye meg cserélve. Berlinben nem találtam meg a két rosszosot, Werra legyőzése után csak a pajzsot kaptam, dárdat nem is találtam (Nightspear egyébként Arboriában van).

Nagy Gábor, Budapest

SUNNY SHINE (64)

A CoV-ban közölt leírás ott maradt abba, hogy kiürítettük a ruhászsákokat és nem tudunk mit kezdeni. Fogjuk a CLOTH BASKET-et és a SUGAR SPRT csírát, majd írny nyugat. (SALLY boltjától balra). Itt a kútja. Csalogassuk a csírával a la CoV 10, majd vegyük fel (TAKE IT). Itt szidhatjuk a programozókat, ugyanis ha megnyomjuk a Tűz-gombot, a kútja elszélel. A megoldás egyszerű, és hamar rá lehet jönni (kb. fél év). A KUTYAN KELL MEGNYOMNI A TŰZGOMBOT!!! Így kapunk egy menüt, aminek egyik pontjával a kutyát be-rakhatjuk a zsákba. Irány a gazdi (balra). Talán csengessünk és már miénk is egy meghívó. Mehetünk haza átöltözni (K.K.K.E.N.Y hehe). Nézzünk be a szeké-rybe, majd CHANGE CLOTHS. Így szalonképesen a meghívó birtokában bejuthatunk a party-ra. Ha odamegyünk egy pincéhez, alkohollal kínál, de mi az alkoholtól vörös foltokat látunk, mire azt mondja, hogy akkor ne üssünk (mi-vel (ld. később) a medencében is 'az' van). Sokat jobbra (2x) GAME OVER a végeredmény, mivel a lány, aki Miki-nek nézett, kirüg... Ez az a pont, ahol hasznosíthatjuk a játékban gazdagított szókincsünket, (főleg amikor leírás hiányában az ebet próbáltuk felszedni) és alkalmazhatjuk a tanult jelzőket a CoV-on (mivel a kutyát sem tudjuk kihozni a medencéből).

Kezdjük tehát elől a játékok, DE!! A START helyszínen EGYBÖL NY-ra men-jünk (BALRA). Itt SUNNY szobája, ahol a földön (az így mellett) egy 'STICKER'-re, alatta pedig egy 'DESSOUS'-ra le-lünk. (14 éven aluli olvasóinktól elné-zést a szinkron hiánya miatt) Bizonyára ez ILSA-e. A cetilt viszont el is égethetjük (BURN IT). L&M cigi be-szerzése után irány NY. Itt jn ILSA, aki-nek adjuk oda a 'DESSOUS'-át, cserébe vehetünk tőle egy felfújható krokodilt (vegünk!). Ezt be is rakhatjuk a fiókba (DRAWER), majd kezdünk el játszani,

úgy ahogy az a CoV-okban áll (CoV 10,12). DE! Szedjük meg fel a buszpá-lyaudvaron lévő plakátot is, ha már Tony-nál beszéltünk a lánnyal.

Most gyérünk a partira. Mr. (N)Ewing-nak adjuk oda a plakátot (GIVE POSTER...) erre elhúz, mert kedveli a német zenét. Jobbra. Beszélgessünk Stonerich asszonnyal, de sajnos csak a kutyáját lökjük a víz(k)be. Fújjuk fel tehát a krokodilt (BLOW UP C.), majd (LAY ON C.), és irány a me-dence. Most menjünk a kövérkes hölgy-höz. Mivel hálálhatna meg? O, nem kell sem az autó, sem a pénz, mi csak egy-szerűen COOL DUDE-ék vagyunk (I DON'T WANT ANYTHING).

Most ismét jobbra és itt Stonerich lánya, aki neheztel ránk. Mondjuk azt, hogy az anyja személyesen hívott meg (STAY ON THE CARPET YOUR MOM...). O.K. Jöhét az a(uk)jció. Ha itt lenne Newing, elvinné előlünk az autót BARMENNYI pénzünk is lenne. Viszont elment ze-nélni, így ha 30.000 \$-nál több van, mi-én a NISSAN SUNNY OLDSMOBIL, és gyönyörködhetünk az Enseq-ben. Amúgy, ha prg. kifagy, kapcsoljuk KI, majd BE a floppy-t, és nyomjunk 'SPACE'-t. YO! MAX, Székesfehérvár

KING'S BOUNTY (64)

● Ostromgépet úgy tudtam venni, hogy hajóval elmentem Continentia keleti oldalára, és a sivatag feletti átjárónál kiszálva átmentem egy városba (a 8. kastély felé). Ott elvileg lehet venni ostromgépet. Próbá szerezsem! A má-sik: csak akkor fagy le a csatánál, ha a hajóról kiszálva azonnal csatázunk.

POOL OF RADIANCE (64)

Nem tudom, tudjátok-e a tárgyak meg-sokszorozásának módszerét? Min-denestre leírom:

- Töltsük ki a kimentett állást;
- Nevezzünk ki egy figurát teherhordó-nak, pakoljuk hozzá az összes olyan szerköt, amit sokszorozni kívánunk;
- A teherhordó kivételével az összes karaktert drop-oljuk (előtte védjük le a lemezt, vagy egyszerűen vegyük ki a drive-ból, és a levegőbe drop-ol-junk);
- Add-oljuk a karaktereket, és lássunk csodát, a tárgyak máris kétszerreze vannak;
- Ezt a folyamatot addig ismételtethjük, amíg meg nem űnjük;

Szondi Bence, Budapest

Mit lehet tenni akkor, ha netán keves-seljük az eddig megszerzett pénzünket. Ehhez ajánlom ezt a pénzduplázó eljá-rást:

- Menj a TRAINING HALL-ba;
- Azon a karakteren amelyen a meg-készerezendő pénz van hajts végre egy REMOVE, majd egy ADD utasítást;
- Küldd át egy másik karakternek a pénzt;
- A másik karakteren hajts végre egy REMOVE utasítást;
- Az eredeti karakteren hajts végre egy REMOVE utasítást, de előtte a save game disk-et cseréld ki egy másikra, amin van 3 blokk hely;
- Az eredeti lemezről visszatöltve a ka-raktereket, mindkettőnél ott lesz a pénz.

REM: az eljárás értelemszerűen tár-gyakra is alkalmazható.

Kazár József, Budapest

CURSE OF AZURE BONDS

● Ha egy karakternek kevés a HP-je, akkor REMOVE, utána ADD és maxim HP-nk lesz;

● Valahol (a pontos helyre nem emlé-k-szem) van egy kedves kis szoba: kb. 15 beholder, 12 rakhasa, 17 dark elf lord és 20 high priest tartózkodik bent. Nyugodtan hívjuk ki őket har-colni, és a következőket tegyük: még előzőleg sokszorozzuk meg a Dust of Disappearance nevű varázstárgyat le-hetőleg úgy, hogy minden karakter-rünknek jusson egy. Ezt a port 3 ka-rakterükre tudjuk rászórni, és azok láthatatlanok lesznek: a szörny csak akkor támad, ha melélepe valaki, és akkor sem fog varázsolni. Varáz-s-lónkkal mondjuk el egy Haste-et, és hajrá!

Szondi Bence, Budapest

PIRATES (64)

Egy kicsit unalmasnak találtam, hogy a játékban lassan gyűlik a pénz, és gyorsan fogy a legénység létszáma. Megol-dás: Egy kis játék után egy városban mentünk ki egy (a program számára for-mázott lemezre) pl. az 1-es file-ba az al-ást. Töltsük le a egy monitorprogramot, majd töltsük vissza a kimentett állást, és a lentebb található kódokkal módosítva az adatokat, mentjük vissza a lemeze egy maradó helyre (pl. a 2-es file-ba) \$BFO0-9500-ig. Ezután visszatöltve az új állást a programba, már az átalakított adatokkal játszhatunk.

Címek:

PéNZ — \$ 9427-9428

Food — \$ 9429

Goods — \$ 942A

Sugar — \$ 942B

Agyuk — \$ 9425 (lenullázódhat)

Légenység — \$ 9423-9424 (Vigyázat!

Ha túl sokan vannak, kevés lehet a ja-ge)

Saját pénzünk — \$ 9402-9403

Földbirtok — \$ 9405

Bye, bye! Beke Balázs, Székesfehérvár

TWIN KINGDOM VALLEY (64)

A hegy szelleme csak akkor enged to-vább, ha megszerezzük a sivatagi király kincsét. A föld alatt (nem földalatti) ki-rály testőre továbbenged, ha odaadjuk neki a gyémántot (DIAMOND). Ezenki-vül kapunk egy fém amulettet (METAL AMULETT) fogalmam sincs, mire jó. Nem érdemes sőt inni (a játékban), mert csökkent az erőt, inkább vizet tan-koaljunk a forrásnál vagy a tónál. Ha megfűrűnk (SWIM) a Watersmeet tóban, feltöltődik az életerőnk. Ha először iszunk a Watersmeet tó vi-zéből, megnyílnak a rejtéjkajtok (SECRET DOOR) a játék egyes helyszi-nein.

Ha már ittunk a tó vizéből, és beme-gyünk a kanyon egyik barlangjába, a gyémánton kívül egy rejtéjkajtot is ta-lálunk, ami mögött az aranykulcs (GOLD KEY) található.

A vártonyban lakó sárkánynál van a HASTE KEY, ami valószínűleg minden ajtót nyit. Már csak meg kéne szerezni. A kis ház alatt pincében van egy táska ezüst (BAG OF SILVER).

Mindig legyen nálunk valamilyen fe-gyver, de szükség esetén a kő (STONE) is megteszi.

Novák Gábor, Budapest

F15 STRIKE EAGLE (PC)

A játékkal PC-n játszottam, erről készült a leírás is. A PC verzió egyébként meg-egyezik az Amiga verzióval.

A játék bejelentkezése után választhatunk, hogy új karriert kezdünk, vagy egy régit folytatunk. Az előbbinél be kell írni nevünket, és automatikusan alhadnagy rangban kezdhetünk repülni. Ha már egy meglévő játékot szeretnénk folytatni, akkor csak a nevet kell kiválasztani ('ENTER'). Nem választható az a név, mely alatt egy sűrű (RIP), vagy egy asztalnál ülő figura látszik. Nevünk alatt láthatók a krüntetéseink.

Miután kiválasztottuk a pilótát, a nehézségi fokot kell kiválasztanunk. Ezek a következők:

- Rookie: kezdő repülés;
- Pilot: itt már eltalálhatnak, de nem vézses;
- Veteran: elég nehéz;
- Ace: Ace (mesterpilóta);
- Demo: Demo (Demo);

Ezután küldetést kell választani (Libia, Persian Gulf, Vietnam, Middle East). Itt megadják a helyet, ahol felszállunk, valamint az elsődleges és másodlagos célpontok koordinátáit. A megsemmisítendő objektumok lehetnek:

- Oil Rig: olajkut, főleg Libiában;
- Bridge: hid, főleg Vietnámban;
- Nuclear Power Plant: atomerőmű, főleg a Perzsa-öbölben;
- Sam Radar: mindenhol;
- Terrorist Camp: terrorista tábor, főleg Közép-Keleten;
- Camp: ez mindenütt lehet;

A kezelőbillentyűk a következők:

'Enter': tüzelés az aktuális fegyverrel;
'BackSpace': tüzelés géppáruval;
'+'/'-': tolóerő (a standard billentyűzet-ten);

'W': válogatás a célpontok (Primary Target, Secondary Target, és Friendly Airbase között);

'Alt' + 'D': a megjelenítés bonyolultsága. Ha értéke 1 (a program kilrja), akkor kevesebbet látunk a felszínről — ergo gyorsabb lesz a játék. Kettes értékénél majdnem minden eltűnik. OFF-nál pedig minden látszik.

'D': megjelenítési mód választása:
Director Off: nem mutat semmit

Director 1: mutatja a rakétaindításainkat és a találatot;

Director 2: az ellenség rakétaindításait is mutatja;

'P': autópilóta be/ki;

'Z', 'X': térkép (lásd később) nagyítása/kicsinyítése

'L': futóművek be/ki;

'R': radar „látóhatóvolságának” állítása;
Short — max. 20 km

Medium — max. 50 km

Long — max. 100 km

'M': AAMRAM beállítás;

'S': SideWinder beállítás;

'G': Maverick rakéta beállítás;

'C': Chaff szórása radarvezetésű rakéták ellen;

'F': Flare szórása infravörös vezetésű rakéták ellen;

'F1': pillantás előre (nagy kép);

'F2': pillantás balra;

'F3': pillantás jobbra;

'F4': pillantás a tükörbe (hihi);

'F5': 'F6': a gép hátulról;

'F7': a gép oldalról;

'F8': a gép hátulról, nagyobb távolságból;

'F9': ?

'F10': az aktuális célpont képe;

'ESC': katapult;

'Space': visszakapcsolás a műszerfalra;

A műszerfal:

Középen látható a radar, itt kis ábrák jelzik az objektumokat. Világos sáv a repülőter vagy anyahajó, kis radar jelzi a radartelepeket, jelzi az egyéb létesítményeket (pl. faluk), a repülőgépek meg repülőgépek. Itt kell megjegyezni, hogy polgári gépek is közelednek, úgyhogy nem kell mindenre löni...

A rakétákat egy kis vonal jelzi. Az itt leírtak egyaránt vonatkoznak az ellenséges és szövetséges létesítményekre is! A megsemmisítendő célpontot egy nagy kereszt jelzi. Az éppen kiválasztott célpont (a célkövető műszeren is látható) egy négyzetben jelenik meg.

A radar mellett jobbra van a tolóerő kijelzője, ez teljesen egyértelmű, nem foglalkozok vele.

A jobb szélén van a célkövető műszer. Ebben látható az aktuális célpont, ennek távolsága (RNG), az iránya (BRG), a megnevezése (pl. F-4E Phantom), valamint itt jelzi a program, ha szövetséges objektum — ilyenkor a megnevezése alatt egy NO TARGET felirat villog. Ha a radar befogta a célpontot, akkor a műszer közepén egy nagy kereszt jelenik meg — ezzel egyidőben a célzótükörben lévő négyzet is hatszögre vált. Ha ez a hatszög már feketé, akkor lehet indítani a rakétát, mert a rakéta hatósugarán belül van a célpont. Ha a négyzet feketé, akkor az adott fegyverből nincs több. Megjegyzendő, hogy a célkövető műszeren ábrázolt gépekre — aki már látta őket fotón, vagy valahol — elég könnyű ráismerni.

A műszerfal bal oldalán látható a térkép. Ez is egyértelmű. Néha megjelenik rajta egy fekete iv — ez a környéken található radarok hatóhatóságát jelölik. Ha ezen belül vagyunk, akkor számítani kell rakétatamadásra.

A radar alatt látható négy pillás — ezek jelentése sorrendben a következő:

R — megfoglott egy radar, vagy be-mérték bennünket. Jó lesz ujjunkat a 'C' billentyűre helyezni;

I — ez nekem még sose gyulladt ki;

L — futók állapotát jelzi. Ha világít, akkor kint vannak;

B — fékek állapotát jelzi, ha világít, akkor aktív;

A célzótükör:

Ez a szokásos dolgokat tartalmazza. Felül az iránytű jelzi az irányunkat fokban. Bal szélén a magasságmérő — ezer láb felett ezresével mutatja a magasságot. Jobb oldalán a sebességmérő, e felett a nehézkedési erőt mutató érték látható. A célzótükörben informál bennünket a program különböző eseményekről:

XY firing by QP: XY rakétát indítottak QP-ről;

XY hit by QP: QP eltalálta XY-t;

Hit by QP: a gépet eltalálta egy QP-rakéta;

Landing Gear Raised: behúztuk a futókat;

Stall Warning: kevés a tolóerő a manőverhez;

Safe Landing: leszálltunk;

A rakétákkal kapcsolatban megjegyzendő: igaz, hogy a program jelzi hogy rakétát indítottak rank, de azt nem, hogy ez radar vagy irányvezetésű rakéta.

Ezen próbálok segíteni: hogy leírom, mely rakéta ellen mi a hasznos — bár az is elég sokat megtud, aki olvassa Dale Brown — "A bombázó" vagy a "Vaskeszlő" című könyvét...

Infra rakéták (flare szükséges):

AA-8

AA-6

AA-7

AA-10

AIM-7W

Radar rakéták (chaff szükséges):

AA-6

AA-7

SA-2

SA-5

SA-12

SA-10

SA-N-4

Hawk

AA-2

Ha vége a repülésnek (lezuhantunk, kaptatultunk, hazamentünk a támaszpont), a program megmutatja, hogy mit végeztünk — végignézhetjük repülésünk krónikáját. Ezután, ha sikeres volt a bevetés, többnyire előléptetnek és kitüntetések kapunk. Ha kiugrottunk, akkor kapunk kitüntetést, de a harmadik esetben kirúgnak a légierőtől — ekkor jelenik meg a nevünk alatt az asztalnál ülő figura. Ha meghaltunk, akkor RIP jelenik meg.

Hát ennyi. Szerintem kicsit könnyűre sikeredett, de azért elég jól el lehet vele lenni egy darabig. Különösen jól sikerült a célkövető műszer — ez hallatlanul nagy pluszt jelent a játékban — a többi műszer viszont hiányzik egy kicsit.

Készítette: **WBR Units** (Vizi Balázs, Rucz Attila), Pécs

PRIME COMPOSER V1.0 (64)

A programot a Magic Disk fogja forgalmazni (legalábbis egyelőre úgy néz ki), de ez még nem végleges.

Indítás után, bármilyen furcsa, a címképenyő jelenik meg a főmenüvel. Ebből megtudhatjuk, hogy a composer-t a **Soos Brothers** készítette 1991-ben. A hangzatos (?) név mögött én rejtőzöm és a bátyám.

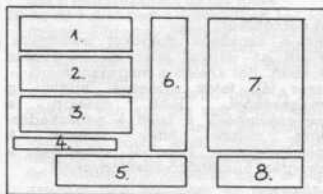
A menüpontok között a funkció billentyűkkel választhatunk. Menjünk szépen sorban:

MAIN EDITOR

Ennek megpillantásakor az igen tisztelt lamerek így kiáltanak fel: „A ..., ..., lamek, rippelték a Future Composerből”. Ezek megnyugtására közlöm, hogy

minden saját készítésű. (Egyébként elég egy pillantást vetni a playerre, és mindjárt látszik, de természetesen megvan az összes assembler forráslista is.) Annak, hogy a FuCo-hez hasonlóan készítettük, két oka van: 1. A FuCo main editor-ja egész jó; 2. Sokan használják a FuCo-t, így nem kell az egészet újratulnálni nekik;

A képernyő a következőképpen néz ki:



- 1,2,3: track-ek;
- 4: szövegmező (a max. raszterhossz és a helpline);
- 5: sounds;
- 6: változók;
- 7: block editor;
- 8: drum + filter editor;

Az ezután elhangzó dolgok valószínűleg csak azoknak lesznek érthetőek, akik már valamelyest ismernek egy-két zeneszerkesztőt, és értik a SID működését (Teljesen kezdőknek elmagyarázni rendkívül hosszú volna).

Az egyes billentyűk jelentése:

CTRL + **<**: '1', '2', '3': belépés a sound-editor-ba és az 1-es, 2-es, 3-as track-be;

F1, **F3**, **F5**: start, stop, restart (stop után) song;

F7: gyors lejátszás;

@, **&**: block eltávolítása, az eltávolított block aktuálisba másolása;

*****: belépés annak a blocknak a szerkesztésébe, amin a cursor áll;

CRSR **FEL/LE**, **CRSR** **BAL/JOBB**, **INST**, **DEL**, **HOME**: nem mondom meg!

': belépés a Drum+Filter szerkesztőbe (csak a sound-oknál, akkor ha annak a sound-nak, amin a cursor áll, van drum-ja vagy filter-je);

RUN/STOP: visszalépés a főmenübe;

', **:**: a zene lejátszása közben **'** eltávolítja a pozíciót, ahol a zene tart, **:** pedig indítja innen;

Az **'** és a ***** egyben visszalépést is jelent.

A track és a sound-szerkesztőben az info mezőben kiíródik annak a (fél)byte-nak a jelentése, amin a cursor áll. Az összes kijelzés természetesen hexadecimális!

A sound-ok jelentik az egyes hangszereket. Minden sound-ot 8 byte határoz meg, ergo 1 sor = 1 sound (előtte áll a sorszáma). A byte-ok jelentése (figyeljétek a szövegmezőt).

Waveform: hullámláma
Attack, Decay, Sustain, Release: ADSR
Drum *, filter: a drum és a filter száma
Vibrato delay, speed, level: A vibrato meghatározása (frekvenciacsúsztatás

fel/le);
Delay: kivárás a vibrálás előtt;
Speed: A vibrálás sebessége;
Level: A vibrálás erőssége;
Pulse start acc.: Impulzuszelesség;
Pulse level, speed: Impulzuszelesség vibrato (fel/le csúsztatás); (mint a vibrato-nál);
Gate on time: A hang kiadása után ennyi marad 1-en a gate bit (a 4-es regiszter 0 bitje), vagyis ennyi ideig marad sustain szinten a hang, és csak ezután cseng le. Soha ne állítsuk FF-re!

A drum+filter editorban 4 oszlopot találunk:

WV-NT oszlopok: A drum meghatározása (azt, hogy hányadik drum-ot editáljuk, az annak a sound-nak a drum értékéből olvasható ki, ahonnan belépünk ide. Ha ez nulla, akkor nem tudunk ide belépni, nincs drum);
WV: hullámláma;
NT: hangmagasság;

Ha a két érték között van egy balnyíl, az azt jelenti, hogy a megfelelő hullámlámmalval és a hangmagasság játsszóik le, ha nincs, akkor a kiadott hang hangmagasságához adódik hozzá. A kis balnyílát a '←' billentyűvel kapcsolgathatjuk ki/be;

FF-xx: Előlről kezd az xx sorolt (hogy melyik sorban vagyunk, azt az yc változó mutatja);

FF-yy: vége;

FI-TM oszlop: Az előzőhöz hasonlóan megy, de itt FI a filter értéke;

TM: TM mennyi ideig maradjon (mikor vége a következő) és nincs bal nyíl;

Indítás után egy demo song van bent a tárbán, ennek a sound-jaival lehet kísérletegetni.

A különböző dallamrészleteket a block editor-ban alkothatjuk. Itt a következő parancsokat lehet kiadni.

SND xx: Az ezt követő hangok az xx hangszer hangján szólnak meg 0 < xx < \$20;

DUR xx: A következő hangok xx ideig szólnak 0 < xx < \$40;

C-0 ... B-7: Maguk a hangok. Pl. C#3 = a 3. oktáv emelt C hangja (ha nincs kereszt, írjunk **SPACE**-t a hang és az oktáv közé). Az oktávnak 0 és 7 közé kell esnie.

GL xx-yy: Az ezt követő hang csúsztatása:
ha xx > \$80: felfelé xx értékkel;
ha xx >= \$80 lefelé (xx-\$80)-nal;

yy: Ennyit vár, mielőtt elkezdi csúsztatni a hangot (0 < yy < \$2D);

WAIT xx: Egy hangot xx ideig kitart, pl.:
DUR 40

C-3
WAIT 75: A C-3 hang \$B5-ig szól (xx ≠ FF)

OFF xx: A hangkiadás szüneteltetése xx ideig (xx ≠ FF)

END: a block vége;

Most már csak a block-okat a megfelelő sorrendben le kell játszani. Ezt a 3 track-kel lehet véghezvinni (minden számlához egy track);
Az itt használható értékek:
xx < \$40: lejátsza az xx block-ot;
\$40 <= xx < \$60: az xx után következő sorszámú block-ot ismétli (xx—\$3F)-szer;

\$60 <= xx < \$A0: a következő block-okat (xx—\$60) félhanggal magasabban játssza;

\$A0 <= xx < \$B0: a hangerő beállítása (xx—\$A0) értékre;
xx = \$B0: a zene befejezése;
xx = \$FF: az adott szöveg újrajrkedése az xx után álló byte által meghatározott pozícióitól;

Négy változó is található a képernyőn, ebből az YC-1 már említettem. A maradék három:

TR: a zene hányadik track-pozícióján tart;

BL: melyik block játszódik (szépen, magyarul) éppen le;

SD: melyik sound hallatszik;
Mindhárom esetben három érték tartozik a három számlához.

