

64  
AMIGA  
PC \* PLUS-4

# COV

Commodore Világ #24  
IV. évfolyam  
1992/3. szám  
Ára 74,— Ft

PANZER  
GRENADIER

MANAGER  
PROGRAMOK

ADVENTOUR

PROGRAMOZÁSTECHNIKA



Now majesty, we are plagued by the  
imaginings of a madwoman. Is this  
the respect our labor has earned?  
We will not strike a single

# CASTLES

PÁLYÁZATI REJTVÉNY



# A ComputerBooks Kft ajánlata

Fogyasztói ár

Fogyasztói ár

Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick (mikrokapcsolós)	1.000,-
Joystick	813,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 3 db-os	98,-
5.25" 5 db-os	113,-
5.25" 10 db-os	188,-
5.25" 50 db-os	613,-
5.25" 100 db-os	738,-
5.25" 140 db-os	813,-
3.5" 10 db-os	188,-
3.5" 40 db-os	613,-
3.5" 80 db-os	738,-
3.5" 140 db-os	813,-
EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz
NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
SONY mágneslemez	
3.5" DS/DD	1.500,-/20 db
3.5" DS/HD	3.000,-/20 db
5.25" DS/HD (10 db/doboz)	975,-/doboz

BULK mágneslemez (minimálisan rendelhető: 10 db)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-/db
BULK 5.25" DS/HD	60,-/db
BULK 3.5" DS/DD	73,-/db
BULK 3.5" DS/HD	119,-/db
Német nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	300,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
SHARP EL 231C számológép	450,-



## COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, XII. TARTSAY VILMOS U. 12.

TEL.: 175-1564; FAX: 175-3591

Levélcím: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.:71, 1253

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

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

Címünkön számítástechnikai szakkönyvek nagy választékban rendelhetők, ill. megvásárolhatók!

# GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket talán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollektiókat.

### 64-es szekciónk

csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka fellelíti a Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

### PC-szekciónk

mindössze másfél éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerezzük az 1990. előtti megjelent játékokat is, így nemcsak azokat is felvesszük katalógusunkba.

### Amiga szekciónk

szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. I. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímezett válaszbortókat is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusok szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény). Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

# PC \* AMIGA \* 64

Itt a tavasz, a jó idő, zöldellnek a fák, c(s)iripelnek a madarak (és a **printerek — CoVboy**), s miközben az ifjabbak a nyári szünre készülnek, s közben a benzín ára is emelkedett, szép komótosan bebattyogott köztetek a CoV legfrissebb, még ropogós száma.

Ha a sejtéseink nem csálnak, akkor már május második felét tapossuk, ami úgy önmagában nem is lenne olyan nagy dolog, de ilyen tempóval az évvégén nem dupla-számot kell majd kiadnunk, hanem triplát, esetleg 4 számot is összevonhatunk. Persze erről szó sincs, ha egy picit odakalandoztok az impresszum alá-jára, szíveketek megdobogtató információ birtokosai lehettek.

*Trattattattam, a dobok peregnék, harsonák zengedeznek, majd a tapsvihár aláhagyása után közlirre tétlik:*

A CoV fenn- esetleg lennállásának történetében először merjük az orrotokra kötni, hogy kb. mikor jelenik meg a következő szám. Ezt természetesen legelőször is magunknak köszönhetjük, azután a nyomdának, a postának, no meg a Mariska néninek, a sarki újságárúsnak, aki már mindenkinek és mindenre csak azt hajtogatja, hogy „CoV még nincs” — „CoV már nincs” és ezt némi RND-vel variálja. Egy szó-nak is egy(száz) a vége, annyi bizonytalanság után szeretnénk kicsit szilárdabb talajra helyezni a megjelenéseink időpontját.

A CoV 20/21 dupla-számban közölt ütemezés csak annyiban változik, hogy Július második felében sem szabadultok meg tőlünk, így marad az augusztus, hogy kiheverjétek a CoV olvasása által okozott sokkot.

A továbbiakat tekintve megint tapasztalható némi változás, reméljük nem negatív irányban. Itt van mindjárt CoVboy, aki a múltkor olyan elhamarkodott kijelentést intézett felétek, miszerint ebben a számban majd a 100,- Ft-os vásárlási kuponon kezd a levelezést. Persze Ő is felejt, ha nem lépünk közbe, ott fejezi be. Ezért Őt visszateleportáltuk 1 oldalra, természetesen marad 3 oldalon, nehogy véletlenül a fejében uralkodó nyomás maradóan károsodást okozzon testi külsőjében.

Az így felszabaduló felületen a továbbiakban új dolgok bevezetését kezdeményezzük, már úgyis sokan kérdéztétek, miért nem tesszük a színes

felületre néhány játék színes képét. Velünk lehet egyezkedni, ezért agyafúrt ötlettel 3 részre tagoltuk az oldalát. Helyet szorítottunk rajta a TOP listának, aminek hiányát minden második levélben reklamáljátok. Beindítunk egy rejtvény-sorozatot, ami valószínűleg tetszeni fog nektek, és nem utolsó sorban előre jelezzük, mire számíthatok, ha megvesztek a következő CoV-ot.

### A hirdetésekéről

Sokan reklamálták, hogy expressz díjat fizettek, mégsem volt benne a hirdetésük a következő CoV-ban. Azt úgye könnyen be lehet látni, hogy a nyomdai áttűtás nem 2 nap. Ebből következően mi azt ígértük, hogy aki expressz díjat is fizet, az biztos, hogy bekerül a következő **NYOMDÁBA KERÜLŐ** CoV-ba. A következő megjelenő, és a következő nyomdába kerülő az két külön fogalom, ezt úgy érezzük nem kell tovább ragozni. Szólni kell viszont egy fontos problémáról, rendszeresen kapunk az OTP-n keresztül hirdetési összeget, ám levelet nem küldött hozzá az illető. Amikor valaki felad egy hirdetést, és nem mellékel a csekket, vagy annak másolatát, akkor arra általában küldünk egy csekket. Namár most, ha valaki azt befizeti, legyen szíves a befizetési szelvényvel együtt a hirdetést is elküldeni, mert nem vagyunk 5 emeletes ADATBANK, hogy az OTP-be beérkező szelvény alapján a levelet ki tudjuk válogatni.

Apropó, visszatérő probléma, a rózsaszín szerkesztés áttűtási ideje nem változott (3-4 hét), ezt azoknak írjuk, akik rendszeresen székájják az OTP munkatársait, és rajtuk keresztül tenyegtetnek minket, hogy pl. „*Március 27-én feladott pénzért cserébe április 8-én még mindig nem kapták meg a küldeményt*”.

Arra is megkérnénk benneteket, hogy táviratilag se adjatok fel pénzt, mert biztos, hogy a legtöbbet fogtok várni a küldeményre. Ennek az oka, hogy a távirati blankettával a feladó adatait általában nem továbbítják, így nem igazán tudjuk a csomagot hova továbbítani, egészen addig, amíg az illető jogi képviselője útján tértivevényes levélben meg nem fenyeget minket. Sajnos már ilyenre is volt példa, pedig vétielenk voltunk. Ennyi jutott most eszünkbe, jó szórakozást az e havi terméshez...

### 2 News

5 **Panzer Grenadier** (64)

7 **Manager Programok**  
(64, Amiga)

11 **Castles** (Amiga, PC)

15 **Gateway to the Savage Frontier**  
(64, Amiga, PC)

19 **Adventour**

21 **Térképek**  
(64, Amiga)

22 **Elsősegély**  
(64, Amiga, PC)

24 **Plus/4 sarok** (Plus4)

27 **Programozástechnika**  
(64)

**Hirdetések**

**CoVboy Posta**

## Commodore Világ

IV.évfolyam, 1992/3.szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen közlő: CoVboy

Borító: Kovács József

Belső grafika + tehének: Müller Mihály

Munkatárs: Török Tibor

Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (**Nem győzi lőni a képernyőket — CoVboy**)

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

(vagy ami jólesik)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímén! **Bankcím:** (ezt a címet felejtés el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendelés újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyeket szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a június 15.-én kezdődő héten jelenik meg.

**FIGYELEM!** A továbbiakban havonta 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, stb.) küldenek be. A nyertesek neveit a következő számtól már közzéteszük. Nyereményüket postán keresztül juttatjuk el.

# NEWS

nak (szöveg+grafika) nevezhető játék egész egyszerűen elképesztő vizuális élményt fog jelenteni minden játékosnak, mert a grafikusok most nagyon megoldoztak a pénzükrét: a néha csak egy-két szín különböző árnyalatait használó képek olyan nagyszerű atmoszférát teremtenek, hogy elég nehezeze eszik az embernek abbahagynia. Amiga-vezérlő egyelőre nem érkezett hír.

Amiga, PC

## Kaland/RPG

PC, Amiga

Még ki sem simulhattak az előző számunkban közölt **MAGIC CANDLE**-leírás által okozott ráncok az arcotokon, és mi máris egy vadonatúj rémhírrel szolgálhatunk a témakörben: már készül a program 2. része, amelyben a szerzők a terveik szerint méretben, szereplőkben és bonyolultságban lényegesen felül akarják múlni az első részt. Hát elég nehéz dolguk lesz...

PC, Amiga

A következő programnál nem igazán tudtuk, hogy ugyan melyik játékkategóriába is kellene besorolnunk, ugyanis mindháromba jól illett volna. Mindegy, 'ahogy esik, úgy puffan'-alapon ide került. Ez nem más mint az **Accolade STAR CONTROL**-ja (mivel még felszívatók a vizet, hogy ilyen ódi játékokkal farszúntunk benneteket: a 2. részről van szó). A több, mint 500 csillagrendszerben játszódó sci-fi kaland-stratégia-lövöldözős-stb. eposz első része ugyan mindhárom általunk kultivált géptípuson megjelent, de a második részből egyelőre csak egy VGA PC-verzió is. A továbbiakban még írgernek egy Amiga-változatot is, 64-est pedig már nem.

PC, Amiga

Egy másik kis "apróság", amiről ezeken az oldalakon már nemrég szó esett, nevezetesen a Microprose égisze alatt működő **Paragon MEGATRAVELLER** c. véget nem érő története. Nem sokkal maradtunk a korunktól akkor sem, ha mondjuk a nemrégiben megjelent 2. részével foglalkoznánk, de mivel mi mindig is megelégtünk a korunkat, inkább most a 3. részével fogunk foglalkozni. Ez egyelőre csak az ígért szintjén áll a 16-bitos gépek világában, de a szerzők már egészen biztosak abban, hogy a sci-fi kaland új folytatása a **MEGATRAVELLER 3.: THE UNKNOWN WORLDS** címet fogja viselni.

PC, Amiga

Az SSI-nál az **EYE OF BEHOLDER 2**-vel párhuzamosan folytatódott a "hagyományos" SSI-kinézetű játékok gyártása is. Egyszerre több darabka is jön ki tőlük. Elsősorban a Krynn-sorozat legújabb része: bajnokok, halállövők és sárkány-szimulátorok után Krynnben most egy sötét királynő teszi tiszteletét (**DARK QUEEN OF KRYNN**), majd egy újabb véget nem érőnek ígérkező fantasy-sorozat (Tales of Magic) első darabja, a **PROPHECY OF THE SHADOWS** lát napvilágot. Igazán érthetetlen módon, egyelőre szó sincs 64-es változatokról.

PC, Amiga

Most egy újonnan alakult amerikai programozócsapat legelső produkciója következik. A csapat neve **Cyberdreams**, és már a nevükkel is jelzik, hogy munkájukkal azt a sci-fi irodalmi áramlatot kívánják számítógépen megvalósítani, amit **William Gibson** 'Neuromancer' c. könyvének megjelenése óta cyberpunk néven ismer a közönség. Az első fejlesztésük címe **DARK SEED**, amely

nemcsak a nevével, hanem témájával és hihetetlenül aprólékos grafikai kivitelezésével is abba a rendkívül negatív életérzésbe ringatja a játékost, mint a hasonló témájú könyvek. (Aki momentán nem igazán érti, hogy most miről is beszélünk, az gondoljon csak a **RISE OF THE DRAGON**-ra, és akkor mindjárt tudni fogja!) **(Aki meg nem tudja, hogy mi az a RISE OF THE DRAGON, az gondoljon egy tálcselezőkre! Fasírt nélkül — CoVboy)** Ha már kezdetnek egy ilyen csemegével szolgál az adventure-rajongóknak a **Cyberdreams**, akkor a folytatás is várhatóan elég jó lesz. Következő két fejlesztésük címe **CYBER RACE** és **THE EVOLVER**, de már elkezdtek dolgozni két cyberpunk-klasszikus ('Bladerunner' és a **Tron**) számítógépes átiratán is.

PC

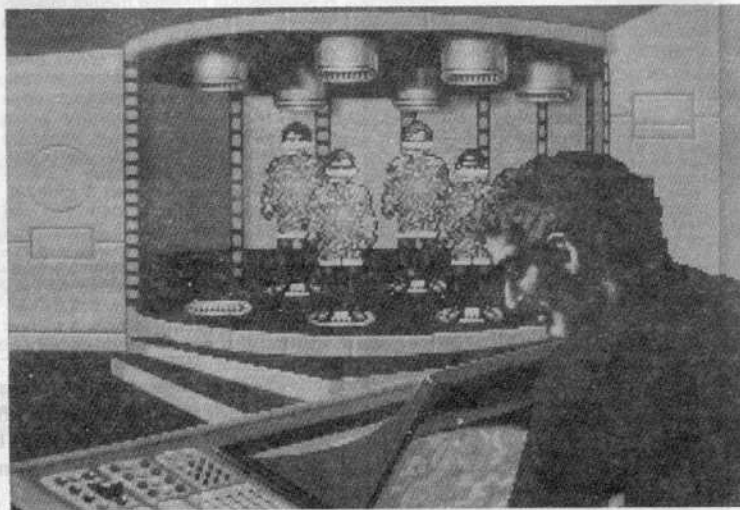
Ha már az előbbi programot "csemegének" becéztük, akkor a mostanival együtt lassan már egy egész gyümölcsöstál lesz az e havi News: az **Infocom** neve általában már élénk képzettársításokat okoz az edzetebb adventuristáknak, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy most a hetvenes évek egyik legnagyobb sci-fi bestsellerét vitték számítógépre. A **GATEWAY CORPORATION** története egy szokásos sci-fi sablonra épül: jövőben játszódó mese, melyben az emberiség kirajzik először a Naprendszer, majd más galaxisok meghódítására. Magától adódik, hogy egy szép napon titkokat idegen lényekre bukkannak — és ez már meg is adja a történet alapját. A tulajdonképpen hagyományos-

A **PIRATES**-en edződött szobakalózkodnak már ismerősen fog hangzani a **Rainbow Arts** új játékának címét kölcsönző sziget: **ST. THOMAS** egy kis angol földdarab a Karib-tengeren, ami a XVII. század tájékán körülbelül ugyanazt jelentette a khm, "szabadkereskedőknek" (értsd: kalózkodnak), mint mondjuk Tortuga. Tehát ismét telröppen az árboocsuásra a **Jolly Roger**, és félszemű/félszemű/félszemű Threepwood-palántaként fogunk vidám körutazást tenni a software-rendőrségtől hemzsegő vizeken. A német nyelvű játékon ugyan elég erősen érződik a **PIRATES** hatása, de a lényegesen kevesebb akció miatt inkább menedzsernek, mint igazi kalóznak érezzük magunkat benne. Maga a játék nem rossz, csak a grafikája tűnik egy kicsit gyengének a kilencvenes évek elvárásaihoz.

Amiga, PC

Az **Interplay** hatalmas hírvérrel beharangozott új játékának szomorú aktualitása van: már huszonötödik éve nem akarnak véget érni az **Enterprise** űrhajó utasainak kalandjai a Klingonokkal. A 'Dallas' névre haligató borzalommal vetekedő hosszúságú történet befejezése egyelőre még várat magára addig, amíg az utolsó statisztika — végelgyengülésben kihal a sorozatból — addig is egy jubileumi játékkal ünnepelhetjük Kirk kapitányt és társainak évfordulóját. A **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** végül is igazolta a várakozásokat: a Sierra és Lucasfilm által népszerűvé tett '3D animated arcade adventure' stílusba az űrharcok kivitelezésénél egy kis **WING COMMANDER**-t is becsapáztak — és máris készen volt a játék! A kalandrészt hét

## ▼ STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)





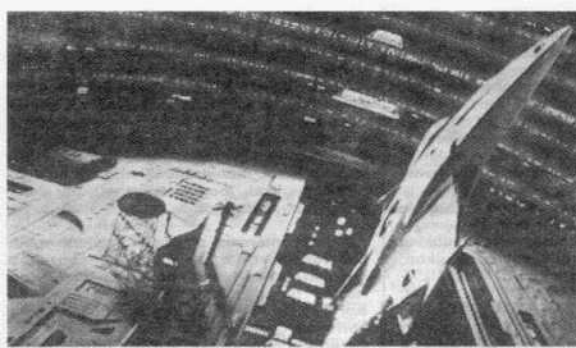
angol RAF egyik elit alakulata volt, amely számos polgári és katonai célpont elleni bevetésben kűntette magát, és mellesleg a veszteséglistáival is sokáig Nr. 1 volt az angol bombázókötellekek között. Az elmondottakból már mindenki kikövetkeztetheti a játék lényegét is — ha nem sikerült, akkor most úgyis elmondjuk: egy Avro Lancaster nehézbombázó legénységét (pilóta, navigátor, bombacélzó, géppuskások) fogjuk irányítani, és főleg éjszakai bevetésekben támadjuk a németek által megszállt Európa katonai (és néha: polgári) célpontjait. A sikeres bevetéseket (órsdát: a bombázó viszonylag egy darabban visszatért) szokás szerint különböző plectsnikkel és szalagokkal honorálják — az amatőrök pedig a RAF saját halottjának fogja tekinteni.

— PC, Amiga —

A sok háború után evezünk egy kicsit békésebb vizekre, ahol azért ugyanolyan hangosan zúgó motorok fogadnak bennünket: autóverseny. Meg Accolade. <TAPSI> A Forma I. úgy látszik még mindig nagyon piszkálja a fantáziájukat, mert nem bírják ki, hogy ne jelentessenek meg új feldolgozásokat belőle. Mint például most a **GRAND PRIX UNLIMITED**-et (lámának: TEST DRIVE CXLIII.). Túl sok mindent nem lehet irni egy ilyen jellegű játékról, mert a **GRAND PRIX CIRCUIT** (lámának: TEST DRIVE XXXII.) óta túl sok újat senki nem tudott hozni e téren: gyakorlás, éles verseny egy pályán, bajnokság. Illetve egy apró újdonság azért van: a szerzőknek valaki megsúgta, hogy VGA-kártya is van a világon, és lehet, hogy akinek ilyen van, az nem szánalmas négyzetekből rajzolt poligonokat akar látni a monitorán.

— PC —

Ha az előbb a békésebb vizekre evezünk, akkor most újabb evezés következik, meghozza vissza a háborgó vizekre: flotta-felvonulás jön. Helyszín a Csendes-óceán, az időpont (legalábbis a kezdeti) pedig már benne van a játék nevében: **TASK FORCE 1942**. Szimulátorok között elég ritkának számít, hogy egy hadihajó (pontosabban: egy egész flotta) parancsnoki hidján találjuk magunkat. Ezzel a kis kuriózzummal pedig a II. Világháború egyik legizgalmasabb részét, a Csendes-óceánon lezajlott japán-amerikai tengeri összecsapásokat (Korall-tenger, Midway-szigetek, stb.) játszhatjuk végig. A játék közben ugyan az embernek általában kicsit déja vu-érzése támad, mert úgy érzi, mintha a **WOLF-PACK**-kel és a **STRIKE FLEET**-tel játszana egyszerre, de már a forgalmazó neve is ga-



## △ GATEWAY (PC)

küldetésben dolgozza fel a sorozat érdekesebb epizódjait. (Tényleg, most már a 'Dallas'-ból is aktuális lenne egy játék, mondjuk ilyen küldetésekkel, hogy "Ki sziv el hosszabb szivart, mint Jockey?", "Ki iszik meg több whisky egy rész leforgása alatt?", "Hány melle van Pamelának?" — és így tovább. Biztos jó lenne.)

(Na jó, ebben a hónapban megúsztátok a Sierra-újdonságokat. De legközelebb már nincs kegyelem!)

## Szimulátor

— PC —

A szimulátorok között rögtön belemeglik egy név, amitől általában mindenkinek mosoly ül ki az arcára — aztán amikor megtudja, hogy ez hány lemezbe fog kerülni, akkor a mosoly feláll és továbbmegy. Természetesen a **Microprose**-ról van szó. Új műsorszámuk címének eleje (**F-15 STRIKE EAGLE**) már ismerős lehet, csak a cím végén éktelenkedő három vonás (III.) jelzi, hogy egy vadonatúj produktumról van szó. Azt talán mondani sem kell, hogy megint egy repülőgép szimulátort kapunk tőlük, az meg első pillantásra látható lesz, hogy a fejlesztés alapja ezúttal nem a jellegzetes Microprose-design, hanem a konkurencia **WING**- és **STRIKE COMMANDER**-je. Az egész kivitelezés különféle digitalizálók sűrű használatára utal, amikért mi ugyan nem rajongunk, de az kétségtelen, hogy egy minél nagyobb élethűségre törekvő szimulátornál hasznos szerzőknek bizonyulnak. Ez a végterméken meg is látszik: mindenki készítheti a felesleges helyet a winchesterén. Amiga-verziót nem is ígérnek (ott ez már nem nagyon fog menni), PC-ből pedig — tán mondani sem kell — 386-os, minimum 25 MHz-es, Soundblastterrel felszerelt konfigurációt ajánlanak hozzá.

— PC, Amiga —

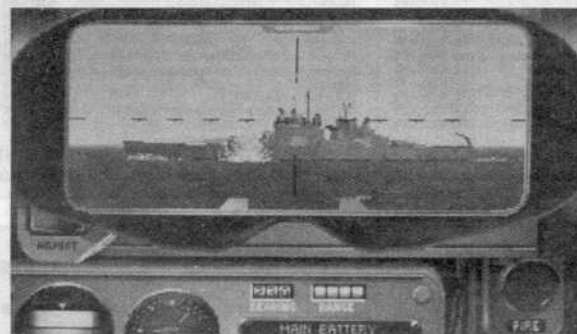
Még mindig **Microprose**, és még mindig szimulátor — csak az idő kerekét forgatjuk vissza egy csöppet. Túl messzire azért nem megyünk, csak ide a XX. század közepére, mikor is az emberiség egy II. Világháború nevű showmúsor keretében fáradzott azon, hogy kiírta önmagát. Ha ezeket a sorokat valaki olvassa, akkor megnyugtatóan közöljük, hogy a fáradozás eredménytelen volt — ellenben a légiháború egyik legkedveltebb "játékzere" jó témát szolgáltatott a Microprose-nak egy szimulátor erejéig. Ezt a játéksert úgy hiv-

ták, hogy **B-17 FLYING FORTRESS**, és az a — kétes — dicsőség fűződött a nevékhöz, hogy majdnem leradirozták a Föld térképéről Drezdát, Hamburgot és Berlint (Hiroshimát és Nagasakit viszont le is radirozták, pedig oda csak egyetlen bombát pottyantottak le). Ebben a szimulátorban tehát a változatosság kedvéért nem egy modern vadászgép nyergében ereretünk 'tire and forget'-rakétákat a radaron feltűnő pontok nyomába, hanem egy egészen újszerű érzéssel ismerkedünk meg: a vadkacsavadászatot most nem csak a vadász szerepét töltjük be, hanem a vadkacsáét is! A mi vadkacsáink az "odalent" levő polgári lakosság lesz — mi pedig a légvédelem és az elfogó vadászok vadkacsáit fogjuk játszani. Elég nagy darab célpont egy ilyen B-17-es — nehéz nem eltalálni... A játékból egyébként Amiga-verziót is ígérnek, mert a PC-s alap fejlesztésekor nem olyan minőségű látványra terveztek a játékot, mint mondjuk az előbb említett F-15 III-nál.

— PC, Amiga —

Ha már II. Világháborúnál és bombázógepek-nél tartottunk, akkor feltétlenül meg kell említeni az **Electronic Arts** új szimulátorát, ami a **HEROES OF THE 357TH** címet viseli. A videomániásoknak már ismerős lehet a név: igen, van egy ilyen film is, ami ugyan nem a VICO filmje, viszont van benne szerelem, meg érzelmes emberek, akik alkalmasint lebombáznak néhány dolgot. Az **Electronic Arts** nyilván úgy gondolta, hogy sokkal piacképesebb egy olyan szimulátor, amit már filmen is megnézhetek a lendő játékosok. A 357. bombázóérez az

## ▽ TASK FORCE 1942 (PC)



rövidüljék jelent mindenkinek: náluk már az sem baj, ha lópnak. **Microprose**-nak hívják a forgalmazót.

PC

A **Dynamix** a **RED BARON**-nal már megmutatta egyszer, hogy nem csak unalmas, aprócska és összecsapott kalandjátékokat (pl. **HEART OF CHINA**, **RISE OF THE DRAGON**) tudnak fabrikálni, hanem néha szimulátorokat is. Egy vadonatúj játékban (**ACES OF THE PACIFIC**) a II. világháború csendes-óceáni hadszínterének légiháborújába visznek bennünket, amelyben felvonul az amerikai és japán légitörzs több mint 30 különböző típusú gépe. Egy szimulátorú manapság már igazán elvárható, hogy a játékos a lehető legtöbb bombázó-, torpedóvető- és vadászbevetésen próbálhassa ki ráteremttségét, de a ráérősebb típusok akár a teljes csendes-óceáni légiháborút végigjátszhatják, a pearl harbori csapástól egészen 1945. augusztusáig, amikor az USA gyakorlatilag partraszállás nélkül, a levegőből kényszerítette megadásra Japánt. A grafika nyilván VGA (mi más?), 386-os gép és hangkártya ajánlott. A látvány kivitelezése természetesen már a szimulátorok új generációjának hagyományai alapján teljesen valós — a poligonok tavaly kimentek a divatból. Amiga-változat nem valószínű.

## Stratégia

PC, Amiga

Szegény **CIVILISATION** még alig jelent meg, máris elkezdtek követni a kópistákat. Ebben a kategóriában az első a **Millennium GLOBAL EFFECT**-je, amely arcátlanul ellopta Sid Meier csúcsprogramjának ötletét: civilizációs fejlődést fogunk játszani, városokat építenek, új területeket fedezünk fel és a technikai haladás is a mi részünk lesz. A **GLOBAL EFFECT** egy valamben azonban máris felülüljia a nagy elődöt: a játékot ugyan csak három játékos játszhatja, de ebből csak az egyik lehet a számítógép — itt tehát végre már egymás ellen is lehet küzdenünk.

Most egy kis **Interplay**-üdönség: egy scenario disk a **CASTLES**-hez. Ez a **NORTHERN CAMPAIGN** nevet viseli, tehát az építkezésekbe beleunt király északi hadjáratokba fog bonyolódni. Ha lapoztok egy pár oldalt, akkor megtaláljátok az alapjáték leírását, amelyből kiderül, hogy márhára nem tudtunk elmenni hódítani — lehet, hogy azért, mert ez a scenario disk is kelle-e hozzá?

PC, Amiga

A hagyományos tili-toll stratégiai rajongói egész biztosan kórkörös mozdulatokkal vonszolták körbe a nyelvüket az ajkukon, amikor a kezükbe kaparintották az **ULTIMATE MILITARY SIMULATOR 2.** részét. Mivel a gyártónak is érdeke, hogy a folyamat kórkörös mozdulatok biztosítását a számlájukra becsoport pénz folyamatosságát, most újabb darabkával kedveskedtek a jónépnek: egy scenario diskkel. Az **UMS II PLANET EDITOR** segítségével mindenki saját maga tervezheti meg leendő össze-csapásának színhelyét — mindaddig, amíg utánuk nem dobnak egy **UMS III**-at.

PC

Az amerikai **Maxis** neve talán nem túl sokat mond az Amigásoknak, de annál többet azoknak a PC-seknek, akik néhány **SIM**-mel kezdődő nevű játékban (**SIM CITY**, **SIM EARTH**, **SIM ANT**) már megpróbálták beletálatni a pointerrel azokba a lehetetlenné aprócska ikonokba. Ez az apró kelle-metlenség talán abból adódik, hogy a játékokat eredetileg Macintoshra tervezték, nem pedig olyan származás PC-tulajdonosoknak, akiknél az egér görögön félcentis vastagságban áll a kosz (kmm, ezek mi volnánk). Mindegy, ha egyszer az ember már hozzászokott a műtyűre ikonkákhoz, akkor az eddigi produkcióik mellől elég nehezen tudott felállni. Ez különösen így lesz az új **Maxis**-stuffnál, amelynek a neve teljesen formabontó módon nem **'SIM'**-mel kezdődik, hanem **'A-T'**-tal (**A-TRAIN**). Mihelyt valaki elkezd majd játszani vele, az első benyomása az lesz, hogy itt valakik egészen pófátlanul ellopták a **Microprose**

**RAILROAD TYCOON**-ját. Mentségükre legyen mondva, hogy mind a grafikai kivitelezést, mind pedig a menürendszert átforgatták a saját képükre, tehát ha mondjuk ettékintünk a téma ellopásától, egészen élvezetes kis játékban lesz részünk. Különösen sokat nem is kell ezen kívül elmondanunk róla, hiszen a játék tiszta **RR**: egy vasúttársaságot fogunk menedzselni, tőzsdézésel, menetrendekkel, vagonokkal, mozdonyokkal, meg mindennel, ami csak az **RR**-ben előfordul.

PC, Amiga

A hagyományos stratégiai játékok egyik kimeríthetetlen forrása a II. világháború: az eseményekben meglehetősen bővelkedhet év hadműveletei talán még akkor is egyre újabb témákat fognak kínálni, amikor az összes albán háztartásban **PC-k** vezérlik a mosógépet. Mivel a hírek szerint a jövő héten esedékes a mángortól feltalálása, ez még egy kicsit odébb van — a lényeg az, hogy **SSI** stratégiai programokat gyártó részlege, most egy kevésbé ismert, de a nyugat-európai hadszínter corszát döntő mértékben meghatározó csapatot választott ki feldolgozásra, ami végül is közvetlenül Németország bukásához vezetett. (Most akkor a hadművelet vezetett bukásához, vagy az, hogy az **SSI** ebből csinált játékot? — **CoVboy**) 1944. decemberének közepén a németek mindent egy lapra fektetve megindították offenzívájukat az Ardenneknben, szinte pontosan ugyanott, ahol négy és fél évvel korábban néhány nap alatt felgöngyölítették a szövetségesek frontját. A rossz időjárási viszonyok is a kezükre játszottak, és majdnem sikerült véghezvinniük ugyanazt. (A történet egy kissé szírupos feldolgozása volt 'A halál 50 órája' c. film.) A **PATTON STRIKES BACK** akkor kezdődik, amikor az üzemanyággal küszködő németek támadása kifutal, és a front déli részén előrenyomuló **Patton** tábornok 3. amerikai hadserege északra fordul és ellentámadásba lendül, igazi érdekesség a stratégiai programok rajongóinak — az akcióra áhítózo játékosok viszont inkább keressenek valami mást.

## ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft
Commodore Amiga 2000	75.120,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft
Commodore C64/II	11.680,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft
Philips CM 883/II stereo monitor	26.320,- Ft
Telmex 512 Kb óras memóriabővítő	4.000,- Ft
1.8 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft
Profax 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Roctec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft

Noris DR 1535 datássette	2.000,- Ft
Quickshot II joystick	552,- Ft
Quickshot QS. 113 IBM analóg joystick	792,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	392,- Ft
Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
Noname 5.25" DS/HD lemez	384,- Ft
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" MD2-D lemez	472,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Profax 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Profax 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Noris C15 C-64 kábeza 5 db.	312,- Ft
Action Replay MK.III	12.792,- Ft
4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft

Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Noris MB 10 3.5" lemeztartó	138,- Ft
Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Noris C-64/II porvédő	632,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft

**Posztterek, játékok**  
nagy választékban kaphatók!

**Üdönség PC-hez:**  
Thunder Board hangkártya 15.120,- Ft  
(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálatt!

## Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység

javítás/cseré, és videoszervizelés is

# PANZER GRENADIER

Ha valamilyen számítógép tulajdonosától azt kérnénk, hogy mondjon az első eszébe jutó software-házat, ami arról a fogalomról jut eszébe, hogy AD&D, akkor ezerből kilencszázkilencvenkilenc az SSI-t említené. A fennmaradó egy személy Balázs bátyó, aki a kérdésre reagálva azt mondta: mi az a "di-en-di"? Do not defect? Így tehát biztos mondhatjuk, hogy az SSI és az AD&D fogalma teljesen összefonódik — miközben mindenki megelégedzik arról, hogy az SSI-nak van egy másik részlege is, ami a szerepjátékokhoz hasonló mennyiségben (és főleg: minőségben) ontja magából a prima kis stratégiai játékokat.

A nagytónk alá kerülő PANZER GRENADIER nem nevezhető valami friss programnak, de azért választottuk éppen ezt, mert az egyik legjellemzőbb darabja az SSI stratégiai programjainak: aki ezzel tud játszani, az már elmondhatja magáról, hogy a többivel is tud. A játékok elkészítéséhez ugyanis nyilvánvalóan egy szerkesztőt használnak, amiben csak néhány grafikai modult kell kicserélni, és a játékos máris repülhet a vadonatúj játékkal.

A hagyományos stratégiák legkedveltebb témája a II. világháború hadműveletei. Ez ennél a játéknál sincs máskepp, sőt, a "páncélgrenátos" név azt is elárulja, hogy páncélos hadosztály(ok) különböző alakulatait fogjuk irányítani. A helyszín a Szovjetunió lesz, és mi német részről fogunk harcolni.

Miután mindenki sikeresen kitalálta, hogy 'Boot 2.0'-val indul a játék, bejelentkezik a főmenü, amelyből 'F1' megnyomásával indíthatjuk a kiválasztott hadműveletet, 'F3'-mal öt különböző hadművelet között válogathatunk, 'F5'-tel pedig egy előzetesen kimentett játékállást tölthetünk vissza. A hadművelet kicsinyített térképe a képernyő felső részén látható, amelyen piros téglalapok mutatják a hadosztályunk (hadosztályaink) kiindulási pozícióját, és nyílak a tervezett támadási irányt. Ez utóbbit nem árt megnézni a hadművelet indítása előtt, különben órákat fogunk kódroggni, mire végre egy ellenséges csapatra bukkanunk. Indítás után a funkcióbillentyűkkel beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a játék sebességét és máris bejelentkezik a játék képernyő.

A felső részen látjuk, hogy éppen melyik fázisban vagyunk. Ezekről részletesen majd később.

A képernyő legnagyobb részét a terep foglalja el, amelyet ide-oda scrollozhatunk a kurzor mozgásával. A jelölések szerintünk egyértelműek, de azért néhány szó erejéig foglalkozhatunk velük. Fehér ikonok jelzik a saját csapatainkat, barnák az oroszokat. Az ikonban levő ábra utal az alakulat típusára is. Kezdetben az oroszokat nem látjuk: csak akkor fog megjelenni a terepen, ha már felfedeztük őket, vagyis legalább



egyszer tüzet nyitott valamelyik egységünk-re. A sötét mezők erdőket jelentenek, amelyek nagyon lelassítják az alakulataink mozgását (néhány csapat nem is mozoghat benne), továbbá tüzelésnél akadályt jelentenek: csak közvetlen közelben (2-3 karakter) álló ellenségre lőhetünk erdőben. A sötét vonal jelzi az utakat: bármely egység itt halad a leggyorsabban (két-háromszor gyorsabban, mint mondjuk mezőn), tehát csak akkor célszerű letérnünk rólok, ha harchoz fejlődünk fel. Kék sáv mutatja a folyókat, amelyeken csak a gyalogság vagy a lövészek kelhetnek át, a többiek csak a hidakon közlekedhetnek. Fekete téglalapok mutatják a településeket (az első hadműveletnél például a keleten levő hid déli részén van két falu). Ezek is nagyon lelassítják a mozgást, továbbá akadályt jelentenek tüzelésnél. Fedezéknek úgyszintén kiválóak: egy városban beasott gyalogsági egység, akár több körön keresztül is feltarthat 2-3 páncélos alakulatot. Az említetteken kívül még egy terepforma van: ha páncélosainkkal mezőn haladunk keresztül, akkor szagot ponsor mutatja, hogy szépen feltúrta a földet, és az őket követő alakulatok ezen már jóval lassabban haladnak majd keresztül.

A játéktér alatt látható az aktuális egység megnevezése, valamint az S=1-5 mutatja az erejükét. Ez utóbbinak a tüzelési fázisban van jelentősége: egyrészt ennyiszor tüzelhet egy fázis alatt a megadott célpont-ra az alakulat, továbbá az ellenséges találati ezt csökkentik. Ha elfogy, akkor az egység állapota először "szétvert"-re (Disrupted) módosul (az egység nem lőhet és nem mozoghat), majd újabb találat(ok)nál meg-

semmisül. Az S értékét nem tudjuk növelni (utánpótlási fázis nincs), de ha az egység 3-4 körön keresztül nem kapott találatot és nem mozogtak, akkor az ereje automatikusan növekszik eggyel. Az egységek nevének jelentését néhány, az első és a második hadműveletből vett példán keresztül szemléltetjük (a zászlóalj és századjelzők természetesen változnak):

**Infantry Co.:** A 3. zászlóalj 2. gyalogsági százada. A gyalogosok lassan mozognak, tüzejük gyenge és mindössze 5-6 karakter távolságban levő ellenfeire tüzelhetnek. Beásva viszont kemény ellenfelek bárkinak, továbbá közelharcban (az ellenfél pozíciójába lépve) nagyszerűen alkalmasak tüzeiségi egységek ellen. Páncélosok megrohanásukat inkább ne erőltessük velük...

**Recon-Motorcycle (vagy Armored Car) Section:** Felderítők. Lőni nem lehet velük, viszont ők tudnak a legtöbbet lépni egy körben, tehát — ha vannak — nagyszerűen alkalmasak az ellenfél pozícióinak felderítésére.

**Tiger Company:** Tigris harckocsik. Nehéz harckocsik, nagy tüzevel, ráadásul elég sok ellenséges találat kell ahhoz, hogy egyáltalán egy egységet gyengüljenek. Ha vannak a hadtestben ilyenek, akkor mindig őket küldjük előre takarítani.

**Panzer IV (vagy Panther) Company:** Panzer IV (vagy Panther) közepes harckocsik. Tüzelésnél kicsit gyengébbek, mint a Tigrisek viszont valamivel gyorsabban haladnak.

**HMG Co.:** Géppuskás lövészek. Ez is gyalogsági alakulat, ugyanazokkal a mozgási jellemzőkkel (ezek is átkelhetnek a folyón), de a tüzelési fázisban az ő HIT-jeik



val többet érnek.

**Assault Gun:** Rohamlövegek. Ezek olyan harcocsik, amelyek a löveg nem forgatható toronyban van elhelyezve. Mozgásában valamivel lassabban haladnak, mint a páncélosok. Ez tüzelésnél annyi különbséget jelent, hogy ezeknél teljesen nyílt terepen is többször kapunk *No Line of Sight* (Nem tudják a célpontot befogni) üzenetet, viszont ha a célpont kabé szemben van velük, akkor majdnem mindig célba találunk.

**Mortar Section:** Nagy kaliberű, meredek rózpályán repülő lövedékekkel tüzelő mozsárágyúk (vagy inkább aknavető). A többiekhez képest borzasztó lassan mozognak, viszont ezeknek nem jelentenek tüzelési akadályt az erdők és a városok (tehát akár egy erdő másik oldalán levő ellenségre is lőhetünk velük). A lőtávolságuk is nagyon nagy (ami a képernyőn látszik, arra lőhetünk is velük), viszont 3 karakternél közelebb álló ellenséget nem tudnak eltalálni. A nagy lőtávolság miatt lehetőleg ne engedjünk a közelükbe senkit, mert a gyalogsági tűz is nagyon hatásos ellenük. A mozsáraknak egy tüzelési fázis kell, hogy belőjenek egy célpontot, tehát ha ebben a körben már léptünk velük, akkor az azt követő tüzelési fázisban általában egyetlen találatot sem szoktak elérni.

**Artillery:** Tüzérség. Az oroszoknál ezek általában egy adott helyen vannak beásva, nálunk meg úgy működhetnek, mint a rohamlővegeink.

**Regimental HQ:** Parancsnokság. Nem mindegyik hadműveletben van. Lehet védekezni is, de mi inkább hátul kullogtunk ezzel, mert a játék célja nyilván nem az, hogy mielőbb elveszítsük a parancsnokságunkat.

**Pioneer Battalion:** Utászok. Csak a 2. hadműveletől kezdve lesznek, mert onnan egy nagyon kedves kis tréfa vár bennünket már rögtön a játék elején. Az észak felé vezető út első kanyarja előtt (közvetlenül az erdő mellett álló 4 alakulatnál felett) a terep teljes szélességében egy 2-3 pozíció szélességű aknamező húzódik. Ez a mókás berendezés arra jó, hogy ha egy egységünkkel egy elaknásított pozícióba lépünk, akkor az pont olyan, mintha az ellenség a tüzelési fázisában kapott volna egy találatot (gyalogságnál rögtön csökken is eggyel az erő). A már felfedezett aknamezőket zöld pöttyök jelzik. Ha egy elaknásított pozícióba utászokkal lépünk, akkor ugyan alattuk durran egyet a föld, de a pozíciót azonnal meg is tisztítják az aknáktól, tehát az utánuk következők már szabadon áthaladhatnak. A második hadműveletet tehát úgy kezdjük, hogy a mozgási fázisban az utászokkal utat nyitunk a két észak felé vezető úton. Itt egyébként lesz még egy aknamező, körülbelül a terep közepén. Harcabn és mozgásnál az utászoknak egyébként ugyanazok a jellemzők, mint a gyalogságnak.

Ennyit akkor a különböző csapatokról. A képernyő alsó részén a TURN felirat mutatja, hogy hanyadik körben vagyunk, a TIME pedig hogy éppen hány óra. Ez utóbbinak nincs különösebb jelentősége. A felirat feletti részt használják a különböző fázisok üzenetsornak.

A játék több logikai fázisra van bontva, amelyeken belül különböző parancsokat adhatunk az aktuális egységnek. Az egység kiválasztása egyszerűen úgy történik, hogy clickelünk egyet rajta a kurzorral, majd miután megváltozott a színe, beállítjuk a célpontot vagy mozgathatjuk a joystickkel. Ha az egységnek nem akarunk parancsot

adni, akkor újabb clickelk törölhetjük a kiválasztását. Az egy fázisban már nem akarunk többet lépni akkor az 'F1' megnyomásával léphetünk a következőbe.

#### (OBSERVATION PHASE)

Ez ugyan csalafinta módon felderítést jelent, de mivel az ellenség felderítésének módszere a fentiekből már kivilágot (ha már lő ránk, akkor fel van derítve), valami másról lesz szó benne. Itt lehet a kiválasztott egységeket beásvi (*Unit diggin in*) vagy a már beásvott egységeket (*villogva jelzi őket*) újra mozgathatóvá tenni (*Unit combat ready*). Beásvi maximum csak a gyalogságot érdemes (harcocsikait nem is lehet), azokat is csak akkor, ha az ellenfél tüzérsége lövi őket, vagy páncélosok közelednek hozzájuk. Beásva nehezebben találják el őket, és a találatoktól kisebb mértékben fegy az erejük.

#### (FIRE PHASE 1)

Első tüzelési fázis. Clickeljük rá arra az egységre, amelyel tüzelni akarunk, és miután a kurzor színe megváltozott, válasszuk ki a célpontot. Ha az egységünk ebben a fázisban már tüzelt, akkor *That unit is unable to fire* üzenetet kapunk. Ugyancsak nem lehet tüzelni a szétvert egységeinket. A célpont kiválasztása után a következő három dolog történhet:

— az egység a rá jellemző tüzelési módszerrel elkezd lőni. F mutatja a tüzelő egységet, és a robbanások azt, amelyikre tüzel. Az üzenetsorban *Target Missed* felirat mutatja, ha nem találtunk. *Target Hit* pedig a sikeres találatot. Vesztéseget természetesen csak az utóbbi esetben szenved a célpont, annak a függvényében, hogy milyen egység, milyen célra tüzelt. Nyilván egy páncélos találatja nagyobb veszteséget okoz egy gyalogságnak, mint a gyalogságé a páncélosnak. Mivel az eltalált célponton a maximális erőcsökkenés csak 1 lehet, nyilván a program az egység erejét törtekkel csökkentti, és minden találatnak megvan a maga értéke — csak ezt nem kötötték az orunkra.

— *No line of sight* üzenetet kapunk. Ez azt jelenti, hogy a kiválasztott egységünk nem tud erre a célpontra tüzelni, mert az vagy fedezékben van, vagy pedig olyan tereptárgy van közöttük, ami akadályozza a lövést. Kereshetünk új célpontot neki.

— *Out of range* felirat érkezik akkor, ha a kiválasztott célpont hatótávolságon kívül van.

Természetesen nem muszáj minden egység lövési lehetőségét kihasználnunk, de ugyanabban a fázisban minden egység csak egyszer lőhet annyit, amekkora az ereje. Célzerű a kiválasztott célpontokra ösztönözni zúdítani, azaz több egységgel addig lőni rá, míg valamelyik meg nem semmisíti. Az elsődleges célpontok mindig a hatótávolságon belül levő ágyúk és tankok legyenek, hiszen a legnagyobb kárt azok okozhatják.

#### (MOVEMENT PHASE)

Itt mozgathatjuk az egységeinket. A mozgatóshoz válasszuk ki az egységet, majd amikor a kurzor szint változt, mozgassuk a kívánt irányba. A 'tűz' gomb újabb megnyomásával bármikor abbahagyhatjuk a mozgást. A megtehető lépések száma a terep függvénye: míg erdőben körönként csak kettő-három léphet egy alakulat, addig úton haladva akár tizenötöt is. Egy-két lépéssel az utolsó előtt a kurzor színe ismét vált, jelezvén, hogy nemskorára elfogyasztjuk mozgási pontjainkat. Ha az alakulatot tovább mozgathatunk, néhány lépés múlva *Not enough movement points* üzenettel a program befejezi a léptetést.

Ha valamelyik alakulattal olyan terepre akarunk lépni, ami az adott egység számára nem engedélyezett (például páncélosokkal akarunk egy folyón átkelni, vagy mondjuk ágyúkat akarunk átvinni egy településen), akkor *Terrain impossible* üzenetet kapunk.

A mozgást egyébként szintén fel lehet használni támadásra: ha az éppen mozgatható alakulatunkkal olyan pozícióba lépünk, ahol ellenséges egység áll, akkor közelharc alakul ki. Ez tulajdonképpen ugyanolyan, mintha tüzetünk volna (az üzenetor iratja, hogy *Target hit/missed*), de mivel egy pozícióban csak egy alakulat állhat, az egyik mindenképpen el fog veszni. Ha az első üzenet Target hit volt, akkor mi győztünk. Ha például egy páncélos egységnek már 4-5 találatot benyomtunk a mi páncélosainkkal, akkor nyugodtan nekisétálhatunk egy kettes erősségű gyalogsággal, mert ilyenkor már az is eltakaríthatja. Ha még egyszer sem találtuk el az ellenfelet, akkor inkább ne intezzünk közvetlen támadást ellene, mert biztos, hogy mi fogjuk elveszíteni a támadó alakulatunkat.

#### (ENEMY FIRE PHASE 1)

Most az ellenség fog lőni. Itt le lehet mérni, hogy milyen erősek az alakulatai: ahányszor tüzelnek a célpontjakra, annyi az erejük is.

#### (FIRE PHASE 2)

Most jön a mi második tüzelési fázisunk. Ha az előbb egy virgore orosz páncélos bukkant elő a semmiből, és három durranott egy arra kőszáló ártatlan gyalogságunkba, akkor most arra zúdíthatunk ösztönzettel.

#### (ENEMY MOVEMENT)

Az ellenfél mozgási fázisa. Itt természetesen csak azoknak az alakulatainak a mozgását látjuk, amelyeket eddig már felfedeztünk. Miután a főerők találkoztak, az oroszok már nem nagyon szoktak mozogni inkább védik a pozícióikat. Esetleg olyankor szoktak hátrálni néhány lépést egy alakulattal, ha az az előző körben 4-5 találatot is benyelt.

#### (ENEMY FIRE PHASE 2)

Az orosz felé második tüzelési fázisa. Ezzel a kör véget is ért. Az üzenetsor tájékoztat bennünket, hogy a programnak mi a véleménye az állásról. *Victory level is questionable* mutatja a még időntelen helyzetet, *Minor* a csekély, *Major* pedig a döntő győzelmünket, majd 'F1' után játékállást menthünk és továbbbogarhatunk a következő körre.

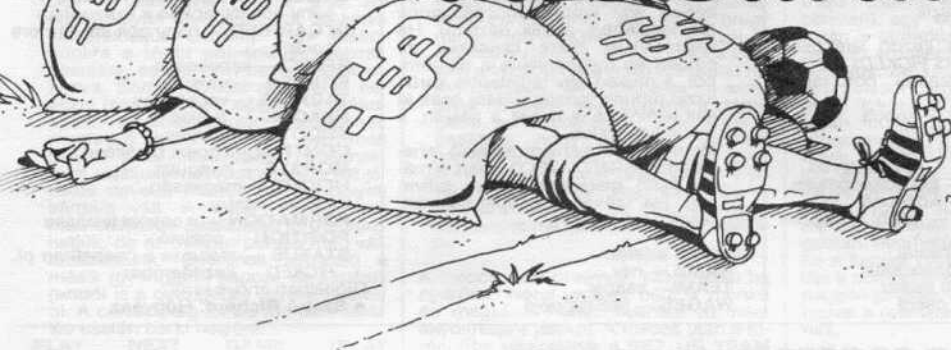
Az értékeléstől függetlenül tovább lehet játszani mindaddig, amíg a program véget nem vet a partinak. Ez az első hadműveletnél a 12., a másodiknál a 14., a harmadiknál a 16. (és így tovább) lépésben esedékes. A második lépés után visszatérünk a főmenübe és új hadműveletet választhatunk vagy újra próbálkozhatunk az előzővel.

Különösebb tippekkel nem nagyon akarunk fárasztani benneteket, hiszen aki valaha is játszott már ilyen jellegű játékkal, annak ügysem tudnánk semmi újdonságot mondani — aki meg nem, az valószínűleg egy szót sem értene belőle.

A PANZER GRENADEIER grafikája ugyan nem fogja megdobogtatni az akciójátékokon nevelkedett játékosok szívét, de a hagyományos stratégiák kedvelői elég jó szórakozásra lelnek benne (különösen a második és az ötödik hadműveletet tekintve). A játékot eredetileg lemezre tervezték, de mivel különösebb akadályt nem jelent az átírás, kazettás verzió is elképzelhető belőle.



# MANAGER PROGRAMOK



Amióta egyáltalán mikroszámitógépek léteznek, s azokra játékokat fejlesztettek, se vége se hossza a manager típusú játékoknak. A nyolcvanas évek első felében még elsősorban csak szöveges felépítésű, mai szemmel talán kidolgozatlanak tűnő sport-manager programok futottak ki a piacra. Később azonban ezen a téren is jelentős fejlődés mutatkozott. Az egyes sport-játékok a képernyőn is játszhatóvá váltak, az animáció, a kidol-

gozás mind fejlődött. Azonban a manager típusú játékok a mai napig kevesebb látványt nyújtanak, mint a kizárólag szimulációs programok. Ennek az az oka, hogy itt nem elsősorban a kidolgozás, a látvány a fontos, hanem az ész, a stratégia, s aki szereti a sportot, no meg van benne némi manager hajlam is, az most kiélheti magát. A sport-manager típusú játékok között kétségtelenül a legnépszerűbbek a focival kapcsolatosak, melyek különféle

kupaküzdelmeket dolgoznak fel. Számos ilyen játék van közkézen, régebbi és újabb egyaránt. Most 4 program ismertetését zúdítjuk rátk, elsősorban azért, mert semmi kedvünk a továbbiakban az asztal lábát támasztani velük, no meg a kazettás 64-eseknek is legyen egyszer pirosbetűs CoV-uk, mert ugye mondanunk sem kell, hogy ezeknek a játékoknak C64-en kazettás változatai is léteznek...

(Amigásoknak kávéüznet — CoVboy)

## SUPERLEAGUE SOCCER — Impressions (1990)

Az induláshoz először is nyomjunk egy 'SPACE'-t.

Ezután választatunk csapatot, kerek 20 közül. A csapat kiválasztása PORT 2-be dugott joy segítségével lehetséges. Ezután válogathatunk a képernyő felső részén lévő ikonok közül. Sorban: CHANGE — lehetőségünk van megváltoztatni a csapatok nevét (TEAM NAMES), és a játékosok egyes paramétereit (PLAYER DETAILS). A menüből az EXIT-tel tudunk kilépni.

LOAD/SAVE — használatakor különösképpen nem kell hogy kitérjék. Lehet kazettán és lemezen is tölteni/menteni.

Megjegyzés: A LEGEND törésű program LOAD/SAVE opciója hibás kazettán, nem működik, töltsénel azonnal lefagy. Sajna...

CONTINUE — továbblépés a következő ikonokra.

Visszalépés úgy lehetséges, hogy a kereten kívülre visszük a nyílát és FIRE.

A CONTINUE választása után további öt ikon közül választatunk.

TABLE, MONEY, TRAIN, PICK, PLAY

TABLE — választása újabb öt ikont eredményez:

FIXTURE — megnézhetjük a soron-

következő mérkőzéseket:

A játék két száma, mérkőzés helye (AWAY, HOME) idegenben, otthon, mérkőzés a bajnokságokban névze, pl. LEAGUE GAME — meccs a szövetségben (ligában)

LEAGUE CUP — kupamérkőzés a ligában stb, ezután található az ellenfél csapatának a neve;

FULL — választásával megnézhetjük csapatunkat a bajnokságban.

A P jelzi a fordulók számát, a W a megnyert meccseket, D a döntetleneket, az L az elvesztett meccseket, az F a rúgott, az A a kapott gólok számát. A PTS a pontszámunkat mutatja.

HOME AWAY — az otthon, idegenben játszott mérkőzések alapján összeállított táblázat, sok értelme nincsen.

CUP — öt kupában vehetünk részt (először csak kettőben): F.A. CUP, LEAGUE, EFA CUP, UEFA CUP, valamelyiket választva egy kis táblázatot kapunk.

GAME ON — játékhet VENUE... GAMES

MONEY — választása újabb ikonokat eredményez.

FINANCE — a meccsből befolyt összegek. Felül látható a játék for-

duló száma alatta: a belépődíjból befolyt összeg, a reklámokból befolyt összeg, a nézők kajáltatásából befolyt összeg. Alatta láthatjuk a meccs összes bevételét. Ezalatt a kiadások vannak nyilvántartva. A játékosok heti gázsija, a foci pályáért kiadott mani, a rendőrségnek adott pénz, törlesztés a banknak. Ezalatt láthatunk egy értékelést a kiadásokról, alatta láthatjuk az összes pénzünket.

LOAN — ezzel az opcióval tudunk kölcsönt felvenni

UP — pénz felvétele 1000-ekben

DOWN — törlesztés szintén 1000-ekben

EXIT — visszalépés

BOY — játékosvásárlás

— elsőosztályú csapatokból

— más osztályokból

— iskolásokból — ingyen vannak

— külföldi klubokból

SELL — játékosok eladása

CONTRACT — új szerződés kötés a játékosal. Lehet 60x1 meccsőt — 400x7 meccsőt

TRAIN — a játékosokkal kapcsolatos infok

RESERVE — ki tudjuk választani a cseréket

INFURY — megbetegedett játéko-

PICK — a csapattal kapcsolatos ügyek

**FORMATION** — a csapat jelenlegi felállításának változtatása. Válaszszuk ki a megfelelőt pl. 5, 4, 1, ekkor védelem 5, középpálya 4, csatársor 1-es erősségű

**SELECT** — a kezdőjátékosok összeállítására

**PICK** — játszik (kezdő)

**AVA** — nem játszik

**INFU** — beteg

Felül látható a kezdő játékosok száma (**PLAYERS PICKED**)

**TACTICS** — játékos posztjának megváltoztatása

**GOALKEEPER** — kapus

**L BACK** — bal hátsó

**R BACK** — jobb hátsó

**C DEFENDER** — középhátvéd

**C MIDFIELD** — bal középpályás

**C MIDFIELD** — középső

**R MIDFIELD** — jobb középpályás

**L WING** — bal csatár

**STRIKER** — középcsatár

**R WING** — jobb csatár

**SUBSTITUTE** — csere

**PLAY** — meccs indítása

**IMMEDIATELY** — csak a végeredményt írja ki góllövőkkel

**SHORT** — meccs lejátszása, elég bonyolult

**FULL**

Ha a kettő közül valamelyiket választottuk a képernyő megfelelőzik. Felül a pálya, alul pedig a csapat játékosainak nevei láthatóak. Itt a nyíl helyett egy embert mozgathatunk (én legalábbis annak néztem). Ha valamelyikre nézre rávisszük az embert és megnyomjuk a tűzgombot, a muksó egy téglalapba kerül, azzal tudunk mozogni. Már csak ki kell jelölni az új helyet a pályán, s máris odszaiad.

Mindenkinek ajánlom az első lehetőséget (**IMMEDIATELY**), mert a másik kettő magyarul szólva hülyeség. Ha ütöképes csapatunk van, úgyis nyerünk!

**Játékos adatai:**

**NAME** — név...

**TEAM** — csapat...

**WAGES** — heti ruppója

**WORTH** — a játékos értéke

**AGE** — életkor

**CONTRACT** — szerződés (meccsekben értendő)

**GAMES PLAYED THIS SEASON** — hányszor játszott ebben a szezonban

**IN CARRIER** — hányszor játszott karriere során

**GOALS SCORED THIS SEASON** — hány gólt lőtt ebben a szezonban

**IN CARRIER** — hány gólt lőtt karriere során

**SPEED** — sebessége

**FITNESS** — ereje

**TACKLING** — védekezés

**HEADING** — fejelés

**SHOOTING** — lövés

**CONTROL** — poszt betöltése

**MORALE** — hangulat

**HEIGHT** — magasság

**SIDE** — oldal

**FORMATION** — a csapat felállása

**POSITION** — pozíció

**STATUS** — státusza a csapatban pl.

**PICKED** — kezdőember

Dióhéjban ennyit erről.

• Szabó Richárd, Hógyész

## SUPERSTAR SOCCER — (1987)

Ez a program igaz 1987-ben készült, szóval sok jót nem kell várni tőle, de ha valaki szereti a menedzserjátékokat, kellemesen fog csalódni (aki viszont eddig nem szivlette őket, akkor majd most megszereti). Annak, aki először tölti be ezt a játékot, és ismerős az újabb (89-91-es) szerzemények világában, azonnal fel fog látni, hogy az **OMNI-PLAY BASKETBALL**-al szinte teljesen azonos a menürendszer, s ahogy később kiderül, az egész játék. A címből persze kiderül, hogy fociról van szó. A küzdelmek összesen 4 osztályban (ligában), plusz a kupaversenyben folynak. Rendkívül sok, az ilyen játékoktól nem megszokott csapat van, melyek klubcsapatok. A sok, ligáinként 16, összesen 64 csapatot jelent. Egy csapatban 10 fő játszik, amiből egy meccsen 8-at lehet nevezni (a nevezést lásd később), a pályára viszont a kapussal együtt 6-6 játékos léphet. Minden játékosnak van neve, tudásszintje egy számmal 1-99-ig kifejezve, életkora, és posztja. Most a menüpontokról, és közben a játékról írok (nem sorban, csak úgy össze-vissza) (**Ez végülis egyértelmű, nem? — CoVboy**):

**THE LEAGUE STATUS** — Itt megtudhatjuk, hányadik éve alakult csapatunk, ebben az évben hány meccset játszott, és más hszontalan dolgok. Semmiire sem jó.

**TEAM HISTORY** — Ez sem túl hasznos. Visszatekinthetünk a csapat múltjára az eltelt utolsó kilenc év távlatából. Info a nyert, veszett, döntetlen meccsekről, rúgott, kapott gólok számáról, kupagyőzeleimekről, az összes csapatához viszonyított rangsorban elfoglalt helyükről évekre lebontva, valamint összesítve. A joy főle huzajlásával ugyanúgy megnézhetjük más csapatok hasonló eredményeit is.

**GAME SCORES** — Az előző hét összes eredménye egy jó hosszú listában.

**PLAY OFF TREE** — A kupában játszott, vagy ezután játszódó meccsek

áganként lebontva. A kupa a ligától függetlenül, úgy mint a valóságban is. Tehát a 4. liga utolsó helyezette is nyerhet kupadöntőt (persze elég kicsi az esély rá). Az első kupameccs a ligában lejátszott harmadik mérkőzés után köszönt be, azután két meccsenként. A kupa 6 fordulóból áll, a hetedik a döntő.

