

64
AMIGA
PC & PLUS-4

COV

Commodore Világ #25
IV. évfolyam
1992/4. szám
Ára 74,— Ft

SPACE ROGUE



A YOSH SZIGET ÁTKA

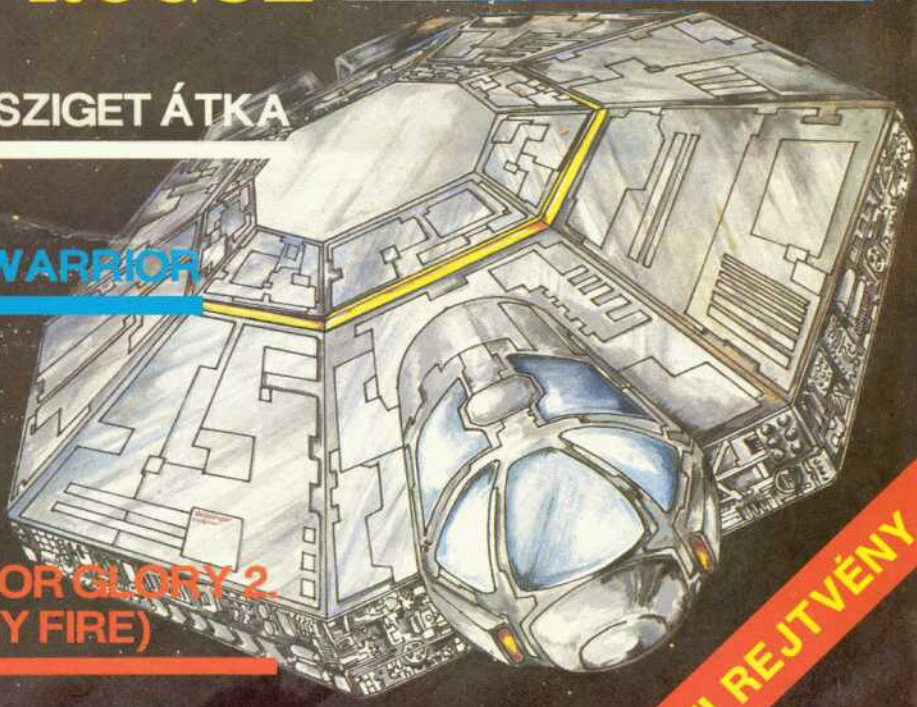
KENDO WARRIOR

ACE

QUEST FOR GLORY 2
(TRIAL BY FIRE)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

PÁLYÁZATI REJTVÉNY



Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/4. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felolós kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felolótlan szerkesztő: CoVboy

Borító: Kovács József

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatárs: Homoki Péter

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcím! Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendelsz újságot. Évkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked! Ezt a címet kell belni a pénzügyes címeztejei rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csakk közép- és szelvények hátoldalára legyetek szívesek mindig ráírni COM-WARE Kft., MNE 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjesztő:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárufőosztályok, szakszervezetek és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben.

ACOMP Kft., Bp., XIV. Ármos Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.

C = Markabolt, Bp., IX. Telepy u. 29.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja, Bp. XI.

Szakassza A. u. 68. (SZAMALK)

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI.

Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Szechenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth

u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csapo u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Nagykőrosi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Győr,

Schweidel u. 19.

ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orszolya tér 5.

SZÜV Computer-M. Microage Szaküz-

let, Szombathely, Szt. Márton u. 31.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-

nyi u. 41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk!

Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV. CoV egyéb számai is kaphatók.

ISSN 0856-0808

Patria Nyomda

Felolós vezető: Vaas Sándor

A CoV következő száma a július 13.-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

News (64, Amiga, PC)	2
Kendo Warrior (64)	4
Ace (64)	4
SPACE ROGUE (64, Amiga, PC)	6
QUEST FOR GLORY 2. — Trial by Fire (Amiga, PC)	17
Adventour	
A Yosh sziget átka (64)	21
Buck Rogers (64, Amiga, PC)	22
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)	22
HELPLINE	22
Elsősegély (64, Amiga, PC)	23
Programozástechnika — Memóriaszerkesztő (64)	24
Plus/4 sarok	
Mindenféle	25
Castle Dracula	25
East Calling West	26
Arrow of Death I.	26
Captain Fizz	26
Térképek (Pumpkin, Halállabirintus)	27
Hirdetések	28
CoVboy Posta	30

Épp ez jutott eszünkbe...

Bizunk benne, hogy ez a jubileumi számunk a beigért időpontnak megfelelően jelent meg (csak az évet felejtették odairni — CoVboy). A 8 oldalas melléklet kivételése nem függ össze a jubileummal, de legalább majd elmondhatjuk, hogy ez a számunk vasmagabb volt. Ettől függetlenül reméljük, hogy sikerült többszáz elégedetlenkedő olvasónk kérését is teljesíteni, akik többek között ilyen dolgokkal bombáztak az év eleje óta bennünket: „Miért nem tudjátok néhány dolognak a címét, vagy a képét a borítóra kitenni, akkor már legalább ránézésre tudjuk, mire számíthatunk, ha belelapolunk...”

„Hiányoznak Getto grafikái, nem tudna két szolgálat között alkotni valamit?” „Összefolyik az egész újság, sokszor nem tudni melyik fejezet hol végződik, hirtelen rájön a következő...” „Mi itt vagyunk a városban vagy százan

64-es kazettások! Tüntetni fogunk a CoV HQ előtt, ha nem csináltok valamit. Ha ez így megy, lassan a 64 lekerül a CoV embléma felől...”

„A C nyelv sorozat az valóban hülyeség volt, akit érdekel, számos könyvet talál rá, de könyörgöm csak legalább 1-2 oldal programozástechnikát! Nem hiszem, hogy nem érdekel legalább annyit embert, mint egy 20 oldalas RPG téma...”

Azoknak, akik ezeket a sorokat írták, ill. mindazoknak, akik hasonló problémával fordultak hozzánk, megadjuk a választ maga az újság. Már néhány-szor említettük, hogy mindenki külön kis igényét kielégíteni nem tudjuk, de az általános véleményeket és javaslatokat szívesen fogadjuk, s ha az valóban közérdekű, úgy megpróbálunk tenni valamit a megadás érdekében. Természetesen tovább is várjuk véleményeiteket, ötleteiteket, a lap színvonalának emelése érdekében!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzáink leközlhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bors Gábor, Siófok

Endreffy János, Nyíregyháza

Fehér Leó, Baja

Felvégi Csaba, Szeged

Hanula Zsolt, Vác

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Hejmayer Barnabás, Budapest, IV.

Juhász Tamás, Balatonlelle

Kovári János, Hatvan

Molnár Zsolt, Kecskemét

Várady Tamás, Budapest, II.

A CoV 24-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

WEIRD DREAMS (64)

THUNDER STRIKE (Amiga)

A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

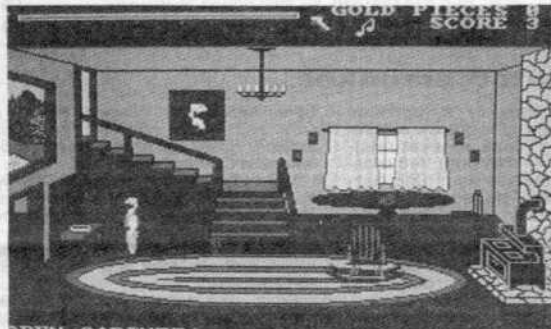
NEWS

Kaland/RPG

64, Amiga, PC

A Plusisoknak talán már a könyökükön jön ki, a 64-eseket pedig mostanában hanyagolták a szöveges-grafikus kalandjátékokkal. A **Starbyte** most jött ki a piacra a **SOUL CRYSTAL** c. kalandjával. Aki varázslókkal, sárkányokkal stb. kíván találkozni, az jobban teszi, ha keres tovább, ez a kaland a jelenben játszódik. Az introban jól sikerült a grafika, a zene tűrhető, viszont a C64-en jól sikerült a lemezkezelő rendszer. Kazettán utantöltős programként felesleges keresni. Amigán a zene egy picit feldobja a játékot, PC-n pedig picit unalmas.

▽ Egy majdnem Sierra: **MADDOG WILLIAMS** (Amiga)



(64), Amiga, PC

A múltkori számunkban már megemlítettük, hogy az **SSI** sem tétlenkedik, mert máris nyomulnak a **Savage Frontier** sorozat 2. részével a **TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER**-rel. Nekünk a játék semmi újdonságot nem hozott, bár a grafikai kivitelezés PC-n a VGA verzió volt a legsebbebb. A 64-es verziót még nem adták ki.

Amiga

Igazi szégyen Amigán az **Impressions** kalandja, a **CRIME CITY**. Egy magánnyomozó szerepében játszunk, ám mind a történet, mind a grafika színvonal alatti, nem is értjük, hogy lehet '92-ben egy ilyen játékot Amigán előrukkolni.

Amiga, PC

Mintha az előző NEWS-ban megfenyegettünk volna benneteket, hogy legközelebb már nem menekültek az újabb Sierra stufok elől. Ez itten kérem már majdnem Sierra, csak az a baja, hogy a **Game Crafters** dobta piacra. A **MADDOG WILLIAMS** egy igazi marhaság, Sierra-stílusban. A történet Duridian fantáziaországában játszódik, ahol rút dolgokkal fogunk találkozni.

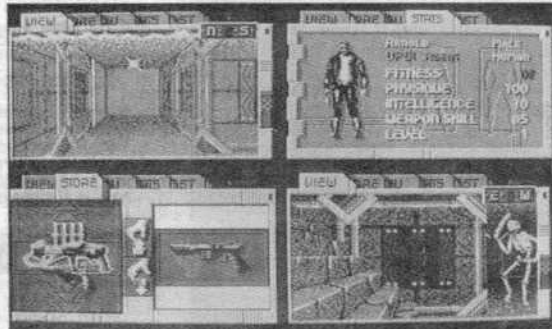
Amiga, PC

Na és akkor itt van kérem a **Sierra**, bár nem új az amiről most szót ejtünk, mert már a CoV 16-ban hírt adtunk a **KINGS QUEST 5** megjelenéséről. A 8 MB-os stuffnak most megjelent a CD-ROM változata. A játékot még mindig csak felsőfokú jelzőkkel tudjuk dicserni. Csodálatosan szép digitális képek, tökéletesen tiszta angol szöveg, persze mindehhez egy SVGA monitor és egy jó kis hangkártya is szükségesek. Az Amigán nem olyan jók a hanghatások.

Amiga, PC

A Lemmings programozói a **DMA Design**-től keményen dolgoznak a **HIRED GUNS** c. programjukon, mely bizonyosan osztatlan sikert fog aratni, mielőtt megjelenik. Egy bonyolult 3D labirintusban 30 küldetést kell majd teljesítenünk.

▽ Kegyetlen dolgok: **HIRED GUNS** (Amiga)



Szimuláció

64, Amiga

Figyelem, felkészülni, rajt! Indítják a mézényt a pályán, és a **Storm** új autoversenyében, az **INDY HEAT**-ben. A három egymással versenyző kocsinak éles kanyarokkal, különféle veszélyekkel, s természetesen a többiekkel kell megküzdenie. 3D rálátást oldottak meg a pálya egészére, az egyes kocsik műszereit alul helyezték el. Sok újat nem látunk, de azért egy pár kört érdemes vele szórakozni.

64, Amiga, PC

A kemény autó-cross kedvelőinek is jött egy csomaga a **Domark**-tól. A **RACE DRIVIN'** egy jó kis 3D autó-cross szimuláció. A szép grafika mellett sok új elemet és a program kivitelezője a pasadenai űrrepülőgép-irányító laboratórium rendeztertechnikusa, nem kell tehát különösebb kommentár a játék színvonalához. A

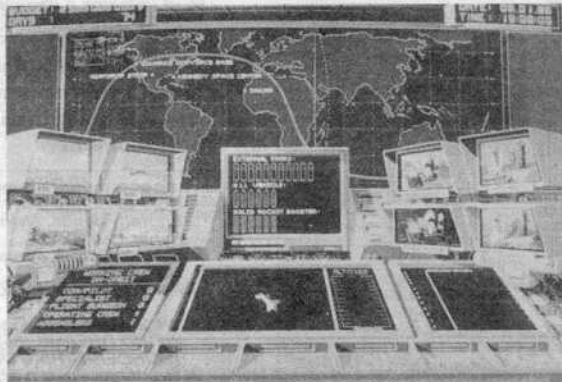
Amiga

Az amerikai foci nem tartozik azok közé a sportok közé, amit nálunk nagyon kedvelnek. Az **Electronic Arts** programozói viszont különösebben nem érdekli, hogy kis hazánkban mi a divat, s megjelentették a **JOHN MADDEN FOOTBALL** c. alkotásukat. 3D játék, melyben az államok nagy csapataikat játszunk bajnokságot.

Amiga, PC

A **Starbyte** legújabb szimulátorában egy űrrepülőgép irányító bázisában találjuk magunkat. A program kivitelezője a pasadenai űrrepülőgép-irányító laboratórium rendeztertechnikusa, nem kell tehát különösebb kommentár a játék színvonalához. A

SPACE MAX csodálatos digitalizált képekkel spekkelt szimuláció, melyben végigkövethetjük egy űrrepülőgép útját az indításától, a küldetések keresztül végig, egész a leszállásig. A kezelés a műszertal megpillantásakor úgy tűnik igen bonyolult, de a játék ezt is kárpótolja.



Amiga,

Amiga,

földön egy olyan labdjátékra járnak szurkolni az emberek, mint amilyent a **Microlds** dolgozott ki. A **KILLERBALL**, nevéből is sejthetően gyilkos játék, egy 3 kg. súlyú labda kapuba juttatása a cél. A pályán 12 játékos van, két kapu, és a pálya kör alakú. Idióta egy játék. (Nem baj ez pont nekem való — CoVboy)

Ez a hónap úgy látszik az űrrepülőgépek. A **Virgin** szimulációjában egy űrrepülőgép kabinjából szemléljük a dolgokat. A **SHUTTLE** műszerfalát és látásra bonyolultnak tűnik, de azért kis gyakorlással bele lehet jönni. (En mondjuk összeköttem a két PC-t — CoVboy)

Stratégia

64

Sokan vannak, akik meg vannak örülve a táblás játékokért. A **Rushware** által most kiadott **TURN IT 2-t** leginkább azoknak ajánljuk, akik a **Shanghai** vagy a **Sarakon** c. játékokkal is szívesen játszottak. A zene sajnos nem erőssége a játéknak, de a játék ötlete kárpótolja ezt a hiányosságot is.

Arcade

64

Egy kis öröm a 64-eseknek, hurrá kérem újra itt egy **Armalys** szerű stuf. Aki annak idején elámult az **IO** grafikájától, az sokkal jobbat már ne várjon, mindenesetre a shoot'em up játékok kedvelői számára csemegeként ígérkezik a **Catalypse** új játéka, mely a **GENIAS** nevet kapta. A játék céljára mi eddig még nem jöttünk rá...

64

Mindazok, akik hódoltak egykoron a **Saboteur**-nek vagy a **Terramex**-nek, mely játékokban azon túl, hogy lövöldözni, püfölni, vagy ugrálni kellett, picit gondolkodást, logikát is igényeltek, azok most egy újabb programra vehetik ki hálójukat. A **Bomico DARKMAN**-je sok új elemet nem tartalmaz, de azért egy ici-picit el lehet vele szórakozni.

64, Amiga

A **Bubble Bobble** mánia tovább gyűrűzik. Az **Ocean** játékában a **PARASOL STARS**-ban Bub és Bob feladata egy új bolygó megmentése. Segítsünk nekik, hogy az egyes szinteket probléma nélkül legyőzhessék...

(64), Amiga

A **Gremlin** új játékában a **SPACE CRUSADE**-ben egy labirintusban kell felvennünk a harcot az idegenekkel szemben. A labirintusban való megjelenítés 3D perspektívában szépen kidolgozott, de láttunk már jobbat is.

64, Amiga, PC

Ha azt mondjuk, **LOCOMOTION**, sok újat nem mondunk, hiszen már **LOCOMOTION X**, is megjelent évezredekkel ezelőtt. A **Kingsoft** most egy kicsit felélesztette az emlékeket, és re-designolta az ötletet. Az új **LOCOMOTION** olyan mint a régi, mégis új. 100 nehézségi szinten játszhatjuk a bakker szerepét, s a pályákat tetszés szerint át is szerkeszthetjük.

A **Lankhor** által kiadott **VROOM** egy **Formula** szimuláció. Szép grafika, elfogadható hanghatások, de ugyanolyan tömegcikk, mint a többi.

Amiga, PC

A sportjátékok kedvelői most a jövőbe repülnek, a 2000-es évek első évtizedében a

64

A puzzle stílusú logikai játékokból is van már egy rakásra való. A **THINK CROSS** a **Gremlin**-től **Boulder Dash**-szerű tili-toli, de annál egy picit gondolkodtatóbb. Mondjuk az a veszély nem fenyeget, hogy hamarosan **THINK CROSS VII**-ről vagy **XIII**-ról számoljunk be, de azért akik szívesen töltöttek néhány órát logikai játékokkal, azok bizonyára nem bánják meg, ha beszerzik ezt is.

Amiga

A **Renegade** legújabb játékát, a **FIRE AND ICE**-t azok a fiúk fejlesztették, akik az **Uridium**-ot, ill. a **Paradroid**-ot, a **Rainbow Islands**-t és úgy hívják őket, hogy **Graftgold Team**. Közük közül még pocsék munka nem került ki. Így van ez ezzel a játékkal is. Hősünk egy prérítarkas Észak-Amerikából, aki elmegy világot látni, ám egyre több meglepetés éri. Az északi sarkon pingvinek, hólabdák, eszkimók állják útját, és így tovább, úgy a vízben, mint a dzsungelben, a kutyának helyt kell állnia, egész az egyiptomi múmiáig. A kutyá-sprite humoros, a grafika és a zene színvonalas, formázás előtt célszerű egyszer végigszaladni a játékot.

▽ Kutyá dolgok: **FIRE AND ICE** (PC VGA)



Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

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

Ara: 364,- Ft + postaköltség

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

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

Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás/cseré, és videoszervizelés is

Kendo Warrior

A játékot a LOTHLORIEN adta ki, 1989-ben. A kerettörténet: Főhősünknek (legyen a neve egyszerűen Ken) egy szép napon kedve támadt, hogy csemegézzon a nagymamája által készített (világhírű) kókuszgolyókból. Jókedvűen kurgonjára ugrándozott el hozzá (ez mutatogja a program a kezdőképen), ott azonban nagy meglepetés várta.

A nagy zokogva borult a nyakába és el-elcsukló hangon próbált valamit makogni Kennek. A srác a hörgésekből és a rőfögeésekből azt silabizálta ki, hogy a nagyit egy nagydaráb tag (aki ráadásul zöld is) a konyhában leütötte és ellopta a (világhírű) kókuszgolyók receptjét. Ken ékeleten haragra gerjedt és azt óbégatta: "Ha én (világhírű) kókuszgolyót akarok enni, akkor (világhírű) kókuszgolyót is fogok enni!" Mivel tudta, hogy ki tépte el a receptet, elhatározta, hogy leszámol vele: Mr. Dinnyével. Elindult hát egy sodróttával felgyverkezve, hogy visszaszerezze a (világhírű) kókuszgolyók receptjét...

A játék PORT 2-ről vezethető. Lássuk a képernyő felosztását. A fenti részen található a játéker, az első rész közepén lévő 'computeren' a fontosabb üzenetek, valamint az 'I' billentyű megnyomására a nálunk lévő tárgyak listája jelenik meg. A konzol fölötti két csík a mi, az alatta lévő piros csík pedig az ellenfél energiáját mutatja (a miénk a harcok után folyamatosan visszatöltődik — lásd SABOTEUR). Jobbra az életereink száma, balra a nagy arcképe látható.

Akkor kezdjük el a játékot! Először is menjünk el jobbra (talán azért, mert balra nem lehet) és a második képernyőn, a csövön ugorjunk fel. Itt egy furcsa két izét látnak, egyet ne maceráljuk, mert a macera egy OUCH!!! INSUFFICIENT COBALT PARTICLE SHIELD TO PROCEED (szabad fordításban: Kobalt védelmi rendszer működik)-t idéz elő és Ken repül + gurul néhány métert az ellenkező irányba (energiát nem veszti). Talán inkább gyerünk jobbra és a sarokban tapicskoljunk rá a kék gömbre. Ekkor WE HAVE blabla... felirat arról tájékoztat, hogy felvettünk valamit, ez jelen esetben egy 'védőruha', amellyel átjuthatunk az első képernyőn a védelmi rendszeren. Fontos! Egyszerre csak egy védőruha lehet nálunk, ami kétszer használható (kétszer hathatunk át vele a rendszeren), de ha elfogyott, újra és újra 'feltankolhatunk' a gömböknél, amiket ezentúl KVR-nek (Kobalt Védelmi Rendszer) nevezek. Vannak még zöld (urán) és piros (rubidium) gömbök és védelmi rendszerek is (LVR, RVR lesz a nevük). Minden gömb által nyújtott védelem csak az azonos színű rendszereknek segít át!

Femélem, mindenki érti... Nos, friss, ropogós KVR-ünkelk hamperegünk át a rendszeren. És itt lévő szobában vegyünk fel egy UVR-t és egy KVR-t újból. Guruljunk vissza, majd le. Ja, aki már itt jár, biztosan találkozott mókás figurákkal, akik cirkszi mutatónyokkal próbálnak minket szórakoztatni. Csapodjunk le a művészetek, mert tevékenységük ártalmas ránk nézve. Csapodás után az agonizálásnak néhány különös váltoját mutatják be (talán ők is veszés (világhírű) kókuszgolyóhiányban szenvednek). Monumentális arcade-elővezőknek: ha duplán akarnak élvezni (hehehe...) ne várják meg, amíg az ellenfél teste elhullik, hanem menjenek át egy másik képernyőre, a csavó már megint a nyakukon lesz... Lent vagyunk ismét az 1. szinten. Gyerünk jobbra két képernyőt és fel. Hohó! Egy diszkólampák pörgő vesztettél és meghitt hangulatot, valamint alkatrészek tucatját árasztja (de terehény ez a Mr. Dinnye). Bukfencözünk ki gyorsan a szobából (így kisebb a találati arány), útközben Ken feltölti KVR készletét a kék gömböcskén. Nana, most fel, fel és balra. Itt egy szép tüzecke lobog vidáman (ez is Mr. Dinnye hanyagságának köszönhető). Nem fontos beleyalogolni, mert nincs nálunk Fabulon napkrém, anélkül meg olyan pirok leszünk, mint az őcsém feje, amikor fogjatogom.

Most abbahagyom a részletes leírást, idáig is csak azért írtam, hogy megmutassam, mik a fő cuccok a játékban. Ezután már sűrűve írok.

Gondolom, mindenkit izgat, mi lehet a tűz mögött! Előbb azonban meg kell szüntetni, hogy megtudjuk. Ebben nagy segítségére lehet a franciulcuk (PIPE WRENCH), amit egy kis kacsarkingózás és emeletmászás (ugrás) után találhatunk. Talán mindenki tudja, mit kell vele csinálni, hogy kialudjon a tűz. Megjegyzés: az ilyen berendezések általában az alsóbb régiókban vannak... A diszkólampák miatt se fájjon a fejünk. Azt talán sejtetni lehet, hogy a diszkólampák nem benzint motorosok. A segítség egy csipőfogó (WIRE CUTTERS). Az iménti tüzecke környékén található. Hű, de nehéz fejtörő! Mr. Dinnye biztos helyre rejtette a receptet (tehát nem a gatyájában kell keresni). Ez a biztos hely egy széf. Különleges (és világhírű) kókuszgolyó recept különleges rejtekhelyet igényel... Egy különleges VR-t... Na, ez mond valamit?

Ha a széfet a kézzel birizgáljuk, egy percig morcos lesz és nem engedi a további birizgálásokat. A help egy AUTO DIGITAL SEQUENCER (szabad fordítás: kódártya), amelynek kedvelt tartózkodási helye az urán védelmi rendszerek sűrűjében található —

mint közölt. Vagy ne?

Ha megvan a (világhírű) kókuszgolyók receptje (TOP SECRET DOCUMENTS) felharsannak az ultrahang-szírénák (ezért nem halljuk őket). Keressük meg Mr. Dinnyét (névettől onnan kapták, hogy egyszer kiskorában egészben lenyelt egy görögdiányt, s az, a lamiyen oknál fogva azóta él, virul és gyarapszik — szervezetében). Lopakodjunk oda hozzá és lékeljük meg. Hééé!!! Ki oltotta le a pilócsot (mi voltunk azok, amikor elhaladtunk a lélogó vezeték mellett)? Zárát... A melegebb játékosok engedjék el a joy-t és képzélek el, mit csinálhat Kennel Mr. Dinnye a darknesben. Aki egészséges hajlamokkal rendelkezik, az inkább szózzon oda Mr.-nek, akiből csak a két szemé látszik. PUFF! Hát ez elég hamar kifeküdt... Biztos lőrinc volt... Húzzunk a kijáratához!

Itt még néhány egyén próbál itmarasztalni, nem túl kedvesek. Az őcsém kedvence a szep(?) nagy, fekete kutya (vagy ahogy az őcsém mondja: Tutya), aki lelkesen (és éhesen) vágat felénk és minduntalan át akar ugrálni felettünk, de sohasem sikerül neki, így mindig febbe rúg. Vagy ott van a feketeterűs Macskaember, aki a lábunkhoz dörgölődik (sic!) meg egy másik örült, aki záptojásokkal és féleves linzerékek hajigálódik. Intézzük el őket (Kennek van egy pár módszer) és már jön is értünk a nagyj.

Epilógus:

Ken szuszogva nyúlt el a nagyinál egy székben. A nagyj a konyhába sietett, hogy elkészítse a (világhírű) kókuszgolyót. Ken már majdnem elaludt, amikor: — Kéeeen! — hívogatta a fiút a nagyj. — Gyűvök má! Kész van? — pattant fel a székéből Ken.

— Nincs itthon kókusz.

Amikor Ken három év múlva kiszabadult a szítről (ahová hitelen felindulásból elküvetett emberelés vadjával került), megtanult programozni és megírta életörténetét egy 64-es arcade játékban. Annyit keresett rajta, hogy meg ma is mindennap kókuszgolyót majszol. Ja, helyesbítke: világhírű kókuszgolyót...

A játék grafikája nem túl csúcs, de azért nem olyan randa (ez kielégítő válasz volt). A zenétől feláll az ember (na, ide mit szűrsz be, CoVboy?) (és megizick egy sőt — CoVboy) hátán a szőr — na, nem azért, mert olyan rossz, inkább sejtelmes. Hiba, hogy túl könnyű a játék. Véges energia, a széf kinyitására aktivizálódo időzített bomba, keményebb ellenfelek, csapadók, több tárgy és nagyobb játéktér kellett volna bele. Jótanács: örök-cuccok nélkül játsszunk vele!

A játékban találhatunk még 5, 15 és 30 amperes biztosítékok, de azt mindenki derítse ki maga, hogy mire jó...

Felkészülni, vigyázz, rajt! Indulhat a nyálévtálasztás!
FRATRICIDE, Nagykőrös

ACE

Ez 1 katonai repülőgép-szimulátor, ha valaki még esetleg nem tudná. A Cascade Games hozta ki 1985-ben. Igaz, nem valami friss, de 64-re kazettára ez az egyik legjobb (tudomásom szerint). Nálunk a Dynamic Duo-s törés terjedt el. Ha sikerült betölteni, azt láthatjuk piros betűkkel, hogy ACE, meg written by, stb., stb... A legelső sorban az ellenségek színeit látjuk, mellette a nevét, meg hogy hány pontot ér. Mindenki megnézheti, nem

parazlalom rá a helyet. Ha véletlenül megnyomunk egy billentyűt, vagy a port 2-be dugott joy tüzgombját, egy szép táblázatot kapunk. A játék paramétereit állíthatjuk be:

1. **Start Game:** ... eddig még nem jöttem rá...
2. **Skill Level:** nehézségi szint beállítása (1. gyakorlás, 2-9. éles bevetés)
3. **Crew:** a legénység
 - Single Pilot: csak pilóta
 - Pilot and Weapons Man: pilóta és lövész
4. **A. Setting:** időjárás, vagy mi (éjszaka, tél, nyár)
5. **Load High Scores:** ponttáblázat betöltés... (I/O)
6. **Display High Scores:** legjobb

eredmények listázása

7. **Demonstration Mode:** demo
Szerintem a 6-os töl főlógés. Ha egyet nyomunk, kapunk egy másik táblázatot. Itt a fegyvereinket és a lőszerkelet választathatjuk ki.