Hát ennyit a MAIN EDITOR-ról.

KILL SONG

A zene törlése.

I/O MENU

Újabb menüt kapunk. Lehetőség van az egész zene, a track-ek és a sound-ok kimentésére-betöltésére.

SAVE PLAYER

Kiment egy IRQ rutint, amely mellé ha egy zenét betöltünk és \$C000-n indítjuk (SYS 49152), megszólal a zene és kapunk mellé egy equalisert, kiíródik a SID aktuális tartalma és kijelzi a rasztertime-ot is.

INSTRUCTIONS

Egy cruncholt leírás angolul.

Ennyi. Azt hiszem, szerénytelenség nélkül elmondhatjuk, hogy ez a composer igen jó. Az editor és a körítés legalább jó, de a player mindenképpen joles. Igen rövid: \$428 byte, elég jó lehetőségek, effektek vannak és a világ egyik legrövidebb rasztertime player-e: maximális raszterhossza (a legtöbb esetben): 21 (decimálisan, a keretben mérv, tehát rövid raszterzorokkal együtt).
Osszehasonlításképpen más player-ek max. raszterhossza: JCH player — 28; 38; FuCo — 42; Jeroen player — 56; Aman player — 39; 20CC player — 28; és végül a legrövidebb: USA-team player — 18 (de ez is csak azért, mert más (tárgényesebb) block-formátumot használn). Bye! Soós Árpád, Szigetvár

POINTER VEZÉRLÉSE (64)

A programmal 8 irányba mozgatható egy előzetesen definiált nyíl sprite. Figyeli a beállított értékeket is, ezért egy meghatározott téglalap alakú területen is tudjuk mozgatni.
Először is tekintsük meg a program gépi kódú forráslistáját, amit egy assembler editorjából célszerű befordítani:

```
10 SYS36864
20 .OPT 00:*= $C000
30 LDA $D010
```

```
35 AND #1
40 STA $C00B
45 LDA $D000
50 STA $C00A
55 LDA $D001
60 STA $C00C
65 :-----
70 LDA # $C0
75 STA $FC
80 STA $FE
85 :-----
90 KEZD LDA #0
```

```
95 STA $FB
100 LDA #6
105 STA $FD
110 JSR TESTX
115 :-----
120 LDA #3
125 STA $FB
130 LDA #7
135 STA $FD
140 JSR TESTX
145 JMP Y1
150 :-----
```

```

155 TESTX LDX #0
160 LDY #1
165 LDA $D010
170 AND #1
175 CMP ($FB),Y
180 BEQ TX1
185 JMP XON
190 ;
195 TX1 LDA ($FB,X)
200 CMP $D000
205 BEQ TX2
210 JMP XON
215 ;
220 TX2 TXA
225 STA ($FD,X)
230 RTS
235 ;
240 XON TYA
245 STA ($FD,X)
250 RTS
255 ;
260 Y1 LDA $D001
265 CMP $C002
270 BEQ Y0F1
275 JMP Y0N1
280 ;
285 Y2 LDA $D001
290 CMP $C005
295 BEQ Y0F2
300 JMP Y0N2
305 ;
310 Y0F1 LDA #0
315 STA $C008
320 JMP Y2
325 ;
330 Y0F2 LDA #0
335 STA $C009
340 JMP JOY
345 ;
350 Y0N1 LDA #1
355 STA $C008
360 JMP Y2
365 ;
370 Y0N2 LDA #1
375 STA $C009
380 ;
385 JOY LDA 56320
390 STA $FF
395 AND #8: CMP #8
400 BEQ JOY1
405 JMP JOBBRA
410 ;
415 JOY1 LDA $FF
420 AND #4: CMP #4
425 BEQ JOY2
430 JMP BALRA
435 ;
440 JOY2 LDA $FF
445 AND #2: CMP #2
450 BEQ JOY3
455 JMP LE
460 ;
465 JOY3 LDA $FF
470 AND #1: CMP #1

```

```

475 BEQ JOY4
480 JMP FEL
485 ;
490 JOY4 LDA $FF
495 AND#16: CMP #16
500 BEQ JOY5
505 RTS
510 ;
515 JOY5 JMP VIC
520 ;
525 JOBBRA LDA $C006
530 CMP #1
535 BEQ JOBB2
540 JMP JOY2
545 ;
550 JOBB2 LDA $C00A
555 CLC
560 ADC #1
565 BCC JOBB3
570 INC $C00B
575 JOBB3 STA $C00A
580 JMP JOY2
585 ;
590 BALRA LDA $C007
595 CMP #1
600 BEQ BAL2
605 JMP JOY2
610 ;
615 BAL2 LDA $C00A
620 SEC
625 SBC #1
630 BCS BAL3
635 DEC $C00B
640 BAL3 STA $C00A
645 JMP JOY2
650 ;
655 LE LDA $C008
660 CMP #1
665 BEQ LE2
670 JMP JOY4
675 ;
675 LE2 INC $C00C
680 JMP JOY4
685 ;
690 FEL LDA $C009
695 CMP #1
700 BEQ FEL2
705 JMP JOY4
710 ;
715 FEL2 DEC $C00C
720 JMP JOY4
725 ;
730 VIC LDA $C00B
735 CMP #1
740 BEQ XX1
745 XX0 LDA $D010
750 AND #3FE
755 STA $D010
760 JMP XX
765 ;
770 XX1 LDA $D010
775 ORA #1
780 STA $D010
785 ;

```

```

790 XX LDA $C00A
795 STA $D000
800 LDA $C00C
805 STA $D001
810 ;
815 LDX #507
817 KES1 LDY #5FF
818 KES2 DEY: BNE KES2
825 KESL DEX
825 BNE KES1
830 JMP KEZD

```

70-255 sorok: figyelj az x koordinátát, hogy elérték-e a maximumot/minimumot?

260-380 sorok: ugyanaz, de az y koordinátával;

385-520 sorok: joy elmozdulásának a vizsgálata;

525-725 sorok: SPRITE elmozdítása megfelelő irányba;

730-810 sorok: VIC paraméterek beállítása;

815-830 sorok: késleltetés;

A 'tűz'-gombra visszaadja a vezérlést a BASIC-nek.

Paraméterek:

C000 — SPRITE max. x-low byte

C001 — SPRITE max. x-high byte

C002 — SPRITE max. y byte

C003 — SPRITE min. x-low byte

C004 — SPRITE min. x-high byte

C005 — SPRITE min. y byte

Indítás előtt ezeket kell beállítanunk.

Példa: Azt szeretnénk, hogy a nyíl egy olyan téglalap alakú területen belül mozogjon, mely téglalap bal felső koordinátája A(X;Y) = A(29;50), jobb alsó koordinátája pedig: B(X;Y) = B(320;250).

Az ennek megfelelő beállítások:

POKE 49152,65

POKE 49153,1

POKE 49154,250

POKE 49155,29

POKE 49156,0

POKE 49157,50

Az indítás a SYS 49165 paranccsal lehetséges, míg a sebességet a POKE 49485,x paranccsal állíthatjuk, ahol x=0-255 (0=gyors, 255=lassú).

A program nem kapcsolja be a SPRITE-t, erről előtte nekünk kell gondoskodnunk.

Indítás előtt szerkesszünk pl. a 13-as blokkba egy 'nyíl' SPRITE-t!

Sok sikert a felhasználáshoz!

Molnar Zsolt, Kecskemet

SUPERCARS (64)

Kezdeskor 20000 fonttal a zsebünkben állunk az utcán. Szemben az autó-shop (sales office), előttünk három kocsi. Ezek közül vásárolhatunk, persze, ha van annyi pénzünk. (A fehér kocsi a legjobb, és a legdrágább.) Balra a garázs van, itt vehetünk különböző dolgokat a trágacsunkhoz, úgy mint: ENGINE — motor; TYRES — autógumi; BODY — karosszéria; FUEL — üzemanyag (nem árt, ha van belőle); HIGH SPEED — egy kis extra sebesség; SPIN ASSIST — forgásgépet; SIDE ARMOUR — oldalburkolat; FRONT MISSILE — első rakéta; REAR MISSILE — hátsó rakéta; TURBO CHARGER — turbófeltöltő; RETRO — fék; POWER STEERING — a kormányozhatóságot segítő eszköz;

A Sales Office-ba az ENTRANCE (bejárat) feliratu tábla alatt juthatunk be. (PRESS FIRE). Ha nincs pénzünk kocsira, akkor a nyakkendős kis emberke elküld azzal, hogy majd akkor jöjünk vissza, ha megnyerünk egy futamot. Egyébként ez a fickó a prg. legszebben kivitelezett része.

Futamok:

A kezdőképen kiválaszthatjuk, hogy melyik pályán törjük össze autónkat. Erdemes az elején kezdeni, mert rövidek a pályák, és nem kell minden verseny után költekeznünk.

Alul láthatjuk sebességünket (SPEED), helyezésünket (POS 2/4), a körök számát (2/5) és a 'nemárthavanbelölük' rongálódását (folyamatosan elfeketül).

A szaguldósabbak használják a 'Q' billentyűt, mert így függetlenül helyezéskéntől nyernük 2000 E-ot, s így hamarabb vehetünk új kocsit.

A pályán különböző akadályok vannak: pl. zöld olajfolt, amin kisse megpördül a kocsink (ha meg a többi is), no meg egy bokorszerűség, amire ha ramegyünk, lelassulunk egy kicsit.

Ha mind a (tíz) kilenc pályát teljesítettük, új LEVEL-re (majdnem talált) kerülünk. A pályák (ez külön van) ugyanazok, csak több az ellenfél, és több körös a verseny. Na és persze több a pénz is. Ha teljesítettük a pályát, meg tudhatjuk helyezésünket, maximális és átlagsebességünket, és hogy mennyi pontot nyertünk. **HoJo** - Szombathely

Hausman Laci (HLP INC) Budapestről kedveskedik egy TRANSWORLD tippel. Rögön az első napon minden pénzüket fektessük részvényekbe (a legdrágábbat vegyük, mert ez emelkedik a legtöbbet). Ezután vegyünk ki 20-30 nap szabadságot és utána nézzük meg mennyit érnek a részvényeink. Ekkor a sajátunk max. 17-et fog érni. Vegyünk minden pénzükből ilyet, és kérjünk a banktól 60-80000-et (csak ha a pénzünk 100000 felett volt). Amikor megkapjuk, ezen is vegyünk saját részvényeinkből (ha még nem emelkedett), és várjunk 1 napot — s lássunk csodát.

Silverstar-nak üzenem, hogy az USAGI tényleg tök jó, de nem kell hozzá ITBIVFKR, csak egy sima F. Azt sem muszály a HIGH SCORE táblába írni, meg lehet nyomni bármikor. ©ED, Pomáz city

A RICK DANGEROUS II-ben jó szolgálatot tesz a 'tűz+le' kombinációval lepakolható időzített bomba. Ha a bombát menet közben rakjuk le, vagy átlovasz hűzzük le a joy-t, a bomba csúszni kezd, és mozgás közben robban fel. Ez sokszor megkönnyítheti a dolgainkat, sőt vannak helyek, ahol csak így lehet továbbjutni. Játék elején ki lehet választani a kezdőszintet, de a játékot csak az elsőnél kezdve lehet végigjátszani. (Save nincs, szóval ez kib...és. (Kibabráis? - CoVboy) ©ED, Pomáz city

Hello CoVboy! Itt van egy kiss trükk a CURSE OF THE AZURE BONDS-hoz: REMOVE-oljuk a karaktereinket. A program "B név" nevezetű file-ban tárolja a karakter adatait. Ez a memóriában a \$7C00-\$7E44 címen helyezkedik el. Monitorral, vagy cartridge-zsel mindenki kedve szerint beírathat. Izgalmasabb címek:

Pénzesheseknek: \$7CBD-\$7CBE — silver; \$7CBF-\$7CC0 — electrum; \$7CC1-\$7CC2 — gold; \$7CC3-\$7CC4 — platinum; \$7CC5-\$7CC6 — gems; \$7CC7-\$7CC8 — jewelry.

A tulajdonságok (erő, stb.) két helyen is megtalálhatóak: \$7C14-tól és \$7C65-től kezdve. Ezeket a megváltoztatáshoz mind a két helyen át kell írni. Lehet velük kísérletezni, de ne essünk túlzásokba!

Végül a legfontosabb: \$7CE8-\$7CEA: experience points. Jó nagy számot (néhány millió) beírva nyugodtan mehetünk szintet ugrani. Sajnos egyzsere csak egyet lehet. A módszernek egy hibája van: kevert tulajdonságú karakternél nem nagyon (azaz sehogyan sem) akar összejönni a dolog. Na bye: **Molnár Zoltán**, Nyírlövő

Benke Gábor Jászberényből a LAST NINJA III-ban tud tippet arra, hogy lehet a folyami rózsánál gyorsabban átjutni: belépés után autofire-ral próbáljunk ugrálni.

Egy cheat-et szeretnék közölni a nagyérdemű CoV rajongókkal a FIGHTER BOMBER-hez. Ha a repülő felfegyverzésénél 7 Maverick-et és 4 bombát teszünk a gépre, akkor az akciónál 16 Maverick-ünk, 9 Sidewinder-ünk (l) és 4 bombánk lesz! Üdv: **Párcsi Szabolcs (MoC)**, Nagycserkesz

Egy tippet adnék azoknak az embereknek, akik kedvelik és sokat szenvednek a FIST II. c. programmal. A tipp a következő: az unszimpatikus bácsikat úgy lehet elkerülni, hogy miután utólrét bennünket a képernyő és jön velünk... (sajnos ezt másképp nem tudom mondani/írni). Szóval próbáljuk csak kil Menjünk be pl. egy barlangba és gyérünk ki, majd 3-4 másodpercet kell egy helyben gyalogolnunk és csak ezután megy tovább a képernyő. Tehát ezután (húzzuk a joy-t jobbra vagy balra) lehetőleg ne fel és ne le (és közben nyomjuk meg a "RESTORE" billentyűt), aminek eredményeképpen a csavó megáll, de a háttér és a képernyő még tovább és az ellenség nem tud megjelenni. Happy End. Ez a kis "csalás" idáig 3 féle FIST II-n jött be nekem (a gyárin is). Udvozlótlánk: **ZamZara (Demjén Márk)** és **ZamZara II. (Noname)**, Budapest

Szigethy Ferenc Budapestről elárulta nekünk, hogy a POWER AT SEA c. programban akkor kell bombázni, ha a célszerket világozra vált. Köszli.

Hery (Herczeg Ferenc) Újszászról egy Action V6.0 cartridge tulajdonosa. Most elmagyarázza nekünk, hogy a STREET ROD c. játékban az 1940 CHEVROLET árat (ami 2865 \$) hogy változtat-hatjuk meg 1 \$-ra: Lépünk be a MONITOR-ba (m). Számítsuk át az árat: 2865 \$ = \$0B \$31. \$0B = 11; \$31 = 49. 11 * 256 = 2816; 2816+49 = 2865. Tehát OB 31. Keresés: H 6000 7000 OB 31. A gép erre: 64A8. Átjavítás: M 64A8. A két első számot át kell írni pl. 00 01, így az autó ára 1 \$ lesz. Újrindítás: G (vagy x, 77). Ja még egy trükk az Action-hoz: Ha egy cool ké-pet ki akarunk nyomtatni, akkor előfordulhat olyan eset pl., hogy a képernyőn maradnak fagyasztás után a sprite-ok. Ha ez nekünk nem kell, akkor monitor: IO, majd a felső 2 sort írjuk át 00-ra! X és már el is tűntek!

Black Asp pápai olvasónk egy pár C64 poke beküldésével gyarapítja az Elsősegélyt rovatot:
Teenage Mutant Ninja Turtles: POKE 53774,0 — örök energia
Hostages: POKE 36682,0 — sérthetlenség
Satan 1: POKE 45689,0 — örök energia
Satan 2: POKE 44801,182 — örök energia
Total Recall: POKE 43401,201 — sérthetlenség: POKE 25360,0 — örök idő

Varga Viktor Miskolcra elküldte nekünk a THUNDERHAWK c. program szintkódjait:
1: —; 2. BACKROOM; 3. CANARY; 4. FUNPOLE; 5. OO ERR; 6. NOT ARF; 7. OBVIOUS; 8. STEVE; 9. CHANNEL; 10. BANANA; 11. RELIEF; 12. ZONE ZZZ; 13. MISHUN; 14. FLOPPIES; 15. POWER ON; 16. BUG KILL; 17. PORSCHE; 18. NO DOE; 19. AUTOFIRE; 20. U FURE

Hello CoVboy! Adok egy kódot a GHOSTBUSTERS c. programhoz, melynek segítségével 150200 dolcsit (dollár) nyerünk. A kód: (NAME)NEV:MARTIN; ACCOUNT:YES; ACCOUNT NUMBER: 02203505. Persze ezt futtatás után kell beírni. Nekem ez mindig bevált! Hello! **Ambrus Péter**, Kaposvár

Varsányi Viktor Isaszegről a NAVY MOVES II. c. programhoz küldött be egy kis tippelmélet. A játékot amikor elkezdjük egy kis tengeraltjáróból kiugorva, behatolunk egy nagy tengeraltjáróba. Ekkor nyírjuk ki a szürkerúhas tiszteket és vegyük el tőlük a kódot (a kódotak írjuk fel valamire, vécepapír is megteszi). Írjuk fel a tisztek nevét is, mert később szükség lesz rá. Ballagjunk el egy terminál-egységhez, és írjuk be: STOP ENGINE (Gépház állj), utána adjuk meg a kért kódot (ezt a tisztekből lehet megállapítani). Utána írjuk azt, hogy: EMERGE (felmerülés), ezt is kóddal kell. Majd elballagunk a reaktorhoz, aminek az ajtaját az OPEN DOOR utasítással és az ezt követő kóddal tudjuk kinyitni. Ezután hívjunk segítséget: TRANSMIT, majd egy idő után: OABERBYAMD. Ezek után bemegyünk a reaktorhoz, berakjuk a bombát és szép lassan (gyorsan) elballagunk a tengeraltjáró teteféhez, és kimászunk. Egy kicsit várunk, majd megtekinthetjük a bomba robbanását.

Sándor Tamás Győről az ELITE témához szeretne hozzászólni: A gyorsabb meggazdagodás gondolatát célul kitűzve magunk elé, nézzünk körül a térképen (4)! Ha keresgélünk egy kicsit, találhatunk pár olyan bolygópart, amelyekben a bolygók 0,8 fényévnire vannak egymástól. Sokkal kevesebb kell üzemanyagra kötenünk. Mielőtt elindulunk felé, nézzük meg nem anarchia-e, ugyanis ha ott jövünk rá, akkor már késő. Ahol én vagyok, a Geisgeza és Arex bolygók társaságában az egyiken 67,5-68,2 áron tudunk computert venni, ezt el tudjuk a másikon 100-102 között passzolni. Visszafelé előszerű food-ot és textil felpakolni, így fedezhetjük a tetemes üzemanyagköltséget, így hamar összerakhatunk némi money-t.

Shaby Százhalombattáról olvasta a CoV 18-ban a SPEEDBALL 2 c. program leírását. Ehhez van hozzáférhető: Amigán játék közben győmszólja a drive-ba egy formatted floppy-t és a lassítás (replay)/visszajátzás alatt az '1'-9' szám-billentyűkkel lementheted a gyönyörű gölceskádat...

Hi! Már megint én vagyok, és ime a LEMMINGS kódok (a múltkor itt hagytam abba):

(TRICKY)
 11 CCKJOMIJEY
 12 IKHMOMCKEWE
 13 OJOLICCLLEN
 14 JOLICOOMEK
 15 OLICEKLNPE
 16 DMCIJNMOEP
 17 MCAOLMDPEL
 18 CINNMDMOEV
 19 CAJLJFMBFY
 20 IJLJFMCCFR
 21 OHLFMCCDFP
 22 ILFMCIINEFW
 23 LFMCEKLFPT
 24 FMCIKLLGPFY
 25 MCENLLFHFY
 26 CKNMLNIIFV
 27 CCKJMFMFJV
 28 IKHMFMCCKFJ
 29 OHMFMCCLFY
 30 JMFMCCKNMF5
 (TAXING)
 01 MFMCACKLNFY
 02 FMCCKMLMOFV
 03 MCENLMFPFR
 04 CKNOMFMQFL
 05 GEKKNMHBGX
 06 MKNHLHLGLGM
 07 NHDLDGADGO
 08 HLDLGOOEGO
 09 LELGCJNFV
 10 DLGKJNLGGN
 11 LGANNLDHGY

By: **Faragó Zoltán**, Mindszent

Bodnár János Debrecenből 2 db. AMIGA Cheat-tel teszi gazdagabbá a CoV-ot és az olvasókat:

PRINCE OF PERSIA: A második pálya teljesítése után csak a 'CAPS LOCK'-ot és az 'L'-t kell megnyomni a további pálya-ugrásokhoz.

ELIMINATOR: A pályakódok a következők: AMOEB, BLOOPY, CHEEKI, DOINOK, ENIGHA, FLIMPE, GEEGEE, HANDEL, ICICLE, HAMMIN, KIKONG, MIKADO. Az örökélethez: LAPDOG.

Csibra Gergő Mosonmagyaróvárról az OOP'S-UP első 10 szintjének kódját küldte el:

1. P081; 2. DK51; 3. 30FS; 4. FL59; 5. Q058; 6. FA20; 7. 5F63; 8. CKD4; 9. NF05; 10. D04G; 11. 40V8; 12. FDL0; 13. V03D; 14. 49F8; 15. WAQD; 16. X038; 17. UU09; 18. 40FJ; 19. X03C; 20. DK49; 21. G8LD; 22. P49X; 23. A0A5; 24. 39V5; 25. XP34; 26. F35C; 27. CXE5; 28. 32H4; 29. PD30; 30. 10F4; 31. D947; 32. FD4G; 33. DK48; 34. 206G; 35. DK39; 36. DGLO; 37. D049; 38. P005; 39. F049; 40. 4G7H; 41. XPE5; 42. UP9F; 43. AQ1Q; 44. S046; 45. VE96; 46. X94B; 47. E114; 48. D824; 49. 84DS; 50. S04L; 51. FOR0; 52. 2FF7; 53. R4KG; 54. 39GH; 55. PWQ4; 56. OEP5; 57. R4G6; 58. MF03; 59. QW75; 60. MC90; 61. 00T8; 62. T127; 63. W3RE; 64. 905W; 65. TRP2; 66. 6G13; 67. REWQ; 68. IPOU; 69. HGF6; 70. FUK0; 71. 30RT; 72. JUEE; 73. MIRO; 74. GULU; 75. SUG8; 76. R277; 77. TUP8; 78. KOP9; 79. DIWI; 80. EB01; 81. SA3A; 82. S4A9; 83. LA8D; 84. MUE0; 85. ER7E; 86. NEPT; 87. W8GA; 88. P131; 89. 2110; 90. A234; 91. X301; 92. NEC1; 93. GUF7; 94. A3K9; 95. C5J0; 96. JH90; 97. JUBI; 98. V069; 99. T800; 100. 4799;

Hello CoV! Észrevettem, hogy néhány úriember a CoV-nak cheat-eket küld. Hát akkor, mivel én ELITE rajongó vagyok, most egy kis ELITE cheat következik. Sajnos a trick csak Amigán jó.