**NEW LEAGUE** — Újból kezdhetjük az egészet az elejéről. 4. liga utolsó hely, új (és nagyon béna) játékosokkal.

**RECRUIT A PLAYER** — Itt gyánthatunk új fickókat magunknak. Először is a joy főle huzásával válasszuk ki azt az embert, akit kirúgnunk (vagyis a helyére új játékos generálunk). Nyomjuk meg a gombot (**FIRE**), és az adatai megjelennek a játékosok nevei alatt. Ilyenkor még mindig kiléphetünk ha meggondoltuk magunkat, a **CANCEL**-ra cickelve. Szóval, ha maradtunk, a **NAME**-nél, a gombot nyomva a játékosnak új nevet adhatunk (maradhat a régi is). A név alatti sorban a **SHILL**-re cickelve és a gomb lenyomva tartása mellett a joyt jobbra húzva növelhetjük, balra csökkenthetjük a játékos tudásszintjét. Igaz, hogy egy játékos maximum pontja 99 lehet, de itt a növelés csak 50-ig történhet. További növelést az edzőtáborban (lásd később) érhetünk el. De a dolog nem olcsó mulatság, 1 pontnyi növekedés 4 pesztánkba kerül. Vigyázat! Ha egy játékosnak megváltoztatjuk a nevét, akkor a tudása automatikusan nullázódik. A tudásszint alatt található a játékos posztjára vonatkozó rész. Az előzőhöz hasonlóan a **POSITION**-ra cickelve, s a gombot nyomva tartva jobbra-balra módszerrel választhatunk a játékosnak pozíciót. Ezek: **CENTER FORWARD** — középcsatár, **LEFT WING** — balszélső, **RIGHT WING** — jobbszélső, **RIGHT DEFENSE** — jobb hátvéd, **LEFT DEFENSE** — bal hátvéd, **GOAL KEEPER** — kapus. Ezenkívül jobb oldalon alul láthatjuk, hogy ha a játékos a jelenleg beállított

állapotban hagyjuk, mennyi pénzünk marad. Ha minden megfelelő, cickeljünk az **OK**-ra. Ha nem, úgy válasszunk a **CANCEL**-t. Az újonnan gyártott játékos 17 évesen kezd. Az emberkéket úgy 30 éves koráig érdemes megtartani, de lehet tovább is, csak akkor nagyon hamar fárads. Ilyenkor célszerű úgy kis ráfizetéssel fiatalra cserélni (lásd a következő pontot). Még egy megjegyzés, a posztokat ne nagyon váltogassuk, jó az úgy ahogy van.

**PLAYER TRADE** — játékoseladás, vétel. Ha egy játékos kiöregedett, vagy túl kicsi a tudása, célszerű elcserélni fiatalra, vagy jobb tudására. Ez persze nem ingyen van, először is válasszuk ki a **VIEW TEAMS**-el azt a csapatot, ahonnan a kívánt játékos szerződöttni akarjuk. Ezután cickeljünk a **PLAYER TRADE** feliratra, s az első játékosunk egy fehér sávba kerül. Mozgassuk a sávot az eladandó játékosra, nyomjuk meg a gombot, majd tegyük ugyanígy az ellenfél játékosával (lehetőleg a kiválasztott játékos a miennkel azonos posztion legyen, mert másképp az üzlet nem fog sikerülni, — vagy nagyon sokat — 200-300-at kell fizetni). Ekkor a gép kijelenti, hogy az elbírálása ennyi és ennyi (10-30) valutánkba kerül, és megkérdi, hogy emellett is tartjuk-e vásárlási szándékunkat. Aztán megkérdi, mennyit akarunk fizetni (lehet 0 is). Ezután kis szünet, míg a bizottság megtárgyalja az ügyet ha **OK**, akkor az utolsó szó **accepted**, ha nem (ez van többször) akkor **rejected**. Ha nem fogadják el, nem kell búsulni, lehet újra próbálkozni, persze ekkor már egy elbírálási nyit kevesebb.

**IMPROVE TEAM** — edzőtábor, ahol 1-300 ruppónyi összeget áldozva az egész csapat tudásszintje növekszik, a ráfordítással arányban (300-nál mindenki 5 pontot, de van, mikor többet, úgy 7-8 is lehet). Egy évben természetesen csak egyszer lehet edzőtáborozni.

**DIVISIONS** — itt váltogathatunk a ligák közt, megnézhetjük, ki hogy áll.

**SET UP TEAM** — itt állíthatjuk be a nevezéseket. Akit nevezünk, szürke lesz, a többiek fehéren maradnak. A képernyő bal oldalán a játékosállományt látjuk, mindenféle pontjaikkal együtt. Jobb oldalon a csapatot felülről látjuk, a kapu mögötti szemszög-ből. A játékosokat nevük jelzi. Az egyik pályán lévő játékosra kiciklelve kicserélhetjük bármely más játékosunkra a többi pályán lévő játékost, cseréket, és be nem nevezetteket tekintve. Sérült játékost nem lehet nevezni (sérülést lásd lejjebb). A játékosokat lehetőleg saját posztjuknak megfelelő helyre rakjuk be, mert más helyen jóval kevesebbet nyújtanak, mint sajátjukon. A rossz helyre tett játékos neve a normál szürke helyett sárgára vált. A **VIEW TEAMS**-szel más csapatok beállításait is megnézhetjük, de az övéken persze nem változtathatunk. Cserének célszerű a másik (gyengébb) kapust, és a másik (ebből is a gyengébb) centert leállítani. A center elég jól be tud állni sérülés esetén bárki helyére.

**PLAY NEXT GAME (PLAY PLAYOFFS)** — Ez a pont egy másik

képnyőre vezet, ahol a játék gyorsítását állíthatjuk le a reális (1) és 15x-ös (ez az ajánlott) gyorsításban. A 15x-ös gyorsítás a legcélszerűbb, de még így is eléggé vizilabda eredmények születnek (9-0, 11-3 stb.). A játékot ketten is játszhatjuk, de nem a szokott formában, hanem úgy, hogy az egyik joy-ról a középsatárral, a másiktól pedig a kapussal nyomulhatunk. Persze lehet valamelyiket (vagy mindkettőt) a **COMPUTER**-re bízni. Itt állíthatjuk még be, hogy a meccs közben a taktikát (erre majd mindenki rájön magától), és a cseréket mi akarjuk-e állítani, vagy rábizzuk a gépre (jobb, ha mi csináljuk). Itt lehet azt is beállítani, hogy a meccs élesben menjen, vagy csak barátságos (gyakorlás). Ha minden kész, mehet a játék: **PLAY GAME**, vagy **CANCEL**-lel vissza a menübe. Ja, még itt lehet a két csapat mezzének színeit is beállítani.

A meccs nem unalmas, kifejezetten ha nyerünk. Néha viszont beüt a ménkü és megsérül valaki. Ilyenkor az nem folytathatja a játékot. A meccs után a főmenübe visszatérve a **SET UP TEAM** pontnál a játékosok neve utáni adatok

közt van egy I (*injured*) betűvel jelzett oszlop. Ez a legtöbb játékosnak 0. Az előbbi meccsen leserült játékosnak ebben az oszlopban egy szám van 1-9-ig. (többet még nem láttam). Ez a meccsek teltével folyamatosan csökken. Azt jelenti, hogy a sérült hány meccsben nem játékosképes még. Hát ennyi. Ha kimaradt valami, akkor majd mindenki rájön magától. az elején célszerű egy 60-70-es centert venni, aztán a támadósort, majd végül a védelmet erősíteni. Lehetőleg fiatalokat vegyünk, de kihasználhatjuk, hogy nagyon olcsón juthatunk nagy tudású (örögbebb fickókhoz, akiket később ugyanolyan tudású fiatalra cserélhetünk. A programnak van egy két hibája. Az egyik, hogy a C64-en borzasztó lassan tölt, akinek nincs **FOSTLOAD**-ja, fel se vegye. A másik, hogy egy 20-25 éves, 90-en fölül tudású csatár mellett mindegy milyen a többi fickónk, nyugodtan nyerhetünk a legjobbak ellen, ha a kapust mi irányítjuk, a centert pedig a computer-nek adjuk. Azért ez egy nagyon jó játék, sok kellemes órát szerezhethet a menedzser kategória kedvelőinek.

• **Bereczki Zoltán, Gyula**

## FOOTBALL MANAGER — (1985)

Kérdésokról kiválaszthatjuk a 86 csapat közül, hogy kikkel akarunk játszani. (A **NO** lépteti tovább a nevetek.) A **YES**-re clickelve egy ábrát kapunk tőlük. Az alsó kettő magától értékelődik, a felső hármat mondom inkább (balról).

1. Ezzel az ikonnal bejuthatunk az irodába, ahol különböző emberek fogadnak (ld. később).
2. A csapatunkat rendezgethetjük vele (eladás, cseré, névsor stb.).
3. Ha az ikonra rávisszük a nyilat, akkor kiválaszthatjuk, hogy akarjuk-e éleiben látni a meccset, vagy csak a végeredményre vagyunk-e kíváncsiak, valamint, hogy csak a pozíciójukat és az erősségüket jelölje ki a program, vagy a többi adatot is (életkor, játszott meccsek száma stb.).

Az 1-es ikont választva megjelenik egy hat pofát tartalmazó kép. A felső sorban balról:

1. Megjelenik könyvelőnk füzetkéje, és közül velünk néhány adatot a klub anyagi helyzetéről.
- WEEKLY WAGES** — A heti bevétel **IN THE BANK** — Pénzünk a bankban **LOAN OF** — adósságunk
2. Az **igazgató** (nincs értelme)
3. A **doki**. A beteg játékosainkat látogathatjuk meg nála.

**Lent balról:**

1. **Bank Igazgató**. Itt tudunk kölcsönt felvenni és adósságot törleszteni.

**A kérdései:**

**DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY** — Akarsz kölcsönt felvenni?  
**DO YOU WANT TO PAY OFF SOME OF YOUR LOAN** — Akarsz kifizetni egy kicsit az adósságodból?

2. Ettől az ípsétől tudunk játékosokat venni.

**NAME** — név

**POSITION** — pozíciója

**AGE** — életkor

**GAMES PLAYED** — játszott meccsek száma

**SCORED** - ..**GOALS** — rúgott gólok száma

**RATING**- ... **OUT OF 100** — erőssége

**WÖRT** - ár

**BANK BALANCE** — a bankban lévő pénzünk

**DO YOU WISH TO SIGN HIM** — Be akarod venni a csapatba

3. Az edző

**TOTAL RATING** — A csapat összes tagja erősségének összege

**AV. PLAYER IS** — A játékosok átlagos erőssége

A főmenüből fönt a második ikont választva egy hat ikont tartalmazó menübe jutunk. Fent balról:

1. Itt tudunk játékosokat eladni (a csillaggal jelölték vannak a csapatban). A gép kínál értük egy árat és ez alapján lehet eladni.
  2. A kupára clickelve megtudhatjuk csapatunk nevét (valószínűleg mindenkinéket úgy fog mondani), és hogy mivel játszunk következőleg valamint, hogy melyik év hányadik hetében vagyunk. (1 szezon 38 hét)
  3. Megnézhetjük csapatunk névsorát.  
**NAME** — név  
**POSITION** — pozíció  
**ABILITY** — erősség  
**GOALKEEPER - GK** — kapus  
**LEFT BACK - L** — balhátvéd  
**CENTRAL DEFENCE - CD** — középhátvéd  
**RIGHT BACK - RB** — jobbhátvéd  
**LEFT MIDFIELD - LM** — bal közép  
**CENTRAL MIDFIELD - CM** — középfedeztet  
**RIGHT MIDFIELD - RM** — jobb közép  
**LEFT WINGER - LW** — bal csatár  
**STRIKER - ST** — középszatár  
**RIGHT WINGER - RW** — jobb csatár
- **Benkó Csaba, Veszprém**

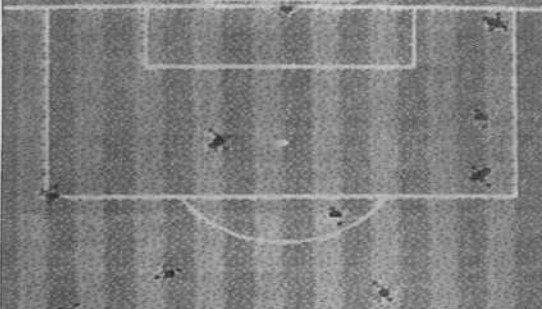
## FOOTBALLER OF THE YEAR II. — Gremlin Graphics (1985)

Ezt a játékot 1989. végén dobta piacra a **Gremlin Graphics**. Sikerült egy rendkívül élvezetes programot kreálniuk, amit tulajdonképpen nem is tudom, hogy milyen kategóriába soroljak (menedzser, sport, esetleg más). (**Szerintem RPG. Rúgd-Passzold-Gooosóól - CoVboy**) Egyszerű: egyszerű! Betöltés után a játék kezdősíkjá egy nagyon komplikált és rendkívül sok gondolkodást igénylő feladat elé állítanak, ugyanis be kell írni a nevünket! Miután

kész, beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd **YES**-t választva indul a játék. Először is látjuk 21 angol focicsapat nevét, meg egy kérdést: át akarunk-e nevezni egy csapatot? **YES**-re kiválaszthatjuk, majd bepótyoghatjuk az új nevet. **'CONTINUE'**-ra egy másik grupponak írhatjuk újra a nevét. Ez egy nagyon kedves opció, ugyanis az összes csapatot átnevezhetjük a magyar bajnokság csapatának a nevére. Ha ezt elúntuk, következik az, hogy melyik

csapattal leszünk. Most már csak egy kérdés: melyik országgal akarunk lenni a VB-n. Végre kész vagyunk. Két ikont láthatunk, ha van szemünk. A **felső fej** jel a karrierünket tekinthetjük meg: szerződéseink, elért eredményeink a **Germlins, UK, Europa- és Világkupában. Aló fejj ikon:** a játék újrakezdése. **Kérdőjel:** kaszinó. Ez az az ikon a pénzszereésre használható. Először a tétet kell beállítani (£50-500). Ezután a gép feltesz egy kérdést, melyre az '1', '2'





△ Őrült kicsapongás a kapu(s) előtt

vagy '3' billentyűt megnyomásával válaszolhatunk a mellettük felsorolt válaszokkal. Erre kb. 7 másodperc áll rendelkezésre. A válaszokat ld. később. Ha jól válaszolunk, a játékosunk ad egy passot. *Gamble*-t választva folytathatjuk. Ekkor ismét egy jó passz, majd egy gól, de £500-as tétnél ekkor már £4.000-rel vagyunk gazdagabbak. A játékokat egyébként £10.000-ról kezdjük, de ezt érdemes felvinni az elején legalább £20.000-re.

A földgömbbel csapatunk állását nézhetjük meg: hányadik helyen áll a bajnokságban, milyen a csapat morálja, majd megtekinthetjük az egész bajnokság állását.

A tekerccsel leszerződhetünk egy másik team-hez. Ez háromféleképpen történhet:

- leperkálunk £5.000-et, aztán hátha...
  - 1-3 kérdésre kell felelnünk. Ez olyan, mint a kaszinó.
  - Ezt fedje sűrű homály...
- Tévé ikon: a szokásos I/O menü: *load, save, lemez formázás.*

Végre elérkeztünk a játék legizgalmasabb részéhez: a középső cipő ikonnál játszhatunk. A bajnokság állása és a jelenlegi ellenfél megtekintése után a gép megkérdi, hogy óhajtunk-e gólkártyát venni, s ha igen, hányat? Maximum 9 gólkártyát vehetünk, s egyszerre 21 lehet nálunk. Ezt egyébként érdemes maximumon tartani. Ezután megtekinthetjük az ellenfél bajnokság-beli állását, majd a gólkártyáinkat használhatjuk el. Maximum hármat lehet, és betűkkel választhatjuk ki, hogy melyiket. Ezek különböző taktikákat jelentenek, melyeket majd mindenki kiválaszt magának. Ezek a helyzetek az ellenfél kapuja előtt játszódnak. Egy játékosunk lepassolja nekünk, és a labdát időre be kell rúgni. Sajnos, csak ennyit focizhatunk. Ha kész, bejelentkezik a képernyőn a mai napon létrejött eredmények listája: Vigyázat! Ha három gólkártyát használunk és mind a hármat berúgjuk, még nem biztos, hogy nyerünk!

A bajnokságon kívül még részt vehetünk néhány kupán is. A VB-n csak akkor, ha egy meccs előtt kijelentik, hogy három gólt kell rúgnunk a szerepléshez a következő meccsen. Ezt a 3 gólt nem a csapatunknak, hanem nekünk kell rúgnunk a gólkártyákkal.

A többi kupát csak akkor tiszteletjük meg szereplésünkkel, ha az elsőők között vagyunk a bajnokságban, bár az Európa-kupáról az első szezonban

még ne áldomdunk. Ha vége a bajnokságnak, következik az értékelés. Itt megtudhatjuk, hogy ki lett az első és a második helyezett a bajnokságban és a kupákban, melyik csapat lőtte a legtöbb gólt (ez többnyire mi vagyunk), valamint, hogy ki lett az év játékosa. Ez a játék roppant élvezetes, egyszerűen nem lehet megünni egy fél óra alatt. Hibája ugyan, hogy focizni nem igazán lehet benne, de a menedzser játékok kedvelőinek mindenképpen érdemes elmélyülni benne.

Most pedig a kérdésekre a válaszok következnek, melyeket a kaszinóban és a leszerződésnél használhatunk. A gép egy adatot kervehet is: pl. kérdezheti, hogy 1984-ben ki lett az év játékosa, de az is, hogy IAN RUSH mikor lett az év játékosa.

**Footballers of the year:**

- JACKIE CHARLTON — 1967
- GEORGE BEST — 1968
- DAVE MacKEY — 1969
- BILLY BREMMER — 1970
- FANK McLINTOCK — 1971
- GORDON BANKS — 1972
- PAT JENNINGS — 1973
- IAN CALLAGHAN — 1974
- ALAN MULERRY — 1975
- KEVIN KEAGEN — 1976
- EMLYN HUGHES — 1977
- KENNY BURNS — 1978
- KENNY DALGLISH — 1979
- TERRY McDERMOTT — 1980
- FRANK TICHEN — 1981
- STEVE PERRYMEN — 1982
- KENNY DALGLISH — 1983
- IAN RUSH — 1984
- NEVILL SOUTHALL — 1985
- GARY LINEKER — 1986
- CLEVE ALEN — 1987
- JOHN BARNES — 1988
- STEVE NIROL — 1989

**GROUPS**

- Aberdeen**  
ground: Pittedrie  
nickname: Dons  
manager: Scott
- Arsenal**  
ground: Highbury  
nickname: Gunners  
manager: Graham
- Aston Villa**  
ground: Villa Park  
nickname: Villians  
manager: Taylor
- Cardiff City**  
ground: Ninian Park  
nickname: Blue Birds  
manager: Burrous
- Celtic**  
ground: Celtic Park  
nickname: Mcneys  
manager: McNeill
- Chelsea**  
ground: Stamford Bridge  
nickname: Reds  
manager: Clough
- Dundee Utd.**  
ground: Tannodice Park  
nickname: Terroris

- Everton**  
ground: Goodison Park  
nickname: Toffemen  
manager: Harvey
- Leeds Utd.**  
ground: Elland Road  
nmanager: United  
manager: Bremmer
- Liverpool**  
ground: Al Anfield  
nickname: Pool  
manager: Dalglish
- Manchester Utd.**  
ground: Old Trafford  
nickname: Red Devils  
manager: Ferguson
- Newcastle Utd.**  
ground: St. James Park  
nickname: Magpies  
manager: McFaul
- Norwich City**  
ground: Carrow Road  
nickname: Canarics  
manager: Stringer
- Nottingham Forest**  
ground: City Ground  
nickname: Reds  
manager: Clough
- Rangers**  
ground: Ibrox  
nickname: Gers  
manager: Souness
- Sheffield**  
ground: Hillsborough  
nickname: Owls  
manager: Atkinson
- Sunderland**  
ground: Roker Park  
nickname: Rockerites  
manager: Smith
- Swansea City**  
ground: Vetch Field  
nmanager: Swans  
manager: Jorath
- Tottenham**  
ground: White Hart Line  
nickname: Spurs  
manager: Venables
- West Hammers Utd.**  
ground: Upton Park  
nickname: Hammers  
manager: Lyall
- Wolwershampton**  
ground: Molineux  
nickname: Wolves  
manager: Turner
- Kupadöntők:**  
1967 - Chelsea-Tottenham 2-1  
1968 - W.B.A.-Everton 1-0  
1969 - Manch. City-Leinc. City 1-0  
1970 - Chelsea-Leeds Utd. 2-1  
1971 - Arsenal-Liverpool 3-0  
1972 - Leeds Utd.-Arsenal 1-0  
1973 - Sunderland-Leeds 1-0  
1974 - Newcastle-Liverpool 3-0  
1975 - Westham-Fulham 3-1  
1976 - Southampton-Manch. Utd. 1-0  
1977 - Manch. Utd.-Liverpool 2-1  
1978 - Ipswich town-Arsenal 1-0  
1979 - Manch. Utd.-Arsenal 3-2  
1980 - Arsenal-Westham 1-0  
1981 - Manch. City-Tottenham 3-2  
1982 - Tottenham-G.P.R. 1-0  
1983 - Brighton-Manch. Utd. 4-0  
1984 - Everton-Watford 2-0  
1985 - Manch. Utd.-Everton 1-0  
1986 - Liverpool-Everton 3-1  
1987 - Coventry-Tottenham 3-2  
1988 - Wimbledon-Liverpool 1-0  
1989 - Liverpool-Everton 3-2

● Gulyás Tibor, Debrecen

# CASTLES

A jó öreg DEFENDER OF THE CROWN valószínűleg már mindenkinél tovaróppent az emlékezet süllyesztőjébe, de a játék alapötlete talán egészen az idők (vagy a tápfeszültség) végeztéig állandó mentevárnak fog szolgálni a fantáziahiányban szenvedő szerzőknek. Ez mondjuk nem is baj, mert ha jól emlékszünk, az egész tűrhető kis játék volt... Talán így gondolta ezt az Interplay néhány alkalmazottja is, amikor nekiallítottak megírni a CASTLES-t.

Az alapötlet tehát tiszta DOC: stratégiai játék, amelyben egy untakozó despota szerepében kastélyokat építgetünk, kizsákmányoljuk a népünket, lecsapkodjuk a felénk vetődő seregeket, míg nem egy szép napon Anglia királyaként folytatjuk ugyanezt, csak egy számmal nagyobb méretben. A helyszín és az idő szintén hasonló a forráshoz: Anglia, XIII. század.

Betöltés után hosszadalmas introt élvezhetünk, ahol szépen digitalizált festmények társaságában a készítők felsorolásában gyönyörködik az egyszerű játékos. Ha nem hajhássza az élvezeteket, akkor is végig fogja nézni, mert átugrani nem lehet. (Illetve lehet, csak át kell konfigurálni hozzá a játékot, ahol is 'exclude' helyett cselesen 'include'-ot kell választani.) Miután ezzel megvolnánk, egy menü jelenkezik be, ahol elkezdhetünk hozzászokni a játék egészen végigvonulós régies angolához, azonkívül beállíthatjuk az indító paramétereket. A MESSENGERS valószínűleg valami hírvivőkre vonatkozhat, de semmi különbséget nem észleltünk a két eltérő lehetőség között. Ugyiszintén a WORLD pontnál is, ahol a két opció a reális és a fantáziabeli helyszínre vonatkozik. A RANK a nehézségi fokozatot mutatja (peasant/prince/duke/king), 'paraszt'-ként ritkábban és gyengébb seregek fognak megtámadni, továbbá kevesebb baleset történik az építkezés közben. A CAMPAIGN-nel adjuk meg, hogy hány kastélyt kell építeni (a legkönyebb nyilvánvalóan a SINGLE), a SPEED-nél pedig a sebességet határozzuk meg (ezt célszerű FAST-ba rakni, mert így sem telik túl gyorsan az idő). A KING-nél átirhatjuk az Edwardot a saját nevünkre, BUILDING-nél pedig a kastély nevét. Sok hatását ennek sem láttuk, mert ha ártunk valamire, a program azt nem jegyezte meg és 'I. Nehézségi Fokozat' néven építettük a 'Névtelen' várat. Örömteli hír: az érdekesen üzemelő indítómenüből a DONE (vagy 'Esc') választásával villámgyorsan átmenekülhetünk a játékba.

A főmenü tortúra után rendkívüli látvány tárul eléink: a képernyőn a nagy semmit látunk. (Ha Peasant nehézségi fokozatot állítottunk be, akkor elképzelhető, hogy már kész alapokat kapunk — de erről majd később.) Jobb clickre megjelenik a főmenü, alatta pedig néhány információ:



— az első sorban a dátum. A játék 1280. márciusában kezdődik. Évenként mindössze 9 hónapot (március 1.-november 30.) lehet építkezni, télen a dolgozóink álomra szenderülnek és a munka szünetel;

— az alatta levő két sor tartalmazza (-ná) a király és a kastély nevét, amit ha a menüből ártunk volna, a program sajátos módon elfelejt;

— a BANK jelzi az államkincstár jelenlegi állapotát, kezdetben 3.000 rénes szotyinka boldog tulajdonosai vagyunk. Az építkezésen dolgozók pénze és a katonáink zsoldja minden hónap első napján automatikusan levonódik ebből (télien nem kell fizetni őket). Ha a bank átmenetileg kiürülne, akkor a munkásaink és a katonáink természetesen szép lassan el kezdenek elszállingózni.

— a PIECES mutatja a várunk erősségét, ami többek között a hadseregünk maximális méretét is meghatározza. A kastély erősségét egy új építőelem (fal, kapu vagy torony) alapozással növelhetjük eggyel. Érdekes módon, nem csak a már készen álló fal, hanem már maga az alap is beleszámít az erősségbe.

— a RESOURCES jelzi az építkezéshez rendelkezésre álló nyersanyag mennyiségét. Ez kezdetben 35-40 körül van (ha a program félkész kastélyval kezdett, akkor 10), és mivel az építkezés ideje alatt is termel valamennyit a Láthatatlan Ember, úgy kb. 70-75 erősségű kastélynál fogyunk ki véglegesen belőle. Ezután már csak elvettve kapunk valami utánpótlást belőle, tehát mindenféle erőlködésünk ellenére sem tud-

tunk 88-asnál erősebb kastélyt építeni. (Illetve tudunk, csak azt nem a játékból, hanem a Norton Utilities nevű építő/romboló matterkanállal).

A főmenü pontjai előtt még néhány kezelőbillentyű: az 'M'-mel lehet ki békácsolni a zenét, 'Esc' a pause, 'F' vált a kastély elől/hátulnézeti képe között, 'O'-val pedig jelezzük, hogy meguntuk a játékot. (Ha valaki PC-n játszik és nincs egere, akkor a numerikus billentyűzet nyílaival mozgathatja a kurzort, 'SPACE' a kiválasztás, és 'Z' kapcsolja ki/be a menüt.)

## (DESIGN)

A leendő kastély tervrajza jelenik meg. Ha a játékot most kezdjük el, akkor nyilván ezt a menüpontot kell azonnal használatba venni, hiszen az első alap lerakásáig semmi sem fog történni.

A bal felső részen kétfajta toronytípus, fal és kapu közül választhatjuk ki az aktuális elemet, de ezt a játéktérben a már kész falrészekre clickelve is megtehetjük (ugyanígy kérhetünk a falakról akkor is, ha nem a DESIGN-képernyőn vagyunk, hanem az építkezést figyeljük). A 'behajítani tilos' tábla választása után egy már lerakott alapot törölhetünk. Ha a kurzort a játékképernyőre visszük, akkor a program pozícióként mutatja, hogy hova lehet letenni az aktuális elemet. Falat lehet átlós irányban is építeni, kaput nem. Ha a RESOURCES nem nulla, akkor az elemet sima clickkel lehet letenni, és villogva mutatja, hogy ó az aktuális.

Az aktuális elem infói a falrészek alatt láthatóak. A dátum után az elem megnevezése, illetve hogy külső vagy belső (INNER

csak akkor, ha teljesen bekerítjük és lete-  
teszük le. HEIGHT mutatja a leendő  
magasságot, ami elemenként természet-  
esen változó, de mindegyiknél három fok-  
ozatot állíthatunk be a nyilakkal. Nem cél-  
szerű szélesebb illetve magasabb falakat  
gyártatni, mert a kastély erejét ezek nem  
növelik, viszont több időt vesz igénybe az  
elkészülésük.

A LABOURERS-nél lehet beállítani, hogy  
az elem építésénél hány munkás sürgölő-  
dik. A maximális szám elemenként 90  
lehet, de ez még nem jelenti azt, hogy a  
munkások el is kezdték építeni. A dolog  
háttérben az áll, hogy az építés folyamata  
a logikus szereposztás alapján zajlik (elő-  
ször a kubikusok ásnak és talicskáznak  
egy kicsit, aztán jönnek a kőfejtők, kőmű-  
vesek és segédmunkások, majd amikor egy  
szint készen van jönnek az ácsok az áll-  
ványzattal és így tovább). Ez így mondjuk  
logikus is lenne, csak hogy az embereket  
nem beosztás szerint, hanem ömlesztve  
küldjük a falakhoz, így elképzelhető, hogy  
egy alaphoz 90 ácsot rendelünk ki, akik így  
nem nagyon fognak semmit sem csinálni.  
Így tehát ha egy falnál vannak embereink,  
és még sem építik, akkor a legegyszerűbb  
az összes embert kivonni onnan, majd 8-  
10-et visszavezényelni, a többieket pedig  
csak akkor odaküldeni, ha elkezdtek az  
építkezést. (10-15 nap mindig beletelik,  
amíg elkezdik az építkezést, tehát addig  
várjunk a visszahívásáig!)

Ha az elemnél nincsenek emberek, akkor  
a LABOURERS felirat alatt NO WORKERS  
mutatja a hiányt, a kész falnál COMPLETE  
a jellemző. Ha legalább egy embert küld-  
tünk valahova, akkor DAYS LEFT-nél látjuk  
az elem felépítéséhez szükséges időt. Ez  
maximális létszámot és középmeretet figye-  
lembe véve 90 (fal), 120 (torony) és 150  
(kapu) nap, minimálisnál mindig 250, ami  
nem is változik.

A napok száma alatt látjuk a fal jellemző-  
sét. A BUILDING (vagyis építik) az ideális,  
UNSTABLE-nél a fal labilis és az építés  
addig szünetel, amíg a mellette levő fal  
(vagy torony) építésénél dolgozók el nem  
érik azt a magasságot, amit az aktuális fal.  
(Ha a szomszédban nincs senki, akkor  
nyilván oda kell küldeni néhány fickót.)

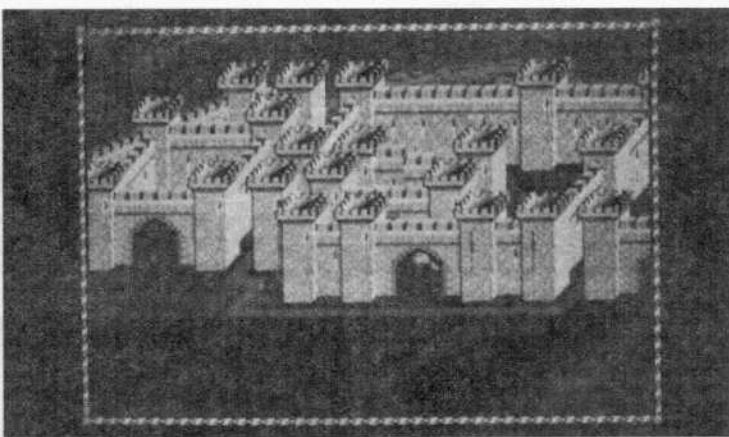
Lejebb az elem típusától függően  
néhány plusz kapcsolhatunk ki/be:

— kapunál OPEN DOOR van, amivel  
majd a leendő kaput (vagy ha van vízcsé-  
rés, akkor felvonóhidat) nyitjuk csukjuk.  
Semmi értelme, mert ellenséges támadás  
a bezárt kapunak semmi jelentősége;

— toronynál WINDOWS-zal az ablakokat  
lehet hajtogatni (értelme pont annyira mint  
a kapunak);

— falnál lövések (ARROW SLITS) és  
üstöket (CAULDRONS) kérhetünk. Ezeket  
még azelőtt be kell kapcsolni, mielőtt a  
fal felét felhúzzák (később már nem  
lehet). Ha lövéseket nem kérünk, akkor  
csatánál nem lehet majd íjászokat tenni a  
falra. Az üst egy plusz szolgáltatás: ha az  
ellenség elérte a falat, akkor rövid ideig  
rongálja, majd teljesen leontja — ha kér-  
tünk üstöket, akkor a rongálás megkezdé-  
sésekor a fal tetején majd megjelenik egy  
figura, és az első ellenséges harcos nya-  
kába egy adag kétrányt zúdit, tehát csak  
a második ideérkező harcos tudja majd  
lerombolni a falat. Üstök csak vízszinte-  
sen, lövések csak vízszintesen és átlovas  
álló falakon lehetnek (függőleges falakon  
semmi).