1. **Multirole:** 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-levegő rakéta, 8 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzárakéta.
2. **Air Superiority:** 6000 gépágyú töltény, 12 db levegő-levegő rakéta, 30 db jelzárakéta.
3. **Ground Attack:** 6000 gépágyú töltény, 2 db levegő-levegő rakéta, 16 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzárakéta.
4. **Naval Attack:** 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-hajó rakéta, 30 db jelzárakéta.

Az 1. általános lödözés és gyakorlásra jó. Ha kigyakoroltuk magunkat válasszuk a 2-at (repülőket ellen), vagy a 3-at (tankok ellen). Ha a tankokat és a repülőket kiirtottuk leszállhatunk a 4-ért (hajók ellen). Előtte ugyanis nincsenek hajók.

A játék lényege különben az, hogy visszafoglaljuk az ellenség által megszállt partvidéket, közben megvédjük a még el nem foglalt részeket. A térképen a tenger színe kék (ki gondolta volna), a megszállt terület piros, a szabad terület zöld. A piros területen időnként fekte tankok mászkálnak, ezek az ellenség tulajdonai, de azért nem kell kímélni őket. A vizen (ha kiirtottuk a tankokat és repülőket) hajók jelennek meg, amelyek szintén szadista hajlamaink áldozatai lesznek. Időnként több repülőből álló rajok jelennek meg a térképen (feketével), de ne lepjen meg senkit, ha a térképen 2 fekete repülő lát, de ezekben 8 repked körülötte. Van a térképen ezenkívül 3 négyzet, ami a reptereinket ábrázolja, 1 fehér repülőgép, aki mi vagyunk és időnként megjelenik a bal felső sarokban a 'marha-nagy-fekete', ami a légi üzemanyagszállító. Tölte tudunk a levegőben tankolni.

Na ha már ilyen okosak vagyunk, mit szólnátok, ha leírnám, mivel lehet irányítani?...
A botkormányt a 2-es portba dugott joy helyettesíti:

- Balra: fordulás balra
- Jobbra: fordulás jobbra
- Hátra: emelkedés
- Előre: ereszkedés

Billentyűk:

- 'Space': tolóerő fel
- 'C=': tolóerő le
- 'U': futómű be/ki
- 'M': térkép be/ki
- 'S': figyelmeztetés beszédrel be/ki (ezt érte meg valaki!)
- 'Q': újraindítás
- 'RUN/STOP': szünet (kb. 2 perc után magától kiold)
- 'E': lövészet katapultálása
- 'F1': fegyver kiválasztás
- 'F3': tűz
- 'F5/F7': célkereszt mozgatása függőlegesen
- 'CRSR': célkereszt mozgatása vízszintesen

- 6. VEL (Sebesség): sebességünk mérföld/órán.
- 7. IRányítú: felső részén N (Észak) jelzés
- 8. Score: pontjaink száma
- 9. Radar.
- 10. A repülőnk elől- illetve oldalnézetben. A járgány vízszinteshez képesti állását mutatja.
- 11. Itt mindenféle vicces üzeneteket ír ki, ezeket mondja, ha bekapszolunk a 'figyelmeztetés-beszédrel' módot. Néhány szöveg:
 - Level One: 1. pálya (gyakorlás)
 - Refuel AT: üzemanyagszállító gép, lehet menni tankolni.
 - Alt: az üzemanyagszállító magassága
 - Vel: az üzemanyagszállító sebessége
 - Stall Warning: 'átésés', a tragacs gyorsan és biztosan megy az anyaföld felé (kicsi a sebesség).
 - Enemy Torroity: ellenséges vadászgép, tank, ...
 - Target Destroyed: az ellenség kihalt.
 - Low Altitude: túl alacsonyan repkedünk és esetleg szembejöhöt egy hegy, vagy hasonló dolog.
 - Clear for Flight: felszállásnál (minden O.K.)
 - Touchdown: leszállásnál. Sikeresen leértünk az aszfaltra, lehet a tolóerőt levenni. Van még 1-2, mindenki lefordíthatja magának.
 - 12. Hátsó kamera: látni mi van mögöttem.
 - 13. Itt is szövegek olvashatók:
 - Runway Mode: felszállás
 - Továbbá kijelzi, melyik fegyver van éppen használatban.

Na, akkor indulás...

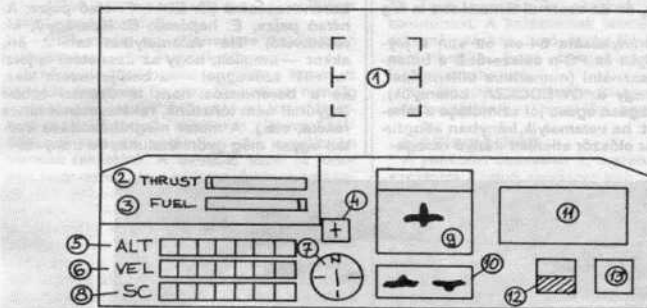
Először az 1. képernyőn állítsuk be a játék nehézségi szintjét. Utána Start Game és válasszuk ki a fegyvereket. Feltűnik a gép műszerfal. Az ablakon kitékinthe megnevezhetjük a kifutópályát és a környező vidéket. Jó, megneztük. Nézelődünk a műszerek között, keressük meg, mi hol van. Ha mindent megtaláltunk keressük meg a slusszkulcsot. Azt sajnos ezt nem találjuk. Na mindgyé... Azért ne keseredjünk el, mert sugárhajtású vadászgépek viszonylag ritkán indulnak slussz

közél vagyunk már hozzájuk süllyedjünk 250-300 láb magassáig. Itt álljunk be vízszintesbe és lassuljunk le minimálisra. A gép itt magától megelé, mi addig mozgathatjuk a célkeresztet és lödözhetünk. Ha ketten játszunk, akkor az egyik vezet, a másik lödöz. Ha a tankok kipusztultak vegyük utunkat a reptér felé. Ha beértünk a körzetbe (eltűnik a célkereszt) süllyedjünk 150 lábba, a sebességet vegyük minimálisra. Álljunk irányba, engedjük ki a futóművet és szakaszon süllyedjünk 8 láb körüli értékig. Ha beértünk az aszfalt fölé süllyedjünk még mindig szakaszon egészen addig, amíg a magasságmérő 0-ra nem áll és a jobb főláb sarokban ki nem írja a gép, hogy TOUCHDOWN. Ekkor rögtön vegyük a tolóerőt 0-ra, hogy a gép megálljon, nekünk meg legyen majd elég hely a felszálláshoz. Ha megállt a gép megint előjön az a fegyverválasztó táblázat. Válasszuk az 2. Air Superiority-t. O.K. Indulás. Teljes gáz, joy hátra, futómű be. Jó magasra menjünk fel (kb. 35000 láb), hogy legyen helyünk a manőverezéshez. Jönnek is a repülő, ha eddig nem jöttek volna. Ha egyedül játszunk, főleges a célkeresztet mozgatni, gyorsabb, ha manőverezünk. A gépeket ágyúval is lehet löni, nem muszáj a rakétákat pazarolni. Ha ezek is elfogytak, szálljunk le ismét. Válasszuk a 4. Noval Attackot és szálljunk fel. Ha minden igaz, ekkor már lehet a tengeren hajókat látni. Irány tehát a tenger. Ha közel vagyunk, úgy járjunk el, mint a tankok esetében. Süllyedjünk 250-300 lábba és álljunk be egyenesbe, minimális sebességgel. Lehet a célkeresztet mozgatni és lödözni. Ha végeztünk velük, irány a reptér, leszállás, ihaj-csuhaj de jók voltunk...

Na nem gyakorlóban vagyunk játékállást lehet menteni minden leszállásnál. A végén kezdhettük újra.
Hogyan lehet a levegőben tankolni? Így:
A gép a jobb felső sarokba kiírja, hogy REFUEL AT. A következő villogás azt tartalmazza, hogy az üzemanyagszállító milyen magasan van és mennyivel megy.
Pl.: ALT 30113
VEL 220
Ilyenkor a gép 30113 láb magasan van, 220 MPH-vel megy. Menjünk mi is 30113 lábra és menjünk hozzá. Ekkor a mi gépünk közeléből kijön egy hosszú fekete, ha elég közel vagyunk a másikhoz, abból meg kijön egy hosszú szürke egy lyukkal a végén. Álljunk ugyanolyan sebességre mint az. Na most csak a lyukérzékre kell hagyatkozni. Ossze kell dugni őket. (A történet most vált lgalmassá! — CoVboy) A tartály feltöltődik kezinnel és a nagy dög elhúz. Erről ennyit.

Még néhány jótanács:

- Leszállásnál mindig szakaszon ereszkedjünk (kicsit ereszkedünk, beállunk vízszintesbe, megint ereszkedünk stb.), ugyanis zuhanórepülésben nekem még, egyszer sem sikerült leszállni... illetve mindig leértem, de az én égeszégi és a gép műszaki állapota kifogásolható volt.
 - Akikben túltengenek a szadista hajlamok, kipróbálhatják, milyen futómű nélkül landolni, max. sebességnél kiengedheti a kezeket, belemeht az üzemanyagszállító gépbe, megpróbálhat leszállni a leszállópályán kívül, vagy minél később felelmeni a gépet az aszfaltól felszállásnál, és 1000 más dolgot...
 - Ja, meg még valami: Ha gyakorló üzemmódban vagyunk, az ellenség nem lödöz, csak mászkál utánunk.
- Na most tényleg vége (ha minden igaz). Hát akkor sokszokásokok szerencsétlenségét!
- **Thomsoft (Róth Sándor Tamás), Győr**



1. Szélvédő: itt láthatjuk, mi van előttünk. Továbbá ha nem vagyunk reptér v. üzemanyagszállító közelében itt tekinthetjük meg a célkeresztet.
2. Thrust (tolóerő): ez jelzi, milyen gázzal megyünk.
3. Fuel (üzemanyag): itt látható, mennyi kerözin van még a tartályban.
4. UC (visszajelzés a kerekéről): itt 1 kis nyíl van, ami lefele mutat, ha kint a kerék, felfelé, ha be van húzva a futómű.
5. ALT (magasság): ilyen magasan tartózkodunk (láb)

kulccsal. Eredményesebb tehát, ha rátehenkedünk a SPACE-re. Adjunk teljes gázt és ujjunkat már helyezzük is a 'U' billentyűre. Ha a sebességünk elérte a 150 MPH értéket nyomjuk előre a joyt. Háháháhá, de tők jó volt! Beleálltunk orral az aszfaltba... Na, még egyszer. Szóval teljes gáz, 150 után húzzuk hátra a joyt és felszállunk. Rögtön húzzuk be a futóművet, mert 290 MPH-nél leszakad, ha kint van és azonnal felrobbanunk. Váltunk térképre és nézzük meg, merre vannak a tankok. Ha ellenük megyünk a játék elején 3. Ground Attackot kell választani. Ha elég

SPACE ROGUE

Valamikor réges-régen, egy rendkívül közeli galaxisban (sőt: itt helyben) egy Origin nevű cég megjelentetett egy bizonyos SPACE ROGUE nevű játékot, ami arról volt nevezetes, hogy "ez-nem-az-ELITE2" (még akkor sem, ha valamelyik jóképességű gyermek átnevezte), továbbá hogy 64-en nem volt használható verzió belőle. Ugyan egyre újabb "101%-os" törések jelentek meg belőle, de ezek csak annyiban különböztek az elődeiktől, hogy azoktól eltérő helyen fagytak ki: hol dokkolás után, hol egy hajó megjelenésekor, hol meg másutt...

A játék egyébként teljesen jellegzetes Origin-produkció: a cég mindig arról volt nevezetes, hogy mesterien ötvözik ügyeségi részekkel a kalandjátékaikat (leszámítva az ULTIMA-kat). Na meg arról, hogy a játékaik kaland-része borzasztó bonyolult, így tehát jónéhány napig (hétig, hónapig...) odakötik az izgalomra szomjazó játékosokat a gépe elé (na persze leszámítva az ULTIMA-kat).

A SPACE ROGUE alapötlete teljesen az ELITE kóppintása: a történet egy távoli, Far Arm névre hallgató galaxisban játszódik, amelyet egy Manchi nevű rovarfajta fenyeget invázióval (ugyanolyanok, mint az ELITE-ben a thargoidok), de egyébként a galaxisban fennálló rendet is különféle rejtélyes erők bomlasztják. Leendő főhősünk csak egész véletlenül keveredik ide: a Blue Princess csillaghajón teljesít szolgálatot, amely feiderfő küldetésben imbolyog az Isten háta mögötti Karonus rendszerben. Egy látszólag teljesen ép, de mégis elhagyott tünő hajóra bukkannak, és őt küldik át a hajóra. Amíg ő átszáll a találon 'Jolly Roger' névre keresztelt kis hajóra, hirtelen két Manchi vadászgép bukkan elő az űr sötét mélyéről és csillagporrá fokozzák le egykori szolgálati helyét. Itt kezdődik a játék, amelyben egyrészt bolygóközi kereskedelemről nyert pénzzel fel kell szerelelnünk az űrhajónkat, másrészt pedig egy hosszadalmas kaland során meg kell menekítenünk a Far Arm galaxist egy fenyegető Manchi-háború veszélyétől.

Kezelés

Kezdekor újdonsült űrhajónk belsejében találjuk magunkat — tehát akkor kezdjük a leírást az itt található cuccok ismertetésével és a kezelőbillentyűkkel (ez utóbbiak

egyébként 64-en, Amigán és PC-n is jórészt megegyeznek):

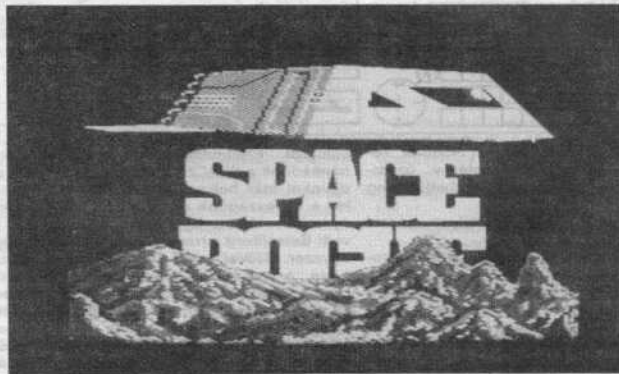
A képernyő felső részén van az üzenetsor, amelyben azoknak az adásoknak a szövegei jelennek meg, amelyeket a szektorban levő más hajók adnak le nekünk (vagy egymásnak). Ha a jelenlétünk semleges a számára, akkor a másik hajó valamilyen sablonos fordulattal üdvözlő benünket (császári egységek: "Észrevettük a jelenlétét"; kereskedők: "Szép napunk van a csillaghajókázásra", fejtudásosok: "Nem láttál valahol kalózkodót?"), kalózok: "Kapt a napszelet a hátadba!"), ha megtámadtuk volna valamelyiket, akkor pedig — ugyancsak sablonos — szitkozódásokat adnak le ("Rohadt személtáda!", "Most elkaplak, te piszok!", stb.). Az üzenetsor csak akkor érekes, ha mondjuk egy kereskedőhajót támadunk: ha "A hajót támadják, küldjön segítséget!" (Ship under attack...) üzenetet látunk, akkor azonnal váltunk célpontot, mert a szektorban egy császári egység jelent meg, és az azonnal támadásba is fog lendülni.

A hajó irányítására 64-en ott van a joystick, Amigán és PC-n célszerűbb a billentyűzetet használni (numerikus billentyűzet, számsor vagy a 'QWEDXCZA' billentyűk). A hajó mozgása egész jól szimulálja a tehetetlenséget: ha valamelyik irányban elfordulunk, akkor először ellentett irányú mozga-

tásra van szükség egyáltalán a megállítás is. Mivel ez a játékot néha elég játszhatatlanná tette volna, szerencsére az 'S' vagy az '5' billentyűvel a forgó mozgást azonnal megállíthatjuk.

A bal alsó sarokban a a CF mutatja a motorteljesítményt ('+' és '-' billentyűkkel növelhető/csökkenthető), a felette levő sáv pedig a relatív sebességet. Itt is érvényes a tehetetlenség, vagyis ha az űrhajóval 180 fokos fordulatot csinálunk, akkor a motorteljesítmény egy ideig arra fordítódik, hogy az űrhajó mozgását megállítsa. (Ugyanezt fordulás nélkül is elérhetjük negatív motorteljesítménnyel).

Alul középen látjuk az aktuális célpont adatait tartalmazó listát. Ez alapállapotban a saját hajónk (Sunracer) infoit mutatja: az ARM a még meglevő páncélat (kezdetben 300, de a későbbiekben 500-ra bővíthető). Az ellenség találatai ezt csökkentik, ha elfog, pályafutásunk szomorú véget ér. A SYS után álló betűk jelzik a hajón levő berendezéseket (C: ECM; F: első pajzs; A: hátsó pajzs; E: hajtómű; B: lézerágyú; M: rakétavető). Ha valamelyiket találat éri, akkor — amellet, hogy az üzenetsor is jelzi "... HIT" szöveggel — a betűje inverz lesz, és a berendezés nem is üzemel többé (ágyúnál nem lőhetünk, rakétavetőnél nincs rakéta, stb.). A motor meghibásodása esetén ugyan még gyorsíthatunk, de irányvál-



zattásán már nem tudjuk megarítani a hajót és tehetetlenül sodródunk abba az irányba, amerre a gyorsulás irányult. Ilyenkor valamelyest segíthet a helyzetben, ha kidobjuk a rakományterben levő árut a 'J' billentyűvel ("Jettisoning cargo"), de ha a dokkolás volt a célunk, akkor sokkal egyszerűbb, ha a csillagterképen átmegyünk egy szomszéd szektorba, majd ismét visszajövünk ide (akkor ismét az állomáshoz közel fog kiténni a program).

A lehetséges célpontok között a 'T' vagy az 'Enter' megnyomásával válogathatunk. A célpontok között szerepel a szektorban levő összes hajó és égitest ('CTRL' + 'T'-re pedig nem infort kapunk az aktuális célpontról, hanem a képe jelenik meg a kis monitoron). Ha nem a saját hajónk az aktuális célpont, akkor a nézeti kép széléin kis zöld nyílak jelennek meg, amelyek a pozícióját mutatják. Ha szemben vagyunk vele és a célpont hatótávolságon (1.500) belül van, akkor a nyílak pirosra váltva mutatják, hogy tüzelhetünk az aktuális fegyverrel. Az infok:

— a felső sorban látható a célpont típusa és hajóknál a "rendszáma" (az utóbbi nem lényeges, de egy rádióüzenetnél ezzel lehet azonosítani, hogy melyik hajó adta le);

— a RAN mutatja a célpont távolságát. Ha a célpont egy hajó, és menekülés közben 10.000 m távolságon túl kerül, akkor ki is lépett a szektorból, azaz megszökött. Űrbázisoknál ezt a számot kell nullára csökkenteni a bedokkoláshoz.

— TAC jelzi, hogy az ellenfél milyen taktika alapján mozog. Ezt sem kell nagyon figyelni, mert ha megtámadtuk, akkor úgyis az a cél, hogy lepuffantsuk, ha meg nem, akkor meg úgyis mindegy, hogy milyen logika alapján szédeleg — de azért leírjuk őket: FOLLOW: pontosan ugyanúgy mozog, mint mi; STAND: áll; CLOSE: közelít; FAR: távolodik; CRUISE: cirkál; CIRCLE: körülvettünk köröz; ELUDE: kitérő manőver, elmegy előlünk; PURSUE: hatótávolságon kívülre megy, majd visszafordulva szemből fog támadni; RAM: cselez; FLEE: megpróbál megszökni;

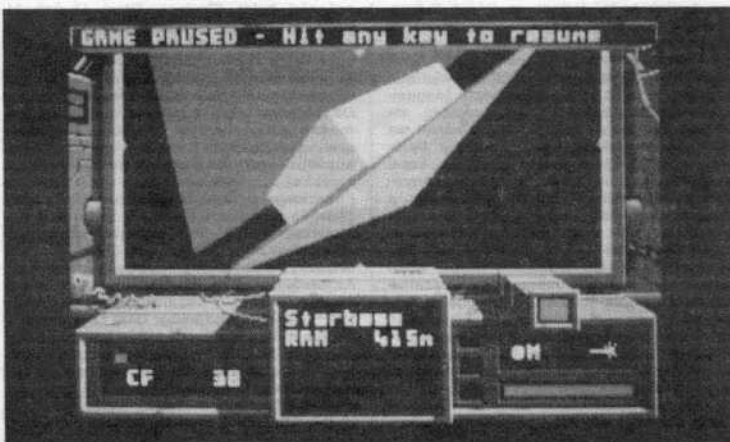
— ARM jelzi az ellenfél páncélatzatát (ezt kell majd szétlőni);

— SYS pedig az ellenséges hajón levő berendezéseket és azok állapotát.

A képernyő jobb alsó sarkában látjuk az aktuális fegyvert. Ez alapállapotban mindig a lézerágyú, az 'R' billentyűvel lehet átváltani a különböző rakétákra (Nova-SM1-Plasma sorrend szerint) — ha egyáltalán vannak rakétáink. A 'SPACE' tüzel az aktuális fegyverrel. Ha a célkereső nincs bekapcsolva, akkor az ágyúval mindig felé löni, ha aktív, akkor csak abban az esetben, ha a célpontot befogtuk (a nyílak pirosak). A rakétákat bármikor el lehet engedni, de — akárcsak az ágyút — értelemszerűen ezeket is csak akkor van értelme használni, ha befogott célpontra löjük ki őket. Ismételt tüzeléshez rakétáink kb. 15 másodpercet várunkunk kell (a mellettkül levő lámpák jelzik a "kész" állapotot). A jobb alsó sarkában levő csík a meglévő páncélatzatot mutatja (a teljes hossz a 300-ra értendő).

Egyéb kezelőbillentyűk meg a pilótaülésben:

'CTRL' + 'S': Játékállás mentése. Célszerű minden harc előtt menteni egyet. Állást betölteni csak a játék elején lehet, amikor NEW OR OLD GAME? kérdést kapunk (64-en mondjuk elég idegesítő, hogy állandóan újra végig kell élvezni a tőstést). A program ilyenkor szokta kérni, hogy gépeljük be annak a bizonyos kis könyvecskének az x.



△ Sportos lezárás a Hiathrán (PC)

oldalán levő y. paragrafus z. szavát (illetve csak az első 4 karakterét). PC-n a megtörtént verzió mellett van egy .doc file, amiben ezek benne vannak. Amígán kiszétek belőle, 64-en pedig szinten van olyan verzió, amiben már nincs védelem (... de kifagy.)

'V': Háromféle nézeti kép közül válogathatunk. Az alapállapot a 'Cockpit view', lehet még kérni 'Inematic' és 'Chasing view'-kat, amelyek rendkívül látványosak, csak a hajót nem lehet irányítani velük.

'Esc': Pause. Egyébként ugyanennek felel meg az is, ha a csillagterékben állunk.

'G': Rádióadás a minket támadó hajónak. Ilyenkor üzenetet küldünk a másik hajónak, hogy nevezze meg azt a dolgot, aminek fejében hajlandó abbahagyni a lövöldözést ránk: Csak akkor van értelme használni, ha kalózhajó támadott meg, mert a többiek nem tudnak semmi ilyesmit megnevezni: ők csak spontán le akarják megszárolni bennünket. A kalóznak természetesen a rakományterben levő áruja fáj a foguk — eldönthetjük, hogy átadjuk-e nekik vagy folytatjuk a harcot.

'N': Átkapcsolás a csillagterképre. Ott sok minden történik — most jön, hogy kicsoda:

Csillagterkép

A játékban összesen 8, egyenként 32*32 szektorra osztott rendszer van. A rendszeren belüli mozgást a csillagterképre kapcsolva adhatjuk meg. A képernyő bal felső részén látjuk az űrhajónk körül levő terepet, a jobb felső sarkában a menüt (ha a hajó mozog, akkor 'Enter'-rel lehet bekapcsolni), az ALERT vörös villogva mutatja, ha éppen támadnak bennünk (ilyenkor nem is lehet elmenni a szektorból), lejjebb az óra a dátummal, alul pedig az üzenetor.

A szektorokban meglehetősen változatos a berendezés:

• az 'asteroid' megjelenésű szektorokban éppen aszteroidvihar tombol. Az áthaladás ideje egy ilyen szektoron akár 4-5-szöröse is lehet, mint egy üres szektornál. Ha tehát romlandó árut szállítunk, akkor még a látszólag nagyon nagy kerülő útval is gyorsabb lehet, mint az egyenes (jó példa: a Denebből Arcturusba vezető Malir Gate-től a Micon IV állomásig). Az ilyen szektorokban lehetőség szerint ne vátsunk át a pilótaülésbe, mert az aszteroidák gyors

san szétverik a páncélatzatunkat és a berendezéseinket. (Az elmondottak érvényesek a 'nebula' és 'shard fields' szektorokra is.)

• 'Ion Storm': elektromos vihar. Ezek ideoda mászkálnak a szektorokban. Ha a rakományterben 'brandy' vagy 'radioactives' van, akkor kerüljük el őket, mert megromlik tőlük az áru — egyébként nem kell foglalkoznunk velük.

• 'Terrestrial planet': ez egy bolygó. Ha itt átülünk a pilótaülésbe, meg is nézhetjük — csak lezárni nem lehet rá. Ugyanez érvényes a 'Gas Giant' és 'Twin Stars' megjelenésű szektorokra is.

• 'Black Hole': Ez most nem a Vörösmarty Művelődési Ház alagsora, hanem egy teljesen szimpla "fekete lyuk". Úgy is működik: ha egy ilyen szektorban átkapcsolunk a pilótaülésbe, akkor a hajónk hírtelen más dimenzió felé veszi az irányt. A játék sajnos ebben a dimenzióban játszódik, tehát ha távozzunk belőle, akkor véget ér...

• 'Malir Gate': Ez egy henger alakú objektum. Ezen keresztül történik a közlekedés a rendszerek között. Miután egy ilyen tartalmazó szektorban átkapcsoltunk a pilótaülésre, a célpontoknál keressük meg a Malir Gate-et, aztán repülünk felé. Nem muszáj pontosan a henger szájába berempelnünk, a lényeg az, hogy amikor a henger belsejébe kerülünk, a távolságmérő nullán legyen és a pillanatnyi helyzetünk megegyezzen a henger tengelyével és a sebességünk több legyen, mint 20. Ha a manővert elszúrjuk, akkor átrepülünk a kapun és visszakerülünk az űrbe; ha sikeres volt, akkor néhány ronda buborék jelzi a képernyőn, hogy beléptünk egy 'wormhole'-ba. Ez egy hoptan idegesítő ügyeségi rész lesz: a hajónkkal úgy kell mozognunk, hogy mindig az éppen következő körön repüljünk keresztül. Ha nem tartjuk rendszeren az irányt, akkor az apró hibák erősen fogyasztják a páncélatzatunkat (hosszabbakban teljesen el is fogyhat), ha pedig nagyon eltérünk a jó iránytól, akkor 'Faulty jump' üzenettel (és erősen megfogyatkozott páncélatzattal) visszakerülünk a kiindulási szektorba. Az első dolog mindig az legyen, hogy az 'S' billentyűvel megállítsuk a hajó forgását (a legtöbbszor ugyanis a program forogva teszi be a gépet a wormhole-ba). Abszolút nem kell sietni, mert

sem fogjuk tudni tartani az irányt (bőven elég 10-12-es sebesség), manővereket pedig — a tehetetlenség miatt — csakis úgy csináljunk, hogy lenyomjuk a kívánt iránybillentyűt, aztán az 'S'-sel azonnal stabilizáljuk a hajót. Elsőre borzasztó idegesítő lesz (másodikára meg még inkább), de idővel meg lehet szokni. Ha sikerült az összes körön végigmennünk, akkor belépünk abba a rendszerbe, ahova a kapu vezetett. A kapuk természetesen kétirányúak, de Bassrutiban előfordulhat, hogy a Deneb felé vezető kapu átmenetileg üzemben kívül lesz, mert a 'shard fields' elzárta. Valahol lesz itt egy térkép a rendszerreket összekötő wormhole-okról, amelyn a vonal hosszúsága a rendszerbe vezető wormhole-ét is kabé mutatja: a leghosszabb az út a Karonus-Deneb és Deneb-Bassrut között (16 fényév), a legrövidebb a Bassruti-Sigure (1-2 fényév) és Deneb-Nar'See (3-4 fényév) között. A többi úras egyaránt kb. 6-8 fényév körül van.