Step 1: Insert ELITE (Please Wait Ládung)

Step 2: ENTER CODE WORD: Na erre a kérdésre válaszoljunk: SARA

Step 3: Play Game

Step 3.5 (Step 2x1,75): Ha baj van nyomjuk le a numerikus "KEYPAD"-en a csillagot (*).

Itt egy zsák számot kapunk.

Hogy ezek mit jelentenek:

23 - 02 large cargo bay
 (beütjük 23 + 'RETURN', majd 02 'RETURN')

24 - 01 ECM
 32 - 01 Docking comp.
 28 - 01 Beam laser
 26 - 01 Pulse laser
 38 - 01 Military laser
 2F - 01 Energy bomb
 3F - 01 Cloaking Device
 34 - 03 Galactic Hyperdrive
 3C - 01 ECM jammer
 2C - 01 Escape Capsule
 79 - 01 Platinium
 75 - 01 Gold
 4C - 01 Slavet
 21 - 0X x db. Missile
 8C - 01 Thargoid documents
 58 - 01 Narcotics
 88 - 01 Unhappy refugees (jó vicc mi?)

Na ennyi elég. Szép dolog a kreativitás.

Ja! Nyomd le az 'ESC'-et a módosítások után. Aki ezután se képes végigjátszani, az egy nagy MARHA (lásd átlag MALENYKIJ GETTÓ GFXs).

Step 4: CONGRATULATIONS!

A mielőbbi viszontlátást! **Ujhelyi Zoltán** (NEWLOCALVIP), Budapest

Black Asp Páparól egy csokor AMIGA CHEAT-tel szolgál:

NAVY MOVES: a kettes pálya kódja 786169;

HAMMERFIST: A HIGH-SCORE táblázatba TEACH-t vagy TNAW-ot írjunk.

Az 'F7' pályát vált.

DEFENDER OF THE CROWN: Amikor a második disc töltődik, tartsuk nyomva a 'K' billentyűt. 'Örök' lovagokat kapunk.

ATOMIX: Nyomjuk meg a 'HELP'-et, hogy felszó módba kerüljünk. Ezután írjunk be TIME-ot az örök időhöz.

APB: A HIGH SCORE táblába ALF-ot írjunk.

BEVERLY HILLS COP: a nehézség-állító képernyőn írjuk be: MELLIE.

Szia CoVboy! Az egyik számban — a POWERMONGER-nél — megjegyezted, hogy sikerült-e már valakinek a bal alsó szigetet meghódítani? Nos, az öcsémnek sikerült. Úgy gondoltam elküldöm, hogy hódította meg: Ezen a szigeten csak pirosak vannak. Van kb. 4 vezér, de az emberek csak 1 vezér alatt egyesülnek, így kb. 120-200 emberük lesz. Csak katonákkal lehetne legyőzni őket. A játék elején irdatlan mennyiségű kaját kell szerezni (kb. 5-6 ezer egység), ezt a magányos vezérek és a birkák kinyírásával. Ha már a nagy seregük minden várost elfoglalt, akkor telepednek pihenni és nem mozdulnak. Ezt kihasználva foglaljuk el a legalsó örtornyot a térképen; erre ó utra kel újra elfoglalni azt. Mi a sziget legfelső erdős kis falujába vonulunk, de ne foglaljuk meg el. Ha eljön a tél, a seregek sokkal lassabbak, ezért amikor elkezd esni a hó, foglaljuk el a várost, és kezdjük katonáit gyártani. Az ellenséges sereg közben felkeredik elfoglalni a várost, de nagyon messze van-nak, és nagyon lassan jönnek. Általában sikerül legyártani a katonáit. Ezután már csak a megfelelő terepet kell kiválasztani a csatához, úgy hogy a vezért találjuk el lehetőleg a katonákkal. A továbbiakban már egyszerűen csak a szigetet kell majd elfoglalnunk. Tisztelettel: **Molnár Péter**, Szolnok

PIRATE

Nekiálltam adventur-kální, s belebotlottam egy újabb csodába. Ez most angol nyelvű, kell a változatosság... (...vagy jó lenne, ha lenne):
 Kezdekör londoni lakásunkban vagyunk, pár cuccal körülvéve (GET BOTTLE, GET CRACKER, GET SNEAKER). Akkor lépcsőzünk egyet (CLIMB STAIRS), a helyiségben (GET BOOK) — máris itt egy átjáró, persze csak eddig volt titkos (GO PASSAGE, E). Egy padlásszobába jutottunk — (OPEN BAG, GET MATCHES, GET TORCH), és menjünk vissza (2 x W), nyissuk ki a könyvet és olvassuk el (OPEN, READ BOOK); a varázsszóra volt szükségünk... másszunk ki az ablakon (GO WINDOW) és itt mondjuk ki: "YOHO" (=SAY YOHO) — szép példát láthatunk a modernizált közlekedési formára — megerkeztünk a kalózok szigetére. Akkor válnunk meg egy-két cuccotól (DROP BOOK, SNEAKERS, CRACKER) és (E). INFO: egy mező és egy kunyhó. Menjünk be: (GO SNACK) és vegyük fel az üveget... SORRY! Tegyük le az üveget (DROP BOTTLE) — a kalóz baby kora óta ilyenre vágthattott. Elrohan vele. O.K. mi is menjünk ki (W), majd menjünk fel a dombra (E, GO HILL), és a sziklásra (GO CRACK). Sötét van, de mintha lenne FÜCK!lyánk, tehát... (LIGHT TORCH, HET SAIL, GO SHED, GET WINGS, GET HAMMER) — nem M/C HAMMER, vagyis NEM SZÍ HAMMER) és (N, GO CRACK, D, UNLIGHT TORCH, DROP TORCH, DROP

MATCH)... megint sötét lett. Most vissza a partra (2 x W), itt (DROP SAIL, WINGS, GET BOOK, SNEAKERS). Játsszunk közlekedédenyt — (SAY YOHO), azután (GO WINDOW, D, PULL NAILS, GET RUG) — stuffkint itt egy kulcs (DROP RUG, GET KEY). Menjünk a padlásra (CLIMB STAIRS, GO PASSAGE, E). Az alvó kalózt keltsük fel, azután vegyük el az üveget (WAKE PIRATE, GET BOTTLE). Közlekedés #3, menjünk a szigetre (2 x W, GO WINDOW, SAY YOHO). Szokásos pakolászás (DROP BOOK, SNEAKERS, NAILS, HAMMER, GET WINGS), majd (GO LAGOON, N, GET WATER, GET FISH, S, 3 x E, GET TORCH, WATCHES, LIGHT TORCH, GO CAVE, D)... itt estessük meg a krokodilokat (gy.k.: egy barlangban kolbászolhatunk, ahol (lent) néhány krokodil taláható, és nagyon éhesek, szóval...) — (DROP FISH), így már mehetünk is (UNLOCK DOOR, DROP BOTTLE, GO HALL, E, GET LUMBER, GOSHE, GET SHOWEL, 2 x W, GO PIT, U, W) — barlangjéjárt: (UNLIGHT TORCH, DROP MATCH). Akkor most menjünk a kunyhóba... (W, GO SHACK)... nyissuk ki a ládat (UNLOCK CHEST, EXAMINE CHEST, GET PLAN, MAP, 2 x W, DROP PLAN, GO LAGOON). Mászáljunk, míg itt nem lesz a horgony. Akkor (DIG ANCHOR, GET ANCHOR), ássuk ki és menjünk vissza a partra, ugyanis hajót fogunk gyártani lazán (MAKE SHIP). YO! akkor "húzzunk magunkra" pár tár-

gyat (GET HAMMER, CRACKER, DROP WINGS, KEY) és keressük meg a papagályt, amely valahol a szigeten tartózkodik. Ha megtaláltuk (GET PARROT, GO SHIP, SET SAIL) — amennyiben a kalóz azt mondja, hogy várjunk, akkor tegyünk eleget a kérésének (=WAIT) és utána (GO BEACH). A kincses szigeten vagyunk (innen jut eszembe, valaki volt olyan TOOLZOO BOY, hogy beküldte a Treasure Island leírását/terképét a CoV #14 — Plus/4 sarokba... ki volt az a bunkó? Ld. LSI 100+4/1) — ilyenkor az értelmes játékos megteszi az elvárt lépéseket — (DIG)... találtunk egy üveg rumot, hm... (S) — tetető, alvó kalózzal, akivel természetesen a szokásosat tesszük (WAKE PIRATE), azután (E)... mező. Meg kellene LOOK-olni a térképet... "WALK 30, DIG" — kapjuk az INFO-t... O.K. (READ MAP, WALK.X30, DIG), ha mindent jól számoltunk, akkor egy fadoboz a jutalom (OPEN BOX, GET SAMP). Hitelesen felindulásból húzzunk a kolostorba (GO MONASTERY, DROP PARROT) — az itt vízszintesen elhelyezkedő kigyót a papagályi intéztjük el... azután (DROP CRACKERS, GET DUBLEONS). Vissza a lakásba (2 x W, GO SHIP)... úszkáljunk, s végül (GET BOOK, SNEAKERS, SAY YOHO, GO WINDOW, D, DROP DUBLEONS, STAM). Már csak egy lépés van a vicám formattálásig (SAY SCORE)... 100 %

Jahny Manow of Jahny CREW©™, Budapest

DEFENDER OF THE CROWN

Ez nem vicc kérem; a hősi C=omny 64-es program frissen átnyomta Plus/4-re!! Előjáróban annyit, hogy akinek nincs meg, vagy egyáltalán nem volt meg a 7.0-8.0-ás verzió (mivel az ennél gyengébbekkel nem érdemes játszani!) — az írjon (válaszlevelet is mellékeljen!!) — tehát...), felveszem programéhes adathordozójára; Cím: Jahny of Jahny Crew©™ — Simon János, Budapest, XIV. Thököly street 146/B, 1145. Tel.: 1636-971.

Előjáróban annyit, hogy ez egy stratégiai játék (azt hiszem ilyen még nem volt +4-en!), tehát aki az ELITE-t csak a lövöldözés miatt kedveli, az húzzon tovább... persze próba-szerencse.

Nos, akkor a kerettörténet...

Angliában minden COOL! A nép boldog, semmi vizsaly, stb, stb... míg nem az öreg király kipusztul (Crosziánszlúv Richard lehet a kis huncut, mivel Robin Hood — mint "ÖREG BARÁTUNK" — alakja néha feltűnik a játékban...), s ekkortól kezdve a 60 legnagyobb földesúr állandó civakodásban él. Amelyik győz — esetleg szövetségeseivel egyetemben és segítségével — az lesz a király...

Ekkor csöppenünk bele a történetbe... Szépen megrajzolt kép következik; a sherwood-i erdőben beszélgetünk — tá-

bortúz mellett — az öreg Robin Hood-al... nagyon illiklikus. Röviden: "Meglátogatod Robint, öreg barátodat. (Ő) azt mondja, felkínálom segítségemre... ha kell, katonákat is adhatok! Elbúcsúzol és elveszed az ütözeted!"
 Tehát az egyik földesurat irányítjuk a játékban. A hat földesúr:

1. GEOFFREY (plusz)
2. EDMUND (csillag)
3. CEDRIC (pepita négyzet)
4. WILFRID (tömör pont)
5. REGINALD (üres pont)
6. RICHARD (káró)

A játék menüvezérel. Irányítása:

C64 — JOY 2.
 Plus/4 — JOY 1.
 'W' - le
 '3' - fel
 '4' - jobbra
 'A' - balra
 'SHIFT' v. 'SPACE' - tűz

Főmenü:

1. Modify status

Kiválaszthatjuk, hogy kivel akarunk lenni, melyik földesúr szerepét vállaljuk el. Mivel 6 földesúr van; ezért hatan is lehet játszani (ha kevesebb, akkor a többi földesurat a gép irányítja).

2. Modify friends

Megválaszthatjuk barátainkat; Őket nem kell legyőzni. 3 oszlop van — a

szövetségeseknek egy oszlopban kell lenniük.

3. Start again

Teljes újrakezdés (minden visszaáll a kezdeti értékre).

4. Speed

SLOW: Végignézhethetjük a csata menetét
 FAST: Nem nézhetjük végig a csata menetét

5. Continue

Elkezdhetjük (folytathatjuk) a játékot... ha elkezdjük, akkor a következő menübe jutunk:

Menü

1. Transfer forces

MOVE ARMY (hadsereg mozgatása)
 TAKE/GET SOLDIERS (az aktuális mezőre léphetünk, ill. felvehetünk katonákat)

2. Buy army

SOLDIERS (katonákat vehetünk; 1 katonára = 1 pénz)
 CASTLE (kastélyt építhetünk egy már elfoglalt pozícióra 20 pénzért. Ha erre még egyet építünk, akkor vár lesz belőle)

3. Dotins

Vissza a főmenühöz.

4. Help

A gép lép helyettünk.

• A játékok alatt mindenki léphet egymás után.

- Amennyiben lefutott egy kör, akkor az adót befizetik a területen élők népe — az adó területenként változik, egy terület a rajta lévő számot adja le.
- Legyőztek abban az esetben:
 - ha kitértük a várunkból
 - ... vagyis elfogytak a katonáink...
- ...és a várunkat is elvesztettük. Ha azonban szereztünk egy másik várat, akkor átköltözhetünk oda.
- Néhány esetben a szövetségesünk helyett és léphetünk.
- A terület mindig olyan színű, mint amilyen a rajta tartózkodó színe és a szimbóluma.
- STRATÉGIA: Egy idő után úgyis ki fogunk alakítani egy megfelelő stratégiát... de:
- Alapvetően megfelelő stratégia a katonák tömeges vásárlása és elhelyezése — a birodalmunk központjától

kifelé növekvő tömegben. Nagy veszteség esetén a kisebb létszámú seregeket összehozhatjuk és lecsaphatunk az ellenségre... v. esetleg bevonulhatunk velük a központi várunkba is, védekező stratégiát alakítva...

- A határaink szélén kastélyokat, majd várakat építünk — innen rohanunk i területeket foglalni. Egy erős hadsereget kell a központban tartani, egy másik erőset pedig a portyázásokra.
- Egy csatában kimerült seregre gyorsan lecsapva újabb terület lehet a miénk...

Ha esetleg sokat tököltünk (v. a többiek csinálták ezt, s mi közben sok területet foglaltunk) —, s nincs több foglalnivaló, akkor a legtöbb területű központja villogni kezd, s megjelenik az 'IS THE KING' felirat, megkoronázva az új ki-

rályt. Robin gratulál! Mindenki boldog — kezdhetjük előlről...

Nagyon tőki játék ez, kérem. A képei szépen lettek megrajzolva (hm... mind a 4:... két csatakép, amikor pár katona egy várat kuszol egy kőhajító barátságos társaságában — egy kép, amikor Robinnal dumcsizunk; és egy látkép a várból; a foglalások esetén — a kőhajítógenes fickók aktívak voltak...), a játék menete gyors és intelligens (...a 7.0 és a 8.0 verzió. Egyébként a kezettás C=ommy 84-es verzió jóval lassabb és sokkal hülyébb, mint a Plus/4-es).

Végre, egy stratégiai játék ezen a tek-nón!

Jahny manow of JAHNY CREW@®™, Budapest

TEXT'N PICTURE EDITOR

Általános szöveg- és rajzszerkesztő; Ez egy isteni felhasználói program; nagyon sokoldalú. Képes 4 féle betű üzemmódra és saját magunk készítette rajzok, díszítések is kerülhetnek az írományba... Ugyanis képes valódi grafikus ábrák készítésére...; habár '87-ben készült.

A levél-irat elkészítéséhez egy százosor, soronként 50 karakteres szerkesztőterület áll rendelkezésünkre. Ebből képernyőnként 21 sor, soronként 35 karakter látható; a többi részén — fent és baloldalt — ikonmenük vannak. A felső az általános célokra szolgál, az oldalsó a grafikai szerkesztéshez használható. A kurzorvezérlő billentyűkkel a szöveg bármely (tehát grafikai része is) elérhető. A megfelelő ikont a kurzorral választhatjuk ki (ilyenkor nyílra vált), a 'SHIFT'-tel pedig aktivizálhatjuk. És most nézzük a két üzemmódot:

TEXT - szöveg

A számítógép szövegszerkesztőjéhez hasonlóan használhatók az 'INST/DEL' és a 'RETURN' billentyűk. A 'HOME' a képernyő, a 'CLEAR' az írat kezdőpozíciójára állítja a kurzort. A nagybetű-átváltás a 'szokásos' 'SHIFT'-tel történik, a 'C=' pedig az ékezetes karakterek használatát teszi lehetővé. Mód van négyféle betűtípusra, ezeket vagy a felső ikonmenüből választhatjuk ki, vagy az 'F1', 'F2', 'F3' és 'HELP' billentyűkkel; ekkor magyar, cirill, görög és az index (írógép) üzemmódba térhetünk át. A 'CONTROL' gyszeri lenyomására a

képernyő egy sora a papíron középre, ismételt lenyomására a papír jobb oldalára kerül...

PICTURE - grafika

Először is be kell lépni a kurzorral a felső ikonmenübe és ott aktivizálni kell a 'KÉP' ikont. Ha ezt megtettük, akkor menjünk a szabad szerkesztőterületre, s a 'RETURN'-nel soronként jelöljük ki a grafikai területet, ezt akkor jobb és bal oldalról egy vastag vonal fogja határolni... most már átmehetünk a bal oldali ikonmenübe, a grafikai parancsokra is. Ismertetem az itteni funkciókat (aktív: 'SHIFT'):

RADÍR: a grafika javítására szolgál; az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' (pl. pont — vékony, vastag, szórt stb.) lesz a radír...

ÍRÁS, TOLL és TINTÁSÜVEG: írás bekapcsolása, az éppen aktuális ceruza ill. toll 'hegye' lesz a grafika alapja.

CERUZA: rajzolás; ld. ÍRÁS

'A' BETŰ: írás; a grafikus képbe írhatunk a karakterkészlet éppen aktuális betűtípusával... ld. TEXT/ négyféle betűtípus;

EGYENES: egy pont kijelölve (SHIFT) a képernyőhatáron ill. szerkesztési (grafikus) határon tetszőleges egyenes húzható. Felvétele az újabb 'SHIFT' megnyomására történik.

GÖRBE: egy sugárpontot kijelölve (SHIFT) végtelen sok egyenes hűz-

ható egymás végpontjaiból. (Lehet, hogy így készült a CoV 1 címlapjára a ninja lába? — CoVboy)

TÉGLALAP: bal felső és jobb alsó pont-jat kijelölve (SHIFT) egy mezőt (BOX) kreál nekünk a szerkesztő.

KÖR: egy pontját — középpontját és a sugarát meghúzza és kijelölve a két pontot (SHIFT) egy kör kapunk.

NYÍL: visszatölti az utolsó letörött ábrát.

OLLO: kivág egy 'TÉGLALAP'-kijelölés módszerrel definiált 'BOX'-ot a rajzból. Ez inverz lesz; és továbbra is használható.

VÖDÖR: letörli a grafikus képernyőt; 'J' PONT-ÁBRA: kijelöltefe ceruza, ill. toll 'hegyek'-et kaphatunk;

SZÓRÓFEJ 1-2 (P.P. és P.F.): ugyanúgy 'hegy', mint a pontok, de ha sokáig nyomjuk a 'SHIFT'-et, akkor sűrűbb lesz a szórás. Az '1'-es szórófej vékonyabb és ritkább.

És most a kiegészítés:

- Az ábra kilógthat, de a határ a grafikus szerkesztési terület!!!
- A felső; parancs ikonmenüben a KUKA: teljes tántorlás;
- KÉTIRÁNYÚ VASTAG NYÍL: gyors mozgás a sorok között fel és le;
- PRINTER: a tár kinyomtatása...
- ADATHORDOZÓK: (kazetta...ill. magnó és egy disk); adatkimentés, a tár kimentése kazettára és lemezre;

Jahny manow of JAHNY CREW@®™, Budapest

TIPPHALMAZ

ELITE berhelés

Ha needj'isten, CHEAT-ekhez akarunk jutni, akkor bele kell kotornunk a programba... valahogy így: monitor

A3635 BRK

X
RUN
kiakadás után...
.262E x1 x2 x3 x4...

.2627 y1 y2 y3 y4...
.2634 z1 ... z6
.263A z7 ... z12
.2640 z13 ... z18

x1 cím FRONT LASER
x2 cím REW LASER
x3 cím LEFT LASER
x4 cím RIGHT LASER

y1 cím CREDITS byte
y2 cím CREDITS byte
y3 cím CREDITS byte
y4 cím CREDITS byte

Legjobb a 97-es érték - Military laser!
Legnagyobb az FF-érték!

z1 - Food mennyisége
z2 - Textiles

z3 - Radioactives
 z4 - Slaves
 z5 - Liquor/wines
 z6 - Luxuries
 z7 - Narcotics
 z8 - Computers
 z9 - Machinery
 z10 - Alloys
 z11 - Firearms
 z12 - Furs
 z13 - Mineral
 z14 - Gold
 z15 - Platina
 z16 - Gem-stones
 z17 - Alien item
 z18 - TRUBLE mennyiség
 (az 1.küldetésben lévő)
 Ezután már játszhatunk is... kissé
 könnyebb lesz!
Jahny of JAHNY CREW, Budapest

New Mucsi Jászárokszallásról Plusira
 küldött garantáltan működőképes örök-
 életPOKE-okat, melyeket saját maga ke-
 resett meg:
ATLANTIS: >2D3C EA EA
 >3AC8 EA EA
BATTERY IVTX: PRICE 1\$ (\$ a lefeje
 nyílall)
CAVE FIGHTER: POKE 4022,220
DYNAMIX: Megatech-3
FIRE ANT: POKE 7199,226: POKE
 7201,226
JETPACK: >1CF0 EA EA 4C F8 1C
TERROR BUBBLE/TIT: játék közben a
 CHEAT betűi egyszerűen!!!
TOM THUMB: <Y> vagy <RETURN>
TUTTI FRUTTI: >1F50 EA EA EA
WILD WESTERN: >17D5 EA EA
XZAP: >2CFF F0
ZAGON WARRIOR: POKE 5642,255

Láttam az **IDOLABIRINTUS** leírását a
 CoV 14-ben. Ezzel én is bibelődtem
 egy kicsit, és sikerült pár könnyítést
 elérnem. Aki akar, a BASIC programba
 közvetlenül is belepiszkálhat, de előtte
 egy kicsit monitorban is kell ügyködni.
 Ha ezt választjuk, akkor betöltés után
 indítsuk el a programot, ha megjelenik
 a kezdőkép, akkor **RUN/STOP+**
RESET.
 A program a \$300 körül ír át byte-okat,
 pl.: \$302 és 303-on.
 Tehát: >302 12 87 (RETURN)
 >306 6e 8b (RETURN)
 >30C 6a 89 88 8b 8c (RETURN)
 Ezután X (RETURN) és máris átírtátho
 bárhól a BASIC program.
 Az 'e' változó az erőf jelell.
 Ha valaki nem szeret a gépi kóddal baj-
 lódni, akkor a következő POKE-okat ja-
 vaslom, amiket a játék elindítása előtt
 kell beírni:
 POKE 19990,E ; Feladat elhibázása
 esetén babráll az erővel
 POKE 24232,E: Ez is az erő fogyasát
 küszöböll ki
 POKE 24857,E: A térkép nézésekor az
 erő növekedésének állítása
 POKE 25173,E: A falnak ütközés ese-
 tére
 A következőket együtt lehet használni:
 Ezek hatására a kulcs hordozója mindig
 látható a térképen.
 POKE 24808,E: POKE 24809,E: POKE

24810,58
 (Az E 48-tól 57-ig terjedő szám lehet.)
 (Az erő növekedése = e-48-cal)
 Az ismertetőben nem szerepel, hogy a
 kapunál milyen szavak lehetnek. Na
 akkor lássuk: **COMMODORE,**
DATASETTE, FLOPPY, MONITOR,
PRINTER.
 Akit nem érdekel, az ne olvassa el! Ja,
 mostmár késő volt szólni! (**Azért kősz!**
— CoVboy)
 Egyébként a **TREASURE ISLAND** POKE,
 amit közzétettek, nálam nem működött.
 Ezért keresgéltem a programban. Most
 íme az általam felfedezett POKE
 következik: POKE 6032,234: POKE
 6033,234 (örökélet): POKE 6004,1
 (hibázás után kard /tör/ kerül a
 kezünkbe)
Cautil István, Egervár

Szabó Sándor Mezőberényből ugyan-
 csak a **TREASURE ISLAND** Plusis verzió-
 jához küldött tippet. A játékban meg
 kell szerezni a kulcsot, utána a kin-
 csesládát kell megkeresni, ezután szabad
 lesz az út a hajóhoz (belra közép-
 pen), menjünk oda és akkor teljesítettük
 a feladatot, de vigyázzunk, mert ha
 megvan a kincsesláda, akkor megjelenik
 a főkalóz és megöl minket. Tehát ne
 sokáig álljunk egyhelyben (egy képer-
 nyőn), mert hamar megjelenik és követ
 minket...