Itt is a RESOURCES mutatja a nyersanyag-  
okat (ha nulla, nem lehet új elem lerak-  
ni), FREE az építésre még be nem osztott



△ *Íme az egyedi design alapján épült CoV HQ*

munkások létszáma (innen küldünk fickókat  
az épülő falakhoz, és ide kerülnek  
vissza az elkészült falakon dolgozó embe-  
rek). HEIGHT pedig az aktuális elem jelen-  
legi magassága.

#### (LABOUR)

Itt bérreljük a munkásokat. HIRE választá-  
sára minden csoportból hússzal növeljük a  
szükségletet, FIRE-ral hússzal csökkentjük.  
Lejebb vannak felsorolva a munkások típu-  
sai, ahol a nyilakkal egyenként is megad-  
hatjuk a szükséges létszámot. Az első szám  
az aktuális, a második a szükséges lét-  
szám. Munkások csoportjai: DIGN  
(kubikus), CARP (ács), MASN (kőműves),  
QUAR (kőfejtő), CART (fuvaros), SMITH  
(kovács) és LABR (segédmunkás). A  
TOTAL-nál látjuk az összlétszámot, FREE a  
be nem osztott figurák száma, WAGES  
pedig a munkások egyes csoportjainak  
bére alapján számított összköltség.

A bérekkel a WAGES pont választása  
után manipulálhatunk. Növelni nincs sok  
értelme, mert attól nem fognak jobban dol-  
gozni. A munkásokon kívül viszont itt lehet  
változtatni a gyalogosaink és az íjászaink  
zsoldját is. Ezt később majd érdemes lesz  
növelni, mert így nagyobb hadseregeket  
toborozhatunk.

#### (TAXES)

Itt állíthatjuk be az adót nagylelkű (2.000),  
normál (2.500), elinyomó (3.000) és zsarno-  
ki (3.500) fokozatokban. A legmagasabb  
adót csak akkor szedhetjük be, ha a kaste-  
lyunk már legalább 50-es erősségű. Az adót  
a téli szünet alatt gyűjtik be, de ha  
átmenetileg pénzszarvabar kerülünk, akkor  
a LEVY TAXES melletti ablak bekapcsolásá-  
val lehetőség van azonnali (pontosabban a  
következő hónap 1-én) történő adóbesze-  
desre is. Előtte természetesen állítsuk be a  
nyilakkal az azonnali adó mértékét (max.  
400). A rendkívüli adót csak az adott hónap-  
ra vonatkozik (ha megint be akarunk szed-  
ni, akkor ismét be kell kapcsolni) és termé-  
zetesen levonódik a télen begyűjtött adó  
összegéből.

TREASURER menüpont választására a  
kincstárosunk előlírta az egyszerűsített  
kettős könyvelésűt, és előadja, hogy a kato-  
nák és a munkások e havi bére éppen  
mennyi, mennyi pénz van a bankban, és  
mennyi adót fogunk télen beszedni. Az  
OTHER CASTLES rovat számunkra csak  
poétikusnak tűnt, mert ugyan azt feltételezi,

hogy majd máshol is lehet kastélyokat épít-  
teni — de az nekünk kevésbé sikerült, így  
tehát jövedelmünk sem származott belőle.

#### (MILITARY)

Itt adunk parancsot a katonáinknak, és ez  
a menüpont lesz automatikusan aktív, ha a  
kastély támadás éri.

Az ARCHERS (íjászok) és INFANTRY  
(gyalogosok) melletti nyilakkal állíthatjuk be  
a szükségletet. A maximális létszám részint  
a kastély erősségétől, részint pedig a kato-  
nák zsoldjától függ. Amig nincs egyetlen  
alap sem lerakva, addig nem toborozhat-  
unk katonákat, az első alap után 10-10,  
40-es erősségű kastélytól 300-300, 70-estől  
400-400 katonát bérelhetünk az eredeti  
zsoldjukért. Ezután már csak a zsold növe-  
léssel lehet nagyobb serege szert tenni, a  
maximális létszám 700 lehet mindkét  
csapatnál. Akárcsak a munkásoknál, a  
katonáknál is néhány nap szükséges  
ahhoz, hogy a kivánt létszám meglegyen.

A UNITS melletti nyilakkal állíthatjuk be,  
hogy a két egység jelenlegi létszámát hány  
csapatra osztjuk (0-10), a program arányo-  
san elosztja őket. Általában az volt a leg-  
célszerűbb, ha ötvenes csoportokban har-  
coltatjuk őket.

Ha a program *Berserk Celts on suicide  
run* vagy *Enemy approach from west/  
southwest/south/southeast* felirattal jelzi,  
hogy ellenség közeledik, akkor automatika-  
san ez a menüpont lesz aktív, és felállít-  
hatjuk az egységeinket. Ez is elég nagy bírdíj  
lesz: az ellenség célja az, hogy mielőbb  
elérje a váralfalakat és szép sorban lerombol-  
ja azokat. Nekünk nyilván ez kell megaka-  
dályozni, tehát a legegyszerűbb módszer,  
ha nem a váralfalon, hanem kint a térszer-  
pen szállunk csatába velük. Ha az ellenség dél-  
nyugat felől közeledik, akkor pont a terep  
bal alsó sarkából fog előbukkanni, ha nyug-  
atról, akkor egy kicsit feljebb, ha délről  
akkor az alsó rész jobb szélén levő erdő-  
ből, és ha délkeletről, akkor a jobb alsó  
csücsökből. Az íjászaink maguktól tüzet  
nyitnak, ha az ellenség látóvonal belül van,  
a gyalogosaink pedig árkon-bokron az  
ellenség felé sietnek (ezért nem érdemes  
váron belül elhelyezni őket — várfalra meg  
nem lehet). Ha túl gyorsan érik el az ellen-  
felet, akkor az íjászok még nem ritkították  
még eléggé őket. Ennek megfelelően az íj-  
ászainkat az első két esetben állítsuk fel egy  
vonalban a kastélyunktól balra feléle levő





Al send fifty infantry to hunt them  
down,  
B! send ten infantry to hunt them  
down,  
C! Canore the complaint.

△ **A drága apátnő mindenikben farkasembert lát**

szikla mentén (esetleg tehetünk egy-kettőt az ellenséghez legközelebb levő két toronyba is), a gyalogosokat pedig tegyük fel egészen a bal oldali várfal mellé, a tengerhez. Ha délről jön az ellenség, akkor az ljaszokat a terep közepétől kicsit jobbra állítsuk fel, a gyalogosokat pedig jóval feljebb, ha délnyugatról, akkor az ljaszokat a jobbra levő szikla mentén, a gyalogosokat pedig a jobb oldali várfal mellé, a tengerhez.

Ha az ellenségnek sikerülne elérnie a falakat, akkor szépen elkezdi lerombolni őket (ha tettünk rájuk ljaszt, akkor természetesen azok is ott lelik a vesztüket). Ezt még késleltethetjük azzal, hogy a DIG MOAT ponttal vizesárkot ássunk a vár köré. Ez nem harc, hanem építkezés közben lehet csinálni, és a katonák csak akkor hajlandók ásní, ha a munkások között van legalább 1 Digger (biztos kölcsönkérjük a talicskáját). A vizesárok körülbelül 15-20 másodpercig késlelteti az ellenfelet (elkezdik betemetni — majd ki kell ásní megint), addig pedig az ljaszaink nyugodtan lelődzhetnek őket, vagy odaérhetnek a katonáink.

A játék elején támadó fickókat nyugodtan vissza lehet verni egy 100-100 fős sereggel is, de a későbbiekben egyre erősebb seregek fognak érkezni. Az ellenségnek egyébként az emberkéék színe jelöli az erjüket (szürke/kék/piros).

**(FOOD)**

A FOOD SUPPLY a kastélyban felhalmozott élelmiszertartalékot jelzi (ha a legkönnyebb fokozatban már felkész kastélyal indultunk, akkor 3.000 egyébként 0). Ez a katonák és munkások téli ellátására szolgál, év közben nem fogy. Ha nincs elég, a következő évet megint csökkentett létszámmal kezdjük. (Egy 300-300 fős hadsereg és maximális mennyiségű munkás ellátására, kb. 250-300 egységnyi kaja elegendő). A kaja a legdrágább tavasszal (3/egység), így tehát szeptember, október és november hónapokban célszerű a BUY FOOD mellett ablakot bekapcsolni, amikor csak 1 szotyinkát kérnek érte. Előtte persze megint csak állítsuk be a max mennyiséget (150).

**(OPTIONS)**

Itt a szokásos felhasználói opciók vannak. SAVE/LOAD-dal megerősítés után játékállást menthetünk/tölthetünk 20 helyre, QUIT-tel kilépünk, SPEED-del pedig a se-

bességet állíthatjuk (nyugodtan lehet SWIFT-ben). A COUNSEL választásával tanácskozásra hívjuk kedvenc lovagunkat, Sir Richard of Westhampton. Sir Richard a tanácskozáson elmondja, hogy milyen népszerűségnek örvendünk a nemesség, az egyház és az alattvalóink körében (ez annak a függvényében változik, hogy a különböző történésekre hogyan reagáltunk), melyik a legkönnyebben meghódítható kelta tartomány (azt elfelejtj elmondani, hogy oda hogyan lehet eljutni), továbbá két tippet ad (50-es kastély=legnagyobb adó, nagyobb kastély=nagyobb hadsereg).

**Események**

Az építkezés unalmas hétköznapjait különféle események teszik szívesebbé a DEFENDER OF THE CROWN. Ezek a következők lehetnek:

*Hungry rats eats your food reserve.*

Néhány patkány megdézsmálta az élelmiszerkészletünket. Kábé 50 egységnyt csökkent fogyni.

*Scaffold collapses! Ten carpenters died.*  
Valamelyik épülő falrészletnél leomlott az állványzat és tíz ács meghalt. Ilyenkor az adott résznél azonnal abbamarad a munka, és természetesen az oda kiküldött Labourer-létszám is tizzel csökken. Vonjuk vissza az összes embert innen, aztán újra kuljúk ki őket, hogy újra elkezdjék a munkát.

*The building stops during winter.*  
Vége az évnek, télen az építkezés szünetel. Jön egy kép a sziesztázó királyi családról, aztán folytatódnak a munkák a következő év márciusában.

*Wall segment collapses.*  
Két-három évente az egyik falrészlet teljesen önálló módon ledől és a vár erje egygyel csökken. Ha újra fel akarjuk építeni akkor ilyenkor újra le kell rakni az alapjait is.

*Archers bow become obsolete.*  
Ötven szotyinka kiadás az ljaszaink felszerelésére.

*Labourers went two days holiday.*  
A munkások két szünnapot óhajtanak. Ha megadjuk nekik, akkor az építkezés két napig szünetel, viszont növekszik a reputációnk a közép szemében.

*Carters complain, they need £50...*  
Ötven szotyinka kiadás az ácsok új állványaira.

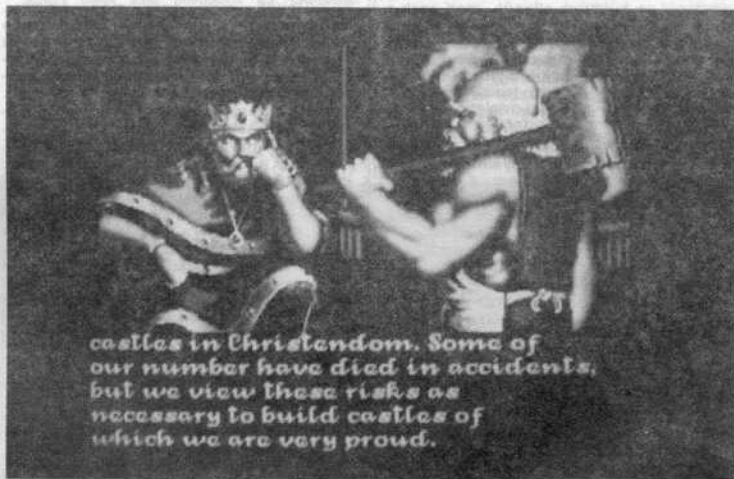
*Your ward receives a gift...*  
Ez az egyetlen pozitív esemény: egy ismeretlen adakozó 100 fonttal gyarapítja a kincstárunkat.

*Someone has been spreading...*  
Valaki botrányos pletykákat terjeszt rólunk. Ennek nincs különösebb következménye. Akkor szokott jönni, ha visszaengedtük az országba számzött öcsénket.

**Történetek**

Talán a játék szerzői is érezték, hogy az építkezés és az azt néha megszakító támadások nem kimondottan izgalmasak, így tehát a játékba beoldottak egy kalandszálat is. Különféle események fognak történni, amelyekre két három lehetséges reakció közül választhatunk. Ezek fogják befolyásolni a megbecsülésünket a nemesség, a jónép és a papság körében. A reakcióink általában újabb eseményeket fognak kiváltani, és egy-egy sorozat idővel önálló kis

▽ **Kőműveseink igazán bizalomgerjesztő figurák**



castles in Christendom. Some of our number have died in accidents, but we view these risks as necessary to build castles of which we are very proud.

tróntérett alakul. Az egyes történetek egy-mással párhuzamosan zajlanak. Egy párat összelkérünk nektek a — szerintünk — helyesnek ítélt válasszal, a többinél pedig mindenki önállóan játszhatja Böcs Salomon szerepét. A válaszok egyébként nem befolyásolják különösebben az építkezést menetet, maximum az vonódik le a kincstárunkból, amikor pozitív választ adunk egy pénztráherő kérésére.

**Kelták #1**  
Az egyik keltákkal kapcsolatos történetben, az igen befolyásos Cynan klán egyik fia, bizonyos Henry két főnök menedéket, mert meggyűlöli a baka a családja többi tagjával. Adhatunk neki menedéket (*Shelter him*), akár pénzt is (*Shelter him, until he pay*) vagy elűldhetjük. Ha befogadtuk, nemsokára egy hírnök érkezik a többi Cynantól, akik Henry kiadását követelik. Ha kiadjuk nekik (*Hand Henry over to them*), akkor ennek a történetnek vége is, ha visszautasítjuk a kérésüket, akkor nemsokára egy sereggel jönnek érte. Itt még húzhatjuk az időt azzal, hogy váltásádjait kérünk érte (a hírnök elmegy, majd 2-3 hónap múlva visszatér a nemleges válasszal), de a vége úgyszólamint az lesz, hogy megostromolják a kastélyt.

**Kelták #2**  
A következő kelta történet azzal kezdődik, hogy először is egy hírnök jön a legnagyobb klántól, a Gwyneddéktől, akik azt óhajtatják, hogy háborúság helyett, inkább beszélgessünk velük egy kicsit. Mi jóhiszeműen elfogadtuk a találatát tőlük (*Agree, and meet him good faith*). Egy idő után azt üzenték, hogy ha tényleg tiszták a szándékaink, akkor ne építgessünk kastélyokat a helytől, mert morcosak lesznek tőle. Visszaüzentük nekik, hogy ezt az egyet még befejezzük, aztán nem építünk többet (*Tell him that you will finish this one...*) A következő ajánlatuk úgyszólamint az lesz, hogy kotródjunk el a ködös Albionból, aztán megostromolják a várat. Tehát ez a történet is elég egysejyes, szóval akár már az első alkalommal lefejezhetjük a küldöncüket — akkor maris támadnak.

**Kelták #3**  
A harmadik kelta történet egy agyba-főbe vert lovagnak kérésével kezdődik, aki arról tájékoztat, hogy lázadó kelták megtámadták valamelyik kőbányánkat és lemeszározták a bányászainkat. 200 katonát még véletlenül se küldjünk ellenük, mert ezek a várórségből tűnnek el — inkább támadjuk meg a legközelebbi kelta falut, és ejtsük túsul a lakosságot (*Attack the closest celt village...*). Erre nemsokára egy hírnök érkezik a kelta hercegtől, azzal az üzenettel, hogy azonnal engedjük szabadon az asszonyaikat és gyermekeiket. Mondjuk, hogy hajlandók vagyunk szélnet ereszteni őket, ha abbahagyják a bányáink lerombolását (*Agree to return them, if they stop attacking the quarries*). A hírnök ezzel megint eltűnik pár hónapra, aztán azzal jön vissza, hogy ugyan utálnak minket, mint varjú a rohad tőköt, de a családjukat jobban szeretik, mint amennyire bennünket utálnak — elfogadják az alkut. Húzzuk az időt azzal, hogy majd meglátjuk a dolgot (*Tell them that you will wait and see*), aztán legközelebb már engedjük el őket (*Agree to*

*release them*), különösen megtámadják a kastélyt. Aztán kezdik az egészét újra.

**Az apátnő története**  
Egy szép napon a St. Martha rend kolostorának apátnője érkezik azzal a nagyszerű hírral, hogy emberfarkasok garázdálkodnak a környéken, és küldjünk ellenük katonákat. Küldjünk ellenük 50 katonát (az apátnő szerint 20 kevés lesz), hogy kivívjuk az egyház megbecsülését. Az apátnő nemsokára azzal állít be, hogy a kőműveseink között egy csomó boszorkánysággal is foglalkozik szabad idejében, tehát végezzük ki őket. Kívégezni azért még nem fogunk, de engedélyezzük neki, hogy próbát tegyen velük (*Allow the abbess to hold trials*). Nemsokára egy melák kőműves jön azzal, hogy mivel az építkezés rosszul halad a Kőműves Kelemen-módszerrel szeretnék segíteni a saját munkájukat — engedjük meg nekik is, amennyiben többet nem boszorkánykodnak. Hamarosan megint előkerül az idióta apátnő, hogy most már biztos abban, hogy a kőművesek között boszorkányok vannak... A nyagatásunkat nem is hagyja abba addig, amíg meg nem panaszoljuk a püspöknél (*Complain the bishop about abbess's...*). A püspök almegy kivizsgálja az esetet, az apátnő pedig szépen foglyul ejti őt is, mert hirtelen felindulásból a saját püspököt is emberfarkasnak nézi. (Igen, ezek a vallásos dolgok néha **elfaltamasodnak az emberek...**)  
**CoVboy** Küldjük Sir Westhampton seregét a püspök kiszabadítására (*Order the army of Westhampton...*), aki nemsokára meg is jelenik nálunk, hogy köszönetet mondjon nekünk. Aztán megvág bennünket egy százasra, mert az igaz ugyan, hogy az apátnő enyhén szőva megőrült, de azért még nem kellett volna romba döntenünk egy egész kolostort (*Give him £100*).

**Ashley története**

Ez egy Hobin Rood-szerű történet lesz, némileg elferdített nevekkel. Jó hosszú. Úgy kezdődik a dolog, hogy elénk vezetnek egy Ashley nevű redkivű potátnal férfit, aki eddig vadászásból tartotta fent magát a legeszebb vadaskertünkben. Bocssáunk meg neki, azzal a feltétellel, hogy abbahagyja a vadászást (*Pardon him, if he promises...*). Ashley elámul a nagylelkűségünkön, aztán meghív a kunyhójába ebédre. Azt mondja, a legjobb helyről szerzi be a kaját. Legközelebb megint vadászást hoznak elénk — bocssáunk meg neki még egyszer. Harmadszorra a lovagjaink már teljesen elképednek azon, hogy hogyan is tűrhették el ennek a fickónak az arcafényt. Mielőtt a lovagjaink fölázadnának, megnyugtatósra végeztessük ki szépen Ashleyt. *Execute him vagy Imprison him* — tökmind egy, mert Ashley úgyszólamint a börtönből, aztán beveszi magát az erdőbe. Katonákat a várórségből ne küldjünk utána, inkább tüsszünk ki a fejére 50 arany vérdíjat (*Place a £100 bounty...*). Idővel megjelenik egy erdőszruhába öltözött ember, azzal hogy kéri szépen a váltásádjait, mert itt hozza Ashley urat. Ne fizessünk, inkább húzzuk le a csuklyát a számozott fejeéről (*Unmask the outlaw...*) — igen, ez az Ashley hajkurászó bellinghami városbíró volt. Ashley az volt, aki hozta. Közben megint meglógtott. Legközelebb a belling-

hami városbíró 100 katonát két erősítésnek Ashley és bandája ellen. Küldjük el neki, azzal a feltétellel, hogy most már vagy Ashley életét akarjuk — vagy az övét (*Give him one hundred infantry...*). A városbíró következő üzenete az lesz, hogy rajtaüött Ashley, de az levágta 30 emberét és sikeresen meglógtott, mert a szülőfaluja, Rathby minden lakosa együttműködik vele. A falut ne égezzük le, inkább igérjünk 200 fontot a nyomravezetőnek a faluból. Erre a faluból fog jönni valaki, azzal, hogy ő szívesen kihirdeti a vérdíjat, de senki nem fog segíteni nekünk, mert Ashley egy becsületes fickó, a városbíró viszont kiszippolyozza a népet. Itt a történet kettévágathat, vagy emeljük a vérdíjat addig, amíg egy bérgyilkos orvul meg öli derék ellenfelünket, vagy mondjuk kivégeztetjük a tetteletlen városbíró. Utóbbi esetben gyámunknak kell fogadnunk a lányát, aki természetesen fűlig szerelmese Ashleybe és az meg is fogja szöktetni a kastélyunkból. Parasztnak öltözzön állítanak be hozzánk, és azért a kegyért esdekelnék, hogy kitakaríthassák a palotát. Jó pénztér takaríthatnak (*Allow them to do so, if they pay...*) — aztán levágják néhány emberünket, és meglógnak a lánnyal. Erre valahonnan előkeveredik az imént kivégzett városbíró, és azzal a tervvel áll elő, hogy rendezzünk ijasversenyt, ahol a földi egy özüst nyilvessz lenne. Ashley biztos eljön a versenyre, és akkor elkaphatjuk (*Agree to the scheme...*). Ashley tényleg el is kapjuk, és póttalanul azzal köszönt bennünket, hogy igazán meg van sértve, mert nem tettünk eleget az ebédmeghívásának. Ha megpróbálnánk megint lecsukni, akkor megint meglógná és kezdődne az egész elől — tehát inkább bocssáunk meg neki, és tegyük meg **erdéssé** (*Pardon him, and make him a warden*). Erre a lovagjaink háborogni kezdenek, aztán egy hírnök arról értesít bennünket, hogy az egyik lovagnak szerencsésen pontot tett a kardjával Ashley életének a végére. Küldjünk kémet a lovagok közé (*Send someone to spy...*), akik kiderítik, hogy Ashley kedvenc lovagnak, Sir Westhampton unokaöccse nyírta ki — de csakis a hozzávaló lojalitásból. Ez derék dolog, de mivel a bűnösöknek bűnhődniük kell, csukassuk be (*Imprison him*) és ezzel be is fejeződött ez a történet.

Ilyen történetekből van még vagy 10-20, amelyeket inkább most nem fogunk végigmészni. Már csak azért sem, mert nyilván valamivel igazalmasabb kitalálni a megoldásukat, mint mondjuk itt elolvasni. A játékban pedig csak építjük a kastélyt, építjük, építjük — aztán a szórványos támadástól eltekintve nem történik semmi. Aztán miután elfogytak a nyersanyagok, már építeni sem tudunk.

A grafikai kivitelezés különösen az állóképnek sikerült nagyszerűen, a zene már kevésbé tetszik. A játék talán még egész élvezetes is lenne, ha sikerülne elmentni hódítani — de az valószínűleg nem fog menni a News-ban említett scenario dísz nélkül. Anélkül viszont az egész alapjáték nem túl sokat ér. Nem baj, azért elszórakozhatunk vele.

## Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

- Az első igazi magyar nyelvű játékprogram! • Több, mint 50 helyszíni! • Színes díszdoboz! • Kézikönyv! • A kaland- és szerepjáték nagyszerű ötvözele! • Cselekvéstől függően állandóan változó helyszíneket! • Ajándék SAVE disc! • Ajándék poszter.

Ára: 364,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy

Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u.2.

# GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Mostanában levelezésünk egyik fő témája, miért hanyagoljuk annyira a C64-es programokat. Ezen belül is sokan kész listákat küldenek nekünk, azt kérve, ha csak pár szó erejéig is, de írjunk valamit a listán szereplő játékokról,

mert halvány gőzük sincs, mi a jäték célja stb. Ezeket a listákat egybevetettük, és megállapítottuk, hogy igen sokan kértek info(ka)t az SSI egy bizonyos GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER c. programjáról. Az igazság az, hogy eddig

még olyan news-t nem találtunk, ami magasztalta volna eme újkori RPG műalkotást, sőt mi több, általában le is húzták a színvonalát. Am engedve a nyomásnak, következ-zék néhány tipp és egy halom térkép.

Az SSI/US Gold programozói sem gondolták, hogy milyen balsikerrel fog jární új sorozatuk a **Savage Frontier** beindítása. Aki ismeri az SSI játékaít, hamar felfedezi a GSF hiányosságait, amit ma egy ilyen nével rendelkező cég nem nagyon engedhet meg magának. Az SSI-re eddig is az volt a jellemző, hogy mindig újítottak valamit, ez azonban most mintha elmaradt volna. A jäték C64-en 4 lemezét elfoglalt, ám hiába várnak valami új grafikát, új ötletet, ilyet sajnos nem találunk.

Az új sorozat helyszíne a **Sword Coast**-től északra terül el, messze nyugatra az előző helyszínektől. Karakterünk 3000 tapasztalati ponttal indul, általában 2-es szintű karakternek való feladatokkal, a varázslatok maximális szintje pedig 6-8 között van.

A jäték úgy indul, hogy szereplőnket mindenből kifosztották, kivéve egy kis arany tárcát, ami nála maradt. Szereplőnk és társai megesküdték, hogy elképrik a tolvajt, és bosszút állnak. Miután a lehető legjobb útrafegyverkeztek, a társaság találkozik **Krevish**-sel, aki egy új megbízatást ad. Az új megbízatás teljesítése közben fedezik fel a **Sword Coast**-ot fenyegető igazi veszélyt, **Zhentarin** lelő. Csak a társaság haríthatja el a veszélyt...

A jäték egyik gyenge pontja, hogy nem jelzi, ha egy küldetés teljesítettünk. Jó példa erre **NeverWinter**, ahol a feladatokra csak célzás van, azok viszont teljesíthetőnek tűnnek.

Talán a program legnagyobb hibéja, hogy lemaradt a **BANDAGE** menüpont. Elrontották az időkonstansokat is. Hiába vesszük a sebességet a leggyorsabbra, akkor is igen lassú a jäték, miközben a harc üzeneteit meg nem tudjuk végig elolvasni. Szegényes a vízi harc kidolgozása is.

**Tippok:**  
● Ha csónakkal közlekedünk, nagyobb biztonságban vagyunk.

- A világtérkép nem négyzetgömb.
- **Krevish**-t vigyük magunkkal.
- Célszerű első célpontnak **Nesme**-t választani (**Yartar**-tól északra), majd menjünk **Everlund**-ba, húzzuk ki a varázsiót a trutyiból, a szívárványszerű macskáival együtt, onnan pedig irány **Secomber**. A továbbiakat majd megtudjuk ott...

- **Ascore** keleti végéhez csak akkor jutunk el, ha a jätéket gyakorlatilag befejeztük. oóó ízé, szóval ott még lesz gondunk, mert a programozók szenzációs ötlete következtében a csaták nem fejeződnek be...

- Egy csatán úgy lehet túljutni, ha a labirintus bármely részén távozzunk a helyszínről. Ekkor azonnal kezdődik egy új csata. Ha rossz irányba mentünk, esetleg vissza kell fordulni, és az előző csatát újra végig kell játszani...

- A végén még ott van **Vaalgammon** is, akivel jól elszórakozhatunk. Mindenféle disznóságokat varázsol, és nagyon alacsony az **AC**-je is. Többek között **Shambling mound** védi, ami ellen az egyetlen igazán hatásos eszköz a **Ward of Defoliation**, vagy újkori nevén **Agent Orange**. Ez egyébként a **Star mountain** nevű vidám helyen található.

- A végső küzdelem egy eredeti ötleten alapszik, ami érdekessé teszi. Van egy nagyon egyszerű trükk is, ami elősegíti a könnyű győzelmet... (meg még mit nem, azért nem kell mindent az **Olvások orrára kötni** — **CoVboy**).

## Magyarázat a térképekhez:

**Ascore** : 1 — Mielőtt itt áthaladsz, mentd ki az állást  
**Everlund** : 1 — Itt a főnök; 2 — Csónak; 3 — Pihí  
**Gundbarg** : 1 — Pihí; 2 — Hajó; 3 — Rejtett ajtó

**Kraken base** : 1 — Csónak  
**Port Last** : 1 — Itt rejtőznek a fickók; 2 — Info (Look vagy Search); 3 — Pihí; 4 — 'KAS'  
**Ljorkh** : 1 — Bolt; 2 — Csónak  
**Ljorkh labyrinth** : 1 — Kijárat  
**Loudwater** : 1 — Csónak  
**Luakan** : 1 — Hajó a szigetekre; 2 — Torony; 3 — Pihí

A kalóztól jó cuccokat szerezhetünk. A margolye nevű állatot csak varázserőjű szerkenyűkkel (vagy varázslattal) lehet agyonverní!

**Nesme** : 1 — Itt menjünk át a falon; 2 — Bolt; 3 — Pénztár; 4 — Csónak

**NeverWinter** : 1 — Csónakház; 2 — Magic Shop; 3 — Pihí; 4 — Kocsmá; 5 — Ajándék; 6 — Ide hozd a meteorit ércet; 7 — Bolt; 8 — Vault

**Secomber** : 1 — Itt lesz az öreg, ha kihúzzad a trutyiból; 2 — Pihí; 3 — Bolt; 4 — Csónak

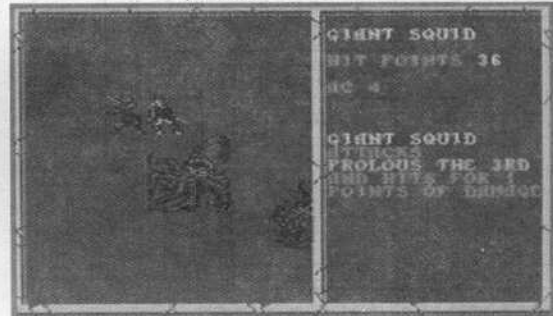
**SilverMoon** : 1 — Csónak; 2 — Magic shop; 3 — Fegyver + info

**Sundabar** : 1 — Csónak; 2 — Training hall Tower; 1 — Rejtett ajtó; 2 — Innen jutunk...; 3 — ... ide

**Uttersa** : 1 — Meteorit érc lelőhely; 2 — Pihí; 3 — Cucc lelőhely

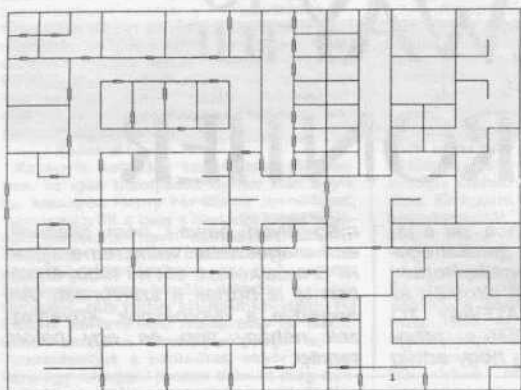
**Yartar** : 1 — **Krevish**, Vigyük magunkkal. Irány **Nesme**; 2 — Training hall; 3 — Pihí; 4 — Kocsmá; 5 — Bolt; 6 — Vault; 7 — Csónakház; 8 — Templom

A harcok kezdetben kihívók, de amint karakterünk túljut a 3-as szinten, a küzdelem a végső összecsapásig egyre könnyebb lesz. A labirintusok a **Pool of Radiance**-hez hasonlíthatók leginkább, a feladatok pedig a **Secret of the Silver Blades**-hez állnak közelebb. Ja és majdnem elfelejtettük, kb. most dobja ki a piacra az SSI a sorozat 2. részét **TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER** címmel. Kíváncsian várjuk!