• Bázisok ('Starbase', 'Outpost', 'Mining Station' és 'ISS Koth'): ezeken lehet bedokkolni (ld. később). Akárcsak az egyéb bolygóknál vagy a Malir Gate-oknál, a bázisoknál is előfordul, hogy orbtális pályán (kör alakú pontsor mutatja) keringenek a központi csillag körül, azaz változtatják a helyüket. Ilyenkor lehetőleg ne olyan szektor válasszunk bedokkolásra, amikor éppen meteorviharban vannak...

(CHART:)

Új szektor kijelölése a hajónak. Amíg a kurzorral mozgunk, az óra helyén a szektor koordinátáit látjuk, illetve 'message'-feliratát, ha a szektorban van valamilyen üzenet. Az üzeneteket a QUERY ponttal lehet elolvasni (általában bázisoknál szokott lenni, de volt már úres szektorban is), bár túl sok hasznos info egyikben sem volt. 'Enter' után a kijelölt szektor lesz az aktuális irány, amit a hajónk azon az útvonalon haladva fog megközelíteni, amit a fényesebben világító pontsor jelez.

(HELM:)

Indulás a megadott célpontozhoz. Mozgás közben telik csak az idő, 'Enter'-rel az aktuális szektorban megállíthatjuk a hajót és visszakapjuk a menüt. Mozgás közben a program az üzenetsorban 'Ship under attack' felirattal jelzi, ha megtámadtak bennünket (ki kell szállni és lelélni a t. lábatlan-kodót) és 'Spacecraft detected' felirattal, ha az aktuális szektorban valamilyen hajó van. A HELM pont nem használható, ha a CHART-tal nem adtunk meg célpontot a hajónak vagy az ALERT jelzés vörös (harcolnunk kell).

(STATUS:)

Különbé infok négy csoportban:
SHIP: A hajón lévő berendezésekre vonatkozó információk. Az első lapon látjuk, hogy milyen típusú ágyúnk, rakétáink, ECM-ünk és pajzsaink vannak, a DAMAGE CONTROL-nál pedig a cuccok állapotát jelzi OK vagy BAD felirat.

ONBOARD: Az ONBOARD EQUIPMENT kezdetben NONE, de ha a kalandrásban plusz cuccokat is összeszedünk, akkor ez a lap tartalmazza ezek listáját (repair droid, stealth box, null damper). A második lapon látjuk, hogy a rakományterben milyen áruk vannak, és azokért mennyit fizetünk. Ha valamilyen áru megnövekedése 'spoiled', akkor az megromlott, eladáskor teljes 1 kreditet fogunk kapni érte.

PERSON: Ez a személyi infonk. Az első lapon van a nevünk és a fajunk, a készpénzünk (CREDITS), a fejünkre kütözött vérdíj (BOUNTY) és a hírnévünk (REPUTE). Vérdíjat akkor szoktak kütözni a fejünkre, ha

császári hajót (*Cruiser, Titan*) lövünk ki, vagy már túl régóta foztoztuk a kereskedőhajókat. Ha vérdíj van a fejünkön, akkor egyrészt a Hunter osztályú hajók is minduntalan meg fognak támadni bennünket, másrészt pedig csak azután léphetünk be a *Denebprime* vagy a *Hiathra* csillagbázisra, miután ezt a vérdíjat felfizettük (dokkolás után választathatunk a fizetés vagy az eltűnés között). A reputációnk a megsemmisített hajókkal növelhetjük ismeretlen ('unknown'), idegesítő ('pesky'), ádáz ('fierce') és halálos ('deadly') fokozatokban. Általában 10-15 hajónál ugrik magasabb fokozatra, de a nagy hajók (*Titan, Corsair, Cruiser*) valószínűleg többeinek számítanak. Az alsó három sorban látjuk, hogy a Far Arm három számottevő hatalma (IMPERIUM: császárság; GUILD: a szabadkereskedők szövetsége; PIRATES: kalózok, vagyis a Skarlát Testvériség) hogyan vélekedik személyünkről. Ha valamelyik fél hajóit buzgón mérszóljuk, és a reputációnk 'disliked'-re módosul náluk, akkor a hajóik állandóan meg fognak támadni bennünket. (A kalóznaknál egyébként tökmindegy: ha van nálunk rakomány, akkor úgy is támadhatnak, ha éppen semlegesek vagyunk a szemükben). A második lapon látjuk azoknak a tárgyaknak a listáját, amit a kalandr részben összeszedgettünk.

• DONE: Fogalmunk nincs, mi lehetett a Biztos programhiba, de mindig visszament rá az előző menübe...

(QUERY:)

Az aktuális szektorról ad infót. A FEATURES mutatja, hogy mi (bázis, bolygó, aszteroidák, stb.) van a szektorban, a SHIPS pedig a szektorban levő hajó(k) típusát mutatja. Ha a szektorban volt üzenet, akkor azt az alsó részben olvashatjuk.

(SCAN:)

Ugyanaz, mint a CHART, csak a szektor nem lesz aktuális irány is.

Bázisok

A játéknak egy csomó bolygó van, de csak néhányon lehet bedokkolni. A dokkolási procedúra — hál'tennek! — lényegesen könnyebb, mint az ELITE-ben: ha egy bázist tartalmazó szektorban vagyunk, akkor állítsuk be a célkeresztben a bolygót, aztán manőverezzünk úgy, hogy a távolsga nullára csökkenjen — és máris bedokoltunk. Dokkoláskor a sebesség nem lehet nagyobb 20-nál, máskülönben dokkolás helyett egy jó adag páncélt fogunk veszteni. Bázisok:

Starbase (*Hiathra, Denebprime*): Kicsit nehéz lenne leírni, hogy hogyan néz ki — mindegy, majd ráéreztek melyik az... A középső részén lévő fehér résznek kell nekimenni. Egyébként be lehet dokkolni alulról vagy felülről is, de akkor 5-nél ne menjünk gyorsabban, és a célkeresztet mindig tartsuk úgy, hogy pontosan középen legyen mind a kétő. A két csillagbázis abban különbözik a többi bolygótól, hogy a sikeres dokkolás után először is megnézik, hogy van-e vérdíj a fejünkre kütözve (ha van, akkor belépéshez először fizetünk neki), másodsorban megvizsgálják, hogy van-e a rakományterben csempészárú. Csempészárúnak számít az 'anagathics' (kábitóazer), az 'explosives' (robbanóanyag) és a 'forged CRs' (hamis pénz). Ha van ilyen nálunk, akkor azt szépen elköbozzák. Élelme-sebb úresavargók egy rakományt azért becsapaszhatnak mindkét csillagbázisra a következő trükkal: a csempészárú a középső rakományterekbe kell élelni, az elsősben és az utolsóban pedig olyan

trükket, ami nem csempészárú. Sajnos a trükk csak egyetlen alkalommal játszható el (legközelebb már biztos megtalálják a szajrát).

Mining Station (*Ross, Lagrange, Bassruti, ConVecEast*): Ezek gömb alakúak és általában a program nagyon messze rak ki tőlük. A dokkoláshoz csak neki kell repülni — elvétlenül nagyon nehéz, olyan marha nagyok... Az ilyen típusú állomásokon csak kereskedők vannak, felszerelés és szerviz nincs.

Outpost (*Micon I, Micon II, Micon IV, Free Guild, Trocha*): Jobbára úgy néznek ki, mint egy négyzet alakú gyűrű (a *Micon I* és *IV* olyan, mint a bányászállomások). A gyűrű belső részén van valahol egy ajtó — ez a dokk, ennek kell nekirepülni. Miután elhagyjuk az állomást, nem árt azonnal átkapcsolni a csillagterképre, mert starnál általában mindig a szemben lévő falnak szobta a hajókat nekicsapni... Outpostokon nincs felszerelés, csak szerviz és kereskedő.

Koth Carrier: Ebből csak egy van, és az az Arcturusban állomásozik. A dokkoláshoz csak a felszínt kell ettalálni. Mivel ez katonai objektum, itt nincs kereskedő, csak fegyverárú és szerviz.

A felsorolt bázisokra lehetőleg ne lőjünk. Itt ugyan nem rajzanak elő rendőrgépek, mint az ELITE-ben, viszont nem engednek egy hónapig leszállni. ('*Majd gyere vissza akkor, ha kihúlték a csövénél!*') Ugyanez történik akkor is, ha a bázison elkap bennünket egy gárdista, mert megpróbáltunk feltörni egy zárat.

A bázisokon játszódik a játék kaland része. Egy csomó fikcióval találkozunk, akikkel egytől egyig lehet beszélgetni. Itt 'Enter'-re két új menüpontot kapunk, a STATUS és a DONE ugyanaz, mint a hajónál:

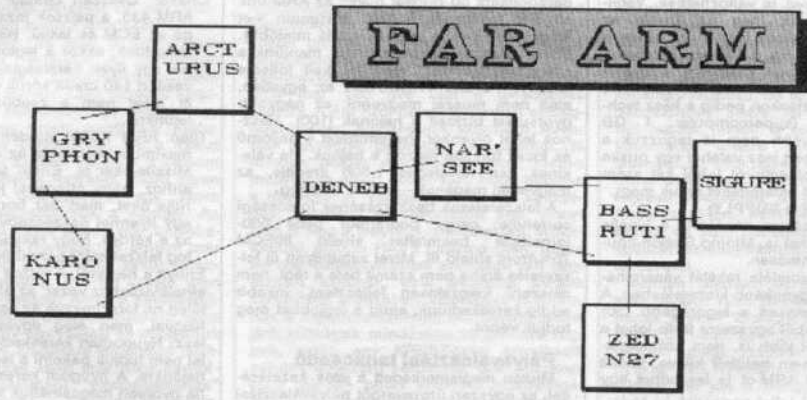
(TALK)

Beszéd. Szomszédos pozícióban levő személlyel lehet (ha több is van, akkor irányt kér). Ha a figura haaladón szöbe elegetny velünk, akkor a program adja a lehetséges kérdéseket, illetve egyes figuráknál *Other...* választása után be kell gépelnünk, hogy mit akarunk mondani nekik. A játék kulcsszereplői (akik a küldetések adják, pl.: Avenstar hercegő, Sir Gut, Sir Eld, stb.) csak egyszer mondják el a mondókájukat, más mellékszereplők (akikből szerepli lehet valamt, pl.: Veda, Chi-Sha, szakbamacsás robot, stb.) pedig csak egy hónap múlva hajlandóak újrázni — addig valamilyen kifogással visszautasítják a beszélgetést.

(INSPECT:)

Megvizsgálni valamt. Csak tárgyat lehet, ilyenkor a program nem csak az adott irányban vizsgálódik, hanem a szomszédos pozíciókban általában. Vizsgálni a falon levő feliratokat és a berendezési tárgyakat érdemes. Feliratnál megkapjuk a felirat szövegét, ha pedig tárgyat találtunk volna, akkor kapunk egy opcióit a felvetésre. Ha bezárt ajtónál vagy páncélszekrénynél vizsgálódunk, akkor a program örömmel tájékoztat, hogy zárva vannak. Ha van nálunk kulcsárta, megpróbálhatjuk azzal kinyitni (USE ARMY), egyébként meg lehet próbálni feltörni a zárat (PICK LOCK). Mivel az első próbálkozásunk egy páncélszekrény nem volt túl sikeres, egy jó ideig nem feszegettük a zárat a játéknban, de később rájöttünk, hogy a program a sikeres betörést egy véletlenszám alapján intézi. Tehát ha egy zárat feszegeltünk, akkor a következő dolgok történhetnek: e nem történik semmi. 'Ujra húzzat!'

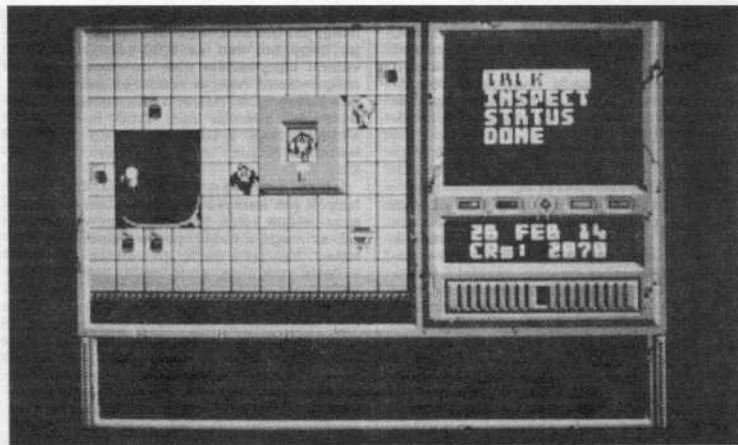
	KARONUS		DENEK		NAR' SEE	GRYPHON	BASSRUTI	SIGURE	ARCTURUS	ZED N27
	HIATHRA	MICON I.	DENEKPR.	ROSS	LAGRANGE	CONVEC	FREE GUILD	TROCHAL	MICON II.	MICON IV
1GB RAMS	54-58	63-66	45	72-78	100-114	111	99	114-117	141-153	189-201
*ANAGATHICS		235		200-215	150	140	65	105	185-190	155
+ANTIBIOTICS	72	88	60	100-104	156		132-140	152	188-200	260
+BRANDY	32	36	28	44	72-76	72	180-196	132-136	100-108	104-112
DILITHIUM	50	80-85	35	30	10	15	25	65	15	20
EXOTIC PETS	40	45	35	55	90-95	85		170	125-135	135-140
*EXPLOSIVES	234-240	141	225	120-130	87-90		39	63-66	120	
*FORGED CRs		180-195	284	160-172	116-124	112	52	84-88	160	
+HYBRID GRAIN	20	25	50	90-95	150	25	60	95-100		35
MANURE	8	10	20	36	62	10	24-28	40	12	14
METHANE	20	34	14	12	4	6	10	26	6	8
RADIOACTIVES	40	64-68	28	24	8	12	20	52	12	16
+SEAWEED	12	15	30	54-57	93-96		36	57-60	18	21
SHUNT VALVES	36	44	30	50-52	72-76	74	66-68	74-76	98-102	132-136
SOLVENT GREY	16	20	40	72-76	128	20	48	76-80	24	28
SOUVENIRS	16	18	14	22			92	68	50-54	54-56
SUPERCOMP.	85-90	105-110	75	105-130	190	185	165	195	235-250	
TITANIUM	30	48-51	21	18	6		15	39	9	12
VIDEO GAMES	24	27	21	33	54	54	138-147	99-102	75-81	
X-RATED HOLOS		92-94	142	84	60-62	56	26	44	80	64



egy 'stealth' nevű cuccal honalja. Ez elrejti a rakományt a kalózok argus szemze elől. Ha nem piszkálunk más hajókat, akkor így csak a Manchi fognak néha belénkötöni (de ők úgyis mindig belénkötönek) — ellenük meg hordjunk magunkkal néhány Nova Missile névre hallgató meglepetést. Ha megvan az 500-as páncélunk, akkor tegyük át a székhelyünket a Deneb rendszerbe: ott jobbak a kereskedelmi lehetőségek.

Miután megvan a legjobb lézerünk, legálább közepes pajzsaink, és esetleg az ECM-ünk, akkor már nyugodtan kalózkodhatunk is egy kicsit. Részünkről a Tankereket fosztogattuk, mert azok jó lassúak és könnyű volt őket befogni. Ha a szektorban ilyet találtunk, akkor szépen beléptünk, és míg a Tanker kedvesen üdvözölt bennünket az éterben, addig mi a hátába kerültünk és olyan 200 méterrel elengedtünk egy Nova Missile-t. Amíg a rakéta repül, gyorsan váltunk át a lézerre és nyissunk tüzet vele. Így mire a Tanker feleszmél, addig a rakétalálással együtt már a páncéljának a fele múlt időbe kerül. Néhány ágyútalat után (100 alatti pajzs nál) már át szoktak rádiózni, hogy elengedjék-e őket, ha átadják a rakományukat. Mondjuk, hogy igen (AGREE), és a rakományuk már át is került hozzánk. (Nyilván kalózkodni mindenki üres ráterrel megy.) A küdelmet lehetőleg minél előbb fejezzük be, mert hosszas üldözéseknél általában előkeveredik egy Cruiser is. A kirabolt Tankerek szépen továbbállnak, de nem elképzelhetetlen, hogy egy másik szektorban meg fognak támadni bennünket. A kereskedőhajók fosztogatását csak addig folytatjuk, amíg a reputációjuk a Guild-nél dislikre nem vált — és akkor töltjük vissza gyorsan azt az állást, amikor még neutral volt (egyébként az összes Cruiser belénk fog kötni a későbbiekben).

A fejedvadászat szintén jól hoz a konyhára, a Dartok hajlamosak meglépni előlünk. A támadási módszer hasonló a Tankerekéhez. Ha elhúzzuk a küdelmet, akkor esetleg pechünk lesz: megjelenik egy Hunter vagy egy Cruiser és a már félig feltrancsrozott leendő áldozatunkon befejezi a rombolást, és elhappolja előlünk a vérdíjat. Amikor ezt először eljárszotta velünk egy Cruiser, akkor nagyon káromkodtunk, de aztán még hálásak is lehetünk neki, mert jó tippel adott nekünk a "Hogyan halásszunk a zavarosban?" módszer kidolgozására. Ez úgy történik, hogy a szegény úrcsavargó ide-oda mászkál az üres szektorokban (nyilván nincs kedve asztroidaviharban harcolni), és ahol a számítógép hajót jelez, oda bukkantunk. Az úrcsavargó csak akkor vált át a pilótáulásba, ha kettő hajó van a szektorban. Ezek ugyanis majdnem biztosan harcolnak egymással (egy kalózhajót támad valaki, vagy egy kalózhajó támad egy kereskedőt). Ha a kalózt támadják, akkor szépen figyeljük a célpont infójában az ARM-ja fogyását, majd olyan 60 környéken belengedünk egy Nova Missile-t és zsebröptesszük a vérdíjat. Az még jobb, ha a kalózt támad egy kereskedőt: itt is a kalózt figyeljük, és amikor már szépen elfogyott a páncélja, akkor ledurranjuk egy rakétával. (Ne túl korán, mert akkor ellenünk fordul) Amíg a kereskedőhajó hálaimat rebeg a segítségünkért, abba is beledurranunk egy rakétát és elfogadjuk a rakományának átadására vonatkozó indítványát... (En ezek után már nem csodálom, ha az úzenetek "személtáladnak" becéz benneketek... — CoVboy) Még jobb, ha Manchi-kalóz vagy Manchi-kereskedő



△ Érdekes. Már megint valahogy a kintinban lyukadtunk ki...

párost találunk. Barátaim, ez egy rendkívül jövedelmező vállalkozás!

Ennyit a játék kezeléséről és a taktikáról. Akinek kedve szottyan a dologhoz, az a puska (térkép+árjegyzék) segítségével magától is nekivághat a kaland résznek — egy jó darabig el fog szórakozni vele, de jobban fogja élvezni, mint az ELITE-től Akik jobban szeretik a kész dolgokat, azoknak jön egy 99.5%-os megoldás. A hiányzó 0.5% a kiültűt Origin-komplexusunknak köszönhető: sose tudunk teljesen végigjatszáni egyetlen (ld. WINDWALKER) Mindegy, a felfedezéseinket néhány rövid, tömör tömönatban megosztjuk veletek:

Hiathra Starbase

Kezdet után a derék császárunkról elnevezett csillagbázisra, mert néhány alapvető felszerelést be kell szereznünk (ha közben kapunk egy támadást, akkor az elég ciki...). Dokkolás után rögtön menjünk is be a szektorban levő ajtón, majd a különböző kereskedőkre ügyet sem vetve sétáljunk be a folyosó végén levő szobába, amely a bejárata mellett levő felirat (INSPECT) tanúsága szerint a Császárság képviselőjének rezidenciája. Itt egy Orellian nevű úr fogad bennünket szélesen mosolyogva, ami az állami hivatalnokok sajátossága széles e galaxisban. Info of Imperiumra egy csomó információt kaphatunk a Császárságról, amit már 120 éve ural a dicsőséges Hiathra. A Far Arm néven közzismert csillagrendszerben a Denebről származó Avenstar hercegnő gyakorolja a hatalmat. Itt minden polgár rendkívül boldog, hiszen mindössze annyit dolga van, hogy betartsa a törvényeket, szolgálja őt, és ha szükséges, harcoljon és meghaljon érte. Ennyi elég is lesz a helyrajzi ismeretekből, érdeklődjünk inkább Pilot's Licence után, amire minden csillagpilótának szüksége van (legalábbis azoknak, akik távolabbi jövőjük biztosítása érdekében lézerágyút is kívánnak a hajójukra szerelni). Az ügyintézésrel járó költségek mindössze 10 creditre rúgnak, aztán egy KRESZ-teszt következik néhány egyszerű kérdéssel, ami hozzátartozik minden pilóta alapvető műveltségéhez (vagy végigpróbálgatja őket, mint például mi):

- Hány fényév van egy parsecben? (3.26)
 - Milyen a színképtípusa a legforróbb bolygóknak? (TYPE O)
 - Mi az erő matematikai képlete? (F=ma)
 - Mire esküszik fel a pilóta? (IMPERIUM)
- Leave-re Orellian búcsút int, de máskor is szeretettel lát bennünket: ha bármikor bármilyen kérdésünk merülne fel, akkor csak jöjünk hozzá! (Semmire se tudott válaszolni...)

Miután mindenki egyéni izlésu szerint bevasárolt a kereskedőknél, vonuljunk át a jobbra levő "Tizenkét Hajtómű" kintinba, ahol — egy felirat tanúsága szerint — a legjobb sórt méri a Far Arm eme szegletében.

Itt egy kicsit megállunk a történetben, mert a kintinokban van néhány olyan berendezés és személy, ami állandó, továbbá olyan fickók is akadnak, akiket nem lehet pontosan helyhez kötni (bármeilyik bolygón lehetnek), de mindig valahol a bárput környékén bukkannak fel.

Állandó berendezési tárgy a bárput mögött álldogató kocsmáros, akinek egyetlen pillantás is elegendő annak a megállapítására, hogy mi most borzasztó szomszák vagyunk. TALK után különböző magas alkoholtartalmú frissítőket lehet rendelni tőle x creditért. Iszogatni ugyan általában kellemes időtöltés, de itt teljesen felesleges pénzkidobás. Illetve: ha a legdrágább piából iszunk, akkor a sokadik kör után a kocsmáros elkezd különféle dolgokról fecsegni. Az info ugyan elég érdekesek, de mivel ebben a leírásban emlekedtünk őket, teljesen felesleges a pénzt piába ólni. Annál is inkább, mert főhősünk nemcsakora berüg, és sűrű csuklások közepette, nem egészen az irányításunk szerint fog ide-oda téblábolni.

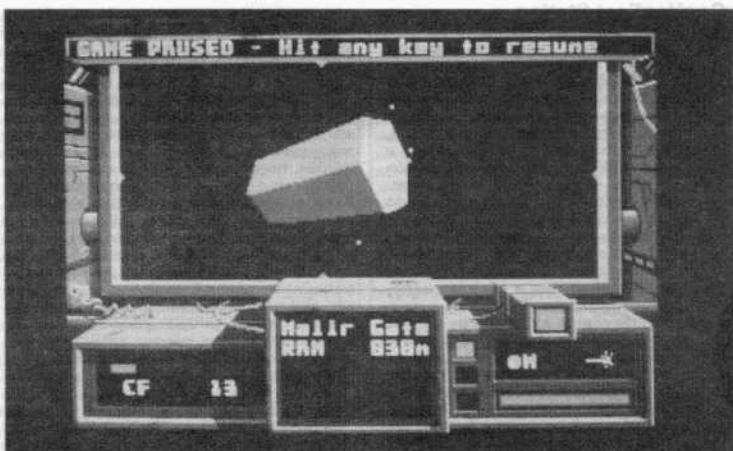
Szintén állandó berendezési tárgy az igen divatos HIVE játékautomata, amely az introja szerint "brought to you by Origin". INSPECT után bedobhatunk 1 creditet és máskor arcade résztvevői lehetünk: hangyákra kell lövöldözni benne. Komplet leírása: ha jön a hangya, fordulj felé és lödd le, különben felfal és vége a játéknak. Ha egy hangyalukba (Mound) közvetlen

A kintinban egy igen kellemes stílusú vonja magára a figyelmünket: egy hölgy. Tűzvörös, testhez álló ruhája igen ígéretes domborzati viszonyokat látatt az avatott szemlélővel, azt pedig az avatatlan szemlélő is láthatja, hogy a hölgy tőkés részeg. Ez már két ok arra, hogy megszólítsuk. Ez Chi-Sha. Ha Filch kapitánytól elhoztuk a 'microchip'-et, akkor először is válaszoljunk a jelenlegi foglalkozásunkra vonatkozó kérdésre az igazságnak megfelelően (A *rogue*), aztán amikor azt kérdezi, hogy mit akarunk tőle, mondjuk neki, hogy MICROCHIP. Ettől egészen fellángyozódik (Akkor mégsem chipet adtatók neki, hanem egy tápegységet — CoVboy), és háiból 100 kredittel növeli folyozámlánkat. Ha legközelebb erre járunk (egy hónap múlva — addig nem lehet vele megint beszélni, mert el van foglalva a következő pohárkával), meglepő manővert művelünk: ismét csavarógóként mutatkozunk be, aztán bemondjuk neki a varázsszót, ami úgy hangzik, hogy LUX-23A. Ugyanis Chi-Sha a szökött MAID robot. (Erre tudományos módszerrel jöttünk rá: mindenkinek bemondtuk Luxi nevét. Avenstar hercegnőnek többször is. Milyen szép is lett volna, ha a Far Arm-szerte szeretett és tisztelt császári helytartó nem más, mint egy elkészült takarító robot. Kérdés, hogy ehhez mit szólt volna Bort, a Sishazahgn filozófus?) Chi-Sha szemel elikerekednek, és rettegve kérdezi, hogy ha tudjuk a titkát, akkor mi a szándékunk: segítenék-e neki elrejtőzni? Van például egy jó megoldás: ha átprogramozza magát, akkor működhet karbantartó droidként is. Mondjuk neki, hogy Yes (ez azt jelenti angolul, hogy elrejtőzhet a hajóban, amikor felszállunk). Már csak azért is, mert a hajó felszerelése között 'repair droid'-ként jelenik meg, és néha rövid idő alatt megcsinálja azokat a berendezéseket, amelyek harc közben meghibásodának. (Néha meg nem, de úgysem kerül túl sokba a szervizelés.) Aki akarja, visszaviheti Luxhoz a Rossra, és ott eldöntheti, hogy visszaadja neki vagy inkább megtartja magának. (Ha visszaadna, akkor úgyis megint megszökik, és ugyanabban a kocsmában tűnik fel újra...)

Az Free Guild Outpost hátsó fertályában rendezte be főhadiszállását az úrkilóköz szakszervezete, a Skarlat Testvérség (ezekről beszélt Filch kapitány is). Az előszobában egy Omar nevű alacsony fickó fogad bennünket, aki elképesztően büszke arra, hogy ő kalóz. (Még mindjárt jobb, mint a kalauzi — CoVboy) Ha Mr. Gutot kívánnánk látni, akkor Omar jelzi, hogy Mr. Gut viszont nem kíván látni ilyen noname fickókat, mint amilyenek mi vagyunk. Először át kell mennünk a próbán: fösszünk ki egy teherhajót, és hozzuk ide a rakományát. (Nem muszáj idehozni: ha már kintabolunk valakit vagy volt védjíd kítűzve a fejünkre, Omar már úgy veszi, hogy derék fickók vagyunk.) Omartól függetlenül azért be lehet menni Mr. Guthoz, de ő addig nem kommunikál velünk, amíg Omar próbáját ki nem álltuk. A csevegésről majd később. (A Sir Gut szobája előtti folyosón egy bezárt ajtó, ahova magától értetődően betörtünk — nem volt bent semmi érdekes, viszont ráleptünk egy pár riasztóra, minekolytán kidobtak bennünket az állomásról.)