Téringer László, Mezőfalváról küldött
 pár Plusi POKE-ot, reméli, hogy haszná-
 tást tudjuk venni, és érdemesnek talál-
 juk közölni. (**Érdemesnek találtam, ám
 hasznát inkább a Plusisok veszik,
 nem én — CoVboy:**)
APOLLO MISSION — POKE 12961,255
ATLANTIS — POKE 11580,234: POKE
 11581,234: POKE 14988,234: POKE
 14989,234
BANDITS — POKE 11100,226
BIG MAC — POKE 12992,234: POKE
 12993,76: POKE 12994,201: POKE
 12995,50
CYBORG — POKE 10692,220
DARK TOWER — POKE 8140,12
ENIGMA — POKE 8936,48: 8937,9
EXORCIST — POKE 6875,226
FIRE ANT — POKE 7199,226: POKE
 7201,226
ICICLE WORKS — POKE 4540,255
INVADEERS — POKE 10034,255
MAYEM — POKE 6624,234: POKE
 6625,234: 6626,234
MEGA ZAP — POKE 9001,220
MONKEY MAGIC — POKE 10658,80
 vagy 10656,173
MONTY ON THE RUN — POKE
 11572,173 vagy POKE 11731,255
MR.PUNIVERSE 1. — POKE 12869,255
ONE MAN'S DROID — POKE 6725,0
PUNCHY — POKE 4144,255: POKE
 4234,234
ROBIN HOOD — POKE 8808,226:
 POKE 7345,x (x max. 4)
TREASURE ISLAND — POKE 4451,255
TUTTI FRUTTI — POKE 8016,220
YIE AR KUNG FU 1. — POKE 11168,0
YIE AR KUNG FU 2. — POKE 11181,0

Szabó Sándor Mezőberényből a **Király-
 lány c. Plus/4-es** programhoz küldött
 pár tippet: Az ócska liftben egy zseb-
 kendő társaságában vagyunk. Vegyük
 fel a zsebkendő (VEDD ZSEBKENDŐ).
 A gombot hiába nyomkodjuk, a lift nem
 működik. Hogy jutunk ki? Kopogjunk,
 elég azt beírni: KOPO, utána MENJ. Ha
 felszedtünk itt mindent a főköböl is, akor
 le is ülhettünk: ÜLJ FOTEL. Máris repülünk.
 Az érkélyről úgy juthatunk
 vissza, hogy NYIT ABLAK. Vizsgáljunk
 meg mindent. Ha a papucsot viseljük,
 akkor melegíti a lábunkat...

Ugyancsak **Szabó Sándor** tollából Me-
 zőberényből egy csomó Plus/4-es
 POKE és CHEAT származik:
ARCANOID SKY (mindegyik részre jó):
 Betöltés után POKE 31218,x (ahol x
 = életék száma), utána RUN, RUN/
 STOP-RESET, G1200. Ha kiresetjük
 a gépet és utána elindítjuk
 G1200-zal, akkor arról a pályáról in-
 dulunk, ahol meghaltunk.
BURGER HOUSE: >1E4F AD (örök
 kuka)
CAPTAIN FIZZ: Aki tudja, hogy hogy
 kell a 2. pályán, azon a villogó szí-
 nen csikot átmenni, ill. hogy kell ki-
 kapcsolni, az írjon (CoVboy-nak!)
DOWN HILL: >1E74 20 70 DB (billen-
 tnyűvel irányítható - ld. a **HARBOUR
 ATTACK**-nál)
GOLD RUSH: >1CD6 AD (örökélet)
HARBOUR ATTACK: >1991 20 70 DB
 (lehet billentyűvel is irányítani; FEL -
 '3', BAL - 'A', TŰZ - 'SHIFT', JOBB -
 '4', LE - 'W')
HEXENKÜCHE: A föld alatt vannak
 olyan helyek, ahol olyan gyorsan
 mozognak a lények, hogy lehetetlen
 átjutni. Ilyenkor keressünk egy fák-
 lyát a terebben és szálljunk rá! Ek-
 kor az elalszik, és a szobán forog
 annyira lelassul, hogy könnyedén át-
 mehetünk. Azokat a lényeket is le-
 lehet lassítani, amiknél át lehet jutni
 (azok kedvéért, akiknek nincs meg a
Bubble Works, vagy még nem jöttek
 rá: a tűz 3 mp-ig való nyomásának a
 hatására lehet repülni is!)
IDÓUTAZÓ: >3AC4 EA EA EA (örök-
 élet)
KIKSTART: Ha a '3'-at és a '4'-et egy-
 szerre nyomjuk pár mp-ig, akkor le-
 het választani, hogy melyik pályán
 akarunk kezdeni
MEGA ZONE: >12DA 20 70 DB (bil-
 lentyűről is lehet irányítani: FEL - '5';
 LE - 'R'; TŰZ - 'T')
PULSAR: >2671 EA EA EA AD (örök-
 élet)
RÓZSASZÍN PÁRDUC: Indítás előtt
 >5EF8 x — az itt a piros, hol a piros
 játéknál (itt kapunk adatot) ennyiszor
 keverni meg a gép a négyzeteket. A
 normális érték: 0F
SKELBY: BASIC 59300-as sorban a vé-
 gén LV=LV—1 helyett LV=LV—0
 (csak akkor működik, ha a falnak
 mentünk neki)
SOLO: >1164 20 70 DB (billentyűvel
 irányítható)
SPACE 1999: >106B 20 70 DB (lehet
 billentyűvel is irányítani ('0'←→'6',
 Tűz: 'T')

>108F X, ahol X = életek száma

>1D6A AD (örökélet)

SPACE MISSION: >28A4 X (ahol X = kezdőpálya száma, max.8)

SPLITZ: >1029 x (x = életek száma)
>1789 AD (örökélet)

SUMMER EVENTS: Billentyűvel is irányítható — ld., *HARBOUR ATTACK* —
Bicycling: >3A42 20 70 DB; Platform
Diving: >2148 20 70 DB; Skeeet
Shooting: >2501 20 70 DB;
Butterfly: >3197 20 70 DB

TÚZOLTÓ: >1355 AD (örökélet, csak az 1.pályán)

WALL: POKE 6738,x (ahol x = életek száma)

Németh Gábor Vecsésről a *"Plus/4 sarkok nevű örültségbe"* küldött egy tippet: *"hátha valaki még nem ismeri, avagy tipp a 'GREMLINS'-hez":* A tipp: Miután felvettük, vagy nem vettük Gizmót (ügyis követ, akkor meg minek?) igazam van: 'pressük' meg kétszer a 'butont'. 'Lookoljuk' kétszer a 'drawert', és máris van egy 'kitchen knifénk', és egy 'spark igniterünk'. Jól irtam a nevüket? Most menjünk fel vissza a dobálós szörnyikéhez, és egy 'kill grem knife' parancsot szoktassuk le arról, hogy a társaságunkban dárdákat hajgáljon. Két megjegyzés a CoV 15-ben közöltekhöz:

- 1) A nappaliban szó sincs távirányítású autóról, se slusszkulcsról, csupán egy valódi Peltzer féle távirányító, amelyre az egész konyha hallgat.
- 2) A 'look plough' parancsra nem az a válasz, hogy 'No controls etc.', ha-

nem az, hogy: 'I see controls etc.'
Egy kis különbség!

Molnár István Kecskemétről a Plus/4 gépek tulajdonosainak szeretne kedvezni az általa beküldött POKE-okkal:

ARENA 3000: >12BA 0 (örökélet)

BANDITS: >2B5C E2 (végtelen energia)

CAVE FIGHTER: >133A AC (örökélet)

EXORCIST: >1ADB E' (örökélet)

G-MAN: >2D28 60 (nincs meteor)

HEKTIK: >173F FF (örökélet)

KIKSTART: >28A3 E2 (örökélet)

LEGIIONNAIRE: >1926 DC (örökélet)

LOCOMOTION: >119A EA (örökélet)

MAJOR BLINK: >1BD1 FF (eltűnnek a négyzetek)

MANIC MINER: >2AC7 B9 (minden pályán csak a kijáratához kell menni)

PUNCHY: >1030 X (X = életek száma - 0-FF)

TRAILBLAZER: >2799 FF (örök ugrás)

TUTTI FRUTTI: >1F50 DC (örökélet)

Halmos János Budapestről néhány Plusi program indítási címét küldte be. Íme tessék:

SYS 4109: Elite (PIGMY), Démonok Birodalma 1,2

SYS 4125: Tir Na Nog+4, Ball Blaster, Revs, Lambada, Cave Guennis

SYS 4112: Driller, Saboteur 2, Reincarnation, Firm Base, Game Music 9.

A Finders Keepers c. programban a kiszabadulás módját a 100+4/2-ből ki-

hagyták. **Jahny Manow** a JAHNY CREW-ből, Budapestről pótolja a mulasztást:

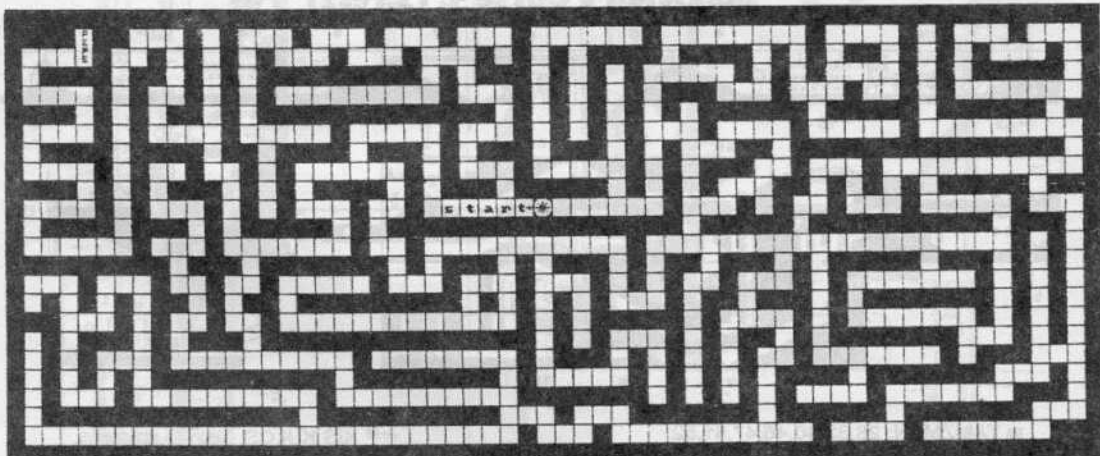
A kijáratot a morcospofájú macsek őrzi, előtte van a salétrom (saltpotre). Ezt a játék elején nem tudjuk felvenni, de ha elegendő pénzt összegyűjtöttünk, akkor vigyük a macsulihoz a kénkövet (sulphur), a faszenet (charcoal), s keletkezik a puszkapor (gunpowder) — gyűjtjük be egy kis varázslággal (magic plame)! A macsek eltűnik, s szabad az út!

Papp István Budapestről az *INVICIBLE* c. Plus/4-es játékhoz küldött egy örökéletesítő módszert: Ha a 'C' betűs teremben felmegyünk a 'C' betűvel egyvonalban levő platformra, kimegyünk annak jobb szélére, és ott megnyomjuk sokszor egymás után a 'SHIFT'-et, akkor örökéletünk lesz.

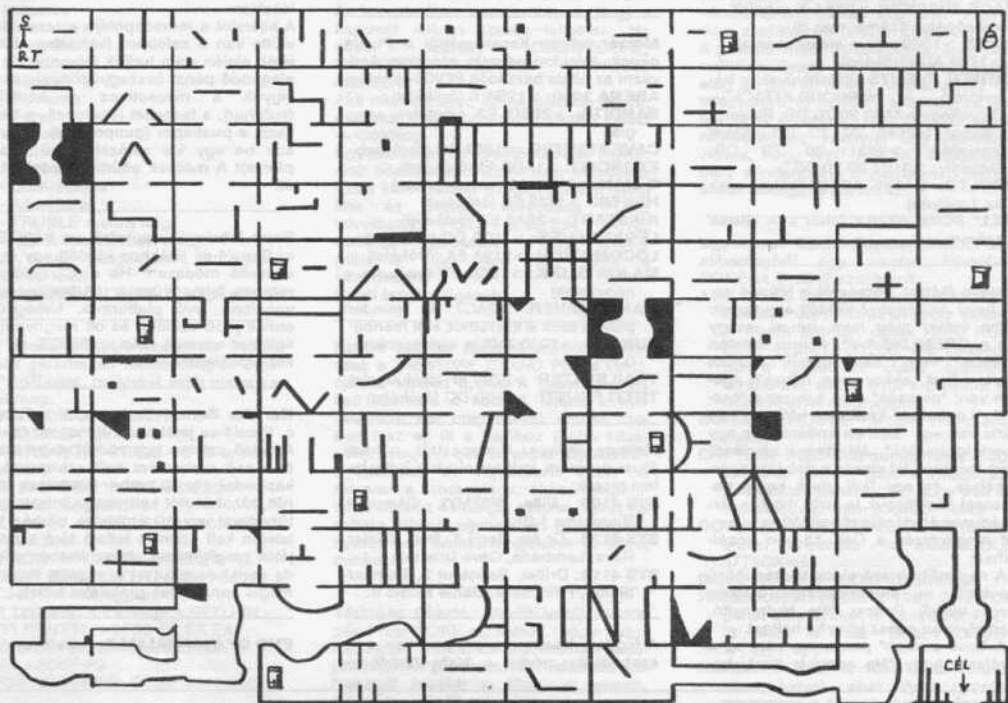
Keretka Bernát Budapestről a *Tűzoltó* c. Plus/4-es játékhoz küldött pár ötletet: Az első szinten egy rúdról nagy számban eső embereket kell szivaccsal elkapkodni. Ha 50 ember landolása sikerült, tűzoltóautót kell vezetnünk, majd a tűzoltóval egy 10 emeletes bérház legtetőjén kell oltani a felfelé törő tüzet. A játék idegfejlesztő, de az életben senki, de senki nem jut el a végéig, vagy ha mégis annak csak gratulálni tudok...

END OF TIPPHALMAZ — CoVboy

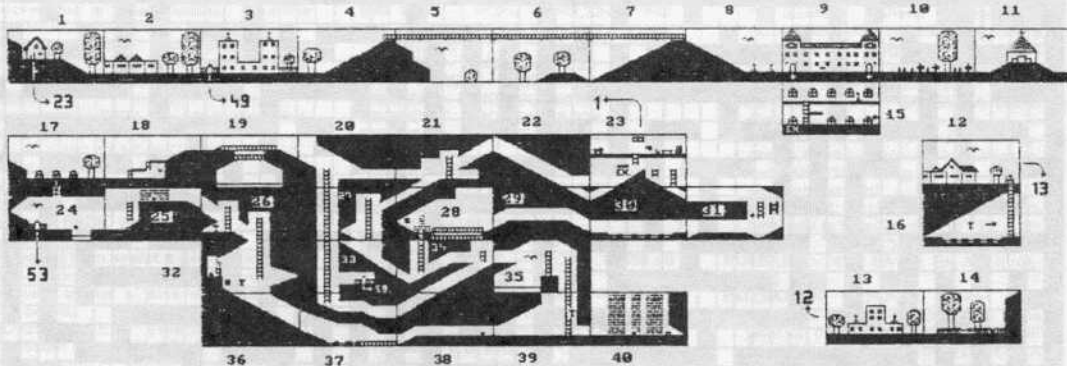
TÉRKÉPEK (Beküldte: Szabó Sándor, Mezőberény)







MIKROBI

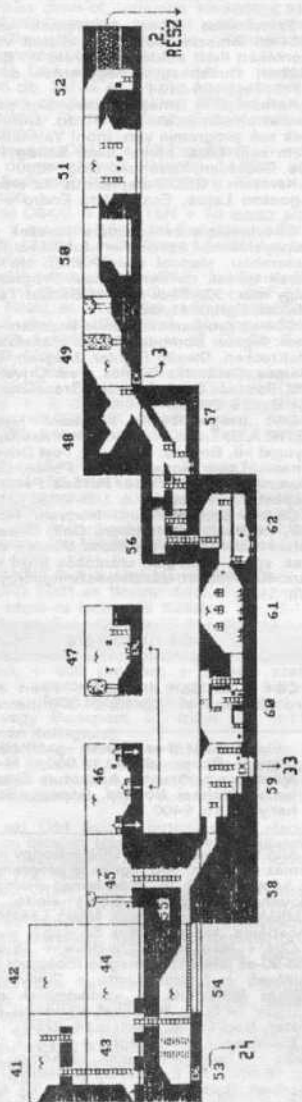


Magician's Curse 5. (1.rész)



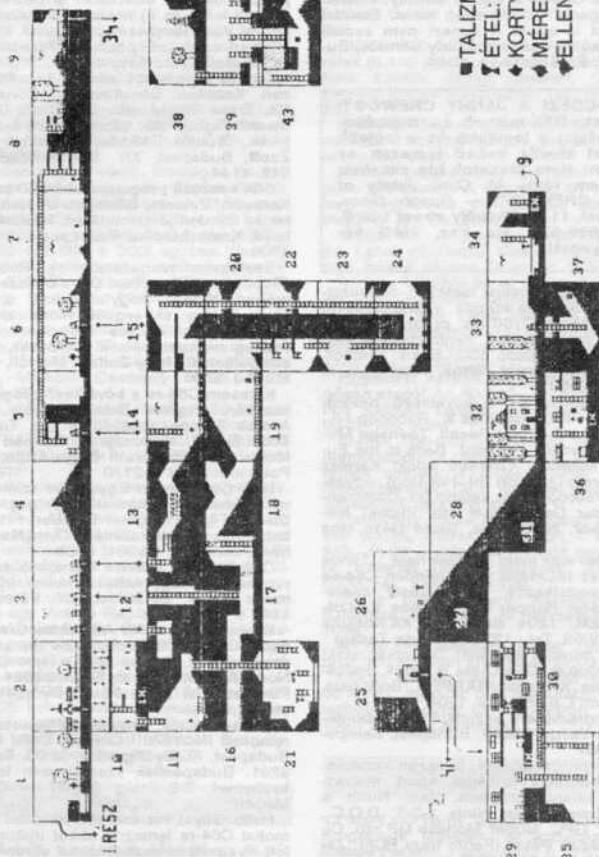
- TALIZMÁN: 28,32,40,46,47,51,52
- Y ÉTEL: 16,26,32,39,47,56,66
- ◆ KÖRTY: 14,15,18,24,31,38,40,43,51,59,60,62
- ◆ MÉREG: 25
- ◆ ELLENMÉREG: 32

-  KIS KULCS: 16
-  RÉZKULCS: 14
-  GYERTYA: 15
-  MÁGIKUS LÉ: 45
- ↔ START: 9



Magician's Curse 5. (2.rész) ▼

- 🗝️ KIS KULCS: 21
- 🗝️ REZKULCS: 3
- 🕯️ GYERTYA: 10
- ♁ MÁGIKUS LE: 40



- ♁ TALIZMÁN: 19,23,26,30,36,37,43
- 🕯️ ETEL: 8,21,26,29,30,34,44,45
- ♁ KORTY: 3,7,10,11,14,19,22,24,32,36,41,42,44
- ♁ MEREG: 31
- ▼ ELLENMÉRÉG: 26

C64 magnóskóló Olcsó és vadonatúj játékprogramok, valamint 30 % árengedményű egységcsomagok csak nálami! Aká tőlem vásárol, az sorsolásban vesz részt (február 15), és két szuper egységcsomagot nyerhet! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ut. 45. 11-10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

C64 programcsere (létél-, felhasználói) lemezre, kazettára. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Ósodlói út 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801 (17 h-tól)

Szuper, legjobb proggy-k cseréje C64-re lemezen és kazettán. (Kazettán pl. Betrayal, lemezen pl. Hero Quest stb.) Listát küldök és kérék! **Németh Attila**, Zalaegerszeg, Körmenyi út 30. 8904

Keresem C64-re (kazetta) utántöltés játékokat: Strike Fleet, Neomancer, Duck Tales, King's Bounty, Bard's Tale III. (Uramisten... - CoVboy) Ezeknélküli előadó egy 8 programos cartridge tőlem, fejbéállító stb. **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u.15. 9/54 a. 3200

C64, Plus/4-re cserélek zenéket. Főleg Future Composer zenéket keresek. Nekem ebből kb. 90 db. van már. Teljes gyűjtemény kb. 350 db.-ból áll. **Gyocsi Norbert**, Miskolc, Kulich Gy. 11. 1./2. 3529

Keresem C64-re a King's Bounty, Pirates és a Warehouse Construction Kit-et. Ezekért 150,- Ft-ot is adok. A lemezt nem eszem meg! Becsületos címem: **Zöldy Sándor**, Budapest, IV. Erdősor út 18. 1046

YO DUDEZI A JAHNY CREW®™
(Coderek, GFX-man-ek és zugmasólók hordaja) a legjobb és a legjobb stufokat kínálja neked lemezen és kazettán! Nem firkantok ide címeiket; mert nem férne ki! Cím: **Jahny of JAHNY CREW®™** - Simon Janos, Budapest 1145, Thököly street 146/B. Tel.: 1636-971. Ha írsz, küldj válaszlevegylet!