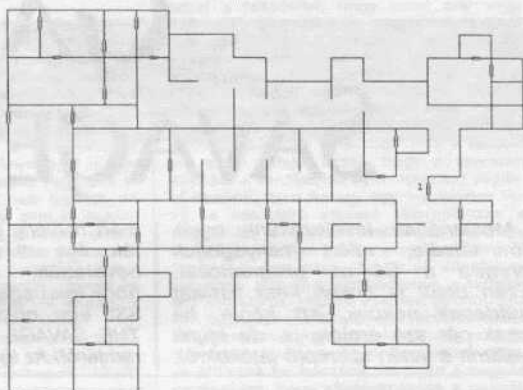




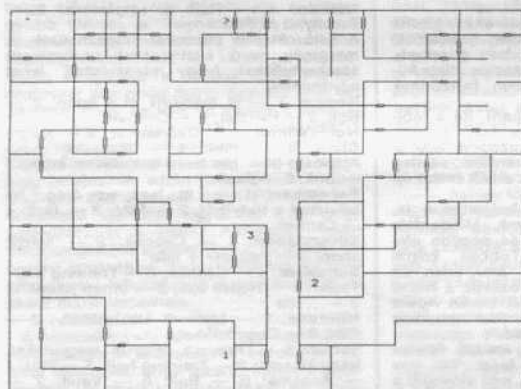
**Ascore**



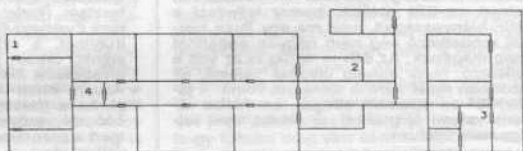
**Kraken Base**



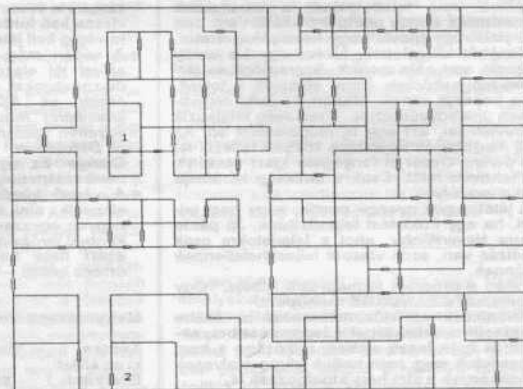
**Everlund**



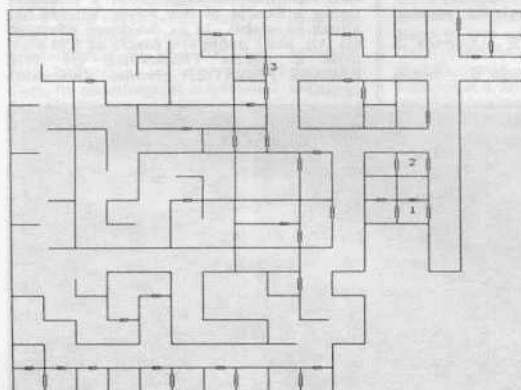
**Port Llast**



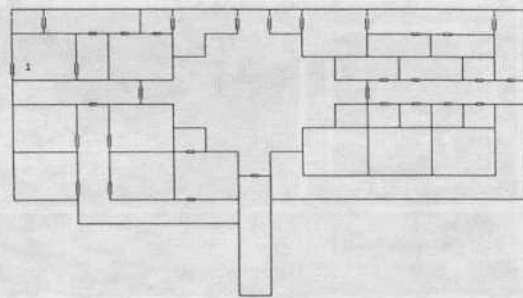
**Llorckh**



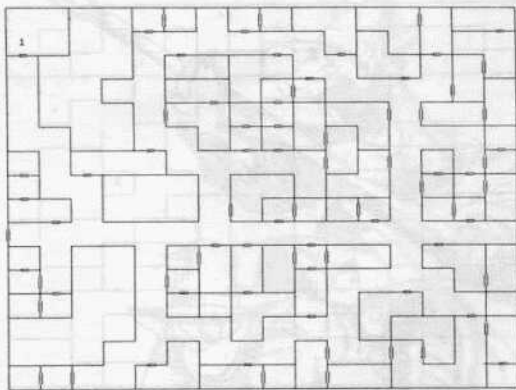
**Gundbarg**



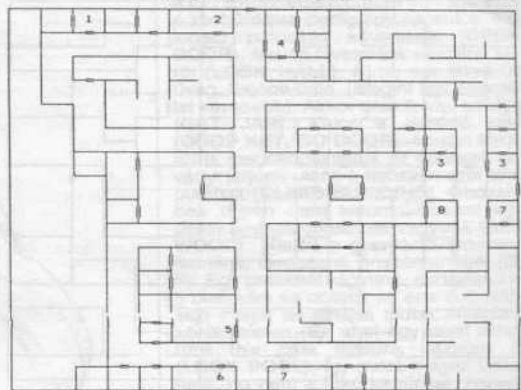
**Llorckh Labyrinth**



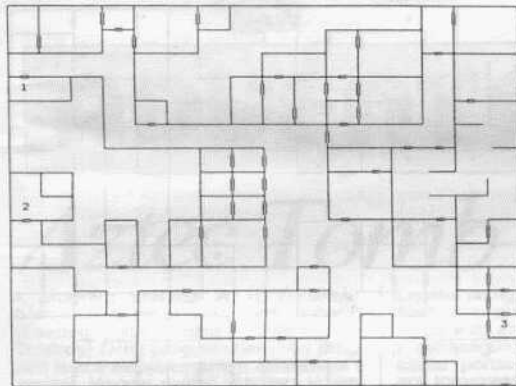
**Loudwater**



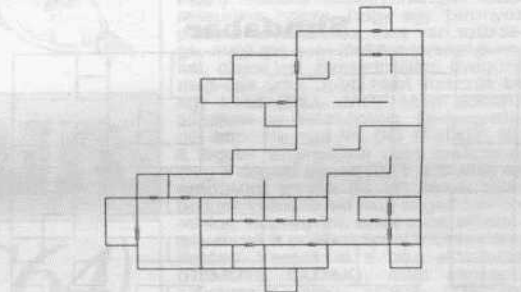
**NeverWinter**



**Luskan**



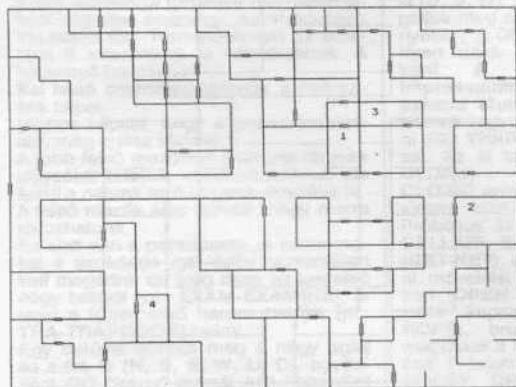
**Purple Rock**



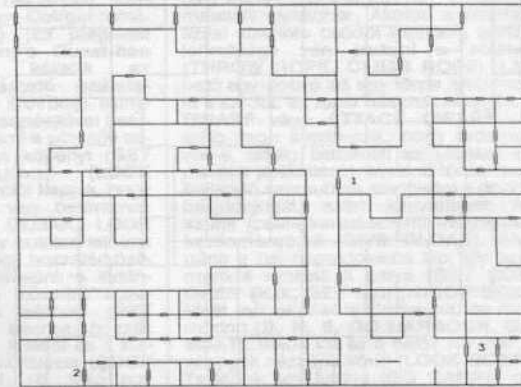
**Secomber**



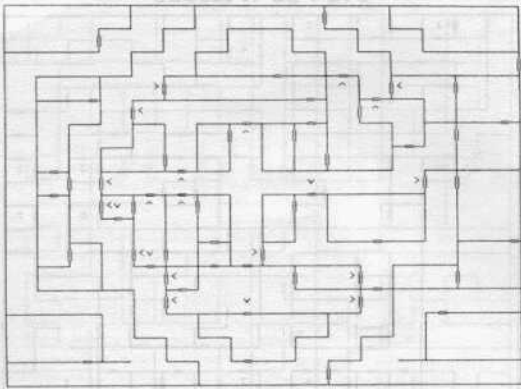
**Nesme**



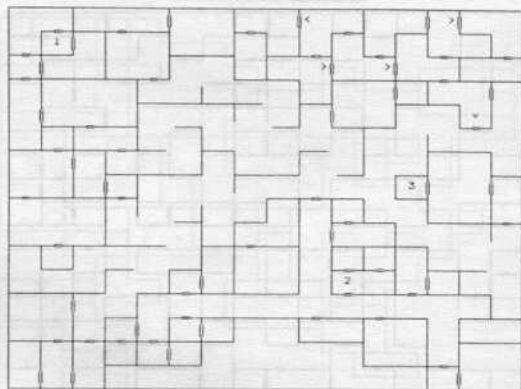
**SilveryMoon**



**Star—mountain**

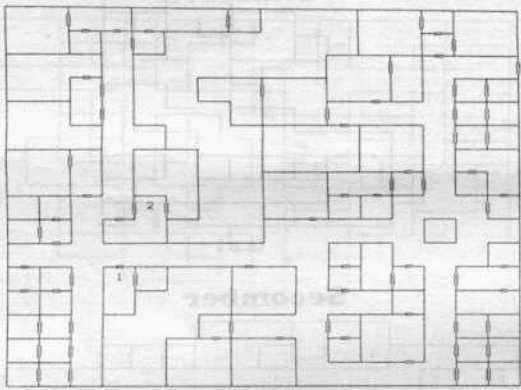


**Uttersea**



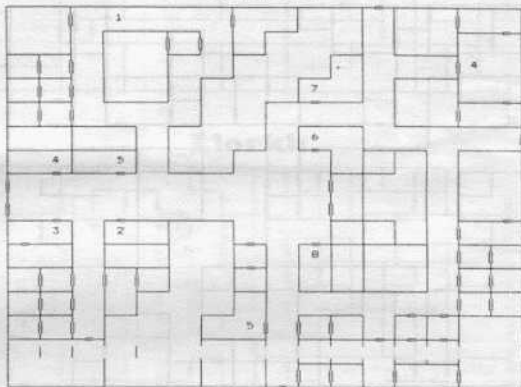
**Purple Hook**

**Sundabar**



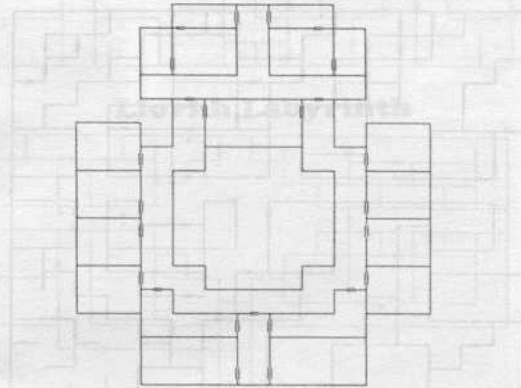
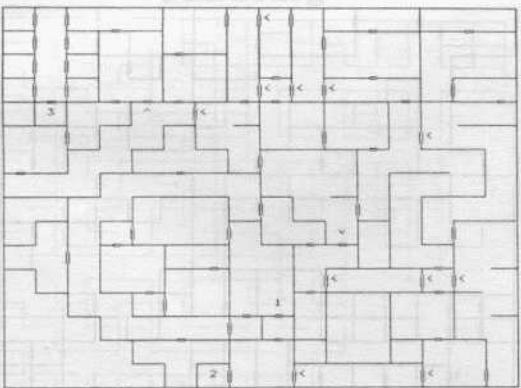
**Fort Star**

**Yartar**



**Tower**

**Yartar Dungeon**







# ADVENTOUR

## Aztec Tomb (C64)

A program szerzője A. R. Crowther. (Van-e ki e nevet még nem ismeri?) (Esetleg már nem ismeri? — CoVboy) Öreg program nem vén program jelző alapján mértem elkészíteni a leírását. Magyar nyelvű változata is van, a különbségekre utaini fogok.

Indításkor érdeklődik a program, hogy óhajtunk-e betölteni egy régebbi játékállást. Ha igen, akkor a magyar változatban meg kell adnunk, hogy lemezről avagy kazettáról történjék meg ezen jelentőségeltjes esemény. Az angol csak kazettáról tölthető. Természetesen az előbbieket a kimentésre is vonatkoznak. A képernyő felépítése!

Bal felső mezőben láthatók a helyszínek képei. (Ahhoz képest, hogy a grafika karakteres, még egész tűrhető.)

A jobb felső mezőben a látható tárgyak jegyzékét találjuk, valamint leltárnál ide kerül a nálunk levő tárgyak jegyzéke is. A felső mezők alatt látható, hogy merre távozhatunk.

Ez alatt van a parancssor. A parancsokat a szokásos íve főnév sorrendben kell megadni, de elég csak az ige első négy betűjét (pl.: EXAM-EXAMINE), illetve a főnév első három betűjét (pl.: TRA-TRAPDOOR) beírni.

Egy betűvel adható meg a négy égtáj és a fel, le (N, S, E, W, U, D), egyébként GO "irány" formát kell használni (pl.: GO EAST)

Legalul pedig az üzenetmező látható. Első pillanatban egy ebédőben találjuk magunkat, ahol egy asztal és egy létra a társaságnak (EXAMINE TABLE). Az asztal porosnak találtott, nem lehet egy forgalmas hely. A létrát rendeltetészerű használatnak vessük alá (GO LADDER, illetve a magyar vezíróban MASZIK LETRA). A padlásra jutottunk, egy öreg láda vár ránk, ezt kapjuk magunkhoz (GET CHEST) és mehetünk is (D, S, W). Hurrá! A hálószoba. Vizsgáljuk meg az ágyat egy CoVgirl reményében (LOOK BED). (Ez plágium! Ilyen csak a CoVboy's Quest-ben van! A jogdíjat kérik az impresszumban található számlaszámra átutalni... — CoVboy) Kénytelenek vagyunk egy csapajtoval beérni (GO TRAPDOOR) ami a pincébe vezet. Az itt talált vörös köpenyt (GET CLOAK) megvizsgálva (LOOK CLOAK) azon információt kapjuk, hogy valami különös erő van belevarrva. Próbáljuk ki (WEAR CLOAK, LOOK CELLAR). Sikerült egy kulcsra lelnünk (GET KEY), amellyel egy hozzáférkőzősi műveletet eszközölhetünk a ládákban (OPEN CHEST). Kössünk közlelbi kapcsolatot a kótélel (GET ROPE), brutálisabb elemek hozzák magukkal a kardot is. A ládat és a kulcsát itt fejtethetjük a háziaknak (DROP CHEST, DROP KEY, U). Még egy cseppet kutassunk a halóban (OPEN

DRAW, LOOK DRAW), és amit láttunk azt tekintsük a sajátunknak (GET KEY, E). Az előszobában van egy ajtó, a zsebünkben pedig egy ajtókulcs. Válogató párosítás következik (OPEN DOOR). Mielőtt távoznánk nézzünk körül (LOOK HALL). Ni-ni, egy lekváros üveg. Sajnos üres. (Megint egy élvezettel kevesebb). Akkor sem itt van a helye (GET JAR). Kulcs a lábtörő alatt (DROP KEY, GO DOOR). Miután kívülről is megcsodálhattuk az épületes látványt járjunk utána a tetőszerkezet állapotának (CLIMB BUILDING). Okosabbak ugyan nem lettünk, viszont egy deszkával gazdagabbak vagyunk (GET WOOD). Mielőtt a gravitáció áldozatai lennénk, távozzunk óvzántunkból (D, S). Egy pataknál vagyunk, nehezteljünk a deszkára és dobjuk le, erre ő önálló-sítja magát és áthajlik hídja. Nézzünk körül keleten (E), ahol egy tavat láthatunk. Ne csak lássunk nézzünk is (LOOK POOL), így most megint láthatunk, no nem a tükörképünket, hanem egy halat. Micsoda falat! (CATCH FISH). Na ez egy jó fogás volt. Alultól az üvegünkben van a hal (LOOK FISH). Halunk kopolyúhagyon tudomásunkra hozza, hogy egy bizonyos palánta nevezetűnek vizre van szüksége, majd mit sem törődve társaságunkkal, olajra lép. Szerencsétlen üvegünk meg újra üres. Jobb híján vizezzük be egy kicsit (FILL JAR). Most bosszút állhatunk ex-deszkánkon, és kegyetlene-án áttiprunk rajta (W, GO BRIDGE, S). A legyek elkergetése után szelidítsük meg a döglött égeret (GET MOUSE) és szedüljünk tovább (N, W). Ismét belebotlunk valakibe aki nem enged tovább minket. Köpenyünk színe miatt eldítéletei vannak a politikai hovatartozásunkat illetően. Vessük el a bika előtételt (REMOVE CLOAK), majd végképp szüntessük meg azokat (THROW CLOAK). Ez egy jó dobás volt (GO GATE). A kapu mögött az elhajított köpenyen kívül (GET CLOAK) megtaláljuk a palántánkat is (EMPTY JAR). Kiseb változás a palánta méreteiben, próbálkozzunk újra (FILL JAR, EMPTY JAR). Ezúttal nagyobb változás a palánta méreteiben. Tornaóra, első gyakorlat (CLIMB BEANSTORK). Végre megszabadulhatunk a büzbombáinktól (DROP MOUSE), minek hatására az elefántunk visítva elrohan. Rohanjunk mi is, de visítani felesleges (GO PATH, GO VALLEY, S). Tornaóra, második gyakorlat. Akinek a faramászási kísérlete csodót mondott, annak lehetősége van javítani a kótélen (THROW ROPE, CLIMB ROPE). Látható egy doboz és egy törpe. (Aki hozta a kardot, az most használhatja (KILL DWARF vagy ATTACK DWARF), s amíg azon elmékedik, hogy érdemes volt-e, addig betöltheti az utóljára kimentett játékállást.) Mivel a törpe nem hajlandó számunkra átengedni a doboz tulajdonjogát, ezért kénytelenek leszünk (csere)kereskedelmi tranzakciót kezdeményezni (GIVE CLOAK). Törpünk a hal nyomdoakaiba lép, így számunkra szabad a pálya (GET BOX, OPEN BOX, GET MAP, DROP BOX). Most már akár el is tűnhetünk, de más módon (D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT). Vajon kié ez a hajó? Ha már itt vagyunk nézzünk körül (LOOK BOAT). Találtunk egy kabin (GO CABIN), ott egy fáklyát (GET TORCH) és egy leja-

(GO HATCH). Ezek szerint minden lejáró egyben feljáró is. Kössük el a hatót (N, GO ISLAND). A szigetben egy lyukat találunk, amit a lehető legközelebről szemlélünk meg (GO HOLE), s mivel sötét van, ezért használatba kell vennünk lángszúrunkat (LIGHT TORCH). A mentőellényt rögtön magunkra vesszük, így nem kell a kezünkben cipelni (GET JACKET, WEAR JACKET). Távozásunk közben ne feledkezzünk meg a fátyla eloltásáról (U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S). Most szokatlan ugrás következik (JUMP OVER), a magyar verzióban az UGRÍK KOSZIKLA is megjárja. Mint az is látható, az ugrás sikertelen volt, de mivel rajtunk volt a mentőellény, ezért lustaságunk megmentette életünket. Miután kilibuckoltuk magunkat, hagyjuk abba a pancsolást (SWIM) és evickéljünk ki a partra (GO BEACH). Bújunk el az erdőben (GO FOREST). Hogyha kibújtuk magunkat, menjünk északra (N). Akinél nincs térkép, az vehet a kocsmában 500 aranyért (ja ez a PIRATES, sorry). Akkor annak annyit (RUN/STOP + RESTORE) majd (RUN). Gyermeki ósztőneinknek eleget téve megmásszuk a szobrot (CLIMB STATUE), majd felnőtt ósztőneink érvényesítése céljából marjuk el a gyémántot (GET DIAMOND). Merre nem voltunk? (D, E) Hurrá, egy kicsit PINK

FLOYD-ozunk (LOOK WALL) Az üregben rajtsuk el legértékesebb tárgyunkat (PLUG JAR). Ez nem jött össze. Próbálkozunk egy vacakabb kacattal (PLUG DIAMOND). Na igen, ez a gyémánt is már csak múltidő. Ugyanakkor látható valami más (LOOK WALL) (GO PASSAGE). Ismét egy olyan hely, amelyik a sötétség fenntartása alatt van. Nem baj, gyűjtünk rá (LIGHT TORCH). Itt egy sárgásan csillogó valami kijelenti, hogy márpediglen ő igenis el van vesztve magát valahol, de első küldetésünk véget ért. A folytatásként megemlítet második résszel a mai napig nem sikerült találkoznom. (BEFEJEZ LEIRÁS).

**A program ige szókészlete:**  
(fontos, hogy nem a magyar jelentésük, hanem a magyar változatban levő megelőelőjük áll a szavak mellett!)

ASK - KERDEZ  
ATTACK - TAMAD  
CATCH - KIFOG  
CHOP - ELVAG  
CHUCK - HAJIT  
CLIMB - MASZIK  
CROSS - HALAD  
CUT - VAG  
DOUSE - ELOLT  
DROP - RAK  
EAT - ESZIK  
EMPTY - URIT

EXAMINE - VIZSGAL  
FILL - TOLT  
GET - FOG  
GIVE - AD  
GO - MEGY  
HELP - SEGITSEG  
INSE - BETESZ  
INVENTORY - LETLARTAR  
JUMP - UGRIK  
KILL - OL  
LEAVE - TESZ  
LIGHT - GYUJT  
LOOK - NEZ  
MOVE - MOZDIT  
OPEN - NYIT  
PICK - SZED  
PLUG - BEDUG  
PRESS - NYOM  
PULL - HUZ  
PUSH - TOL  
QUIT - FELAD  
REMOVE - LEVESZ  
SAIL - INDUL  
SAVE - SAVE  
SAY - SZOL  
SEARCH - KERES  
SWIM - USZIK  
TAKE - VESZ  
THROW - DOB  
UNLIGHT - OLT  
WAIT - VAR  
WATER - ONTOZ  
WEAR - VISEL

• Balogh Mihály (Sv. MATIAS) Baja

## Pool of Radiance (64, Amiga, PC)

1. *Mendor's Library*-ba vigyünk tükröt és a pajzs helyett tegyük Ready-be, ha a *basilisk*-kel rúguk össze a patkót. A könyvespolcokon keresgélhetünk, de ha a talált könyveket elvisszük (a hivatalnok kislány EP-vel + pénzzel honorálja) a kijáratnál a könyvtáros szövege közli, hogy "Nincs kölcsönzés!"

2. *Phlonban a Training Hall*-ban fogadtatunk zsoldosokat (*Hero* ajánlott). Tükröt a vegyeskereskedésben vehetünk. **Viszont mi a manóra jők az ékszerék és a zentelt olaj. Ha tudod, CoVboynak ird már meg!**

3. *Textil House*: a nyugati fainál van a tolvajok kútja. Csak egy tolvaj képes épségben lemászni a sikos falon!!! A főnökkel tárgyalhatunk. Ha engedjük, hogy bekössék a szemünk, elveszítünk a kincs közelében. Azt megszerezve, visszatérhetünk a főnökkhöz, aki felajánlja, hogy megpróbálja a pecsétet, ha osztozunk.

4. *Ruined Costre*: Álljunk ki az öreg gyilk bajnokaként. A gyilkfőnökkel ne bocsátkozunk közelharcba, hanem fussunk minél messzebb aztán üdvözöljük egy *Fine Composite Lang Bow + arrow + n* kombinációval. A sebességnövelésre jó trükk, ha a harc előtt nincs bekapcsolva a páncél, mozgunk, majd bekapcsoljuk kedvenc felöltőnk. Közelharca ne próbálkozunk.

Ja, még valami, a könyvtárban talált könyvet használna a karakternek meg-nóhét az ereje. Nem mindig jön be.

**Végül 3 kedvenc ellenfelem**  
*Winth*: kísértet, ha megcsap, a karakter szintje csökken. Ráadásul csak ezüst vagy varázsfegyverrel sebezhető.  
*Wyvern*: sárkányfajzat. Jó erős és mérgező a harapása.  
*Dider*: pókember. Kellemetlenül erős varázsló és a harapása bénító. Csak lja van.

**Pár varázslat:**  
*Snake Charm*: ha van a közelben egy kígyó, megbénítja. *Champions of Knight/Gorgath* ajánlott.  
*Spiritual Hammer*: minden közben egy szellemkalapács jelenik meg a pap kezében. Akkor tudja eldobni, ha más fejezeten nincs *Ready*-be téve.  
*Silence's Radius*: egyik kedvencem, a célpont (ha sikerül) nem tud varázsolni, s ez a mellette állókra is hat. Tekercset és varázspálcát viszont tud használni.  
*Fire Shield*: egy tűzpajzs jön létre, aminek kellemes tulajdonsága, hogy ha valaki megcsap, sebünk dupláját kapja le a kis pimasztól.  
*Femle*: nálam a célpont nem benuil le, csak nem támad.  
*Lightning Bolt*: akkor célszerű használni, ha az ellenfelek egy vonalban vannak. A varázsló szépen oldalra fut és kaput.

• Noname

## War in the Middle Earth (Amiga, PC)

Egy kiegészítést tennék a CoV 11-ben megjelent WIME-upgrade-hoz. En PC-n szoktam vele néha játszogatni, s abból, amit ott olvastam, arra következtetek, hogy a játék PC-n és Amigán nagyrészt megegyezik. Ime, a kiegészítés:

1. Ha *Rivendell*-ből *Hollin Gate*-be megyünk *Gandalf* csapatával, akkor *Hollin Gate*-ben *Gallam* személyében egy új szövetségesre bukkanhatunk.

2. *Goblin Town* és *Mt. Gundabad* közt, *Mt. Gundabad*-tól délkeleti irányban egy romvárosban található a *silver*

*orb*. Ha ezt visszük *Thranduil*-hoz, a tünde királyhoz (északkeletre), ő azonnal beáll néhány ezer tündével a háborúba, s így őket is irányíthatjuk.

3. PC-n a következő algoritmussal kérkódot a gép, pl. játékkállás betöltésénél: Ha 9 óra van (dél előtt), akkor ha elmúlt már 1418 december 24-e, s még a játékkállás betöltése óta nem kért kódot, akkor kódot kér.  
Eppen ezért, ha már december 20-a körül járunk, érdemes az állást elmenteni, s az időt átírni a kimentett játékkállásban. PC-n ez az 1F9C címre

00 írásával megy. Amígán nem hiszem, hogy ez azonos volna. Mindenesetre íme néhány kód ami esetleg az Amigásoknak is hasznos lehet:

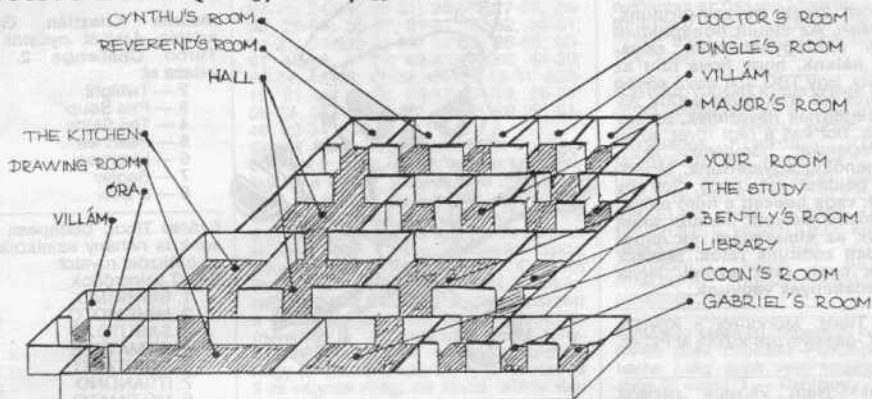
*Bombadil's House*: D3  
*Goblin Town*: B5  
*Midgewater Marsh*: C4  
*Mount Gram*: A5  
*Rivendell*: C5  
*Sarn Ford*: D4

• Kovács Zoltán

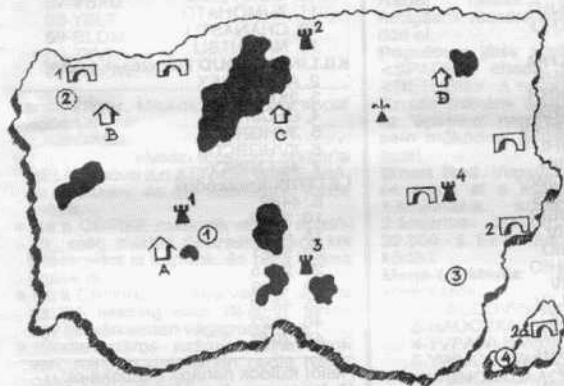
HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE  
Várjuk kérdéseiteket, hogy válaszoljunk rá, vagy közlétehesseük, hátha valaki tudja a választ!

# TÉRKÉPEK

## The Detective Game (C64, Plus/4)



## Crystals of Arborea (Amiga)



### Kristályok

- ① ◊ kristály
- ② ◊ kristály
- ③ ▲ kristály
- ④ ◊ kristály

### Tornyok:

- 1 - a ◊ kristály tornya
- 2 - a ◊ kristály tornya
- 3 - a ◊ kristály tornya
- 4 - a ◊ kristály tornya

### Dungeon-ok: [Dungeon Icon]

- 1. itt található a ◊ kristály

- 2. átjáró a szigetre

a többi üres

Kút (forrás): [Kút Icon]

Házak: [Ház Icon]

A - harcok - középső válasz

B - varázsló - első válasz

C - természettudós - 2. válasz

D - térképész - első válasz

## A Programküldő Szolgálat ajánlata:

### SPECTRUM S198 kazetta

A/ Automonopoli  
Baseball  
3D Cross  
Battle Ships  
Cluedo Master  
Detective  
A.T.F.  
Alien 8

B/ Deatchal  
Crazy Cars  
Break Out  
Cosmic Music  
World Cup Carnival  
Basket Master

### C64 C228 kazetta vagy 3 lemez

1/a. Trucker  
Nibby'92  
Rolling Twins  
1/b. Robozone\*  
CJ in the USA  
World Class Rugby  
Zoomerang  
2/a. Tilt  
Naughty Nud  
Shuffle\*

Decstone  
2/b. Kenny Daiglish  
Vyrus  
Fathal  
Diplomacy  
3/a. Pittfighter\*  
3/b. Xytris  
Soccer Boss  
Rally Driver  
Havoc

### PC/AT HD (lemezzszámmal)

Xmas Lemmings,	7 upSpot	Elvira 2	3
TV Sports	Boxing	1 Disney Animation Studio	4
Home Alone	Battle Isle	1 Falcon 3.0	5
The Godfather	Space Ace 2	1 Monkey Island 2	6
2	3	2 Willy Beamish	8
3	3	2 Wing	
3		3 Commander 2. 10	

S198 kazetta — 360,- Ft

C228 kazetta — 400,- Ft

C228 3 db. lemez — 540,- Ft

1 lemez — 200,- Ft

2 lemez — 380,- Ft

\* utántöltős

1 db. PC lemez — 200,- Ft

2 db. PC lemez — 380,- Ft

3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.



# ELSŐSEGÉLY



Khm. Most kicsit irulunk-pirulunk, meg minden. Az elmúlt hónapokban pontosan százegynéhányan reklámtátozók nálunk, hogy havá túnt az Elsősegély. Egy TBC Soft nevű egyén Budapestről azt írta: "Amit a CoV 23-ban Elsősegélynek neveztek, az egy nagy nulla, hol van a régi rovat, ezzel csak magatokat járattátok le.... Messzemenőig egyetértünk. Mondhatnánk például azt, hogy CoVboy lekávázta, vagy beesett a hűtő mögé, mentegetőzés helyett inkább most bepótoljuk az elmaradást, és mindjárt 2 oldalát zúdítunk rátok. Másrok is tessék csak ránk szólni. Néha olyan feledékenyek vagyunk...

**Galbács Tibor.** Monor-ról a KING'S QUEST IV.-passwordját küldte el PC-re: BOBALU

Helló fiúk! Nem vágytok néhány LEMMINGS-kodra? Nem? Na nem baj, **Faragó Zoltán,** Mindszentről küldött egy párat, a folytatását az egyrok elkezdettnek, és azt mi szépen leközöljük: (TRICKY)

1. CCKJOMIJEY
12. IKHMDMCKEW
13. OJOLICLEN
14. JOLICOOMEK
15. OLICEKLNPE
16. DMCJNMOEP
17. MCAOLMDPEL
18. EZKIMARADT
19. CAJLJFMBFY
20. IJLJFMCCFR
21. OHLFMCDDFR
22. ILFMCINEFW
23. LFMCEKLFFT
24. FMCIKLLGFY
25. MCENLLFHFY
26. CKNMNLNIF
27. CCJKMFMJF
28. IKHMFMCCKFJ
29. OHMFMCCLFY
30. JMFMCCKMFS (TAXING)

1. MFMCAKLNFY
2. FMCMKLMOFV
3. MCENLMFPFR
4. CKNOMFMOFL
5. GEKKNMHBGX
6. MKHNLHGCGM
7. NHLDLGADGO
8. HLDLGOOEGO
9. LELGCJNFVG
10. DLGKJNLGGN
11. LGANNLDHGY
12. GKNOLELIGV
13. GAJHMMHJGW
14. KIMJDLGKGO
15. OMDLGGALGJ
16. HMDLGMOMGV
17. HDLGAJNNGV
18. DLGKLMOGV
19. LGENLMDPGT
20. GINNMOLOGK
21. GAKHLFLBHM
22. IJLJFLGCHW
23. NJLFLGDHDT
24. HFLFGMDEHP
25. LFLGAJNFHV
26. FLGKLLGHV

27. LGCNNLGHHO
28. GINLOHIHK
29. GEKKOOHJHT
30. IKHMFLGKHO (MAYHEM)

1. NJMFLGALHM
2. HONHGI MHK
3. MFLGEKLNHR
4. FLGIJNMOHX
5. LGCNNMFPWH
6. GINLMFLQHL
7. GAJLJDMBIN
8. KJHLDMGCIW
9. OHLDMGADIS
10. HLDMGMOEIP
11. NDIGAJOJFV
12. DMGIJNLGIO
13. MGCNOLDHIO
14. GINNLDMIIV
15. GAKHMDMJIV
16. IJHMFMGKIO
17. NJMDMGCLIO
18. JOMIGMOMIR
19. LIGAKNNIV
20. DMGIKLMIOIW
21. MGCNNMDPIW
22. GINNMDMQIN
23. GKILFMBJS
24. KKLIFMGCJL
25. NKLFMGCDJJ
26. HLFMGOEJNT
27. LFMGEKLFJL
28. FMGKJNLGJT
30. FINLLFIJQ.

**Horváth András,** Zalaegerszeg-ről a MASK III. c. program password-jait dobta postára: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PETALS OF DOM.

**Steiner Balázs,** Budapesti olvasónk nevét már többször fémjelezte a CoV. Most a Hagar (Amiga) passwordokat ismerteti: level 2 — FEAFGN; level 3: JVSAMK; level 4: ASGAPQ; level 5: UWFXPZ; level 6: FSXRIC; level 7: DYAETG; level 8: WFZILD. Levezetésképpen pedig a HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga) password-jai: WOLFMAN, HAMMER, LUGOST, NOSFERATH, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES

**Matalik Krisztián,** Gyöngyöspátn színtén Amigát nyűstöl. O a Lotus Turbo Challenge 2. password-ját juttatta el:

- 2 — Twilight
- 3 — Pea Soup
- 4 — The Skids
- 5 — Peaches
- 6 — Liverpool
- 7 — Bagley
- 8 — E Bow

**Szántó Tibor,** budapesti Amigás olvasónk is néhány szintkóddal gazdagítja az Örökköld rovatot:

**BRAT** szintkódok:

1. BISHIGMO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
7. ITSANONO
8. MOZIMATO
9. HOZITOMO
10. MOKITEMO
11. ZUMOHATO
12. CHANASTU
13. NAGAITSU

**KILLING CLOUD** küldetések kódjai:

2. AOOTRDEX
3. 2KKFR7EG
4. QHJBRCEJ
5. 3VHGRC6
6. XVHGRC6A
7. 4ET3RGC6

**LETTRIX**-szintkódok

5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522
45. 2047

Helló! Küldök néhány PC-poke-ot: (A legegyszerűbb Norton Utilities-szel bevinni őket.)

**Név / File / Hova / Mit / Mit csinál**  
**F19 STEALTH FIGHTER** / start.exe / 38316 / EB / kód

**LARRY2** / sciv.exe / 26343 / 04 / kód  
**POLICE QUEST 2.** / sciv.exe / 23586 / 04 / kód

**TEST DRIVE 1.** (CGA) / tdcga.exe / 8171 / EB / életek

**TEST DRIVE 1.** (EGA) / tdega.exe / 8391 / EB / életek

**TEST DRIVE2.** (CGA) / td2cga.exe / 35439 / EB04 / életek

**TEST DRIVE2.** (EGA) / td2ega.exe / 35479 / EB04 / életek

**WINDWALKER** / wind.ovl / 2684 / EB / kód

Egy utolsó kérdés és dobhatod el a levelet: térden állva kérek, hogy add meg a **Zak McKracken** IBM angol változatának a hex kódját.

(Mit? Ha a repülőtéren VISA-kódokat kérek, akkor azt értem. (... és nem tudom őket.) Azonkívül nem hinném, hogy a postás elvinne egy levelet "Dr. Emil, Gyöngyös, Óshüllő u. 47" cím alá... — CoVboy)

**A TOLYA SZOFT** Szolnokról a **Chip's Challenge** programhoz küldte a kódokat, onnan, ahol Fehér Tamás a CoV Evkönyv '91-ben abbahagyta:

29-QGOL  
30-BOZP  
31-AJMS  
32-PEFS  
33-BOSN  
34-NQFI  
35-VDTM  
36-NXIS  
37-VQNK  
38-BIFA  
39-ICXY  
40-YWFH  
41-CKWD  
42-LMFV  
43-UJDP  
44-TXHL  
45-OPVZ  
46-HDQJ  
47-LXPP  
48-JYFS  
49-PPXI  
50-QBDH  
51-IGGJ  
52-PPHT  
53-CGNX  
54-ZMGC  
55-SJES  
56-FCJE  
57-VBXU  
58-YBLT  
59-BLDM  
60-ZYVI  
61-RMOW

**Varga Viktor**, Miskolcra néhány tippet küldött C64-re:

#### SILKWORM:

- Ha a JEEP felveszi a pajzsot, akkor a HELI-vel löve az ATTACK WAVE értéke csökken, és így hamarabb jön a csirke.
- Ha a CSIRKE második részét szétlőjük, még mielőtt összeáll, akkor két felszerelést is kapunk, és nő a kisas értéke is.
- Ha a CSIRKÉ-t a pálya végéig, vagyis az idő letelteig nem lövük ki, akkor egy pályán simán végigmegyünk.
- Minden páros számú pályán tank van, minden páratlanon pedig heli a pálya végi fölélenség.
- Ha a pontszám alatt lévő pajzsszerű valami teljes lesz, akkor kapunk egy tonna életet is, és nagyon könnyű lesz játszani (ezt hívják nagyas-nak).
- Ha egy player-rel játszunk, akkor a másik később is beszállhat.
- Ha a pajzs mellett összejött a négy rovárisár (ez a kisas), akkor a nagyas egy fokozattal feljebb kerül.
- Trainer-rel nem jó játszani!

#### THUNDERHAWK

A 20. pálya kódja: U SURE

Hi 'KoVbój'! Ez a megszólítás csak azért, mert most fejeztem be a **Lotus Esprit II-t**. Íme a kódok: TWILIGHT, PEA SOLIP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, GOGLEY, E BOW.

A jó öreg MYTH-re visszatérve, a pajzs amit nem találtak meg, azért, hogy medusa anyát jól fenébbe tudjátok rugni, egy szoborban van elrejtve, az első szint második képernyőjén. A szobor egy harcost ábrázol.

**Ugron Istvánné** Budapestről több játékhoz is küldött tippeket:  
**Railroad Tycoon:** Ha Amerikában ösz-

szekötjük a két óceánt, akkor kapunk 1.000.000 \$ bonuszt.

**American Football:** A kódok a következők: 1-54; 2-91; 3-83; 4-96; 5-12; 6-84; 7-93; 8-76; 9-37; 10-78; 11-24; 12-41; 13-95; 14-40; 15-28; 16-16; 17-82; 18-56; 19-48; 20-77; 21-36; 22-60; 23-71; 24-59; 25-81; 26-57; 27-69; 28-58; 29-99; 30-67; 31-11; 32-62; 33-51; 34-21; 35-87; 36-94; 37-63; 38-88; 39-61; 40-73; 41-72; 42-85; 43-68; 44-20; 45-74; 46-98; 47-32; 48-43; 49-31; 50-19; 51-44; 52-86; 53-97; 54-79; 55-35; 56-23; 57-47; 58-66; 59-17; 60-29; 61-46; 62-34; 63-50; 64-14.

**Street Rod:** Legelőször Ford Fairlane 500-ból 2 db-ot vegyünk (640 \$). Laptípus le a tetejét, vegyük le a 'Bumper'-eket és állítsuk le a motort. Így marad kemény 10 \$-unk, menjünk tankolni 1-2 \$ erejéig. Menjünk ki az útra és hívjunk ki vagy egy 'Chevrolet Bel-air Sport coupe'-t, vagy egy 'Mercury Custom Royal...'-t. Aki már jobban tud, az kikérhet egy Ford DeLux-ot is, de vigyázzon a sebességgel, soha ne fekezzon, de maradjon a látóhatáron a kocsi fény-szórója, különben majdnem biztos, hogy jönnek a rendőrök. A rendőrök 60 \$-ra vágnak meg, ha nincs, akkor sajnos...

**Rébel Tamás** Budapestről az Amigósok részére néhány cheat-et küldött el:

**Populous:** játék közben gépeljük be: <SPACE> cheat, bullfrog, frogbull <RETURN>. A három szót kisbetűvel! Ezután manánk elkezd növekedni, és az 'épités' nem csökken! Ha mégsem működne, gépeljük be még egy-szer!

**Street Rod:** Vegyünk meg egy kocsit, és adjuk el a következő árajánlattal: 1.árajánlat - a kocsi eredeti ára; 2.árajánlat - 22.000,- \$; 3.árajánlat - 22.000,- \$. Ez a második résznel is működik!

**Mega-Lo-Mania:** A kódok a következők:  
2-OWEDOVPIVNY  
3-NAOCSXAXRHI  
4-YVPAWLISWHK  
5-YWMCOWBAACA  
6-WBNCCDAACW  
7-GRDBCFRNVIC  
8-YAXACTLFAIS  
9-VGBASRFJBOF

**Hajzer Barnabás** Százhalombattáról nagy stratégiá-kedvelő. **A Storm Across Europe**-hoz ajánlja saját jól bevált taktikáját.

Ant.39-ben kezdjük a játékot. Lengyelországot rohanjuk 5 hadsereggel, a hatodikkal pedig Jugoszláviát. Amikor az olaszok belépnek a háborúba, a két európai sereggel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olaszal (az észak-afrikaival) pedig törekedünk törökország felé. A Boszporusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összekötés Észak-Afrika felé!

**ZOLEE/STATION** Dorogról két programhoz ajánl cheat-et, ill. POKE-ot:  
**Hero Quest:** A 'The Stone Hunter' c. küldetés a legjobb pénzszerezési lehetőség. Ahogy bejön a kép, mindegyik játékosal menjünk le a lépcsőn, és ez fejenként 100 aranyat jelent. Ez lett volna a CHEAT. Az én verziómon mindig

összejött a dolog (EMPIRE+ACTION verzió). Egy jótanács: túl sok menetet ne játszunk a játékkal, mert (legálábbis az én verziómon) a barbár varázslóvá alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából), de rossz, mert ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyíftantva az összes karakterünk.  
**Infiltrator III:** Végtelen gázgranát: POKE 9551,12; sérthetelenség: POKE 10474,96

A jó öreg **GÖME** Kondorosról 5-ezer oldalas levele mellé a **Populous** PC-s változatának néhány kódját küldte el: függőleges csikos - JOSDEBOY, MÖRYPÖR; vízszintes csikos - KALKOPPAL, TIMDIDOB; ferdén csikos - BURSODJOB, SCOOZPERT, SWAELAS; nagy kockás - ALPUPIL, WEAUQUET, HURTUOLD; kis kockás - SHIOGDAL, KILLCEAL, EEOASPIL; domború sáros - BILEAPERT, NIMOXPAL; duplán ferdén csikos - RINGDIEOUT

**Szilassy Máté** Budapestről néhány ősi 64-es játék örökéket POKE-ját ajánlja, hátha még segít vele valakinek (**Van még itt valaki? - CoVboy**)  
H.E.R.O. - POKE 19131,0  
BANDITS - POKE 4759,169  
JUNGLE HUNT - POKE 2242,165; POKE 2243,234  
JUMPING JACK - POKE 27904,173;  
PROTECTOR II. - POKE 16425,6;  
PITFALL II. - POKE 2816,32 (örök idő);  
POPEYE - POKE 2405,255; RED MAX - POKE 6352,173

**Nemes Raymund** Nagykanizsáról C64-re és Amigára is küldött POKE-okat és cheat-eket:

**Exterminator (64)** - POKE 35087,173 (végtelen credit); POKE 39250,96 (végtelen juice)

**Midnight Resistance (64)** - POKE 10169,173 (örökélet)

**Atomino (64)** - a kódok a következők:

1 - Atom  
10 - Mail  
20 - More  
30 - Left  
40 - Kiss  
50 - Time  
60 - Kiss  
70 - Cool  
80 - Free  
90 - Wave  
100 - Door

Feltűnő a hogy kétszer szerepel a 'Kiss'! A 'Kiss' mindig a 60. szintre tesz... Ha a 40. szintről akarunk indulni, akkor az első 'Kiss'-t át kell írniunk. Reset-eljük, majd monitorból nézzünk bele a programba! 0E11-nél vannak a Password-ök. Írjuk át őket tetszés szerint, majd SYS 4096!

**Test Drive 2 (64)** - Ez a módszer ki lett próbáva a Masterdisk 3-on, és a 2-6n. Töltés be a 'ROAD' nevű file-t, írjuk át a 6513-as byte-ot A5-re! Kukac; Road néven 6200-8D4C-ig mentünk rá a lemezünkre! Így egy örökéletes TD2-t kapunk... Persze célszerű megjegyezni, hogy milyen byte állt ott, hátha egyszer igazán játszani akarunk... Legegy-szerűbb mégis a cartridge-es megoldás.

**Jumping Jack Sonn** (Amiga) - Erről is több helyen megjelent már CHEAT, de sehol sem volt meg a 13. pálya kódja. A password: Elvis

## Erik the Viking

- Ha a STEWPOT-ra egy (POUR STEWPOT) parancsot alkalmazunk, egy vért, meg hasonló hasznos dolgok tulajdonosai lehetünk.
- A szigeten, ahol kófák találhatók, ott rázunk meg a fákat, és lesz egy kögymű-csúnk.
- Egy másik szigeten van egy forrás és egy amulet lóg magasan a sziklafalon. Itt (PLANT FRUIT, FILL STEWPOT, POUR STEWPOT). Erre a prg. közli, hogy a nővény nő (de hogy mikor érjük el róla az amuletet, azt nem)
- Ahol a hang közli velünk, hogy nem ártalmas nekünk, ott teljesítjük a parancsait, amíg azt nem mondja, hogy igyunk, ekkor öljük meg.
- A sárkány orrából szedjük ki a tollat.

• Németh Gábor, Vecsés

## Sötét jövő

Annyit erről, hogy a legrövidebb adventure PlusIn. Végigjátszása kb. laza fél perc: D, FOG, K, AD, 2xNY, KIABÁL, BE, K, 2xE, 4xK, 2xE... az utolsó lépést sajnos nem tudom, mivel sietnem kellett, s a haverom az ellenkező irányba ment, SORRY!

• Jahny@®™ (Simon János), Budapest

## Egy-két trükk

Tudvalevő, hogy a BASIC elég lassan rajzolja ki a rajzokat, de talán egy képernyő kikapcsolás segíthet. (Ha valaki lemezes gyorstöltőt akar írni: ez segít)



## képernyő kikapcsolás:

POKE 65286,PEEK (65286) AND 239

## képernyő bekapcsolás:

POKE 65286,PEEK (65286) OR 16

Ha véletlenül RESET-eltük volna kitűnő BASIC műveket, akkor ez visszahozza a programunkat:

GRAPHIC: GRAPHICO: POKE 16385,1: RENUMBER

Megszállottak között előfordulhat, hogy egy-egy programban át akarják írni a szerző nevét a sajátjukra. Most leírom, hogy néhány programban melyik címen kezdődnek ezek az adatok:

DIGI DOBOK — >1AA8

## RAID OVER MOSCOW — &gt;1958

GALAXIONS — >2828 (háát, itt valóban nincs semmi, de ez a címkepet helyettesítő egész képernyőt betöltő kérdőjelek kezdőcíme)

CUTHBERT IN SPACE — >2D28; a szöveg átírására a 23D8-2E18 területen van lehetőségünk, a High score pedig a 3138-tól kezdődik;

## SZUPER BESZÉLO — &gt;1043

WHO DARES WINS II. — >2368 és >23E8-tól

## WORLD CUP — &gt;3714

• City of Chipbusters (Sztás Krisztián), Mosonmagyaróvár

## Fogd a pénzt és fuss!

A játék elején egy forgalmas úton állunk. Ez viszont unalmas, ezért menjünk délre (D,D). A W.C. egy nagyon érdekes hely, mert van benne tartály (nem a W.C.-ben, hanem a W.C.-ben) (V TARTÁLY). Nyitható (NYIT TARTÁLY) Van benne egy feszítővas és egy álkulcs. (FOG FESZÍTŐVAS, FOG ÁLKULCS) (É,K) A főnökhöz érkezünk a fizetésmeles miatt. Ehelyett csak egy igazolványt és egy levelet ad. Büntetésből elveszük a kalapját (FOG KALAP) (NY,É,NY). A viskóban vagyunk (FOG PISZTOLY, FOG KABÁT) (K,É). Itt egy randór, aki az igazolványunkat akarja látni. Ne mutassuk meg neki (HASZNÁL PISZTOLY). Hoppá! Neki is volt fegyvere (MUTAT IGAZOLVÁNY) (K,D). Mivel utáljuk a csavargókat, lopjuk el a gyufájukat! (LOP GYUFA, É,K,É). A részeket pedig nagyon utáljuk, le kell lőni (HASZNÁL PISZTOLY) (FOG PÉNZ) (D). Itt feltétlenül vegyük fel a kalapot és a kabátot (VISEL KALAP, VISEL KABÁT,K). A másik banda nem ismert fel

(D,K). Itt egy trafikos cigit árul, de mivel mi utáljuk a cigit, ezért üssük le (nem a cigit, hanem a trafikost) (ÜT TRAFIKOS, FOG CIGI,D). Találunk egy pár jelvényt (FOG JELVÉNY, VISEL JELVÉNY, D, FOG BENZINESKANNA, NY). A nyavalyások azt mondják, hogy csak akkor mehetünk be, ha fizetünk (AD PÉNZT), majd irány a gyönyörök háza! (NY Gyönyörök helyett csak egy főnökhöz kapunk (kár). Mivel a levél egy rossz nőnek lett címezve, adjuk oda neki (AD LEVÉL). Nem hiszi el, hogy mi vagyunk azok! (MUTAT IGAZOLVÁNY). Adott egy kis narkót (K,É). A sötétistáknál vagyunk (AD KÁBITÓSZER) Kapunk egy keresztet (V KERESZT). Fordítót! Egy kis testmozgás (É,K,É,É). Itt egy ór és cigi lejmöl. Még mindig utáljuk a lógókat, ezért üssük le (ÜT ÓR). Erősebb volt nálunk (AD CIGARETTA) (K,É) (FOG KÉS,D,K). Itt egy ajtó! Az igazolvány már sokszor segített (MUTAT IGAZOLVÁNY). Erre sem nyit ki (pimasz egy ajtó) (HASZNÁL AL-

KULCS,K,É). Itt egy ór alszik! Hagyjuk tovább aludni (HASZNÁL KÉS, FOG KULCS,D). Mivel az itteni ajtó sem nyílik ki az igazolványunkra, HASZNÁL-juk a KULCS-ot! (K,K). "A fürdő nő felsikoltott, ezért felledeztek." Szóval az ajtótól: K,D. Itt egy pincaajtó, de ez sem nyílik (HASZNÁL FESZÍTŐVAS,D). Egy sátánista őrral találjuk szembe magunkat. A keresztnek biztos örülni fog (AD KERESZT, K). Megvan a pénz. Mit is kell vele csinálni? Aki nem tudja kitalálni, az nézze meg a game címét! (NY) Hé! Elkaptak! (Nem ér a nevem!) Szóval inkább (D,NY), újból a nyomoroggyedben vagyunk (egyirányú, tehát keletre nem lehet menni) (D, K, D, D, D,K,É,É, NY,É,NY,NY,NY), mivel megkaptuk már a 95%-ot is, vegyük le az összes ruhát (Peep Show) (LEVESZ KALAP, LEVESZ KABÁT, LEVESZ JELVÉNY,D,D,K) HAPPY END!!!

• Bakai István, Mezőkövesd

## Mitoszk gyémántja

Indítás után kellemes (?) zene szól, és megtudhatjuk a kerettörténetet. Ilyenkor általában a "SPACE"-t szokás presselni, tehát tegyük ezt.

Egy tisztáson vagyunk. Menjünk nyugatra, majd délre. Mivel itt a kutyulimutylóitl nem tudunk délre menni, marad a nyugati út. Az út szélén bokrok nőnek. Megvizsgálva (V,<RETURN>,<BOKOR> kiderül, hogy be tudunk mászni. Vajon mi lehet odabent? Na mi? Egy kesztyű. Zsebre vessük (F), majd kimegyünk. Menjünk tovább nyugatra. A délen lévő istállóban a rohadt szalmát megvizsgálva egy patkót találunk. Menjünk be a bányába (É,NY). Vegyük fel az ásót.

Óngyilkos jelleműek mehetnek délre is. Menjünk vissza a kutushoz (K,K,K). Itt észkara (É), majd keletre kétszer. Vizsgáljuk meg a fát. Nahát! Egy tapló. Ke!!! Menjünk keletre. A segítség (S) azt mondja, hogy "Érdakes a talaj". Ennek öröme ársunk egy (ÁS). Egy kampó. Dél felé egy kedves Bucit Macival találkozzunk. Mit szeret egy (Buci) Maci? A mézet. Miután eltárhátuk a kováját, mehetünk mézet keresni (É, NY,NY,D). A fát megvizsgálva kiderül, hogy odú van rajta. (F,MEZ tele mézszel). Szedjük ki a mézet. (AZ,MEZ) Ekkor a méhecskék kissé idegesek lesznek, és halálra csipkednek. Ennek elkerülésére viseljük a

kesztyűt. A mézet menjünk a macihoz, adjuk oda neki (AD,MEZ,MEZVE). Most már továbbenged (D). Itt egy csont. Teendő: nyilvánvaló. (Vajon nem egy tehén csontja ez?) (Tiltakozom!, CoVBoy) Menjünk a kutushoz. (E,É,NY,NY,NY,D). Na szóval, adva van egy kutyá és van egy csontunk. Aki ebből nem találja ki, hogy mit kell csinálnunk, az inkább Galaxions-ozzon. Menjünk be a házba (D). A lámpát vegyük fel, majd kérjünk segítséget. "Ha szerencséd van..." (V,LETRA) "ÉLEG ROZOGA". De mivel van egy rozsdás patkónk, szerencsénk van (FEL). Egy háló. A segítség szerint szép a kilátás: Hátt gyönyörködünk benne.



(ÚT). Valami megcsillan (LE,K,NY). Na, van egy kőssün is. Ha már itt vagyunk, menjünk vissza a bányába (NY,NY). Itt (GYUJT,LÁMPA), majd (D). Egy aranykulcs. (Furcsa helyen tárolják) Menjünk a tóhoz (É,K,K,K,É,É). Itt ballagjunk (K,V, NŐVÉNY, F,K,F,NY,NY). Mivel a tó tele van hallal — és nincsen halór — pecázzunk (HALÁ-SZIK). A faluban van egy halbolt (D,D, NY, NY,É). Adjuk el a halat (D,K,K,É,K,D,D). Itt egy öngyilkos készül felakasztani magát. Ennek megelőzésére adjunk neki pénzt. Egy pénzért egy kötelet ad. Menjünk ismét a tóhoz (É,É,NY,É). Innen mehetünk keletre, ahol egy rakás zöldség nő. Vizsgáljuk meg! Vegyük fel a virágot, majd ismét kelet.

A vödörre szükség lesz. Nyomás vissza a tóhoz (NY,NY). Pancsolj egyet (ÚSZIK), de előbb töltsük meg új szerzeményünket a vödört (TÖLT,VÖDÖR). A kastélyba az ór nem enged be. Kissé drasztikus módszert kell alkalmaznunk (ÖL,ÖR). Menjünk (É,K). Itt kellemes vizsgáldást javaslok mindenkinek. Utána kétszer nyugat. Itt is vizsgálódjunk, majd a tüzet eloitva (OLT) mászunk be a kandallóba. Menjünk fel, mire a program kedvesen érdeklődik, hogy repüljön-e? Készítsünk talán szárnyakat? Inkább kampós kötelet! (KÖT,VALAMI,VALAMIHEZ) és (DOB, AKÁRM). (gy.k. DOB KAMPÓS KÖTEL) és (FEL). A segítség szerint nézzünk körül (V, KAPU,UGRIK). Keleten a

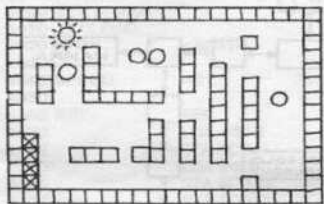
napba botlunk, beszélgetés után kiderül, hogy a bibliája kőne neki... Ha odaadjuk neki, ad egy azüstkulcsot. Menjünk ki innen (NY,D,K). Zutty a verembe. Ilyenkor azt szokás tenni, mint amikor egy méhecske megcsip (Na kifaltá-e valaki?). A lánynak adjuk oda a virágot, menjünk be és... Na igen, itt biztos hogy mindenki elakad. Aki nem elég alaposan vizsgálódott, annak nincs meg minden kulcsa (mehet vissza a kastélyba). A NYIT LÁDA parancs azt eredményezi hogyaszongya: Nem tudod meg! (Talán nem ártana tudni, hogy miről készült az a láda.)

• Matula Ferenc, Eger

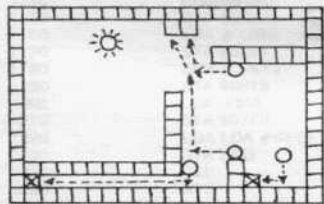
## Extasy (Mucsi)

Hát! Kérem mostanság divik az **ATOMIC**-esdi! (A tömeg éljenze, a harsonák zengedeznek, minden chip ide-oda-meg vissza van...). Szóval ez egy tűrhető stílus; egyik

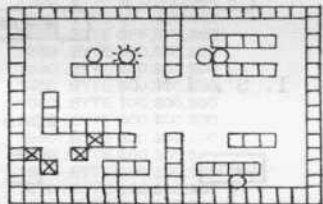
### Level 1



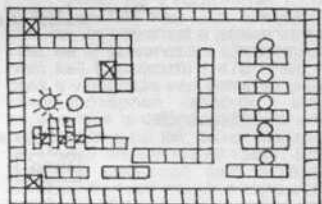
### Level 2



### Level 3



### Level 4



oldalról a logikai **Sensetive, AtomIX, Extasy, Bubble Works, Terror Bubble...** és a logikai//L **DynamX, Crater, Ball-X...** **Terra-X, Dinamoid** a másik oldalról. Szép összkép, ha ezt leöntjük pár RPG-vel (**Bard's Tale 1-3**), egy kis szöveggel (**Lord of the Hell 2**), egy kis szimulációval, mászkálással stb., akkor kiderül, hogy kifejezetten YO látkepe van a +4-nek. Tehát az egyik ilyen termék az **EXTASY**; eredetileg **Muchee** gyártotta le, mostanában néhány helyen a továbbfejlesztett **TARZAN (TS)/TIT** féle **EXTASY+++!** futkározik a gépek rekeszein. Ez tartalmazza az eredeti **Muffbusters's** game-t, lassított/és végtelen életű **TS's** game-t is. Akinek az eredeti van meg, az az itt látható pályaképrajz alapján végig is tudja csinálni.

Irányítás: Joystick 1-2, vagy kurzorbillen

tyúk. Egyéb:

R - restart  
D - demo level  
SPACE - Space level (köv. szint)  
Az első szinthez nincs sok hozzáfűzést. A második szinten minden labda 'érintésre' elhúz, tehát a nyilak alapján érdemes túljutni a pályán.  
A **Mucsi** féle változat túl gyors, kevés az időnk. A Tarzan extra hibája, hogy (mivel a gép a pontokat az idő függvényében számolja), a pontadás elhúzódik.

☉ — játékos

○ — laszti

☒ — golyó ide!

• Jahny@®™ (Simon János), Budapest

## Zombie (RACHY/TIT)

Szó ami szó, ezt először még az öreg testvér C=ommy 64-re akartam beküdeni, még nagyon régen. Azután elfeledkeztem róla, no meg nagyon eléltnek titeket leírásokkal... azután megláttam Plusra is. Megrendeltem **Tarzan/TS** elvtársról, aki a jólmis **TERRORISTS** tagja, a game-t is **RACHY** elvtárs/gyakorló maestro írta át (szinten tag). Azt hiszem kitűnően sikerült, a *"Fellegekben szármaly mosogatóteknő"*re készült átirat megegyezik az eredetivel, s ezen a gépen ez **COOL** game!

Egy laza baráti csoportosulás úgy gondolta, ideje lenne egy adagot helikopterezni. El is indultak mind a négyen (3 férfi és 1 nő), de útközben az üzemenyag kezdett elfogyni... kénytelenek voltak lerakni a gépet egy üzelközpon tetejére, ami elég úresen áll (talán kicsit átrepkedtek Romániába...), de később kiderül, hogy a teljes személyzetet pár (=sok!) **ZOMB** teszi ki (rendkívül borzongató az élőhalottak grafi-

kája). A kedves írók ekkor tesznek a monitor elé... Nos:

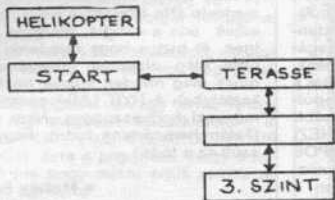
A játékban a 4 szereplőt egyenként irányíthatjuk, valahogy úgy, mint ahogy az **ALIENS**-ben, csak ez teljesen menőzérélt. A pontert a különböző ikonokra kell irányítanunk ('Z', 'X', 'P', 'L') és ezekre clickeelve ('SPACE') aktivizálnunk (mozgás, játékos, ütés...). Négy szint van, az egyik pince, itt elég sötét van, tehát nem árt beszerezni egy lámpát. 72 helyszínt találunk sok zombival. Ezeket valahogy le kell vernünk. Nos, a lekezeendő ellenfélre vigyük rá a pontert, azután clickeljünk párat (arról van itt szó hogy lecsapjuk a hapsit)... természetesen elterül, de nem döglik ki, csak azzal lehet mozgás és támadásképtelenné tenni, ha bevágjuk a frigóba (...ami a pincében van), igazán **COOL!** (itt most szó szerint cool=jeles) módszer. Gondolom az emelkedett adrenalin-szintű játékos mielőbb le akar lépni. Ehhez a kamiont kell

megcsapóinkunk, ill. a 3.szinten lévő három effekvóban elhelyezkedő kamiont kell megzabadítanunk a felesleges üzemenyagától. Három fordulóval mindegyik **MACK**-ből elhordhatunk 1-1-1 gallon benzint. Ez már elég is lesz, elhúzhattunk. **CSAPOLÁS**: szeressük meg a 4.szinten lévő kánánét és a 3.szinten a gumicsövet. Ezután irány valamelyik kamion. A csövet tegyük a motorháza felé, le pedig a marmonkánát. A kanna automatikusan feltöltődik. **HELIKOPTER TANKOLÁS**: leteessük a kánánát, csövet, kinyitjuk a farokrésznel a tankot. 3 tötéssel a gép elindulhat egy újabb leszállásra (már készűl a **ZOMBIE 13** is!!!). Ja! A legfelső szintre a biztosítékkal juthatunk be (...ő.érdemes volt?).

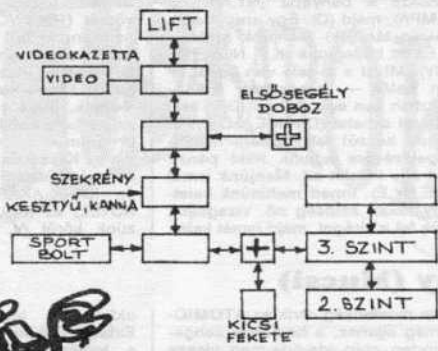
A grafika tényleg szép, nagyfelbontású fekete/fehér a belső képernyő, mint a **Freddy Hardest**-ben.

• Jahny@®™ (Simon János), Budapest

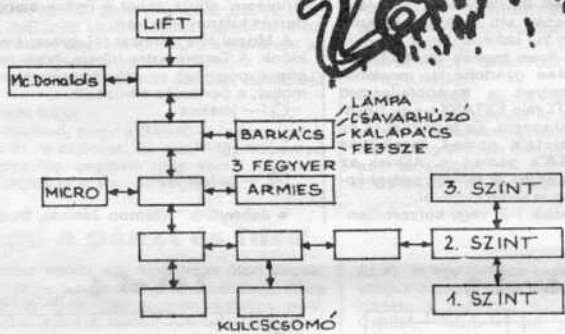
TETŐ



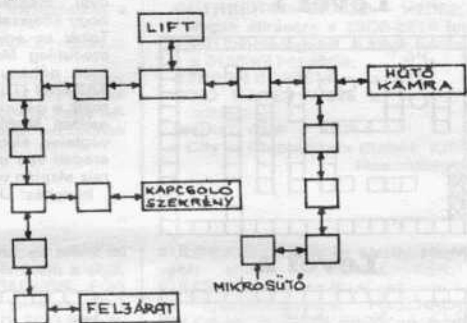
3. SZINT



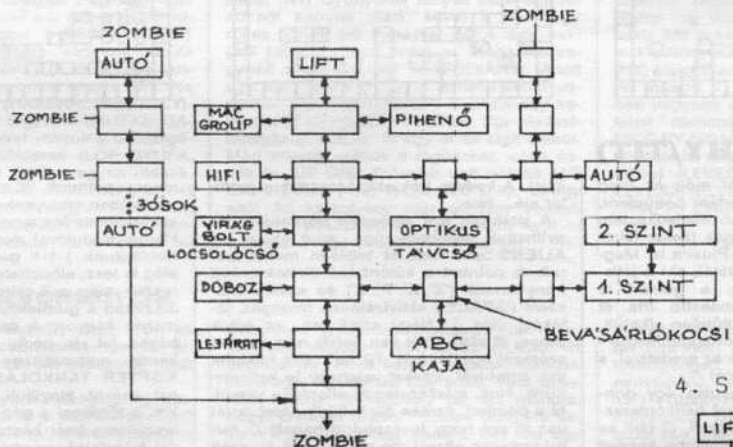
2. SZINT



ALAGSOR



1. SZINT



4. SZINT



3 db kulcs + 1 adó-vevő



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## SPRITE kurzor (C64)

Az itt látható rutin futtatása után a normál kurzor helyett egy SPRITE kurzor lesz a képernyőn, ami ráadásul még villog is. A dolog elképzelhető, hogy nem olyan nagy durranás, de azoknak szól, akik még csak most tanulják a gépi kódot. Tudom, hogy milyen piszok nehéz elkészíteni, mert kevés könyv van hozzá, inkább csak ismerősöktől lehet ellesni ötleteket (régebben még én is ilyen helyzetben voltam). Ezért a lista után egy viszonylag részletes comment is található.

A rutint célszerű valami assemblerrel lefordítani, DATA sorokban nem melékelem, mert az Commodore Újság szokás. Akinek meg nem C64-ese van, az meg főlegesen fájrad a begépeléssel... A lista:

```

1000 SYS 8*4096
1010 OPT P,00
1020 * = $0334
1030 ;
1040 SPEED = 2
1050 ;
1060 INIT SEI
1070 LDA #$1B
1080 STA $D011
1090 LDA #$01
1100 STA $D012
1110 STA $D015
1120 STA $D01A
1130 LDA #$7F
1140 STA $DC0D
1150 STA $DD0D
1160 LDA #<IRQ
1170 STA $0314
1180 LDA #>IRQ
1190 STA $0315
1200 LDA #$0F
1210 STA $07F8
1220 LDA LDA #SPEED
1230 STA SPD
1240 CLI
1250 RTS
1260 ;
1270 IRQ ASL $D019
1280 LDX #01
1290 STX $CC
1300 LDA $D3
1310 LDY $D6
1320 CMP #40
1330 BMI SMALLER
1340 SEC
1350 SBC #40
1360 SMALLER ASL
1370 ASL
1380 ASL
1390 BCS HIBIT1
1400 DEX
1410 HIBIT1 CLC
1420 ADC #$16
1430 BCC HIBIT2
1440 DEX
1450 HIBIT2 STA $D000
1460 STX $D010
1470 TYA
1480 ASL
1490 ASL
    
```

```

1500 ASL
1510 CLC
1520 ADC #$31
1530 STA $D001
1540 ;
1550 DEC SPD
1560 BNE END
1570 LDA #SPEED
1580 STA SPD
1590 LDCOLNUM LDX #COLNUM
1600 LDA COLORS,X
1610 STA $D027
1620 DEX
1630 BPL STCOLNUM
1640 LDX #COLNUM
1650 STX LDCOLNUM+1
1660 END JMP $EA31
1670 ;
1680 SPD .BYTE 0
1690 COLORS .BYTE
;2,8,10,15,13,1,13

1700 COLNUM = *-COLORS-1
1710 ;
1720 * = $03C0
1730 .BYTE $FF,$F0,$00
1740 .BYTE $C0,$30,$00
1750 .BYTE $C0,$30,$00
1760 .BYTE $C0,$30,$00
1770 .BYTE $C0,$30,$00
1780 .BYTE $C0,$30,$00
1790 .BYTE $C0,$30,$00
1800 .BYTE $C0,$30,$00
1810 .BYTE $C0,$30,$00
1820 .BYTE $FF,$F0,$00
1830 .BYTE $00,$00,$00
1840 .BYTE $00,$00,$00
1850 .BYTE $00,$00,$00
1860 .BYTE $00,$00,$00
1870 .BYTE $00,$00,$00
1880 .BYTE $00,$00,$00
1890 .BYTE $00,$00,$00
1900 .BYTE $00,$00,$00
1910 .BYTE $00,$00,$00
1920 .BYTE $00,$00,$00
1930 .BYTE $00,$00,$00
1940 END ;Na, végre...
    
```

A lista így ömlesztve talán az amatőröknek nem érthető, tehát most elmagyarázom, hogy mit is csinál:

**1040:** Ez lesz a villogás sebessége. Ide minél kisebb értéket írsz, annál gyorsabb lesz a villogás, de 0-át soha ne írj be, mert az borzasztó lassú lesz.

**1060-1250:** Inicializálások. A rutin rasztermegszakításban fut, ami nem lenne muszáj, mert sima CIA-s IRQ-ban is éppen így menne, de hát miért ne legyen raszter-IRQ-ban? Aki most lát ilyet először, annak részletezem: Először a rasztermegszakítás helyét állítjuk be (1070-1100), azután bekapcsoljuk a 0.Sprite-ot (1110), és engedélyezzük a rasztermegszakítást (1120). Ezután meghalaszjuk a CIA-k által generált IRQ-kat (1130-1150). Most már nincs más hátra, mmint átállítani az IRQ vektort a saját rutinunkra (1160-1190), be-

állítani a sprite-mutatót (1200-1210) és a villogás számlálóját (1220-1230).

**1270-1660:** Maga az IRQ-ban futó rész. Szintén részletezem, ha valakinek nem lenne világos. Mindenekelőtt nyugtázzuk a megszakítás, amit sokféleképpen elérhetünk. Erre azért van szükség, mert különben a következő megszakítást már nem tudjuk követni. Ezt a leggyorsabban a listában látható barbár módon érhetjük el. Vannak különben, akik inkább az INC-t használnák ilyen célra — én az ASL-t. Ezután a rendes kurzort lekapcsoljuk (1200-1290). Utána betöltjük a kurzor pozícióját (1300-1310), és megnézzük, hogy az X koordináta nagyobb-e, mint 40. Ha nagyobb, akkor kivonunk belőle 40-et (1320-1350). Utána megszorozzuk 8-cal (1360-1380). Ha \$FF-nél nagyobb eredményt kaptunk volna, akkor kihagyunk egy DEX-et, így az X regiszterben 1 marad (1390-1400). A következő néhány utasítás azért kell, mert az X=0 SPRITE koordináta még a baloldali keretre vonatkozik, így egy \$18 körüli értékkel el kell tolni a sprite-ot. Ezt a számot sajnos ki kell kísérletezni, úgy hogy a sprite tényleg a karakterekre kerüljön, ezután pedig megint el kell játszani az esetleges túlsorodással (1410-1440). Nos az X koordinátával már kész is vagyunk, le lehet tárolni (1450-1460). Az Y koordináta most az Y regiszterben van. Ezt átesszük az X-kba, és ugyanezt a játékot eljárszuk vele, de itt szerencsére túlsorodással nem kell foglalkozni (1470-1530). Már csak a villogtatás van hátra, ez pedig a következőképpen történik: először csökkentjük a villogásszámláló értékét (1550). Ha nulla lett, akkor visszaállítja az eredeti értékét (1570-1580). Ezután betölti a következő szín táblázatbeli sorszámát, majd magát a színt a táblázatból (1590-1600). Ezt a szint letárolja a 0.Sprite színeként (1610). Most már csupán a következő szín táblázatbeli számat kell előállítani. Ez úgy történik, hogy DEX-szel csökkentjük X-regiszter értékét (1620). Ha nem negatív, akkor eltávolítjuk az 1590-es sorban lévő LDX mögé, ha pedig negatív lett, akkor visszatöltjük az eredeti értékét, és azt tároljuk (1630-1650). Végül elugrik a rendes megszakítórutinra, hogy az is elvégezhesse a maga feladatait (1660).

**1680-1930:** Mindenféle adatok. 1680: ez a bizonyos villogásszámláló; 1690: a színek adatai; 1700: a színek száma; 1720-1930: sprite-adatok. Jelen esetben a 15. sprite-lapra kerülnek. Ha ezt megváltoztatjuk, akkor az inicializálás is át kell írni az 1200-as sorban az LDA utáni számat.

• **TIGER from THUNDER**  
(Konyha Zoltán), Győr

IBM-en a legtöbb játék a 11 hangcsatornás **ADLIB** hangkártyát támogatja. Originál ADLIB hangkártya: 18.000,- Ft. Érdeklődni: **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vízimolnár u.20. I/2. 1031. Tel.: 1-606-661



## LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaktüzetünkben  
Commodore számítógépeket, kiegészítő  
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

<b>AMIGA 500</b>	<b>44.500,-</b>
512K memóriabővítő	4.600,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64/II. számítógép	14.400,-
C1541/III. drive	14.900,-
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	450,-
3.5" BASF DS/IDD floppy disk 10 db.	950,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	650,-
5.25" DS/IDD floppy disk 10 db.	250,-
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	490,-
5.25" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	650,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	650,-
9 tűs olasz PRINTER	22.000,-
1084 S MONITOR	31.000,-
MODEM (2400 baud)	12.900,-

Egy év garancia! Áraink az ÁFA-t is  
tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**  
Budapest, XI. Bukarest u. 15. F/3.  
(Kosztolányi Dezső téren)

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelhető bármely termékünk, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

## A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C87B:** Tracker / Moonlight / Spellfire the Sorcerer / Creatures 2 Pre / Sleepwalker+ / First Samurai / Dylan Dog / 3D Stock Cars 2 / The Dator / Tetroids / Giana Sisters Remix / Sliding Skill / Zepp / The Duel / Delta Fighter / Fantasy / Phileas F.B. Balloon Battles / Katapult / Toyball / Tilt '91 / Roadrunner '91
- C89A:** Terminator 2 (utántöltős) / Ultrix (utántöltős) / Dizzy: Prince Yolkfolk / Hudson Hawk
- C90A:** Robozone (utántöltős) / Hudson Hawk (utántöltős)
- C90B:** Teenage M.N.H. Turtles 2 (utántöltős)
- C86A:** ROLLING RONNY (utántöltős) / Ostfriesen Games / Snake Mania / Tarzan Goes Ape / Rugby - the World Cup / Sky High Stuntman / Speedzone / Rip Off
- C86B:** Warrior (utántöltős) / Jumpin Cubes / Tank Battelzone / Orlando / Gun City / Miami Chase / Sword and the Rose / Craft / Sisyphus / Breaker Engine / Six
- C88B:** FIRE AND FORGET 2 (utántöltős) / SCOOPY & SCRAPPY DOO (utántöltős) / MISSION 2 (utántöltős) / LOPO ALBERTO (utántöltős)
- C87A:** JUDGE DREDD (utántöltős) / UN SQUADRON (utántöltős) / SAINT DRAGON (utántöltős)

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

### '64-SZOLG', 2030 ÉRD, PF.: 4.

1 kollektció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollektció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollektciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollektciókat visszacseréljük!

### APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

#### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

#### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

#### Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vasztigított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impresszumban közötteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE KR. Budapest, Pf.: 363. 1519.

● C64-re EXTRA programok eladók lemeze, kazettára. Válaszborítékért infó! **Mari Miklós**, Baja, Nagy I.út 34/B. 6500. Tel.: (06-79) 23-309

C64-hoz megrendelhető hangdigitálizáló (1.000,- Ft), Reset (300,- Ft) Cim: **Emerald Hardware Studio**, Eger, Koszoru 35. 3300

● IBM PC játékok programok olcsón eladók. **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514

● Alig használt sztereó color monitor Amigához eladó. Telefon: Bp. 1840-514

Keresek: Amiga 500-ast, 512 KByte-os bővítőt, 3.5"-os külső drive-ot, 3.5"-os NoName disk-et, használt Amiga 500-ast, hangdigitálizálót, képdigitálizálót, színes monitor! Cim: **Kiss Imre**, Eger, Koszoru 35. 3300

● C128/64 programlemezek eladók, programmal 70,- üresen 40,- Ft/db áron. Válaszbélyegért listát küldök. **Kopács Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031

● Eladó C64/II., + 1541 floppy + 1530 datasette + cartridge kazettákkal, lemezekkel, szakirodalommal. (Szuper programok!) Cim: **Spitzer László**, Bp. VI. Bajcsy Zs.u.13. 1065. Tel.: 1-320-232

Amiga siker programok! Mindig a legújabbakból válogathatsz! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

Eladó: A500 (1.3. 1M Chip): 41.999,- Ft; A590 HDD (20 MB, 2 MB RAM): 37.999,- Ft; 1084S monitor: 24.999,- Ft; 200 db. 3.5" lemez: 5.999,- Ft; ATonice (8 MHz, AT kártya): 23.999,- Ft; 5.25" drive + 500 lemez: 28.000,- Ft; C64: 9.999,- Ft; C64 tartozékokra egyben 10% engedmény. **Zaupanek Attila**, Érd, Hernád u. 3. 2030

● Sürgösen eladó egy C64 + 2 joy + 100 db-os lemeztartó + 50 db. lemez + 1541 floppy. Az árajánlatokat a következő címre kérem: **Márton Balázs**, Szombathely, Gyógyópart sétány 4. 9700

● ATARI 520 STFM számítógép rendkívül sok tartozékkal ill. periferiákkal olcsón és sürgösen eladó! Alkudni is lehet! **Balya Lvente**, Kisbér, Komáromi utca 1. 2870

● Eladó egy C64, 1541/II-es drive, 1 joy, Auditor monitor (zöld), Commodore MPS 801 sornyomtató, + szakkönyvek. Irányár: 48.000,- Ft. Érdeklődni: **Farkas István**, Dunajváros, Vasmű út 45. 6/1. 2400

IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII. Határ út 51. 1122. Tel.: 202-09-23

● The coolest crew! (64 — disk) Send reply envelope! Shadow/PRT, Nagymoros, Ságvári str. 32. 2626

● AMIGA 500+, 1,8 MB-os bővítő, lemezek (3.5") és játékok eladók! If you would contact, then write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III. Pablo 12. 1039

● IBM PC/AT programokat cserélek. Természetesen minden programot ingyen másolok. Címem: **Yárási István**, Komárom, Jókai tér 2. 2900. Válaszborítékért listát küldök.

● AMIGA programok nagy választékban Lemezen listát küldök. **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 1373-193.

● Eladó egy C64 + 1541 drive + 3 joy (2 sima, 1 mikrokapcsoló) + 100 lemez tele szuper programokkal + rengeteg játékleírás (CoV, 576, 1001 sorozat könyvei) + szakkönyvek 40.000,- Ft-ért. **Kádár Zoltán**, Budapest, XI. Bartók Béla út 92-94. V/38. 1113.

● Héllő mindenki! Akartok olcsón egy C64-hoz jutni? Mert tőlem kapsz egy új típusú C64-ot, egy magnót, egy joystickot + 12 db. kazettát 540 db. program, CoV-ot (2-18), 1001 sorozatot (1,2,4,5) és egy TV-t is mindössze 18.500,-ért? **Tóth Balint**, Győr, Heszky E. út 45. II/7. 9024

● Hi srárok! Amígán a legújabb programok eladók (5/4 lemezen is). Bélyegzett választóboríték listát küldök. Ja, lemezenként 30,- Ft. Címem: **Horváth Krisztián**, Gyömrő, Tánócsis u. 67. 2230

● Olcsón eladó 200 db. 3M-es lemez, CoV 1-21, 576 KByte 1-18, 1001/1-5 példányai. **Kecskés Zsolt**, Debrecen, Barna u. 3. F/1. 4025

● IBM PC-re keresem a Populus II., Elite, valamint a stratégiai programokat 3.5"-os 720 KB-os lemezen. Telefon: Bp. 2774-349.

● Új C64ll. + 1541/II. floppy + magnó + 60 lemez + 10 kazetta + TURBO Cart. + magazinok + 2 joy eladó. Ár: 38.000,- Ft, vagy sima használt Amiga 500-ra cserélni (max. 42.000,-ért). Ja, és sürgősi! Cím: **Krasznay Zoltán**, Budapest, XXII. Háros u. 115/B. 1222. Tel.: 227-0585

● C64-re eladó egy alig használt magnó + a CoV és az SpV néhány száma. Érdeklődni: Balogh Ildikó, Budapest, XIV. Mogyoródi u. 84/A. 1148. Tel.: 2-520-618.

● Amigához 5.25"-os drive eladó 12.000,- Ft-ért. **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F. u. 12. 2230

● Eladó jó állapotban lévő C64/II. + 1541-es drive + Commodore Datasette + kazetták + Tapeload cartridge (resetgombos) + 2 joy + lemeztartó + 45 lemez + könyvek. Ár: 35.000,- Ft. **Szász Péter**, Budapest, Tel.: 227-0261.

● Spectrum programok, (több, mint 3000) kedvező áron eladók! Válaszboríték ellenében listát küldök! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600

● Eladó egy Amiga 500 + egér + TV modulátor nem használt, új. Ár: 45.000,- Ft. **Simon Róbert**, Szolnok, Mária út 48. II/6. 5000. Tel.: (06-56) 41-186.

● Vennék jó állapotban lévő használt IBM számítógépet tartozékokkal. Ajánlatot levélben, vagy telefonon várok. Cím: **Gyulai Tibor**, Balmazújváros, Szoboszlói u. 21. 4060. Tel.: (06-52) 70-018 napközben, vagy (06-52) 70-451 este.

● Sziasztok Ti eltévnyedtet makedevencei, akarom mondani hm. hm. software ZSENIKI! Ha tényleg illik rátok az utóbbi jelző, akkor azonnal jelentkezzetek! T. i. én egy olyan amatőr softwarebtyár vagyok, aki nagy ötletem megvalósításában (nélkülözhetetlen) peritériás egységem tudna lenni. A gépi kódolás ismerete C64-re elengedhetetlen feltétel. A közzgazdasági jártasság dicseretes és előnyös. Tel.: Bp. 1-645-277 (Vágó, du. 6-7-ig)

● AMIGA Action Replay eladók! Érdeklődni: **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Út 33. 3527. Tel.: du.4-tól (06-46) 345-369

● IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY hangkártya eladó. Ár: 3.500,- Ft. **Garab László**, Veszprém, Csermák u. 5. 8200

AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázstárgyak, szörnyek és egyéb hasznos dolgok. Karakterek és modulok készítése. Felbélyegzett választóborítékra válaszolok. Cím: **Nagy János**, Nyiregyháza, Toldi u. 53. II/2. 4400

● Keresek valamilyen programot C64-re? Tőlem INGYEN megszerezheted bármít RPG-k, szimulátorok, arcade-k lemezeit! Pl.: DKOK, Stealth Fighter, stb. Válaszboríték ellenében listát küldök. Ugyanitt infratávírányító joystickok eladók. **Nagy Zsolt**, Derecske, Erkel Ferenc u. 33. 4130

● Eladó egy C64-es alapgép + floppy (új) + magnó + 3 joystick + 5 db. kazetta + 2 doboz lemez + könyvek + térképek + leírások + 200 db. program. Ár: 30.000,- Ft. Cím: **Mester Csaba**, Debrecen, Varga u. 4. 4024

● Sürgősen eladó: C64/II. + lemezegység + 100 lemez + lemeztartó + magnó + 5 kazetta + resetgomb + supergame + szakirodalom + két joy + TV. Ár: 30.000,- Ft. **Németh Zoltán**, Gődöllő, Bercsényi u. 19. 2100

● Eladó: C64 + 1541C drive + joy + 50 lemez (a legfrissebb stufokkal) + szakkönyvek + leírások + újságok. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: **Borsodi Szilárd**, Dunakeszi, Iskola u. 9. III/15. 2120, vagy telefonon: 1-736-784.

● Eladó egy alig használt C64 + 1541/II. floppy + kazettás egység + turbó cartridge + 3 joystick + 10 kazetta + 42 lemez + LOTTO programcsomag + játékleírások + könyvek. Ár: 32.000,- Ft. Cím: **Kövesdi Tibor**, Vác, Kápolna u. 27. 2600. Tel.: (06-27) 10-288

● Eladók PC-hoz diskek. Ugyanitt PC-s programcsere. Listát kérek. **Lohoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653. Tel.: 16-21-722 (vasárnap-csütörtök 4 óra után)

● Plus/4 programcsere LEMEZEN és kazettán. Listát kérek és küldök. MPS nyomtatott venni 10.000,- Ft-ig. Főleg 1551-es DISK-k rendelkezők jelentkezését várom! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u. 21. 1132

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Válaszboríték listát küldök. Címem: **Szakács Mihály**, Pépa, Kilián ttp. 33. 8500

● C64-es géphez anyagi okok miatt sürgősen eladó egy Final III. cartridge. Irányár: 3.000,- Ft. **Kréczy Gábor**, Budapest, XV. Tómpa u. 72. 1154

● Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Válaszboríték listát küldök. **Könyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

● Programeladás C64-re lemezen, kazettán. Listát küldök! Irjátok! Cím: **Szűcs Tibor**, Cegléd, Rákóczi út 47. II/7. 2700

● 64-es magnócsok! Szuper és sz\*\*, régi és új programok cseréje. Cseréalap 1000 program (40 utántöltés), vagy pénz (jőzervej). Ha jó kedvem van, ingyen is másolok. Két hetes áftúrára vállalom a másolást. Ragadótollait kazettát el nem nyeltek! Nagy vásárlásnál engedményt, ajándékot adok. Ha késnik, engedményt adok. Válaszboríték listát küldök! **Mucsanyi Gábor**, Szolnok, Fényes A.u.76. 5000. Tel.: 30-852

C64-n lemezen programokat adok, veszek, cserélek. Havonta 20 lemeznél új anyag. Majdnem minden 576 Kbyte-os program megvan, meg illeszki. Ha érdekel, akkor küldj listát + választóborítékot. **Frankó Vítaly**, Békéscsaba, Andrássy u.18/A. 5600

● Eladó: C64/II. (beépített resettel), magnó, 2 joy, kazetták: 15.900,- Ft; PHILIPS color monitor 16.000,- Ft; 3M-es lemezek programokkal 68,- Ft/db; C64 tapejegyzék 1.900,- Ft; Alkudni lehel! **Dohány Gábor**, Mezőkövesd, Veréb u. 48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

● C64-re színvonalas felhasználói és játékprogramok kaphatók 5,- — 15,- Ft/pegr. áron. Katalógushoz választóboríték nem kell! **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf.: 88. 6800

● C16 + magnó + joystick, játékok nélküli eladó 10.000,- Ft-ért. 4 éves alig használt (szinte semmit). Keresek Amigához kézikönyveket! Vagy Amiga 500-ra cserélném a fizetéssel. **Németh Attila**, Százhalombatta, Bláthy O.u.13. 1/6. 2440

64-esek figyelmé! Új egyesület alakult. Programokat ingyen, lemezeket 30,- Ft-ért adunk. Válaszboríték ellenében további információk! **Varga Balázs**, Dunaujváros, Tánócsis M.u. 6/B. V/2. 2400. Tel.: (06-25) 829-77; (06-25) 12-869

● Sürgősen eladó: IBM XT 640 Kbyte, 20 Mbyte winchester, Samsung sárgafekete monochrome monitor, 5,00 DOS, programok 38.000,- Ft-ért! Cím: **Faddi István**, Kiskunhalas, Kinizsi Pál u. 18. 6400

● C64-re lemezes programok eladása olcsón (15,- Ft/db)! Kérésre listát küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700. Tel.: (06-94) 21-980

● Eladó egy 64K-s C16 + magnó, joystick, néhány kazetta régebbi program, könyvek. Ár: amennyit adsz érte! Az első komoly lehetőséget viheti. Tel.: (06-24) 85-262 (este). **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tere 5. 2300

● Szuperolcsón! Plus/4, C-16-os új sikerprogramok lemezen és kazettán reklámra eladók. **Bende Ferenc**, Pépa, Attila u. 5/B. 8500

● Keresek használt IBM/AT 286-1 (monitor + winchester + FDD) 30-35.000,- Ft-ért. Tel.: 1-278-315 Bp-i telefon (18-20 óráig)

● C64 + 1541/II. floppy + 50 lemez vadonatúj prg-okkal + új joy és tápegység + magnó + kazetták + Mk VII (tökéletes könyvelem + turbó) + újságok, könyvek eladó. Irányár: 30.000,- Ft. Tel.: Bp. 1-278-315 (18-20 óráig)

● Sürgősen eladó Plus/4-es géphez 2 db. lemez új és régi programokkal. 1 doboz ára: 300,- Ft. Ezenkívül 1 db. magnó 1.000,- Ft, 2 db. könyv (játékleírások), kazetták programokkal és 2 gyári kazetta (Démonok birodalma és Treasure Island), valamint az 576 Kbyte, CoV és Spectrum Világ régebbi számai. **Nagy Péter**, Abaujszántó, Petőfi út 32. 3881

C64-es, lemezesek! 750 lemeznél utántöltős program eladók! Válaszboríték listát! Eladó továbbá original, garanciális Amiga 500-as 39.000,- Ft-ért, és 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért (szintén original). **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

● C64-es super programok cseréje, eladásra olcsó áron lemezen, kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

● Be akarsz szerezni egy rakás király stufott C64-re és IBM-re? Esetleg jó cseréalapod van? Vagy éppen ez a gondod? Megtaláld a megoldást! Válaszboríték ellenében listát küldök! **Pongrácz Gergely** (from THUNDER crew), Győr, Kenderáztató u. 20. 9030

64-es kazettások! Program hegyek! Legelőszobban töltem. Bélyeges boríték listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

● Egy egyszerű lehelőség! Alig használt 2 éves C64-c + 1541 floppy + Videoton 6 programos fekete fehér TV + mikrokapcsoló + joy + 2 cartridge (magyar nyelvű leírásal) + kb. 400 lemez + kb. 600 régi és új programmal + könyvek + programforrás + klubkapcsolatok + 2 gyári lemez (Ramparts, Bounty Bob Strikes Back). Nem bánod meg, ha ezt választod! Ez mind csak 45.000,- Ft. Csak egyben! **Nótin László**, Vátopscsér, József A.u. 53. 4287

Údv mindenkbe a vadonútj, a hónapra rendelt kábítózeredzés esetén! Mivel képző-lőerőm csekélyke, valamint utalok bevezetőket írni, így tehát rögtön fejest is ugrok a közepébe. A közepé általában az szokott lenni, hogy mivel foglalkozott a legtöbb levél az elmúlt hónapban: természetesen a csodálatos, frenetikus, magikus, stb. CoVboy gigarejtvényvel. Fájdalommal vettem azokat a leveleket, akik úgy nyilatkoztak a csodálatos rejtvényei kapcsolatban, hogy "ez biztos CoVboy valami új hülyesége". Ezt kikérem magamnak, mert nekem ilyenekből csak régiek vannak: úgy örököltém őket. A másik csoportba azok tartoztak, akiknek az szúrta a szemét, hogy a nyereményt P.C.-nek rövidítettem. Valaki azt írta, hogy "ez egy átverés, hiszen a C-16 is 'Personal Computer'". Először is: hol volt az leírva, hogy a P.C. az 'Personal Computer' jelentést hordoz? Másrészt (útravaló az Elothez): amit ingyen adnak, kis barátaim, azt megköszönni szokás, nem pedig vitatkozni vele. A harmadik napbarnak az április 1-i határidővel voltak gondjai. Már mint az egy és a bolondok tabaként közismert és biztos, hogy csak szórakozók voltak. Már mondtam, hogy a dolog halálisan komoly, és az én szavammal súlya van (most mértem: 2 deka/szó!) Mellest az időpont kiválasztásában az motivált, hogy én lettem volna a legjobban meglepve, ha az a CoV április 6-a előtt megjelenik. Így tehát a fair verseny kedvéért választottam az április 1-jét. Először április 4-ét akartam (valahonnan ismerős volt ez a dátum), de aztán inkább eltekintettem tőle, mert esetleg a keblére ölelt volna a Thürmer Gyula, és az egyelőre nem szerepel a távlati terveim között. Mindazonáltal éreztem olyan megfeszítést (rosszak), amelyek március 23-i dátum (és április 14-i postal bélyegző szerepel). Nekik külön gratulációk az előrelátásukért. Ja, a megfeszítés. Nemnem. Ez nem a BARD'S TALE n, nem a POOL OF DARKNESS, és nem is a CHAMPIONS OF KRYNN térképe. Ez egy szürke-fehér férfi pulóver térképe. Vagyis egy kötésminta. Jó, mi? Helyes megfeszítés — kévsé bár, de — négy darab érkezett (ebből kettő lány volt). De elkeseredni azért nem kell, mert először a világtörténelemben most az is nyer, aki rossz megfeszítést küldött el, az is nyer, aki jól, sőt még az is, aki nem pályázott! (Ilyen csak a CoV-ban van, és ott is csak nálam.) A nyeremény tehát: mindenkinek egy P. C., ami nem más, mint:

## PUKK CANDÚR!

Tessék. Ott van lent. Most rajzoltam nektek. Én egyedül. Hogy miért van a fal mögött? Egyszer azt mondta, hogy "egy igaz! Inyenc pezsgővel dorbézol". De ő egy szolid inyenc, és nem akarja, hogy dorbézolás közben másoknak csorogjon a nyála. De az is lehet, hogy csak olcsó kolbászt burkol. Tessék? Ja, szívesen. Nincs mit.

## Rock rovat

Te Vöcsök!

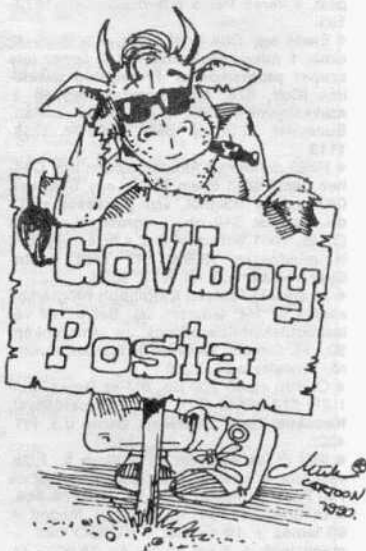
Akarom írni köcsög! ("Füles tejtartó alkalmatlanság" — idézet) Igen rólad van szó, te lokálpatrióta... Most ha stilszerű akarom lenni, akkor a következőket írom: Anyád hörögcsög volt. Apád pedig főkabaszú ganajtúr! Ha még egyszer szádra mered venni (negatív értelemben) a DEPECHE MODE (csupa nagybetű!) vagy bármilyen vele kapcsolatos dolog (pl. egy nagylemez címe) hát én isten bizony úgy lefejellek, mint vakond a rotációs kapát! (Így táviratilag) — CoVboy) Ha piciny chipedben (mivel nálad agról nem lehet beszélni) nem sikerült felfognod miért kaptam fel a vizet akkor megcsógtam: MUSIC FOR THE MASSES a DM (nem a dinamó moskó-ról van szó!) Hetedik (7.) nagylemez! Sajnálom, hogy nem kapsz alkoholt v. nikotint mérgezzés és itt rontod a levegőt. (Na, látod, azt már néha én is kezdem szólni! — CoVboy) Minden DEPECHE MODE-ok védőszentjére mondom (ez már nagy szó!) a házitehened érteimesebb nálad mert ha sz\*rnia kell akkor legalább a szoba közepére teszt tiltakozása jelül ami a nálatok (HQ) uralkodó Apartheid (vagy hogy frjáék?) ellen szól. (Ezt az egyet most kivételesen eltiltad... — CoVboy) Végezetül csak annyit, hogy verjen a sors keze & örök életedre DM-et keljen halgatnod! Az ítélet jogerős enyhítésre (akasztás) nincs remény!!! Különben ha idézni akarsz, akkor találd ki valami jobbat mert a szám címe nem little sixteen hanem LITTLE 15 (fiveten!). (Yay! Vagy még inkább: Yikes! — CoVboy) Aprópó: látod milyen igazságtalan a sors?! FREDDY MERCURY meghalt Aids-ben, te meg továbbra is idegesed a népet... Hogy legyen más belekötőd a stílusomon kívül is, leírom

az én kedvenceimet (Figyusz CoVboy ezek az igazi zenék...): 1. DEPECHE MODE the king, 2. The Cure (Szegény Kovács Robiéknek már nem járnak a nagybetűk? — CoVboy), 3. Front 242, 4. The QUEEN. Most pedig torheted a fejed, hogy milyen baromsággal válaszolj. (Ezután még volt egy minden részletere kitarjódó magyarázat arról, hogy mit jelent a "Music for the Masses" angolul, miért ez a lemez címe, komplett diszkográfia, és egy arra vonatkozó fenyegetés, hogy a következő levélben egy komplett Depeche Mode számgűjteményt kapok. Ez fatális véletlen folytán innen most kimeradt.)

CoVboy: Hihé. Elnézést, de mindig vihogni támad kedvem, amikor valaki ideges lesz attól, amit a CoVboy Postában írtam. Mondjuk most elfelejték attól, hogy egy kicsit furcsa stílusban levelezni (lehet, hogy felétek így szokás) — inkább úgy veszem, hogy formázáskor nem kaptál azonosítót (kissé ID-tien vagy) és atyai módon foglalkozom a problémáiddal.


Először is a legfontosabb: a "háztetehe-nem" szobatiszta! (Megvárja, amíg leviszem, és csak utána fejezi ki a véleményét a világról.)

Másodsor: a 'Mass'-1 lehet, hogy ók úgy értették, hogy nekik van a legnagyobb rajongótáboruk. Mindegy. Én nem úgy értem. Azonkívül nem is a Depeche Mode-ra céloztam vele, hanem úgy általában a "könyvzene" címke alatt produkált dolgok 90%-ára. Jelentéssel árnyalato-kon egyébként sem merek vitatkozni veled, de örülök, hogy kijavítottál, és megtudtam, hogy az ominózus Chuck Berry-szám címe nem 'Sweet little sixteen'. Ez legalább jelzi, hogy a DM-mánián kívül is nyitott vagy a világra, sőt,



azt is tudod ki volt az a Chuck Berry! Igaz, hogy ő abszolút nem volt olyan hatással a rockzene fejlődésére, mint mondjuk a Depeche Mode, de azért szép dolog, hogy ilyen noname (DS/DD) muzikusok számainak címét is pontosan ismered. Az már csak bonus, hogy még azt is le tudod írni angolul, hogy 15.

Harmadszor: egy jótanács (szintén atyai). Drága barátom, attól nem kell idegesnek lenni, ha másnak nem az tetszik, ami neked! A kommuniztás is így kezdtek, aztán látod, hogy hova jutottak?! Ha mindig olyanokon fogsz idegeskedni, amin úgysem tudsz változtatni, előbb-utóbb beszerzel egy jó kis gyomorfekélyt, és az csöppet sem olyan élvezetes, mint mondjuk egy jó kis alkoholimérgezés. Mellesleg nem én tehetek arról sem, hogy Freddie Mercury meghalt: én nem írtam neki levelet. (Nem küldött válaszborítékot.) De az biztos, hogy pördült egyet a sírjában, amikor te megírtad nekem, hogy mi is annak a Chuck Berry-számnak a címe, aztán utána még megpróbáltad leírni angolul a tizenötöt!

A jó sötánács után még egy kérdés: tudod mi történt az egyszeri vakondal, amikor megpróbálta lefejezni a rotációs kapát?...  




Tisztelt Commodore Világ Szerkesztősége! 1992. III. 24-n ajánlott levélben reklamáltam meg, hogy a tavaly decemberében előfizetett CoV-t nem kaptuk meg. A mai napon az újságot megkaptuk, de a címzés nem stimmel, habár a pénzügyalányon és az ajánlott levélben is jól olvashatóan írtam le a címet: <név> Budapest, Csontváry u. 46. 1181. Az újságon az irányítószám, a házszám és az emelet ajtó egyeztelt, de Cirmos sétány szerepelt utcanévként, holott ezt mi nem írjuk, és az az utca egyébként is Csepelen van. Kérem az utcát egyeztessék az előbbieken nyomtatottan leírt címmel, és ennek megfelelően címezék a további újságokat. Tisztelettel: dr. Kunics Erika, édesanya

**CoVboy: Egy pillanat. Hívom az Uri Gellert, valami nagyon nem stimmel. Ha csepeli címet írunk rá a borítékra, akkor miért viszik Pestlőrincre? Várjunk csak... H-E-U-R-É-K-A! Hiszen most rájöttünk, hogyan működik a Posta!!! Azt már idáig is tudtuk, hogy ha nyomtatott betűkkel, olvashatóan ráírjuk a címet, a nevet, a személyi számot, az irányítószámot, az adószámot, a napszámot, a szerszámot és még 3 Ft-tal több bélyeget is ragasztunk rá (az az ÁFA...), akkor márha nem viszik el a levelet a megadott címre — de imel most kiderült az ördögi szeszámuk: ha a címzett rovatba abszolút nem azt írjuk, ahova a levelet küldeni akarjuk, akkor a küldeményünk biztonságban és pontosan megérkezik a rendeltetési helyére! Olé!**

(A helyesbítést természetesen a többiek megtették, de én azért tartok ennek a lépésnek a következményeitől. Ezért ezúton szeretném kérni a Cirmos utcai csepellek segítségét: akik a következő hónapokban olyan CoV-ot kapnak, amit nem rendeltek akkor először is azonnal fizessenek elő visszamenőleg az eddigi

számokra, aztán legyenek szívesek átvinni a CoV-ot Pestlőrincre. Segítségüket előre is köszöni: CoVboy.)

### Forgószinpad

Címszavakban (ez nem a Falutévé): A dupla szám, csak árban dupla, terjedelemben nem.

Nekem tetszenek Kas Getto rajzai. Ha mégis kellene új címlaptervező, akkor vegyék föl a régi 576 munkatársát (kirúgták, pedig ő is tök jó! rajzolt). Az árnak inkább csökkennie kellene, nem nőnie.

Gárdián László, Szeged.  
**CoVboy: Akkor én is csak címszavakban válaszolok.**

Hát ez így van — sorry.

Nekem is. Jó ötlet, majd felvesszük! (Te is arra gondoltál, aki a 90/6-91/11 számok borítóját csinálta?).

**Ebben is igazad van — és ezt mondatd már a Kupa Miskának is?**

... és hajlandó vagy lemásolni nekem, akkor ezt tudasz velem és a kazettám már repül is feléd. Ez részemről több kellemes dolgot eredményez számodra:

1. ... azt nem. (Mé? nem? — CoVboy)
2. Nem mondom el senkinek, hogy teljesítetted a kérésemet, úgyhogy ostrom nem fenyeget. (Nem-e? — CoVboy)
3. Küldök egy (1) doboz sört. (Hohó! És hány üveg van abban a dobozban? — CoVboy)
4. Spectrumos létemre előfizetek a CoV-ra. Tehát küldj csekket!
5. Hálás leszek.

Nemleges válasz esetén lehetőleg ne a CoV-ban válaszolj! (Jó — CoVboy) NE írd a neved az újságba, légy szíves. (Nocsak. "Légy

szíves"? Ez jól hangzik. Akkor nem írom — CoVboy) Páradászedat előre is köszönetem vagy légy átkozott! (Nem kívánt rész történelmi!) (Törötmén — CoVboy)  
**CoVboy: Mihelyt beindult a CoVboy Copy Boutique, értesítetek. Nemcsak téged, mást is. (Borzasztó nagy reklámhadjárat lesz!) Addig is küldöm a csekket, és várom a doboz sört. (Jó nagy doboz legyen ám!) Mondjuk küldhetsz kazettát is, ha már végképp nem férsz el fölük otthon...**

Hello Dear, Sir, Mr (stb.) CoVboy! Ne félj, nem ócsárollok, csak kérdéseim vannak! (meg még pár dolog).

1. Ki az a CoVaneK?
2. Mivel olvastam a CoV 19-ben, hogy pár előfizetőnek visszaküldték a befizetett pénzt, nagyon örülök, ha az én előfizetésemet is elfogadjátok, bár én nem fizetem be 600 Ft-ot, de nem is kell visszaküldenieket! Sőt, ha már ilyen nagy formában vagytok, az IBM PC-t is elküldhetek.
3. Adnék egy tanácsot: Ne legyen annyit TökösMáros leírás a CoV-ban, mert az 576-ban is ilyenek vannak, de azok legalább újak!

Ha a 2. pontban levő kérésemet nem teljesítetd, írok a Három Kivánságnak és soha többé nem veszek CoV-ot. Ha a borítékot elvesztenéd, a címet: ESTÉLYI RÓBERT, Budapest U.i.: CoV-ot azért venni fogok.

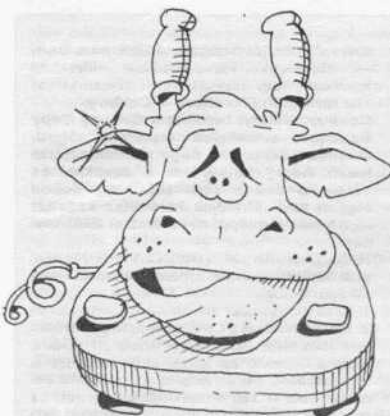
Titkos u.i.: Hány éves vagy? (Titkos válasz: (Remélem azért sikerült előlvasni) — CoVboy)

**CoVboy: Ez kivételesen az egész levél volt. Cool! En imadom, amikor valaki tömören fejezi ki magát. A kedvencem például a CoV SECRET OF MONKEY ISLAND-leírása. (Yikes! Nem fogjátok kitalálni, hogy milyen leírás lesz a következő CoV-ban...) CoVaneK? Hát az én vagyok! Művésznév. (Valamelyik levélíró adományozta.) Van még néhány ezer, amelyek itt-ott előbukkannak. Én vagyok például a Kudlik Júlia is. Meg a Dévényl, szóval csak írjál nyugodtan levelet a Három Kivánságnak. Akkor majd ott vesztet el a borítékodat.**

### Levél

Helló mindenkinek ott a CoV HQ-n. Ha jól számolom, ez az 5. levelem, amit felétek küldök. Az előző 4-ben azt hiszem, semmilyen információdús dolog nem volt, csak az, hogy hol lakom; meg ilyenek... Ja! Meg volt 1 leírás a Töketlenmáknak is. Nagy hülyeség volt az is, valószínűleg ezért nem jelentették meg. Mivel azt kizártnak tartom, hogy emlékeztek rám, inkább leírom még iszer a nevemet: Ráth Sándor Tamás vagyok, 16 éves. Van egy neméppentj, C64-em (ráadásul magnóval...). Floppya belátható időn (min. 2 év) belül nincs kilitás, ugyanis a házról most fogott le a kölcsön, jövőre meg vmi újabb kocsit kellene venni. A 9 éves Wartburg helyett (használtan vettük) jó lenne 1 új(szerd) Lada. Nem kéne ide "nyugati" autó. (RIADÓ! Vevő érkezett! Ladára vágjátok? VAN! Zsinthe újl! (Még csak annyi idős, mint te.) Működik is (...néhány felesleges dolgot leszámítva). Nyugatinak is mondható, mert '76-ban egy nyugat-szibériai futószalagról gördült le. (Kicsit darabosan, mert lókeszágú már akkor sem voltak benne.) Első osztályú vétel! Hatvan? — CoVboy) Most már valami mást is kéne írni. De mit...? Most merítgetem az 5letet a CoV-okból. A legújabb, meg az Évkönyv itt van kiterítve az asztalon. A macskám is itt van (nincs kiterítve),





itt fekszik az frásztalom túlsó végén. Asszem alszik. Hallgatom a Guns'n'Roses kazettámat a walkmanem. Don't cry. (I'll cry instead — Beatles) A II. kazettámat Mikulásra vettem magamnak a maradék pénzemem. Az előtte levő maradékot előfizettem a CoV-ra. (De kár! Pedig már épp beszúrhatnám... — CoVboy) Már tavaly is elő volt. Én szeretném meggyerni az IBM-et (ha már annyira nem kell nektek). Akkor legalább lenne valami örömom is. Ha nincs floppy, nincs ez, nincs az, "legalább" egy ilyenem legyen. Akkor legalább valamit tudnék kezdeni a számítéchem. "tudásommal", ugyanis a suliban ilyenem tanulunk, de nekem nincs, úgyhogy max. ott írtaótok. Január 17-én van a születnapom (a 16.), miscoda öröm lenne ha utána mondjuk jönné a level: "Értesítjük, hogy Ön nyerte (persze tegezhetek is) az unintelligens IBM kérikerékent. Nemsokára megkapja, már postáztuk..." (Level: Értesitem/lek, hogy a PC-t más nyertel. Nem baj, talán Onétiéd lehet a CoV Abakusz (CoVbakusz), ami lényegesen coolabb, bár csak azért is, mert olyan csak egy van! — CoVboy) A... mindig csak álmódozom, aztán többnyire semmi se lesz az egészből. Hajajaj... Aha. Most értem el kitudjahányadszor a Sweet, little sixteen c. levelhez. Meg a válaszhoz. Nekem nem mond ilyeneket soha a floppy, mert nincs. (Igen. A berendezések szervizelésének egyik legjobb módja, ha az ember már meg sem veszi a berendezést — CoVboy) Kedvenc italom: gyümölcslevek, kóla (Coca Cola, csak és kizárólag). Alkoholhat soha nem iszom. (Hát azért abba a kólába nem ártana egy kis rum (1:1) is, mert így nem túl jó! Próbáld ki egyszer — vagy csodát fogsz látni, vagy semmit... — CoVboy) Dohányzás én nem dohányzom. Úgy utálom, hogy csak na! Inkább csokit eszek, mert rágózok. Képet azt nem küldök. Képzeld el, ha tudsz! 175 cm magas vagyok. Barna a szemem, a hajam viszonylag rövid, nem vállig érő. Kontaktlencsét hordok. A bal szememenél 5-6 centi hosszú, félkör alakú forradás. Amikor még szemüveget hordtam, volt 1 kis balcsatem: majdnem megvakultam a fél szememre. Bickliztem, és nem az utat néztem, hanem egy fekete Mercedes (autómániás vagyok, meg az átlagnál is jobban). (Már említettem, hogy gyönyörű, sportos jellegű Ladák várják, hogy hazavigyed őket... — CoVboy) Meglett az eredménye. Másfél hónapig nem mentem iskolába. Éz mondjuk jó volt, mert a nyári szünet előtt volt, úgyhogy 2,5 hónap helyett négy hónapos lett a szünet. Alkattilag olyan normális vagyok. Nem iszál-

béld, de nem is Arnold. 2 éve nyukosin karatéra járok 1 osztálytársammal. A CoV tényleg jó. (Whoa! Minő hírtehen témaváltás! — CoVboy) Szuper újság. Most nem frott itt oldalakat, nem küldök babérkoszorút (nem fér bele a borítékba). Most már nem jut semmi az eszembe, úgyhogy abbahagyom. Majd frott. Sziasztok. RATH SANDOR TAMÁS, Győr

**CoVboy:** Hát kösz, hogy ilyen szépen bemutatkoztál, de én még egyelőre nem kívánok nőül.

(Felmerül a kérdés, hogy a levelet miért tettem bele a CoVboy Postáiba. Több okból is:

1. A szokásos okból: azért mert csak.
2. Mert a saját Postájába mindenki olyan levelet tesz, amilyen jól esik neki. Ezzel így vagyok én is.
3. Azért, hogy minden páros és páratlan számú olvasóm megírhasa nekem, hogy "véleménye szerint/többek nevében beszélve" "elégedett/elégedetlen", hogy a CoVboy Posta/Posta CoVboy "szinonala" "hihetetlen/hihető magasságokba/mélységekbe csökkent/emelkedett azzal, hogy "nem csak időtlen/abszolút nem poénos" levelet is tettem bele.
4. Okulás céljából. Látjátok?! Ez már az ötödik levele, amit a válasz reményének teljes hiányában írt — mégis milyen nyugodt ez az ember! Kövessétek a példáját! Én szívesen elolvastok mindenféle levelet mindenféle témáról, de a napi termésnek maximum a feleében találok olyanokat, amire lehetne valamit válaszolni.)

## Nők lapja

Kedves CoVboy! Én nem poén levél, vedd rekeszizom pihentetőnek. Már tők régen írtam neked utólagja (nem is választoltál, de ez nem újdonság), gondolom, már el is felejtettél. ("Téged nem lehet, elfelejteni, látlásatöbbl"). Te küldted a szondát. Meg a monogramos sörnyitöt. Meg a csigavonalban írt a levelet. Meg a darabokban levő levelet. Meg még biztos voltak egyéb bűneid is, de azok most nem jutnak eszembe — CoVboy) De itt a karácsony, meg a decemberi CoV. Gondoltam (mivel pénzem nincs, a kisüvegves whisky-lírókórmet meg én akarom meginni) csak ezzel a levelel tudlak meglepni. A pénzügyi helyzetem kis hazánk gazdasági helyzetéhez hasonlít, csak az arányok mások. (Miert: nulla hogyan aránylik a nullához? — CoVboy) Ígyhogy az idén még alkoholszondára sem telik. Gratulálók a televíziós szereplésedhez. Bizonyára felettébb lélekemelő volt. Sajnos én nem látom. Annyira sajnós, hogy már épp öngyilkos akartam lenni miatta, de akkor láttam a CoV-ban, hogy szerinted ez nem szükséges, vagy legalábbis nem célszerű. Szóval hála neked, még ma is él a világ legszerényebb zsenije (én). Az utóbbi CoV-ok valamelyikében meg egy poén volt: valami Vyca nevezetű nőnőm egyed levele. Ennek tényleg örültem, mint a női nem képviselője. Végre ez is megtörtént. Az a helyzet, hogy én is csak azért írtam mindig — és még most is így gondolom —, hogy a levelem nehogymégenjen a CoV-ban, mert akkor mit gondolanék rólam? (Khm. Miután itt elolvastad magadat, kezdj el óvatosan érdeklődni az ismerőseidnél... — CoVboy) Engem egy szerény, szelíd, szolid nőnőm lénynek ismernek. Hát kinek van zve egy illuziót lerombolni, nem? (Hát ha már így rákérdeztél: nekem — CoVboy) Szóval én nem a női mivoltomat szégyellem, csak azt akartam szemléltetni, azért még kellene biztatni a női nemet, de hát kevés, aki érdekel közülünk a számítógép. Én is csak játszani

szereztek, mostanában pedig már arrra sincs időm, közeleg a "dies irae", vagyis a spanyol nyelvvizsgám. Én is már csak a levelezést olvasom el a CoV-ból, meg néha az ismerős játékok leírását. A tévés élménybeszámolódon jókat kacarásztam, elképzeltem, hogy mennyit szenvedhetél. Talán egy kaszkadőr kéne szerződöttned. Bokod Cityben például van egy csomó tehén, amelyek már szerepeltek a Falutévében és tők élveztek. Csak kétszer létek fel a videó krapekot. Hát így, ilyen szereplések alkalmával derül ki, hogy milyen szerencsétlen is az ember! Azt hiszem, a nyelvizsgán is ez fog történni Vez is: az ember egy tők jó fej szöveggláda, és tessék — kiderül, hogy 2 mondatot nem tud kinyögni. Úgyhogy őszinte részvétem. (Hasonlóképpen — CoVboy)

A tesóm volt azon a Mikulás-bulin, állítólag látott is téged, csak nem tudja melyik lehetél a sok dílós közül. (Akkor lehet, hogy tényleg engem látott... — CoVboy) "Nem látni a fától az erdőt"-szindróma. Nem tudja eldönteni, hogy milyen új áldozatot vegyen: IBM-et vagy Amigát? Ó az előbbire, én az utóbbira szavazok, gondolva a pénzügyi háttérre is, meg ilyesmi. A c64-et úgysem tudjuk eladni, nem? Mostanában mindenki attól akar szabadulni, a mienk meg... Például virágöntözőskor mindig rálepek, vagy leontám, az meg mint a teve a Gobi-sivatagban — elnyeli. Hát mi lesz, ha valaki megveszi, fejreállítja, és akkor szegény 64 meg ma alá csinál...

Na, majd a "boldog" új évben meglátjuk, mi mi lesz. Esetleg adhatnál néhány tanácsot. (Vagy ha az nincs, akkor mondjuk párszáz ezer forintot.) (Fogalmazási hiba, ez helyesen tőlem így hangzik: párszáz ezer forintot szívesen adok tanácsot. Rosszakat — CoVboy)

Mit szeretsz te a vodkán? (Meginni — CoVboy) Én attól mindig tők másnapos vagyok. Igaz, ez az "aranyzsabály" segítségével ("Ne józanodj ki, és akkor nem leszel másnapos!") elkerülhető. Én maradok a pezsgónél, még mindig az a kedvencem, és ráadásul annak most úgyis szezonja van. A zenei ízlésed azért sokkal kifinomultabb, úgy látom. Na, szia! Kellemes karácsonyt, levelekben szegény, vodkákban gazdag új évet kívánok! (Írjál...) NÉNYEI ZITA, Bokod

**CoVboy:** Kellemes karácsonyt! Boldog új évet! Akkor ez a levél vagy túl régi, vagy túl korán jött. Nem baj, kellemes meglepetés volt, így tehát gondoltam, én is meglepek valamivel. Én nyilván nem meglepök, hogy egy fél évvel később (vagy fél évvel korábban) válaszolok, de gondoltam, milyen meglepetést fogsz vágni, amikor itt viszontlátod a leveledet...



**Na, Isten áldjon benneteket! (Meg az adóhatóság...)**

## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapon elküldik címünkre (COM-WARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorsolunk ki.

Beküldési határidő: 1992. június 15.

A nyertesek nevét a CoV 26-ban közöljük.

### C64 TOP 10

1. Bard's Tale 3.
2. Deuterios
3. Storm Across Europe
4. North & South
5. Defender of the Crown
6. Centaury Alliance
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Encounter
10. Extreme

### AMIGA TOP 10

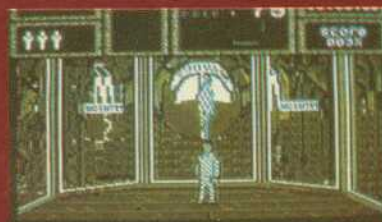
1. Populous 2.
2. Secret of the Monkey Island
3. Mega-Lo-Mania
4. Microprose Golf
5. Railroad Tycoon
6. Silent Service 2.
7. Quest for Glory II.
8. Shadowlands
9. Battle Isle
10. Powermonger

### Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Captain Fizz
3. Mercenary 2.
4. Elite
5. Tir Na Nog
6. Head Over Heels
7. Revs
8. Spiderman
9. Atomix
10. Mercenary

### PC TOP 10

1. Civilization
2. Secret of the Monkey Island 2.
3. Sim Earth
4. Quest for Glory II.
5. Wizardry 7.
6. Red Baron
7. Space Ace 2.
8. Pools of Darkness
9. Falcon 3.0
10. Lemmings



Amit a jövő hónapban megvehetsz, azt ne halaszd a rózsaszín csekkre!

**A CoV 25-ben megjelenik:**

Space Rogue (64, Amiga, PC) ▽



Quest for Glory II. △  
(Trial By Fire) (Amiga, PC)

Az 1.500 Ft. — felelteti vásárlások esetében alkalmanként váltható



**Public Domain (nem copyrights)  
Amiga software-ek (demok,  
slideshow, music diskek,  
lemezes újságok) a legnagyobb  
választékból megrendelhetők.  
Válaszboríték és bélyeg  
ellenében listát küldünk.**

## TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.  
Pf. 701 1399  
Budapest

## Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezújságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
- felhasználói prg. leírás/ismertető
- humor
- rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
- hardver
- fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertető és működők)
- basic segítségek
- örkélete poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

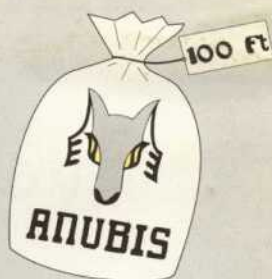
Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírujság-oldal) a GameShift című C64-es lemezújság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Lelőzünk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósk: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható leszi  
E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.  
Ha érdekel, írd a Commodore Tulajdonosok Baráti Köre címére, a Budapest, 1046 Ugető u. 20-ba,  
vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!

Az eddig megjelent példányok:  
GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2  
Várjuk leveled!



## Zsákban a szerencse



**Iroda:** 1134 Budapest, Dunyov u. 5  
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft
Action Replay III.	14.260,— Ft
512 K bővítő	5.660,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft
Video Frame Gabber	15.840,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft
Sztereó hangdigitálizáló	6.980,— Ft

UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	47.920,— Ft
Noname 3.5" disk	472,— Ft
Sony DS/DD 5.25"	600,— Ft
Sony DS/DDF 5.25"	660,— Ft
Sony DS/HD 5.25"	1.100,— Ft
Sony DS/HDF 5.25"	1.160,— Ft
Sony DS/DD 3.5"	900,— Ft
Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	2.152,— Ft
Sony DS/HD 3.5"	1.740,— Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —  
**100 Ft**