Trochal Outpost

Ez a Bassrutival szomszédos Sigure-ben van, és ezt a két rendszert közti össze a leg-rovidebb wormhole. A felső részén van Vilanie apátnőnek, a Fekete Kéz szekta ve-



△ Ez a Mailr Gate sem pont szemben van (PC)

zetőjének szigorúan magánhasználatra berendezett ürrállomása.

Az alsó részen egy nagyobb szobát kaptunk ki a szekta meditatálásra hajlamos tagjainak. Egy csuklyás hölgy bókászik itt a gondolataiba merülve, de azért hajlandó beszélgetni velünk: az apátnóról megtudjuk, hogy ha a szektába öhajtanánk belépni, akkor próbára fog tenni bennünket és egyébként ő a Tudás, a Bölcsesség és a Hatalom, mert senki sem műveli nála jobban a fekete mágiát. A felső részen levő szobában lakik.

Tényleg ott lakik. Szép kislány. Úgy fest, mint egy hűsvéti nyuszi: fehér haj, piros szemek. Amikor megszólítjuk, azt tudakolja, hogy azért érkezünk-e, hogy belépünk az ő kis gyermekeinek sorába? Tökmindegy, mit válaszolunk: Yesre egy kicsit turkál az agyunkban, aztán arra a következtetésre jut, hogy ő nem kíván egy hozzáánk hasonlóan balfácán anyáskája lenni, és egyébként is: tűnjünk el, de nagyon gyorsan! (Párszor még meglátogattuk a kedves nént, de idővel megunta és már nemcsak turkált az agyunkban, hanem ki is ürítette — GAME OVER. Ugyanez az effektus azonnal életbe lép, ha úgy látogatjuk meg, hogy már megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől és beszélünk Targon kapitánnyal.)

Micon IV Outpost

Ez a Zed N27-ben van, és az Outpostoktól eltérően úgy fest, mint egy Mining Station. Ide csak úgy jöjjünk, hogy a páncélatunk a maximális 500 és a Free Guild Outposton teljesen kijavítottuk. A Micon IV ugyanis egy aszteroidamező-ugrós közepén található, és a wormhole-kellés és az út a leszállásig szanaszét veri a páncélunkat. (A legnagyobb kitalás az lett volna, ha a bolygón nem is lehetne megcsináltatni...)

A bázis alsó részén van a kintin, onnan balra pedig a bányászok szállása. Itt találunk egy figurát, aki Teb néven mutatkozik be és szintén elég illuminált állapotban van. Szerinte kereskedőnek lenni nem rossz, de ha valaki igazán a business kelő-közepébe akar csöppenni, akkor bányásznak meg: egész nap sziklákat hurcolászni, főttonnás fűrőgpekkel birkózni, hegyoldalakot lebontani — nincs is ennél jobb! Ráadásul ha valaki feltár egy új

dílitium mezőt, a 1% részesedést is kap a kitermelésből származó nyereségből! Miután végighaligatuk a mondokáját, gonosz mosollyal a fülebe súghatjuk annak a helynek a nevét, ahol a bányászoknak a legjobb dolga van. Ezt a helyet úgy hívják, hogy BASSRUTI. Hoppá! Teb hangulata hirtelen az ellenkezőjébe csap (merthogy ő volt a katasztrófa egyetlen tulajelője). Összefüggéstelen szavakat hörög, de azért véglegkérdezhetjük tőle az összes lehetséges kérdést. A katasztrófa a genetikai labor kísérletezése okozta: hosszas fejlesztő munkával sikerült kitenyeszteniük egy olyan szörnyet, ami ellenáll minden természeti behatásnak, és ráadásul meg folyton éhes is. A szörnyek kísédték a laborból, és elfogyasztották az összes bányász, genetikus, gárdistát, meg akik még találtak. Teb egy agyartúr módszerrel menekült meg: balra nézett, jobbra futott... A legfontosabb kérdés: hol van az NSB? Teb úgy emlékszik, hogy a szállítóhajó legénysége a bázis alsó részén rejtette el, abban a szobában, ahol a páncélszekrény áll. (Teb szobájából még nyílik egy zárt ajtó, ami a 'keycard'-dal nyitható. Bent van egy páncélszekrény, ezt általában fel lehet törni és elképesztő összegeket lehet begyűjteni belőle: ha jól emlékszünk, az utolsó szakmány teljes 11 credit volt!)

Az állomás bal felső részén találjuk Prosk professzort, a róla elnevezett Gravitációs Laboratórium vezető tudóst. Mint a tudósok általában, ő is kissé szórakozott, és egyetlen témája van: a találmányai. Kérdezhetjük a legújabbról, és a többről. A legújabb találmánya a Warp Drive. Milyent elkészül vele, nem kell többé Mailr Gate-eket használni — bárhova lehet menni a világ-egyotomban. Már csak egy dolog hiányzik hozzá: a transzmutációs tekercs. Ellopták a Manchik, arra már keresztot lehet vetni. De biztosan lehet találni egy másikat valahol... Mondjuk neki, hogy elhozzuk azt a bigyót. A reakcióját idézzük: "Csodás. Hadt gondolkozzam, hol találhatnám egyetlen... Ó. Óó. Ah, nem jut semmi az eszembe. Talán majd nekad igen." Jópofa? Vannak még egyéb találmányai is: itt van például a kőszett karosszék, amit Koth admirálisnak készített, aki elvesztette mindkét lábát a lázadó kereskedőkkel vívott ütköztetben. (A prof szobájával szemközt van egy zárt

Ha valakinnek betörhetnek támad, és véletlenül sikerülne kinyitnia, akkor az ajtóból átlovasse feléne lépjen, mert a szoba felső része tele van pakolva riasztókkal. Egyéb-ként szokásos módon itt sincsen semmi.)

Micon II Outpost

A Denebprime szomszédos Arcurusban van. Itt szedtük össze a pénzt a hajónk felszerelésére: a Denebprime csillagbázison beszerezhető legjobban áru itt nagyon keresett (80-100 credit haszon is lehet egy-egy darabon), visszafelé meg lehet vinni radio-actív, és a haszon bőven fedezi a páncél helyreállítását.

Az alsó részen egy ideges figurát találunk, aki a szobában felhalmozott monitorkat bámulja: ő-irányítja a kitermelést, és ebből kifolyólag nagyon elfoglalt. Használható infót nem sikerül kiszínni belőle.

A hátsó részen levő folyosón egy érdekes figurára bukkanunk. Momentán táncolva szórakoztatja az erre tévedőket, de egy creditért cserébe külön szolgáltatásra is hajlandó: beavat bennünket a Nagy Titokba. Ha megkapja, elég rendhagyó módon jár el a pénzzel: először megpróbálja lenyelni, aztán mikor ez nem sikerül, rövid ideig gargalizál vele, végül pedig kiköpi a földre. Aztán a kifordult szemével ránkpilliant és eképp szól: "Négy nap múlva engem koronáznak császárrá! Már előre is: éljéki!" — és ezzel távozik. Anyára azért nem bolond, mert elviszi magával a creditet is.

I.S.S. Koth

Ez nem bolygó, hanem egy anyahajó a Titan-flották kiszolgálására. Attól függetlenül be lehet rá dokkolni (csak simán neki kell menni a fedélzetének). Itt nincs kereskedő, lévén katonai objektum.

A kabinban találkoznak egy hölgygel, aki azt állítja magáról, hogy ő a fogadó bizottság, és arra kíváncsi, hogy csak látogatásba érkezünk vagy pedig katonai titkokat akarunk lopni? Bármít válaszolhatunk neki. Hosszas eladást tart a mérédrága hajó technikai berendezéseiről, a tiltott zónák látogatásához szükséges engedélyről, amit a Hiathrán levő kirendeltségnél lehet beszerezni (nem lehet, de úgyis van kártyánk), satöbbi.

A leszálló fedélzet bal oldalán egy rohanáló gárdistával cseveghetünk. Ő a katonai hierarchiának úgy kb. a középső fokán helyezkedhet el: az őrmesteknek (ld. a Hiathra kaptinjában) két lábuk van; ennek a fickónak egy; Koth admirálisnak, a parancnoknak, pedig már egy sem (neki viszont van lebegő fotele). A féllábú gárdistával hosszasan cseveghetünk a közelmúttban lejáratott lázadás leverésének körülményeiről. (Ezt most nem részletezük: az infó a lamer játékosnak szóló útmutatósok a hajónak felszerelését illetően, amit egyszer már summáztunk annyival, hogy a legdrágább a legjobban.) Egyéb-ként ez a fickó is fecseg Targon kapitányról, aki most Avenstar hercegnőnél teljesít különleges megbízást.

Ezzel végére is értünk a terepszemlének. Mire ezeket megcsinálja az ember, addigra illik annyi pénzt keresnie, hogy a hajóját a legdrágább cuccokkal is felszerelje. Ha meg éleiben van, akkor most már elkezdhet játszani is. (Ellenkező esetben meg hagyja az örögre az egészet!)

Ha már úgyis a Koth anyahajóján hagyunk abba, akkor rögtön maradhatsz is ott. A folyosóról nyílik egy zárt ajtó — ha mindent igaz, a 'keycard' nyitja (ha meg nem, akkor törjétek bel). Az ajtóval szemben levő

második pozícióban riasztó van (a szekrény előtt), szóval azt nem muszáj letaposni. Alljunk inkább a szekrény mellé (ott, ahol ablak van a falon) és vizsgálódjunk egyet. A szöveg azt mondja, hogy az anyahajó gigantikus energiaszolgáltatója előtt állunk és vakító sugarak csapnak ki belőle. A Vedatől vásárolt "amöbikus kontaktlen-csék" azonban megvédenek bennünket a káros sugárzásoktól és a főtűshűző boldogan kirámolja a kapcsolótáblából a transmütációs tekercset. (Ez is tudományos módszer volt: végignéztük az összes bázis összes négyzetét — már amelyiket lehetett...)

Ha megvan a "transmutation coil", irány a Micon IV, ahol Prosk professor már izgatottan várja a Warp Drive elkészítéséhez. A derék tudós gyorsan előkapja a "Régebbi találmányaim" feliratú dobozát, és rövid kórtörzés után megkérdezi, hogy milyen ajándéka vagyunk: "stealth box'-ra, 'null damper'-re vagy 'eltűnni innen'. Lopakodó egységünk már van, vigaszdíj szintén jár — kérjünk tehát 'null damper'-t, ami a hajó felszereléséhez fog kerülni. Először azt hittük, hogy ezt is besorolhatjuk a használhatatlan tárgyak sorába, aztán észrevettük, hogy a wormhole-utazások közben érdekes módon nem verjük szét a páncélunkat. Ha tehát megvan ez a kutyú, akkor nem kell a hosszabb ugrások után elmenni páncélzatot javítani, mert nem vesztünk semmit.

Ha a minősítésünk 'fierce', és megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől, akkor mindenki elelmekedhet rajta, hogy az eddig felsorolt szereplők közül, melyik lehet Targon kapitány. Amig az elmékedés tart, véletlenül bedokkolunk Bassruti Mining Stationre, mert borzasztóan izgatják a fantáziánkat azok a szörnyek. Teb (a katasztrófa túlélője) elmondta, hogy az NSB abban a szobában van, amelyikben a páncélszekrény. Tényleg ott van. A gond csak az, hogy mihelyt belépünk valamelyik ajtón, egy másik ajtó mögül rögtön elöbukkan egy szörny, és olyan gyorsan felzabál bennünket, hogy még azt sem tudjuk kinyögni, hogy 'Sishaz-aghn'. A dolog trükkje az, hogy a szörnyek is ugyanúgy mozognak, mint a gárdisták: amikor minket hajkurásznak, mindig felénk jönnek, de elakadhatnak a berendezési tárgyakban. Ha szerencsénk van, akkor a szörny pont beleakad valamibe, és mi gyorsan kiszaladhatunk az ajtón (vissza a dokkba), aztán a másik ajtón keresztül eljuthatunk a páncélszekrény szobába. Mindenki boldogan feltörheti a páncélszekrényt. Hehe. Az NSB természetesen nem ott van. A páncélszekrényről szemközt levő szekrényben van. Most már csak vissza kell jutni vele a dokkba — kellemes szórakozást kívánunk...

Mihelyt nálunk van az 'NS Boost' keresztes valakit, akire rászóthatjuk. Tebnek nem kell, eladni nem lehet, az opciók között senkinél nem jelent meg az átadásra vonatkozó mondat, tehát egy lehetőség maradt: azoknál próbáljuk elpalsolni, ahol *Other...* opció is megjelenik. Miután megtaláltuk, hogy ki reagált rá pozitívan, teljesen logikus is lesz: mint Somar Tan mondotta, az NSB átmenetileg stabilizálja az idegrendszert és volt egy fickó már valahol, aki nem egészen volt normális. (Illetve ilyen már sok volt ebben a játékban, de volt egy olyan, aki aztán különösen nem volt az!) Ez nem más, mint leendő császáruk a Micon II. hátsó folyosóján. Az injekciótól átmenetileg meggyűszik, és aztán érdeklődik, hogy minek köszönheti, hogy segítettünk rajta? Csak úgy, vagy a hercegnő küldött bennünket? Ha az utóbbi eset áll fenn,

akkor bizonyára tudjuk a fedőnév is (FERRET). Targon kapitány feleltdi magát, aztán beszámol az eseményekről. Úgy kezdte, hogy volt egy ütött-kopott Sunraceret magának, megváltoztatta a nevét és az arcát. (A fenébe! Akkor a vak plasztikai sebész hazudott, amikor azt mondta, hogy nem dolgozott rajta! Mj meg nem törtük fel a páncélszekrényt!) Úgy hallotta, hogy a kalózok mélyen a Manchi világlókban fosztoznak. Ennek semmi értelme nem volt: egy kalóz miért hagytná ott jól jövedelmező állását azért, hogy lényegesen bizonytalanabb és veszélyesebb bogarvadással foglalkozzék?! Ennek így semmi értelme. (Egyébként erről a furcsaságról már mi is hallhattunk: a Micon IV melletti aszteroida-mezőben volt egy üzenet, ami arról szólt, hogy a kalózok már azelőtt is vadásztak a Manchikra, mielőtt a császárság fejépnzt kezdett volna fizetni a kilőtt Manchi hajóért.) Tehát elkezdte figyelni őket, hogy többet tudjon meg a Testvériségről. Megdöbbsntt felfedezett tett: a kalózokat Vilanie pénzeli, és az egész akció csupán család- (Az egyetlen célja az, hogy kirobantasson a totális háborút a Manchikkal, és ehhez használják eszköznek a kalóztámadásokat a Manchi-világban. Hogy kinek áll érdekében ez? Annak a sötét árnyak, aki Vilanie mögött áll: pénzeli és mozgatja. Koth admirális. Hiathra már túl öreg ahhoz, hogy harcoljon — de Koth harcolni fog, és a háború kedvező alkalom lesz neki, hogy magához ragadja a császári hatalmat. Az meg nem nagyon zavarja, hogy közben a Far Arm oplsztul. Vagy lehet, hogy pont ez a célja? Hrrrr... (műlik a gyógyszer hatása) Beszél-ned kell Sir Guttal, hogy azonnal állítsa le a Manchik elleni akciókat, mielőtt még késő lenne! Hrrrr... (szorozzátok meg kettővel) Ezt Vilanie tette valamit. Kitalálta, hogy hol voltam és mit tudtam meg... Mondtam már, hogy négy nap múlva császárrá koronáznak?! — és ezzel az egykori Targon kapitány visszaváradlik szálnalmas emberi ronccsa.

Miutánán Targonban beszélünk, már ne menjünk Vilanie-hoz, mert mi is hasonlóképpen járunk. Inkább a Free Guild Outpost felé vegyük az irányt. Ha már kirabolunk néhány kereskedőt, vagy volt vérdíj kitűzve a fejünkre, Omar szemében nagyot nővünk és bármikor bemegethünk Sir Gut-hoz, hogy feltárjuk neki Koth tervét. Sir Gut figyelmesen végighallgatja a beszámolókat, aztán a dühösen az asztalra csap:

— Vilanie! Az a rohadt boszorkány megint tervez valamit! Utalom, amikor manipulálnak. És különösen azt utalom, amikor olyan férgek teszik ezt, mint Vilanie és Koth!

— Izé, szóval nem ártana, ha abbahagynátok a Manchik támadását. Még mielőtt valami baj lenne.

— Persze, rendben van. Minden akció azonnal leállítok. Vilanie pedig átkozottul drágán fog fizetni azért, hogy ávrt minket: szatóvvezret fog perkáni egy nyomorult tojásért!

— Egy tojásért?

— Manchi tojás. Chi-gongernek vagy minek hívják. Mélyen be kellett tornuk érte a Manchik területére. Kérdetünk Vilanietől, hogy minek ez neki, de csak annyit mondott, hogy azért, mert ritkaság. Ezek után viszont már nem eszem meg a meséjét. Itt valami büzik. Szerintem a tojás az. (Akkor az egy zajtójas — CoVboy) Többet kéne tudnunk róla. Megvan! Kérdez meg róla valakit a Baakliből! Azok általában mindig mindent tudnak mindenről. Aztán gyere vissza...

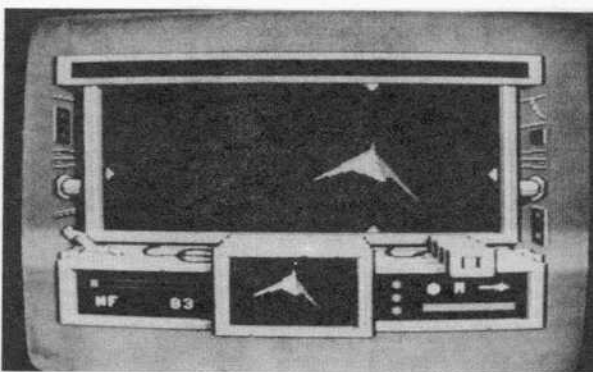
A Baaliből származó "valaki" mézes-teszen nem más, mint Ichiki, akivel már ezerszer találkoztunk a bolygók kintin-jaiban. Let's trade! után mondjuk neki azt, hogy MANCHI EGG és azonnal felcsillan a szeme: egész véletlenül a Manchi-témakör a specialitása. Az információért azonban nem pénzért kér fizetséget (a Testvériségről szóló infót 50 creditért adja), hanem valami ritka, egzotikus tárgyat. Az nem baj, ha nem túl értékes — mit ajánlunk? Véletlenül van nálunk egy illyesmi, amiről dr. Felsene pontosan ezt a jellemzést adta: Ichiki tehát a 'malir artifact'-ra vágyik. (Később kipróbáltuk: jó neki a Rubik-kocka is, amit a zsákbamacskás robotól lehet nyerni.) Ettől megered Ichiki nyelve és het-havát összehord a Manchikról: őshangyákból kialakult hangyafajta, fejlett szociális készséggel (sohasem háborúznak egymás között), amelyik retteg az idegenektől. Nem túl agresszív, de ha felbosszantják őket, abból semmi jó nem származik. A legfelsőbb hatalom a királynőjük, akit minden Manchi teljes odaadással szolgál. Ő szül az új nemzedékeknek is, és amikor érzi, hogy közeleg a vég, már csak egyetlen tojást rak, amiből az új királynő születik. Ezt a tojást úgy hívják, hogy Chi-gonger, Ichiki személyesen is járt az anyabolygójukon a Ja-Kanon (GC 3409), tehát az információ első kézből valóik. Ha a Császárságban valaki háborút akarnak velük, akkor azok idióták. A Manchik csak három évszázad építették az első csillaghajójukat és mára már 27 rendszer szálltak meg, amelynek a lakossága jóval meghaladja a Far Armét. Ha háború lesz, akkor az egyik faj teljesen kipusztul — most már csak az a kérdés, hogy melyik...

A vidám információkkal mehetünk vissza Sir Guthoz:

— Helló, mester! Jó híreim vannak: a Chi-gonger valószínűleg a legértékesebb dolog a Manchik között: mindössze abból születik az új királynő.

— Hopplá! Ez baj. Ismerem valamelyiket a Manchikat, mert sokat harcoltam ellenük, és nem tartom különösebben agresszív fajtnak. De ha felidegesítik őket, akkor gyilkos hangulatra kerülnek! Elhozni tőlük a tojást, ami egyszer majd királynő lesz... óó... szóval fogalmazzunk úgy, hogy nem volt igazán bölcs dolog.

— Mestere, nagy ötletekből én egyszerűen kifogyhatatlan vagyok: most például



△ Már megint egy bogaras Wasp (64)

az jutott eszembe, hogy vissza kéne szerezni Vilanietől azt a tojást.

— Nála van a Trochalon. A szobájában érzi, egy zárt ajtó mögött. Oda bejutni egy kicsit nehézkes lesz, de a Testvériség talán segíthet. Megvini Úgy csináljuk a dolgot, hogy te bedokkolsz a Trochalra, mi meg ezzel egyidejűleg megtámadjuk a bázist. Ezzel lekötjük az őrség figyelmét, te meg szemtől szembe kerülhetsz Vilanival. A többi a te dolgod térf vissza a tojással.

Hát ennyi. Itt állt meg a tudomány. Ha most bedokkolunk Trochalra, és elsétálunk Vilaniehoz, ő szépen agyonver bennünket és a játékunk vége. Ha visszamegyünk Sir Guthoz, akkor ő meg tök ideges lesz, hogy egy századij! Scow-ja várakozik a Trochal mellett támadásra készen, mi meg itt bókálunk! Pedig olyan szépen elrendeztünk mindent! Ha megienne a tojás, akkor szépen vissza lehetne küldeni a Manchiknak (a professor azt mondta, hogy a Warp Drive-val bárholra lehet utazni, ha tudjuk a koordinátáját), és Ichiki elmondta a Manchi anyabolygóról, megelőznék a háborút, és esetleg végignéhetnének, amint szeretve tisztelt császáruink levágatja a derék Koth admirális harmadik lábát is — de nem. Hiányzik valami (valószínűleg egy tárgy), amivel Vilanie ellen lehet védekezni...

Először azt hittük, hogy ez is olyan végteleltett játék, mint az ELITE, bár a történet alapján ez nem lenne túl logikus (mondjuk az ELITE-ben sem volt logikus). A programban viszont benne van a záróképernyő. Ennek óroméere végigINSPECT-eltük az összes bázis összes helyszínét (leszámitva a Bassrutit és a Micon IV zárt szobájának a felső részét, ahová nem lehet eljutni), betörtünk, feltörtünk, megtörtünk minden ajtót és páncélszekrényt (kivéve a vak nőt — az azért már túlzás lenne a játék szerzőtől), megvettünk mindenkitől mindent, szászor visszatertünk az összes szereplőhöz, aki csak létezik (hátha mond valami újat), mindenkit végigkérdeztünk minden fogalomról, ami a játékban egyáltalán csak felbukkant, háromszor újrakezdtük (hátha valamit nem jó sorrendben csináltunk) — no effect. Nincs semmi újdonság.

Ha valaki esetleg tudná a választ arra a poétikus kérdésre, hogy "hogyan lehet átjutni Vilanie?", az igazán megcsugtathat nekünk egy baráti levélben! Megakadályozhatja vele, hogy kivessük magunkat az ablakon... (Innen?! A földszintről? — CoVboj) De az üzlet fordítva is áll: ha valaki arra vágyik, hogy mihamarabb térjünk meg az Úrhoz, annak jelezzük, hogy kipusztulni csak akkor vagyunk hajlandók, ha előbb választolunk egy kérdésünkre!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	Quickshot II joystick	552,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Quickshot II Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Quickshot Q5 - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	Noris MB 10 3,5" lemeztartó	136,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Noname 3,5" DS/DD lemez	392,- Ft	Noris MB 40 3,5" lemeztartó	552,- Ft
	2.800,- Ft	Noname 3,5" DS/HD lemez	600,- Ft	Noris MB 80 3,5" lemeztartó	792,- Ft
Commodore A-520 TV-modulátor	2.800,- Ft	Noname 5,25" DS/DD lemez	200,- Ft	Noris DB 10 5,25" lemeztartó	136,- Ft
Commodore C64/II	11.589,- Ft	Noname 5,25" DS/HD lemez	384,- Ft	Noris DB 50 5,25" lemeztartó	552,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft	Maxell 3,5" MF2: DD lemez	792,- Ft	Noris DB 100 5,25" lemeztartó	712,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Maxell 3,5" MF2: DD lemez	792,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Maxell 3,5" MF2: HD lemez	1.432,- Ft	Noris C-64/II porvédő	632,- Ft
Philips CM 8833/II stereo monitor	26.320,- Ft	Maxell 5,25" MD2-DD lemez	1.472,- Ft	Noris CM 14 C 14 monitorifer	1.112,- Ft
Telinox 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Maxell 5,25" MD2-HD lemez	792,- Ft		
1 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft	Fuji 3,5" MF 2D lemez	792,- Ft		
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	7.920,- Ft	TDK MF-2DD 3,5" lemez	544,- Ft		
Rocetec 3,5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Profex 3,5" DS/DD lemez	544,- Ft		
Rocetec 5,25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Profex 5,25" DS/DD lemez	312,- Ft		
Epson LQ-200 24 lús printer	31.920,- Ft	Noris C15 C-64 kasszeta 5 db.	312,- Ft		
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Action Replay MK.III.	12.792,- Ft		
		4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft		

Poszterek, játékok nagy választékban kaphatók!

Újdonság PC-hez:

Thunder Board hangkártya 15.120,- Ft

(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

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

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mi megmondtuk előre, hogy Sierra leírás nélkül megint nem ússzátok meg. Akkor talán bele is huppanhatunk a közepébe. A fenomenális, fantasztikus, utánozhatatlan CoV Évkönyvben ott hagytuk abba, hogy hősünk **Abdullah** mester és a katta fogadóskor társaságában repülőszőnyegre pattan és továbbra is **Shapeir** városa felé...

(**Na de flúk, melyik játék folytatása is ez? — CoVboy**)

Persze el is felejtettük, hogy az évkönyvet nem mindenki vette meg, úgyhogy először is egy kis Sierra helyreigazítás: A játék első része a **Hero's Quest** nevet kapta. Azután ki tudja milyen megfontolásból (**Sierrák esetében ez nem kérdés — CoVboy**) 1991. tavaszán megjelent a folytatás, amely a **Quest for Glory 2 — Trial By Fire** címmel, persze **Quest for Glory 1** nincs, az a **Hero's Quest**, egyéltelmű nem? (Fogadjunk, hogy a harmadik rész címe **Trial by Fire 2** lesz — **CoVboy**)

Mindenekelőtt tekintsük át, milyen új dolgokat mahináltak össze az előző részhez képest:

ANIMÁCIÓ: Jobb, pl. itt hősünk nem hagy ki 90 fokot a fordulásnál, hanem szépen animál.

HARCOK: Most már nem egy 20 centivel magasabb ember nézetéből szemléljük, aki szinte teljesen a hős mögött helyezkedik el, hanem a szokásos 3D-s nézetből (ami ugyan a HQ1-ben is előfordult, de ott ez nagyon ritka volt). Ugy látszik Sierrák lustábbak annál, hogy nagyméretű képeket is alkossanak.

A menüben is van pár új dolog, a gyengébbek kedvéért leírjuk jelentőségüket:

'CTRL-Y': Silly Clowns (OFF-ON-AUTO): Bohóckodások (ennek értelmét még nem láttuk, legalábbis ki-kapcsolva nem)

'F4': Arcade difficulty - milyen nehezek legyenek az akcióreszek. Az **EÁSIEST** a legkönnyebb.

'F8': A múltó idő sebessége (nem az animációé).

'F6': Game detail: Az animációk minősége. Az **OPTIMAL** a legjobb (ez változik pl. PC-n monitoronként és gépneként. XT-ken és CGA-n az ajánlható legkisebb érteken legyen.) A játékhöz az egész nagyon melegen ajánlót A szokásos jobb gombos **LOOK**-olás persze itt is megvan.