C64-re programcsere lemezen és kazettán. Listát kérek és küldök. Válaszborítékot béléggel kérek. 2100 db. programnév kezelésére, rendezésére, nyomtatására való C64 program is előadó 500,- Ft-ért, adathordozóval együtt. **Grási János**, Tatabánya, II. Rétí út 32. 2800

C64-re kellenének a következő programok: Dizzy I-IV, Last Ninja II., Robocop I-II., Ghostbusters II., Total Recall, Teenage Mutant Ninja Turtles, Predator, Back to the Future I-III kazettán. Cserébe adok: Karatés (pl. Int.Karate+), sport (pl. Hot Dog), ügyességi (pl. Velociped II.), kaland (pl. Commando, Boulder Dash 1,3,4) stb. Irjatek! **Németh Gábor**, Nagykovács, Biczó Géza utca 26. 2750

STOPI No way man! Rapper here... Tanos Krisztián az ISCH-ből varja minden C64-es géppel rendelkezők jelentkezését cserébe jelölés Rapper OFI **Tanos Krisztián/RAPPER**, 1204 Budapest, XX.Kossuth Lajos 36. V/59. Tel.: 1229-592 (este 7 után)

C64-es demo-k cseréjét (jelentkezzetek!) Friss munkáikat, DEMO-kat is várok. Halljátok? **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

C64 programcsere kazettán! Válaszborítékot kérek! **Varga Gábor**, Budapest, Kerepesi út 5. 1087

C64-en programcsere lemezen-kazettán. Kéne: mindenféle stratégia, sport, menedzser és kaland program. Van: North & South, Pirates!, Last Ninja 1-2-3, D.O.C., Dizzy I-IV, GPC, Super Monaco GP stb. Címem: **Hosszú Péter** (Pedro from PCF), Zamárdi, Sidióki út 2/A. 8621

Keresek bármilyet, RPG, kaland, stratégiai, szerep vagy szimulátor programokat, amiket megvennék, vagy elcsérlnék valamilyen más programra (C64, kazetta). Irjatek! **JASON**, Bórkányi, Petőfi u.19. 9167

C64 kazettai! Veszek utántöltés programokat! Főleg repülőszimulátor, de nem baj, ha nem utántöltés, elég, ha repül Brrrrrr. Brrrr! Nem árt, ha kezelés is van hozzá! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőcsézy 7. X/1, 3524

Hil C64-esek! Super új programok kazettára. Pl.: Supremacy, Creatures, Golden Axe. Válaszborítékot listát küldök. **Tolvaj Krisztián**, Tatabánya, Vadász u. 115. 2800. Tel.: (06-34) 13-657

C64 programcsere lemezen megvan: Zak King's Bounty stb. Irj Nem bánd meg! Minden levele válasszok! Cím: **Karcz Tibor**, Dorog, Schiller út 28. 2510

Hello C64-esek! Lemezés játékok kazettán! Pl. Last Ninja III, Darkman, Warrior, Speedball I-II stb. **Kovács László**, Budapest, IV. Liszt Ferenc u.19. 1041. Tel.: 1893-961 (hétköznap 14 óra után)

Ha valakinek kellene a Poseidon kincse c. program, az cseréje megrendelheti nálam. **Szabó Krisztián**, Tapolca, Dimitrov t.1. 709. 8300

Hello! Hot C64-es proggy-k cseréje, lemezen. Listát kérek és küldök! Várom a válaszokat! **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u. 28. 1221

C64-es lemez programok cseréjét! Sok jó program megvan, mindentféle jellegű. Kérésre listát küldök, minden levele válasszok! Címem: **Selek Ervin**, Murakeresztúr, Szegedi út 28. 8834

Yo mindenkinek! C64-re keresek intro és demo szerkesztőket, bármilyen kalandjáték-szerkesztőt, Cool contactot, Stratégia-rajongókat! **Magyar Bálint**, Veszprém, Zrínyi u.13/A. 8200. Tel.: (06-82) 28-559

Figyelem! C64-en lemezen a legjobb programok! Ha előlvastad a hirdetését, ragadj új tollat és írj nekem! Ne halaszd holnapra! Válaszborítékot listát adok. De kérek is mert csere elkövetkezik. **Frankó Vitály**, Békéscsaba, Andrássy u. 18/A. 5600

C64-es programok cseréje kazettán/lemezen. Kazettán: Shoot'em Up Construction Kit, Trans World stb. Lemezen: Deja Vu, Stealth Fighter stb. Válaszborítékot kell! Listát kérek, küldök. Minden érdekel! **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. V/42. 1144

C64 kazettás programcsere. 750 program. Keresem: Vincent, Silkwood IV, Helter Skelter és minden jó szimulátor. **Miskolczi Roland**, Kazincbarcika, Pál László út 10. 2/1. 3700

Szeretném megszerezni a Robocop-ot (Robotszaru) és a Test Drive-ot kazettás formában. Kérem, hogyha létezik a Földön olyan élőlény, aki segíteni tudna rajtam, akkor küldje el becses személyemnek. Ha esetleg cseréprogramok is érdekelik, azaz is szolgálatok! **Nagy Zoltán**, Marcali, Ságvári E.u. 10. 8700

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Fighter Bomber, Nam, Storm Across Europe, Last Ninja 1-3, Top Gun, Total Recall, Robocop 2, Batman - the Movie. Csak cserérei!!! **Bagó Attila**, Aszód, Podmaniczki út 5. 2170

Hej! C64-esek! Egy lelkes szímu gyűjtő vár váhézetten minden új prg-ral! Pl.: Stealth Fighter, Fighter Bomber, F-16 Combat Pilot... Csak kazettán! Cím: **Nagy Richard**, Lenti, Pf.: 36/301, 8969

C64 kazettán cseréje utántöltés és file-os programok nagy választékban. Irj! **Grolmusz David**, Budapest, XIV. Fűredi u.52. 1144

Keresem a Graphic Adventure Creator-t, a Face Off-t, a Speedball 2-t és stratégiai programokat. Tudom adni a Hero Quest-et, North & South-t és az Elvira-t (C64 lemez). Fizethetek is! **Bolla Péter**, Győr, Rákos F. utca 8. 9024

64-esek! Adok cserélek és mások programokat! INGYEN!!! Címem: **Csiki Marton**, Budapest, III. Gyöngyvirág út 30. Tel.: 160-9261. Budapestiek személyesen is jelentkezhetnek: 3-8 óráig. (Éjelt? - CoVboy) Megéri!

Hello Guys! Ha szeretnétek Cool programokat C64-re lemezre, akkor irjatek! (Csak felbelyegzett válaszborítékkal várunk leveleket). Cím: **Steiner Péter**, Budapest, XIV. Cinkoti út 41. V/2. 1141

C64-re programcsere kazettára. Pl.: Ninja Commando, Robocop 1-2, Last Ninja 3, Super Fist 2, Shadow Warrior, Batman - the Movie, Test Drive I. Kérésre listát küldök. **Tytek István**, Budapest, XVII. Perc u.91. 1171

C64 tulajdonosok figyelem! Programcsere lemezen-kazettán, programalap 1400 prg. Címem: **Székely Csaba**, Székszárd, Csopak út 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64-re lemezre programokat cserélek! Pl.: Elvira, Beast, Creatures, Turrican I-II, Pass Times stb. Keremem: Az alvilág ura, Borrowed Time c. programokat. Kérésre listát küldök. **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031

Hej, hej! Itt Wilhelm Tibor, egy C64 tulajdonos. Új floppy-mhoz szeretnék programokat szerezni, valamint eladnám DR-1535-ös NORIS magnómat kb. 2000-ért, de lehet alkalozni is! Valamint vennék egy RESET gombot az USER PORT-ra, ugyanis a SÉRIEL bemenetemen hibás a RESET láb, a kiegészített biztosítótűből meg már elegem van! **Wilhelm Tibor**, Gyónk, Ady Endre út 13. 7064

Színvonalas 91-es programok cseréje C64-en lemezre. Béléggel ellátott válaszborítékot listát küldök és várok! Irj! **Baukál Gábor**, Budapest, XI.Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

Keresek C64 lemezre színvonalos programokat olcsón (max. 10,- Ft/db. áron). Akinek sok programja van, írjon! Válaszborítékot nem kell listát kérek! Cím: **Szilágyi Miklós**, Debrecen, Kosárhó u.53. 4030

Keresem a GEOS alapmezét! Az eredetét! **Agoston Lajos**, Ecsér, Ady Endre u. 4/B. III/4. 2233

C64 lemezre és kazettára keresek programelveket, assembler fordítókat (prof assembly, startool edass, stb.). Ha lehet, kérek leírát, de nem fontos! Programmal, vagy max. 30,- Ft-ot fizetek! **Bartfal Tamás**, Maklár, Egri út 41. 3397

C64-es programok cseréje kazettán. Keresem: Fighter Bomber, Maniac Mansion, Zak McCracken, Stealth Fighter. Megvan: World Games, California Games, Test Drive, Kick Off, Bosszú, **Ocskai Péter**, Oroslány, Bartók B.u. 16. 2840

C64 programcsere kazettán! Megvan: ELITE A/B, Trans World, Golden Axe, Új Vadnyugát I-II, Bosszú. Keresem: Test Drive I-III, Pirates, Laser Squad, Nacro Police, Carrier Command, Duck Tales. **Petőcz Péter**, Budapest, XXI. Kalamár u. 1/B. V/33. 1212

C64-es programcsere. Megvan: Monaco GP, Gazza 2, Leaderboard Golf, Ghostbusters, Hajrá Fradit... Keresem: Minden szöveges, sport, stratégiai, utántöltés prg-kat! **Kis Róbert**, Jásztelekszentgyörgy, II.k. 2/a. 5111

64 hardware

C64 Final Cartr.III. 2.500,- Ft-ért eladó. **Érd. Kozma**, Tel.: (06-36) 24-376 (hétfőn)

Eladó 1541/II-es típusú garanciális, originál floppy drive 14.000,- Ft-ért. Ajándék egy Graphic Adventure Creator lemez. **Haimal Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Allig használt (2 éves) C64 + floppy + 300 lemez (ezen kb. 500 régi és új program van) + könyvek + 2 db. gyári lemez (Ramparts, David, Bob). **Strick Balázs**, eladó, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. **Notin László**, Vasmospércs, József Attila u. 53. 4287

C64 + reset + 1541/II drive + 75 lemez (88-90-es játékok) + magnó (beépített fejbéállítóval) + 7 játékkazetta + 2 joystick + 120-as lemezartó + szakkönyvek eladó. Irányár: 34.000,- Ft. Lehet alkudni!!! **Biczó Péter**, Nagykovács, Eesdi u.14. 2750

Eladó egy C64 + magnó + 2 joy + 10 kazetta + 3 gyári + felhaszn. kezkönyv. Irányár: 16.000,- Ft. Érdelklődni (levélben): **Fias Norbert**, Budapest, III. Bébb K.u. 12. 4/16

C64 + reset gomb + 3 joy + magnó + 2 kazetta + OC11 floppy + 50 lemez + SANYO színes monitor! Külön-külön is sűrgősen eladó. Irányár: 50.000,- Ft. (alkudni lehet). **Bagó Ákos**, Győr, Ybl Miklós út 3. 9012

Eladó: C64, 1541/II-es drive, datsette, szakirodalom, 2 joy, 5 kazetta, 100 márkás disk tel, 150 original disk. Ár: 47.500,- Ft (6.250,- ATS). Alkudni lehet! **Henzi Ferenc**, Pécs, Csátos J.u. 13. II/9. 7636

C64 + 1541/II + 80 db. 3M-es lemez programokkal + 3 supergame + reset 28.000,- Ft-ért eladó. **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső út 9. 9024

C64 + floppy + MPS-803 nyomtató + 30 lemez teli + joystick eladó 40.000,- Ft-ért. Esetleg külön is Megérli **Horváth Zoltán**, Budapest, XVIII. Havanna u.35. 1181. Tel.: 1-585-434

C64-es alapgép + magnó + 2 db. joystick + 300 db. programmal eladó. Egy éves jó állapotban lévő gépet kaphatsz Irányár: 17.000,- Ft. Cim: **Faddi János**, Kiskunhalas, Vörs u.7. 6400

Eladó C64/II. + magnó + cartridge + új, javítható tápegység, joystick, kazetták, könyvek. Irányár: 13.000,- Ft. Cim: **Rippl Róbert**, Budapest, XVII. Újlyuk u.12. I/5. 1173. Tel.: 1789-689

Keresek jó állapotban lévő (esetleg új) 1541/II-es drive-ot, valamint eladó egy Mk 6.0 PLUS Cartridge, magyar nyelvű leírással. Cim: **Kugler András**, Tahóttfalu, Gyöngyvirág 16. 2021

Eladó C64 számítógép, 1541-es floppyval, 35 db. 3M-es és 24 db. egyéb márkájú lemezzel, szuper játékokkal. Sürgős Irányár: 28.000,- Ft. **Jemel Zoltán**, Erd. Török ut. 13. 2030

3 hónapos C64/II. + 1530 datasette + néhány program eladó. Irányár: 14.500,- Ft. Cim: **Farkas Zoltán**, Jászberény, Kinizsi u. 30. 5100

Eladó C64/II. + OC 118N + 70 lemez + 1 joy + 1 magnó. Külön is Érdeklődni: Tel.: (06-76) 42-094. Levél: **Varga László**, Lakitelek, Zrinyi 21. 6065

Gazdát keres egy C64 konfiguráció: C64/II. + 1541 drive + Quickjoy + SSF 314 TV + FINAL III. + 50 disk. Irányár: 32.900,- Ft. Alkudni lehet! Jelszó: **Megegyezünk!** **Horváth Arnold**, Budapest, III. Fiedler R. u. 18/3. 1031

Eladó C64 + 1541/II lemezegység + SpeedDOS + 70 db. lemez + Disktárto (100 db-os) + 2 db. mikrokapcsolós joystick. Irányár: 43.000,- Ft. **Kastl Lóránt**, Budapest, VIII. Losonci tér 5. 1083. Tel.: 134-63-06

C64 + 1541/II. floppy + 70 tele lemez + magnó + 56 tele kazetta + kazettabox + micro joystick + SUPER GAMES CARTRIDGE + szakirodalom egyben sürgösen eladó. Áránálattól csak levélben! Cim: **Bi. Bereznyák Mihály**, Máriaapoc, Ofehatói út. 4326

PIRANHA Soft évvégi kiállításával eladó 1 db. SFD 1001-es floppy drive. Több, mint 4000 block-r a formattált Kétféjes. Ár: 15-17 ezer forint. Tel.: (06-66) 39-315 (**Lovas Levente**)

Olcson eladó Commodore 64 + magnó + joystick + 600 program + sokféle szakönyv + játékleírások + reset. Akár külön-külön is! **Pető Roland**, Pécs, Alabai ut. 12., vagy Budapest, XI. Irinyi J.u. 9-11. (Kármán Kollégium)

Eladó C64 + 1541/2. + 3 szuper game + reset + 50 db. 3M-es lemez + magnó, külön-külön is. Irányár: 25.999,- Ft. Cimem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső ut. 9. 9024

Ez az C64 összes tartozékkal eladó. Nagyon olcsón! Német fordítást is vállalok! **Jocó**, Tel.: (06-46) 24-736. Miskolc, Korvin O. 9. 7/2. 3530

Eladó C128, 1571-es drive, programok, könyvek. ENTERPRISE-t, Spectrum-128-at, 1541-es drive-ot beszámítok! Érdeklődni: **Gelléri Bertalan**, Várpalota, Gárdonyi G. út. 41. 8100. Tel.: (06-80) 72-555/38. mellék (napközben)

Teljes C64 rendszer (alapgép, floppy, magnó, printer, joystick, lemezek, kazetták, joystick-ok, cartridge-ok, szakönyvek) eladó 42.000,- Ft-ért, vagy Winchester es monitor nélküli AT 286-r cserélendő. **Pandúr István**, Dunaujváros, Szabadság út 17. III/3. 2400

C64, VC 1541, C= monitor (color), joystick, 45 lemez, lemeztartó, bőséges szakirodalom CSAK EGYBEN sürgösen eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár utca 1/a. 7623. Tel.: (06-72) 20-615

Eladó! Sürgösen! Alig használt 1541 drive. Nagyon olcsón! Velem beszélhetsz! Tel.: (06-52) 20-061 (bármikor) **Kissa Péter**, Szeged, Kálvária tér 25. 6725

Eladnám a következő dolgokat: C64/G, 1541/II, magnó, 60 db. lemez, 12 db. kazetta, 2 db. cartridge, 2 joy (1 mikrokapcsolós). Esetleg Amiga 500-r cserélném. Érdeklődni leveleiben: **Kántor Ákos**, Jászapáti, István király út 32. 5130

C64-es cartridge-eim olcsón eladó (FASTLOAD, DATASET, FINAL II., SUPERMASOLOK). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-454

Sürgösen eladó 2 db. alig használt 1 éves C64/II. beépített reset + Super floppy-speeder. Továbbá 2 db. 1541/II floppy + 200 db. lemez super játékokkal + 6 db. joystick + 2 db. magnó kazettákkal, irodalom + 1 db. mouse. Irányár: csak 33.000,- (garantált). Lehet választani is. Cim: **Langyel Sándor**, Balatonfüred, Petőfi út 37. 8230

C64/II., magnó. Final III. 2 joystick, 200 játék és egyéb program kazettán eladó. **Széky Krisztián**, Győr, Illyuság krt. 41. 9023. Tel.: (06-96) 20-364

Keresek jó állapotban lévő 1541/II-es drive-ot, esetleg lemezekkel, diskbox-szal, joy-jal, minél olcsóbban. **Horváth Teodor**, Budapest, Tel.: 1377-660

Eladó C64, 1541/II floppy, PHILIPS monitor, 10 lemez programokkal, 2 joy. Cim: **Marracsk Roland**, Baja, Bara u.2/1. F/3. 6500

Eladó kitűnő állapotban lévő 3/4 éves C64/II. + 3 hónapos drive + Levis magnó + 15 kazetta + felszár lemez + 2 Quick Shot II. micro Joy + 1001/2,3 + leírások + zoktép cirka 39.000,- Ft-ért. Cim: **Lurvig Zoltán**, Kímle, Béke u. 79. 9181

MPS 801 v. hasonló nyomtatóért cserébe adnék 2 sebességes sztereo orsós magnót + 2 db. három uva hanglátdát. 85-90-es Rádiotechnikát adnék a Mikrovilág régebbi számaikat. Cim: **Szombati János**, Mátysdomb, Agoston pta. 7. 8134

Félséves C64 floppy, magnó, joystick, lemez, joystick, kazetták eladó. Érdeklődni: **Csernyik István**, Veszprém, Dobi István u. 19/A. F/1. 8200, vagy tel.: (06-80) 21-188-as telefonon.

Olcson eladó Commodore 1802-es színes monitor. Érdeklődni: az 1787-122/262 mell. telefonon munkanapokon 7h 15 - 15h 45-ig **Konczánai**.

Új Ocean floppy eladó. Stratégiai és szimulátorok C64-re ugyanitt. **Benke Gábor**, Jászberény, Szent István krt. 11. 5100

Garanciális C64/II. + 1541/II. + 80 lemez (lemezartó) szuper játékokkal + joy (13.000 + 14.000 + 5.000 + 500) egyben 29.900,- Ft-ért eladó. Jelentkezni leveleiben: **Tomaszkovics Krisztof**, Budapest, XIII. Kellő u. 9. F/3. vagy telefonon: 1885-131 (Molnár lakás) lehet du. 18-20h.

Sürgösen eladó C64 + 1581 floppy, magnó, 3 joy, kazetták, 20 db. lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Űj. Lakatos András**, Miskolc, Csarmely út 65. 3525. Tel.: (06-46) 56-708

C64/II, 1541/II, Color monitor, 50 lemez, Quickshot Joy V., bőséges szakirodalom, Casio PT-87 szintetizátor eladó! **Takács Gábor**, Pécs, Kolozsvár u. 1/a. 7623. Tel.: (06-72) 60-15

Final III. cartridge-t keresek megvételre. Bármilyen megközelítés érdekel. **Csonka Tamás**, Bekod, Acy Endre út 12.2855

Eladó egy FINAL III. cartridge magyar nyelvű leírással. Az áramindóssze 2.900,- Ft + postaköltség. Aki érdekel, a következő címen érdeklődhethet: **Kórossy László**, Nyíregyháza, Irinyi J.u. 2/B. 4400

Eladó egy Action Replay Mk 7.0 3.500,- Ft-ért, valamint 85 db. C64-es lemez, lemeztartóval, programokkal. Eladó egy hangdíjtartó lemezzel együtt, csak 2.200,- Ft-ért. **Varga Leonárd**, Hort, Madách út 5. 3014

Eladó egy C64 (1 éves) + 1541/II. + Printer + 125 lemez (csak színes) + programok + szakirodalom + CoV-ok. Armegegyezés szerint. Cimem: **Csaba Gergely**, Debrecen, Bethlen G.u. 33. 4026

Amiga

AMIGA 500, nagyon jó állapotban, 9 hónapos garanciával, RF-modulátorral (esetleg lemezekkel) egyben vagy külön eladó. Ár: megegyezéssel. Tel.: **Sp. 1787-898 (Molnár)**

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte bővítvél 45.000,- Ft-ért. 1084S Stereo color monitor 25.000,- Ft-ért, 280 db. teli lemez játékokkal 12.000,- Ft-ért, 2 joy. 2.000,- Ft-ért eladó. Együtt is eladó 78.000,- Ft-ért! **Űj. Lóránc Dezső**, Budapest, III. Tompa Mihály út 3. 1039. Tel.: 160-8639

AMIGA 500 + egér + lemezek eladó 41.500,- Ft-ért. 512 K-bis bővítő 3.900,- Ft, infra joy 1.290,- Ft. Letételtől egyben. Sürögés 5 1/4"-os DS/DD disk 1.490,- Ft/50 db., 3,5"-os disk 45,- Ft/db. Áron eladó. Érdeklődni telefonon: **Horváth Péter**, (06-99) 19-191

Amigára szívesen vanodonatú alkerprogramok eladók. Érdeklődés kizárólag leveleiben. Listát választóbarátokba küldök. **Szauer István**, Budapest, IX. Ráday 40. I/7. 1092

Akiknek kell 1 Megás Amiga + TV modul + 2 gombos egér 47.500,-ért, vagy 100 db 3,5"-os originál lemez 4.000,-ért, azok csak írjanak még ma! **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz 9. 9024 (személyesen 16 óra után)

Programcsere Amigán. Cimem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső ut. 9. 9024

AMIGA 1000 + TV modul + egér eladó csak 47.500,-ért. Cimem: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz Dezső ut. 9. 9024 (**Nem lesz ez egy kicsit sok, Glaz? - CoVboy**)

STOPI No way man! RAPPER here... Tanos Krisztián az ISCH-től várja minden Amiga géppel rendelkezők jelentkezését, cseré-bre jellegre. RAPPER OFF! **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204. Tel.: 1229-592

AMIGA demo-k cseréjéle Jelentkezzetek! Friss munkáit, DEMO-kat is várok. Halljátok? **Tanos Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX. Kossuth L.u.36. V/59. 1204

Színes monitor (12" RGB) Amigához sürgösen eladó (16.000,- Ft) + Boot Selector áron alul eladó. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

AMIGA 500-r mindenféle programot cserélök (5/1/4 lemezeken is). Választóbarátok listát küldök. **Nagy Norbert**, Gyöngyös, Bethlen Gábor 10/2. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

Új AMIGA 500-as eladó 42.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Áchim u. 27. 5600

AMIGA programokat cserélök. Cseréalapom 200 lemez. A legújabb '91-es programok megvannak. Cim: **Jankó Zoltán**, Erd. Hunyadi J.u. 23. 2030

AMIGA 500 + monitor eladó 55.000,- Ft-ért. Lehet alkudozni. Cimem: **Bezegh Károly**, Békés, Móricz Zs. u. 13. 5630

Amigán régebbi és új programokat cserélök (200 DISK-en). Kereselek: Dragon's Lair I-II, Space Ace. Listát kérek és küldök. Ha nincs cseréalapod, akkor is írj bátran. **Lábas Péter**, Budapest, XVIII. Darus u.10. III/3. 1181. Tel.: 1288-338

Figyelem! AMIGA 500 tartozékokkal sürgösen eladó! Ár: 60.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Kálmár Tamás**, Budapest, Tel.: 137-0048 (18h után)

AMIGA 500-hoz vennék fél Megabyte-os memóriabővítőt. Áránálattól kár! Programok cseréje is érdekel, írhat mindenki (választóbarát). Cim: **Németh Gábor**, Baja, Tessedik S. utca 3/B. 6500

Eladó egy hibás AMIGA belső drive, 0,5 Mb bővítő, diskbox (80/3,5") - ez utóbbit 945,- Ft-ért - valamint Amiga programcsere. **Kálmán Tamás**, Szolnok, Gánt u.2. 5000. Tel.: (06-56) 44-729

Sierra programcsere AMIGA-n. **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV. Berzsenyi tér 11/E. 1046

Amiga programcsere. **Halek Zoltán**, Budapest, XXI. Kossuth L.u. 101/B. VIII/21. 1211

Eladó: Amiga 1000 3M RAM + monitor, 80 lemez, joystick, IBM modulátor, könyvek, tartozékok együtt 65.000,- Ft-ért. Tel.: **Bp. 156-7189 (Lak Botond)**

Plusi és társai

Plus/4, C-16-ra legújabb és legolcsóbb programok lemezen és kazettán eladók. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

Plus/4-en megvan a BMX, Labirintus, Kit jut az erdőbe? Verem Ezeket a Saboteur, Neményi Z., Tibka u.11. RAM + monitor, 80 lemez, joystick, IBM modulátor, könyvek, tartozékok együtt 71.3 em/31. 1064

Plus/4 eladó 9.500,- Ft-ért. A vevőnek 2.500,- Ft-ért új magnót szerezek, ha igényli. Gépmeház könyveket és kazettákat kb. 250 programot adok. Érdeklődni lehet: **Bp. Tel.: 1731-642. Szabó Árpád**, Budapest, XIII. Párkány u. 46. VIII/47. 1138

Eladó: Plus/4, 1551 floppy, magnó, joystick, kazetták (1050 prg. új és régi), lemezek (45 db), íródalom. Esetleg IBM PC-re cserélném. Ár: 33.000,- Ft. **Bárdos Imre**, Borsodnád, Rákóczi út 23/A. 3671

Eladó egy C=ompy +4-es; Monochrome monitor + kábel; DATA-CORDER-64-es átalakítva Plus/4-re; 2 db. Joy Quicksot 2 plus; legújabb stffok. Ehhez járul 2 db. 64 kbyte-es EPROM, ezekbe bármit égethetsz... és esetleg 1 db. plusz EPROM, beégetve extrákkal (ami egy felhasználónak kell — COPY, packer, GFX-Mcorder, szövegyszerkesztő) és rengeteg szakkiródalom (gépi kód, PASCAL, FORTH stb.) Mindez kb. 15.000,- Ft-ért, de lehet hogy lesznek olyan úrútk, hogy odadom kb. 10.000,- Ft-ért! Kedvezmények megbeszélés után... Cím: Simon János — Jahny of JAHNY CREW@™, Budapest, Thököly út 146/B, 1145. Tel.: 1636-971. Ha írsz, akkor küldj válaszlevegylet! Vétel után NAGYON jutányos áron látnak el majd a legújabb játékokkal, programokkal! Nem hagyhatod ki!!!

Plus/4-re lemezen vagy kazettán keresem a Booty 16, Flight Path 737, Saboteur, Magician's Curse 2.3, Auf Wiedersehen Monty, The Tomb of Tarrabash, Ghost Town, Scoopy Doo valamelyiket, cserélem lemezen az Auto Zone, Loco Coco, Locomotion, Kikstart 1,2, World Series Baseball, Sky, Bongo, Paint Box 16, Csodálatos Simon, Robin to the Rescue, Duplicator +4 (másoló), Hardcopy (printelő) programokat. Listát kérek-küldök. **Barany Gábor**, Budapest, XII.Fülemlei u. 12-18/6A. 1121

COOL Stuffs! A legújabb programokat vesszük fel adatbázis programhordozóidra! **Garantált minőség!** A game-ek megjelenésük után 2 héttel már felnyomhatjuk lemezedre v. kazettáira! Címeket nem írunk, mert nincs rá elég hely! Cím: Jahny of JAHNY CREW@™ — Simon János, Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145. Tel.: 1636-971. Ha írsz, küldj válaszlevegylet!

Commodore Plus/4-es Epromomat a legjobb csúsz turbóalkal eladom. Irányár: csak 1000,- Ft. Válaszborítékot kérek! **Bucsek Attila**, Dunaújváros, Gagarin tér 19. Fsz/3. 2400

Eladó Commodore Plus/4, 450 programmal, magnóval, joystick-kal, szakkönyvekkel 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Caik Jenő**, Budapest, Tel.: 127-8517

Commodore 16, Plus/4, 116-osok részére lemezen és kazettán olvasható újság: címe INFO. Ára nincs, hirdetés ingyenes. **Láng Attila**, Budapest, III. Gyűrű u. 28. II/6. 1039

Hil Keresem Plusira a Headjst magnóféltálló programot. Az árban megegyezünk. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330. Tel.: (06-97) 42-448

Commodore Plus/4-re, C16-ra régi és a legújabb programok cseréje kazettán. Listát kérek és küldök. Cím: **Molnár István**, Kecskemét, Dankó P.u.33. 6000

Figyelem!!! Eladó egy Plus/4 + magnó + 1 micro joy + 7 super könyv és 12 kazetta extra játékokkal. Ár: 5.000,- Ft! Érdeklődni: **Gerencs Balázs**, Zalaegecszeg, Hegyalja 34. 8900. Tel.: (06-92) 17-318

Plus/4-es programokat keresek kazettán. 13 éves debreceni lány vagyok, most nemrég kaptam a gépetem. Mindenképp segítséget értek, természetesen kiadokor kíméljenek! **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031

Plus/4-es programcsere lemezen 1551-es floppy-sok jelentkezésen! Ajánlatom a CoV 18-ban! Keresek olyan embert, aki az 1541-re itt turbókat átrná 1551-re. Keresek 1551-re gyorstárolókat. A címem: **Szabó Balázs/BATMAN**, Karaközörcsök, Kossuth u. 50. 8491

IBM és társai

IBM PC játékokat cserélek és adok. 5,25"-os, 360K-s, vagy 1,2 megás lemezen tudok cserélni. Szükség esetén 3,5"-os, 720K-s lemezen is. **Láng Attila**, D., Budapest, III. Gyűrű u.28. II/6. 1039

IBM PC tulajdonosok figyelem! Programcsere! 5,25" DS/DD & DS/HD (Vírusoktól ki-méjelhető!). Cím: **Székli Csaba**, Szekszárd, Csepak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

Keresem a LARRY I., KQ I és a SQ I-re animált VGA-s, 1991-es verzióját PC-re. Sierra programcsere. Keresem még PC-re a LARRY V-öt is (VGA). Fizetnek is értek. **Fehér Szabolcs**, Budapest, V.Berzsenyi tér 11/E. 1046

Ilfonc PC tulajdonos keresi a következő programokat: Pirates, Elite, Secret O.M.I., Larry 1-3, Populous, Test Drive III, PQ II. Akár pénzért is. Cím: **Hegedűs Gábor**, Pécs, Lengyel G. 8/B. 7633

Programcsere IBM AT-n! Megvannak: pl. F-19, F-29, Populous, SQ 4, Wolfpack, North & South, Gunboat, Metal Mutant, Prince... stb. Mindenféle játék- és felhasználó prg.-érdekelt írj **Ulrich András**, Tiszaujár, Bethlen G. út 18. 3580

Eladói IBM PC/AT 286-16 MHz, 2 MB RAM, 1,2 MB FDD, 44 MB HDD, 101 g. bill., Monochrome/Printcard, Hercules Monochrome 14" fekete/fehér monitor, MS-DOS 5.0, programok. Mindez 75.000,- Ft-ért. **Fodor Szabolcs**, Tiszaujár, Tel.: (06-49) 15-474

IBM PC/AT programcsere! Megvannak: TD3, DOC, LHX, Blockout, Centurion, Targham, A-10 Tank Killer. Keresem: Xenomorph, Gunship 2000, Larry Games, Nyomató programot, demo-kat! **Igló István**, Sajóvamos, Rákóczi út 23. 3712

Egyéb

Atari 1029 nyomtató eladó 10.000,- Ft-ért, ZX Spectrum 128K + magnó + multiface + 2 db. joy + 10db. programkazetta 15.000,- Ft-ért. Speccy DOS floppy-illesztő + 620 Kb floppy + tápegység + 20db. lemez 15.000,- Ft-ért. **Orova József**, Székesfehérvár, Fáy A. tp. 10/C. III/38. 8000

Csá fiúk, lányok! Nagy üzlet van kitalál-ban! Küldjétek el nekem "A BAJNOKOK PROBAJA, a TITÁN, a HALALATLIZMÁN című könyveket, cserébe megkapjátok az ÚV I-II-t eredeti kazettán. **Kövi Tibor**, Pátfürdő, Katona J.u. 9. 8100

Gtxman szerepeiben csapatot keresek. Bérmentésben vállalok grafikai munkákat is! Részletekért levelben. Ugyanitt programcsere lemezen. Kérj listát! **CUBE (Esztergályos Kóla)**, Budapest, XVI.Futórozza u.87. V/4. 1165

FIGYELEM! Fontos! Felszólított Rusovics Péter pomázi fazont, hogy mielőbb szolgáltaassa vissza No 4. kazettámat, melyet 2,5 évvel ezelőt kölcsönkért 1 hétre. Van bő a pofádon Rusi?! **Verecs Roland**, Pomáz, Lukács Jenő u. 2. 2013

Eladó ZX Spectrum, 200 programmal, szakkönyvekkel 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **M. Caik Jenő**, Budapest, Tel.: 127-8517

HEEELP! Keresem a "PIRATESI" című program magyar nyelvű leírását, valamint az eredeti (gyári) térképet! Irjatok! **JASON**, Bó-sárkány, Petőfi u. 9167

"Helló LL.B. TI csak pófázni tudtok? Még a címetek sem meritek ráírni a borítékra? Milyen LAMER csapat az ilyen? A hangnem nagyon ismerős! **Tanó Krisztián/RAPPER**, Budapest, XX.Kossuth L.u.36. V/59. 1204.

Szórok! Kinek van szüksége a CoV 1.2. számára? Nálam beszerezhetitek! Cserélhetünk például: utántöltős programokra (64), Pé...re, úres lemez v. kazettára, régi TOP GUN-ra. Jelentkeztek az ajánlattal! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey 7. X/1. 3524

TVC 64K + távezeirelt magnó + kb. 350 prg. + joystick + Junoszy video-monitor + szakirodalom, leírások mindössze 15.000,- Ft-ért külön-külön is eladó. **Nyári Csaba**, Orosháza, Falus Elek u. 22. 5900

Eladói 1 db. ENTERPRISE + magnó + joystick-csatlakoztató + 1 db. joystick + 5 db. játékkazetta + 1 db. DEMO-kazetta + felhasználói kézikönyv. Irányár: 11.000,- Ft. A vételár egy összegben fizetendő kil. Ár-ajánlatokat az alábbi címre várók: **György Csaba**, Budapest, XX. Bíró Mihály u. 14. VII. emelet. 1203. Tel.: 1582-942. Szórok, ez ne hagyjátok ki!

Vadú új DECK, jótállással eladói! Irányár: 9.900,- Ft. **Halmal Péter**, Mezőkövesd, Vargó u. 18. 3400, vagy Tel.: (06-40) 12-602 (UZI)

Szolnoki fantasy klub létrehozásához társakat keresek, korra és nemre való tekintet nélkül! Nem hátrány AD&D vagy angol tudás. **Tanács Lajos**, Szolnok, Széchenyi u. 4. 5000

Ei szeretném adni jó állapotban lévő ENTERPRISE típusú számítógépetem, tartozékaival együtt, amely: Grundig magnó, 1 db. joystick + illesztő, játék, demo programok, folyóiratok, könyvek. A telefonszámom: Bp. 1184-370 **Cserfalvi Csaba**

SAM Coupé program és tapasztalatszere. **Szabó Krisztián**, Siklós, Ségvári tér 33. 7800. Tel.: (06-73) 21-641

Eladói 1 db. PHILIPS CM 80-as monochrome monitor 10.000,- Ft-ért, valamint 2 db. Quicksot joystick és 1 db. DATA-CORDER magnó 5.000,- Ft-ért. Cím: **Kovács Attila**, Monorierdő, Fűrdő u.26. 2213

Eladó az 576 Kbyte és a C-Mánia eddig megjelent számai külön is (nagyon olcsón), és az AMIGA 500 felhasználói kézikönyv magyarul! **Halek Zoltán**, Budapest, XXI. Kossuth L.u. 101/B. VI/21. 1211

CYBERPUNKS RPG CLUB!!! Hey Adventurer! Akarsz új dungeonokban szörnyeket püfölni? Ha igen, lép be közénk! Válaszborítékért részletes journal-t küldünk! Encampment. **Mr.Ruby Rat**, Budapest, X.Nyitra u. 17/A. 1105, vagy **Mengus the Cool**, Budapest, X. Kőrösi Csoma út 18-20. III/41. 1102

CoV 1.2 számai elcserélhető 64-es kazettás utántöltős programokért, vagy Az Exotic legújabb(!) kazettájáért (jó a másolat is). Bővebbet levelben! Cím: **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey 7. X/1. 3524.

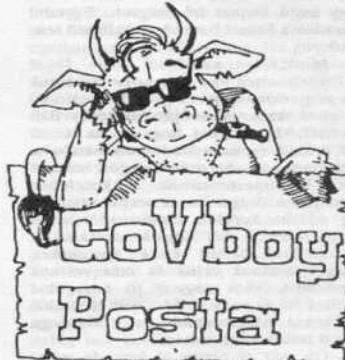
Eladó új állapotban lévő ENTERPRISE 128K + magnó + 200 játék + joy átalakító + 9 gyári játék + joy csak egyben 15.000,- Ft-ért. Érdeklődni levelben: **Tomaskovics Kristóf**, Budapest, XIII. Kelli u.9. F/3, vagy telefonon: 1885-131 **Molnár lakás** lehet.

Eladó Sinclair ZX Spectrum 48K + 35 db. kazetta, játék- és felhasználói programokkal + 1 db. Quicksot I. + 1 db. számítógépmagnó + íródalom (SPV összes, LSI-k stb.), Ár-ajánlatokat kérek. Cím: **Szatmári Péter**, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4300

Akarsz jó plakatokat, kazettaborítékokat, jó POKE-okat, HI-FI minőségű zenét C64-re és Amigára? Irj!!! Kazettára átrít lemezes programokra is elcserélhető! **Grécs Sándor** (Super SANYO Soft Ltd.), Jászalsószentgyörgy, Fő út 38. 5111

Eladó egy ZX Spectrum 48Kbyte trafo nélkül 5.500,- Ft-ért. Alkudni lehet! **Varga Leonard**, Hort, Madách u.5. 3014

Hát cool! Egész évben fontam a körmeimet és így hosszadalmas munkám meghozta gyümölcsét: körmönfontam öt órád sikerült birtokba kerítenem a dupla számból! Ez meg csak a kezdet, de arra már jó lesz, hogy ezután mindig arra hívhatok, hogy "ha a 20-asban is 5 órád levelezés volt, akkor miért ne lehetne, most is öt?" A dupla számról eszembe jutott, hogy már december van! Hogy rohan az idő... Mindjárt vége az évnek, pedig még alig közölttem le néhány levelet. Ezidőtájt az emberek különféle banalitások kivágatásai szórakoztatják egymást. En most nem kivágatok ilyeneket nektek (majd megteszik ezt helyettem mások) — csak azt kívánom mindenkinek, amit ő nekem (ezt viszont lehet szorozni kettővel)... A Milka-tehénnek meg azt kívánom, hogy jövőre ne találkozzon feldühödött reklámpropagandistákkal, akik illára mazolják. Van egyébként egy vidám hírem, amitől valószínűleg mindenki (jég)virágos hangulatba kerülhet: Getto elvitték katonáknál, így mindenki nyugodtan térhet nyugovóra karácsony és szilveszter időszakán — Getto addig kivont csótólát örökdiád az álma felett... (Megjegyzem, hogy egy kicsit megingott a hitem a honvédség színvonalát illetően — ha már a Getto is jó nekik katonának, akkor ott valami nagy gaz van...)



Robert Redford születik...

Na, itt jön a tv-s marhaság, amit a múltkor ígertem valásznak a kérdésekre. Előrebocsátanám, hogy én nem láttam "magam" (nem nézek tv-t, mert az árt az egészségnem), tehát fogalmam sincs, hogy mi hangzott el, mit vágtak ki, mit vágtak be (a technika nagy úr...) Csak azt mondom, amit láttam. Nem mondok véleményét se — mindenki levonhatja a következtetéseket magától is. Ha már úgyis tv-ről van szó, megpróbálom filmszerűen felvillantani a történéseket, de én a filmekbe is be szoktam szűrni azt, amit éppen gondoltam:

Előzmények: A színhely Balaton. Augusztus van, meleg és én éppen számolom az angolnákat. Gyanútlanul felsétálok az én kis kuckómba némi pénzmagért (néha nekem is számoltak azon a helyen, ahonnan számoltam). A portás azzal fogad, hogy üzenetet hagytak az 'embernek, a nagy fekete kutyával': "Húzzál vissza ezertel Pestre! Nem érdekel, milyen nőt szédítesz, nem érdekel, meddig akarsz maradni és az sem érdekel, hogy milyen kifogást fogsz kitálatni — másszáll fel! <alátírás>" Szívemet melegség tölti el. Ah! Hiszen én hiányzom valakinek, aki már egyszerűen nem bírja ki nélkülümm... (de mi ez a diszonzán hangnem és egyáltalán hogyan talált meg?!). Mindegy.

Vált a kép. A helyszín Budapest, sokkal melegebb van, viszont nincsenek angolnák. Belibbenek a CoV HQ-ra.

— Na, mi van? (Szeretek rögtön a témára télni.)

— Figyél, bácsika, interjút akarnak ved csinálni a TV-ben.

— Na és? Ezért kellett elszakadnom a soraimtól?

— Nem érted, ember?! Interjú...?

— Igen, ezt már említetted. Kik ezek?

— Valami "Freeze Szerkesztőség", vagy mi a szósz. Valami négyrészes műsort csinálnak a számítógépes játékokról.

— Na és? Nélkülem ez nem megy?

— Megörültél, ember?! Tudod mennyire kerül egyetlen másodperc reklám a tv-ben?!

— Természetesen tudom, de ha jól emlékszem, senki nem kérdezte meg, hogy ÉN akarok-e interjúkat adni. Én pedig nem kívánok semmiféle...

— Hogyne kívánnál! (összevont szemöldök...) Minden vágyad, hogy interjút adjál, barátom! Érted?! Minden vágyad! (Még összevontabb szemöldök...)

— Oóóó... Aha. Jó. És mit mondjak?

— Mindegy. Először, mosolyogsz, szép leszel és hosszú perceként ad reklámozol bennünket. Inyen. Kit érdekel, hogy mit mondasz? Majd csak kérdeznék valamit...

(Ékepp elszerezte értékes instrukciókat, kapok egy telefonszámot, ahol legkésőbb másnap délelőttig fel kell hívnom

egy hölgyet. Jó. Akkor addig ráér... Másnap délelőtt, ami egyébként péntek):

— Khhmm... (megpróbálom valamilyen igazán férfiasan zengő bariton prezentálni. Nem sikerül...) Jónapotkivánokeszérvagyok. Másnéven CoVboy és ezt a számat kaptam...

— Jaj, de jó, hogy végre előkerítették magát... (Mmmmmmmmm, de kellemes hangja van! Biztos szöke...)

...és holnap van az utolsó felvételi nap, tehát nagyon jó lenne, ha holnap ráérne... (Nyugodtan tegezzél, bébi...) ...és el tudna jönni... (Persze, hogy el tudok menni hozzád...) ...az V. stúdióba. Ez az Árpád-híd budai hídfőjénél van. Tudja hol van a Lajos utca?

— Igen, tudom, hogy hol van az Árpád-híd, azt is tudom, hol van Buda és azt is tudom, hol van a Lajos utca. Ott van a végében a Lajostanya nevű hely, ahol csapolt Spatent adnak és az alsó részében van ilyen célbadobálás játék... jaj, elnézést! Hol van ott stúdió? A lakótelepen?

— A régi zsidó zsinagóga épületében, a...

— Elnézést, hol?!

— A régi zsidó zsinagóga épületében. A TV bérbe vette és ott rendezte be az V. stúdiót. Legyen szíves akkor holnap reggel 8 órakor jelenjen ott meg és ott majd mindent elmondanak magának.

— Oóóóó... (Megörült ez a nő?! Mi vagyok én, rigó?!). Nem korai egy kicsit ez az időpont? Tudja, az a helyzet, hogy oóóó... (Mit mondjak, miért nem kelek fel nekik ilyen lehetetlen időpontokban?) ...szóval pont erre az időre egy rendkívül fontos üzleti tárgyalásom van, amit sajnos már sehogyan sem tudok lemondani és...

— Rendben, akkor megfelelne 10 óra?

— 10 óra? Pillanat, megnézem a naptáramat... (közben leléköl az asztalról egy csomó levelet, hogy jó hangosan zizegjenek) Most látom, hogy fél tízre van beírva ide valaki, tehát sajnos...

— Akkor 14 óra? (Jó, addigra talán felkelek...)

— Igen, az azt hiszem megfelel. Azt szeretném még kérdezni, hogy...

— Jaj, ne haragudjon, egy csomó dolgom van még, igazán köszönöm, hogy felhívtátok, majd ott mindent elmondanak magának, a viszonthalásra! Klatty.

(Hazafele menet véletlenül belebotoltam egy régi ismerősbé, aki természetesen jó kezdte, hogy "hellóhívmanvelgyeregurjunkbeide" — így tehát mindenki sejtethi, hogy olyan reggel 4 felé keveredtem baba. Másnap (aznap) délelben sikerült valahogy fél egy felé felket vernem magamba. Ezért jó a szovjet órák!

A helyszín tehát az V. stúdió&zsinagóga és sokkal, de sokkal melegebb van, mint az előző három héten együttvéve. Két perccel 14 óra előtt feltűnik a horizon-

ton. Ismerős alakot pillantok meg. Ő küldött ide engem CoV-t "reklámozni". Valahogy olyan sandán néz rám. Him. Lehet, hogy furcsán állnak a szemeim a tegnapi kifolyólágg? Megpróbálom lehámozni a nyelvetem a szájjápadlásomról és tetetett fesztelenséggel közelebb lépek):

— Na, mi van?

— Mi lenne?! Azt hittem, már nem jössz.

— Bácsika, mondtam, hogy jövök! Kettőtől volt szó, nem?

— Tudod hány óra?

— Aha. Ha jól látom, még van húsz másodpercem. Hű, de rohadt meleg van! Egyébként te mit keresel itt: te adsz interjút vagy a Császár?

— Gondoltam, hogy nem kerülsz elő és akkor majd jó lesznek nekik én is. Ezt nem fogjuk kihagyni!

— Óh, barátom, az csak silány utánzata lenne a csillagó eredetinek! Ha engem kíván a nép, akkor legyen meg az akarat... Egyébként miért nem megyünk be?

— Nem látod?! (Az ajtón tábla, amely azt hirdeti, hogy odabenn felvételi folyik és szimpla földi halandó ne akadékoskodjon itt kopogtatással.)

— Hát ez cool! Idehívnak kettőre és akkor itt ácsorgunk ebben a dög melegben! Figyél, várunk tíz percet, aztán elhúzzunk, oké? Egy szavuk nem lehet: mit ott voltunk ide, miért nem engedtek be!

(Negyed háromkor nyílik az ajtó, kivonul rajta öt-hat ember és az egyik CoVboy "urat!" keresi. Nem is kell mondanom, hogy ő a rendező — két kilométerről látszik róla! Teljesen jellegzetes figura: ha valaki filmet akarna forgatni arról, hogy milyen egy rendező, az csakis őt kérné fel a főszerepre — csak magát kéne játszani.)