Most indíthatjuk a játékot (a mozzanat csak a kezdőknek ajánlott, mi már enélkül is eljutunk 147 pontig — Hihh). A **Főmenü** jelentkezik be, aki áhitattal várja parancsunkat. Itt látható egy darab pergamen 4 felirattal, ezekkel majd később foglalkozunk. Van itt még egy gyertya is. Nagyon érdekes, mert lobog is a lángja, szóval valódi lehet. Egy lúdtoll is ékeskedik a képernyőn, miközben egyre több tintával szíjva tele magát a kimunkált kis tintatartóban. Az asztal is jelen van, eléggé rusztikus. Vegyük inkább szemügyre a 4 feliratot:

INTRO
ÚJ HŐS KEZDÉSE
IMPORT HŐS
CONTINUE QUEST

san kibéreinek a megtalált kincsekből egy fogadót, amit át is neveznek **Katta's Tale Inn**-nek. Mivel a **Spielburg**-i szerzőnk már rég nem divat errele, no meg nem is használható, **Shame** gyorsan ránkvarázsol egy adat menő cuccot. Na, ezzel szinte vége is a demónak.

ÚJ HŐS KEZDÉSE

Ez már ismerős az 1. részből, de a karakterek kiválasztása itt más, a bemutatásuk meg sokkal jobb. Infót kaphatunk róluk a **'SHIFT'** és a **'/'**-billentyű egyidejű lenyomásával. Jelentésük: **THIEF** (tolvaj); Inkább megkerül a dolgokat, mint, hogy a közepébe vágjon azonnal.



INTRO

Az intro egy intro behívását eredményezi. **(A SPACE meg a SPACE-1? — CoVboy)** Lássuk tehát. Először egy rózsaszínű óriás tűnik fel a SIERRA hegy (szikla) mögül, s mikor a HQ.1-ből érkező társaság elszáguul előtte egy repülő szőnyegen, vérbeli arab dzsinn mivoltja miatt el is akar minket téríteni egy jól sikerült kacajjal. Viszont elkészett, mert eddigre a társaság már tovaszágujoltott. Egy-két szökési kísérlet után visszatér a földre, a derék hős társával. Valaki azt mondja Roger Wilco kepezett arafelé, de szerlinter a U.S.S. Enterprise volt az (meg különben is, Roger Wilco xenonli ősoökkel rendelkezik, az Enterprise meg földi tünemény). A svatag közepén egy hegyektől védett oázisra épült a város, melynek neve **Shapeir**. A város központja, szíve a forrás. Itt gyer-

FIGHTER (postásnéni): „Bele a közepébe” módon nyíltan harcol.

MAGIC USER (fagyaltárus): Hasonló a harcmodora a tolvajéhoz, inkább **'INDIRECT'**, azaz közvetett (sőt **INDIRECT!**) módon akarja elérni célját.

Célszerű először is a tolvaj osztályút választani, mert a leírás is erre épül. Amúgy ez tud varázsolni is (főleg ha az elején adunk neki **MAGIC**-et meg **PARRY**-t, bár az utóbbi a harchoz kell), és a mászó, ajtónyitó (ezalatt a bezárt ajtót kell érteni), önkényesen elutajdonító skillek is szimpatikusak teszik. Bár az emberek nem kedvelik annyira a piszkosabb ügyelet miatt, mert minden ember irigy, s nagyon nem veszik jónéven, ha kölcsönvesz egy-néhány stufoccsát.

IMPORT HERO

Ezzel a HQ1. (bocsánat, *Quest For Glory 1*) végén kimentett **HQ1-HERO.SAV** (Ezt hogygyok elfogadjam? Ez Hero's Quest rövidítés és nem QFG1?) nevű file felhasználásával folytatjuk a karakterüket. Ez annnyival jobb, hogy esetleg több a tárgyunk, jobbák a tulajdonságok, s nem kell a kezdésnél annyit szórakozni. De a tolvajnál valami hibás lehet, mert ad neki egy pajzsot is (vagy ez a HQ1 'megvételének' honorálása), s csata közben emiatt nem lehet varázsolni.

CONTINUE QUEST

Ez ekvivalens a RESTORE paranccsal.

A karakter szerkesztéséről.

A karakterlapon található egy kép, ami meglepő módon minket ábrázol. Meg kell adnunk egy nevet, esetünkben ez legyen *Vlagyimir Iljics Abdullah*. Kapunk még 50 pontot is, amit elosztathatunk a kezdeti — nem túl jó — karakternél.

Name:

Strength	70	Weapon Use	70
Intelligence	80	Parry	60
Agility	70	Dodge	40
Vitality	70	Stealth	0
Luck	50	Pick Locks	0
		Throwing	50
		Climbing	0
		Magic	0

Points Available: 0 / 50

Health Points: 70 / 70
Stamina Points: 70 / 70
Magic Points: 0 / 0

TAB to move around, Arrows to adjust values

A tulajdonságok:

STRENGTH: Erő, abban van szerepe, hogy milyen erőset ütünk az erőverenyekben (lásd: szkander) milyen hamar győzünk illetve mennyi tárgyat bírunk el. A *Health* pontokkal arányos. Csatában, küzdés közben nő.

INTELLIGENCE: Na vajon mi lehet? Sok haszna nincs, csak a gép adja.

AGILITY: Ugyeség. A kőtétáncban, illetve egyéb ilyen témájú dolgokban hasznos A kötelek páli jó növesztő lehetősége (*Easiest* fokozatban 7-esével nő) Az egyéb ilyen téma alatt bármilyen *skill-1* (jobb oszlop) lehet érteni.

VITALITY: Életerő. A *Stamina* pontokkal arányos. Ajánlott, hogy magas legyen, mert a csatákban főleg a *Stamina* pont viseltetik meg a legjobban, és nem lehet tovább harcolni (pihenni kell). A „karbirközásban” is szerepe van, mert különben hamar lenyom, vagy visszahárom. Harcban, szkanderözásban nő meg.

LUCK: Szerencsét jelent, kb. annyira fontos lehet, mint az intelligencia.

HONOR: Dicsőség, lásd intelligencia (talán a vége szempontjából fontos). Kezdetben 50 pont (ez még az 1-ben nem volt, szóval mindenképpen 50 lesz). Ha kedvesek vagyunk a koldushoz, vagy teljesítünk becsületbeli

dolgokat, akkor nő (nekünk még nem nagyon akart nőni).

WEAPON USE: Azt mutatja meg, hogy milyen pontos ütések tudunk bevenni, de szerintünk szerepe van a fegyver erejében is. Növelni harcban, de főleg a *Guild Hall*-ban tudjuk.

PARRY: Az 1-ben a Fegyvermester egyik maximuma volt, küzdésben a védekezés pontosságát mutatja. Csatával növelhető.

DODGE: Félreugrásunk pontossága. Szintén küzdéssel növelhető.

THROWING: Tórhajigításunk pontossága. Gyakorlással nőhet.

STEALTH: Lopakodás, milyen csendesen tudunk trappolni (a *SNEAK* paranccsal).

PICK LOCKS: Zárnyitás. Mivel most még csak 1 db, ajtó taláitunk, amit ki lehet *UNLOCK*-olni, s ott is csak egyszer lehet kipróbálni, nem tudjuk, hogy mikor lehetne tuningolni, azonban rájöttünk azóta, hogy minden ajtónál lehet gyakorolni, csak éppen nem fog kinyílni.

OPEN: Nyitó varázs. A gép minden varázsolni tudónak beteszi.

FLAME DART: Lángdárz. Támadóvarázslat, erősen sebez. Alap.

CALM: A HQ1-ben *Erasmus* köve alatt volt. Elaltatja az ellent. Alap.

DETECT MAGIC: Varázslatot keres, s ha különlegesen talál, elmondja.

TRIGGER: A HQ1-ben a *Hermit*-nél lehetett begyűjténi. Alap. *Tár* tárgyak eltüntetésére, majd visszahozására jó. Boltban kapható.

RAZZLE DAZZLE: Itt a boltban is lehet kapni, de a HQ1-ben egy „játék” folyamán lehetett elnyerni. A támadó lényeket lebentiaja egy ideig.

FORCE BOLT: Támadóvarázs. A *FLAME DART*-tal ellentétben ez kék színd.

LEVITATE: Lebegés, csak meghatározott helyeken használható.

ELLENFELEK:

(További tanácsokat a *Guild Hall*-ban csata közben kaphatunk)

Ghoul: Csontváz. Alsó ütései vannak. Elég gyenge. A karmait le lehet szedni, és el lehet adni a gyógyszerésznek (*GET CLAW*). Pénz nincs nála. Egy-egy bevitt ütése lassítja a hős mozgását, amíg nem teljesen meghal az.

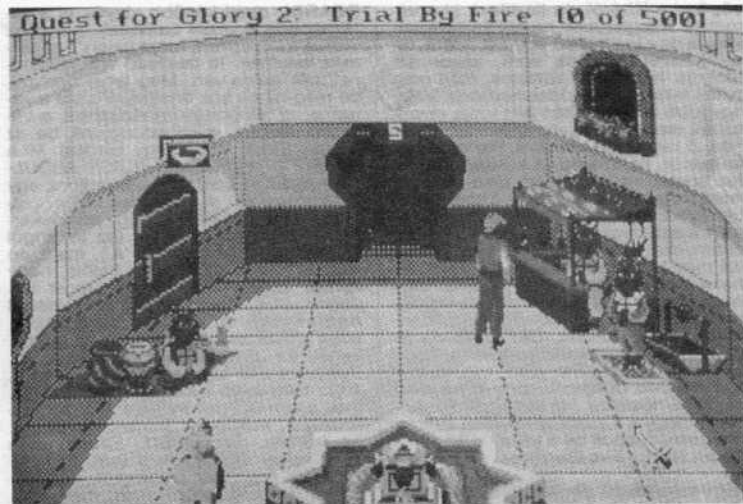
Scorpion: Shit dolog, mert ha nincs nálunk *Poison Cure Pill* (\$12), akkor hamarosan kimúlünk a farokszúrás miatt. Elég szívós. Ki lehet szedni a fullánkját (*GET TAIL*).

Jackalman: Sakalemberek — banditák. Altalában csapatokat járnak, négy és hat között. Amúgy gyengécskék, de sok pénz van náluk (*SEARCH BODY*).

Terror Saurus: A HQ1-ben lévő szauruszok erősebb fajtája. Hülye, de viszont nagy az ereje. Védekezik a lábikrájával szokott. (Érdekes szokás, majd kipróbálom én is, csak nem tudom mit fog hozzá szólni *CoVboyné?* — *CoVboy*) Hasznosulian, mert nincs nála semmi useful. Ezek vannak a sivatagban, de van pár egzotikus lény is, akik ritkák (pl. *griff*, ennél a magas ütés a hasznos).

Most jöjjön a JÁTÉKI!

Abdulla Doo: Blablalabla. Arról szól, hogy *Raseir* város elveszett a gonosz úr keze alatt, s most *Shapeir*-nek szüksége van egy hősré. Jól van. Aljünk fel: **STAND** (Ez volt az első hasznos mondatunk). A teremben van egy hátulra vezető rész, ott alhatunk egy jót, mikor kedvünk tartja (nem csak éjszaka), **UNTIL DAWN** — Hajnalig, **ONE HOUR** — ???, **UNTIL EVENING** — estig (ha este van, akkor következő nap éjszakájáig), a következő a **CANCEL**. Egész érdekes lenne átaludni az egész játékot, s hagyani a bajt rájuk. De nem ez a játék célja, mert hősnék (kinek neve véletlenül még mindig *VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH*), nem szeretne „ágyban, párnák közt halni meg”, (ez egy idézet volt). Most menjünk inkább ki innen lefelé. A bejárati „plaza” tartalmaz egy kígyót bővíző *Katta*-t, egy virágárus *Katta*-t, s egy ajándékboltos ípsét. Ez az ípsé a későbbiek során eltűnik, de most vegyünkünk nécs egy térképet és egy irányítót. Aargh. Nincs megfelelő pénzünk. Sebaj, rikkant boldogan hősnék, hiszen arabokkal teli területen vagyunk, s bármit, bármire, bármennyit váltanak



△ Dollárt, márkát tessék! (PC)

(Ezt a helyet véletlenül nem Shapelr's Ostbahnhof-nak hívják? — CoVboy). Csak ez még régen játszódik, s az üzleti szellem nem volt annyira kifejlődve, mert a pénzváltó az egyik legnehezebben megtalálható helyen van, a labirintusban. A pályaudvarra most kikeveredni nehéz, szóval menjünk inkább ki a sivatagba. Itt egy ór beszél nekünk, hogy nem ajánlatos a sivatagban délidőben járni, s hogy az veszélyes hely, mert tele van banditákkal. Banditák? Epp ez kell nekünk! Várjunk meg egy arra járó hordát (a sakálfejű gentlemanusok a legjobbak, de van néhány kendőzött fejű rosszember is, akik a hegy mellett támadnak). A többi jobba, ha elfutunk (Terror-Saurus, skorprió) — **RUN**. Miután elintéztük őket (előre — bók, hátra — hátra, jobbra — védecs lent, balra — védecs fent), kutassuk át a banditákat — **SEARCH BODY**, s máris gazdagok vagyunk (ha pénzszűkében lennénk, akkor ezt jól lehet használni a gyors meggazdagodásra). Most vegyük meg a térképet és az iránytűt. Fedezzük fel a térkép segítségével a zsákcákat, elképzélhető, ahol lesz valami. Pl. (a térkép iránytűjét nézve) Eszakra, közép tájékon: **Aziza**, az **Enchantress** háza, ide kellene 2 szó. Délnyugatra: pénzváltó. Délkeletre: asztrológus. A terek 2 részéből állnak. Mindegyik téren van pár bolt (ékszer, kosár, szőnyeg, bórmutka, lámpa, textil, virág, növény, korsó) s a szultán palotájának ny-i részén is van kettő. Van egy fátylós ajtó, ahová be lehetne törni, de nekünk amint belép a figuránk, megjelenik pár ór, s el vagyunk kapva. Hagyjuk tehát a későbbi időkre. A szökökút terén (északra és délre is) meg a **Guild Hall** keleti részén van pár ajtó, ide érdemes benézni (későbbi kényelem szempontjából): fegyvergyáros, gyógyszerész, varázsbolt. A **Guild Hall** előtt néha egy oroszlán+fickó=**Liontaur** fekszik, aki szintén nyugdíjas hős (mint a **HQ1**-ben az alvó tata). **Rakeesh** a neve. Néhanapján egy kis „oroszlan” játszót mellett, akire

most az anyja helyett (aki jobban szereti a gyerektartás helyett a lánzszatartást) ő vigyáz. Azért kis oroszlan, mert **Simba** a neve, és aki olvasott is valaha egy közép-afrikai vadászakönyvet, az rájön, hogy oroszlan jelent szuahéli nyelven. Az anyja ugyanezt mondja, de a szuahéli helyett azt mondja, hogy az a saját nyelve. Szóval kenyal. Amúgy bent van egy hirdetőtábla, s ezen csak egy-két fontos dolog van. Pl. **Keapon Laffin** keresi a **Denish** tekergő részét, pénz az éte (**Miért nem mindjárt Larry Laffin?** — **CoVboy**). Van itt jávorszarvas-trófea is persze, ami a déli fajtaból való. Erre a hős arról jött rá, hogy kalapot visel (mármint a trófea) (**Gondoltam, hogy nem az uborkanonzerv!** — **CoVboy**), és kívül van még egy kalandorkönyv, amit ajánlott aláírni — **SING BOOK**. A függönyözött ajtó mögött szokott pihenni a néger néni. Mivel neki egy gyerek is sok, ezért hagyjuk ezt az ajtót békén. A másikon ha bemegyünk egy edzést tartunk. Varázslat használata tilos. A nő egy pajzzsal és egy dárddal lesz. Mi meg törrel. Marha jó tréning. És ingyen van (a **HQ1**-ben még egy aranyért volt). Van itt ezenkívül egy fegyvershop is, ahol a harcosok kicserélhetik kardjukat egy sokkal jobbra (**CSERÉLHETIK** — szóval a tolvajnak, vagy varázslónak nincs ilyen lehetősége). Amúgy ez 100 aranyba kerül. Itt viszont lehet tört vásárolni (nem kell egyszével venni, hanem meg lehet adni, hogy pl. 999-et kérünk). Eléggé pókhendi alak, ezért meg kellene tanítani a jobb modorra. Kérdezzük meg a pajzskörről. Kiderül, hogy szkanderban nyerte. Hihi. Mi is tegyünk próbát. **WRESTLE**, majd megmondja mennyi is lesz a tét. Ha elfogadjuk, megint **WRESTLE**. Az üllőn fogunk **ARM-WRESTLING**-ezni. Bal nyíl — erő növelése. Jobb nyíl — erő csökkentése. Enter — Tartás. **'SPACE'** — Nyomás. Miután lenyomtuk, megkapjuk a pénzünköt, s várjuk, hogy kedvesebb legyen hozzánk. Nem, szerinte mi csak szerencsésebbek voltunk. Himm. Talán

méegyszer meg kellene mutatni neki, hogy ki is a jobb. Nem, azt nem engedni, „nem akarja ilyen alakokra vesztegetni az idejét”. Nesze. Pukkadj meg. A **Guild Hall** előtt kb. a 3. napon megjelenik egy vándor, aki most kétéljóró (**AGILITY**) skill-jét mutoratja, s természetesen becsmerli a népet. Mondjuk, hogy **YES**, erre ő fogadást ajánl fel, hogy 1-et fizetünk, s 5-t kapunk, vissza, ha átmegyünk a kőtélen. **PAY. CLIMB ROPE**. Fent ajánlatos gyakran menteni, de nem kell megijedni, nem olyan nehéz, s 7-esével növeli az **AGILITY**-t egy sikeres átjárás. A 'bal' billentyűvel előre lépünk, a 'jobb'-bal tartjuk a helyzetünket, a 'le' egyensúlyoz balra, a 'fel' meg jobbra. Ha inogna lépésnél a pali, akkor jobbra gomb kell. Persze ő is csak lebecsmérel minket, s még kétszer kihív. Mind a kétszer lesz tét. Szóval még kétszer **PAY, CLIMB ROPE**. Ezután lehet **ASK**-olni, pl. a pénzváltó felől. Erre azt mondja az „osztálytárs”, hogy ilyen magunkféle tolvajokkal is dolgozik a pénzváltó. Szóval most menjünk oda. Váltunk át annyi pénzt, amennyit akarunk, majd **ASK**-oljuk munkáról (**JOB**). Először meg akarja tudni, hogy jók vagyunk-e a munkára, s utána fog csak üzletelni velünk. **TELL**-hetünk neki akármit, akkor azt mondja, hogy a nyelvünk aranyból van. (Alítólag ez én volnék! — **CoVboy**) Adhatunk neki egy csokor virágot is, de ő az ékszer kedvelő. Itt van egy ór, akit jobb nem bántani (nem is lehet, de azért megmondjuk). Látogassuk meg a csillagász hapsit, aki először nem ismer fel minket (persze, hogy csillagász, mert szódásüveg vastagságú a szemüvege, és fogadni mernék, hogy rövidlátó). Lehet kérdezni: **PLANET, SIGN, FUTURE**. Ekkor beszél nekünk arról, hogy most milyen bajlós jelek vannak az égen, meg kell egy hős, különben mindennek vége, meg biabiabla. A jövőnkől nem tud olyan fontosakat mondani, csak lélektani zöldséget hord össze, hogy pl. a **félelem lesz az új rajtunk**, meg **úrrá lesz a félelem rajtunk** stb. Ezt csak a látogatásunk után következze pár fogja mondani, mert kell neki egy este, hogy kiolvasson mindent a csillagokból. Minden második napon a bejárati tér előtt egy pasas száuruszokat árul, s nagyon meglepi a hősünket, hogy a száuruszok itt milyen kezesek. Vethetünk tőle egy száuruszt, s az 50 dináros árból leauidhatunk tizet, erre kapunk egy szép, zöld, s fiatal száuruszt, aki rögtön belénkseresz, és egy nyelves-nyalás smacvil végignyálja a fejünket, ezután már a miénk is. Ezen túl nem lesz itt a kis ember, mert ez volt az utolsó eladható lénye. Most már vele érdemes a sivatagba menni, előtte **OPEN GATE** a karámnál. Viszont a sivatagban le kell róla szállni, ha inni akarunk (**TAKE OFF**, majd felszállni a **TAKE ON**-nal). Mivel az árus azt mondta, hogy ezek az állatok nagyon bátrak, soha nem hagyják el gazdájukat, s ha megtámadja valami a gazdát, akkor ők is segítenek neki, mindenki elvárná, hogy ha jön pe, egy terrorszarusz, akkor a zöld hátasunk is elkezd csépelni. De nem szabad ilyenben reménykedni, mert amint meglát egy szörnyet, levét a hátáról, és kirohan a képernyőről. Ha legyőztük az ellenfelet, akkor csak menjünk ki, majd vissza a képernyőre, s ott találjuk a sivatag je-

negli hajót (azaz a sazarusznakunk, ha valaki nem jött volna rá). Az egyik nap (kb. 8.) lesz olyan, ha nem nyúlunk sokat a sazarushoz, akkor kijön a karámból a plazába, s ez azt jelenti, hogy el kéne vele menni. Ez viszont csak később lesz, egyelőre hagyjuk. A gyógyszerésznél sok **COMM** pontot kaphatunk, csak kérdezzünk a tűz-, és földszórnyóról (**FIRE ELEMENTAL**, **EARTH ELEMENTAL**). A tűzszórnyel kapcsolatban elmondja, hogy nagyon szeretne egy lytet, s akkor ő blabla. Nem fontos, hogy mit írgerget, mert ugyesem fogjuk megkapni, ugyanis akkor le lenne már rombolva a város, ha ő kapná meg. Elmondja, hogy ahhoz, hogy megértsük a tűzszórnyet, meg kell érteni a lángot. Kérdezzük erről (**FLAME**). Erre beleodog egy kis tömjéni (**INCENSE**) a mellette lévő égő tálkába, mire az éghető anyag léven megemeli a lángokat. Ha tovább faggatjuk, akkor azt is elmondja, hogy hogyan lehet legyőzni. Egy kis éghető anyaggal (pl. tömjéni) csalogassuk ki a térről, majd mikor szor helyen vagyunk, és nem tudja kikerülni a vizet, akkor gyengítsük le a vizet, s utána fogjuk el. De hogy? **ASK ABOUT CAPTURE**. Erre egy lámpa is jó lesz. Aha. Vegyünk hát egy csomag **INCENSE**-t, 70 centime lesz. A másik szórnyóról azt mondja, hogy az ő eleme is a föld. Meg kell érteni a földet. Erről is kérdezzük (**EARTH**). Beledob egy darab földet a tűzbe, s az elég. Elmondja még, hogy a földszórnyet az égő porral (**BURNING POWDER**) lehet elintézni. Abból egyenlőre nem ad, mert kevés van neki, s nem hinné, hogy valóban szükségünk lenne rá. Egyébként elmondja az összetevőit, de mivel a program sok szavát nem is érti ezeknek, így nem kell megkeresni az összetevőt. Menjünk be a varázsboltba. Itt vegyük meg az összes varázslatot, ami nem szerepel meg a karakterlapon. Ha ez megvan, kérdezzük meg egy kőtől, ugyanis nagyon ajánlat egyet (**ROPE**). Elmondja, hogy varázskötél, meg mond még pár helyeséget arról, hogy hogy kell használni (csukjuk be a szemünket, emeljük fel a kezünket, s gondoljuk hogy máris felszáll a kőtől). Ekkor másszunk rá, de siesünk ám, mert a varázs hamar elszáll, s ott függünk a semmiben, ezért leesünk). Lehet nézegetni a babákat (pl. *Rosella* baba, a *Michelin Man*, *USS Exit-prise* (nem ám Enterprise), kenyérpírító, górgós csirke, röntgenszeműveg 15 dinárért, ezt meg is lehet venni (vegyük is meg). A gyógyszerésznél még vannak könyvek, amik a saját elemüket írják le illetve egy keletkező új szórnyóról is van szakirodalom, a hatalmas és félelmetes... Pizzáról, ami a PIZZA nyers erejét birtokolhatja, vagy mi. Ezt a páit kérdezzük meg Aziza-ról, mire azt feleli, hogy tudni kell a 'P'-t, meg a 'Q'-t, hogy bejussunk. Hogy mi az a 'P', meg a 'Q', azt még nem tudjuk (**A billentyűzetten legalábbis egy sorban vannak — CoVboj**). Faggassuk meg a többi szórnyóról (**AIR ELEMENTAL**, **WATER ELEMENTAL**). A levegőszórnyre azt mondja, hogy tegyünk ragacsot a lába alá, majd dobjunk sarat az arcára, s el van intézve. Hát ez már nem annyira használható hint. A vízszórnyóról még kevesebbet mond, ugyanis valami pénzről gagyog versikéjében, és hogy ezután majd le kell

söpörni a lábáról, és tisztítsuk ki a városból. A fogadóban reggel és este van kaja, ekkor is elereszt egy-két pontot, ha pl. kétszer akarunk enni, akkor azt mondja, hogy nem ajánlatos, mert még nincs feltalálva a szódobakarbóna. Vagy egy jobb vacsora után alig tudja elvonozolni magát az ágyhoz, de hát ő egy hős, ő meg tudja csinálni. Pár este van műsor is, pl. *Shema* (a kattandó táncol (ez eredetileg harchrühó tánc volt)), illetve *Omar* a költő szavai. Utóbbi ember elmondja, hogy kell nekik egy hős, mert a szórnyek ura jobb dolga híjában szórnyeket küld a városra, s a hősek ezt meg kell akadályoznia. Kérdezni lehet a Boszorkányról, erre elmondja, hogy Azizának hívják. Infókat kaphatunk még a következők témában: **SULTAN**, **SHAPEIR**, **DERVISH**. Az 5. napon figyelmeztet minket a katta, hogy kint egy tűzszórny van, s elkezd *Abdulla Doo* óvatgatni, hogy itt az ideje az újbóli hősletre. Ha kimegyünk meglátjuk, hogy a tűzszórny kevereg a téren (mégsem csapott be a katta) **Doom No 1. - Fire Elemental**

Egyes számú próba - Tűzszórny

Elkezdli sorba égetni a plazát, de a barázos emberek már nincsenek ott. Most eljött a cselekvés ideje, mert megégeti a katták cégtábláját. Kövessük a gyógyszerészes tanácsát: vezessük be a szórnyet a sikátorba a tömjénnel — **USE INCENSE**. Ha benn vagyunk kb. a kép feléig lesz elegendő tömjéni (hiába veszünk több csomaggal, ott mindig kifogy). Várjuk meg, míg a szórny a sikátor alján lévő kövek első vízszintes vonalához ér, ekkor tegyük le a lámpát — **USE LAMP**: Most rögtön öntsük le a vizet — **USE WATER**. A szórny most nem tudott kitérni a támadás elől, sokkal kisebb lett. Félelmetben beugrik a lámpába, mi meg vigan zsebrevágjuk. Ha fordítva csináltuk volna (előbb a víz, majd a lámpa), akkor kiszaladt volna a képernyőről a szórny, s a plazában újból megnőtt volna. Most már varázslámpánk van (amúgy is az Aladdin & Co készíttette), de egyelőre még sem mire sem használható (majd a földszórnynél talán, de nem, ott se).