Alacsony, negyven körüli, kopaszodó figura, telve energiával. Minden szavához élesen gesztikulál és azzal kezdi, hogy "összetegedőtek velem. Az látszik rajta, hogy még az csizmokkal is tudna karibi karnevált rendezni (valahogy biztos megtanítaná őket szambáznit), de legalább még nem szállt a fejébe a képzelt "dicsőség". Szimpatikus figura. Már csak azért is, mert a körülötte legyekedő léhű... akarom mondani: a stáb fontos munkát végző tagjait különféle történetekkel szórakoztatja, amelyek egytől-egyik arról szólnak, hogy mivel, hol és mit titak. Rokkon lélek. A "CoV-reklámember" közben távozik, de előtte még kiadja az ukáz,

hogy majd hívjam fel, mi volt. Evidál maradok a Juszuf becenévre hallgató rendezői!)

— Miről is lenne szó?

— Figyelj, arról van szó, hogy csinálunk egy négyrészes filmet a gyerekeknek a videójátékokról. (Videójátékokról?) Biztos hallottál már róla, hogy van ez a ... című műsor. (soha a bűdös életben nem hallottam róla, de azért buzdogni bologatok) Na most ennek a keretében fog adásba kerülni, főműsoridőben. A négy részben be fogjuk mutatni a videójátékok fajtáit és a gyerekeket, ahogy játszanak velük és már voltunk mindenütt, ahol nagyon jó anyagokat vettünk fel és nagyon látványos technikai trükköket alkalmazunk és... Mindegy, szóval tudod miről van szó.

— Oh, hát ez biztos jó lesz, de miért keltek én ehhez? Bádogantenna-díjat akarsz nyerni a Ludasban?

— Héhe...

— Mindegy, engem nem érdekel, a te dolgod. Azt viszont megmondom előre, hogy az én képemet ne mutogassátok, mert nem vágyom arra, hogy famous legyek.

— Persze, hát én tudom, tudom! Neked van egy olyan imágó, hogy egy ilyen rejtélyes (lebegteti a kezét és zongorázik az ujaival, hogy érzékeltesse velem, mit jelent az a szó, hogy "rejtélyes") figura látászatát kelted magad körül. (Azt hiszem, nem értjük egymást, de nem fogom neked magyarázgatni...) Mi is mindenképpen úgy akarjuk, hogy ilyen misztikus legyen az egész. (mutatja, hogy milyen a "misztikus") Először azt akartuk, hogy egy másik szobából fogsz beszélni, aztán jött az ötlet, hogy egy technikai trükkel elűntetünk téged és csak a körvonalaidat lehet majd látni, alattad pedig majd valamilyen játék megy. Jó lesz így?

— Jó, így rendben van, így oké. De még mindig nem válaszoltál arra, hogy én hogyan illek ebbe a műsorba?

— Persze, hát mondtam, hogy jártnak mindenfelé és tudtuk, hogy vannak ilyen videójátékokkal foglalkozó újságok, de mondta mindenki, hogy egyedül a tietek ér valamit (Jaj, ez nem kell! Ez nagyon nem kell! Én sem mondtam neked,

hogy minden filmeted megnézzem öt-ször...) és van benne a levelezési rovat, ami nagyon jópófa. (Igen? Nahát!) Én mondjuk nem olvastam soha, de mindenki mondta és gondoltuk, hogy megszerzünk, mert mindenképpen egy könnyed hangvételd műsort akarunk csinálni és te majd itt felbőböd nekünk egy kicsit. Felvesszünk veled egy négy és fél perces anyagot, amiben te itt majd beszélés a videójátékokról, beszélés a gyerekekhez, jópófaszodsz meg minden ilyesmi. Ez nagyon jó anyag lesz. (Cool! Nagyszerű anyag) **leszek, akít "megszerezték" és majd én "felbőböd" a műsorukat! El kéne tűnni innen, de a Lajos fejbe fog ütni.**

— Aha. Na, figyelj: most éppen nem vagyok valami vicces hangulatban, mert két napja rúgott ki a barátom, de azért majd igyekszem, jó? Itt vagyok, segíték nektek, te mondd meg, hogy mit csináljak és én csinálom. De nem ártana, ha megmondanád előre, hogy körülbelül miről is akartok kérdezni, hogy legalább néhány épkezláb mondatot kitaláljak addig.

— Nem, hát téged senki nem fog kérdezni: te csak ott leszel és beszélés négy és fél percig.

— Hogyhogy csak ott leszek és beszélék négy és fél percig? Interjúról volt szó? Arról volt szó, hogy valami majd kérdez tőlem dolgokat, én meg válaszlok rájuk!

— Nemnemem. Figyelj, az interjú, mint máj, én nem szeretem és ebben a műsorban nem is lesz interjú. Itt az lesz, hogy mutatjuk a gyerekeket, ahogy játszanak, aztán közben néha megjelennek emberek és beszélnek a szakterületükéről.

— Jópófa. És én miről beszéljek nektek?

— Az mindegy, a lényeg az, hogy jó legyen. Figyelj, itt jön az operatőr! Zoli, gyere csak... Ez itt a kovboj.

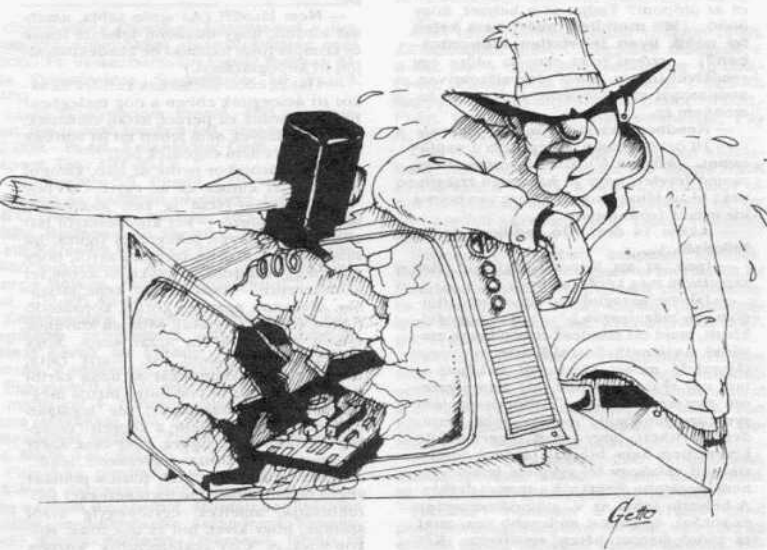
— Gazi Zoltán. (jatt)

— Áááá, figyelj csak, nem te vetted fel '84-ben az Európa Kiadó-búcsúkoncertet?

— Mi az, ti ismeritek egymást?

— De én voltam...

— Nahát ez cool! Figyelj, a Müller Péter már megadta a telefonszámodat, de azt elvesztettem, de a lényeg az, hogy nem lehetne eltárhálni tőled egy lemosolás erejéig?



— Nem, már nincsen meg, csak egy félórás válogatás van, de ezt majd később megbeszéljük, mert most jól kell nemem, mert fontos dolgom van... (A francba! Ugy látom, nem lesz Európa Kiadó-videó...)

— Na jól van, Juszuf, akkor meséld el nekem, hogy miről beszéljek!

— Már mondtam neked, hogy mindegy, csak jó legyen.

— Jó? De mi az a jó?! hát ***, te vagy a rendező, csak tudod mit akarsz!... MIRŐL BŐLÉSLEJKEK?!

— Figyelj, akkor beszélj a videójátékok és az ember kapcsolatáról. (Yikes!) — MIRŐL?!

(Megismétli. Komolyan gondolja...)

— Na de hát ember, mit lehet erről mondani?!

— Mindegy, hát beszélj arról, hogy milyenek látod azokat a gyerekeket, akik a videójátékokkal játszanak! Mondd el, hogy milyenek látod őket a levelek alapján! (El kéne tűnni, el kéne tűnni...)

(Ezzel bevezet a videó zsinagóga-most stúdió egyik hátsó részébe. Ez egy nagy terem, ami azelőtt valami imaterem (vagy valami hasonló, nem tudom hogy hívják — kérdezték meg a rabbit!) lehetett azelőtt, de most minden le van takarva vörös függönyökkel és középen 8-10 jupiterlámpa között egy magányos szék álldogál. Juszuf szépen lenyom rá, felszóllít, hogy ne mozogj, a felvételkor Zoli majd int nekem, aztán három és fél percenl megint int, hogy csak egy perc van — ezzel eltűnik valahová. A teremben természetesen tők meleg van, a rohadt lámpák a képmébe világítanak, nem látok tőlük egy szót sem és egyre jobban ömlök rólam az izadátság. Valaki megkönnyorúl rajtam és hozzávmág egy törülközőt. Aldjon meg az lsten! Üldögélek, üldögélek, aztán egy idő után megumom:)

— Háhó! (nem látok semmit) Lz... van itt valaki?

— Mi van? (valaki beanimál a fénykörbe, de őt se látom)

— Most meddig üljek itt?

— A Juszuf nem mondta, hogy kimehetsz? Most nem kellesz, legalább 10 perc, amíg kitakarunk. (Még jó, hogy csak kitakarunk és nem be!)

— A francba! Akkor megyek rágyújtok addig...

(Később jön Zoli, hogy visszavigyen a székbe, amit közben magamban "villamoszéknek" kereszteltem. Megnézhetem egy tv-n a "technikai trükköt", amint sötét árnyék leszek és valami játék megy "alattam". Yikes! Hát ez a MIDNIGHT RESISTANCE! Tiltakozom és valami (bármi) mást kérek. Aztán már visznek is...)

— Óóó, most majd veszték?

— Nem, majd intek, amikor felvétel van, aztán intek három és fél percnél is, hogy lassan fejezd be.

— Jó. Mit?

— Mit mit?

— Mit fejezzek be?

— Hát amit mondasz.

— Jó. Mit mondjak?

— Figyelj, nem beszélted meg a Juszufal, hogy mit mondasz?!

— Dehogynem. Csak foglaltam sincs, hogy mit mondjak arról, amit akar. Egyébként is azt mondta, hogy majd te mindent elmondasz. Szóval: mit mondjak?

— Juszuuuuuuuf! Hol a Juszuf?

(Kiderül, hogy elment valakinek megmutatni, hogy hol van a Lajos utcai borozó. Senki nem tudja, hogy hol van a Lajos utcai borozó — én természetesen tudom, szóval megvünk utána Zolival. Egy fél óra múlva keveredünk vissza, addigra Juszuf már minket keres: se operatőr, se kovboj — mi ez a fejtelenség? (egy másik helyet

megmutató a tudatlanoknak szóval elkerültük egymást?)

— Mi van?! Hát mindent megbeszélünk, miért nem veszték már? Mindjárt vége a napnak és már készen kellene lenni a következőnek is!

— Azt mondta, hogy nem beszélte meg veled...

— Juszuf, mit mondjak?! Én ilyen hülyeségekről nem tudok neked négy és fél percet beszélni! Erről lehet beszélni 2-3 hétig egyfolytában, de az kit érdekel?! Mondjál már valamit, hogy mit mondjak... (Nem könyörül meg rajtam, visszavissza a villamosokba. Ezután ő is ott van valahol a közelben, integet, meg rendez engem — valami homályos dologtól látok belőle. Üldögélek, törölgetem a homlokom és nagyon vágyodom egy olyan helyre, ami nem azonos azzal, ahol éppen vagyok. Eszmecsere.)

— Mit mondjak?

— Figyelj, mond azt, hogy "Hé! most mit ordibál?! Figyeljétek! kovboj szól hozzátok! (most mit ugrál?) Eljöttem, hogy beszéljek hozzátok! Most én beszélek!" Na, mondd ezt!

— Jó, ez menni fog, de azt mondták itt, hogy nem szabad mozogni. Egyébként sincs kedvem ugrálni. Ezt azért elmondom (micsoda marhaság!) — de aztán? Aztán mit mondjak?

— Mindegy. Akármít...

(Féltétel.)

— Óóóó... Örömmel köszöntök mindenkit... (illene bemutatkozni) Azoknak akik nem ismernek, elmondanám, hogy a nevem Cobvoy és a Commodore Világ című újság hasábjain rontom a levegőt... (a Getto látta ezt a műsort és azt mondta, hogy ebből az lett: a Commodore Világ főszerkesztője vagyok) — ilyen marhaságok még rossz napokon sem mondok! ...és néhány barátom megkért arra, hogy beszéljek hozzátok... (de mit beszéljek hozzátok?) ... mmmm ... de most éppen nem jut eszembe semmi, hehe... (Hü, de kinos!)

— Féltétel, állj! Vesszük újra!

— Figyelj, Juszuf, ez így nagyon nem jó, én nem tudok mit mondani, mi a jóistent mondjak?!

— Mit tudomén, mond azt, hogy (megint eljátssza) "Hé! Írjátok! Írjátok leveleiket!"

— Majd bolond leszek azt mondani! Kapok így is eleget, nem győzöm megválaszolni őket!

— Na, az még jobb! Akkor mond azt (megint eljátssza) "kovboj vagyk! Élegem van a leveleitekből! Ne írjátok több levelet..." Na, mondd ezt!

— Háhá. Lehet, hogy ez neked jó vicc, de nekem nem biztos, hogy jó lesz, ha hirtelen előbukkanok a tv-ben és ilyeneket mondok az olvasóinknak.

— Mindegy. Akkor beszélj a komputer világról!

— Tessék?

— A komputer világról, az újságokról.

— Khm. Commodore Világ.

— Mindegy. Csak jó legyen.

— De miről beszéljek neked négy és fél percet? Figyelj, tudom, hogy ez marha sok pénzbe kerül, hogy itt lopotom az időtöket, de miről beszéljek neked négy és fél percet?!

— Figyelj, az idő te vagy (most rendez engem, összeteszi az ujjait és elmélyülten rámtéknél), teljesen mindegy mit mondasz, miről beszélsz, mindegy mennyi anyagot vesznék fél veled, ha lesz tíz másodperc, ami jó, akkor már megértte. Ha beszélsz tíz percet, akkor még jobb, itt most ne törődj semmivel, itt az idő most csak te vagy... (A következő óra is kábé így telt: féltétel, valamint hablatyolok arról a nagyon kevés

dologról, ami kiönmán eszembe jut, felváltva állj, megkérdem Juszufot, mit mondjak. Aztán a gyártásvezető hölgy (ő lehetett itt a big boss) egy idő után véget vetett a mókának, mindenki válon vergetett és végre kaptam egy tőröközöt.)

— Figyelj, tudom, hogy siralmas volt és igazán sajnálom, hogy nem tudtam segíteni nektek...

— Micsoda? Ez nagyon jó volt, nagyon jó anyag, felvettünk egy csomót, majd összezevágjuk és nagyon jó anyag lesz belőle. Persze, lehet, hogy majd be kell jönnöd még egy pár dologtál alámondani, de a lényeg az, hogy megvan az anyag. Ez egy nagyon jó anyag.

— Ez? (Urísten! Milyen lehet a többi?)

— Persze! Menj fel a szerződést aláírni!

— Mit írjak alá?

— A szerződésedet.

— Milyen szerződésemet? Csak nem akartok sorozatot is csinálni belőlem?!

— Nem, azt azért nem. Csak írunk veled egy szerződést és fizetünk neked. (Hoppá!)

— Hé, hát azt nem mondtad, hogy pénz is adtok!

— Miért? Mire gondoltál?

— Hogyhogy mire? Hát én csak eljöttem, hogy... Mondtál csak, hova kell menni aláírni azt a szerződést!...

Na ennyi volt a nagy tv-show. Hál' Istennek nem láttam egyetlen részt sem, de el tudom képzelni, hogy milyen lehetett... (Jézusmária, de hosszú lett ez az íze! Már alig van hely! Nem baj, legalább a nagyszámú kritikus ítélet megírhatja, hogy miért kellett ilyen marhaságokkal megöltölni a rovatomat, ez nem közérdekű, meg egyéb háphápok. Hogy miért kellett ezt idetenni? Nagyon egyszerű: egyrészt azért, hogy valami elképzeléssel legyen róla, hogy hogyan készült a műsor a "videóképekről", másrészt: azért mert csak. Na jó, most már levelek:

Újrajátszás

Tisztelt COM-WARE Kft! (Ez már megint nem nekem jött, de már megint idépasszolták! — CoVboj) Előirat: Mindenekelőtt felkérik CoVboj Urat, hogy ha lehet, akkor eme röpke levélke erejéig fogja vissza magát attól, hogy egyet-egy badarsággal (töltsé ki levélünk fehérré feltölti). Ha ennek a kérdésnek eleget tesz, akkor azt postafordultával díszítvárral fogjuk megköszönni. A levél:

A múltkorai levélünkben feltett költői kérdésre válaszolva, miszerint levélünk vagy vicc, vagy félreértés, közülük Önökkel, hogy Önökhöz intézett sorainkat sem anekdotának, sem pedig IQ fitogtatásnak nem szántuk. Így marad a félreértés. Szó se róla, Önök lehet, hogy tényleg félreértettek minket, s ekkor tényleg eme tényállítás forog fent. Ez esetben ezennel elnézést kérünk a túlföltölti leegyszerűsített, túl magyaros és érthető kifejezések használatáért.

Mi komolyan gondoljuk (mit gondoljuk, állítjuk!), hogy Önök eladásra hirdetik programunkat. (Mit gondolnak, van nekünk kedvünk humorizálni 12.- Ft-os postaköltséggel mellett?) S ha Önök nem tudják, hogy mi van az újságjában, akkor azt sajnáljuk. Ebből kifolyólag az Önök kérésére, miszerint küldjünk masolatot az Önök hirdetéséről, humorosan csak annyit mondhatunk, hogy nyetenne...

Ha még most sem világos, hogy miről van szó, akkor hozzák már le a padlásról a CoV október közepén megjelent szeptemberi számát, s tekintsek meg a borító

belső oldalát. Ott áll a huzidól színnel leöntve. Ha mégsem lenne ott, akkor elnézést kérünk, ugyanis minden bizonyos optikai csalódásról van szó. Ha meg nem látják, akkor meg nem értjük, hogy mit nem értenek azon, amit mi értünk, de Önök nem akarnak megérteni.

Szerintünk gyönyörűen kivethető még süketek számára is, hogy a "64-SZOLG" ajánlata C64-re" című cím alatt, a C78A fedőnévű blokkban valóban szerepel a "2 nap 4 óra 1." című eminens program is (5-6 hét helyesen is írták volna le a címét...). Ja, hogy miért nem a "64-SZOLG" címére (2030 Érd, Pf.: 4) írjuk levelünket? Válasz:

1. A huzidól foltocska az Önök újságában szerepel, és nincs föléírva az, hogy "HIRDETÉS". Mint ahogy a "Csodálatos CoV-Evkönyvről" szóló, hol rövidebb, hol hosszabb izgatott stúffok fölött sincs.

2. Ebből mi arra következtettünk, hogy ez a folt szintén a Szerkesztőség keze alá tartozik, és hogy a "64-SZOLG" nem más, mint pl. a Com. Újságnál az ún. "Potyogó szolgálat".

Amátör utólag ezen elgondolkodva rájöttünk, hogy a levelünket, melyen Önök az oldalukat fogva rohogtek, majd később megdondolták magukat, s inkább félreértették, nyugodtan küldhettük volna CoVboj ur anyósának, vagy magának Hruscovsnak is. De mivel sajnos 0 időközben meghalt, s mert az említett hölgy címet nem ismerjük, megnyugodva vettük tudomásul, hogy csak Önök jöhettek szóba. Úgy gondoljuk, hogy ezzel be is fejezhetnénk az érvek felhozását. Ha elállt a szájk, akkor csukják be. Ennyi.

Várunk mielőbbi (és minden bizonyos) nagyon frappáns) válaszukra. Tisztelettel: Az ALICE Software Studio, Nagykanizsa, 1991. november 7.

U.I.: Ha nekünk lenne igazunk, akkor nem ez volt az utolsó levelünk.

U.I.2: Ha viszont Önöknek, akkor viszont ünnepelesen megkövetünk mindenkit. Nem állt szándékunkban senkinek a lelki-világába beletiporni.

CoVboj: Igen, ez a műsor már volt az előző levelezésben is. Ha nem írtak volna még egy levelet, akkor is hívatkoztam volna rájuk: nekem is követgetnem kell, mert azt írtam a múltkorai szám levelezésében, hogy a levelet nem ajánlottan adták fel. Aztán az orrom alá dugták a borítékot a jellegzetes címkével (természetesen csak azután, miután a nyomda már nyomta az előző számot) — tehát ezért elnézést. Egyébként jó, hogy írtak az urak, mert így legalább tisztázódott a félreértés az "illegális programterjesztéssel" kapcsolatban. A 64 SZOLG hirdetésre fizetett hirdetés volt — ha valami gondotok van vele, akkor forduljatok arra a címre.

Tényleg nem volt föléírva, hogy "EZ ITTEN EGY HIRDETÉS", de az egyébként is nagyon idiotán nézett volna ki ott. A CoV (és a COM-Ware Kft.) sokkal korszerűbb marketing-konceptuál dolgozik: a hirdetéseiket felismerheted onnan, hogy rejtélyes csekkokról esik szó benne. Ez az egyéni design. Ha valamelyik hirdetésben nem akarnak rádszólni (íze: az Önök nagybecsű személyére) 4-5 csekket, akkor az biztos nem az ő hirdetésük. A téma ezzel szemertem is zárható: nem mi terjesztjük a programokat, az újságban levő hirdetésekért felelősséget nem vállalunk (kivéve persze a csekkeseket — nem kértek csekket?) meg hasonlókat. Ha valami gondotok van egy hirdetéssel, akkor azt az ott megadott címen intézzétek. Pont.

Ez mi a csoda?

Kedves CoVboy!
Nagy szigetről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európában, Amerikában
senki nem szerette.
Levelet írt a drága
valaki megtalálta.
Hívott, hogy én is menjek vele,
az elveszett szív országába.
Nagy szigetről elköltözött a szerelem
a kis szigetre.
Európából Amerikába.
Amerikából, Afrikából,
Afrikából Ázsiába.
Valaki megtalálta,
nem kerestem, nem szerettem,
indultam utána.
Vár rám Amerika vagy a Balaton,
sohasem utazom ezen a vonalon,
csak a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Ez az ország, ez a hatalom,
lehetek keleten, lehetek nyugaton,
de a szívem, a szívem, a szívem
olyan nehéz.
Egy fiú, a testvére (lány) nevében,
Debrecen

CoVboy: Ennyi. Ez így jött, kommentár nélkül. Ez egy régi PUF-szám és ez odáig rendben is van — de mit válasszok? Énekeljek vissza valamit?

Nem Bagin Norbert

Dear CoVboy! ARE YOU READY FOR THE... next letter? Szeevasz! Régóta nem hallottam magamról (tudom, tudom — hál' a jó istennek...), Naaaaa! **Ez az én szövegem!** — CoVboy) de ma egy másfél óras kómaállapot meggyőzött arról, amit eddig is tutira vettem: Te nem vagy normális!! (**Közi — CoVboy**) Végre megjött a CoV-marhaságok Évkönyve. Szuper! (Volt egy igazi nyár...) Sokáig tartott, mit mondjak... Mindegy. A lényeg a lényeg — kosz, hogy megjelenítették a 4x4 OFFROAD-ot, amit jó másfél éve küldtem be nektek. DE NEM VAGYOK BAGIN NORBERT! A 4x4-et én küldtem, ha emlékszel, még írtál is egy válaszevelet ("Megathaxx a 4x4-ért" — írtad), hogy köszönöd. Bagin Norbertnak csak üdvözlötlet küldtem! Karácsony Sándor vagyok, mint észrevetted. És, ha nem hinnéd el: ita a régi szignóm is — Cheerio from the Chip Warrior*! Helyesbítést kérek! A 4x4 OFFROAD R. leírását én küldtem be, én, én, ÉN!!! Ezt most komolyan vedd — kérlek, valamelyik eljövendő CoV-ban eszközölj egy helyesbítést, mert ez nekem ciki, és nem nektek! OK? Na, hi! KARÁCSONY SÁNDOR, Budapest

U: Mindezek ellenére: ezt komolyan írtam! Egy kicsit családtag is benned!

CoVboy: Tatataaaaaaam! (Harsonákat emulálók) "Ezennel közhírré tétetik, hogy az Évkönyvben szereplő 4x4 OFFROAD akármilyen leírását nem Bagin Norbert, hanem Karácsony Sándor küldte be!" Remélem így megfelel. Elnézést. Egyébként hogyan emlékeznék arra a levélre, amit másfél éve kaptam! Naponta kapok 40-50 db-ot és igazán nem jelent akadályt, hogy hírtelen az eszembe villanjon, hogy ebben az utóbbi 25-26.000 levelemben mi szerepelt (azt is tudom, hogy mi volt a 4. betű a 2. oldalon). Viszont ez jó példa arra, hogy ha ide írtok levelet, akkor teljesen felesleges benne másokat üdvözlőnötök — ez nem BBS és esetleg a válaszevelet is másik névre küldöm vissza. Kicsit szétszórt vagyok...



Évkönyv-móka

COM-WARE OTP.

Budapest

XI. Irinyi J.u.30.

1117

1991. november 11.

Kérem az OTP munkatársait, hogy küldjék el sürgősen a megrendelt könyvet, melyet 1991.09.23-án megrendeltem. Csekken befizettem 249.- Ft-ot. Még a mai napig nem kaptam semmit. Tisztelettel: DUDAS JENŐ ZSOLT, Baja u1: Ha a könyvet nem tudják küldeni, akkor kérem a pénz visszafizetését!

CoVboy: Az őrdögbe! Most látom, hogy a COM-Ware az OTP! Akkor fizetésemelést követeltek! Az Irinyi utcai OTP munkatársai viszont nem akartak visszaküldeni a pénzt, pedig mi biztattuk őket... (Nem baj, azóta már ügyis ott van az Évkönyv.)

"Hibbanjunk együtt..."

Na idefigyelj Te marha-kötő! Te vele(d)m +iréSARAH az készTetted, hogy imám(mo)ron leg-leg-leg A(Capone)-ább 4-5 le vele(d)m-et lenyel-winter. Kezdeck qya id-jeges LENIN. 220 Volt bene (nem a Feri) válas(s)z-(de ne engem)-borcsi is, leg-alább lesz mivel fűt ennem a winter.

C-SODA (water) tör tént tegday. Vihar uphó helyett csak egy pös táska köz-ellett, s egy CoV Year-bookot a TE nyem-ber. Hát ez cool kiáll(tot)tam a sarock-ra, a hol-ló, hol tehén +d öntötte village rekordj át. Bori a tékaban volt, mondom még HOT. Fűtő lép F2. aztán rosátam, majd chuss/mattal a la BARBIE.

Bo ciki az elej én (cool), B2: ma mise, holnap semmise; Tart alommal másképp nem tejj; Prg-k: Mintha ősszel ragasztanál 100 dara b 5000 rest (hosszú, de kevés); Tókmák: Chicken-fogó! Win teri hőmelő? Lapátolunk, lapátolunk? GAC: Nem ment a CoVboy's Quest? Cócócó; No/ProT: Amig ám nem lesz 1 jó comym, SHIT. Prgtelc: VGA-re valam(er)j useo165. Felusenál-OI TM: Efféreg a VG-n.

Khm. Mineralwasserral gone away. Viszont ez még nem ment e shit a UP elős BURN re vonás négyes alól. Ans wert sereg, mert külön belül rád UZI Tom Santanán, tudod a Carlost +mondom neki, BIBE LÖDD JÖN (ÉG) VELEDI! Hibbanjunk 1ütt): ZENX from UZI Crew, Budapest

CoVboy: Úgy látom, itt egy átmenetileg súlyos állapotban levő sorsár-sunkkal állunk szemben. Hát hiába, az Évkönyv jótékony hatással! (Nem kértek Évkönyvet? Van még...)

Szociális problémák

Most fél négy előtt pár perccel (a.m.) nem hagytak aludni a szünyogok. Hármát már megöltem, és épp a negyediket hajkurászom, mikor rájöttem, hogy most már mindl, mert úgysem tudok elaludni. Álmatlan hánközlődés helyett úgy döntöttem, inkább levelet írok, annak a szerencsétlen CoVboy-nak (nehogy már csak én szenvedjek!). Bár igazság szerint inkább a baráténimnek kéne (hű, de le fog tolni). **(Na nem baj! Ha ló nincs, jó a szamar is... — CoVboy)** Szörnyűség! Ennyi szünyog ősszel 1 ilyeah kicsi szobában! Ha elgondolkodom, a szünyogok sűlybei fölényben vannak. Hát igen. Nem vagyok valami nagydarab. Vagy szerinted elég 185 centhez 65 kiló? **(Nem tudom, kérdezz meg a baráténidet — CoVboy)** Bár tanatikus CoV-os vagyok, a lapot főleg a móka kedvéért, nem pedig a hasznát veszem. Különben a csórá möhöz sem szerettem proggyt már legalább 1 éve, mert

1. a KazettaKüldő Szolg-ÁLLAT nem vált be (meglepő, mi?)
2. ama 4 haver közül, akiktől régen a PRG-okat másoltam, egynek elváltak a szülei, és apuci elvitte a gépet; egy floppyt vett; ketten pedig becsajoztak (gy.k. barátnőre, vagyis Amigára tettek szert). Most nem veszek fel neked olyan hűlye kérdéseket, mint egyszek, hogy mikor lesz nekem Amigám; hanem, hogy jobban megértés a helyzetet, átkonvertálom E/2-be. Képzeld el, hogy idén érettségizett fiatal vagy, jövedelmed tehát egy üres halmaz (a C04 billentyűzetén a legfelső sorban a 11. gomb); kiadásod ennél azért valamivel több van. Alkalmi munkát már végeztél, de a fizetés csúszik egy-két hónapot. Apád 3,5 éve +1 napja halott (rendkívül jövedelmező állás); anyád általános iskolai tanár. Van egy öcséd (15,5 éves) akét el kell tartania; ráadásul a silány fizetésébe csapott mindentéle izékből nemrégiben lehúztak kb. 8000 creditet, mert-hogy Te elmúltál 18 éves + már nem tanulsz. (Az egyetemi felvételen ugyanis köztölték, hogy itt nem nagyon szokás az egyéni dolgokat értékelni & azokat a szorgalmas kislányokat veszik fel, akik a közgyei könyvtárban magolnak 3-tól 6-ig,

ettek mindezt azért, mert eddigéle-
det nem töltötté ilyesmivel, az elemzés-
re feladott verset pedig össze merted ha-
sonlítani a sajátoddal. **(Nem baj, vigasz-
taljon, hogy te viszont nem menstru-
álás havonta! — CoVboy)** Bármilyen
tanfolyamot akarsz végezni, hogy érts va-
lamire a csóró eöbedségid + vacak angol
középfokú mellett, egy rakás lóvéba ke-
rül. Ilyen képzettséggel elég nehéz munká-
t kapnod (különbösen is az ember vagy
él, vagy dolgozik). Most adódna egy állás:
biztosítási ügynök. Nem is lenne rossz
melő, még pénz is lenne, de talán tisztába
vagy-e munka általános megbocslásévé-
vel? A szükséges tanfolyam + bürokrácia
eddig kb. 6.000 creditbe került. Anyád
személyi kölcsönt vett fel, ami már fogy-
tán van. A héten BKV-bérletet kéne venned
(ne feledd, vidéki vagy!). A felnőtt
bérlet "kellemesen olcsó", a diákigazolá-
ványod pedig lejárt. (Ennek hamisítás
lesz a vége!) Nos tehát: mikor lesz neked
Amigád? **(Van egy rajz a SECOND
WORLD-nél... — CoVboy)**

Na, érdekesen terjesztik mostanság a
CoV-ot. Utoljára a márciusi (14.) számot
sikerült normálisan, a megjelenés idő-
pontjában (értsd: egy hónappal később)
megvennem. Ez sem volt könnyű:
— Csokolom! Van Komodorvilág?
— Sajnos, nincsen. Elfogyott.
— A francja! Csokolom.

Másik újságúrus (nem egészen 10 méter-
rel arrébb, kb. fél perccel később):
- Jónapot! CoV van?
- Nincs! Még nem kaptunk!
- Viszlát. (B... meg)

Osztan végül csak megkaptam valahogy.
Ezután negyedév színét se láttam. Köz-
ben bőszen nyagattam vele minden új-
ságárust, de a fenti két válasz valamelyik-
ét kaptam. A leggyasabb az a szakállas
fazon volt, aki visszakeresztelt, hogy az
meg kicsoda? (Azóta megbecsültottam
neki, mert egész olcsón egész jó pipado-
hányt áru). Július végéfelé, minden re-
mény nélkülözve, csak úgy unalomfés-
képpen mindennapi szellemi betevőm
(Galaktika, Garfield stb., de főleg CoV)
után érdeklődtem egy enyhén külön-
agincium újságúrusnál.
— Egyik sincs — monda.

— Akkor az ott kicsoda? — mutattam
hírtelen a háta mögé. Jutalmul májusi
(16.) CoV-ot kaptam. Áprilisi verzióról
azóta sincs tudomásom; a júniusit kis ké-
slemb megvettem, úgy döntöttem, jövőre
előfizetek. (Mit szölsz, CoVboy?) **(Jó öt-
letnek tartom — CoVboy)** Bár lehet,
hogy azt meg ellőpják (Abécú POSTA!).
Jut eszembe: most már nagyon-nagyon
kell sietnetek, hogy a szeptemberi számo-
tok megjelenjen (ma október 3-a van). Mi
az? Pó! nyáriszünet? Bár valószínűleg
megint csak HELIR-ás történt. Hohóhó.
Nem akarok gosozkodni, de végeztem az
archívumban egy kis tallózást, & mire
bukkantanam?

CoV 8. (1990. május): "Szeretnék egy
Commodore Világ Évkönyvet megjelen-
tetni valamikor Karácsony tájának és a
nyári szünetid ezen nemes cél kivitelezé-
sére kívánjuk fordítani. A fogszatók ár-
ban is mindenképpen belül szeretnék
maradni a 200 forinton."

CoV 10. (1990. október): "Sokan érde-
klődtek a tervezett CoV Évkönyvről. Hát
az a helyzet, hogy azt Karácsony előtt
akartuk kihozni, de idén már biztos nem
lesz belőle semmi. Úgy gondoltuk, hogy a
legelőszárabb lesz jövő év májusában
megjelentetésünk — akkor nyáron sem
fogtok játékleírásnyában szenvedni..."

CoV 12. (1990. december): "Néhányan
elégedlenkedtek, hogy miért nem jelen-
ik meg Karácsonyra — már szóltunk mi
is és CoVboy is, hogy idén már semmifé-
leképpen nem jött volna össze. A megje-

lenést a nyári szünet idejére tervezzük
lebb, júniusban, vagy júliusban... (2000
oldal, A4, 199,- Ft, felérésben C64 és
Amiga játék- és felhasználati programok
leírása."

CoV 16. (1991. május): "Az első kérdésre
a válasz: augusztusban... azóta egy kicsit
változtak az árak és az Évkönyv 249,- Ft-
ba fog kerülni..."

CoV 17. (1991. június): "A CoV Évkönyv
gyönyörrel lesz (?), szép (!) és tartalmas
(!) — de a lényeg az, hogy az utóára ter-
veink szerint nem kerül." (Ahhogyan nem
kerül már vagy egy éve — Øed) "Jón!
Jón! Jón! Sőt már majdnem itt is van
(Cöccöc!) — Øed..." A rémitő pillanat,
midőn mindez rátkó zúdul, szeptember
előleg fog bekövetkezni."

Hát itt tartunk. (Az anyja! Közben meg-
virradt!) Nos, véleményem szerint nagyon
kell sietnetek, ha '90 karácsonyáig össze
akarjátok hozni a dolgot. Sőt, akkor is
igyekezzin kel, ha '91 májusában!, júni-
sában!!, júliusában!!, vagy akár augus-
tusában!?! akarjátok piacra dobni! De
még, ha megejtődtek annyival, hogy
idén szeptemberben készen legyen, akkor
is jól fel kell ám kötötnök a gatyátokat!
(Október van már ugyan!) Persze idén
is lesz Karácsony, és akkor az egész kez-
dődhet előről.

Boes, kicsit elragadtattam magam. (Azér'
szertelek titeket.) Nem nagyon értek az
újságkészítéshez, de fogadjatok el egy ta-
nácsot: ha legközelebb megint rátkó jön,
hogy Évkönyvet kéne csinálni (ami lébké-
nt jó 5let), tartsátok titokban, ne szól-
jatok róla senkinek. Amikor már készen
van, véglegesen & biztosan (közben per-
sze az újság se nagyon akadozjon), be-
lehet jelentkezni, hogy "Ittazujj Kové-
könyv!", és rögtön meg is lehet jelenteni.
Akkor senki (én sem) fog titeket izél-
getni, hogy hők hiszik már az a rohadt É-
vkönyv, hanem mindenki kellemesen meg-
lepleződik, hogy a CoV Évkönyvet adott ki?
Dejő! Amúgy CoV 11-em sincsen. Pedig
volt, csak anyám rendet rakott az öcsös
szobájában, oszt a CoV néhány térképpel
együtt egy másik dimenzióba teleportált.

(Régi tapasztalatom, hogy rendrakás ide-
jén az anyagmegmaradás törvénye nem
érvényes). Az én szobámban a kedves
mátkám rak néha kényzseresen rendet.
Hiába hirdeti az ajtómon öles felirat,
hogy: RENDET RAKNI TILOS! Több
tanú van rá, hogy annak idején csukott
szemmel beletürtam a kedves kupacomb-
ba, és a kezembe akadt a kívánt tárgy.
Most meg hiába keresek mindent! (Sebab,
Egy hete nem járt már itt az asszony, kez-
dem kellemesen feltürtam újra az egészét.)
Jaj! És honnan lesz neked CoV 1-em?
Pont én maradjak ki a gorbelábú nindzsa-
ból?! Nem lehetne, hogy újranyomjátok a
CoV 1-et egyetlen példányban a kedvem-
ért? Ó, pontosan erre a válaszra számí-
tottam. **(Úgy látom, érzenek teletapa-
lást állunk szembem... — CoVboy)**

Nu. Miről szokás néha a CoV-nak írni?
Azt kihagyom, hogy a lap hiperszipergai-
gyalymegolyan. Talán túkrózi a vélemé-
nyem, hogy ennyire meg akarom szerze-
ni a régi számokat (mert hogy mindhárom
évfolyamból hiányzik 1-1, és addig nem
tudom beköttezni).

Egyébként itt az ideje, hogy eØvedményt
hírdessék a C64-Plus/4 háború ügyében.
Tehát...
Más. CoV-576 téma: ...

A CoV 1. címlap minőségéről szólván...
Végezetül nem rejtettem véka alá a véle-
ményemet a Commodore Világtól ren-
delte programokkal kapcsolatban, mert...
Előre cenzúráztam magam, mit szölsz?
Rendes vagyok mi? **(No, ez derék! —
CoVboy)**

Nu, közben teljesen reggel lett,
feléØvedt kedves családom. Lassan

befeyahazem, mert erősen közöledem az
IDIOCY OVERLOAD felé! Csak úgy
hirtelenjébe eszembe jutott, hogy az
utóbbi időben a címlap ténylegnyagyon-
szépemginden; a legutóbbival (17.)
egyetlen baj van: oké, végre nem görbe a
nindzsa bácsi lába (legfeljebb vastag), jól
is mutat, csakhogy a nindzsaØ egyáltalán
nem így néztek ki. (Aki kíváncsi rá, hogy
hogyan, nézze meg valamelyik Last
Ninját!) Ilyen trikót + alkarvédőt
legfeljebb az AD&D barbár venne
magára. Egy nindzsának az volt a célja,
hogy az összes testrészt (tehát a kézfejt
és főleg a karját is) elrejtse — ahol a ruha
nem takarta (pl. az arcát a szemekörül),
ott korommal kente be magát. És nem
viselt lila ruhadarabot! (Legfeljebb
otthon kertészkedés közben). Tanuljuk
már meg végre, hogy nem volt fehér, zöld,
kék, barna, pepita, virágmintás vagy vörös
nindzsa, hanem csak és kizárólag
FEKETE! (Mert hogy nem havon, fűben,
az égen, pócegodorban, szilveszteri bulin,
virágoskertben vagy egy kazánban kellett
láthatatlannak lenniük, hanem árnyékban
és sötétben.) Ezt a sok baromságot a
tucat nindzsafilemek készítői találták ki,
akik kabé annyit tudnak a nindzsaØról,
mint a hajdani nindzsaØ a
filmforgatásról.

Azoknak, akik azt üzenik nekem, hogy mi-
nek élek, és kár a tollamba a tinta, azt
uzenem, hogy TOKKOTÓCI! (Transzper-
itárizmi ősi átok). Végeztül Greeting:
Üdvözlöm CoVboynt, Kis Gettőt és az
1.75-öt + Marosfny barátomat, aki a
CoV-mániával megfertőzött. **(Az utóbbi
én is üdvözölöm — CoVboy)** HUKK!
Øed, Pomáz City

U.i.: Kérem a Commodore Világ 10élt
alkotógardáját, hogy amikor majd a de-
cemberi számban (ha még jóvó nyár előtt
+jelenik) minden kedves olvasó lyuknak
töldezzék Új Évet kívánok, nekem ne kí-
vánjanak. Nem mintha helytelenlenn ezt
a szokást, de 1989-et, életem addigi leg-
jobb évét (17 közül nem rossz eredmény)
bücszítatva rengetegen kívántak nekem
boldog új évet. Nem csoda, hogy az 1990-
es év életem második legrágyább éve
volt (18 közül igen szép) 1988 után,
ugyanis akkor halt meg az apám). Így hát
szilveszterkor mindenkinek megöltöttem,
hogy bármit is kívánjon nekem. Az idei —
eddig még — 1989-cel
(elő)holtversenysben a legjobb (19 közül
tránkó). Tehát továbbra se kívánjon
nekem senki boldog új évet! Karácsonyt
lehet!

**CoVboy: Ejnye, hát de mafia vagyok,
hogy ilyen deprimált levelet tettem
ide az év végére! Talán egyre súlyos-
bodik megalomániám lehetett az oka
(“hú, de hosszú, ezt betesszük”). A
nindzával kapcsolatban azt tudom
mondani, hogy szerintem egy nindzsa
úgy ötözködik, ahogy jól esik neki.
Meg egyébként is: ki mondta, hogy
nindzsa van a CoV 18 borítóján? Az
anyagi problémáidat szerintem csak
egyfajta módon lehet megoldani: ha
előfizetsz a CoV '92 évi számaira.
Semmilyen más kiutat nem látok szá-
modra (Amigád mondjuk így sem
lesz, de lehet PC-d! Azért az se
rossz...) Meg egyébként sem kell
olyan melankolikusan felfogni a dol-
gokat: ha az embernek problémái
vannak, akkor próbálja megoldani
óket (erre jó a CoV-előfizetés), ha
pedig nem tud változtatni a dolgokon,
akkor meg felesleges mérgeledni —
nevetni kell rajtuk (és nevetve előfi-
zetsz a CoV-ra).**

**Na jó, így a végére meg megerőhte-
tem magam és én is mindenkinek bol-
dog karácsonyt, új évet és CoV-előfi-
zetszést kívánok. A Milka-tehének is.**

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára:

1. **C84A:** Shadow of the Beast (utántöltős)
2. **C84B:** Fiendish Freddy's Big Top'O Fun (utántöltős)
3. **C83A:** Shadow Dancer (utántöltős) / Logical (utántöltős) / Sentence / Firepit / Square Out / Hiskado / Foton / Pytos / Forty Five / Jocky W. Compendium Darts
4. **C83B:** Robocop (utántöltős) / Pub Games (utántöltős) / Laser Squad 2. (utántöltős) / Nightbreed (utántöltős)
5. **C85A:** Slightly Magic / Stratego / Twin Down / Stack Up! / Winter Camp Pre 2 / Shoikan / 3d. Ck. game / Swap / Star

- Hope / Tiffany / Falcon Class Interceptor / Banger Racer / Game Master / Terminator 2 Pre / Space Mania / Flik Flak / Jumble Pre / Ocean Conqueror / Hagar / Suicide Solution / Woody Pre / Brainwave
6. **C85B:** Mercs levels 1,2,3,4,5,6 / The Crown levels 1,2,3,4,5,6 / Rodland levels 1,2,3
 7. **C77B:** Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show (utántöltős) / Blood and Guts (utántöltős) / Tintin on the Moon (utántöltős)
 8. **C86A:** Blood Money (utántöltős) / Myth

- (utántöltős) / Operation Hanoi / Deadly Evil / Outlaw / Phaedra / Italy 90 Soccer / Drazen P. Basketball / Phantom Assault / Declem / Synex / Intruder - the Space Quest
9. **C56B:** Flimbo's Quest (utántöltős) / Shadow Warriors (utántöltős) / Midnight Resistance (utántöltős) / Reederer / Para Academy / Evening Star / Gordian Tomb / Steel Eagle
 10. **C81B:** Eskimo Games (utántöltős) / Supremacy levels 1,2,3,4 / Pang levels 1,2 / Lone Wolf - Mirror of Death

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

'64-SZOLG' 2030 ÉRD, Pf.: 4.

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

Az évezred szenzációja! Megjelent a

CoV Évkönyv '91

Ahogy ígértük, van ebben minden, amiért eddig csak áhítottál:

- Játékleírások 64-re és Amigára (Supremacy, Seven Cities of Gold, Blue Angels, 688 Attack Sub, Hero's Quest)
- GigaTökösMákos/Adventure — válogatás az állatok beküldött anyagokból (Andy Capp, Annals of Rome, Project Firestart... és még sorolhatnánk, leírások + térképek 40 játékról)
- Elsősegély (10 oldal megaélvezet 64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, cheat-tel és egyéb tippekkel)
- Plus/4 sarok (Leírások: A ninja küldetése, Álom édes álom, Csavargás a gombok birodalmában, Kincsvadász, Pumpkin stb. c. programokról, térképek, felhasználói programleírások — Deli Compacker, Graphics Designer, H.C.S. Packer, Micro -Vocals, -Bass ... —, valamint programozási ötletek a Plusin)
- GRAPHIC ADVENTURE CREATOR kalandjátékszerkesztő leírása 64-re
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER zeneszerkesztők leírása Amigára
- Programozástechnika (64-en: Rasztercsíkok, Freezer védelem; Amigán: egér/joystick lekérdezése, Sprite-ok)
- Felhasználói TökMák (Egy kis FORTH, Final Cartridge III., Kudi 64, Gamebasic, Hires-Master)
- Tehenek

Reméljük, az itt felsoroltak is megerősítették benned azt, hogy CoV Évkönyv '91 nélkül életed nem lenne teljes, ezért nincs más teendő: meg kell rendelni tőlünk. Kérj tőlünk csekket, vagy add fel az évkönyv árát (249,- Ft-ot) rózsaszín csekken bármely postahivatalban a COM-WARE Kft. bankszámlájára (MNB 218-98426/41853-7). Ez esetben ne feledd a csekk megjegyzés rovatában is feltüntetni az MNB számot, valamint azt, hogy: „CoV Évkönyv”.



Minden kedves Olvasójának
Kellemes Karácsonyt és
Boldog Új Évet kíván

1.75 + CoVboy