Ezután elmehetünk vissza a kocsmába, s ki lehet kérdezni *Abdullát* a többi szórnyról. A földre azt mondja, hogy a földregés ereje van benne. A levegőre, hogy egy hatalmas fognászál, a vízre meg, hogy az lenne a legnagyobb csapás, mert kifogyva a város a vízből, mivel az ott lakozik. Ajánlatos elmenni az Oázisba, amit az ő ajánl, hogy tekintünk meg. Azt mondja, hogy 5 egység délre, majd 3 keletre, s ott is vagyunk. Az egységét *o shakeen*-nek mondja, és hogy az egy táv innen, oda. Aha. Menjünk el a sazarusszal a *Dervish*-hez (5-ször délre, majd 3-szor keletre). Elég különös pofa, és sok mélyértelemű „bölcességét” mond, mint pl.: *Az oázis tava olyan, mint egy bölc mondás, mert mindkettő sekélynek látszik, de sokkal mélyebb annál*. Yeah. A szakálla furcsa módon a fára tekeredett, s erről is tud bölcset mondani, de most inkább hagyjuk. A Szórnyekről is ki lehet kérdezni sorban, s elmondja róluk, hogy mindegyik a saját elemének tulajdonosságát képviseli, pl. *olyan a vízszórny a víznek, mint a mágnes a vasnak*. Tépkedjük meg a szakállát (**GET**

BEARD), majd később vegyük el a varázsboltos *Keapon Laffin*-nek. Menjünk vissza a látképhez, majd innen 7 képernyőt keletnek. Itt található egy fa, aminek női alakja van. Meg lehet öntözni, de még nincs sok értelme. Vissza a városba. Itt teleportáljunk *Azizához*, a varázslónénihez, majd kopogjunk be az ajtaján. Ekkor feltesz egy kérdést: *Mi a neved?* — **VLAGYIMIR ILJICIS ABDULLAH**. Majd: *Ki küldött?* — Mondjunk egy varázslónévét, pl. *Keapon Laffin* (varázsboltos). Erre elkezd egy találokérdést. *En vagyok az első?* (ez az ango ABC első betűje, azaz az 'A'), majd: *Ér meg az utolsó?* ('Z'). Kijön belőle, hogy *AZIZA*, szóval írjuk be ezt. Most be enged. (**Az infoért köszönet Rátönyi Andrásnak**). Itt örömmel konstataljuk, hogy a varázslónéni a víz az eleme. Tehát az elemek: **Víz: Aziza. Föld: Gyógyserész. Levegő: Keapon Laffin**. A tűz meg majd biztosan a miénk lesz, mert a cím is **Triál by Fire**. Visszatérve *Azizához*, megintvált minket egy teára, ha leülünk. **Szóval SIT**. Ezután meg **YES**, mivel elfogadjuk a teát. Itt lehet kérdezni egy halom dologról, sőt bármit el is mesélhetünk neki, mert mindenre azt mondja, hogy: *Bölc* dolog volt, *hogy megosztottad ezt velem, ezentúl jobban fogom megéltetni a dolgokat*. Kérdezzük ki a tomboló elemekről. Erre azt mondja, hogy *jobb lenne, ha megmutatná*. Az asztal képe bejön, s manifestálódik a 4 elem megtestesítője. Elmondja, amit mindenki tud, hogy ezeket nagy varázserővel bíró személyek hívják életre. De mond újat is, mert elmondja, hogy mindegyiknek megvan az ellenfele, s egyiket sem lehet elpusztítani, csak legyengíteni az ellenfelet, majd elfogni, s ezután békés célokra lehet felhasználni ezeket. Most jönnek sorba az elemek: tűz (elmondja, hogy a víz az ellenfele, és a jellemző tulajdonsága az éhség), föld (tűz az ellenfele, s az erő jellemzi), levegő (föld az ellenfele, a szabad mozgást szereti), víz (levegő az ellenfele, képlékenységekben rejlik az ereje). Többet is mesél még róluk, pl. a tűzzel legyőzött földet egy ruhásákban kell cipelni, vagy a vizet úgy lehet legyőzni, hogy kikergetjük levegővel a helyéről, majd az belemegy a legközelebbi víztároló edénybe. A vízről elmondja még, hogy a szórnye kiszívja mindenből a vizet, ami hozzáér. pl. az emberből is. A levegőről nem tud többet, mert az az ő ellensége eleme. Szedjünk ki belőle még valamit a *Fruit of Compassion*-ról. Erre elmondja, hogy az bizony szomorú mese. Kirajzol egy fátólcsa női arcot, majd elmondja, hogy abban az időben még fátylat viseltek a nők. Erre hősünk beleszól, hogy csak a lényegét szeretné hallani. Belekezd ebbe is *Aziza*. Következik tehát az **ESTI MESE**:
Egyszer volt, hol nem volt, volt egy fiatal lány, aki gyógyító akart lenni, hogy tudjon segíteni más emberekben is. Az apja azonban nem engedte, hiába kérte a lány, hadd menjen el beiratkozni egy tanfolyamra. Az apja szerint túl veszélyes szakma ez egy ilyen fiatal lány, majd be akarta iskoláztatni egy karavánkísérő és kovács szakiskolába. Azonban a lány minden este kimerle, s azzal is fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösen világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedli.
(A következő számunkban folytatjuk...)



ADVENTOUR

A Yosh sziget átka

Itt a magyar nyelvű, szuper ékezetes **Yosh-sziget** c. adventure. Csonkított magyarral működik, tökre a la *Rátka! stuffz, save/load* nincs.

A program már kezdéskor holmi original lemezről focog: tegyük be. Rövid töltés, és gyerünk. Egy csónakban vagyunk, most jöttünk egy hajóró, ami a tenger fenekére távozott. (V CSÓNÁK) Egy bőrdíj. Kinyitni nem lehet, majd később. (EVEZ ÉK) A csónak összetörik, kikötünk. (V SZIKLA, V CETL) Egy kin-rim, nem írom le. Kelet felé egy sziklafal van. Rajta írás, **Yosh**-nyelven. Rimbe szedve arról szólt, hogy ha a Kristály bosszúját el akarjuk kerülni, dörzsöljük be arcunkat a helyi *Hália-D* termékcsalád egyedüli termékével, a *Szent Zöld*-del. Ez egyébként egy érdekes hatású moha, ami innen észak felé terem, majd később nagyon hasznos lesz. Menjünk D-re. Itt egy kéthetes hullát találunk. (V HULLA) és (KUTAT HULLA) Az eredmény egy pénzérme és egy csákány. Az új haverunkat még kérdeztük, köszönhetünk neki, és még a beszélgetést is meg lehet próbálni, így inkább É. Itt (MASZIK FAL CSÁKÁNY) és máris egy párkányon vagyunk. (F TÖR), majd (LE). Egyébként itt bármely irány kiadása után *"a szabadság csodálatos érzetét"* követően *"landolunk"* a fal tövében. Vissza NY-ra, és döntünk ki az ottani magányos, száraz fát (VÁG FA)-val. Egy üreg látszik: LE. Itt automatikusan felvesszük a rozsdás kul-

csot, majd a versike elolvasása után visszamegyünk. (KÉ) Itt a moha: (VÁG MOHA TÖR v. KÉS). Valahonnan víz csepességét halljuk, vaggosuk meg a bokrot a törrel, aztán BE. A barlangban egy kristálytisza vizű tavacska látnak, (ISZIK VÍZ). Erőnlétünk 100%-ra küszött vissza. (Ide bármikor visszatérhetünk inni). A falban polcok vannak kiképezve, szóval (V POLC). Jutalmunk egy agyagedény. Egyébként a tó fölé furcsán egy oszlop nyúlik... Majd máskor. (KI) Egyébként a szigeten kőrival a Halál, a varázsló, és egy bennszülött, nyugodtan beszélgetünk velük (a mágusnak előbb köszönjük), kérdezzük őket. Verekedni talán nem volna muszáj.... A barlang előtti helyszínről NY felé menve egy tisztásra jutunk, ahol egy kunyhó áll, és sok bokor. Bekopoghatunk. (OLVAS TABLA). A lakókat hirdeti, névszerint *"Rizsa Guru Von Mannaja Híbé és Roger Roger A Rekettyés."* A lényeg, hogy a guru lakik itt, menjünk BE. (KÖSZÖN GURU, BESZÉL GURU) Azt mondja, ha üzletelni akarunk, csak tessék. Ha továbbra is erőtetjük a beszélgetést, akkor panaszosan elmondja, hogy Roger barátja vagy két hete eltűnt, fél hogy baja esett. Ó volt a hulla. (KÉRDEZ GURU), mire sejtelmesen válaszolja, hogy a Vulkan napokon belül ktför. Azt is mondja, hogy *"h...hallottam egy dolgot, ha valaki átugrik egy bokrot, megfajti a titkot."* Ha a kunyhó előtt átugorjuk a bozótot, egy medvecsapda

középen kötünk ki, és sziltózdunk, mire kilép a guru hahotázva, és sajnálkozva mondja, hogy ezt a viccet sose tudja kihagyni. Üzleteljünk: minden tárgyat megpróbálhatunk odaadni neki, de a kulcsot ne! A csákányért egy kötelet kapunk, a pénzért egy tolvajkulcsot, az edényért cserébe pedig megtanít a **Yosh**-nyelvre. (KI) Mostmár kinyithajuk a bőrdíjot: (NYIT BŐRDÍJ) (OLVAS KULCS). Egy üveg méreg, és egy üveg RUM(!!!) a jutalmunk. Egyiket sem fontos meginni, de még a guru sem hajlandó ezeket üzletelni. É-ra kullogva egy erős kapu elé jutunk, amit átmenetileg egy nagy gorilla őriz. Vele a beszéd minden formája kommunikációs nehézségekbe ütközik, szóval próbáljuk kinyitni a kaput. A tolvajkulcs nem járt sikerrel, és ráadásul a gorilla is vagy fejbévágott, vagy hasbarúgott. A barlangban igyunk egyet, majd két választás is lehet a gorilla megölésével kapcsolatban.

1. Odaamegyünk és (ha még van csákány), (ÜT CSÁKÁNY GORILLA).
 2. Ha még van rumunk, keressük meg Mr. Halált és adjuk át neki, mire elbattyog a gorillához és már egy döglött állattal találkozzunk legközelebb.
- HE! Törrel nem ajánlatos nekimenni, mert túl gyengének bizonyul. (a tör)
- (Ha már ismerjük a **Yosh**-nyelvet, elolvashatjuk a rimbe szedett sorokat elszórvá a játékban).

Itt az idő, hogy mohapakolást alkalmazunk: (DÖRZSOL ARC MOHA), mire a prg. azt mondja, hogy mostanság egy híraros békaszdőre vagy 1 lápi remetére emlékezettük. Siessünk, mert a moha 5 lépés alatt lefoszlik az arcunkról, és mehetünk újat vágni a falról. Tegyük ezt. Menjünk be a barlangba, igyunk, és kössük hozzá a kötelet az oszlophoz. (KÖT KÖTELEK OSZLOP, és LE). Egy vízzel teli üregbe jutottunk, ahol 3-4 parancs kiadása után fulladásos halál vár ránk. Ehelyett vegyük fel a ládat (F LÁDA), és visszsa (FEL). Kötél nélkül inkább ne jöjünk le. A ládat csak a kulccsal tudjuk kinyitni, benne egy hatalmas kristályra lelünk. Sajnos, egy energianyaláb végigfutott rajtuk, és kettévágott. Inkább menjünk ki a barlangból, majd É-ra, a vulkán felé, hiszen már az írások is megmondták: *"A Yosh-sziget átka a Tűzhegyből fakad, útka mindörökké megoldatlan marad."* Ebben mi nem vagyunk olyan biztosak, ezért visszamegyünk a kapu elé, melyen írás áll, *"Crak McCapary"*. Itt az idő: (DÖRZSOL ARC MOHA, NYIT AJTÓ v. KAPU KULCS). Egy labornak berendezett tágas térben vagyunk, kémcsövek és kis mechanikai szerkezetük közt, és itt a titok nyitja: a VULKAN-GENP, ami az átok gázok pontpontot formájában bocsátja a szigetre. Ne törődjünk semmivel, még a ráktrontró Crak-kel sem, mert néhány lépés múlva kinyit minket, és a moha is lefoszlik rólunk. Bátor nyissuk ki a ládat a kulccsal. Jön a szép energianyaláb, de megütözik büvös-mohás képünkön, és Crak-ét égeti por alakúvá.

Hát ez 100%, végigcsináltuk, a sziget lakossága ujjongva dobál fel minket (a Vulkanégnapi is, csak azt véletlenül elfelejtettük elkapni...), az Átok elszállt. Vége.

Ha a Halál, a varázsló vagy a bennszülött mohás arcuk meglát minket, kiröhögnek, hogy hogy nézünk ki?

• Vályi Ákos, Toportyán Team, Debrecen.

Itt következik egy adag javítás és bővítés a **BUCK ROGERS - C.D.** szövegéhez. Történet: ASZTEROIDÁK: VESTA, FORTUNA, PALLAS, PSYCHO + EGC Gennie-s bázis, JUNO + TUSZ, AURORA, THULE + börtön, CERES + RAM BAZIS. Ezek felderítésére a feladat után kerülhet sor. Ez alól kivétel a THULE-i börtön és a CERES-i RAM bázis.

A PSYCHO melletti bázist elfoglalta Talon, majd ECG-k kerültek rá. Térkép van róla (mármint a játékban). Itt el kell menni a jobb felső sarokba, majd aktiválni az önmegsemmistítőt, amit kb. 50-re programozunk. Ezután rohanjunk a hajóba, de itt ECG-k állják utunkat. Amúgy itt nem tessék agyparazitát. A világtás gyenge, s ezért nehezen mozoghatunk. Ha felrobban a bázis, azzal kész is a dolgunk.

Most a JUND-n lévő tüst kellene kiszabadítani. Ezt csak azután lehet megtenni, ha a HQ-ban értesítünk minket, hogy elrabbolták a marsi homokfúto királynőt. Benn egy csomó robot, meg marsi ram vár minket, az irányítóteremben meg egy pali kísérő végig utunkat. Meg kell keresni a királynőt, őt felfelé találhatjuk (a bejárati ajtó föl szamítva), de egyenesen egy egész sor érdekes dolgoknál lehetünk tanúi, pl. aknáknak, sivatagi majmoknak, s természetesen a COMBAT BAT-oknak.

Ha felfelé mentünk, nézzünk be minden baloldali terembe, s hamarosan megjelöljük amit keresünk, az irányítóközpontot. Itt van a nagyfőnök, aki idáig lebecsürelt. Ellenünk küld még utóllára egy tartalék támadórobotot. Ha ezt legyőztük, nemcsak a "szépséges" királynőt mentettük meg a maga császárs 2 centis fogcskáival, hanem kapunk egy... egy rakétavetőt!!! Na, ezért megérte ide látogatni.

El lehet menni újból a marsi felfedezőkre, s itt a közepén egy lyukban valamelyik csapattag észrevehet egy bizonyos dolgot, amit egy paragrafusszám képez. Ez nekem, csóró közalmózat-használónak nagy gondot jelent, de talán nem fontos annyira. Ezt aztán jelentjük Scot.Dos-nak, mielőtt visszazéranék a hajóra.

Amúgy nem kerül mindig a Thule-i börtönbe a Neo szigorúan titkos ügynöke, szóval, ha valakinek nem üzennek erről a HQ-ban, akkor ne ijedjen meg. Ezután érdemes elfoglalni más hajóit, kórtárszini a könyvtárakban, jókat inni és enni a bárókban, s ezzel is infót szerezni. Fel szeretnék sorolni pár fontos információt, amit itt lehet hallani/olvasni.

- Ha el akarunk foglalni egy hajót, lőjük szét a fogvereit, majd a verzerlőjét, s ezután rohamozzuk meg (ram).
- Különösen vigyázzunk az orvosunkra.
- A CERES: aszteroida bázist elfoglalták az űrpataknyok, de a titkos dolgokat az itt tud-

ták lóni FORTUNA-ra (erről egyelőre nem tudok semmit, mert nem találhat meg).

- Karakterek:**
- RAM ASSAULT BOT:** Szürkés-kék színű, kb. egyenlő méretű a COMBAT BOT-al, ez plazmavetőt használ. Ha az kifogyott, akkor BOLT/NEEDLE GUN-t.
- RAM COMBAT BOT:** Ez nem használ plazmavetőt (javítás)
- RAM ASSASINS (! - nem ASSISTENTS):** Ram "orgyilkosok", tiszték.
- Note 1:** A marsi faluban meg lehet győzni az embereket a GLIDER-ek érkezéséről, s az akkor is kell nekik segíteni.
- Note 2:** A vénuszi bázison először el kell látogatni a harmadik emeleti rabokhoz, s csak ezután lehet találkozni a vénuszlakó főnökövel.

- REPAIR ELECTRONICAL:** Elektronikus dolgok javítása, az elhagyott hajón és még pár más helyen használható
- REPAIR MECHANICAL:** Mechanikai dolgok javítása
- REPAIR NUCLEAR ENGINE:** Az űrhajónál a motor javítása
- LIFE SUPPORT:** Az űrhajónál az életfenntartó dolgok jav.
- REPAIR ROCKET HULL:** Az űrhajó pályájának a javítása
- JURY RIG:** Nem tudom pontosan mire jó, de a csatában valami rontást idéz az ellenfelet.

- BYPASS SECURITY:** Fontos! Titkosított dolgok elérése, titkos ajtók nyitása
- OPEN LOCK:** Zárnyitás
- OMMO OPERATIONS:** ? Kommunikációs berendezések kezelése
- SENSOR OPERATIONS:** A szenzorok kezelése, az ellenséges űrhajóiról infót kapunk ennek segítségével
- DEMOLITIONS:** A demótlőt használata, Fontos!
- FIRST AID:** Elsősegély
- REPAIR WEAPON:** Fegyverjavítás
- ORVOSI SKILL-EK**

- LIFE SUSPENSION TECH.:** Életfenntartási technológia
- TREAT LIGHT WOUNDS:** Könnyű sebek gyógyítása
- TREAT CRITICAL WOUNDS:** Kritikus sebek gyógyítása
- TREAT POISONING:** Mérgezés gyógyítása
- TREAT STUN/PARALYSIS:** Bénulás gyógyítása
- TREAT DISEASE:** Fertőzés gyógyítása
- DIAGNOSE:** Na mi?
- PLANETOLOGY:** Bolygóismeret, a túléléshez kell
- BATTLE TACTICS:** Harc közben néha lefut egy kis szöveg arról, hogy taktikus lesz-e

- a kőv. lépése
- ASTRONOMY:** Lehet, hogy asztronómia? Nem láttam használt, bár a PLANETARY SURV. -nél kell
- MATHEMATICS:** Talán teafőzési képesség?
- ASTROGATION:** Űrhajóirányítás
- NAVIGATION:** Van egy hasznos rá, hogy navigáció!
- DISGUISE:** Hogy áll rajtuk az álruha
- LIBRARY SEARCH:** használható DRIVE JETCAR-nál. Nincs sok haszna, kocsivezetés
- ETIQUETTE:** kell, a marsi sivatagban a bennszülötkeknél
- PILOT FIXED WING:** Ezt se használtam, fixszárnyúak vezetése
- CLIB:** Kell a vénuszi bázisnál
- DRIVE GROUND CAR:** Talajjáró vezetése, nem használtam
- MANUEVER IN O (O gravity):** Ahhoz kell, hogy az űrben ne redukálódjék 3-ra a mozgásunk, hanem léphessük a normális 12-t.
- PILOT ROTOR WING:** Helikopterfélék vezetése, nem jó semmire
- USE JETPACK:** Hátitáska-szerű röptető szerkezet használata, csak a szabad ég alatt lehet használni
- HIDE IN SHADOWS:** Fontos! Elrejtőzés más előt, főleg hajók megszállásakor
- MOVE SILENTLY:** Csendes trappolás
- PICK POCKETS:** Egyszer kellett használnom, zsebtolvajlás
- ACROBATICS:** Nem kell használni sosem
- CLIMB:** Mászás, szükséges
- ACT:** Szerepalkatás, viszont elég fontos
- INTIMIDATE:** Ijesztgetés, nem mindig jön be, de használható
- LEADERSHIP:** Főleg az elején fontos, az irányítás fontossága, mikor a Neo csapatot segítenek nekünk, akkor mi irányítjuk őket
- BEGRIIND ANIMAL:** Barátságosság az állatokkal szemben, egyszer használtam, a savbékákkal szemben
- FAST TALK:** Gyors beszéd, nem használtam egyszer sem
- SINGING:** Azt jelenti, hogy milyen jól tudunk a kádban énekelni, miközben a hasunkat szappanozzuk. Magától értetődő, hogy fontos.
- DISTRACT:** Elterel (figyelmet), megzavar, szórakoztatás, nem hinném, hogy fontos lenne
- ETIQUETTE:** Az etikett jól ismerése manapság mindenkitől elvárható, de a XXV. -s -ban semmi haszna szerintem
- TRACKING:** Nyomozás, nyomolvasás, nem árt ha jó
- SHADOWING:** Nyomkövetés, követés, lehet, hogy kell
- PLANETARY SURVIVAL:** Túlélő képesség

• Homoki Péter, Székesfehérvár

Champions of Kryn (64, Amiga, PC)

A sárkányok közül vigyázzunk a Kopak, Borak, Aurak-féle háziállatokkal.

A legveszélyesebb az Aurak, erős varázsló általában Fire Shield-el kezd, ha sebesülés miatt nem tud varázsolni, akkor energiasugarat lő ki, ezenkívül képes lángot köpni, amivel az áldozatot meg is vaktítja egy időre.

Sanction átkutatása
A városba érve egy tolvaj dézsmálja a pénztárcánkat. Harmadszorra elkapjuk. Fo-

gyasszuk ki, mire elköpi, hogy a gonosz csapatok a fogadó északi szobájában vannak. Ki kell nyirni őket. A fogadó alatt lévő kis terem egy kisebb kincset rejtget. A keleti falon van egy kapu Huernyd-be és Duarghost-ba. Menjünk az utóbbiba. A hidon kapukok rohannak meg. Mig agyonvágjuk őket, a többiek elzárják az utat. Hehe. De egy ilyen pitáner trükkkel nem tudnak minket feltartóztatni. Na irány a nyugati rész, a dokkok. Egyzerre csak egy női si-

lyokra leszünk figyelmesek. Elkapták a **Minotaurok**. Ha kiszabadítjuk (talán túléljük) kiderül, hogy a mi emberünk és a leg-déllebb dokknál vár, mert most jobba az eltűnő. Keressük meg, kapunk tölbe egy medált, mely megmutatja a rejtett ajtót a **Minotaurok** börtönétől délre, vagy északra. Tök mindegy, a keleti (ajtón) falon lévő ajtó Huernydbe még működik. Jó vicc volt, ugye?

• Kovács Gábor, Fitérájzk

HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE

KING'S BOUNTY (64): Nemrég vettem fel a programot, és nagyon elnyerte a tetszésem. Előttöm ugyan már elkezdte valaki, szóval csak 700 napról indultam. Mikor a végére értem, újra akartam kezdeni, de a program fogta magát és visszament az utó-ljára kimentett álláshoz. Hogyan lehet újra

kezdeni a játékot? • Tóth András, Bp.
CoV: Úgy, hogy felveszed még egyszer. Ilyen jellegű játékoknál magától értetődik, hogy az ember rögtön az elején ké-szít 5-6 másolatot arról a lemezoldairól, ahova az a játékkálást menti, aztán azokra mentegte. Lehet, hogy ez mégsem tel-

jesen nyilvánvaló dolog, mert már egy csomónan jöttem ilyen problémákkal SSI-szerepjátékokkal kapcsolatban. Rémik, mintha ez benne lett volna a leírásban is — de ha mégsem, akkor viszont azt is ki-felejtettük belőle, hogy az Intron a "SPACE" megnyomásával lehet átugrani.

ELSŐSEGÉLY



Szigeti Sándor Miskolcra néhány Amiga cheat-tel gazdagítja az Elsősegély rovatot:

Mega-Lo-Mania:

- 2 - GZIARZLWMX
- 3 - MKIAVZLXXSJ
- 4 - KPIANBSXXSF
- 5 - QAIADAMYXSL
- 6 - OFIIVBSYXSH
- 7 - VOHAZBSJTAT
- 8 - SVHAAASGWMF
- 9 - SHKAKESPTAL
- 10 - JGLAXWCTHAY

Gods:

- 2 - WDK
- 3 - ZSD
- 4 - EMJ

Logical (néhány érdekesebb pálya): FALCONS, FLIGHT, WONDERLAND, THE SNARE, ARROW ROAD, BACK IN RED, THE DARK AGE, PICTURE OF HER, ALEXANDRIA, WALK IN CREAM

Logo/I:

- 11 - 23YF
- 23 - W2TM
- 35 - KGGL
- 47 - HCDV
- 59 - TSPM
- 71 - I2DM
- 83 - XUSH
- 95 - ZMWX
- 107 - S2MZ
- 119 - 2CVO

Logo/II:

- 11 - F8ET
- 23 - K3JE
- 35 - LJJQ
- 42 - ULSA (eddig jutottam)

Logo/III:

- 11 - UHS5
- 18 - Y1WJ (eddig jutottam)

Krizsanits Gergely Budapestről az ELF c. program 1.pályájához nyújt némi segítséget Amigára:

1.világ: madárnak mag (give), cserébe toll; indiánnak toll (give) cserébe újság; WC-n ülő embernek újság (give) cserébe gyufa; tüzhelynek gyufa (use) + csirke (use) cserébe sült csirke; hajlángó embernek sült csirke (bribe) cserébe kinyitja a jobb oldali ajtót, ahol be-mehetünk.

2.világ: wizard-nak varázskönyv (give) + almamag (give) cserébe alma; örnek alma (give) cserébe kinyitja az ajtót (itt szedjük fel a csorba battát).

3.világ: közsörűsnek csorba balta (give) + zaoskó pénz (give) cserébe éleztet balta; csavargónak balta (give) cserébe varázstekercs; zöld szörny támadása a varázstekercsrel (attack) cserébe protkó; törpének protkó (give) cserébe hangvilla; örnek hangvilla (use) cserébe mehetsz jobbra...

Weigert József (POC) Gyomaendrődön a PP Hammer c. játékkal szeret játszani C64-en. El is küldte nekünk a játék első 38 szintjének kódját:

- 01-SARDINEN
- 02-GARDINEN
- 03-COUSINEN
- 04-SCHIENEN
- 05-BIENEN

- 06-MIENEN
- 07-SCHMIDT
- 08-MUELLER
- 09-MEIER
- 10-HINZ
- 11-KUNZ
- 12-SCHULZ
- 13-SCHNEIDA
- 14-ALLE
- 15-MEINE
- 16-ENTCHEN
- 17-SCHWIMMEN
- 18-AUFM
- 19-SEE
- 20-GOODBYE
- 21-AND
- 22-THANKS
- 23-FOR
- 24-THE
- 25-FISH
- 26-FOURTY
- 27-TWO
- 28-DA
- 29-ANSWER
- 30-MIT
- 31-FUENF
- 32-MARK
- 33-SIND
- 34-SIE
- 35-DABEI
- 36-AEGYPTEN
- 37-BESCHIED
- 38-SAMSON...

Ja, és itt van még egy CHEAT a DYTER '07-hez: ha játék közben beírjuk, hogy 'JULIA', örökéletet kapunk. Ha újra beírjuk, kikapcsolódik az örökélet. Ezt egyébként a képernyőn egy kis zöld négyzet jelzi.

Bencs Viktor Budapesten egy PC lelkivilágában szeret túrkálni. Most az Eye of Beholder, a Prince of Persia, valamint a Castles c. programok kódjait küldte el:

- EOB: (sor,szó,kód)
- 1,1,AROUND
 - 1,2,RANK
 - 1,3,CLERIC
 - 1,5,DUNGEON
 - 2,1,szerintem nincs megoldás
 - 2,2,CURSOR

- 3,1,PUMMEL
- 3,2,CAREFREE
- 3,3,WEAPONS
- 3,4,MYSTIC
- 3,6,FEATURE
- 4,2,CERTAIN
- 4,3,FITNESS
- 5,1,INFORMATION
- 5,3,szerintem nincs megoldás
- 6,1,GNOMES
- 6,2,AWAY
- 6,3,DISPLAYED
- 6,6,LINE
- 7,1,BELOW
- 9,2,CAN
- 10,2,ATTACK.

Prince of Persia: (szó,sor,oldal,betű)

- 1,1,3,A; 1,5,3,W
- 1,5,10,P; 1,6,8,I
- 2,1,4,J; 2,2,6,K
- 2,3,4,R; 2,4,1,T
- 2,4,10,G; 2,5,3,Y
- 3,2,11,F; 3,3,5,D
- 3,5,4,C; 4,2,4,T
- 4,2,5,F; 4,2,7,M
- 4,3,1,L; 4,4,3,B
- 4,5,2,7; 4,5,3,R
- 4,6,7,O; 4,6,10,Y
- 4,7,12,E; 5,2,1,V
- 5,3,3,C; 5,5,1,O
- 5,6,2,H; 6,1,1,D
- 6,5,7,B; 6,6,1,P
- 6,7,4,S; 7,5,8,U
- 8,2,1,S; 8,10,2,N
- 9,2,4,L; 9,2,5,A
- 9,3,2,J; 11,3,3,M
- 11,7,1,U; 12,6,1,H
- 13,2,8,I.

Castles: (szint-kód)

- 01-1295; 02-1287
- 03-1322; 04-1259
- 05-MONTGOMERY; 06-SAVOY
- 07-CAERNARVON; 08-13000
- 09-1158; 10-1173
- 11-1186; 12-1194
- 13-1215; 14-1200
- 15-BARNABAS; 16-EDWIN
- 17-EDITH; 18-GWINEDD
- 19-OGRES; 20-CANTREF
- 21-POWIS; 22-BEAN SIDHE
- 23-FAERIE; 24-SEELIE
- 25-ANDRE; 26-125,000
- 27-EXCELLENT; 28-1215
- 29-ABERFFRAW; 30-ROGER.

Tóth Attila (Mc.Troti) Tapalcán nagytkarítást végeztetett, hogy ráakadt arra a néhány 64-es programra, amelyhez most POKE-okat küldött be nekünk:

Who Dares Wins 1. - POKE 4516,99 (örökélet)

Who Dares Wins 2. - POKE 15697,173 (örökélet)

Quest for Tires - POKE 7341,99 (ötvénhat élet)

Commando - POKE 2180,255 (örökélet)

Infiltrator 3. - POKE 9551,12 (végtelen gránátok) POKE 1044,96 (sérthetetlen-ség)

Chopflifer - POKE 8011,173 (örökélet)

Airwolf - POKE 13466,252 (sérthetetlen-ség)

Pharo's Course - POKE 34070,4 (örökélet)

Mindenléle

Helyesbítés

A CoV 23-ban a 30. oldalon kezdődő *Wizard of Kryz* c. prg. ismertetőjét **Kincses Károly** és **László Zoltán** együtt készítették.

Cave Guennie (1990)

64-ről (nem 100 %-ban) konvertált FLASCHBIER stílusú játék. Ugyességre, egy zsák türelemre, alacsony vérnyomásra, erős joystick-re lehet benne szükség.

Aki nem ismerné a FLASCHBIER-t: célja különböző szobákból való kijutás, szörnyek és kövek kicselezésével. Abszolút kemény játékosoknak: Nyomd meg a 'C'-t a címképernyőn!

Irányítás: 'A' - bal; '4' - jobb; '3' - fel; 'W' - le; 'SHIFT' - öngyilkolás

Krakout Prof. (1991)

Az ötlet és a grafika a C64-ről, a kivitelezés pedig TCFS-t dicséri. A szokványos fattenisz, csak itt jobb oldalról látjuk az ütőt, és minduntalan feltűnődeknek mindenféle ide-oda animáló kockák, szívek stb., melyek megnehezítik a játékot. Ha még nincs meg, azonnal szerezd be!

Video Classics (BLIP)

A változatosság kedvéért ismét egy fattenisz, bár ez több apró ötlet összedolgozása. A menüből összesen 6 különböző labda game-t választhatunk. Ezek a következők:

TENNIS — ez mi lehet?

SQUASH — agyonverhetjük a gépet
SOLO SQUASH — nem sok értelme van...

4BAT BLIP — 2 ütőnk van, melyek egymással 90°-os szöveget zárnak be. Haaaát?

ASTERBLIPEROIDS — a képernyő középső részén kövek mozognak, így kell átjutatni a labdát az ellenfélnek, hogy szenvedjen vele ő tovább...

RUN/STOP-pal léphetünk vissza a menübe. Erdemes leporolni!

• **TLC OF TTC, Baja**

Elite

• **A Lave-n** vegyünk food-ot és textíles-t. Ugorjunk át *Zaonce*-re. Adjuk el az árut, menjünk helyette számítógépeket. Menjünk el *Isinar*-ra, adjuk el az árut, vegyünk



liquor-bar-t. Menjünk át a *Qutiri*-re, adjunk el mindent, és tegyünk néhány kört a *Zaonce* és a *Qutiri* között.

• **Az energiabomba** nem nyirja ki a Thargold-okait!

• **Letitkás:**

```
RUN
RESET
>3E28 00
G3F80
>1120 00
G1013
>10F3 00
G1069
>07F8 80
>9203 D0 00
>921D D0 00
>3635 AD
>07F8 80
>9459 4C D0 3E
>07F8 00
>3ED0 8D 3E FF
T F2A4 F2C5 2616
>3EF5 4C 45 F4
>3EE9 EA EA EA EA EA
```

*Állás betöltése

```
*T 25A8 25FC 2616
>2627 00 FF FF FF
>262E 97 97 97 97
POKE 31976,173
POKE 34021,173
POKE 34003,173
POKE 12733,173
POKE 8977,173
G4900
```

(Sok pénz, Military laser, infinite fuel, sérthetetlen pajzs)

* Csak ha már van kimentett állás

Kimentés:

```
I/O men-
SAVE cím (RETURN)
RUN/STOP + RESET
S*cím',1,25A8,25FD
```

Órökéletek

```
DANGER ZONE - 6034,255
FIRE ANT - 7200,4
JOEY - 9777,220: 10103,220
LEAPER - 8076,173
MEGA ZAP - 9001,220
MOON BUGGY - 12002,234
OUT ON A LIMB - 5067,226
PETALS OF DOOM - 15719,220
REACH FOR THE SKY - 9930,x (életszám)
SPACE PILOT - 4866,234: 4867,234
THRUST - 4657,234: 4658,234
VARMIT - 6654,173
WHO DARE WINS - 4162,57: 4163,57: 4167,57: 4168,57
```

Mercenary

• Az *antigrav*-val űrhajókat is fel lehet venni (nem rossz felvenni pl. a Csillagközi Űrhajót)

• A 03-15-ös szektorban a föld alá csak úgy lehet lemenni, hogy előtte kihozzuk a 03-15-ös szektorból a pass-t (átjárás engedély)

• **Mezei Zoltán, Törtel**

Castle Dracula

Hogy ki írta a játékot, azt nem tudom (nem is fontos). Kezdetben a házunkban vagyunk, itt meg tudhatjuk, hogy a feleségünk nincs itthon. Menjünk ki, és bókálásszunk addig, amíg egy hardware shop-ot nem találunk. Itt vegyünk meg a lámpát, a kalapácsot, és a pisztolyt (BUY LAMP, BUY Mallet, BUY GUN). Menjünk vissza a lakásunk felé, addig, amíg egy Bible Shop-ot nem pillantunk meg. Itt egy ezüst kereszt! Vegyünk meg (BUY CROSS)! Az árus közli, hogy csak akkor adja oda, ha van szenteltvízünk. Jó móka, ugyanis a templomban a pap azt mondja, hogy ad szenteltvizet, ha van keresztünk. He-hé! De most jól kitolunk velük! A Bible Shop-ban SHOOT SHOPKEEPER. Erről eny-

nyit (TAKE CROSS). Irány a templom (TAKE WATER). 2x délre (?), utána van egy út nyugatra. Itt az erdőbe jutunk. Kóboroljunk addig, amíg egy kocsi fel nem vesz. Rövid itt végén Dracula bányó házikójánál vagyunk. Most bemelegyünk (CLIMB WALL, CLIMB DOWN). Ez itt egy nagybonyolultságú labirintus. A megoldás 3x kelet + 1x nyugat (E,E,E,W). Nocsak, itt egy csúnya bácsi! Adjuk neki a keresztet (GIVE CROSS). Meghalt! De kár! (Egy megjegyzés: még valahol van egy ficsúr, annál (GIVE WATER). Fejből nem tudom hol van, hűlyeséget meg nem akartam írni) 3x dél (S,S,S), noi itt a nekünk! Esz alszik! (EXAM WIFE) A vámpír elbajoltta! Szegény! Eszak, kelet, dél

(N.E.S), itt egy híres fazon! (SHOT GUN) Ennek annyit! (TAKE KNIFE) (DROP GUN) Ugyis üres. 2x észak (N,N), itt van némi cumó! Kevés tűzifa, és egy köpeny. A tűzfából cöveket (SHARPEN WOOD) csinálunk, a köpenyt pedig felvesszük (WEAR CLOAK). A kést eldobjuk (DROP KNIFE), dél (S), 2x nyugat (W,W). Itt egy könyvespolc. Olvassunk! (MOVE BOOK) Nohát! Ez egy titokzatos ajtó. Bemelegyünk (W). Most mikro-batmanek támadnak ránk, de visszapatannak a köpenyünkön. Keressük meg a házigazdát (S,...). Adjuk át neki 'üdvözlét' (DRIVE STAKE), je ezt megnyertük!

• **Németh Gábor Vecsés**

East Calling West (WLS)

A történet szerint Xenid lovagot száműzték az x-várból és csak úgy juthat vissza, ha egy másik világban megtalál egy térképet és így megszabadjátja a területet attól, hogy a gonosz leigazza és a térkép segítségével elfoglalja a birodalom kis, de értékes tájait.

Az első lépésünk, hogy eldöntsük, északnak, vagy nyugatnak akarunk-e menni, egy tábla előtt. Nézzünk körül először is: mi van nálunk (1).

Egy korszó, ami teljesen üres. Menjünk északra, majd nyugatra a kereszteződésnél (é.ny). Egy kúttal szemezzünk, de ne legyünk tétlenek. Ha már van benne víz, tegyünk a korszóba is (márjé korszó). Ha megmerítetted, kelet (k), majd dél (d). Itt van újra a tábla, de most menjünk nyugatra (ny), majd újra nyugat (ny). Megvizsgálhatod az itt található várat, de felesleges (v vár). He-

lyette inkább kopogtassunk a kapun (kopogtat kapu). Ha nálunk van egy korszó víz — márpedig miért ne lenne — adjuk, oda (ad korszó). A várban találjuk magunkat. Ha északra megyünk (é) olvassuk el a könyvet (olvass könyv), ahonnan sok fontos információt nyerünk. Ha kiolvastuk, menjünk délre (d), majd újra délre (d). Itt fogjuk meg a tálcán található kenyeret (f kenyér) és üljünk le a székre (ül szék). Egy poros úton találjuk magunkat, ismerős a táj, tehát kelet (k), észak (é) és újra kelet (k). Mocsár szélén egy bácsika kér kenyeret, adjuk hát oda neki, (ad kenyér bácsika).

A mocsáron át megnyílik az út, a túloldalon találjuk magunkat. Sűrű az erdő. Innen nyugatra és délre vezet az út, én a délit ajánlom (d), de kilehet próbálni a nyugatit (ny) is, igaz meghalsz!

A tisztáson vizsgálódjunk egy picit (v tisztá-

tás). Az itt található baltát kapjuk fel (f balta). Vágjuk ki az utunkat álló fáit (vág fa balta). A rézkulcs nekünk nem kell, de felvehetted (f rézkulcs). Innen délre (d). Igaz a programból nem kapunk értesülést, hogy nyugatra is vezet út, de elnezhettünk arra is (ny). A fán lévő cetlit olvassuk el (olvass cetli). Ezt inkább a crackereknek ajánlom, akik ismernek engem. Az üzenet nem mindenki számára fontos, tehát visszamehetünk a kis házikóhoz keletre (k). Itt menjünk be (bél), majd vizsgáljuk meg a papircetlit (v papircetli). Erre egy code-ot kapunk amit írjunk be a gépbe. A játéknak a célja végül is ennek a papircetlinek — térkép — megtalálása volt. Érdemes végigjártatni a programot, mert utánna egy meglepetés ér mindenkit. Sok szerencsét kívánok a játékhöz!

● **Rajcsányi László**
(Laco of wls) Dunakeszi

Arrow of Death I.

A játék PIGMY konverzió C64-ról. Mindjárt egy jó tanács: egy sima 'RETURN'-nel tüntessük el a képeket, mert egy későbbi helyszínen tönkrement tőle a játék.

Kezdetben egy COURTYARD nevű helyiségben vagyunk, egy halott futár társaságában. Kutassunk egy kicsit (EXAM MESSENGER, EXAM COURTYARD). Vizsgálódásunk eredménye egy kőtél, és egy amulet (TAKE ROPE, TAKE AMULET). Most nyugat (W), dél (S). Itt egy varázsló és egy Golden Baton nevű bigyó, amit ne táperoljunk, mert egy kicsit halálos. Emlenben az (EXAM ZARDRA) hatása az, hogy pusztítsd el XERDON-t....

Mágikus nyilvesszők.... Arrrgghhh! Meghalt. Nyugat (W). Itt egy kampó (HOOK). Most érdekes dolgot fogunk csinálni, ezt nem szinkronizálom (TAKE HOOK, TIE ROPE, DROP HOOK). Kelet, észak (E,N) (Gy.k.: arra megyünk!) Nyugat (W), itt egy páncél, és egy ilyen pajzszerű bigyó. A páncéllal tők meglepő dolgot fogunk csinálni (WEAR ARMOUR) (EXAM COAT). Jé, ez forog. Haitsuk meg 'mint Singer a varrógépér' (3x TURN COAT). Egy hihetetlenül titkos ajtó. No ide beme gyünk (nem mondom meg, hogyan). Itt egy kard (TAKE SWORD). Ki. Vizsgáljuk meg az eddig érintetlenül hagyott ágyat (EXAM BED). Nicsak egy kispárna. Argh! Utalóm a kispárnákat (TAKE PILLOW, CUT PILLOW). Egy pénztárcát (OPEN PURSE) Ebben van pénz! No nem baj, mindjárt eladkozozuk! (DROP PURSE, DROP PILLOW).

Most, hogy kivándálok magunkat, 2x kelet, 1x észak (E,E,N). Már itt is a koldus! Ennek a pénzünk kellene (GIVE COIN). Ó, hát ez jó üzlet volt. Itt egy üveggyomb, és egy cetli. (TAKE NOTE, READ NOTE, DROP NOTE, TAKE ORB). Annyival okosabbak vagyunk, hogy csak na: "ha minden elveszett, várj". Kelet (E). Próbá szerencse (WAIT). Trallallal! Ez telepott a javából! Észak (N). Itt a révész. De ki fizeti a révészt? (Lehet, hogy a Postabank? Mindenesetre állítólag decemberben lesz PIRAMIS koncert is — CoVboy) Adjuk neki az Amulet-et (GIVE AMULET). Itt vagyunk a csónakban, de innen nincs kijárat (WAIT). Megint sikerült! (Többet nem fogl) Dél, kelet (S,E). Itt egy rabzsolgató, de még ne szabadjtsuk ki. Dél, dél, nyugat (S,S,W). Mérgesgombaleőhely. (Ha a rabzsi velünk lenne, egy kedves koldus jól elkábitana, és akkor... (TAKE TOAD), kelet, észak (E,N) (GO COOKHOUSE). Itt az üstben kafa leves van, de a gomba még hiányzik belőle (POISON CAULDRON). Keressük meg a rabzst (N). Engedjük el (CUT CHAIN). Dél, dél, fel (S,S,U). Itt egy szikla (PUSH ROCK) (GO CAVE). Sőt van, de van egy üveggyolynak, ami egy tők COOL szerszám. (RUB ORB) és lón világság! Egy tekercs (TAKE SCROLL, READ SCROLL, DROP SCROLL), aha! Szóval az óriás sas tollát keresem, hát jól! Te tudod! Gyerünk ki innen, utána le, majd észak, nyugat (N,W). Itt az óriások háza (GO BULLDING). Jé, ezek ettek a gombaleve-

sünből. Ne várjuk meg, hogy felébredjenek! (GO LADDER) No, ez a padlás. Elmegegyek megfürdeni. Amig visszajövök, addig ti megtehettétek azt a lépést, amellyel kijutok innen...

No visszajöttem. Sikerült? Ha a folyón vagytok, akkor (WAIT), utána kiér egy irányt és arra. Ez egy roppant bonyolult útvesztő, csak egy irányba lehet menni. Itt a sas, de nem figyel ránk. Hopp, ez elvitt egy szép rétre. Egyébként úgy jártunk, mint a világ legnagyobb gorillája, ugyanis felemeltünk egy akkora tárgyat, hogy nem tudjuk ledobni (FEATHER). 6x észak (N,N,N,N,N,N) (GO HUT). Szegény törpel itt egy szemüveget találok, amit magunkkal viszünk. (TAKE (bazi ronda neve van), valamint van itt valami ezüstbogyó is. Ki, észak, nyugat, észak, vizsgálgom, megyünk a titkos ajtón (E,N,W,E,EXAM.... GO TRAPDOOR), kinyitjuk a szekrényt, felvesszük a könyvet (WEAR (szemüveg)) (READ BOOK) (REMOVE (szemüveg)) (DROP (szemüveg)), ebből megtudjuk, hogy a nyilvessző elkészítéséhez szükség van a szent fűzfa ágaira, és hogy ennek a gaznak az őrzői imádják az ezüst tárgyakat. Ki, dél, kelet, 4x észak. Itt a szent fűzfa. Most már csak egy lépés (kettő) van hátra, és tölthetjük a második részt. Ezt a lépést a könyv információ alapján nem lehet túl bonyolult kitálatni, úgyhogy rátok bízom, ugyanis lassan betelik a papírom.

● **Németh Gábor, Vecsés**

Captain Fizz

(Egy programról sosem lehet elég firkálni. A műtköri Captain Fizz tipp után következtek egy újabb információ — En) A játékok Muffbusterek pakolták át Plus/4-re. A kerettőnémet mindenki elolvashatja a program elején, ezért ezt nem írom le. A játékok csak ketten játszhatjuk, egymást segítve, mert csak egyszere lehet átépíteni a következő pályára. A cél: kijutni a la-

birintusból. Menjünk most végig a műszerfalra!

HEALTH: Egészség; ha ez 0, akkor a játékos meghalt, de még fel lehet támasztani (lásd később). Egyébként 9999-ről indul.

CREDIT: Ezekből lehet feltuningolni a HEALTH-t. 1 CREDIT kb. 300-500 pontnyi HEALTH-t ad, kezdetben 10 van.

ARMOUR: Fegyverzet; 10-ről indul,

kb. 50 lövés csökkenti eggyel.

DAMAGE: Károsodás;

CHARGE: Na vajon mi lehet ez?

SWITCHES: Kapcsolók, eredetileg zöld színűek, de ha mindegyik piros, a lézer hatástalanítva van egy időre;

EXIT: Ez akkor jelenik meg, ha minden szükséges tárgyat összeszedtünk, lehet menni a kijáratához.

Most jöjjenek a tárgyak:

Különböző színű téglalapok: kulcsok, az ajtók melletti négyzetben lévő szín jelzi, hogy csak melyik jó;

Pontok: minden pont egy CREDIT;
Piros színű 'pisztolyok': a fegyvertet növelik;

Fehér alapon egy L betű: ezeket kell kilőni a pálya teljesítéséhez;

Fehér kórlap közepén repedéssel: ha összeszedtük az összes tárgyat, átváltozik, és el lehet hagyni rajta a pályát (bele kell menni), vagyis kijárat;

Fehér kórlap, sok ponttal a szélén és egy nagy a közepén: Kapcsolók, minden lézérhez tartozik legalább négy. Ezekhez kell sorrendben hozzáérni. Ha jóhoz értél hozzá, a SWITCHES felirat alatt egy pont pirosra színeződik, jöhet egy másik kapcsoló. Ha rosszhoz értél hozzá, az összes pont visszaáll az eredetire és lehet új-ból kezdeni. Ha mindegyik pont piros, a lézér hatástalanítva van, szabad az út.

Azon a pályán, amelyen több lézér is van, az összes kikapcsolódik. Sajnos egy idő után visszaállnak a kapcsolók, ezért célszerű az egyik játékosnak kint maradni, hogyha a lézér működésbe lépne, ki lehessen új-ból kapcsolni.

Piros alapon fekete nyíl: Egyirányú ajtók, ezeken akkor érdemes bemenni, amikor minden tárgyat összeszedtünk, mert nem mindig lehet visszajönni.

Kék színű mászkáló mcsoadék: Előlétségek, ki lehet őket lőni, mert leszívják az egészséget.

Kék színű 'lámpák': Töltők, volt már róluk szó.

Néhány tipp a játékhöz:

Mivel a kulcsok páros számban vannak általában, úgy érdemes felszedni őket, hogy mind a két játékosnak jusson belőlük. Ha netán nem jutott volna kulcs mind a két játékosnak, úgy az egyik menjen át az ajtón, és maradjon

ott, a másik pedig álljon az ajtó elé. Az a játékos, akinél a kulcs van, nyomja az ajtó irányába a joy-t, de ne menjen át. Az ajtó kinyílik, és ha a másik játékos elég gyors, átmehet rajta, mielőtt becsukódik. Azon a pályán, ahol csak L betű van, nem fontos kilőni az összeset. Ha az egyik játékosnak elfogyott a HEALTH-je, nem fontos feladni, mert ha a másik játékos végigmegy egyedül néhány pályán, az első játékos annyiszor 1000 HEALTH-t kap. Általában érdemes egymáshoz közel maradni. Sajnos a másik játékost le lehet lőni.

Térképet azért nem készítettem, mert a pályák nem túl nagyok, és kismillió van belőlük. Az egyszerű grafika ellenére a program nagyon jó, és is kell hozzá, nem elég a tűz-gombon tehenkedni!

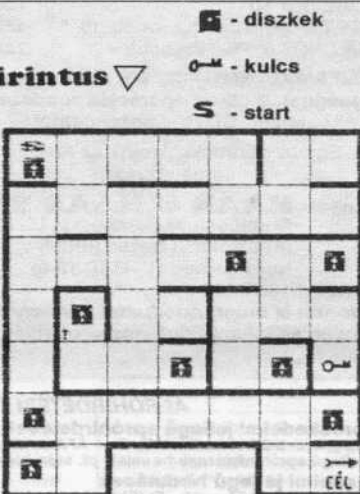
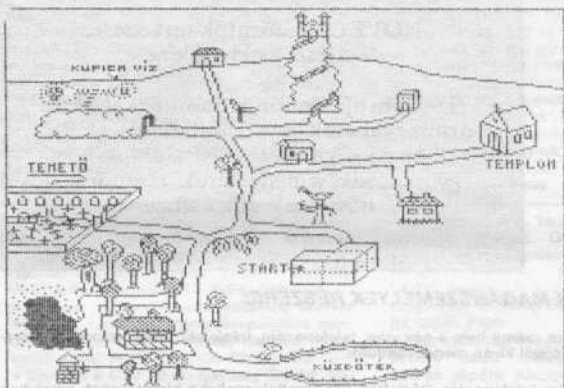
Na csó!

• Szalontai Tamás, Szolnok

Térképek:

Pumpkin ▽

Halállabirintus ▽



D - diszkek

K - kulcs

S - start

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S199 kazetta	C64 C229 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezszámmal)
A/ Blood Bros Dynatron Mission Down to Earth Metalix Flipper Stop Ball B/ The Best Gunners Challenge Raider Exploding Fist 3 Attack of the Killer Tomatoes Willow Pattern Bedlam	1/a-b. Strippoker * 2/a-b. Battle Command * Dylan Dog * Manchester *	3/a-b. Big Nose Pot Fun Xiphoids Augie Dog Lentive prv. F1 Tornado Dizzy Rapids Hyperthrust Titanic Acrobatic
Another World 1 Civilization V3.0 Update 1 Hugo 3 Legend 1 Midwinter 2 Tennis Cup 2 The Games: Winter Challenge 1 Vivid Raytracking 1 It came from desert 2 Jack Niclaus Golf Sign.Edition 2 Populous 2 2	Spellcasting 201 3 Space Quest 1 5 VGA 5 Conan the Legend 1 Cimmerician 6 Conquest of Longbow 6 Composer 669 (8 channel) 1 A320 Airbus 2 Autodesk 3D Stud.9 Mindenkinek 1 HD Leírások	
S199 kazetta — 360,- Ft	C229 kazetta — 400,- Ft C229 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! Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük!
 Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

Új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:	
AMIGA 500	44.500,-
AMIGA 500 Plus	56.000,-
Commodore 64/III. számítógép	14.900,-
Commodore 1541/III. drive	15.900,-
NORIS Data magnó C64-hez	3.000,-
VIDEO Supergame 64	15.800,-
512 KByte RAM órával	4.900,-
NORIS Data Maus	3.200,-
TV-modulátor	3.500,-
5.25" DS/IDD NONAME II. disk 10 db.	280,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	500,-
5.25" Disc Box 100	700,-
3.5" Disc Box 80	700,-
3.5" DS/IDD NONAME II. disk 10 db.	450,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	750,-

ÚJ! AMIGA 500 — 20 MB merev lemez-
egységgel, 2.05-ös operációs rendszerrel,
valamint CDTV megrendelhető!

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

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI. Bukarest u.15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térnél)
Nyitvatartás: H—P 10-18 ig

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelhető bármely termé-
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

HELIX computer

SZERVÍZ

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.

Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig: 9-17 óráig

pénteken: 9-15 óráig

PC XT/AT COMMODORE AMIGA ENTERPRISE TVC

számítógépek és perifériák javítása.
(általában 1-3 nap alatt)
Kérésre házhoz megyünk!

NOVELL hálózatok tervezése,
fejlesztése, és kivitelezése.

További ajánlataink: monitorkábelek,
printerkábelek, joystick-illesztők (EP),
belső joy kivezetés (EP), alaplap
gyorsítások, winchesterek, memória-
bővítések, stb.,...stb...

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 konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, 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 (vasgittott betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

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

Amiga 500 eladó! Originál, garanciális.
Ára: 39.000,- Ft. Ugyanitt a legolcsóbb
1541/II-es floppy, originál állapotban,
garanciával: 14.000,- Ft! Felvilágosítás:
GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400

- IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY hangkártya eladó. Ára: 3.500,- Ft. **Garab László**, Veszprém, Csermák u.5. 8200
- Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Válaszborítékot listát küldök. **Kónyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005
- Eladó egy Commodore+4 + magnó + 1500 játék + 1 joystick + monitor (zöld) + könyvek, újságok. Ára: 16.000,- Ft. **Baranyai Gábor**, Budapest, XII. Fülemlé ut 12-18/6a. 1121
- Eladó C64-es alappép, floppy-drive, magnó, Final-III. cartridge, kb. 100 dbk változatot programokkal, C64 szakirodalom, együtt mindössze 22.000,- Ft-ért. **Blahó Gábor**, Szeged, Vitéz u.13-15. 6722. Tel.: (06-62) 19-470 (esti órákban)
- C + 4-es programok eladása, cseréje kezettán és lemezen. Korrektség, megbízhatóság! **Vida István**, Pécs, Szilagyí D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

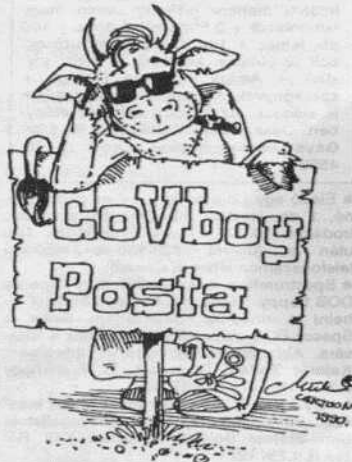
A legjobb turbók, másolók, monitor, fejbeállító egy cartridge-ben, C64-hez. A gép bekapcsolása után egyből rendelkezésre áll! Bővebb felvilágosítás válaszborítékért. Cím: **Halmal Csongor**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

- Amiga 500 (V1.3), 1MB, RF-modulátor, 100 db. lemez tele programokkal eladó 47.000,- Ft-ért. **Fischer Gábor**, Budapest, III. Szőlő u. 35. 1034. Tel.: 1685-602
- C64 utántöltősen keresem a HERO QUEST 1-2-T. Cserébe felajánlom: Logical, Eskimo Games, F-15 Strike Eagle. **Kalmár István**, Kiskunhalas, Fűzes u. 20. 6400
- Eladó: ECS (Super) Agnus-os, új 1.3-as AMIGA-500 (45.000,- Ft); óras, kapcsolós, 512 KByte-os bővítő (5.000,- Ft) valamint 3.5"-os japán disk-ek, original (60,- Ft/db), programokkal (65,- Ft/db). Cím: **Romeisz Gábor**, Pécs. Érdeklődni delután a (06-72) 22-349-es telefonon.
- C64 utántöltő programok eladók! Pl.: North & South, Manchester Europe. Felbőlygezett válaszborítékot küldj! **Barna Kalmár István**, Kiskunhalas, Fűzes u. 20. 6400

Több, mint 650 lemeznyi utántöltős játékok C64-hez a legolcsóbban. Ha nem hiszed, válaszborítékot listát küldünk! Cím: **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

- Keresem: *Crime Time*, *Nightshade*, *Spiderman*, *Fish*, *TD3*, *Uninvited*, *Bard's Tale-k*, *Geos-ok*, C64-re, 1541-es floppy-ra. Eladom: **SpV 14-et**. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636, Tel.: (06-84) 45-380
- Eladók C64-es programkasszettek, törökártya!!! **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre utca 24. 5553
- Originál lemezek, 33.- Ft/db. **LUXI**, Debrecen, Veres Páter u.31. 4033. Tel.: (06-52) 40-371
- C64/II + OC-118N floppy drive + Data-sette + 2 joy + Final III. + 100 lemez remek programokkal eladó. Irányár: 40.000,- Ft. Ajánldok: 1 Walkman. **Gazambare Soft (Wilhelm Tibor)**, Gyöngy, Ady E. u. 13. 7064
- Olcsón vennék jó állapotban lévő AMIGA 500-as számítógépet, max. 38.000,- Ft-ért. Érdeklődni az alábbi címen lehet: **Kiráty Béla**, Budapest, XIX. Árpád u. 7/B. 1195

Ezt is meg kellett érteni! A mai napig nem hevertem ki azt a megrázkódást, ami akkor ért, amikor megtudtam, hogy frenetikus rovatomat laza félkézzel lepofozták a börtöről. Pedig milyen sokáig elősködtem ama szóp, fényes lapfelületen. Az viszont tarthatatlan lenne, ha 2 oldalra csökkenne a Posta, ám kedves kis háziállatom morgása belátásra bírta a flukat, így nem maradtok le semmiről, maximum én, hát 'fényes' karrieri így soha nem fogok elérni! Miután mindnyájan tüfűtöttük magunkat ezen a transzportáción, lassuk az e havit termést. Féltreételek elkerülése vegett nálam az az e haví, amivel ebben a hónapban foglalkoztam. Szokás szerint big sorry mindeniknek, aki a mai napig nem kapott választ meg sem érkezett levelére. Ennek legfőbb oka alant látható, ugyanis Jenő (O a postás) néha támogatásra szorul, s mire célba ér, valahogy mindig elfelejt, egyáltalán ki ő, és mi kivese itt. Ezt azután másnap újra megemlék. Néhányan azonban újabb trükköket próbáltak leveleiket becsérkeszni a közzelembre. Mega thanks Fábjan Sanyinak és Nagy Zolának Győr-Ménfőcsanakról, akik úgy gondolták, ha csomagban adják fel leveleiket, azt biztos nem Jenő hozza ki. Ez feltálat volt. A csomagot természetesen megkaptam, ami nem kétyegott, így felolólendül felbontottam. Erődesek dolgok kerültek elő, egy kb. 3 cm vastag köteg papírok, halmoz, egy doboz sőt, egy revolver, néhány Bocsi-csokla papír, és egyéb ármányok. Hát ezt meg hogy érsem? Lőjem rögtön fejbe magam, azért előbb megihatam ugye a sört? A papírhalmazról először azt hittem, azt a célt szolgálja, hogy megpóvja a nemes nedűt Jenőék karmatól, ám rá kellett döbönnöm, hogy az egy levél. Kím. Az első 40 oldal elolvasása már heveny tüneteket mutatott rajtam, így úgy döntöttem, mégis megiszom a sört... Öszintén szólva a pontosan 204 oldalas levél tartalmából nem sok maradt meg bennem, mint pl. „A dögölt vízló sokáig lenn tud maradni a víz alatt”, vagy „A tehén egy olyan élmős szerkezet, amibe bedobod a szénát és kijön a tej”. Ezután mégis úgy gondoltam, hogy ha ez lesz a jövőben a design, akkor mégis csak jobb, ha főbe lövöm magam. Ha itt most egy nagy fehér felület latog alattam, akkor töltve volt a stukker, ha nem, akkor mégis kenyéltelen lesztek a CoV-ban elvisszini a jó öreg CoVboy-t... Katt... Méggyezzer katt. Te jó isten a másvilágon folytatód minden, legalább a jövőben egy kicsit 'szellősebb' lesztek! Ja és majdnem elfelejttem. Ezentúl csak azokra a levelekre válasszok, amelyhez van csak felblyegyzett válaszborítékot, hanem egy doboz sört is mellékeltek, elvégre onnyivel igazán adózhat mindenki szépeny egykori földi halandó CoVboy emlékre. Ja és ezentúl a leveleketek ne a CoV, hanem a TuV címére postazzátok. Hogy mi az a TuV az legyen az e haví rejtvénye. A helyes megfejtők között dobozos sörökert sorolunk ki. Beküldési határidő természetesen 1992. április 1. (H-H)



Most küldjük vagy ne küldjük?

CoVboy, vagy akárki!
 Mi a szósz? Mi ez már... Nem elég nekem semmi sem kedvesem., PUF. De ha nem küldtök CoV-ot, hát az már abszurdum. Eddig vártam. Április 22. van, márciusi (!) CoV még a kanyarban sem! Mondjuk már megvettem, de akkor is! ELŐFIZETŐ vagyok! Ez azt jelenti, hogy előre befizetem a CoV-ok árát, és Ti majd folyamatosan külditek nekem. Remélem az áprilist külditek. Nem-akarok ezzel-azzal fenyegetni titeket, ez becsületbeli dolog. Lehet, hogy a Posta turpissága, de mivel nálátok van a feladovény, én nem tehetek semmit. Nézd csak át a névsort. Mucsányi Gábor. Ha ABC sorrendbe van szedve, akkor a középet-tájt keresd. Ja! Tudod mit, itt a csekk. Öszintén lekötelenczel azzal, ha ezentúl idejében megkapnám, sőt elég hogy megkapnám (bár ezen az alapon a márciusi még ráér). Szóval inkább idejében. Mert hogy a PC-t nem én kapom, az odáig OK., de hogy azért még CoV-ot se kapjak...!

Remélem legközelebb az újságotok hasábjain foglalkozom veletek (olvaslak titeket), (meg magadat — CoVboy) nem újabb levélben május 20-án, hogy még mindig nincs se márciusi, se áprilisi (hát még májusi)...
 Csaó, egy előfizető! MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok

CoVboy: Erre a levélre feladtuk a 22. és a 23. számot is, akkor még nem volt 24. Egy héttel később viszont visszakaptuk a küldeményt egy levél kíséretében, lme: Kedves CoV, CoVboy, 1.75 stb!

Lenyűgöző! ez k**** rendes volt tőletek, de nem fogadhatom el. Én csak arra kértelek benneteket, hogy majdan az áprilisi és az utána következő számokat küldjétek (!) el. Ezért most ezt a két számot visszaküldöm, mert 1) Már mindkettő megvan. A februári elküldtétek, a márciusit megvettem (nem bírtam tovább).

2) Nem akarok deficitet okozni (he-he) Azt kívánom, bárcsak minden ilyen „intézmény” ilyen becsületlen lenne. Tényleg köszi! MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok
CoVboy: Nagyszerű kezdeményezés! Ezentúl nem küldjük el az előfizetett számokat, csak akkor, amikor megjön a reklamáló levél. Akkorra viszont már a legtöbben megveszték az újságárúsáit, ké-

zenfekvő, hogy sokan vissza fogjátok küldeni, és még meg is dicsérték bennünket, hogy k**** rendesek vagyunk. Mi meg újra eladhatjuk azokat a példányokat, amelyeket visszaküldtök. Nekém téccik.

CoV folytatásokban

Tisztelt KFT!
 1991. dec. 28-án a COM-Ware kft. által előre nyomott postai feladovényben befizettem 600,— Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore Világ c. könyv címeire küldését vállalták. Azóta sok idő telt el és a könyvet még nem kaptam meg. Kérem sürgősen pótolják a mulasztást. Amennyiben két héten belül ez nem történik meg, kénytelen lesznek beperelnem, majd csödbe juttatni a Kft-t. Vegyék ezt figyelemzetésnek! FENYVESI NORBERT, Mosonmagyaróvár
CoVboy: Nocsak. Most sírjak vagy röhögjek? Majd még eldöntöm. Drága kedves

titstelt jó aranyos Megröndelő! Ön felültesen olvasta el a csekket, amin befizette a 600,— Ft-ot. (A francbal igazán irhatunk volna egygel több nullát...) Ön a földkerekség legnagyobb szabású könyverezetét elő. Ez a könyv már akkora, hogy egyszerre nem is tudjuk elküldeni Önnek Mosómedvevára. Fejezetenként fogja megkapni! Folytatásos thriller! Ön 9 teljes fejezetet keresztült fog izgumi, de mivel mi szem előtt tartjuk az Ön egészségi állapotát is, nyáron egy picit békényhagyjuk. Ha esetleg lanyhulni kezdene az Ön izgalmi állapota, rögtön visszaszökken az eredeti plusz végtelenre, ha közlöm, hogy lehet hogy két fejezetet egyszerre élvezheti! Epp ezért: piti-piti (mellmagasságba emeltem csuklóimat) — ne tessék már csödbe vinni minket! Ah... (sírva fakadtam) A pítit visszavonom — jöhét a csódi! (Jaj, bocsánat: az Ön csódi!) Ez egy rossz állás, tehát aktuálisabb volna valami más munkahely után nézni.



Néha akkora marhák írnak ám ide, hogy azt én sem tudnám képzelnél! De hát nem is akarom Önt feltartani az én kis problémáimmal, lényeg az, hogy a könyv meg — csak darabokban! (Már megint a Postal)

Hirdetni öröm

Hali CoVboy + 1.75 + ÁFA
Irok neked most... (még ne dobd el!) A hirdetésekrol volna szó. Kezembe került az újságosnál a CoV (megvettem!!!) a legfrissebb (92/1??) számot. Mivel jó ideje nem vettem már ezt az újságot, ezért újdonságnak hatott rám a hirdetési módszerek! Annak idején úgy oldottátok meg e hirdetési dolgot, hogy az újságban elhelyeztet fekvő díjtalanul lehetett hirdetni. Megjegyzem, kezd az újság egyre „f***bb” lenni. A Te megaköpsciden aztán elszörökzohat ám az ember. Szóval te mint felolton szerkesztő kérlek próbálj valamit tenni ez érdekében, hogy a kis hirdetőik legalább élvezhessék ezt a szolgáltatást. Szeretném, ha a Postaladában (a CoV-ban) válaszolnál, hátha jobb érvekkel meg tudsz győzni! B&J STUDIO FROM A-64 TEAM, Budapest
CoVoy: Mindig örömmel tölt el, ha egy visszatérő potenciális vendővel hős össze a sors. Úgy istenigazából mire akarsz engem megkérni? A hirdetőket nem szokták az orromra kötni a magasságukat, így nem tudom eldönteni, hogy ki a kis hirdető és ki a nagy hirdető. Mástkülönbön én nem sok olyan helyet ismerek, ahol 100,- Ft+ÁFA-nál olcsóbban élvezni lehet!

A kalózok öröme #2

Minden bevezető nélkül:
Chapter 1. — Egy újabb áldozat
Kedves CoVboy! A CoV 22. számában olvastam egy kaposvári figuráról. Ugyan nem írtátok le a nevét, de én rájöttem tő: Jászberényi Péter, Kaposvár... Kb. ötször jelent meg hirdetése a CoV-ban. Rádásul, nekem sem küldött vissza egy kezettát. Szóval, hogyha valaki család, akkor ő az. A CoV-ot egyébként én előfizettem '92-re. Üdv: CZAKÓ ISTVÁN, Mátészalka

Chapter 2 — A bűntény folytatódik

Helló CoVboy! Amikor a 22. számában meglátam Gy.T. levelét, azonnal elhatároztam, hogy írok neked! Nem csak Gy.T.-ot, azt kíséreltettem az a bizonyos kaposvári úriember, gondolom Jászberényi Péternek hívják. Igaz, engem nem 800,- Ft-tal vágott át, csak egy kezettát. A 23. számában újra hirdet ez a ***. Nagyon udvariasan oda se írta a szót, hogy ELADÓ, csak CSERE. Szerintem azért, mert ha szavanként 25,- Ft-ot befizetett volna, még a disznóyt is el kellett volna otthon adni. Yikes!!! C64-en Populus meg Wizardry! Nem semmi! Nekem pl. a Larry 5. kéne kezettát, véletlenül nincs meg? Mondjuk jó üzlet lezártatni a bélyeget a választóborítékok, de nem a legiztésségesebb! Üdvözlteit: POLOZNIK FERENC, Szolnok

Chapter 3. — Megszólal a tettes

Tisztelt CoV, CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a CoV-nak, olyannyira, hogy minden száma megvan, meg az Évkönyv is. A CoV-ot főleg játékleírásokért, hirdetésekért veszem (Főként az utóbbiért, nem? CoVboy), de a 22. számban olvastam a levelezési rovatot is. A CoV számban meglátam egy levelet a levelezési rovatban, aminek láttán elajultam. Anyám hat hétig borogatótt, és csak azután tértem vissza ahhoz a kellemes olvasmányhoz. Nyilván már mindenki kitalálta, de azért leírom, hogy a „Kalózok öröme” című levélről lenne szó.

Legtöbbször cserélni szoktam, de ha a pénzügyi helyzetem megkívánja, eladásra is rá szoktam fanyalodni, de nagyon ritkán (Ugy hetente párszor? — CoVboy). Onnan ismertem meg ezt a bizonyos György Tamást, hogy ideért nekem. A leveleknél az volt a lényege, hogy öneki pár rendszeres vendője inkább a cserét választva otthagyta, és velem kezdett cserélni (Mit cseréltetek? Glided Age-ért 150,-ét? — CoVboy). Felszólított, hogy hagyjam abba ezen irányú tevékenységemet, különben megjáróm. Én azt hittem, hogy ennek következménye nem lesz, és tovább folytattam a tevékenységemet, mármint a cserét. Most itt az eredménye. Azt pedig senki sem gondolhatja komolyan, hogy valaki 150,- Ft-ot ad egy játékkért!!! Rádásul olyanért, amiről tudja, hogy nem is létezik!!! Most felszólított Gy.T.-t, hogy az elvesztett vendőit ne engem hibáztasson!!! Ami az újságban megjelent, az mind hamis rágalom. Szeretném, ha a tisztelt játékkereskedő úr, mármint Gy.T. visszavonná, amit írt! Mindzett felvállalva: JÁSZBERÉNYI PÉTER, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400.

CoVoy: Nem szívesen térek vissza erre a dologra, de egyik oldalról az elmúlt hetekben érkezett reklámaló levelek tömege, másrészt J.P. levele arra késztetett, hogy ezt a pár levelet mégis közzétegyem. Sokat hozzátenni nem akarok, s a döntőbíró szerepét nem kívánom eljátszani. A dolog legyen intő példa mindenki számára, aki hasonló „CSERÉVEL” próbálkozik. Azt az egyet viszont nem ártott volna C.I.-nek és P.F.-nek megírnia, vajon mi volt azokon a kezettátok, amit J.P. nem küldött vissza nekik. Fogadok, hogy nem DISCO válogatás, mert ha az lett volna rajta, már rég visszakapták volna utánvétel (kb. 800,-ért). Azzal egyetértek, hogy a múltkor J.P. hirdetése valahogy átment a szítán, néha én is feledékeny vagyok. A noteszem viszont előkerült, úgyhogy lesben állók. A hirdetésből való kizárás egyébként vonatkozik mindenkire, aki visszaél mások bizalmával, és arról mi egymástól teljesen független forrásokból visszajelzést kapunk. A játékszabályokat kériitek betartani!

CoV-Murphy törvénykönyve

Csá, egyorruát!
HANCU — the light in Night (H-LIN) is here again! Következzék tehát a CoV—Murphy törvénykönyve, melyet már korábban ígértem: A megjelénssel kapcsolatos törvények:
● Az új CoV törvénye — Az új CoV mindig akkor jelenik meg, amikor végelesen meggyőződött róla, hogy a szomorú életben soha többé nem fog megjelenni (Ez már remélhetőleg a múlté — CoVoy)
● Előfizető törvénye — A teljes ismerősi körödből mindig Te kapod meg utóljára a CoV-ot. (Kell neked az utca végén lakni — CoVoy)
● Nem előfizető törvénye — Az újságárusok szokincse arra a kérdésre, hogy „CoV van?”, a következő két mondatban merül ki: „Még nincs”, „Már elfogyott”. Ha esetleg mégis lenne, az biztos, hogy az előző szám. (Én ilyeneket is hallottam már, hogy „Ammegmit?”, „Naonalulvanhadenkeljenmárelő-kotrókasznoml”, „Tegnapküdtömmvsziza” stb. — CoVoy)
● Minden CoV-osra vonatkozó törvény — Az 576 mindig előbb jelenik meg.
● 576-osok törvénye — A CoV mindig előbb jelenik meg.
● A tartalomalom kapcsolatos törvények:
● Plus/4-esek törvénye — A CoV-ban a Plus/4-ből van a legkevésbébb.

● 64-esek törvénye — A CoV-ban a 64-es leírásból van a legkevésbébb.
● Amigások és PC-sek törvénye — A CoV-ban mindig Amigás és PC-s stufból van a legkevésbébb.
● Általános törvény — A CoV-ban csakis olyan leírás jelenik meg, ami neked nincs meg. Ha mégis meglenne, akkor — már rég végigjártaszottad — tegnap törtölt le, mert nem tudtál vele mit kezdeni
— a leírásból jössz rá, hogy a játék milyen rossz

A hirdetésekkel kapcsolatos törvények:

● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben hardware-t akarsz eladni, az összes többi hirdetés sokkal olcsóbban fogja kínálni ugyanazt a hardware-t.
● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz eladni, a hirdetés díja és a postaköltség sokszorososan felül fogja múlni a programeladásból származó bevételt.
● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz cserélni, az összes jelentkezőt azokat a programokat fogja kínálni, amik nekid is megvannak, és azokat fogja keresni, amelyeket Te is. Ha mégis találás olyan cserepartnert, akire a fentiek nem vonatkoznak, akkor a) a lemezid (kazettáid) visszajönnek 'Címzett ismeretlen' jelzéssel
b) az illető lenyeli az adathordozódat (Ez a gyakoribb — CoVoy)
c) az adathordozódat darabokban kapod vissza

Ha mégis sikerül megszerezni az adott programot, akkor

- kiderül, hogy megvolt, csak más címen
 - vírus is kapsz a program mellé (Pl. Plus/4-en — CoVoy)
 - rájössz, hogy a program bűn rossz
- A levelezéssel kapcsolatos törvények:**
- Ha levelet írsz CoVoy-nak, ami a) teljesen normális — nem fogsz rá választ kapni
b) normális, de van benne hülyeség — nem fogsz rá választ kapni
c) tömény hülyeség — nem fogsz rá választ kapni
d) Ha küldesz a leveled mellé válaszborítékokat — nem fogsz választ kapni
e) Ha nem küldesz válaszborítékokat, akkor se, tehát tők mindegy, hogy küldesz-e vagy nem.
f) A leveledre választ kizárólag a következő esetekben fogsz kapni:
a) ha a levelet erősen ittas állapotban írtad, és fogalmad sincs, mit kérdezteit benne
b) ha a levelet nem is CoVoy-nak írtad, csak eltévesztetted a címet
c) ha 18 és 25 év közötti CoVgirl vagy

CoVoy: Ez utolsó törvényt pont megiszteint a következőkkel: Levelekre kizárólag akkor fogsz választ kapni, ha d) leveled a paksaméta tetején leledzik e) leveled a borítékka együtt nem vastagabb, mint a körmöm f) leveledben egy rózsaszínű csekk, vagy annak másolata is lapul g) nincs nyár h) szerencséd van

A haza és a kultúra védelmében

Telnek a napok, jól elvagyok, bár elég sok itt a katonais. Amelyiknek a vállálpán a gombon kívül más is tartózkodik, azt gyanakó szemmel nézegetem, ahogyan ők engem. Érdekes dolog megismerkedni ilyen lényekkel. Azért nem csak szerénykedek itt, hanem megismerem a jobbik oldalamról is. Pl. amikor berügtam a parancsnok aajtját (nem nyílt ki...), el-kötöttem az örkocsi, dobogtam, újra „berügtam”...: nem lesz hely leírni mindent. Az ez-red réme. Érdekes dolog, amikor jönnek fel a



tartozék lehet az azzal, amire a gépet teszed, a szék, a min ül, a kávé és a sör magad mellett, és még sorolhatnám...

...Az övszer az Miami otte! Tehetnél minden CoV-ra. Ha már ez a **** kormány **** az egészségügyre, legalább Te szármayaid buszjegyeket, múzeumbeleépőket, pamutznokit, keményvalutát (pl. Zloty-t), cukor-és kenyérgyógyet (ja, az még nincs, nem baj, majd lesz nem sokára!) DJAGRASZTO, Sátoraljaiújhely

CoVboy: Jó néved van! Mh jelent? Az új-ság cimlajpog elhelyezhető mellélték gondolata egyébként már nekem is megfordult a fejemben. A probléma csak az, hogy a huszonegyedik újjarmra való használattal azoknál még törven felüli teljesítés esetén is lassan jön össze annyit, amennyit az összes CoV-ra elegendő lenne, peraze nem kizárt, hogy egyszer a pídányezsmunk drasztikusan lecsökken, s akkor majd visszatérünk a dologra...

...Le a HIV-alkodó MILKA-téhnél. Éljen a MILKA nyuzi, amely szép, aranyos, lilá és szőrs. Kitorés! Emberek, kitorés! Megjelent az OSSIAN új nagylemeze. Jeel BIRI, Duna-bogdány

CoVboy: Gyantom, ha szőrös, akkor előbb-utóbb ő is HIV-alkodó lesz. Egyébként majd küldünk egy HEAVY-MEDALTI

...Ő mondó tehene király. Miért kell neked eljátszanod a hülye tyúkot, holott Te egy tisztelendő szép marha vagy... marha vagy. Kérlek, próbáld már megszűntetni ezt a 4-es — 64-es vitát... LELESZ SZABOLCS, Nyíregyháza

CoVboy: Ezt már 1990-ben megpróbáltam, a próbálkozás alatt látható, az eredményt pedig majd legközelebb szemlélteti Getto mäsztro.

...a CoV dupla számnak ha jól számolom barátok közt is min. 74 oldalasnak kellett volna lennie, nem 67-nek. Há! igen, kétfőt fizet 1,2 tizedet kap. Olálá! Volt mit sópórn (pénzben)!. SZALKAY VIKTOR, Győr

CoVboy: Álljon meg a menet, ha jól sejt-

tem, te valami nagy ember lehetsz, ha még nálunk is jobban tudsz mindent. Maradjon közöttünk, a CoV alapfői okiratában, valamint egyéb szerződéseiben is az lett rögzítve, hogy 32 oldal + borító. A megfelelő hivatalkóban nyugodtan utána-nézhetél! Természetesen voltak olyan számok, amelyek 36+borító oldal, ill. 40+borító oldal terjedelműek voltak, ezeket nyugodtan lehet ajándék oldalnak venni. A dupla szám 64 oldal+borító volt, fogalmam nincs, hogy a 67 nekod hogy jött ki, matekból biztos erős vagy. Az egész dologról egyébként a kutymaj jut az eszembe. Minden este 1 tányér húst kapott. Egyszer jól viselkedett, ezért 2 tányért adtam neki. Másnap majdnem megharapott, mert követelte a 2. tányérját. A CoV mindig is 32 oldalas volt, ha néha ennél több, annak tessék kérem örülni!

...En szeretem a Sierra On Line programjait. A kéresem az lenne, hogy a Police Quest nevezetű programjuknak a leírása megjelenjen a következő CoV-ban. Ha a leírás egy régebbi SpV-ben megjelent volna, akkor az azt a számot megrendelem. Üdvözlettel: HUSZKÓ LÉ-VENTE, Tiszaujváros

CoVboy: Én is úgy tudtam, hogy a Sierra stuffok Spectrum átiratok...

...Megvettem a CoV Évkönyvet. Abban olvastam egy leírást a Final III-ról. A monitorból nem tudok a játékba visszaléni, oda, ahonnan kiléptem. Arra szeretnék választ kapni, hogy lehetne a játékokat tovább folytatni? KOVACSIK TIBOR, Budapest

CoVboy: Szerintem jobban teszed, ha beszerzel egy Action Replay Mk V, VI vagy VII. cartridge-t. Azzal megy a dolog. Majd a következő évkönyvbe betesszük az info-ját is jó?

...A te rovatod a legjobb... FUCSKÓ MIKLÓS, Úröm

CoVboy: Közé, de egyrészt ezt eddig én is tudtam, másrészt ezzel nem lopotd be magadat a szívbéli Programot ettől még nem fogok másolni!

bajirtások, hogy „Neharagudjtevagyazarajolozó-srác? Rajzolásalortékomravalamit? Persze-holász?” meg ilyenek.

Idézet a Honvédségi Alapszabályzatból: „A Magyar Honvédség elsőfőleges és fő feladata a honvédek kulturális hiányosságainak pótlása!” Boldog vagyok... Bye: GETTO

CoVboy: Melegség tölti el szívemet, amikor arra gondolok, hogy Getto hazafias kötelességeinek teljesítése közben a honvédek kulturális hiányosságait a pótolja. Mária oda sülyedtünk, hogy Getto neveli a mai fiatalokat, mégis jól tettem, hogy főbe lőttem magamat!

Forgószínpad

...Szeretnék venni egy AMIGÁ-t, és azt szeretném megtudni, hogy egy AMIGA program betöltéséhez milyen tartozékok kellenek?

MÓR CSABA, Esztergom

CoVboy: Az első tartozék kb. 45-50 ezer Forint, mert meg kell venni a gépet. Ha megvan a gép, el kell döntened, hogy TV-n akarod-e használni? Ha igen, akkor a következő tartozék egy TV modulátor, ha nem, akkor pedig egy színes monitor. Az előbbi úgy 5 ezerből már megvan, az utóbbi 20-30 ezerből lehet, hogy megszámlálják. Ha a HW megvan, be kell szerzed a játék nevű tartozékokat. Peraze



C64 TOP 10

1. Pirates
2. Turrican
3. Supremacy
4. North & South
5. Lords
6. Elvira II.
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. D.O.C.

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Apidya
3. Silent Service 2.
4. Secret of the Monkey Island
5. Microprose Golf
6. Battle Isle
7. Quest for Glory II.
8. Airbus A 320
9. Lemmings
10. Birds of Prey

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Mercenary 2.
3. Creatures
4. Tir Na Nog
5. Krakout
6. Revs
7. Head Over Heels
8. Mercenary
9. Future Wars
10. Spiderman

PC TOP 10

1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. King's Quest V.
4. Quest for Glory II.
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Space Ace 2.
7. Pools of Darkness
8. Falcon 3.0
9. Battle Isle
10. Star Trek

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

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

Beküldési határidő: 1992. július 13.

A nyertesek nevét a CoV 27-ben közöljük.



Előzetes a CoV 26-ból



▽ Jinxter (64)

◁ Starglider 2. (64, Amiga)

Microprose Golf (Amiga) △

Quest for Glory II. (Amiga, PC)

(A kaland folytatódik)

Az 1.500 Ft, — feletti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 váltható be!

**Public Domain (nem copyrightos)
Amiga software-ek (demok,
slideshow, music disk, lemezes újságok) a legnagyobb választékből 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 segítség
 - örökélet poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
 - CTBK ismertető
 - és még sok egyéb...

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

Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!

E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.

Ha érdekel, írd a Commodore Tulajdonosok Barát! Köre címére, a

Budapest, 1046 Újéteri 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!



PLUS/4 AKCIÓ

Plus/4 + magnó: 5.800,- Ft
(3 hónap garanciával)

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

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Noname 3.5" disk	472,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
Video Frame Grabber	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+ kalkulátor)	1.937,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

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

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es, Plus/4-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft