

64
AMD1GA
PC # PLUS-4

COV

Commodore Világ #26

IV. évfolyam

1992/5. szám

Ára 74,- Ft

C64 kazettásoknak

Imagination

Skooldaze

Terrorpods

Barry McGuigan

Boxing

Újabb sületlenség

JINXTER

Fogd az ütőt és fuss

MICROPROSE GOLF 1.3

A tűzpróba véget ér

TRIAL BY FIRE

Ismét a Times of Lore

ADVENTOUR

Mentsük meg a NOVENA kasszétot

STARGLIDER 2.

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A GAMES CENTER PROGRAMJÁNLATA

1992/2. negyedévi teljes katalógusunk — amely a megrendelés feltételeit és az árakat is tartalmazza — megtalálható a CoV 25-ben, vagy címünkön megrendelhető egy felbélyegzett válaszböríték ellenében:

GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 6. 1926

C64 LEMEZ

AFTERWORLD 129 összetett
 ALIEN WORLD 507 lövöldözős
 ANGLE 086 logikai
 ATA REVENGE 134 tetris
 AUGGIE DOGGIE 216 máskéálós
 BARD'S TALE 1. 4SD AD&D
 BEACH COMMANDER 169 lövöldözős
 BEAR GEORGE 097 máskéálós
 BIG NOSE 107 máskéálós
 BINGO 2SD kvízjáték
 BLACK HORNET 379 lövöldözős
 BLACK PANTHER 451 karate
 BLOOD'N'GUTS 2SD sport
 BLUE ANGELS 1SD szimulátor
 BRAIN ARTITICE 400 logikai
 BRIDGE 076 kártya
 BRUBAKER 2SD szöveges
 BUBBLE DIZZY 152 ügyességi
 BUDOKAN 2SD sport
 BUGBOMBER 257 logikai
 BUNDES.MAN.2. 117 menedzser
 BUST OUT 054 falbontó
 CARRIER COMMAND 162 stratégiai
 CATALYPSE 2SD lövöldözős
 CHAMP 3D.SNOOK. 117 biliárd
 CHAOS 065 lövöldözős
 CLIK CLAK 1SD ügyességi
 COPIDO 089 logikai
 DATER 244 ügyességi
 DETECTIVE 2000 127 szöveges
 DEWA BLOW 070 box
 DIE HARD 2. 371 akció
 DINGSDA 2SD kvízjáték
 DIZZY RAPIDS 166 ügyességi
 DOUBLE DARE 242 kvízjáték
 DOUBLE TROUBLE 251 logikai
 DUONOID 042 TV-foci
 EMPUS 225 stratégiai
 F-15 STRIKE EA. 1SD szimulátor
 FAST 139 ügyességi
 FELIX 138 máskéálós
 FIRESTART 4SD kaland
 FLIGHT SIM.2. 1SD szimulátor
 FORRESTER 136 máskéálós
 FROSTY SNOWMAN 080 ügyességi
 GOLDEN PYRAMIDS 297 ügyességi
 HECTIC 123 ügyességi
 HELI RESCUE 221 ügyességi
 HENRIETTA B.O.S. 1SD szöveges
 HERO TURTLESS 1SD akció
 HYDRA 864 akció
 HYPER THRUSTER 141 lövöldözős
 INDY HEAT 321 autóverseny
 JACK NICLAUS 2SD golf
 JETSONS 316 máskéálós
 JINXTER 2SD szöveges
 JOHNNY QUEST 1SD kaland
 JUMPING JACK 202 ügyességi
 LABIRYNTH 1SD szöveges
 LAST STAR 162 lövöldözős
 LUCKY LUKE 201 társasj.
 MIC.PUSH'M 065 logikai
 MISSION NADA 116 ügyességi
 MOONTOAC 130 máskéálós
 MURRAY MOUSE 111 máskéálós
 NAUGHTY N. 113 nyeregőp
 NEIGHBOURS 187 ügyességi
 NEURONICS 297 logikai
 NINJA RABBIT 2. 288 ügyességi
 NOVA 1SD memória
 NYTHYHELL 1-2 297 szöveges
 PALE MOON 115 ügyességi
 PLASTO 072 logikai
 POT FUN 121 nyeregőp
 POTSWORTH 315 máskéálós
 Q 10 TANKBUSTER 109 lövöldözős
 QUADRANT 281 logikai
 RAINBOW 034 tetris
 REBELL RACER 121 ügyességi
 RELAXED MOTION 102 logikai
 REX 1. 1SD stratégiai
 COOBY & SCRAP. 252 máskéálós
 SEXY PUZZLE 108 puzzle

SEYMOUR G.T.H. 188 ügyességi
 SOCCER PINBALL 134 flipper
 SOKOBAN 1SD logikai
 SOLITAX 157 logikai
 SPELLB.DIZZY 169 ügyességi
 SPHERE 073 lövöldözős
 SPHINX JINX 165 kaland
 STAR SUP.SOCCER 436 menedzser
 STORM 1. 092 lövöldözős
 SUPER SEYMOUR 155 ügyességi
 SUP.SPACE INVA. 25D lövöldözős
 SW.WORLD CUP 079 menedzser
 TENRACT 236 lövöldözős
 THAI CHI 113 máskéálós
 THINGROSS 1SD logikai
 TITANIC.BLINKY 131 máskéálós
 TONIDO 114 csépipitő
 TOYBALLS 089 logikai
 TRAZ.3. 192 falbontó
 TRIPLEX 168 logikai
 TURINIT 2. 269 logikai
 TWIST 044 logikai
 VEGAS CASINO 2. 1SD játéktérterem
 VICTORIS 062 tetris
 WACKY RACES 391 ügyességi
 WAYOUT LAB. 068 labirintus
 WINTER S.SPORTS 1SD sport
 WINZER 1SD kereskedő
 WOODY WARM 338 ügyességi
 WORLD CRICKETT 141 menedzser
 WORLD GEOGRAPH. 1SD kvízjáték
 WORLD OF SOCCER 078 menedzser
 WP.TENNIS 2. 043 sport
 XERTYN X. 151 máskéálós
 YOLK DIZZY 142 ügyességi
 ZAK 1SD tetris
 ZILLION 065 logikai

AMIGA

Turrican 2
 Super Grand Prix
 Live Act Demo Disc
 Games/1
 Games/2
 Charge
 Viking Child - 3
 Test Drive Europe Scenery
 Phenomena Demo
 Tv Sport - 2
 Mission Bullder - 2
 Gonzo Games
 Aster-x
 Rolling Rolly
 Forma 1 GP
 Radio C. Racer
 Megaball
 Teller
 Logical
 Khalaan - 2
 Secret of the Silver Blades - 2
 Chips Challenge
 Centurion - 2
 Denver
 TOKI
 Card Games
 Warzone
 Proflight
 Outzone
 Switchblade 2.
 Meesterbrein
 Kengi
 Billiard
 The ball game
 Stormball
 Billy the Kid - 3
 Move'em
 Shadow Dancer
 3D Construction Set
 Cash
 Brigade Commander - 2
 The Gateway - 2
 Wonderland - 4
 Hero Quest

F-15 Strike Eagle 2 - 2
 Rectangle - 2
 Eye of the Beholder - 4
 Railroad Tycoon - 2
 Halls of Montezuma - 2
 RBI Baseball 2
 Personal Nightmare - 3
 Harpoon Data Disc 2.
 Life and Death - 2
 Wizardry - 5
 Their Finest Hour (B.O.B.) - 2
 The Simpsons
 P.P. Hammer
 Kick off 2. Player Tactics
 Navy Seals
 Corn Crazy
 Gordian Tomb
 Bustrain Megademo 2.
 Coma Demo Pack
 Champions of the Ray - 2
 Battle Bound
 Chuck Yeager F.T.
 Cardinal of the Kremlin
 Muclnu
 Renegade Legion Interceptor
 G.B. Air Rally
 Darkman
 Return of Medusa 2.
 Frenetic
 Spirit - 3
 Death Knights of Krynn
 PGA Tour Golf - 2
 Flight of the Intruder - 2
 Thunderjaws - 2
 Street Rod 2. - 2
 Triango
 Burgerman
 Firestar
 R-Type 2.
 Little Beau
 Outrun Europe - 2
 Rodland
 Stratego
 Terror Liner 2.
 Midwinter 2. - 3
 Summer Night Games
 Cubix
 Terminator 2. - 2
 Predator 2. - 2
 Mercs
 ELF - 2
 Renner
 Roulette
 Go Moku
 Maupiti Islands - 2
 Builderland
 Strip Poker - 2
 Final Fight - 2
 Last Ninja 3. - 2
 Billiard Simulator 2.
 Magic Serpent
 Eishockey Manager
 Sex Tetris
 Fruit Simulator
 Wonderland - 3
 Set Strike Junior
 Dragon's Kingdom
 Captain Planet
 Sim City ASIA
 Z-Out
 Canton - 3
 HAWK
 Battle of Britain Miss. Disc

E programok természetesen nem a legújabbak (már legalább három-négy hónaposak), csak előző hivatalos kiadás helyiálm miatt nem érték be. Mivel semmi sem lehet tökéletes, ezért most a programok típusai maradtak le - bár ezeket már valószinűleg szinte mindenki ismeri. A jövő hónapban megpróbálunk a követeles-ségre törekedni, és a következő 150-200 lemeznyi anyagnak a típusát is

feltüntetjük. Addig is lássuk a magnós programokat, amik mellett a blokk-számok szerepel. (A programok után-töltősek)

C64 kazetta

Fiendish Freddy's B.T.O.F. - 1855
 Plural - 286
 Pitfighter - 1051
 Robozone - 887
 Shuffle - 227
 Shadow Dancer - 846
 Spacegun - 1045
 Alien World - 814
 Night Shift - 633
 Back to the Future 2. - 1158
 Crack Down - 399
 Golden Axe - 1211
 Hunt for Red October - 919
 Chase H.Q.2. - 1262
 Manic Robo-Kid - 1419
 Newerending Story 2. - 986
 Midnight Resistance - 323
 Hammerflot - 827
 Impossable - 765
 VIZ - 2021
 North & South - 1102
 Shadow of the Beast - 1 oldal
 Vendetta - 1846
 Chips Challenge - 565
 Back to the Future 3. - 1156
 Creatures - 873
 Dyer 07 - 1400
 Mercs - 807
 Shadow Warriors - 324
 Adidas Football - 585
 Untouchables - 693
 Myth - 1099
 Tusker - 492
 Films o Quest - 961
 Blood Money - 486
 Space Invaders - 701
 Supremacy - 331
 Sysphus 2. - 421
 Pots Worth - 571
 Budokan - 1950
 Turbo Charge - 2133
 Indy Heat - 566
 Monty Python - 453
 Elvira Arcade - 1112
 Total Recall - 788
 Gem x - 728
 Second World - 436
 Summer Camp - 600
 Over the Net - 358
 Ninja Rabbit - 420
 Terminator 2. - 600
 Outrun Europe - 1269
 Johnny Quest - 564
 Nightbreed - 1145
 Narc 2000 - 666
 Lupo Alberto - 1085
 WWF Wrestling - 924
 Guidkom Expressen - közel fél oldal
 Teenage Mutant Hero Turtles - 3/4 oldal
 Alien Storm - 899
 Last Ninja 2. - 1565
 Strip Poker - 1298
 Robocop - 1400
 Simpsons - 1066
 Rick Dangerous 2. - 511
 Dick Tracy - 1155
 St. Dragon - 651
 Battle Command - 1526
 Dylan Dog - 396
 Manchester United - 468
 Die Hard 2. - x
 Ninja Rabbit 2. - 456
 Black Hornet - 567

1 oldal kb. 2300-2500 blokk, ehhez mérten tudják a magnósok betájolni magukat.

Na tessék! A PC-re nem maradt hely! A jövő hónapban ezt is pótolhatjuk...

News (64, Amiga, PC)	2
Imagination (64)	5
Skooldaze (64)	5
Terrorpods (64)	6
Barry McGuigan Boxing (64)	6
STARGLIDER 2. (64, Amiga)	7
JINXTER (64)	11
MICROPROSE GOLF 1.3 (Amiga)	14
QUEST FOR GLORY 2. — Trial by Fire (Amiga, PC)	18
Adventour	
Times of Lore (64, Amiga)	24
HELPLINE	25
Elsősegély (64, Amiga, PC)	26
Programozástechnika — Screen-editor #2 (64)	27
Plus/4 sorok	
Mindenféle	28
Flight Simulator 2	28
Térkép (Rambo III.)	29
Hirdetések	30
CoVboy Posta	33

Commodore Világ
IV. évfolyam, 1992/5. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felölts kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felöltsen szerkesztő: CoVboy
Borító: Virtual World demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Homoki Péter és Jean
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímre!
Bankcím: (ezt a címet felejtset el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendszel újságot, Evkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk közepő szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárústitó szaküzletekben és paviilonokban,
valamint kapható a következő üzletekben:

ACOMP Kft. Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft. Bp., XIII. Dornyó u. 5.
C= Markabolt, Bp., IX. Telepy u. 29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZAMALK), Bp. XI. Szakassz A.u. 68.
Műszaki Könyvárúház, Budapest, VI. Liszt Ferenc t. 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykorösi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rakóczi u. 4.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.
ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pal u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt. Márton u. 31.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk! Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808
Patria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a szeptember 14-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...

Olyan nehéz ilyenkor a nagy magyar kánikulában bevezetőt írni, amikor az ember legszívesebben a vízben lógatná a lábát. Vannak persze kiváltságosok is, CoVboy sietett a postával, úgyhogy ő már jó megérdemelt szabadságot tölt, miközben tovább teszteli a Pink Panther Co. új termékét. Mi azonban nem lebzselünk, ezt a kis lélegvételű 1 hónapos arra kívánjuk fordítani, hogy befejezzük a '92-es év minden bizonylan legnagyobb bestsellerének ígérkező ponyvategyét, a CoV Evkönyv '92 c. munkát. Előfizetőink már a múlt hónapban értesülhettek erről a dologról, sőt közöttük néhány ezer CoV Evkönyv '92 előfizetési csekket is kisorsoltunk. Ez egy olyan sorsolás volt, hogy mindenki nyert. A témáról kicsit bővebben olvashattok hátul a borító belső oldalán. Az utóbbi idők levelezésének állandó témája volt az újság címlapja, mind a LOGO, mind a grafika kérdésében. No persze a hözöngők közül senki sem tudott produktumot küldeni, bizonyítandó azt, hogy ő

jobbat rajzolna, most teszünk egy kísérletet. Számítógép grafikát helyeztünk el a címlapon, ami Amigán készült. Tessék csak, nyugodtan lehet kritizálni. A másik téma a fejlec LOGO. Tudjuk, hogy nem szerencsés dolog évente új fejleccel jelentkezni, és azt is tudjuk, hogy "...lehetett volna jobb is..." stb. A következő számban a borítón belül elhelyezünk pár fejlec LOGO tervet, most az egyszer a döntést szeretnénk rátko bízni, hogy a CoV végre megtalálhassa a végő arculatát. Tehát ne feleddétek, a jövő hónapban népszavazást tartunk a CoV fejlec LOGO-ja ügyében! Sokan panaszokdtek, hogy a hirdetések ömlesztett kivitele nem a legjobb húzás volt, hiszen az összes hirdetést végig kell nézni, ha valaimt kerestek. Visszatérünk tehát a hirdetések tematikai csoportosításához.

Ja, és majdnem elfelejtettük, a nyár hátralevő idejére jó pihenést kívánunk mindenkinek, s nem utolsósorban jó szórakozást lapunk olvasásához...

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

1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Hanula Zsolt, Vác
Király András, Sopron
Kóros Péter, Kecskemét
Kovács András, Kóny
Kulcsár Gábor, Budapest XIII.

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Mészáros Imre, Szentés
Radó Zoltán, Budapest IV.
Révész István, Deszk
Szak Dániel, Budapest XIII.
Tóth Akos, Békéscsaba

A CoV 25-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

JINXTER (64); RAMROD (Amiga)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 24-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést nem kaptunk, a nyere-ményalap (5 doboz lemez) a következő sorsolásra megy át!

NEWS

Kaland/RPG

(64), (Amiga), PC

Tömör, de gyászos hír! Kiadták PC-re a Magic Candle folytatását a **MAGIC CANDLE II**-t. Szegény PC-sek. Akinek volt szerencséje átfutni azt a pár oldalt a CoV 23-ban, és lesz szerencséje azt a maradék pár oldalt a CoV Évkönyv'92-ben, az bizonyára sikontva menekül, jézus mária ezt miért kellett? No persze egy kicsit még lehet pihegni, a 64-es és Amigás változatnak egyelőre se híre, se hamva.

(Amiga), PC
Trattattattattam! Itt van amire úgy áhítottatok, az új Sierra stuff, ami egészen véletlenül az **ECO QUEST** főcímet, illetve hogy azért ne legyen olyan egyszerű az élet a **THE SEARCH FOR CETUS** alcímet viseli. Ez egy új Quest sorozat, mert már unalmas a többi mögött az MCMLXXVI római számokat látni. Tintahal, cet, akvárium, hínárok, víz... ezek a szavak is jelzik, hogy főhősünknek Addam-nak elsősorban víz alatt kell helyt állnia. Bizonyára elég nagy sületlenség ez is, mint a többi. Az Amiga válto-

zat még készül, PC-n már itt van a nyakunkon a Sierra imádók öröme.

Amiga, PC

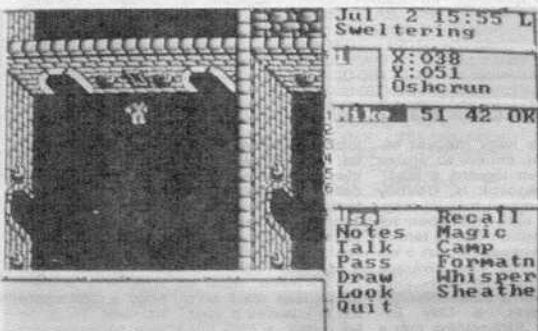
Ismét egy új név, a **New World** dobta piacra a **PLANET'S EDGE** nevű sci-fi szerepjátékát, annyhán megtűzdelve akció és stratégia elemekkel. Mi más is lehetne a cél, mint bizonyos bolygó(k) megtisztítása az idegenek hatalmától. Kalandunkat egy elképzelt csillag-térképen folytathatjuk. Egy kicsit Starflight-szerű betűsek is jellemzik a játékot, amely Amigán is napvilágot lát hamarosan.

PC

Az Origin sem tétlenkedik mostanában. Az **ULTIMA UNDERWORLD: STYGIAN ABYSS** méltó folytatása a már megkezdett sorozatnak. A kivitelezés az **ULTIMA IV**-et, a 3D perspektíva itt-ott a Castle Master-t idézi fel egy halandó PC-s számára. Rendkívül jól kidolgozott, aprólékos programozói munkát tükröz, kihasználva az egyes bővítési lehetőségeket is. Kimagasló színvonalon megalkotott logika, gyors menükezelés. Feladták a leckét az Amiga átirat elkészítéséhez.

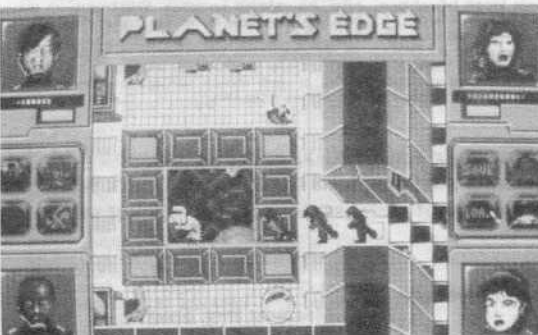
▼ A Magic Candle 2 is megállja a helyét!

▼ Sierrák új hülyesége — Eco Quest



▼ Egy kis sci-fi — Planet's Edge

▼ Ultima Underworld — hát még mindig nem volt elég?



Szimuláció

(64), (Amiga), PC

Ha mondjuk nem adventure/RPG/stratégia/manager rajongók lennének, hanem mondjuk a Summer Games-szerű sportjátékokat imádnánk, most marhára tudnánk örülni a **US Gold — MEGA SPORTS GOING FOR GOLD**-jának. A MEGA jelzőt

mindjárt nem érezzük tűzásnak, ha megtudjuk, hogy nem kevesebb, mint 31 (harmincegy!) sportgiban tehetjük tönkre a joyt. 64-en kezettán is élvezhetjük, reméljük a Plusisok sem sokáig maradnak ki eme megalévezetből.

(64), Amiga

Figyelem, ismét felkészülni, rajt! Jön a Test Drive CLXXVIII! Geoff Grammond, a Stunt Car Racer, és a Revs írója most meg-

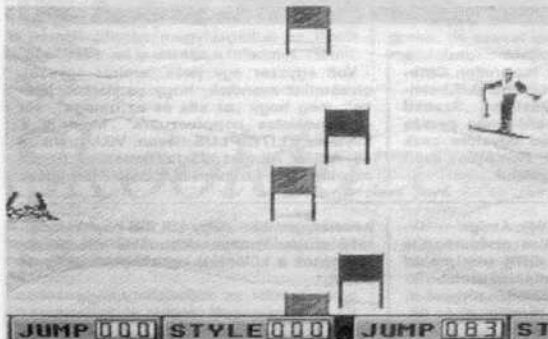
próbált nem csak grafikai, hanem tartalmilag is újat adni az eddigi 177 db. TEST DRIVE után. Ilyen apróságok, mint 26 választható autó, az időjárás viszonyosságok bevonása a dolgokba, vagy a 16 pálya (természetesen az összes az eredeti hű mása)... A valódi neve egyébként roppant fantáziásan hangzik: **FORMULA ONE GRAND PRIX** a Microprose-tól. Amigán csak 1 Megán megy.

64-es újdonság következnek! Na nem kell annyira lelkesedni, azért annyira nem erőltették meg magukat az **Electronic Arts**-nál, hogy valami értelmeset alkossanak, de 64-es, és ez a lényeg, ami a mai inséges időkben üdítőleg hathat. A neve **BUDOKAN**, és egy szimpla Karate játék, leginkább az International Karate-ra hasonlít, de legalább van kazettára is...

64. Amiga, PC

Találós kérdés: Egy őrült kis fehér labdát dobál, egy másik őrült egy bottal hadonászik, a többi 250 millió őrült (vagyis az Államok teljes lakossága) totálisan el van ájulva a dologtól. Mi ez? A megfejtés

Super Ski-ből sosem elég. Ez itt a 2.



Stratégia

(64), Amiga

Itt egy roppant eredeti témát feldolgozó stratégiai játék az SSI-től. 1861-ben vagyunk, és a játékos Abraham Lincoln (vagy Jefferson Davis) szerepét fogja eljátszani a kb. 200-adszor „megjátékostott” amerikai polgárháborúban. Egy kis Diplomacy beütés is van az egyébként NO GREATER GLORY-nak nevezett játékban, tehát akár

természetesen a **baseball**. És ha ez a baseball **TONY LA RUSSA'S**, és ráadásul **ULTIMATE**, akkor megjelent hozzá 5 scenarío disk (64-en csak egy).

Amiga, PC

A **Loricéis** is régen hallottt magáról. Most egy sí szimulátor 2. részét hozták ki a piacra, **SUPER SKI 2** néven. A szialalom és a Hot Dog mellett a sífutás, siugrás trükkjeit is tanulmányozhatjuk. A kidolgozás hagyományos, sok újat nem látunk a játékban.

Amiga

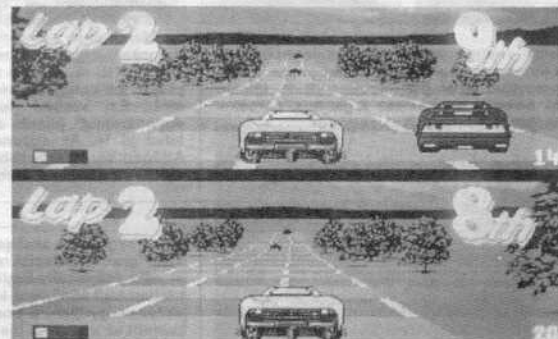
A **CORE** is nyomul egy autóverseny szimulációval. A **JAGUAR XJ220** Amigán csak 1 Megán fut. A két játékos játékot képernyőfelezéssel oldották meg. A táj nagyon

szépen kidolgozott. A pálya mentén zöld kertekkel, sziklafalakkal, folyóparttal egyaránt találkozhatunk. A versenyt különféle akadályok és természeti események (pl. eső) is befolyásolják.

Amiga, PC

Még mindig **Microprose** és egy kémszimulátor. A neve: **COVERT ACTION**. Minden ifjú James Bond palánta megtalálhatja benne szíve vágját. 26 küldetésben kémkedhetünk, lehallgathatunk, nyomozhatunk, lövöldözhetünk, ordíbalhatunk (pl. „Dobd el azt a pátványt te mocskos revolvr!”), meg hasonló marhaságok. A többes szám első személy természetesen az Amiga és PC tulajdonosokra vonatkozik.

Nyomjuk a gázt a JAGUAR XJ220-ban



az európai nagyhatalmakat is szervezhetjük az össznépi pankrációba.

(64), Amiga

Akik játszottak már a Spirit of Excaliburrel, azok bizonyára szívesen szorítanak egy kis helyet a **Virgin** új stratégiájának, amely a **VENGEANCE OF EXCALIBUR** nevet viseli. Ha Iberia, akkor a Spanyolok. Vezesük győzelemre tehát seregünket...

(64), Amiga, PC

Hódítók előrel! A **Microprose** új stratégiájában a **GLOBAL CONQUEST**-ben min-

dent beleadhatunk, amire egy igazi hódítóknak szüksége lehet. A 2D kivitelezés talán szegényes, de kártyófel bennünket a kiváló stratégia, az ezernyi variálható elemmel.

(64), Amiga, PC

Az SSI stratégiai játékaiknak fő elkövetői, Gary Grigsby (second Front, Western Front) és Norm Voger (Conflict Middle East) is új programozványokat ejtenek a gyanútlan stratégia-rajongók nyakába. Gary bácsi a **CARRIER STRIKE: SOUTH PACIFIC**-et, Norm bátyó pedig a **CONFLICT KOREA**-t.

Viva Espana — Vengeance of Excalibur



(64), Amiga, PC

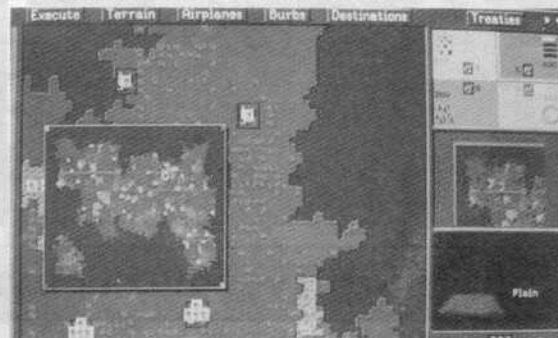
Az AD&D után újabb TSR játékok jogát veszi meg az SSI! Az első a sorban a **LINE IN THE SAND** stratégiai játék. Ebből valószínűleg egy véget nem érő sorozat lesz, ami sorra veszi az emberiség kisebb nagyobb háborúit. Az első rész az iraki háborút dolgozza fel, az utolsó kb. 2000 év múlva fog megjelenni és a neandervölgyiek-

cromagnoniak meccsen fog alapulni a történet...

Amiga, PC

Ha azt mondjuk **PIRATES!**, már bizonyára mindenkinek borsózik a háta, meg bizserog az uja is, hogy valami hasonlóval hozza össze a sors. Nem kell már sokat várni, itt van az **1869** a **Max Design**-től. A játék a címének megfelelő korban játszódik, ami-

Totális hódítás a Global Conquest-ben



kor is egy hajó kapitányként kell kalandoznunk mindenfelé a világban. Kereskednünk, harcolni stb. kell, s eközben kordában kell tartanunk a legénységet is. 64-es változatról egyelőre nincs tudomásunk.

Amiga, PC

Ha azt mondjuk Dúne, bizonyára mindenki odafigyel, hiszen mint videó alkotás a mai napig előkelő pozíciót foglal el a siker-



listán. A Virgin mind megszámitógépesítette a történetet, melyben a fűszer játsza a legfontosabb szerepet. Szuper játék, igazán jól sikerült animációk, izgalmas percek hozhat minden sci-fi rajongónak.

Amiga, PC

Az utóbbi időben, ha egy új software-ház jelentkezik első játékkal, az igen kellemes

doigokat ígér! Gondoljunk csak a DELPHINE-re. Most a tők ismeretlen **Cine-play** adott ki egy új játékot **FREE D.C.I** címmel. Ez szabad fordításban „Szabad egyenáramot” jelent, de attól még persze lehet jó is. Az egyenáram egyelőre csak Amigán és PC-n szabad. Reméljük, azért előbb utóbb 64-en is megjelenik.

PC

Volt egyszer egy játék, amiről egyesek olyasmiket mondtak, hogy „a játékok játéka”, meg hogy „az alfa és az omega”, sőt „a csodálatos nonpluszultra”. Most itt a folytatás **ELITE PLUS** néven. VGA grafikus és AdLib hangkártyákra tervezve. Ebből már látni is a szomorú hírt, csak PC-s játék.

Arcade

64, Amiga

Az **Ocean**-tól már megszoktuk, hogy különféle ügyességi játékokkal lépik el az adathordozókat, nem utolszó szempont az sem, hogy a 64-eseknek is dobnak egy kis morzsát. Így van ez az **ADDAMS FAMILY**-vel is. Gomez barátunkkal kell kavarnunk a különféle növényi nyavalyák között, miközben váratlan akadályok bukkannak fel... Hihetetlenül gondolkodtató stuff.

(64), Amiga
A **Psygnosis** akciójátékait elsősorban a szép grafika jellemzi. Az **ORK** sem marad el az eddigiektől. Egy fantasztikus labirintusban kell lógnunk a különféle szörnyeket, közben gyűjteni a pontszámainkat, és teljesíteni az újabbnál újabb pályákat.

Amiga

Már megint **Microprose**. A **SPECIAL FORCES** egy olyan stuff, ami tulajdonképpen semmire sem hasonlít. Na jó, egy kicsit a **LASER SQUAD**-re. Szokásos Microprose kivitelezésű, azaz gyönyörű akció-stratégia

keverék, amiben négy „ELITE-boy” minősítésű super kommandósunkkal irhatják az Amigások a különféle unszimpatikus egyedeket.

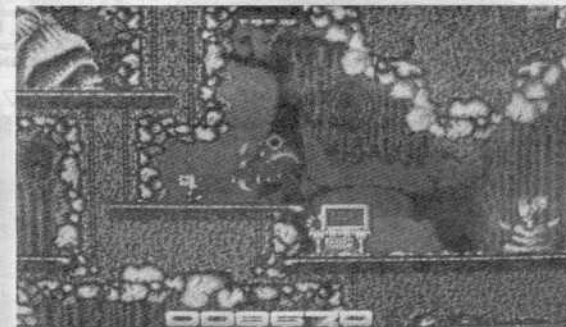
Amiga

Ez a hónap sem múlik el horizontális scroll-szerű puff-puff lövöldözős játék nélkül. A **PROJECT-X** a **Team-17**-től egy nagyon szép játék, de ezzel mindent el is mondtunk róla. Tűz, láva, rakéták, egyre nehezebb szintek, jó hanghatások, ámulatba ejtő grafikai trükkök... Csak azt nem értjük, miért kötötték 1 Megás bővítéshez?

Gomez barátunk ágról pattant — Addams Family



Az ORK grafikája OK, de milyen a játék?



Szoftver-házak címei (közkívánatra):

Abacus Software
5370 52nd Street
Grand Rapids
MI 49508, USA

Access Software
545 West 500 South
Bountiful, UT 84010
USA

Accolade
550 S. Winchester Blvd.
Suite 200, San Jose
CA 95128, USA

Anco Software Inc.
P.O. Box: 292,
Burgettstown
PA 15021, USA
Discovery Software
163 Conduit Street
Annapolis, MD 21401, USA
SSI (Strategic Simulations Inc.)
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
2901, USA

Eagle Tree Software
P.O. Box: 164, Hopewell
VA 23860, USA
Electronic Arts
1820 Gateway Drive
San Mateo
CA 91024, USA
Origin Systems Inc.
138 Harvey Road,
Building B.,
Londonberry
NH 03053, USA

Epyx
600 Galveston Drive,
Box: 8020, Redwood City
CA 94063, USA
Sierra On Line
P.O. Box: 485,
Coarsegold
CA 97006, USA
UBI Soft
1 Voie Felix, Eboue
F-94000 Cretil
France

Imagination

A játék címe: **KEPZELET**, már utal is rá, micsoda szörnyűség. A játék nehéz, ezért most csak az első részét írom le. Kezdszkor pont a gépünk előtt ülünk, játékra készen. Tegyük be a lemezt a gépbe (**PUT DISK**), a berregés után nézzük meg a monitort (**EXAMINE SCREEN**). Egy menüt látunk, pár program címével. Nyomjuk meg pl.: az egyes gombot (**PRESS 1 BUTTON ON COMPUTER**), majd várjuk meg, hogy betöltődjen a program. De hoppá! Mi ez? Egy időgép mellett találjuk magunkat! A fognak remegését növeli az itt tartózkodó időúr (**TIMELORD**) is. Micsoda rémséget kell itt tenni? Miután megvizsgáltuk az illetőt (**EXAMINE**), el is darálja a feladatot. Holmi

úrról zaggyál, stb. Vizsgáljuk meg az értesítést is. Ez a szokásos szöveg (ha elakadtál...). Húzzuk meg a kart (**PULL LARGE LEVER**), és már dematerializálódunk is... az ürbe, pontosabban egy mentőkabinba. Az ablakból egy üres űruha mosolyog vissza, egyebet tenni nem tudunk. Váltunk nézetet (**view**), meglátjuk az ablakot (nyílást), mely kivezet innen. Sajnos computervezérelt, ezért be kell kapcsolunk az itt rozsdásodó számítógépet (**PRESS SWITCH**). Fémcs hang csattan fel, a gép elmondja, hogy 5 PAL sokezer, és hogy hívjuk csak **PAL**-nak. Itt található még két gomb, de ezeket megnyomva csak a kabin mozdul el kismértékben. Inkább nyitassuk

ki a fedélzeti nyílást (**OPEN HATCH**). Zszegve kitérül, mi pedig holmi űrhajónál találjuk magunkat. Gyerünk dél felé (**South**), és eljutunk a folyosóra. A folyosóról lehet felé a vezérlőbe árnunk, ahol nincs semmi. Még délebbre viszont egy vödört találunk. Innen keletre van a hálószoba. Ha lefekszünk aludni (**sleep**) azt álmodjuk, hogy otthon a ZX-81-ünkön a **SPACE INVADERS**-el játszunk, tehát fel is riadunk a rémálomból rögtön. Az ágyat vizsgálva találhatunk egy kötelet (**EXAMINE BUNKBED, TAKE CORD**). Innen keletre van a csillagvizsgáló, ahol a föld térképét leljük meg. Megnézve csak áradozva gondolunk vissza hazánkra, szóval inkább irány észak. Az itteni ételautomata nem működik, mert nincs áram. Innentől az olvasóra bízok mindent (a gép csak azt mondja **Help**, holmi használád a fantáziád). A játék grafikája túrható, a történet pedig logikus.

• **Dlós János, Szolnok**

Skooldaze

A prg. nem ma készült, de egyrészt annyian kérték, másrészt jól el lehet vele szórakozni (egy ideig).

A lényeg: Kezdsésként megnézhetjük az iskolát, majd átkereszthetjük a nyolc főszerelőt.

DIÁKOK:

ERIC — őt irányítjuk a játék folyamán
EINSTEIN — 'A magoló' (ezt a játék során tapasztalhatjuk)

BOY WONDER — ő a csúzlival szokott szórakozni, és 95%-ban talál is

ANGELFA — az öklét szokta használni, szintén elég jól

TANÁROK:

Történelom — **Mr. CREAK** (egy csoszogós öreg tata)

Földrajz — **Mr. WITHIT** (zsebetett kézzel mészki)

Tudományos tanár — **Mr. ROCKIT** (korcsolyával jár)

Az igazgató — **Mr. WACKER** (nem nehéz felismerni)

A JÁTÉK:

Port 2-ről irányítható vagy a következő billentyűkkel:

'P' — jobbra megy

'O' — balra megy

'Q' — felmegy a lépcsőn

'A' — lejön a lépcsőn

'S' — leül (a földre ill. a székre) és feláll

'F' vagy a 'SPACE' — csúzlit használata

'H' — út

'L' vagy 'J' — beint

(Az **EXAM ROOM**-ban az 'L' billentyű segítségével felugorhatunk a székre és elérhetjük a... vigyázat, nem mindig sikerül.)

A játék célja, hogy lehetőleg ne gyűljön össze 10.000 hibapont (**LINES**), mert ekkor **Mr. WACKER** üldözőbe vesz, és ha elkap, közli, hogy 'ki vagyunk rúgva' szeretett iskolájából. Pontokat is gyűjthetünk, sokféleképpen:

- a falon látható piros és kék 'izéket' kell csúzlival eltávolítani, a 2. emeleten pedig az 'L' billentyű használatával elérni
- más gyerek hibapontját is hozzáadja pontszámainkhoz a gép (nem mindig!)

Hibapontok gyűjtésének módja:

- ha **EINSTEIN**-t bántalmazunk, akkor beköp egy tanárnak (csak akkor kapunk hibapontot, ha a tanár elhiszi, amit **EINSTEIN** mond);
- ha leölvünk egy tanárt és nem futunk el jó messze;



- ha vereksznünk, csúzlit használunk, leülünk a földre vagy beintünk, és tanár van a közelben;
- ha nem megyünk be az órára;
- ha bemegyünk valamelyik tanárba, vagy más tanár órájára;
- ha pedig sorozatban sokat rosszközdünk, megjelenik szeretett igazgatónk és 2.000 hibapontot ajándékozik, mivel nasty boy-ok voltunk (Nem né a WWF-ból);

A játék közben különböző termekbe kell menni órákra.

DINNER — ebéd: a földszinti folyosó közepén kell lennünk;

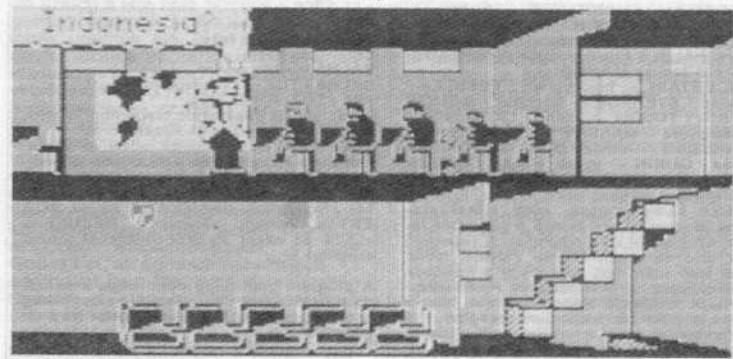
Playtime — játékidő: azt csinálunk, amit akarunk;

Library, Reading Room stb. — lásd a térképnél;

A teremben lehetőleg ne az utolsó padba ülünk, mert ez **EINSTEIN** helye és annyiszor lök le a székről, ahányszor odaülünk. A tanár kérdéseire csak **EINSTEIN** tud válaszolni.

Néhány jótanács:

- ha nem használunk térképet, akkor **EINSTEIN**-t kövessük, mert mindig egy helyre kell mennünk;
- órán ne mészkiáljunk, mert hibapontot kapunk;



• ha belövünk egy tanárt, és pont egy 'izé' alatt ül, löjük fejbe, mert a felpattanó golyó eltalálja az 'izét'.

Térkép

1. **Folyosó** — ide kell jönni 'ebédelni' (DINNER)
2. **Tornaterem** — semmi jelentősége
3. **EXAM ROOM** — vizsgaterem
4. **WHITE ROOM** — fehér terem (bár a neve ellenére szürke)

5. **Tanári szoba**
6. **Igazgatói szoba**
7. **Library** — könyvtár
8. **Reading room** — olvasóterem
9. **Map room** — térképszoba
10. Ez csak azért van, hogy szép kerek számú legyen a helyiségek mennyisége (he-he);

• HoJo (Hoffer József), Szombathely

6	7	8	9	10
5	4	3		
1			2	

Terrorpods

A gyári kiskönyvecskében nem sok érdekes találtam, de a kazettaborító szemelőnél sikerült. (Nocsak! Már Szolnokra is belibeggett a szele az új Informatikai Törvény-tervezetnek? — CoVboy)

A háttér nagy vonalakban.

A galaxis távoli, kivéles pontján egy elátkozott kis bolygó, a *Colian* bolyong, s mégis kftünik gazdag ásványával, amikért az emberek ölni képesek. A *Detonite*, ami erősen struktúrálja a paradoxálisan regenerált molekulákat a ... (a franc sem tudja értelmesen fordítani) (Akkor egyáltalán miért kezdte el? — CoVboy). A *Quaza* az energia-adó kristály, s ott van még az *Aluma*, ami az emberek által ismert legerősebb fém. (1 mm átmérőjű szál meghajlás nélkül elbíri egy túlhízott tehenet a bikájával a hátán ...) (Ha jól sejttem, az a bika Én voltam?) Maradjan közöztünk, én csak egy olyan fémét ismerek, ami ezen tekintélyes tömeget képes megtartani, ez pedig nem szál formájú, hanem lapos, kör alakú, általában szam van az elején, és eme nevelődat ellátásához sok kell belőle — CoVboy)

Hiába ahol ilyen anyagok találhatóak a baj sosem jár messze.

Az évek alatt egy egyszerű bányász szövetség átkalodott a *Colian*-en. 6 bányász kolóniát állítottak föl, és mindegyik az ásványával, járműveivel, raktárával, leszálló helyével hozzájárult, hogy együtt egy komplett

bányászati szállító hálózatot hozzanak létre. Minden jól ment...

Am egy nap a hadsereg eljött, hogy felszámolja a bányászüzemeket, és fegyvereket gátróson az *Aluma*-ból. A védelmi rendszerek készek voltak megvívni a planéta bányát. S ezek működésbe is léptek... Ezek vagyunk mi. Egy kicsiny DSV hajóval, lézerezem, rakétákkal.

'SHIFT' + 'RUN/STOP' — PLAY

Egy kis idő után leáll a töltés. Na shoot em up rajongók ragadját meg a joy-t és nyomjátok meg a 'SPACE'-t. Egy *Invaders* típusú játékkal üthettek el az időt. No, de ha a tűz gombot nyomjuk meg a 2. portban, akkor töltődik tovább.

Miután a kezelőbillentyűket végigbámultuk kezdünk a dolog érdemi részébe. Láthatunk egy távoli hegyiséget, ami úgysem jön közelebb, egy ufót lebegni a hegyek fölött, de a változatoság kedvéért az sem jön közelebb, a talaj, ami nem mozog. No meg a műszerfal, amin egyetlen említésre méltó dolog sincsen. Ne lövünk az anyuárhajóra, semmi értelme. Néha 5 ránk löv egy-egy rakétát. Ilyenkor nyomjuk meg azt a hosszukás gombot a gépen és a rakéta szétmegy a pajzson. Nyomjuk meg az 'M'-et s így egy térképet kapunk. Jelöljük meg a kurzorral hova akarunk menni és váltunk vissza. (Mégégyzer meg kell nyomni az 'M'-et) Lent közepén egy kis fekete négyzet látható. Ez egy ún. radar. Később meg szükség lehet rá.

Ha minden O.K. előttünk van egy sárgásbarna izé, ami ha mozog, azonnal lövük le. Ez úgy történik, hogy vagy lézerezünk szétlőjük a farát (a 'W' billentyűvel lehet átváltani fegyver opcióba), vagy rakétát küldünk rá. A 'P'-vel élesítjük, a kurzort rávisszük a célpontra, tűz, és a bal felső sarokban megjelenik egy számláló. Állítsuk be a célon lévő keresztet úgy, hogy a metszése a lehető legoptimálisabban helyen legyen, várjuk meg amíg a számláló eléri a nullát és nyomjuk meg az 'L'-et. Már meg is az égi áldás. Ha nem mozog az a valami akkor kérjünk róla információt. Ha a három ásvány neve közül ez az egyik, akkor a 'B' billentyűvel vegyük föl, vagy az 'R' billentyűvel hasznosítsuk. Ha nem látunk semmit, akkor nézzük meg a radart. Ha egyéni több pont van rajta akkor forogjunk össze-vissza ('Z') és menjünk előre hátra ('Q', 'A') míg meg nem találjuk. Ha az információban a **Terrorpod** jelenik meg akkor az lézerezni lövük meg és vegyük föl. Tehát a billentyűvel emlékeztetőnek:

'Q', 'A' — előre, hátra

'W' — fegyver/info

'J' — kurzormozgatás

'Z' — 180°-os fordulat

'M' — térkép

'SPACE' — pajzs

'B' — felvétel

'P' — rakéta élesítés

'L' — rakéta kioldás

'R' — beépítés, hasznosítás

Amúgy a játék célja, hogy összegyűjtsük az iparilag fontos ásványokat, összeszedjük a **Terrorpod** komponenseket, kinyírjuk a **Terrorpodokat**. Egyszerű nem? Hát akkor mire várunk még?

• Mucsányi Gábor, Szolnok

Barry McG.Boxing

Futtatás után kiválaszthatjuk, hogy hány játékos legyen (JOY a PORT1-ben). Egy játékos esetén választhatunk, hogy új bokszszóval megyünk, vagy a már játszottal folytatjuk (Az első bokszmeccs előtt értelemszerűen csak a **NEW BOXER-t** választhatjuk). Utána azt állíthatjuk be, hogy hogy nezzünk ki:

RACE — bőrszínünk / **HAIR** — hajszínünk / **COLOR** — mezünk szín / **STYLE** — stílusunk / **IMAGE** — képmásunk

Ezután két opció közül választhatunk:

NEW PRO — A játékban az utolsó helyről indulunk

CONTENDER — A játékban a 10. helyről indulunk.

(Természetesen, ha **GET BOXER-t** választottunk az elején, akkor ez az utolsó kétfő választási lehetőség kimarad.)

Utána a gép kirajzol minket, majd közli néhány tulajdonságunkat:

AMICE — képmás / **ATTITUDE** — testtartás / **STAMINA** — életerő / **AGILITY** — gyorsaság, mozgékonyaság / **STRENGTH**

— erősség / **ENDURANCE** — túrképesség / **BEST PUNCH** — legjobb ütés / **RECOVERY** — gyógyulás

Ezek mögött a tulajdonságok mögött a következők szavak állhatnak:

UNCERTAIN — bizonytalan / **FEEBLE** — erőtlen / **AVERAGE** — közepes / **MIGHTY** — erős / **TOUGH** — kitaró / **LIGHTNING** — villámgyors / **MASSIVE** — zömök, erős

SLUGGISH — lomha / **BODY SHOT** — test lövés / **QUICK** — gyors, élénk / **CONVINCED** — meggyőző / **POOR** — szegényes / **ERRATIC** — szabálytalan

Ezután kiválaszthatjuk, hogy kikkel akarunk játszani. (Csak akinek a sorszáma fehér, azok közül választhatunk). A képernyő bal alsó sarkában látható **PURSE** felirat

alatt lévő szám, azt jelzi, hogy a meccsen mennyi pénz kerül felosztásra. Ha kiválasztottuk a megfelelő embert nyomjuk meg a piros gombot és nyugodjunk be.

Na várjunk csak azzal a hátfállal, nem a néget alakítjuk a **ROCKY IV**-ből Kirjra a gép ellenfelünk tulajdonságait is, majd az

ACCEPT-re cíkelve kezdődhet a meccs. Vagyis még csak erősségeinken állíthatunk. Nem tudom mindegyiket, hogy mit jelent, ezért nem is írom le őket. A **CONTINUE**-val kezdődik a meccs. Baira főt látható az erősségünk számmal jelezve. Az ütések a meccs folyamán:

FEL — védekezés

JOBBRA — ütés fejre

LE — ütés hasra

BALRA — ütés mellre

BALRA+TÜZ — ütés fejre horoggal

FEL+TÜZ — ütés állra.

Ha az előbbi irányokhoz tüzgombot is nyomunk, akkor emberünk közelebb üt.

TAKTIKÁK: Sose hagyjuk abba az ütéseket, mert akkor rögtön elkezd ütni ellenfelünk, és az nem jó dolog. Valamint meccsek után érdemes azt csinálni, hogy ami-

kor kiválasztjuk ellenfelünket, ne az **ACC EPT**-re, hanem párszor a **REFUSE**-re vigyük és akkor az erőbeállításnál többet érthetünk el.

A program grafikaiag nem maga a csúcs, de a játék kedvet nem vesz el valószínűleg azoktól a játékosoktól, akik szeretik a sportjátékokat.

• Noname

STARGLIDER 2.

Valaha, mintegy két évvel ezelőtt a CoV 10 Tökmákban már volt szó egy bizonyos Starglider nevű repkedős stuffról. Nos, olvasói levelek tükréből azt mértük le, arra még csak-csak rá lehet jönni, hogy mit mivel irányítunk (az említett számban szerepel az irányítás és a műszerfal felépítése is), de mi a cél, milyen feladatokat kell megoldani stb. Tekintettel arra, hogy közben már rég elterjedt a 2. rész is, most ezt helyeztük nagytitónk alá. A C64-es változat még mindig nehezebben kezelhető, hang nélkül, az Amiga változat élvezetesebb, ötletesebb grafikai elemekkel rendelkezik, egyszóval a játékot MI Amigán játszottuk szívesebben, annak ellenére, hogy a 64-es változat is jól sikerült. Aki teljes leírást vár, az most lehet, hogy csalódni fog, az elmúlt havi Space Rogue mega-leírás után talán kicsit unalmas is lett volna egy hasonló volumenű játékról ismét kb. 10 oldal össze-vissza fecsegnünk. Következzék tehát inkább egy bő tipp-halmaz.



rák... Az újonnan kitervelt haditerv így szót:

„Amely bolygók leigázása lehetetlennek bizonyul, azokat a bolygókat fel kell pörkölni.” Így, kihalt, vagy kigázolt bolygókat magunk mögött hagyva, egyre beljebb kell nyomulnunk a szom-

Az idő persze közben halad, s tettekre csupán az *egronok* oldaláról kerül sor, akik szorgosan építik a **Millway** bolygó hét holdján a védőpajzsgenerátorokat. Valaki elindul: ...Az **Ikarus** (kis, könnyű fegyverzetű síklo) ismét startol, s az unió-szindikátus egy **Meccran** nevű humanoid lényt választott a hajó kapitányának.

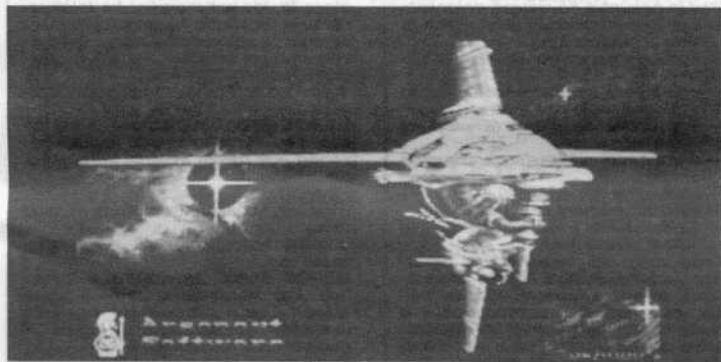
Az **Ikarus**-ra visszatérve; a kis űrrepülő szinte minden fegyverrel rendelkezik, és szerkezete lehetővé teszi nagyobb távolságok megtételét is. Van azonban egy probléma... Itt már nem egy **Starglider**-hez hasonló óriás űrmaszátot kell megsemmisíteni. Az *egronok* ugyanis, tanulva vereségükből, egy stabil pontra, azaz egy bolygóra helyezték legfőbb támadófegyverüket.

Nos, mi lesz akkor **Meccran** pilóta feladata; kérdezhetnénk...

Mindenekelőtt meg kell szereznie egy nagyerejű fegyvert, amely el tudja pusztítani a szuper-lézert. Ez a fegyver egy Neutron-bomba, amely az illegálisan még működő bolygóközi raktárakban szerezhető be. Persze az árubeszerezés valamit-valamiért alapon történik, így ércekkel, ásványokkal, de akár egy láda borral vagy egy pilótaüléssel is keveskedhetünk. Kőborlásunk a naprendszerben egyáltalán nem lesz könnyű, mivel az *egronok* robotgépei, és telepített egységei igencsak akadályozzák utunkat. Ilyenkor bizony harcra kerül a sor, amelynek végén — a jobbik esetben — mi kerülünk ki élve. Egy bizonyos fokú védelmet nyújt ilyenkor, a hajót körülvéő védőpajzs. Ha ez, vagy energiánk elfogy, sürgősen pótolnunk kell.

Az energiapótlás lehetőségei:

1. **Vulkánágaz:** Például a **Dante** bolygó felszínén még működő termokonkláris vulkánok találhatóak. A vulkánokból gyakran tűz láva, és vulkántörmelek tör felszínre. Az **IKARUS** egyik legpraktikusabb része, hogy ezt a természet adta energiát is fel tudja használni anélkül, hogy a hajó károsodna. Ahhoz, hogy ilyen energiához jussunk, el kell helyezkednünk a vulkán peremén úgy, hogy a törmelekek felénk repüljenek. Így mindhárom energiatajtányunk feltöltődik.



△ **Bizalomgerjesztő címképernyő** (Amiga)

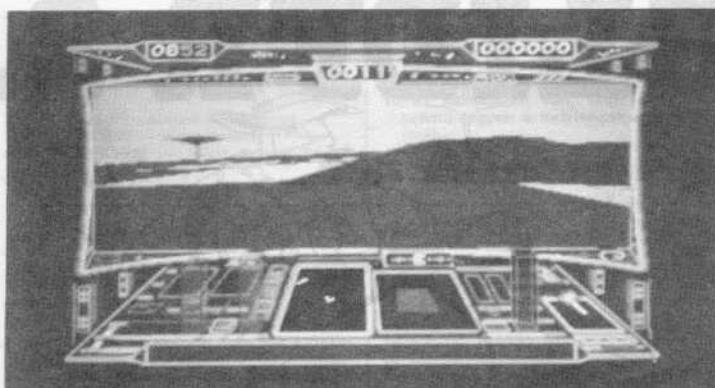
Képzeliük el, hogy szűk két emberöltővel ezelőtt a **Novenia** bolygót a sötét és gonosz *egronok* szállták meg, és hajtották uralmuk alá. Egy rést ütöttek a **Perfec-Solice** naprendszerben, amely köztudottan a Szabad Kereskedők Szövetségének (F.O.F.T.) területe. Akié az a naprendszer, az bármilyen hatalomhoz hozzájárhat. S, hogy miért? Mert, ez szabaderület (egyelőre), ahol a Galaktika minden terméke be és kivihető vám és tilalom nélkül. A tét tehát nagy volt...

Szerencsére, gyorsan megjelent egy kis, ismeretlen űrhajó, amely egy hősi akcióban megsemmisítette a **Star Gilder** I-et, az *egronok* vezérhajóját. Az *egronok*kat igen meglepte ez a váratlan fordulat, s még mielőtt még nagyobb sebet ejthettek volna rájuk, teljes visszavonulást „fújtak”.

Nem lennének azonban a Galaxis szuperzajtíkok, ha ezt annyiban hagy-

szédos naprendszerbe, a **SOLICE**-ba, ahol meg kell kezdenünk új csúcshajókat, a szuper-lézert összedaláltatni, és az ehhez kapcsolódó védőgenerátorok kiépítését. A hatalmas energiaigényű lézer, a telepített generátorokból nyeri az energiát (s hogy ezek honnan, az az *egronok* titka). Ez egy egész Nap erejét fogja fejleszteni, amely bolygók pusztulását tudja pillanatokra felejtőrsíteni.

Mi is lehet a cél? A szabad kereskedők központi bolygójának, a **Noveniának**, a totálsemmibe való eltüntetése. Ezzel persze a lázadó probléma még nincs megoldva, hiszen lázadók mindig voltak, vannak és lesznek, csupán az kérdéses, hogy sikerül-e „egyesülnük”. Az óriás partizáncsoportok ugyanis a bolygókereg alatti földalatti rendszerekben szervekednek; egyébként a kalózok és a csempészek is az ő oldalukon állnak.



△ **Valahogy már megint földet értünk** (Amiga)

2. **Energia-vezetékek:** Az energiavezetékeket megcsapolva, ugyanígy energiánkat pótolhatjuk. Az energiavezetékek két piros energiakapú között található, és a generátorokból szállítják az energiát a szuperlézereknek. Ahhoz, hogy ily módon tölthesük fel tartályainkat, két energiabánya közt kell elrepülnünk a vezetékek magasságában. Ily módon, a védőpajzsunk kívül minden tartályunk fel lesz töltve (FUEL, hajtómű).
3. **Nap:** Ha elég közel megyünk a Naphoz, a Napból kiszakadt lángcsóvák feltöltik energiatajtályainkat.

Még valamit megemlítünk. Ne bizzunk a kalózhajókban. A kalózok mindig a saját érdekeiket nézik, s azt, hogy a felkelők oldalán állnak, csakis kényszerből teszik.

A Galaxisnak ilyen pillanatnyi hívekre nincs szüksége, úgyhogy főjük szét őket nyugodtan. Rádadásul így értékes csempeaszárúkhöz is juthatunk. Mint már említettük, a játék célja a szuperlézerek megsemmisítése, a neutron bombával. Ezt a komoly fegyvert persze meg kell rendelni, és le kell gyártatni, ami több óráig is eltarthat. Ez idő alatt próbáljuk megsemmisíteni a Millway hét hoidján elhelyezett generátorokat, hiszen ha ezek működnek, a naprendszer belső övezetét láthatatlan térerő veszi körül, amelyen minden űrhajó szétolvad...

Nézzük meg mit tapasztalhatunk a bolygókon:

Mindenekelőtt, ahhoz, hogy a bolygón kereskedjünk, Dockállomásra kell leszállnunk. Itt figyeljük a radart, és próbáljunk meg minél közelebb repülni a falhoz. Ezután nyomjuk meg a 'J' billentyűt, és várjunk míg a tárgy meg nem jelenik a szélvédőn.

A Bolygók:

- Dante:** Termonukleáris vulkánokat találhatunk a bolygó felszínén. Telepített egységek: Pulsyng Pyramides, és Cluster of Nodules.
- Vista:** Bouncing ball típusú repülő robot egységekkel találkozhatunk.
- Apogee:** Kiépített földalatti rendszere van Dockállomással (DOCK-6636). Dokkolásnál a következő szöveget kapjuk: „Üdvözlőnek az Apogee-n

Jaysan, Katra és Agro. Az én nevem Trem. En vagyok a raktárfelelős. Már vártunk rád. Ha tudsz segíteni rajtunk, mi is segítünk neked. Sajnos eleget kell tennünk az Egronok követeléseinek. Elelmszert és egyéb árukat kell beszállgatnunk.

Egyébként óhajtasz Neutron bombát vásárolni (Y/N) (Ha Yes-t nyomunk):

„O.K. Te neutron bombát akarsz, mi megcsináljuk, cserébe azonban szállítsd le nekünk a következő dolgokat:

- egy tartály nukleáris üzemanyag (a case of nuclear fuel)
- egy láda vistani bor (a case of vistan wine)
- egy halom ásványi kőzet (a lump of mineral rock)
- egy doboz castrobár (a crate of castrobars)
- egroni mini rakéta (an egron mini rocket)
- aszteroida (an asteroid)
- csiszolt gyémánt (a flat diamond)
- fűtős-csövás repülőegység (a cluster of nodules)

Végül meg kell keresned és elhoznod hozzánk Halsen Taymar professzort, akinek a közreműködése nélkül, nem tudjuk összekonstruálni a Neutron bombát. Legutóbbi jelentéseink szerint a professzor valószínűleg a **Broadway-on**, **Millway** első

holdján egy kutatócsoportot vezet, az óriás gázbolygó felderítésére. Azonban azt ajánljuk ne nagyon menj a Millway közelébe, mert a hatalmas atmoszférayomás szétrobbantja az Ikarus-t.

Mi Apogee órei, szerencsés utat kívánunk!

Az Apogee egyébként sem támadó, sem védőfegyverrendszerrel nem rendelkezik.

- Enos hold:** Petrified trees típusú telepített egységekkel találkozhatunk.
- Castron hold:** Kiépített földalatti raktára van (DEPOT 6500). Tájékoztató: „Üdvözlünk a raktárban. Egy „petrified tree” típusú repülő-robotegységet cserébe egy láda castrobár (crate of castrobars) tudunk adni.” Fegyverzet: rugalmas bomba (Bouncing Bomb)

DEPOT 0500: „Üdvözlünk a raktárban. „Bouncing Ball” típusú repülő-robotegységért cserébe, egy láda vistani bort (Case of vistan wine) tudunk adni.”

- Millway (bolygó):** A bolygó, a nagy atmoszférayomás miatt megközelíthetetlen.

7. **A Broadway hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlő Jaysan, Katra és Agro. Ez a raktár egy kutatócsoport műhelyeül is szolgál, ahol új fegyverek tervezése és előállítás folyik. Sajnos Halsen Taymar professzor nincs itt, de azt mondta, ha találkozni vele, egy igen hasznos ajándékot tartogat a számodra. Ez egy új fegyver, amelyet találóan „Hazatérő rakétának” is nevezhetünk.”

- Apex hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy Pyramid típusú repülőegységért egy halom ásványi kőzetet tudunk adni.”

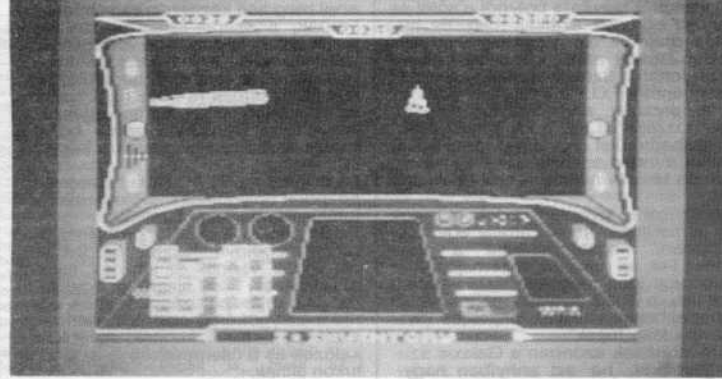
Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles) (a lump of mineral rock)

- Espirit hold:** Földalatti rakétarendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy Ikarus-ba szerelhető pilóta ülésért (Ikarus pilot coach), egy tank nukleáris üzemanyagot (a case of nuclear fuel) tudunk adni.”

Fegyverzet: Hazatérő rakéták.

▽ **Hová tűnt már megint az a nyavalyás lépegető?** (64)



10. **Questa hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy „Egron Mechanical Whale” típusú repülő-egységért csiszolt gyémántokat (Flat diamond) tudunk adni.”

Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

11. **Westmere hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy működő aszteroidért (Asteroid) cserébe, egy egroni mini rakétát tudunk adni (an egron mini rocket).”

Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

12. **Synapse hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Egy Ecroni kacsaért (Ecron Duck) Cluster of Nodules típusú repülőegységet tudunk adni.”

Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

13. **Wackfunk hold:** Földalatti raktárrendszere van.

DEPOT 5500: „Üdvözlünk a raktárban. Raktárunkban különféle árukért cserébe lehetőség van úrhajók műszaki vizsgálatára és teljes kijavítására. Vedd igénybe szolgáltatásainkat, mi felüljítjuk hajódat.” (Használjuk az 'I' billentyűt a nálunk lévő tárgyak áttekintésére. A 'G' billentyű hatására odaadhatjuk a kiválasztott tárgyat, 'E'-vel pedig kiléphetünk.)

Fegyverzet: Hazatérő rakéták (Homing Missiles)

14. **Aldos bolygó:**

Az 5720-as Koordináta fölött a következő árukat találhatjuk:

- Icarus pilótautálás (Icarus pilot wach)
- Fém-tömbök, vas (Crap Metal)

• Nukleáris üzemanyag (case of nuclear fuel)

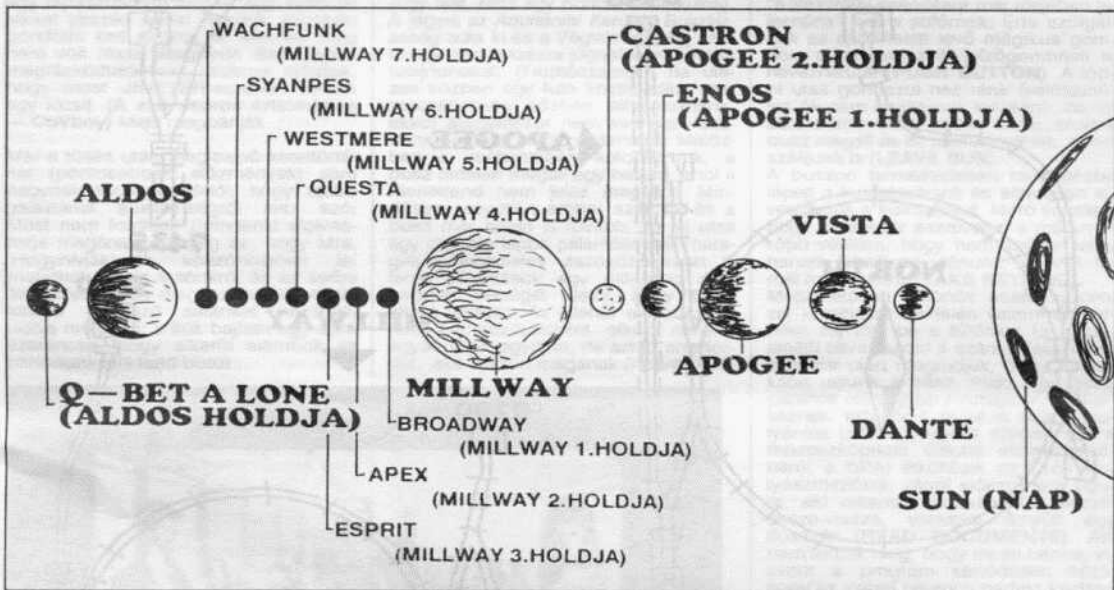
• Műholdas adó-vevő (Satellite Dish)

15. **Q-Beta bolygó:** Asványi kőzeteket találhatunk a bolygón (Lump of mineral rock)

A Q-BETA körül egy sejtelmes, sárga hold is kering. Ha jobban megközelítjük a holdat, hamarosan egroni — mint robot cirkálókkal találkozunk, egy kört alkotva keringenek, és őrzik a holdat.

...Talán ez az Egronok titkos főbázisa??

Nos, sok szerencsét Halsen professzor kutatásához és az „árubeszerzéshez”. Aki elég ügyes, a kis bolygóközi helyzetjelentés segítségével megtalálja a professzort, és sikerrel teljesíti a küldetést, azaz megmenti a **NOVENA bolygót**. Ebben az ismétetónkhöz mellékelt térképek is segítenek.



TOP listák az olvasók szavazatai alapján

AMIGA TOP 10

1. Secret of the Monkey Island
2. Silent Service 2
3. Fire & Ice
4. Populous 2.
5. Microprose Golf
6. Shadowlands
7. Quest for Glory II.
8. MegaLoMania
9. Railroad Tycoon
10. Battle Isle

PC TOP 10

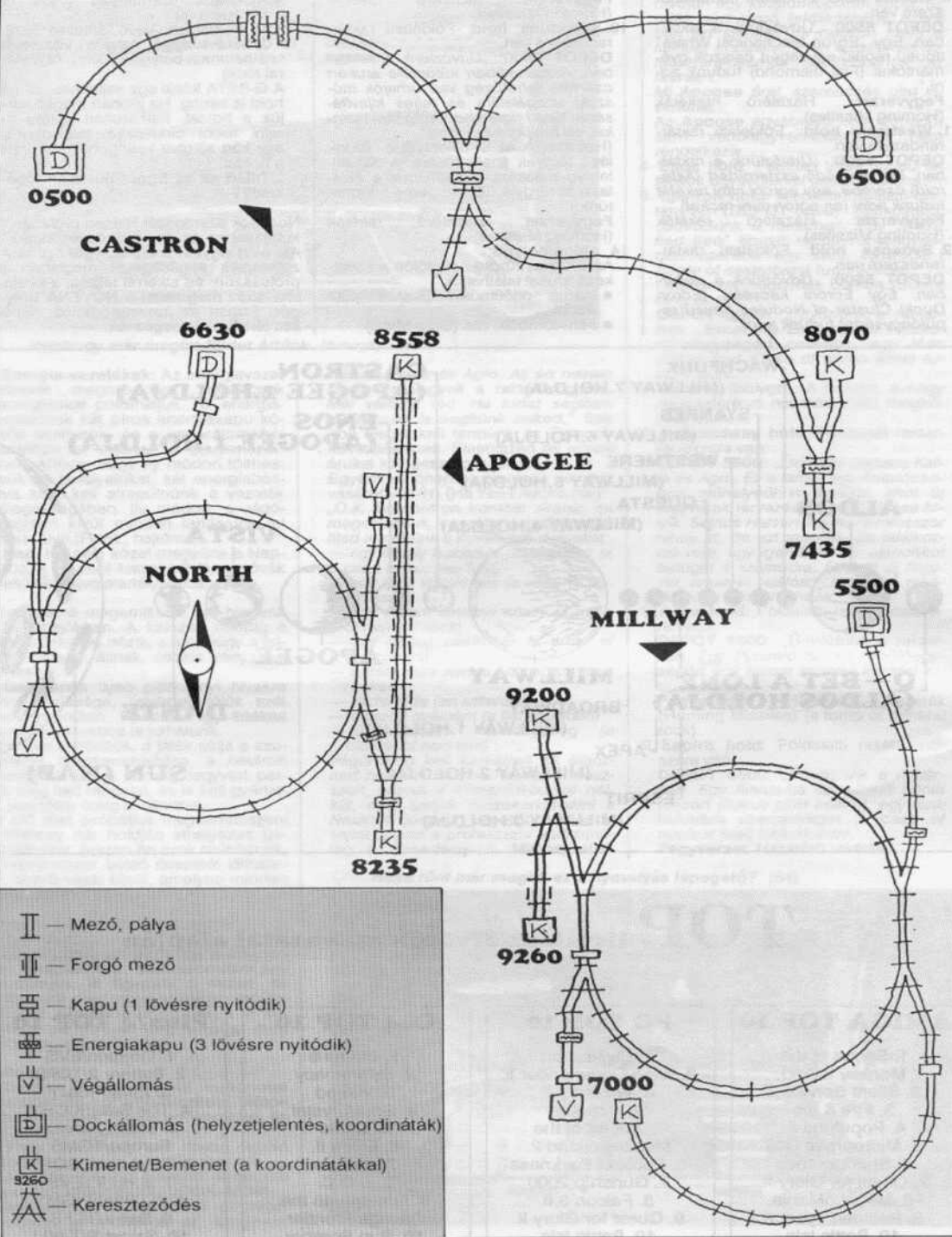
1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. Wizardry 7
4. Sim Ant
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Pools of Darkness
7. Gunship 2000
8. Falcon 3.0
9. Quest for Glory II.
10. Battle Isle

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Supremacy
3. Volfied
4. Soul Crystal
5. Lords
6. Elvira II.
7. Welltris
8. D.O.C.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. Bug Bomber

Plus/4 TOP 10

1. Domino/EVS
2. Battery 2/TCFS
3. Elite/PIGMY
4. The Balls/KICHY
5. Storm Across Europe/TGMS
6. Blockout/CSORY
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY
9. Ball-X/TCFS
10. Sziget/BIT-IKLI



JINXTER

Mindazon katasztrófa sújtotta honfitársainknak, akiknek volt szerencséjük játszani a **Magnetic Scrolls FISH C** programjával (vagy esetleg elolvasni a leírását a **CoV 14-15**-ben), valószínűleg soha többé nem támadt olyan vágyuk, hogy egy másikkal is játszanak. Sőt, későbbi életükben precízen ügyelnek arra, hogy ők egy teljesen másik szobában legyenek, mint amelyikben egy tapasztalatlan ember egy ilyen játékkal játszik. Mivel nekünk azonban gondolni kell azokra is, akiknek még nem volt része **Magnetic Scrolls**-féle megrázkódtatásban, azoknak ajánljuk, hogy most **JINXTER**-ezzenek velünk egy kicsit. **(A szó szoros értelmében — CoVboy)** Majd megbánják...

Már a töltés után megjelenő kerettörténet (pontosabban előzmények) sem hagyunk kétséget afelől, hogy újabb galaktikus sületlenségről lesz szó. Most nem fordítjuk (mindenki elolvashatja magának), lényeg az, hogy Mrs. "Hogyhívják"-nak köszönhetően lemondhatunk az autonómiáról és az esőre álló időjárásban megkezdhetjük végtelenné ígérkező sétánkat hazafelé. Illetve mégsem: a sok bajban egy apró szerencse, hogy sikerül elérnünk az otthonunk felé tartó buszt...

rika és egy buszjegy kerül elő (**LOOK KEYRING, LOOK TICKET**). A kulcskárka egy csodálatos találmány, amely lehetővé teszi minden földi halandó számára, hogy egyszerre veszthesse el az összes kulcsát: a miénk segítségével elveszthetünk egy sárka műanyag kulcsot (postai kulcsnak tűnik), egy rozsdás kulcsot (kimondottan használhatatlannak látszik) és egy vaskulcsot (úgy fest, mint egy normál lakáskulcs). A jegyet az **Aquitaliai Kerületi Busztársaság** adta ki és a Végtelen utcáig szóló egyszeri utazásra jogosítja fel boldog tulajdonosát. (Természetesen ha utazás közben egy futó közlekedési szerencsétlenség közben elhaláloznánk, akkor átszálláskor nem kell újat váltanunk — de át nem ruházható!) Miközben a zsebeinkben kotorászunk, a busz hirtelen megáll egy helyen, ahol a menetrend nem jelez megállót. Mindössze egyetlen ember száll fel és a busz már halad is tovább. Az új utas egy darabig lapos pillantásokkal mérgeti a becsületes utazóközönséget. A ferde pillantások egy pillanatig sem hagytak kétséget afelől, hogy BKV-attak várható. Az ellenőr először etetőreldo hadmozdulatunkat elkéri néhány egyéb utas jegyét is, de aztán arra fordul, akit kiszúr magának (nyilvánvaló,

nen. (Ez egyébként jellemző az ellenőrökre: bírságozni azt tudnak, de azt nem tudják megmondani, hogy hol kell leszállnunk — a **Neverending Lane** ugyanis a következő megálló lesz.) Ha megmutattuk a jegyet, akkor **WAIT**-elünk addig, ahogy a program nem jelzi, hogy egy buszmegállóhoz közelítünk. Bizonyára még senki nem utazott buszon, így tehát célszerű elmondanunk, hogy "a leszállási szándékot már idejében jeleznünk" kell a sofőrnek. Erre szolgálnak az ajtók felett levő mágikus gombok, amelyeket akár jelzőgombnak is nevezhetünk (**PUSH BUTTON**). A többi utas gonoszul néz ránk (valószínűleg ők nem itt akarnak leszállni), de mi csak bátran **WAIT**-elünk addig, amíg a busz megáll és az ajtók kinyílnak, aztán szálljunk le (**LEAVE BUS**).

A buszon természetesen működésbe lépett a kulcskárkánk és sikeresen elvesztettük a kulcsainkat. Merő véletlen, hogy az ellenőr észrevette, s még merőbb véletlen, hogy nem zsebre tette, hanem lehajlította utánunk. Vegyük ismét magunkhoz (**TAKE KEYRING**).

Meglehetősen különös eseménysorozatot következik. Hirtelen valami embertelen zaj tölti be a fülnket (a busz), amiről távra marad a szánk. Valamilyen parancs után megtudjuk, hogy éppen kitört rajtunk a frász, majd egy újabb parancs után újabb marhaságot következik: először a busz is elüti a kutyánkat (ami egyébként ártatlan volt a mikroszkópikus úrfloata elragcsálásában); a bloki átköltözik az Örök Kutyászmezőkre; végül előkerül egy figura, aki rettentő marhaságokat beszél össze-vissza, valamint átnyújt egy dossziét (**READ DOCUMENTS**). Azt nem tudjuk meg, hogy mi áll benne, viszont a program sértődötten közli, hogy az iménti parancs perfekt kiadása hogyan is történt volna, a sajtosszencvicset rágszáló Halhatatlan figura pedig újabb zöldségeket zagyvál **Turani** nyaklancáról, **Janedortól** és hasonlókról. Miután vázolta, hogy szeretnének, ha teadidőre megmentenénk az emberiséget a végpusztulástól, eltűnik, mi pedig hozzáteljesen magunkhoz térünk az események okozta megrázkódtatásból. Khm.

Válalkozó kedvűek nekiláthatnak a kelet-nyugati irányú utca felfedezéséhez (reméljük, egyszer még viszontlátjuk őket), a többiek pedig belökthetik a kaput (**OPEN GATE**) és besétálhatnak a kertjükbe. A kertben egy ronda nyugágy kivételével semmi érdekeset nem találunk, tehát tovább a házba. A ház ajtaja természetesen zárva van, de rövid próbálkozás után kiderül, hogy a kulcskárkánkon függő vaskulcs nyitja (**UNLOCK DOOR WITH IRON KEY, OPEN DOOR, N**).

Az otthon melege mindig simogatón ölel körül bennünket, midőn a zajos és



CoVboy is a big man!
son't understand CoVboy
Mert huljo vagy fiam!!!

A busz teljesen tradicionális kivételben készült: kétoldalt a hagyományos ülések, középen a hagyományos állóhelyek — azonkívül hagyományosan bűdös van rajta és természetesen nincs egy darab ülőhely sem. A kalandort ez természetesen nem zavarja és az adventure-öknél megszokott **I (INVENTORY)** parancssal próbál tájékozódni a magával hurcolt tárgyairól. Ruházatunk egyelőre elég puritán: egy nadrágból és egy pólóból áll. A nadrág zsebéből rövid kotorászás után egy kulcska-

hogy minket): felénk nyomakodik a tömegben. A barátságatlan **Jegyeket kérem felmutatásra!** hangok egyre jobban közelítenek hozzánk (**LOOK INSPECTOR**), aztán máris a nyakunkon vannak. Itt két dolgot is csinálhatunk: ha nem adjuk oda a jegyet neki, akkor két legális lépés után ledob a buszról (de így is ugyanoda kerülünk, ahol le kellene szállnunk), ha pedig felmutatjuk (**SHOW TICKET TO INSPECTOR**), akkor megtudhatjuk, hogy a **Neverending Lane** mindössze két megállóra van in-

innen gyorsan! Már ott vannak minde-
nütt... Teli van velük a ház... Mindjárt
megmondom, hogy mit akarnak..." De
nem mondja meg: egy futó sikolyal át-
adja a kagylót valaki másnak. Mr. Más
telefonbetyár lehet: illetlen módon nem
szól bele, mindössze csendesen röhög
egy darabig. Aztán leteszi.
Menjünk vissza a nappaliba, ahol a ház
hátsó ajtaja nyílik észak felé (ezt is nyit-
ja a vasulcs). Az ajtó a hátsó kertbe
nyílik, ahol a buszon utazók szeme elől
elrejtözve élvezhetjük a természetet bé-
kes nyugalmát. A természetet egy fűzfa
képvisei, de ezenkívül még találunk
egy pár kesztyűt (TAKE GLOVES) és
egy nyeseőllőt is (TAKE SECA-
TEURS).

Észak felé elhagyjuk a kertünket, a ház-
unkat és — lakhelyünk központi fekvéséből
adódoan — a várost is. A város határát a
postaládák jelölik, ami pillanatnyilag zárva van. Ezt majd később
fogjuk piszkálni, most inkább vegyünk
egy irányt kelet felé, ahol hamisítatlan vi-
déli hangulat vár minket egy mezőn. A
hangulat talán annak a csodaszép állat-
nak köszönhető, ami a mező sarkában
csámcsog valamilyen zöldségen. Hi-
szem az egy igazi TEHEN! (Hol?! —
CoVboy) Felsőfokú biológiai képzet-
ségű kalandoroknak talán nem is kell
"look-olni under" ahhoz a megállapítás-
hoz, hogy a derék négy lábú himmemű.
Tulajdonképpen nem szép dolog fel-
dúlni a lelki békéjét, de éppen elállja az
utunkat, így tehát kénytelenek leszünk
egy kis — állatbaráthoz méltatlan —
trükkre. Aki megnézte az asztalterítőt a
felvétele előtt, az tudhatja, hogy rikító
vörös és valószínűleg már sikerült di-
namikus párhuzamot vonnia a bika és a
vörös kendő között (SHOW CLOTH
TO BULL). Olé! Igaz, hogy a tudomá-
nyos emberek már megállapították,
hogy a bika színvak és a kendő mozgá-
sa ingerli támadásra, de ide a város
szélére csak lassan jutnak el a hírek
(vagy a bikák nem olvasnak újságot);
mihelyt megmutatjuk a vörös terítőt, a
bika mérgesen kiköpi az éppen rá-
gcsát zöldséget (sugar free) és ferge-
tessen támadásba lendül. Mivel éppen
nem jut eszünkbe, hogy hogy van az
angolul, hogy "Kezdes bika! Te színvak
vagy, tehát nyugodtan rágcsáld tovább
azt a fűvet és ne dűbörögj felem!", in-
kább hajtsuk el a terítőt (DROP



Only a fool would build a north-facing
conservatory in the northern hemisphere,
but who said we are in the northern
hemisphere?

△ Gyánús ez a csend... (64)

zavaros külső világból hazaeszen ben-
nünket a... egyszerűen a hallban va-
gyunk. Északnyugat felé a hálószoba,
északkeletre a könyvtár hívogat ben-
nünket — először mondjuk az előbbi-
nek engedelmeskedünk. A hálószobát
a puritán egyszerűsége emeli ki a be-
csületes agglégény házának szobái kö-
zül: sehol egy giccses kacat — min-
dössze egy egyszerű ággy és egy ruhás-
szekrényből áll a berendezés. Továbbá
egy meglepő tárgyból: egy lezárt csel-
lőtök hever a földön. (Kinyitott a csel-
lőtök, s kilesett a csellőtök —
CoVboy) Ránézésre úgy tűnik, hogy
egy harmonikának kicsit túl nagy lenne,
de ez nem gátol meg bennünket ab-
ban, hogy magunkkal hurcoljuk (TAKE
CASE). Az előbb már említettük, hogy
agglégényről van szó, tehát nem lesz
meglepő, ha a szekrényben (OPEN
WARDROBE) nem találunk egyetlen
ruhát sem (rajtuk van a teljes kollek-
ció), mindössze egy fényes szteppcipő
várja a hétvégét (TAKE SHOES). A
szobában látszólag már semmi érde-
kes nincs, viszont ha valaki abban az
áldásban részesül, hogy nem mászkál-
nak be a szobájába különféle nők,
akkor az tudhatja, hogy miért felesleges
beágyazni: a lepedő alá sokkal több
dolog lehet begyűrni, mint például egy
komplett beépített szekrénybe
(SEARCH BED). Például így szoktak
járni a használt zoknik is (TAKE
SOCKS).

Észak felé a konyhába jut a bátor ka-
landor. A konyha tipikus: itt csak olyan
ember lakhat, aki nem szokott (vagy
nem tud) főzni. Középen egy asztal, a
sarkokban pedig egy fridzsider zörög
csendben magának (vagy valaki más-
nak, ha éppen figyelnek rá). Az asztalra
pillantva felfedezük a derék agglégény
háztartásának legfontosabb eszközeit,
ami egyébként is az egyik leghaszno-
sabb szerszám a föld kerekén. Termé-
szetesen a sörnyitóról van szó (TAKE
OPENER). Egy ilyen értékes zsákmány
birtokában már bizakodva pillanthatunk
a fridzsiderbe (OPEN FRIDGE). A
zsákmány lehangozó: egy üveg tej van
benne. Tejj! Ki tehetné ide?! Jobb ha el-
tűntetjük innen (TAKE BOTTLE), mert
esetleg látogatóba érkezik egy bár-
tunk és kérdőre von bennünket... (Re-
mélnetlenség mindenki látott már fridzsi-
dert és azt is tudja, hogy mi történik, ha

nem csukja be az ajtaját.)
Kelet felé a nappaliba jutunk, amelyről
a leírása epésen megjegyzi, hogy csak
egy bolond épít északi fekvésű nappalt
az északi féltekén! Aztán azt is hozzáte-
szli, hogy senki sem mondta, hogy a já-
ték az északi féltekén játszódik és senki
sem mondta, hogy egyáltalán milyen
bolygón... Lényeg az, hogy a falak
nagyrészt üvegből készültek, mert az
üveg sokkal olcsóbb, mint a téglá. Még
lényegesebb, hogy mihelyt ide belé-
pünk, a könyvtárban megszólal a tele-
fon és egy darabig kitarodan csörög. A
nappali üvegfaia előtt egy barátságos
asztalka álldogál néhány barátságos
karosszék társaságában, rajta pedig
egy barátságos kis terítő, amit pusztá
barátságból zsebre is vágunk (TAKE
CLOTH). Közben a telefon egyre idege-
sítőbben csörög, tehát sétáljunk át dél
felé a könyvtárba és vegyünk fel (TAKE
PHONE). Sajnos nem az ügyetlen
asszonyipajtás akarta hallani a hangun-
kat, mindössze régi jó barátunk: Xam.
(Én nem barátokznék ilyen nevű élő-
lényvel — CoVboy) "Helló, pajtás! Ha
átugrasz valamikor, akkor hozd már át
a... Várj egy kicsit!" — a kagylóban
halljuk, amint "Ki az?"-zal köszönt egy
ismeretlen valakit, majd amikor ismét
beleszó a kagylóba, döbbenten fedez-
zük fel a hangjában a rettegést. "Tűnj el

▽ Szép nagy ez a postaláda (64)



Southwest to his kitchen door. North
leads back to the Orchard.
Take back to a mailbox here.

ra egyelőre nem nagyon tudnánk mit kezdeni, tehát térjünk vissza a hidon keresztül a gyümölcsösbe.

A gyümölcsösből délre nyílik Xam házának kertje, ami természetesen fel van szerelve az elmaradhatatlan postaládával is. Mivel a sajátunkhoz hasonló érdekességeket rejt (semmit), célszerűbb a házba való bejutás módjait foglalkozunk: a konyhába vezető ajtó ugyanis zárva van. A derék Xam viszont ellátja barátait kulccsal, hogy azok kedvük szerint mászkálhassanak a házában (**UNLOCK DOOR WITH RUSTY KEY, OPEN DOOR**). A konyháról leri, hogy Xam csak kertészt tart, feleséget nem: csupa mocsok minden. Nyugat felé vezet egy kijárat, de sokkal érdekesebbnek ígérkezik a padlón levő csapóajtó kinyitása (**OPEN TRAP-DOOR**)... Ennyi elég is lenne izeltőnek, semmi kedvünk teljesen leléni a poént, mint a FISH-ben. Még elmondjuk, hogy a nyugatra lévő ebédlőben megtaláljuk Xam papáját. Fel van akasztva a falra. Mivelhogy egy képről van szó. Az ebédlő legnagyobb részét egy hatalmas asztal foglalja el, amiről megtudhatjuk, hogy nehéz, díszes és ha egy másik játékban lennénk, akkor akár biliárdozhatnánk is rajta. Mivel nem egy másikban vagyunk, sajnos nincs biliárd, van viszont gyertya és gyufa,



Grassy Field
How deep in absurdly lush grass, your

△ Sokaknak fejtörést okozott a múltkor ez a kép (64)

CLOTH). A bika megtorpan és rövid ideig elmélkedik, hogy minket vagy a terftöt nyársaljon fel, majd rövid idő múlva az utóbbi mellett dönt. (Na ugye, hogy nem színvak?! — CoVboy)

Dél felé a "Döglött Legyek Erdejébe" jutunk. A teljesen szokványos név talán annak köszönhető, hogy a földet ezer és ezer döglött légy borítja. Így legalább tudjuk, hogy hova tűnik ez a sok rohadt dög télen — ide. (Ki mondta, hogy tél van?! CoVboy) Kelet felé az Ismeretlen hívogat bennünket, de egyelőre még elérhetetlenül: az utat szögesdrót kerítés zárja el. Ez csak átmeneti akadályt jelent: mindjárt átvágjuk a nyessóollóval (**CUT WIRE WITH SECATEURS**). Apróbb problémák adódnak: az ördögi tákolmány elnyiszalásakor a kępünkbe csapódik és így bizonyára nem fogunk tetszeni annak a barátnőnknek, aki a játékban nem szerepel, csak mi találtuk ki. Nyiszalás előtt tehát nem árt megfogni a drótot (**HOLD WIRE**). Szögesdrótot pedig célszerű nem pusztá kézzel, hanem mondjuk kesztyűben megmarkolni (**WEAR GLOVES**). (Ez egy új típusú játékleírás: a cselekményt visszafelé írjuk le...)

Kelet felé egy gyümölcsösbe toppanunk. Ez Xam barátunk házának előterében fekszik és Xam kertészenek keze munkáját dicséri (átkozza?). Kelet felé egy forrás csörgedezik vidáman, mit sem sejtve arról, hogy ott tulajdonképpen Xam kertésze gyártotta egy igen bonyolult hidraulikus rendszer segítségével, amely mellékhatásként a szomszédok kertjét is elárasztotta vízzel. A forrás partját borító gaz között egy piszkos flaska csillog. Pontosabban nem csillog, mert műanyagból van, de azért **TAKE BOTTLE**. A **DRINK**-et lehetőleg

mellőzzük, mert valamilyen kevésé bizalomgerjesztő, zavaros lötyt tartózkodik benne. A gyümölcsösből délkeletre az átkozott kertész újabb örült folklorélete fogad bennünket: romos hid néhány évszázaddal korábbról. Az életveszélynek fittyet hánnya átvergődünk a "csónakházba", amelyben az elmaradhatatlan csontváz fogad bennünket.

▽ Azt regélik hamarosan a Petőfi hídra is ez a sors vár (64)



Life and limb. The mad gardener cherishes it, of course. The orchard is northwest, and there's a crumbling shed there!

A csontváz helyett inkább az ismeretlen zseni alkotását (az egérfogót) és a garantáltan friss kukacokat tartalmazó doboz vesszük magunkhoz (**TAKE TRAP AND CAN**). Ez utóbbi zárva van, de egyelőre még ne nyissuk ki: egy számmal nagyobb doboz most nincs nálunk... Dél felé egy csapóajtót találunk, ami a csónakok vizre bocsátásához használt rozsdás sint zárja le. Ar-

amire a későbbiekben szükségünk lesz (**TAKE MATCH AND CANDLE**)...

Ennyi info már bőven elég lesz ahhoz, hogy egy kicsit el-JINXTER-ezzetek szabad perceiteket, persze lehet, hogy egy kis probléma is fel fog vetődni a továbbjutást illetően, akkor majd kiderül, most miért is hagytuk abba... (Hi-hi)

KINGFISHER CORPS

Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja, egy karnyújtásnyira! Három jelentkezési típust ajánlunk:

Hoper tagsági: Havonta 1 db. lemezűrság (Amiga Window)

12 hónapra: 800,- Ft (havi 65,- Ft)
6 hónapra: 450,- Ft (havi 75,- Ft)
3 hónapra: 250,- Ft (havi 80,- Ft)
1 hónapra: 100,- Ft

Lobby tagsági: Havi 1 lemezűrság + 2 lemez a két programokkal

12 hónapra: 2200,- Ft (havi 185,- Ft)
6 hónapra: 1200,- Ft (havi 200,- Ft)
3 hónapra: 700,- Ft (havi 230,- Ft)
1 hónapra: 250,- Ft

Star tagsági: Havi 1 lemezűrság + 4 lemez a két programokkal

12 hónapra: 3500,- Ft (havi 290,- Ft)
6 hónapra: 2000,- Ft (havi 330,- Ft)
3 hónapra: 1100,- Ft (havi 360,- Ft)
1 hónapra: 400,- Ft

Lemezűrságunk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder sulik, pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célnk egy klubba gyűjteni az Amigások népes táborát! Evtente kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!!! Szóval Amigások: **KINGFISHER CORPS**, a valóra vált álom!

Első számunk: június 1. de még ma írj!

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u.28/B. 4200

MICROPROSE GOLF 1.3

Aki figyelemmel kíséri a műholdas adásokat és szereti a golfot, az bizonyára örömmel tapasztalta, hogy a **Screen Sport** 1992-1 a golf évének nyilvánította. Ez annyit jelent, hogy minden eddiginél több közvetített várhatunk, és láthatunk már az előzőekben! Olyan nagy versenyek kerülnek terítékre, mint a Mesterek tornája, ahol a világ leghíresebb bajnokai mérik össze erejüket. **Jack Nicklaus** (hírnevét azóta már egy kiváló játék is öregbít), **Davis Love**, **Greg Normann**, hogy csak a legjobbakat említsük! Nem beszélve a **PGA tour**-ról, ami szintén egy kiváló program címadója, vagy a különböző amerikai ill. japán bajnokságokról. Szóval igazi paradicsom azoknak, akik már ismerik a játékot, de azoknak is, akik csak most ismerkednek a szabályokkal. Első látásra talán kicsit unalmas egy-egy játék menete, emberek szaladgálnak egy fákkal, tavakkal, ill. homokkal variált nagy réten és hosszú úttal csapkodnak egy labdát, ami teljesen bizonytalan, hogy hova zuhan. Aztán egy-egy ütés után hosszadalmas gyakorlatok következnek, esetleg a labda keresése. Mire jó mindez? Nem beszélve azokról az „őrültekről”, akik körbeveszik a pályát, és óvációban törnek ki, ha a labda eltűnik egy piciny lyukban???

Természetesen az eredeti sport legnagyobb varázsa, hogy a szabadban, csodás környezetben játszák... friss levegő, tókeletes pázsit... Nos ezekről jobb ha lemond egy besötétített szobában gubbasztó amigás karosszéksportoló! Dehát mit lehet tenni? Magyarországon nem tartozik az elterjedt sportág körébe ez a kifinomult, logikát, észt és erőnlétet egyaránt követelő játék. Csupán egyetlen pályáról van tudomásunk, ami a hírek szerint nem igazán üti meg a nemzetközi mércét. Így marad a computer, ahol már hosszú hagyománynak örvendnek a golfjal foglalkozó programok. A stilus igazi úttörője a C64-en megjelent **Leaderboard Golf** c. sorozat volt. Azóta fél évtized is eltelt, de a játékkal foglalkozó programok még mindig ugyanazt a stilust követik több-kevesebb sikerrel (illetve elterjedt egy madártávlatból szemlélhető változat is, de ez inkább a mini-golf emulálásánál bizonyult hasznosnak)... Mi is a golf? Rövid, pontos definíció nem könnyű adni, de talál megmagyarázókat már szép számmal születtek a történelem során, ugyanis a sportág több mint 500 éves múltra tekint vissza. Az egyik legkedvesebb mondas **Sir Winston Churchill**-től származik: "Egy nagy mezőn lévő kis lyukba egy még kisebb labdát erre teljesen alkalmatlan eszközökkel eljuttatni, az a golf. Ilyen hülyeséget csak az angolok tudnak kitálatni". Nos, ha nem is az angolok, de

skót pásztorok fejlesztették ki ezt a manapság főleg angolszás nyelvterületen elterjedt játékot. Igaz, hogy Hoilandában is kialakult egy hasonló „kolven” névre haligató változat is, de a kapcsolat nem egyértelműen bizonyított.

A terep felépítését szigorú versenyszabályok rögzítik, melyek egyben előírják a használható eszközök pontos méretét és számát is. A pálya neve „course” (versenyter), ami leggyakrabban 18 „hole”-ből (lyuk, más értelemben szakasz) áll (meg kell jegyezni, hogy előfordulnak 36 sőt 72 szakaszos pályák is). Mind a 18 valamilyen különbözik a többitől, ami köszönhető a terepgeometriai változatosságának, valamint az akadályok és egyéb tárgyak szándékos variálásának. Egy-egy szakasz három fő részből tevődik össze:

- 1. Teeing Ground** (elütőhely): Az első ütésről nevezetes, erős gyeppel beültetett terület. Itt zárható le az ún. „tee” (műanyag, kehehszervéz fejfel, elütőtű tő alaki tárgy), ami labda és a föld távoliságának növelésére szolgál. Egyes helyeken ill. régebben ezt egy apró homokbuckával oldották meg, ami többek között a „tee”-vel együtt azt a célt szolgálta, hogy egyenlő eséllyel biztosítson a versenyzőknek.
 - 2. Through the Green** (terep): A pályának az a része, ami az elütőhely és a lyuk között foglal helyet, és további két részre oszlik, a „fairway”-re és „rough”-ra. A „fairway” a labda helyes útját mutató tereprész, ami általában egyenes 30-50 méter széles sáv, és területén a fűvet 2-4 cm-esre nyírják. Az utóbbi terület a kevésbé karbantartott, a pályát övező gyept jelenteti. Itt az ütés koordinálása sokkal nehezebb, így előfordul, hogy több pont elvesztése árán tudunk csak „visszavergődni” az eredeti szabályos térségre. Egyes helyeken a két rész között egy átmeneti sávot is biztosítanak. Megesik, hogy a „fairway” nem folyamatosan, hanem bizonyos megszakításokkal követi a labda ideális meghatározott pályáját, ilyenkor nagy figyelmet kell fordítani a helyes irányzatra ill. a lövés erejére!
- Többek között itt találhatók a játéknak gátló akadályok is. A skót tengerpart hagyományait hivatott megőrizni a „bunker” (homokbucka), amely, ha kellőképpen ügyetlenek vagyunk, még több bosszúságot okozhat, mint a pályát övező magas gyepek. Annak érdekében, hogy minél nehezebb legyen a dolgunk, ezeket igen intenzíven helyezik el a zászoló környékén. Főleg az USA-ban elterjedt a



„water hazard” (vizesárok), amelyek jelenlétét sok golyóbisunk és elpazarolt ütésünk bánhatja. Ezen kívül szidhatjuk még a különféle természetes tereptárgyakat is, mint fák, bokrok, állatok, turisták, keréknyomok, hulladékok... stb

- 3. Green** (cél és környéke): A lyukat körülvevő különlegesen nyírt fűvel borított terület, ahol a labdát már csak gurítani szabad („putt”), hogy bejuttassuk a 12 cm átmérőjű üregbe. Leggyakrabban elterjedt formák a kör, ellipszis, és bumeráng alakok. Itt a fű magassága 1-2 mm-ig terjedhet, ellentétben az ezt övező „forgreen”-nel, ahol elérhet „akár” 1 cm-t is.

Fontos szólnunk az értékelés szabályairól is, amely kétféle úton folyhat. Az első és gyakoribb a „stroke-play”, ami a próbálkozások száma szerint zajlik, míg a második, a „match-play”, ahol a megnyert szakaszok száma a döntő. Mostanában kezd teret hódítani, a „Stableford-system” néven, a két módszer egyesítése. Minden egyes pályára annak méretétől függően megállapítják az ún. „par”-t. Ez az az ütőszám, amire egy jó játékosnak szüksége van ahhoz, hogy a golyóbist a lyukba juttassa. Így megkülönböztetünk hármas, négyes ill. ötös „par”-okat, melyekből kétfő mindig a green-en történő ütésekre van fenntartva. A „par”-nál eggyel rosszabb ütést „bogey”-nak, a kettővel elmaradott pedig „double-bogey”-nak nevezzük, ill. a jobb ütéseket „birdie”, „eagle” és „albatros” névvel látták el. Az ütőket („club”), anyaguk szerint a fás fémütők osztályába sorolhatjuk. Ezeket az ütőfej merlelgéstől számított dőlésszöge szerint növekvő sorrendben állították, s ezt számmal jelezték. Minél nagyobb a dőlésszög, annál magasabbra ível fel a labda. Fautóbb négy alapvető változatot (1/driver, 2/brassie, 3/spoon, 4/—) ismerünk, melyek közül igen nevezetes a „driver”, melyet az elütésnél használunk. Fémütőkől már szélesebb skála áll rendelkezésünkre (1/driving iron, 2/midiron, 3/mid-

4/mashie, 5/mashie, 6/spade mashie, 7/mashie niblick, 8/pitching niblick, 9/niblick), melyek bár nem oly nagy horderejűek, de pontosabb célzást tesznek lehetővé. Fontos eszköz a „putter”, amit akkor használunk, ha a „green”-re kerül a labda, mivel ott már csak gurítani szabad. A durva közegbe (mint pl: homok, vagy magas fű) került labda eltávolítására szolgálnak a „wedge”-ek (sandwedge, pitchingwedge). Ezek olyan ütők, melyek a legnagyobb dőlésszögű fémütőnél is meredekebbek, így valósággal szelik az ellenálló közeget.

Nos eme kis áttekintés végén, miután már mindenki átátja a játék lényegét, nem okoz gondot az utóbbi idők egyik legkomolyabb sport-szimulátorának elemzése. A **Microprose**, egy olyan cég, amely hosszú hónapokat, gyakran egy évet töltött egy-egy program fejlesztésével, általában harcászati eszközök számítógépes megjelenítésével foglalkozik. Ezért okoz meglepetést ez a program, hiszen a cég ezúttal a sport területén is bizonyított. Nem is akárhogyan, a játék felveszi a versenyt a korábban piacra került társaival (**Jack Nicklaus Golf, Tournament Golf, PGA Tour stb**), sőt több ponton sokkal jobb; könnyebben kezelhető, élethűbb, és precízebb azoknál.

Rövid töltés után egy szép golf jelenet animációs változata látható; a homokbunkéren álló versenyző egyetlen ütéssel varázsolja a labdát az előttünk látható lyukba. Ez az a jelenség, ami egy kezdő versenyzővel ritkán, vagy csak hosszas szenvedés után fog megtörténni. De azért csüggedésre nincs ok! Következik egy nagyon hasznos lehetőség: mégpedig a megfelelő nemzeti zászló megjelenésével három nyelv között választhatunk (francia, angol, német). Miután a lemezműveletek befejeződtek, egy menürendszerben találjuk magunkat, ahol számunkra fontos parancsok és lehetőségek sorakoznak. Az irányítás tapasztalt amíg az számára nem okozhat gondot: a pointert a mouse-zal ill. a joystick-kel mozgathatjuk, valamint a kiválasztásra a tűzgomb, a bal és jobb egér gomb egyaránt alkalmas. Fontos szabály, hogy kerüljük az 'ESC' billentyűt, csaknem óhatunk távozni! Erre azonban még mindig a legalkalmasabb módszer a „reset”. Az opciók közt történő bo-

lyongás során a leggyakrabban használt ikonok: a jobb oldalra mutató nyíl, ami egy-egy művelet végrehajtását ill. a továbbmenetelt szolgálja, valamint táblázat kicsinyített mását megjelenítő keret, ami logikusan a főmenübe, vagy egyes esetekben egy korábbi opcióhoz való visszatérést biztosítja. Játék közben a megszokás csak akkor lehetséges, ha a gép számláló műveleteket nem végez. Ezt a megjelenő pontok világosan mutatják. Amennyiben megszaktjuk a menetet, a program biztonsági kérdést tesz fel (**Abandon?**). Képzeliük el, ahogy egy 36 körös bajnokság másfél órai játék után csak úgy véletlenül megszakad!? Nos kellemetlen lenne! Erről ennyit! Kezdjük logikus sorrendben. Mi az első lépés egy program betöltésekor?

DEMO

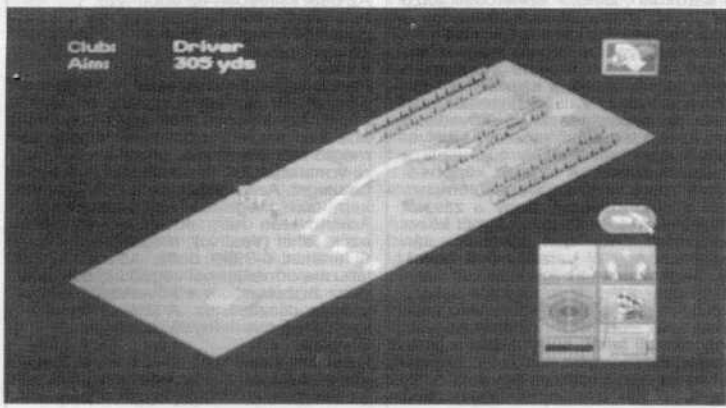
Kiváló lehetőség arra, hogy megismerkedjünk a programhoz mellékelt adatlemezek tartalmával ill. magukkal a pályákkal. Az opció kiválasztása után egy tereplemez behelyezése szükséges (**Insert Course Disk**). A DF0, DF1: és egyéb háttértárolókat ábrázoló ikonokkal férhetünk hozzá az ott található információkhoz, valamint a kiválasztott pályát a lemezművelet mutató kép segítségével tölthetjük be. Maga a szelekálás a pointerrel történik, esetleg sajátkező gépeléssel. Minden adatlemezzen három pálya található, s csak idő kérdése, hogy kitapasztaljuk, melyik áll hozzánk legközelebb....

DRIVING RANGE

A következő lépés, hogy elsajátítsuk a legfontosabb és egyben legnehezebb mozzanatok egyikét, az elütést. A tereplemez elhelyezése után a program egy speciális gyakorlopályát jelenít meg. A füves részen fel vannak tüntetve a kiindulási ponttól mért távolságok yardban. Ugyan a program minden egyes lövés után közli az elért távolságot, de ennek segítségével repülés közben is figyelemmel kísérhetjük a megtett utat és az ahhoz viszonyított magasságot. Nos ez a kicsinyített rajz nem más, mint a térkép, ahol durván beállíthatjuk a lövés irányát és megismerhetjük a terep főbb elemeit ill. jellegzetességeit. Az irány meghatározása a fehér görbe mozgásával történik. Az egyik végpont a „teeing ground”-hoz

rögzített, míg a másik a pointerrel mozgatható. Egy bizonyos távolság után azonban már nem nyújtható, ekkor a megadott irányban a legnagyobb méret megengedhető méretet veszi fel. A pointer és a kiindulási pont közti távolság minden esetben megjelenik a bal felső sarokban. Pillanattnyílaj teljesen mindegy, hogy merre, mivel és hogyan célunk. Természetesen akkor hasznos a gyakorlás, ha a kitűzött célt minél jobban meg tudtuk közelíteni. Pl. a „green”-t, amit a közepén látható két jegenyesor között érhetünk el. Többek között a képernyő bal felső részén található az éppen használt ütő típusa (*club*), és a lyuktól mért távolsága (*aim*), kezdetben yardban (célzáskor itt jelenik meg a pointer és az elütőhely távolsága is). A jobb oldalon egy ferde nyíljal válthatunk nézőpontot. Ez akkor hasznos, ha nem tisztá a labda útját jelző görbe és a célpont viszonya. Alul egy összetett menürendszer található. Az első nagyon hasznos pont a labda és a föld távolságát szabályozza. A vízszintes nyílakkal változtathatjuk a valódi pozíciót, míg a függőlegesekkel megfelelő mélységben nyomhatjuk le az elütő tölcserét. Minél magasabb a labda helyzete, annál magasabb lesz maga az ütés, feltéve ha nem baltázzuk el az erőbeállítását. Erős hátszéllel a talpas lövéseket produkál egy-egy jól beállított „tee”. A második ikon kiválasztásával a lábak helyzetét befolyásolhatjuk. A vízszintes nyílakkal csak úgy mint az előbb a két talp együttes pozícióját állíthatjuk be horizontálisan, a függőlegesekkel a bal láb nyitottságát határozzuk meg négy fázisban (nyitott, közep nyitott, közép zárt, és zárt). Ezek a változatok enyhé iránymódosítást adnak a repülő labdának, segítenek a csavarásnál, ill. egyes tereptárgyak kikerülésénél. Vannak olyan profi versenyzők, akik arra képesek, hogy egyetlen ütéssel két labdának adjanak ellentétes fordulatot, így azok egy ideig párhuzamosan haladnak, majd pályájuk tölcseralakban tér el. Egvölére egy labda elütésével próbálkozzunk! A harmadik opció az ütőkészletre vonatkozik. Amennyiben nem értünk egyet a computer automatikus kiválasztásával, bármikor válthatunk a nálunk lévő 14 ütő közt. A kiválasztott darabot a fehér megkülönböztető jelzés segítségével ismerhetjük fel. Itt állítható be a használt mértékegység (Y/M yard vagy méter (sajnos az angolok még nem tértek át az SI rendszerre)), ill. a mez színe. Az alsó sorban látható céltáblaszerű képződmény és lejjebb egy potméter mutatja a szél irányát, valamint erősségét. Fontos, hogy figyelembe vegyünk, mert erős szél csakúgy módosíthatja labdánk röppályáját.

Miután a jobbramutató nyíljal elhagytuk a kicsinyített képet, a tényleges terepen találjuk magunkat kezünkben az ütővel, s egy rakás ikon társaságában. Kezdjük a bal oldal tetején. Mint már említettük, a menü ábrázoló ikonnal hagyható el az akciótér. Ezalatt egy kamera látható. Itt határozhatjuk meg a közvetítő stáb forgatási stílusát. Az öt módszer közül éppen az működik, amelyknél az „on” felirat szerepel. A kamera egyszerűen követi a labdát, követi, majd az utolsó pár méteren rákanyarodik, a repülés közben félkört ír le, marad a helyén, marad, majd a féltáv megtétele



után az ellentétes szemszögből, a várható megérkezési helyről mutatja a repülő labdát. A perspektíva menü alatt a driving/green opció, legjobb a szélrány- és erősségjelzés kapott helyet. Az előbbivel várhatunk a lyuktól távoli és közeli ütések között. 'Green' melletti ütés esetén új parancsok jelennek meg. A legelső, két labdát és nyilat ábrázoló ikon öt fokozatban befolyásolja a mozgékonyaságot a zászlót közvetlenül körbevevő területen. (Very Slow-Nagyon Lassú, Slow-Lassú, Medium-Közepes, Fast-Gyors, Very Fast-Nagyon Gyors). Ennek jelenlétben csak a különböző terepfajták gyakorlása szempontjából van jelentősége, mert a későbbiekben ez már nem állítható. A 'driving/green' jel által környezetünk állagát láthatjuk (fű, magas fű, homok). A másik oldalon két opció jelenik meg. A felső a zászló szemszögét változtatja, attól függően, hogy az ütőiránynak megfelelően, vagy azzal ellentétesen szemléljük a zászló helyzetét. Ez alatt a 'green' térhatását növelő parancs látható, amely egy négyzetshálót feszít a lyuk köré. Segítségével tisztán átláthatóak a terepgeometriai jelölések, és precízebben állítható be a megfelelő ütése. A célterülethez közel a jobb gomb megnyomásakor egy speciális oldalperspektívából szemlélhetjük a kialakult helyzetet. Nos térjünk vissza az elütéshez. A jobb oldalon elhelyezett menüszojop legelső ikonjával tekinthetjük meg újra a korábban elhagyott térképet. Ez alatta látható messzelejtő egy nagyon fontos parancsot képvisel, mégpedig ezáltal közelebből is megsejmelhetjük a kiválasztott irányhoz tartozó területet. Tegyük fel célunk, hogy minél közelebb kerüljünk a zászlóhoz, s az iránybeállításokkal már végeztünk is. Azonban nem lehetünk biztosak abban, hogy az így kijelölt útvonalon nem találhatók rejtett akadályok (pl. kisebb bunker, vagy tócsa), esetleg az irányzék sem precíz. A két oszlop alján fellelhető nyilakkal ill. a pointerrel és a bal egérgombbal könnyűszerrel módosíthatunk az irányon. A mouse durva, míg az előző finomabb állítást tesz lehetővé. A pontos célzásban segítségünk van a lyuk virtuális helyzet mutató piros zászló a képernyő tetején, és az irányzék jelölő fejrőlített háromszög. Minél közelebb áll a kettő, annál pontosabb lesz a labda becsapódása is, feltéve ha nem benézünk el a lövést és nem hagyjuk figyelmen kívül a szél zavaró hatását. Amennyiben még egyszer rákattintunk a távcsőre, a program megkeresi a 'green'-t, ha az még nincs a közelben. A messzelejtő üzemmódot minden esetben a megszokott nyilal hagyhatjuk el. A hátralevő parancsok működése és alakja teljesen megegyezik a térkép bemutatása során említettekkel (labdamasság, ütőkészlet valamint lápozció). A legelső képernyősorban balról jobbra a következő információk sorakoznak: játékos neve, megszíne, ütője és zászlóitól mért távolsága.

Maga az elütés folyamata a golf egyik legnehezebben elsajátítható része. Tekintettel arra, hogy egy rakás olyan dologgal kell számolnunk, ami nehezíti a pontos célzást (szél erőssége és iránya, terepgeometriai jelölések, terepfajták, akadályok), nem beszélve azokról a paramétereikről, melyeket magunk határozhatunk meg (ütőfajta, labdamas-

gasság, irány, lápozció). Ha mindezekkel végeztünk, akkor a pointerrel álljunk a jobb oldalán látható nyírra. A lövéshez három gombnyomásra lesz szükség. Az első elindítja a kijelzőt az emberünk körül elhelyezett kettős gyűrű külső pályáján. A második megállítja a potmétert, és a belső körön indítja el ellentétes irányban. Minél hosszabbra hagyjuk a külső ívet, annál erősebb lesz maga az ütés. Azonban vigyázzunk, mert ha a kijelző a vörös zónába ér, akkor a következő gombnyomást már igen nagy pontossággal kell végrehajtani. Egyébként a második kattintás elmaradhat, de ilyenkor a potméter a lehető legerősebb fázisba tér ki. Szóval, miközben a külső gyűrűn halad a jel, látható, hogy egyre kisebb lesz a belső íven megjelenített fehér felfestés. Ez az a tartomány, ahol harmadszorra kell megnyomni a gombot. Amennyiben ez nem sikerül és az ütő is kattintás az ideális szakaszon kívülre esik, a lövés iránya eltér az egyenesétől, attól függően, hogy a fehér szakasz melyik oldalán állítottuk meg. A gyűrűk és eiszínzódések mérete attól függ, hogy éppen milyen ütőtípus használunk, milyen erős lövést adunk le, és nem utolsósorban attól, hogy milyen terepen állunk. Megesik, hogy a driver vagy más ütők lövéseire felére csökken (pl. magas fűben, vagy homokon).

PUTTING PRACTICE

A következő fontos lépés a putting gyakorlása. Miután ideális esetben két-három ütéstől a 'green'-en vagyunk, a labda helyzetét már csak egy speciális opció, a 'putter'-rel változtathatjuk. Az ütővel futtatásához ismét az egyik tereplemez behelyezése szükséges (**Insert Course Disk**). Nemcsak újra feltűnik a gyakorló pályá, ez esetben azonban a zászlóhoz igen közel, csupán néhány yardnyira helyezkedünk el. A parancsmenü a megszokott módon működik. A bal felső sarokban a kijelző látható, míg alatta a korábban tárgyalt greensebeség. Kicsit lejjebb egy új ikon, a green szelektor kapott helyet. Két pályá közt választhatunk. Az első nagyon könnyű, terepgeometriai jelöléseket nem tartalmaz, így a teljesen kezdők jobb ha ezzel nyitnak. Ezzel szemben a második pályán már ritkábban találkoznak vízszintes földdarabokkal, szóval megfelelő gyakorlottságot és több tudást követel. Az alsó sarokban látható szélerősségjelző most nem üzemel. A másik oldalon a sorf a perspektíva váltó nyírra. Golfmérkőzéseken gyakran látható, hogy a versenyző a labdát magára hagyva, a zászló másik oldaláról szemléli a lyukhoz vezető utat. Valami hasonlót prezentál ez a parancs is. A következő ikon, azaz a térhatású rácszat elhelyezéseivel egyenesen tőkélyre vihetjük a célzás folyamatát. A legelső képet választva maradunk az eredeti terepen, azzal a különbséggel, hogy a zászlót más irányból és más távolságból közelítjük meg. Sikertelen lövések után megjelenik egy új parancs (két golfcipő). Segítségével az így kialakult helyzet új gyakorlási távolságként vehető fel. 'Green'-en kívül eső lövésekre az nem vonatkozik. Persze ahhoz már nagyon bennának kell lenni, hogy valaki a lyukkal ellentétes irányba célozzon. Egyébként ez az opció teljesen úgy működik, mint az előbb bemutatott helyzetváltó

ikon. Maga a célzás a driving analógiájára történik. A pointerrel és a bal gombbal a kiválasztott irányba bökünk, vagy az alul megjelenített két nyilat használjuk. A kis piros zászló és háromszög a lyuk és az irányzék eltérését mutatja. A jobb gomb megnyomásakor a pályát oldalról láthatjuk, s az eredeti állapothoz egy ismételt kattintással térhetünk vissza. A legelső sorban néhány hasznos információk, mint: játékos neve, meze, ütőtípus és távolság.

A puttolás csakúgy, mint az elütés, a nyilat ábrázoló ikonnal történik. Az első gombnyomással elindítja a potmétert, míg a második határozza meg a gurítás erősségét. A kijelző három egységre osztható. Az első tulajdonképpen egy bevezető szakasz, s arra szolgál, hogy legyen elég időnk a lövés pontos időztetésére. Amennyiben a pálya nem lejt egyik irányba sem, a legfontosabb lendület akkor érjük el, ha a kijelzőt a második ill. a harmadik szakasz közti választóvonalnál állítjuk meg. Más programokkal ellentétben nem kell előzetes arányszámításokat végeztünk a távolságot és a potméter hosszát illetően, mert a megvastagított rész felező-pontja mindig az ideális lövésért képviseli. Hangsúlyozzuk, teljesen függetlenül attól, hogy milyen messze vagyunk magától a zászlótól. Természetesen, ha a terep lejt, vagy az egyenetlenségek miatt a labda kerülőúton halad, azt értelemszerűen számításba kell vennünk, és annálval kevesebbet ill. többet hagyjuk a potmétert szaladni. Minél messzebb vagyunk a lyuktól, annál kockázatosabb erős lövéssel próbálkozni, mert egy-egy elhibázott célzás akár rosszabb helyzetbe hozhat, mint a gurítás előtt. Gyakran előfordul, hogy az erősen meglőtt labda perdedűt kap a lyuk szélén és valósággal kirepül az ellenkező irányba.

NEW ROUND

A játék érdemi része csak most következik. 11 különböző változat közt választhatunk.

Medal

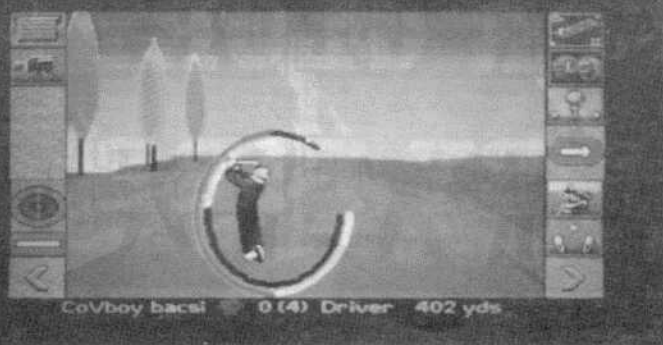
Az első, legegyszerűbb játéktípus, ahol helyezésért folyik a verseny, és a mindenkori pontszám a végrehajtott próbálkozások számából adódik. Természetesen minél kevesebb pontot gyűjtünk annál magasabb a helyezésünk. Az összehesítésben az adott lyuk 'par'jához viszonyított eltérés, ill. ezek összege jelenik meg. A játékból 1-4 versenyző szerepelhet.

Skins

Pénzben folyik a verseny. A program először kéri az egy zászlóra számított talont. Azt a pénzt, amit a győztes játékos kap egy-egy kör után. Miután ezt megtörtént, kiszámítja a teljes versenyre vonatkoztatott maximális nyerhető összeget. Azt a pénzt, amit az a játékos kap, aki megnyeri az összes kört. Amennyiben nem értünk egyet, mert ez is lehet (Yes/No), megadhatunk egy új értéket 0-9999 dollár között. Ha a játszma döntetlennel végződik, a kijelölt pénz hozzáadódik a következő össze-csapás díjazásához. A játékok értelemszerűen 2-4 versenyző játszhatja.

Singles

Csak két versenyző nevezhet, s kettőjük elbírálásában csupán a megnyert lyukak száma dönt. Eldönnyél a 'player X



△ Micsoda hülye játék? De hol van a lyuk?! (Amiga)

is *Y hole up*" feliratt, míg döntetennél az "all square" üzenet jelenik meg.

Threeball
Teljesen hasonlóan az előző típushoz, a megnyert körök alapján rangsorolja a versenyző három játékosát. Páros mérkőzések alapján, mind a hármat mind a hárommal egybevetve.

Fourball
Csak négyen játszhatnak. A versenyzők side 1 ill. side 2 néven két-két tagú csoportot alkotnak. Emellett két lehetőség közül választhatunk. Az elsónél (*strokeplay*) a végrehajtott próbálkozások összege, tehát az első és második, valamint a harmadik és negyedik jelölt összeháza számít, míg a másik kategóriában (*matchplay*) a közösen győzelemre vitt körök száma a döntő.

Bestball 3
Egy érdekes lehetőség. Három játékos küzd egymás ellen, de úgy, hogy közben a második ill. a harmadik csoportot alkotó és kettejük eredményének átlaga számít később az egyesítésben.

Bestball 4
Az előző továbbfejlesztett változata, ahol az első versenyző küzd a fennmaradó hárommal szemben. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy a többség előnyben van, hiszen az általuk elért eredmény átlaga számít. Ezzel szemben izgalmas csapatjátékot ígér.

Threesome, Foursome
Az első küzd a másik kettővel ill. az első kettő a másik kettővel. Itt is a korábban említett *strokeplay* valamint *matchplay* közül választhatunk.

Nos általában hogy is zajlik le egy mérkőzés? Miután kiválasztottuk, hány játékos vesz majd részt a versenyben, megadtunk minden szükséges adatot, egy táblázatot kapunk. Ennek a tulajdonképpeni adatainak 1-4 fejezete lehet, attól függően, hogy a computer, vagy magunk hány versenyzőt jelöltünk ki. Minden egyes rész jobb oldalán található a játékos neve (*name*) ill. minőségi besorolása (*current*), míg bal oldali kétféle ikonon kaptak helyet. A pointerrel választhatunk számítógép ill. emberi játékos közt (*human/computer*), valamint eldönthetjük azt is, hogy a jelölt jobb- vagy balkezes legyen. Eggyel lejjebb határozható meg a humán versenyző besorolása (*novice/handicap*), míg a jobb oldali nagy tá-

blára kattintva begépelhetjük a kiválasztott versenyző nevét. Automata játékos esetén az alsó sorkban megjelenik egy terminált ábrázoló ikon. Itt határozhatjuk meg a számítógép képességeit, mégpedig hat különböző kategóriában (*power* — erő, *putting* — gurítás, *long game* — hosszú játék, *short game* — rövid játék, *strategy* — stratégia, *aggression* — vehemencia) és három fokozatban (*low* — alacsony, *middle* — közepes, *high* — magas, valamint *poor* — gyenge, *average* — átlagos, *good* — jó). A kis monitor mellett látható opcióival a később felhasznált ütőkészletet válogathatjuk össze. Azok az ütők szerepelnek majd az összeállításban, melyek vastagon vannak megjelölve. A program meghatároz egy ideális készletet, tekintettel arra, hogy csak 14 darab lehet nálunk. Az ablak alján adható meg a méntérendszer (Y/M), attól függően, hogy yardban vagy méterben szeretnénk a tavolságot mérni, ill. itt határozható meg a mez színe is. Ezen kívül szerepel még egy ikon, amivel a lemezen tárolt beállításokat tölthetjük be. Ahhoz azonban, hogy adatokat rögzíthessünk, szükségünk lesz egy "Data Disk" névre előre megformázott lemezre. Amennyiben igénybe vesszük a mentési opciókat, a program felváltva fogja kérni az adat- ill. telepelemezeket (feltéve, ha nincs extradrive-ünk). Szóval a következő lépés, hogy válasszunk egy megfelelő kurzust, amit a két mellékelte lemez valamelyikének behelyezése után tehetünk meg. A lemez keresést a file menü jobb alsó sarkában megjelenő háttértárolók kiválasztásával változtathatjuk meg (DF0:, DF1: stb). Magát a pályát a pointerrel választhatjuk ki a kép tetején felheltető lista alapján, vagy begépelhetjük sajátkezőleg is. A töltést a *load* ikon, vagy a 'RETURN' billentyű megnyomása indítja el.

Az első dolog, ami feltűnik és a későbbiekben minden egyes lyuk teljesítése után elő is fog fordulni az eredményjelző notesz. Két nagy hasábra oszlik, tehát 18 körös mérkőzésnél 9-9 sort tartalmaz. Minden egyes sorban a következő információk sorakoznak; lyuk száma, elütőhelytől mért távolság, megjelölt 'par', ill. egy második lyuk szám. Ezek után az esetleges versenyző elért eredményei. Mindkét táblázat

alján az adatok összegződnek, valamint a két összeg is összeadódik egy harmadik táblázatban. Ez utóbbi egyben jelzi a jelöltek képességeit is (*handicap*). A képernyő alján elhelyezett ablak mutatja az utolsó menet alapján kialakult állást. Vannak esetek, mikor a számítógép előnyt ad egy-egy gyengén kvalifált játékosnak (*player X receives Y strokes*). Ez a képesség és az éppen kiválasztott stílus alapján dől el. Az ikonok jelentését már ismerhetjük egy kivételével. A mentés kiválasztása esetén a már korábban látott fileokelő menü jelenik meg, azzal a különbséggel, hogy ezúttal nem töltés, hanem mentésre kerül sor. Itt rögzíthetjük az eddig játszott mérkőzést a későbbi folytatás érdekében. A kitalált, lehetőleg szisztematikus neveket begépeljük, majd a return billentyűvel, vagy a mentés ikon ismételt megnyomásával rögzíthetjük az adatokat. A lementett állások a képernyő tetején abc sorrendben jelennek majd meg. Amennyiben a nevek már nem férnek el a képernyőn, a mentés ikon két oldalán látható nyílakkal lapozhatunk az eddig rögzített file-ok között. Kiválasztva az egyik feleslegessé vált állományt, könnyen megszabadulhatunk attól, a szemetest ábrázoló töröl parancs segítségével. Miután kiléptünk, a program betölti a lyukhoz tartozó adatokat, s azokat egy táblázatban közli; kör száma, kijelölt par, zászló távolság, másodlagos lyukszám, ill. ezek alatt a 'green' sebességére vonatkozó jelző (*fast, slow* stb). A játék a *driving* ill. *putting* gyakorlása során megszokott módon zajlik, viszont minden ütés után két új ikon jelenik meg. A nagy 'R' betű kiválasztásával lehetőségünk nyílik saját ütésünk, esetleg ellenfelünk ütését újra megtekinteni. Computerizált társ esetében kiváló alkalom arra, hogy az optimális célzást, lövésérosséget, vagy ütőbeállítást ellüssük. Az idő nem sürget, hiszen a lövés elméletileg végtelenszer megismételhető. A jól sikerült ütéseket rögzíthetjük az adatelemen is. Ez egyben maradandóbb visszajátszási lehetőséget kínál. Figyelem, az így raktározott ütés a későbbiekben csak megtekintésre alkalmas, tehát a lementett elemeket nem használhatjuk fel az elkövetkező mecsek során. Szinte tálcán kínálkozik a lehetőség, hogy egy profi számítógép játékos pontos lövéseit a későbbiekben saját hűstékent mutassuk be (ez csak úgy zárójelben).

LOAD ROUND

Előfordulhat, hogy idő vagy türelem hiányában nem tudjuk befejezni az elkezdett bajnokságot. A lementett állás folytatására szolgál ez a parancs. Az adatelem elhelyezése után a file-ok közt a szokott módon választhatunk. Töltés után a mérkőzés a mentés pillanattól folytatódik.

REPLAY

Itt tölthetők újra a memóriába a játék során rögzített ütések ill. gurtások. Az ismétlés után a verseny nem folytatható!

Mit is lehet még írni a Microprose Golf-ról? Az eddigi programokhoz hasonlítva sokal kényelmesebb, hisz kiküszöbölték az örökös lemezcsere, könyvebben kezelhető és élet-hűbb. Ja, a különli sajtó beharangozta a készülő 64-es verziót is, mi még egyelőre nem találkoztunk vele.

QUEST FOR GLORY 2. (TRIAL BY FIRE)

Mielőtt folytatnánk a mondókánkat, tartozunk egy hibaigazítással. A kalandorkönyv aláírását nem a SING BOOK, hanem a SIGN BOOK parancssal tehetjük meg. Nyavalyás CoVboy már megint elterelte a figyelmünket a Beatles kottáival. Bocss.

Az előző számunkban az ESTI MESÉNEL tartottunk, amikor is a lány azzal fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösén világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedi gyógyítónak. Az apja ekkor nagyon megjött, és beírta inkább. Telt-múlt az idő, szorongosan tanult a lány, s lett is belőle egy kivételesen jó gyógyító.

Nap mint nap sok emberen segített, minden ember tisztelte, de volt pár tisztátalan férfiúlek (megint ez a túlzott feminizmus! Mintha nők nem lettek volna „tisztátalanok” vele szemben, csak erőlté nem szól a fáma...), aki vagy közvetlen, vagy közvetett módon bizonyos okokból jart hozzá. Ezeket az okokat bárki megtudhatja pl. a Larry III-ban.

Egy verőfényes reggelen jött egy férfi, hogy segítsen neki, a barátja nagy bajban van a sivatagban. A lány mi mást tehetett volna, mint elment vele, hogy segítsen rajta. De a megjelölt helyen csak egy csapat bandita támadt rá, olyan célból, amit most jobb, ha nem mondunk. Mikor az asszony elkezdte uralni a helyzetet, a banditák gondolták, hogy jobb, ha most kerekét oldának. Az asszony viszont nem engedte őket, ezért inkább közös erővel elfogták, s biztonságosabb helyre tették. Am az asszonynak sikerült kiszöknie, s elkezdte keressélni a megmaradt banditákat. Már-már beérte őket, amikor az egyik bandita hangos kiáltással segítségért kért. Egy vajszió dzsinni jart arrafelé éppen, és meghalotta a segélykiáltásokat. Mikor meglátta, hogy milyen gyorsan is intézett el egy banditát, azonnyomban fává változtatta. A banditák azóta is hálával adóznak a dzsinnek, amiért megmentette őket. Így máig is boldogan ének, míg meg nem hálnak. Ja, persze, ez szomorú mese, tehát... Ah, nem érdekes. Az a lényeg, hogy ki kell szabadítani a lelkét (Ez legalább olyan izgalmas, mint a Twin Peaks! — CoVboy). Ehhez 3 dolgot kell adni neki: a kedvesség, a varázslat és a szeretet ajándékát.

Kedvesség: azt kell adni neki, mint minden lénynek, aki már hosszú ideje a sivatagban van (segíthetünk még annyival, hogy Aziza eleme az a dolog).

Varázslat: azt kell adni neki, mint min-

den lénynek, aki már hosszú ideje kivirágozna (a földszörny darabja lesz ez).

Szeret: Mesélni kell neki (TELL ABOUT) magunkról (ME), az adott varázsajándékról (EARTH ELEMENTAL), majd meg kell említeni a nevét (Juliana, a gránátalma virága, de csak a Julianar, szükséges), végül meg kell csókolni, vagy ölelni (HUG TREE, KISS TREE). Azért nem teljesen ezt mondja el, s a mesét is kiszíneztük egy picit.

W. I. T. — A varázslóság próbái

Ki innen. Menjünk el egy északra nyíló zsákutcába, a térkép legészakibb részén. Ez mindig is gyanús volt, mert a gép tölt. Varázsoljunk hát egy DETECT MAGIC-et. Hoppá, egy ajtó. Nyissuk ki, de csak OPEN varázslattal lehet. Most egy nagyon szép, és bonyolult rész jön. Amint bemegyünk feltesz pár számunkra láthatatlan varázsló kérdéseket. Arra, hogy mi a nevünk, természetesen azt kell válaszolni, ami a nevünk. Megkérdi, hogy miért jöttünk, a válasz: WIZARD. Erre megkérdi, hogy ki les a szponzorunk, és sorra elutasítanak minket, mignem kiejtjük Erasmus nevét. Ekkor csend ül meg a termet (fokozódó drámai hatás kedvéért). Elfogad minket? El. Biztos, hogy akar a tanítónk lenni? Biztos. De előtte ki akar minket egy teszttel próbálni. Van 3 csengő, s 3 varázslatot alkalmazva fel kell tenni a megfelelő csengőt a rúd tetejére. Elő

ször DETECT MAGIC, majd az egyik csengő körül különös fény jelenik meg, ezt FETCH varázssal tegyük a rúd tetejére, és lőjünk bele egy TRIGGER-t. Nyert. A csengő mindentféle örültséget csinál, de Erasmus elfogad minket tanítványának. Elmondja, hogy lesz még egy próba, ami 4 másik próbából áll, de többet nem mondhat. Kijövünk most Erasmus képéből, s átme gyünk a toronyba. Itt egy időtlen, térnélküli dimenzióban vagyunk (s ha jó helyre clickelünk, akkor Roger Wilco-t láthatjuk (szerintünk még a III-ban van), és arra vár, hogy megvegyük legújabb kalandját (arra várhat is). Jön sorba 4 varázsló: levegő, föld, víz (jég), tűz. Mindegyik ad egy próbát.

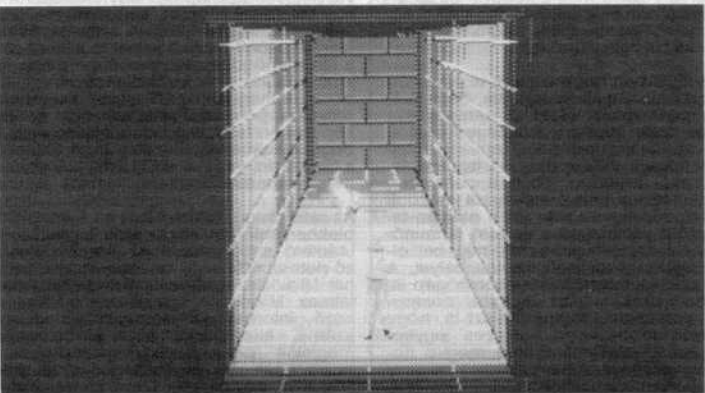
A LEVEGŐ próbája

Egy pálcá pörög egyre gyorsabban, de kilendíthetjük nyugalmi helyzetéből egy erővarázslattal (FORCE BOLT), amit a szélére mérünk. Ekkor elkezd felénk pörögni, de mi kikerülhetjük egy LEVITATE-tel.

A FÖLD próbája

Egy sima kőfal állja az utunkat, amit egyelőre nem tudunk még megmászni. Dobjunk rá egy TRIGGER-t, mire egy aranyos kis szörny né válik. Ezt nyugtassuk meg egy CALM-mal, mire magába roskad. Most már átmehetünk rajta, de a járda végefelé újból felkel, s rácsap a járdára — ismét CALM.

▽ Zsákmacska helyett zsákutcába kerültünk



A VÍZ (JÉG) PRÓBÁJA

Egy jéghegy állja utunkat, s egy kezdő már rögtön belé is ereszt 3 **FLAME DART**-ot, ám mire észbekap, már jöhet is a **RESTORE**. Az első 2 lépés tényleg lángdárda dobálásából áll, méghozzá ugyanarra a helyre. A 3. lépés már nem olvasztás lesz, mert ekkor lesodort minket az olvasztott víz, hanem repesztés, mert elég gyenge már ahhoz a jég. Tehát **FORCE BOLT** a középebe célozva, majd ha talált, akkor elég a továbbjutáshoz egy **OPEN**.

A TŰZ PRÓBÁJA

Most a továbbjutásunkat egy faajtó és egy tűztenger állja el. Az ajtót ki lehet nyitni egy **OPEN**-nel, majd a tüzet csilaphatjuk egy **CALM**-mal, s mehetnénk is át, de az ajtónál egy lángsóva felerősödik, s eléget minket. A **CALM** után inkább csukjuk be ismét az ajtót, de mivel az túl kicsapódott, s elérni nem tudjuk, egy **FETCH** segíthet csak ezen. A következő dolog az lesz, hogy rádöntjük az ajtót a tűz egette fekéte lyukra egy **FORCE BOLT**-tal, amit az ajtó tetejére mérünk.

fűtőjét, ami az emblémám. **GET BELLOWS**. Kivételesen odaadja, mert legyőztük becsületesen. Most ha idáig nem tettük volna meg, akkor kérjünk földet a növényárustól (**BUY DIRT**), de ne csak egyet, hanem legalább 8-at. Ha elmegyünk a palota udvarába, vagy a palota elé, akkor meglátjuk, hogy az tők üres, és egy szemmel ellátott forgószél kevereg arrafelé, mindig másképp fel, s le. Ajánlatos a palota elé menni, mert nekünk itt tartózkodott többet. Aljunkt a jobb, vagy baloldali oszlop közelébe (de ne közvetlenül mellé), s amikor odaér a szél, hogy nem tud feljebb menni, dobjunk a középebe egy kis földet (**THROW DIRT**). Ha sikerült, akkor kapjuk el a fűtővel (**USE BELLOWS**). Elkaptuk. Kb. 2 nap múlva este a *Katta's Tail Inn*-ben Omar ismét megjelenik, s átadja a szultán ajándékát, 50 aranyat. Persze versikét is faragott eme céltől, s nekünk kell hallgatni.

EARTH ELEMENTAL

Kb. a 12. napon szól *Shameen*, hogy megjelent a föld szörnyecskéje, s tényleg jó lenne, ha eltűnnék az útból. Menjünk is el rögtön a gyógyszerész

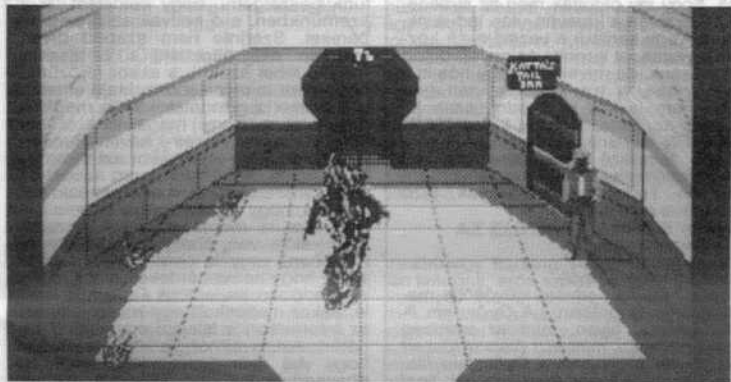
ad as egy gyümölcsöt (**FRUIT OF COMPASSION**). Ezentúl mindig pihenhetünk itt, **REST**-tel. Menjünk el a gyógyszerészhez, s adjuk oda neki a *Fruit of Compassion*, és ha még nem tettük volna meg, akkor menjünk el a *griffhez*, és vegyük el egy tollát (van a fészekben is, oda **LEVITATE**-tel, vagy a **MAGIC ROPE**-pal lehet feljutni, de lent is van egy kő mögött **GRIFFIN FEATHER**, csak a követ el kell mozdítani, **MOVE ROCK**). Aprópá, a griffet ha megdobáljuk, a sivatagban később harcolni kell vele, gyenge ellenfél lesz, de annál látványosabb pl. az elpusztulása. Ott tartottunk, hogy megkapjuk a **DISPEL POTION**-t, ami még nem teljes, mert közvetlenül a visszaváloztatás előtt az áldozat haját/szörét bele kell tenni, s meg kell vele itatni.

Később

Pár nappal később a kapuőr szól, hogy az oázisi böcs üzent az egyik helyi beduinna, s hív minket. Ha elmegyünk hozzá, és vizet akarunk vételezni, akkor elmondja, hogy egy megoldás vár minket innen északra (azaz le), s a várostól nyugatra (5-ször). Ide menjünk el, ha már megvan a **DISPEL POTION**. Egy "fenevadat" látunk, aki egy lilászörű oroszánból, zöld kigyóból, és skorpióból áll. Há! Istennek kettecsben van. Ha kiengednénk ránkvetné magát, s a farkát belénk mélyesztve elküldené minket egy másik világra. Látszik rajta, hogy nagyon gyenge itassuk meg, vagy adjunk neki kaját, s miközben eszik, vegyünk ki egy darabot a bundájából — **GET FUR**. Hősünk automatikusan beleteszi a **DISPEL POTION**-ba. Most már meg lehet itatni az állatkaival — **GIVE DISPEL POTION**. Miután felszűrte, bizonyos mozzanatok után általában emberré, és később kiderül, hogy szellemidéző (vagy bizonyos másfajta varázsló, azaz *sorcerer*). Köszönetet jobb, ha nem is várunk tőle, mert neki mindenképp meg kellett volna halnia. De a vizet és/vagy kaját megköszöni mielőtt eltávozna. Viszont elmondja azt is, hogy ne menjünk *Ad Avis* (a jalderszember) közelébe, csak ha nagyon gyorsak vagyunk (harcosok!), vagy ha van egy védővarázsunk (ez a **REVERSAL** lesz!). *Ad Avis* tervez még egy nagy varázslatot az ikzedik napon, s akkor elpusztul *Shapeir* is teljesen. Látogassunk el még a központi térre, s itt vegyünk fel a téren heverő bőrszényt. Van benne 6 dinár, meg valami papír egy kevésbé fontos szöveggel.

TOLVAJOKNAK

Menjünk el *Dinarzadhoz* (pénzváltó), és mivel tudjuk, hogy ebben a városban ő a *Thief's Guild* vezetője, ezért csináljuk azt, amit az egyben kellett. **MAKE SIGN**. Valami kifacsart kéztartással jel-talja *Dinarzad* tudomására, hogy tolvajok vagyunk. Mostantól be vagyunk jegyezve, már a helyi könyvbé. Azt mondja, hogy jöjjünk vissza következő nap este, s ad munkát. OK. De addig még közbejön valami, ha a 14. nap már nagyon közel van. Ha elfogadjuk az ajánlatát (**YES**), akkor elmondja, hogy aznap este egy nagy muri lesz a városban, sokan nem lesznek otthon, s az egyik ajtó nem lesz bereteselve (ez az



△ Tűz jöjj velem (mintha már valahol hallottam volna...)

Kész, kiálltuk a próbát, s visszatelepörtálnak minket a torony elé, ahol a 4 varázsló többek között dicsér minket, s mondja, hogy abba hagyhatjuk a gyerekes hősi dolgot, s átadhajtuk magunkat a metafizikálitknak, stb. stb... Feltesznek egy drámai kérdést: *Akarunk varázslók lenni, vagy nem?* Most ha öntelelten **IGEN**-t választolunk, akkor tölthetjük vissza a legutóbbi állást, mert kiderül, hogy nem ez a játék célja, és *Shapeir* elpusztult, mi meg nem varázslók akartunk lenni, hanem dicső hősök (illetve lovagok).

A **NEM** alatt *Erasmus* gratulál, s ad egy új varázslatot is, a **REVERSAL**-t, ami a támadóra visszaadja a varázslatát, de csak kicsi időre jó. Árnyék 8 pontos. Kint találjuk magunkat.

AIR ELEMENTAL

Egyik nap (ha minden igaz a nyolcadikon) jelenti a reggelinél *Shema*, hogy a palota terén nem tudtak kirakodni a rokonai, mert a szél állandóan elfújja a tárgyait. Válgjuk meg gyorsan a reggelit, s menjünk is a kovácshoz. Itt kérjük el a

hez. Meséljünk neki a földszörnyről, vagy kérdezzük ismét a *Burning Powder*-ről. Utóbbi esetben a feltett kérdésre, hogy tényleg kell-e a *Burning Powder*, írjuk be, hogy **YES**. Ad is 6 csomagynit. Menjünk el a központi térre, s innen induljunk keletre. Egy idő után megjelenik a szörny. Ha lenne lángkardunk (ezt most még nem tudjuk, hogy hogyan kell megszerezni, mert csak a harcok kaphatja meg az oroszánembertől), akkor küzdhetnénk is vele, ugyanis a tűzre allergiás egyedül, s azzal éjthetünk csak sebet rajta (az ő neve **ROCKY** lesz). Mi inkább dobjunk rá rögtön egy adag égő port, mire az szétesik. Szedjük fel a zsákba (**GET EARTH INTO BAG**). Mehetünk a fához a sivatagban.

A FA

Keletre 7-szer. Itt először tegyük le a földet: **PLANT EARTH ELEMENTAL**. Örtözzük meg **WATER TREE**. Beszéljünk neki: **MÉ, EARTH ELEMENTAL**. Írjuk be, hogy: *Julanar*. Mostanra már ki kellett hajtania, s ha megöleljük, akkor

az ajtó, ahol mindig elkapank (minket). Efelére menjünk el, s ekkor UNLOCK. Ezzel megkezdjük illegális tevékenységünket a városban. Mikor bemegyünk, egy öreg tata elkezd kérdezősködni, hogy ki is vagyunk mi. Ha rögtön rávágjuk az első fiú nevére, hogy igen, akkor megszóli a fiú, hogy az nem is ő. Tehát jobb, ha nem mondunk semmit (van egy-két fia, így eltart neki egy darabig, míg a végére ér) (En pl. főztem egy kávét! — CoVboy). Kapjuk fel inkább rögtön a szekrényről a teászkészletet (TEA SERVICE), majd gyorsan ki. Menjünk vissza *Dinarzadhoz*, adjuk oda neki, s megkapjuk a pénzt. A következő nap estére is van egy munka, ha megkérdezzük, ki kellene rabolni a kovács műhelyét. Mielőtt a következő nap estéjéhez érünk, vegyünk a gyógyszerésznél olajat (BUY OIL). Este, mielőtt betörnénk, ajánlatos kimenteni az állást, mert lehet, hogy pont akkor fog jönni egy ór, s elkap minket, mikor a zárral játszadozunk. Viszont ha már kinyitottuk a zárat, akkor jöhet már az ór. Bent menjünk oda az üllőhöz, s olajozzuk meg az alját — USE OIL. Nyomjuk el a csapajfót, majd nyomjuk vissza az üllőt. Távozunk. Ekkor becsapódik mögöttünk a retesz, s már nem mehetünk vissza.

WATER ELEMENTAL

Kb. a 14. nap reggelén azzal fogadnak minket az ágyból kijövet, hogy itt az ideje, hogy a várost megszabadítsuk a vízszörnnyől. Na, jó. Menjünk el a központi térre, tegyünk el egy vízestömlőt — USE WATERSKIN — s hajtuk ki a kútból a széllel — USE BELLOW. Fel kell venni még a vízestömlőt, s kész is van. Menjünk el a palota terére, itt adnak a *Katták* egy zafirfőt (ha ideig megpróbáltuk volna venni, akkor a hős kb. 20 percnyi alkudás után rájött, hogy mégse kell neki ez annyira. Ha mindez megvan, menjünk vissza a *Katta's Tail Inn*-be, együnk, s az egyik *Katta* azt mondja, hogy másnap vár minket *Aziza*, meg egyik este megint lesz *Omar*.

Készülődünk Raseir-be

Térjünk be a megjelölt napon *Azizához*, s üljünk le. Ekkor bekopog kedvenc

▽ Jó játék megtanulni szauruszovagolni



szauruszunk is, és egy kedves Grooooonk kiállításal köszönt minket. *Aziza* beljebb invitálja őt is. Leül ő is, és *Aziza* megnézi, mi is volt ő valójában. Az EMIR! A szaurusz az emír, csak annyira el van varázsolva, hogy még *Aziza* sem tudja visszaváltoztatni, s a tadata is szaurusz-szerű lett. Azt is mondja *Aziza*, hogy itt tartja a szaurusz/ emírt *Shapeir*-ben. Tuningoijuk fel magunkat mindenből jócskán, amit lehet a városban kapni, pl. pirulák, olaj, tőmjén, föld, vízestömlő, lámpa, virág, stb. Menjünk el aludni, mert másnap elindul a karaván (nekünk a 17. napon indult, s a 27.-en érkezett meg).

Az út Raseir-be

Hiába próbálunk estig aludni, *Shema* felkelt. Megesszük a reggelinket, ad *Shameen* egy váltás ruhát, s miközben a fogadóban összegyűjtik összes *Raseir*-i politikai menekült katta sok szerencsét kíván, mi felnyergeljük új szauruszunkat, amit a szultántól kaptunk (ez is teljesen ugyanolyan, mint az idegisi, s ez sem fog harcolni az ellenféllel, ha az rántámad). Most jön pár szép kép, pl. amint a Nap felkel (eléggé rossz ötlet volt, hogy így oldották meg az átmeneteket). Ezután a karaván után indulunk, aminek egy kentaur a vezetője. Ut közben egy csapat bandita és egyéb dolog támad ránk, de mivel itt a nagy hős is a karavánban, a kis közjáték után (nekünk nem is kell verekedni, csak leynomni az Enter/Return-t az INTERMISSION feliratnál, ami teli van különböző flimnéző segédeszközökkel) megcsodálhatjuk a napi termelést. Bandita és Terrorzsaurusz-hegyek (szó szerint), s rajta a

„A Hegy Királya,
a hegy Királya,
a hegy királya!”

(idézet a programból).

Miután hősünk kedvére kiüvöltötte magát örömmámorában („A Győzelem illata olyan..., olyan, mint az izzadság szaga... Nem..., mint a(z) (valami fűszert jelent), de leginkább a Győzelem illatára hasonlít. Igen, igen, ez az! Yeal/ Yeal/ stb...”) Ez is idézet volt. Egy újabb *Silly Clown*. Kis idő múlva (kb. egy hét) elválnak a karavántól, s elindulunk *Raseir* irányába, ahol már tartakapukkal várnak (2 ór + *Kasheen*).

Ismertkedés Raseirrel

Azzal kezdik, amint megérkezünk, hogy jól felfofoznak, mert

- 1) Nem fogadtuk el amit mondott teljeseleg;
- 2) Ugyanaz, mint az 1)
- 3) Nincs vizumunk, s az No 1. törvény, hogy az idegeneknek kell vizumunknak lenni s enélkül senki nem mehet ki/be a városba;

Azért kapunk 1 vizumot (többet sajnos nem).

A városban nem működik a térképünk, pedig a rendszer ugyanaz (csak teljeseleg üres a város egy-két dolgon kívül). Viszont csak a palotáig lehet eljutni, mert a többi irányba el van zárva az út. Egyelőre hagyjuk ezt a részt, s menjünk be a bejáratnál térnél lévő *Kék Papagáj*-ba. Hát, kevésbé nivós hely, de mivel nincs alternatíva, ez is megteszi. Bent örömmel köszönt minket *Signor Ferrari*, aki a helyi *Thief's Guild* vezetője, s éppen azzal szórakozik, hogy egy lófarokkal csapkodja a hátát és/ vagy a legyeket. Megkér minket, hogy üljünk le. Ekkor egy nagyon szépen kidolgozott rész következik, PC-n főleg színes monitorral élvezhető. Elkezd velünk beszélgetni, hogy küldetést lát a szemünkben, s ő kedveli az ilyen embereket. Szerinte nem szabad olyan gyorsan megváltóztatni a rendszert, meg is lehet szokni, s akkor rájövünk, hogy nem is olyan rossz. Majd elhesegeti ezeket a gondolatokat és megkérdezi minket, hogy mit innánk, *Djinn Sling*-et, avagy *Raseir*-i kávét. Rendeljük *Djinn Sling*-et, s akkor azt mondja, hogy bölcs döntés volt, nem szereti az olyan embereket, akik nem isznak. Elmondja, hogy jöjjünk vissza este, s akkor mást is mond, de most gondolokodnivalója van. Estig másküljünk a városban, vagy a sivatagban, s rájövünk, hogy semmi érdekes sincs. Este a fogadóban ha leülünk *Ferrari* új mellé, akkor mellénk ül egy másik ember, az informátor, s felajánl egy infót 5 dinárért. Azt is elmondja többek között, hogy *AD Avis* kiszemelt minket, s *Khaveen* is különös figyelmet szentel nekünk, mert senkit nem szokott a kapuban fogadni. Ha ezzel a dologgal végeztünk, kérdezősködhetünk még pár másik dologról: ROOM, AD AVIS, KHAVEEN stb. Mielőtt elmennénk csicsikálni, kapjuk fel a sarokban lévő lámpát. Este állandóan egy egér húzógálja a takarókat, s a szoba sem olyan szép, mint *Shameen*-nál. Ezt az álmut is túlrözi. Reggel nincs már ott *Ferrari*, de a csapós tudósít minket, hogy most dolga akadt, de estére visszajön. Napközben menjünk el a központi térre. Akárhová akarnánk letérni, nem lehet, mert órok állják el az utat. A téren kilirja a gép, hogy délen emberek látunk. Menjünk hát lejjebb (a bal oldalon). Tegnap informátorunkat mőszerelgatja *Khaveen*, s kiderül, hogy vizet cipelt magánál, ami itt büntetendő cselekedet. *Khaveen* figyelmeztet, hogy tanulhatnánk ebből a példából. Visszafelé egy hölgy invitál meg minket a lakására! Persze, hogy utánamegyünk! A házban azzal kezd, hogy vetkőzünk le! De folytatja, s kiderül, hogy szökni akar, azért kell ez neki. Elkéri még a vizumunkat is. Na, adjuk oda a váltás ruhát neki — CHANGE SUIT. Elmegy átötözni, s a játékonny fátyol nem épp a

megfelelő szögben van ahhoz, hogy mindent eltakarjon! Whag! Larry biztos megirigyelné! A figura is kb. 40 pixel magas. De a felügyelőnője megirigyli tőlnök a látványt, s igazat a leplen. Ezután a lányunk adjuk oda a vizumunkat. **GIVE VISA.** Cserébe ad egy tükört, amit ha felmutatunk az egyik főbb hölgynek a palotában, akkor segítségünkre siet. Ezután eltávolít. Maradjunk benn még egy picit, míg kiér a sikátorból. Addig lehet beszélgetni a banyával, pl. a **HAREM, PALACE, KHAVEEN** dolgokkal kapcsolatban. A hárem ezentúl nyitva áll szümmunkra! Távozzunk. Estére térünk vissza a **Kék Papagáj**-ba. Itt van **Signor Ferrari** is, de most mintha nem kedvelne már minket annyira. Hiába próbálunk leülni mellé, észre sem vesz. **Ugartét** sajnálja, s elmondja, hogy **Khaveen** már régóta tudta, hogy **Ugarte** vízzel üzérkedik, de csak most leplezte le, mikor mi is ott voltunk. Gyanús. **Ferrari** elmondja, hogy van itt köztünk egy spicli is, az köpte be **Khaveen**-nek, hogy **Ugarte** infót adott nekünk. Mivel nem sokat lehet csinálni már **Ferrari**-val, megkérdezzük a börtön felől. Az választja, hogy sokan mentek be oda, de ki még senki. Ahh! Most már menjünk szunyálni, mert messze van a reggel.

KEZDŐDIK A MÓKA

Miután felbredtünk és beléptünk a fogadóba, nagy csend fogad minket, mindenki elhalgat (s ezért is lesz csend). **Ferrari** egy vidám jó reggelt helyett azzal köszönt, hogy jó volt velünk üzletelni. Oppó. Megkérdezzük, hogy mi is a hézag, de inkább félrehézag, úgy csinál, mintha nem is hallotta volna, amit kérdeztünk. Menjünk akkor ki, mert a csapos is csak rendelni enged. AAAAAAA! Egy halom katonai Elmondják, hogy a Serpent havának 2x. napján a Dzsinn évében hűvösre teszik a hőst. Hősünk megpróbál ellenkezni, de azután észreveszi, hogy túl sokan vannak. Inkább hagyja magát. Hamarosan a börtönben találjuk magunkat, egy sóvány katta társaságában. Mindent elvetek tőlünk, csak a zafirtú nem. A kavat ha kérdezzük, akkor nem akar ránk figyelni. Meséljünk neki hát **Shema**-ról. **TELL ABOUT SHEMA.** Erre azzal válaszol, hogy mutassunk neki valamit, ami bebizonyítja, hogy katta-barátok vagyunk, s nem spiclik. Mutassuk hát fel a tüt (ugyanis csak ez maradt nálunk, bár a varázslók felszedhetik a cuccukat egy **FETCH**-cselel a jobb felső sarki asztalról). Elhiszi, hogy jól vagyunk, s ad egy ötletet, hogy talán meg kéne szólni. Nahát! A varázslattal bírók egy **OPEN**-nel, a többiek egy **BREAK DOOR**-ral próbálkozzanak. Kint is vagyunk, s ha még nem tettük volna meg, akkor vegyük fel a cuccainkat — **GET EQUIPMENT.** Most menjünk a katta után — **GO INTO HOLE.** Elvezet minket a katta a **Kék Papagáj**-hoz vezető útra, majd elmondja, hogy holnap a Földalatti mozgalom támadást intéz a palota ellen. Induljunk el hát a baloldali utón!

AD AVIS színrelép

Az egyik folyosó végén, valami különös CGA-s kék-színű búbiá fogja hősünket. Nem tudunk mozdulni. Hiába tettük magunkra az előbb a **Reversalt**,

nem lesz semmi hatása. A sikátor fordulójában megjelenik **Ad Avis** személyesen. Egy jobb közelkép betöltése után rájövünk, hogy tényleg **Ad Avis** az. Kellemes a hangja, s a szemében meg van valami különös. Biztos belement egy mutáns szentjánosbogár, mert elkezd zölden világitani, s közben hipnotizálással belénkverli, hogy a barátunk ő, emlékezzünk az arcára, a hangjára, jóbarát ő, stb... Elmondja, hogy ő segített nekünk megszökni a börtönből (lehet, hogy **Shafar** másodállásban?), meg hogy meg kell menteni az **Emirt**, s ahhoz kell egy **Iblis** nevű szobrocška, aminek akkora az ereje, hogy minden varázslatot semmissé tesz, ha megérintik. Ez az **Elveszett Város**ban van, de oda ő még nem tudott lemenni, mert csak minden 1001-edik évben lehet ki nyitni az ajtaját, s az pont most jött el, s egy régi papíron talált egy utalást arra, hogy csak a hős tudja majd kinyitni, ő fog segíteni. Persze neki ezzel biztos csak piszkosabb üzletet lennének, de valami olyan virust tett a memóriába, ami egy **NOT** logikai függvényt alkalmaz minden **Ad Avis**-ra kiterjedő leírásban, tehát ő most egy retentő kedves ember, akinek minden erőnköl segítenünk kell. Elvisz minket a sivatagban egy eléggé romos helyre, ahol a lejáratot egy ajtó állja el. Mindennek kellene működnie, árme a Hold nem ott van, ahol lennie kéne. A kedves barátunk egy csomó obégetás után ránhagyja a doigt, hátha van akkora varázserőnk, hogy eltérítsük a Holdat jelenlegi állásából, vagy ilyesmi, de mi egy egyszerű tükörzéssel kicsiszoljuk a Holdat. **USE MIRROR.** Most már le lehet menni a városba.

AZ ELTÚNT VÁROS

Inkább egy barlangra emlékeztet. Miután leértünk, erős szelet vesztünk észre, majd pár órával később, mikor feleszmélünk, csak az **Iblis** lebeg a szemünk előtt. Mivel vakosított van, először is kapcsoljuk fel a villanyt, vagy adjunk több fényerőt és kontrasztot a monitornak. A hatás frenetikus: ismételten csak főszereplőnk körvonalaát látjuk. Akkor a 'hibát' esetleg a programban kell keresni, azaz ott is sötétre csináltak mindent. **USE LAMP — FIAT LUX!** Most már bátran továbbcsoszoghatunk balra. Itt egy vizeses állja utunkat, amin állandóan egy fatönc üszkál lefele. Ezenkívül biztos valami fel is viszi, hiszen ugyanaz visszajön. Vagy egy egész kiegészítet lehet belőle odafenn. Persze, mi ezt kihasználhatjuk, s a legjobban beugró felső parton tegyük a következő: ugorjunk rá (**JUMP ON LOG**), s mikor megfelelő távban van, majd le, mikor az alsó szirt mellett vagyunk. Ha sikerült, akkor ugorjunk a következő bezedéshez, ha nem, akkor nyomjuk le az 'F7'-et, majd az 'ENTER'-t, s próbáljuk újra. Ha átmentünk, akkor majdnem beszippann egy lyuk (ami fekete, de nem az olyanfajta, mivel kövekkel van kirakva). Miután kikécmeregűntünk, vizsgáljuk meg a lyukat, s észrevesszük, hogy van pár kilazult kő. **PUSH**-oljuk csak meg. A kövek maguk alá temetik a lyukat, mehetünk is tovább. Fel a lépcsőn, majd menjünk át a vizeses alatt. Atjutunk egy olyan helyre, ahol mindig visszafűt volna a szél, ha nem itaktuk volna ki az előbb. Most simán át lehet

itt sétálni. A következő helyszínre egy eléggé mozgalmas helyen vagyunk, fortog a láva, néha kilövell egy-egy lángcsóva az egyik-másik lyukból. Egyszerű a doigtunk, át kell mennünk a következő helyszínre. Ha beléptünk egy látatőcsába, vagy épp a fenekünk alá megy egy lángcsóva, energiát veszünk, de nem halunk meg. Miután átjutottunk, egy mélyedés választ el minket a kaputól. Ezt az akadályt háromféle módon küzdhetjük le:

- 1: Leessünk. Nem éppen szerencsés, mert időt, s energiát veszünk.
- 2: **USE ROPE.** Ajánlott.
- 3: Mielőtt elkezdenénk zuhanni (de már a szélénel túl vagyunk) **CAST LEVI-TATE.**

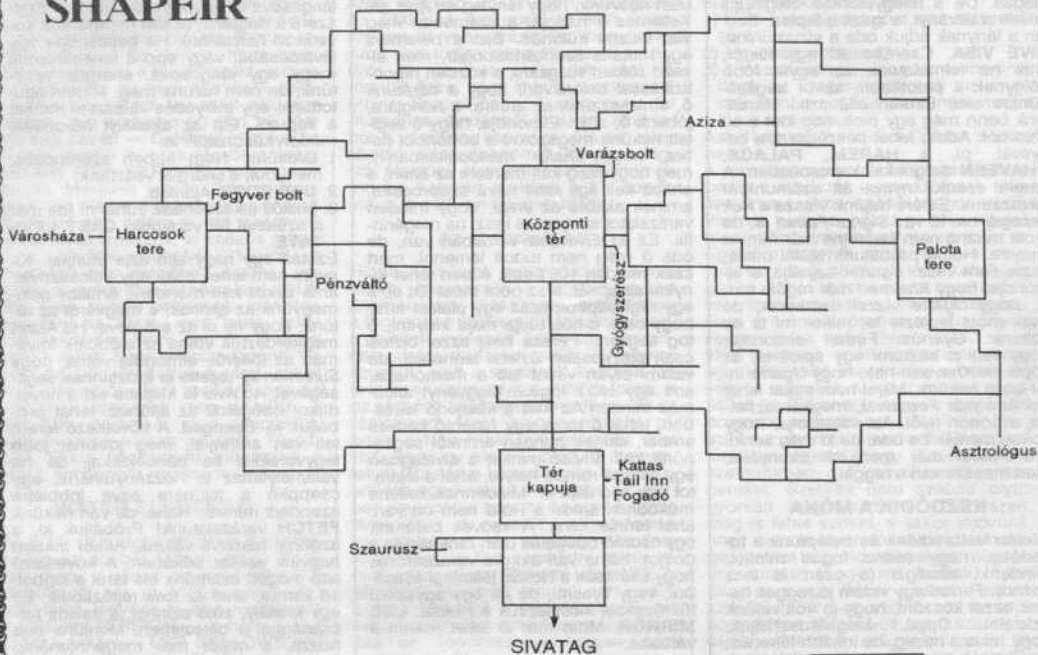
Ezután egy nagy ajtó állja utunkat. Kinyitni nem lehet, csak egy kulcszóval, amit akkor kell mondani, amikor neki-megyünk az ajtónak, s megkérdi az tőlünk, hogy mi is az erő neve. Ha **Azizát** megkérdeztük volna az előbbiek folyamán az **Iblis**-ról, elmondta volna, hogy **Suleiman** xy rejtefte el a dzsinnek segítségével. **Ad Avis** is kiejtette ezt a nevet, mikor obéगत az ajtóhoz, tehát próbáljuk ki. Beenged. A következő terem teli van arannyal, meg jobbnál jobb fegyverekkel és páncélokkal, de ha valamelyikhez is hozzányúlunk, egy cseppkő a fejünkre esve jobblétre szenderít minket. Haha, de van nekünk **FETCH** varázslatunk! Próbáljuk ki, s azonnal hamuvá válunk. Akkor inkább hagyjuk ezeket békében. A következő ajtó mögött szemünk elől tarul a legelső kamra, ahol az **Iblis** rejtőzködik. Ez egy kristály, zöld színnel, s valami furcsasággal a belsejében. Menjünk oda hozzá, s mikor már megérintenénk, megjelenik **Ad Avis**, s elveszi. Bolondnak nevez minket, majd faképnél hagy. Előtte persze elattat minket, s az ajtóra dob pár tonna kavicsot. Miután feleszmélünk, észrevesszük, hogy kialudt a lámpa. Gyűjtsuk meg, majd menjünk le, ekkor egy csillogást veszünk észre az egyik cseppkővön. Lehet, hogy gyűrű? **GET RING.** Ekkor megjelenik a gyűrű dzsinnye, aki eléggé félresikerült teremtés. Elmondja, hogy 3-mat kívánhatunk. A teleportálást az **Iblis** közelebe, csak harmadiknak kívánhatjuk. Lehet még teljes gyógyulást és gyakorlati pontok növelését kívánni. Az utóbbit ajánljuk, pl. a fegyverforgatás és az ügyesség tekintetében. **WISH FOR WEAPON, WISH FOR AGILITY.** Most kívánjunk egy teleportálást **WISH FOR TELEPORT.** Elvisz minket a kastély mellé, s azt mondja, hogy közelebb nem is tud vinni minket, siessünk, valami nagy dolgot akar csinálni. Ezután megjelenik **Shafar**, s elmondja, hogy mindjárt megrhamozzák a palotát, s addigra jobb, ha eltűnünk, mert nem mindenki ismerne fel minket. Le.

BEJUTÁS A PALOTÁBA

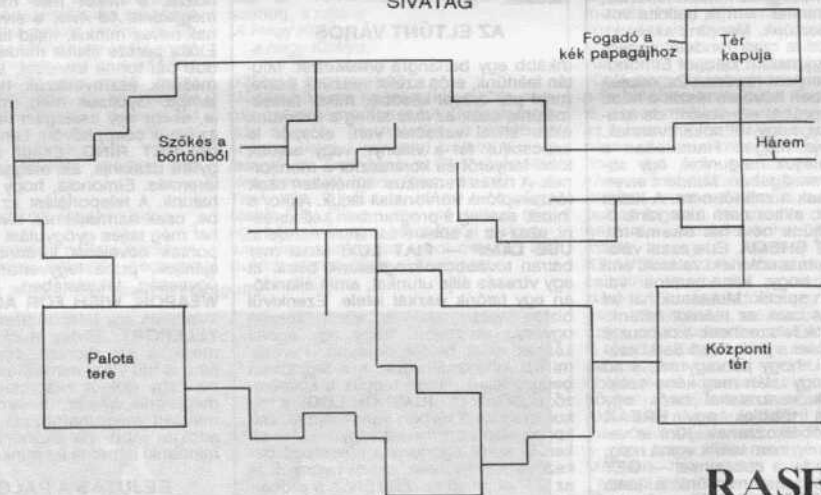
Nem meglepő módon örök örködnek a kapu előtt, szóval ott nem lehet besonni. Fent egy **eunuch** ügyel, de az egyik oldalon egy sál lobog a szélben. Akinek az IQ-ja meghaladja az ötvenet rájön, hogy oda fel kéne menni. Mikor az **eunuch** épp elindult jobbra a képernyő szélérelő, másszunk fel a kőtélen — **USE ROPE.** Ha szerencsések vagyunk, felértünk jobbnál jobbnál tart az **eunuch.** Gyorsan balra, anélkül,

SHAPEIR

WIT



SIVATAG



RASEIR

QUEST FOR GLORY II.

hogy csinálnék valamit, mert akkor elkerülök a paili.
Egy melepítés vár minket baloldalt. A HÁREM!!!

Teli van nákkal, s kiderül, hogy teszünk nekik. Na, most már Larry teljesen sárga az irigységől. Időnként el kell bújni a függöny mögé, ha jön az *eunuch*, de hősünk ekkor sem tudja visszatartani kíváncsiságát, s néha kikukant a lányokra. Sok dologra utalnak a lányok, főleg a jobboldali. Inekbáb nem tolmácsoljuk, hogy mire. A vezetőjük elmondja, hogy menjünk tovább balra, majd ő eltereli az egyik őt figyelmét, s akkor bejuthatunk a főnök szobájába mellette erkélyre. Miután átmentünk a következő szobán, menjünk le, s bújjunk el a korszók mögé. Ekkor elhívja az egyik őrt az asztaltól a háremvezető, s mi lopakodjunk fel az asztalig a szőkökötön keresztül, de csak akkor, amikor egyik őr sem jár a szobában. Ha minden jól ment, akkor kijutunk az erkélyre.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

A másik erkélyen épp a befejező mozdulatok folynak, csak meg kell minden gyertyát gyújtania, s ő uralkodik az *Iblis* felett. Ezt meg kellene valahog akadályozni. Először is leginkább menjünk át oda. **USE ROPE**. Miután átantottunk, a kőtel eltűnik, utólagja használhatunk. Most lökjük ki a hatszögből az egyik gyertyatartót a robbanóporra, **THROW BURNING POWDER**. Természetesen a gyertyatartóra kell célozni. Miután ez sikerült, *Ad Avis* egy picit dühös lesz, főleg ránk. El akar pusztítani egy varázslóvedekkel, de ezt ki lehet kerülni egy **DUCK** paranccsal, vagy a "lefelé"-vel. Várjuk meg, mikor megint lő, s azután induljunk el a párkány szélére csoszogva. Mikor azt mondja, hogy **I SHALL DESTROY YOU!**, akkor bukjunk le. Miután elérünk a párkány szélére, akkor elkezdhet a tenyerünk izadni, meg az 'F5'-öt az ujjunk, mert hamarosan eljő a játék VEGE! Ha megütnék *Ad Avis* szenvedéséit ezen gyarló világon, ki lehet próbálni azt, hogy felhasználjuk a párkányvédő varázslatot. Ezt csak *Ad Avis* elpusztításával vihetjük végre. Hmmm. Nagyon a párkány szélére áll. Jobban kéne vigyázni magára! Még a végén kiesik! Nagyon is könnyen!!! Ekkor elkezd magában gondolkodni a jámbor adventurálóról: Lehet, hogy azért kellett nekünk betötenni eme játékot, hogy mi elhozzuk *Ad Avis* végétét? Lehet, hogy eme mindenre elszánt szerzőnek csak személyes ellentétei vannak *Raseir* törvénytelen urával, s ily módon mással akarja elvegezni a piszkos részt? S *Ad Avis* NEM IS ERDEMLI MEG A HALALT? Ekkor mondá a szerző: Én, ezen leírás oly okokból vittem a lét mezejére, hogy más, kevésbé experienced játékos is megálthassa a végső képeket, a végső CONGRATS képeket, és a szöveg semmi egyéb hátsó célt nem szolgál, csakis ezt. Tehát akkor segítsünk csak *Ad Avis*-nak egy ugránsyit lefelé. Lőjük meg... Távolsóból... Próbáljuk először törre! Miután megjelent a célkarika, azt vigyük a hasijára vagy akár a mellkasára. Bal gomb! Puff!!!

Miután befejezte a gonosz a tér izolálását az utca kövéig, megszűnik a varázslat is a parkányon. A kis lila dzsinn segít annyival, hogy most már beléphetünk. Utolsó erőnket összeszedve leszedélgeünk az erkély szélééről a normális járófelületre. Itt a dzsinn megköszöni segítségünket, visszaviszi az *Iblis* a megszokott helyére, a sárba, s nekünk halálobl elmondja a prófécia teljes (és eredeti) szövegét, ami valahogy így hangzik:

*Ezer és egy év.
Az Iblis megszerezem,
Az ősi város sirjainak mélyén,
Azon a helyen, ahol megküzdöttem vala én.*

*Amint a holdfényt rabul ejti
együtt a Skorpió és a Sárkány,
Egy hős érkezik a távoli északraól,
S az ősi erő felébred ám.*

*Vezetve és követve egy sötétből,
ki őt cselel és kétségbeeséssel uralja,
Átlépi a kinyitatlan ajtót,
a sorompót, mely senkinek lyet nem adna.*

*Szuleimán nevére így lésszen!
Jöjj végre rá az armányra,
S TE „Ki csöndben vár”,
Keresd az Iblis marokra.*

*Fogd el őt, s jöjj elő szabadon,
Vagy az örök homály eljő,
A sötét elfedi a fényt,
de ha időd felől ráérnél, akkor
idedughatnád a képed, hogy
visszatédd a rosszat a megfelelő
helyre....*

Ezután a háremvezető nő eljön értünk, elvisz minket az emirhez, s őt meggyőzi hősünk, hogy jobb a béke, mintha egymást aprítják az emberek, mert akkor egy csomó részvét-kártára is kell költeni, meg a vére nehezen jön ki a szőnyegből, s ha béke lesz, akkor csak egy beszédet kell mondania, amivel meghatja a népet, s akkor a posztja biztos marad... Erre az emir „tűszünetet” rendel el. Közben persze *Ad Avis* maradványait, meg *Khavein* személyét a bizonyos fenytés okából eltávolították a városból. Ezzel a gondok nagyobbik része le van tudva, s mikor az emir egy hosszabb beszéde kezdene, kisurranunk a kapun. Idekint munkához látunk, s az oly régóta elfogott vízszornyiet kiengedjük a már kiapadt szőkökútba (igaz *Shapeir*-ben az elszívta a vizet, de itt a mi irányításunk alatt van, s visszaadja). Ott táncol egy kört, majd belefekszik, s ezzel a főtér olyan, mint az eredeti katalógusban, ti. a vízszorny varázserővel is bír, s minden épületet eredeti állapotba tesz. Pár pillanat múlva meglátjuk, hogy egy más ismerős járművön, a szőnyegen közeledik a két katta ünneplőben, na meg *Abdulja* Doo ünnepi fogorát villogtatva. Uzenik, hogy a szultán akar velünk beszélni. Na most jön az igazi congratulations. A palotában *Ja'far* többször felteszi a költői kérdést, hogy ki akar értem beszélni.

1. **Katták:** Amikor kiüldöztek minket *Raseir*-ből, **VLAGYIMIR ILJCS** **ABDULLAH** volt az aki ... (elmesélik

2. **Aziza:** Segített *Julanar*-nak, hogy új-ból élvezze az életet. Hóóóó!

3. **Zayishah** (Igy írják a nevét?): Kiszkötetett élete kockázatára árán *Raseir*-ből (na, ezért igazán kaphatának egy nagy pusztító). Hóóó! (Héé, és a pusztító?)

4. **Szaurusz:** Grnk! (Ahá! Ez biztos meglágyította a szultán szívét!) Most szóial a szultán, hogy akkor adunk neki hangot, hogy beszélni tudjon. Ráfröcszünk az oldótalt, s már láthatjuk is a csodálatos átalakulását... A HQ1-ben jobb volt a maci átalakulása. Na, szóval ő, az emir elmondja, hogy mikor *Ad Avis* átalakította, akkor elvesztette minden reményét eredeti formájának visszanyerésére. De amikor velünk találkoztunk, akkor elkezdett bízni, hogy vannak még jó emberek a világon. S mi kiegészítettük e lelki kríziséből (ha a nyilatgatásunk segített neki...)

5. Na, ez már a főnök, maga a **Szultán** (nőjön hosszúra a szakállja, éljen sokáig). Az is kiderül többek között, hogy *Omis* poéta is a Szultán (álljon fel sokáig), azaz ebben az áruházban járta a sikátorokat, s hallgatta a ki népet. Hát igen, mintha akkor nem lett volna titkosrendőrsége, s még az Alkalmvédelmi Hatóság sem volt tervben. Na szóval ő is mindent megköszön nekünk, meg ad egy nyakláncot, egy halom dinárt, meg a fiának nevez minket.

Epilógus

Kimentünk a pusztába, egy kis romantikus holdelmentét nézni kedvenc zöld száuruszunkkal (most nem az emir-száuruszral). Miközben a hold nagy nehezen átvergődik a csillagos égen ennyi szőrnőy látott dolog után, hősünk egy kedves *Adieu*-t mond legutóbbi kalandjának, s arra gondol, hogy most békénhagyja-e már őt végre a **SIERRA** csapat. Ekkor kilrja a prg sorba a készítőket + note-jukat, majd elmondja, hogy nem menekültünk meg, mert lesz **Quest for Glory III - Shadows of Darkness** (Sötétség Árnyai) Jellemzően idióta cím. Ekkor mutat egy kis utóképet, a hold átalakul egy hosszúróság halloween tökérs emlékeztető vörös figurára, s egy egész csinos betűtípusal kilrja a 3. rész nevét, majd lassanként árnyékolja azt.

Nem maradt más hátra, mint néhány HINT a skill-ek és a pénz növelésének rendjéről, illetve az elindulásról: Először is jó ha elmegyünk a pénzváltóhoz, ott átváljuk az összes pénzünet, megkérdezzük *Dinar* *Zad*-ot a *Fountain Plaza*-ba vezető útról, ott teltvesszük magunkat kb. 8 vigor potionnal, s kb. 3 health potionnal, majd visszamegyünk *Katta*ékhoz, veszünk térképet+iránytűt, elmegyünk a *Guild Hall*-ba, ott „halátra” gyakoroljuk magunkat, majd egyik este az ismertettt módon betörünk a *Weapon's Shop*a (ezért kell mindenkinek egy kis *Lock Picking* skill az elején), s elvisszük amit lehet (pénzt, s harcosok pedig a vért és a kardot is).
Mi mást írhatnánk zárszóként? Alig várjuk, hogy rátk zúdíthassuk a 3. rész ismertetőjét...



ADVENTOUR

Times of Lore

A CoV-ban megjelent leíráshoz következők egy kis kiegészíteli való:

Két látszólag egyforma példány is van belőle itthon, mégis óriási a különbség köztük! Na majd kiderül később, hogy miben!

Ha a programunk nem menti az állásokat (biztos jele a bevillogó floppy, és minden load-ra a lovag jön elő az ertani kocsmában) nem kell mindjárt nekiesni formattálni. (Az enyém **Hellraiser** törés.) Töltsük már be a tartalójegyzőket! Lám csak, valami jótét lélek (elsőre másként neveztém) rátette a védelmet a lemezre, szegény program hogyan tudná használni a mentés-file-ját, mikor az le van védve beírás ellen! Kétféleképpen is javítható, de van harmadik is!

Bővíjük már át ott a legvégén azt a 3 blokkos 'S' nevű file-t, hogy ne legyen levédve. Ez a mentés-file, a programunk máris kifogástalanul fog működni utána.

Készíthetünk egy másolatot is az 'S' nevű file nélkül, ezt az első ébredéskor majd magától rá fogja tenni a program.

A három lehetséges szereplő természetesen nehézségi fokozat. A lány... hát... isteni szexin tudja riszálni elől- és hátulnézetben is az arra való domborulatát (hátul még kis nyúlfarka is van), csak hát a gonosz bácsik ettől még nem fognak hasraesni. Ha egy kiadós csihl-puhira kerül sor, akkor azonban a női vívósportból kölcsönözt "szakkifejezéssel" csak "manikűrös". A gonosz bácsikák azt sem értik, hogy halálra majd magától

csiklandozni, ahelyett hogy kiműlnának a röhögéstől — kíméletlenül agyonverik. Dobószerszámokkal viszont már határozottan jól bántik, sőt vele tudok legatásosabban olyan visszafelé- kifli-mandiner módszerrel ténykedni. Jópota és hasznos? mindig mellőlőnek így.

Ha a lánnyal játszunk (nem úgy!), akkor vegyük fel az erdőszélre a tört, és inkább menjünk Lankwell-be a bárdért. Anélkül már a **Camp Orcs** is öngyilkossági kísérlet a számára. A testközléi harcosokat kerüjük vele, mindig próbáljuk visszalépni dobótávolagra. Amellett, hogy igen sérülékeny, általában kétszerannyi fejekelőntással tud a vívótöréval elintézni egy-egy ellenfelet, mint pl. a lovag. Viszont könnyedén mozog, ügyesen lép félre. (Nem úgy!)

Treelába minél előbb menjünk el a csodatópánkáért. Hamptonból három úton is könnyen odajutunk, a legrövidebb cirka 1-1,5 perc! Menjünk fel északnyugatra, amíg az erdőt vagy a folyót el nem érjük. Kövessük mindegy melyiket felfelé, észak felé. Egy szűk átjáró után ott a nagy öböl tülös sarkánál van az erdei labirintus bejárata. Ebben mindig északra, majd keletre, és néhány másodperc után pontosan a treelai fogadó épületének a sarkához értünk. Ha túl egyszerű, akkor mehetünk tovább a folyó és az erdő között, az erdő északi oldalán ott is lesz egy bejárat, ahol a folyóba egy nagy felszírt nyúlik be... Van amelyik csak átvezet az erdőn, és

majd onnan...
Ha a topánkánk megvan, a képernyőn le- és felfelé haladtunkban nem árt, ha folyamatosan dobáljuk magunk elé a bárdot, főleg hidakon, szűk átjárókban. Jogos önvédelem, túl gyorsak lettünk a szembejövők időbeli észleléséhez. Ha véletlenül egy citizent kólintunk fejbe semmi baj, egytől még nem hal meg, és elkönnyvelik véletlen balesetnek. A fejbevert nem hajlandó társalogni velünk. Csak a szándékos agyonverést veszik zokni! Nem árt, ha néhány mentett állásunkat azonosítható elnevezéssel átmásolunk időzőt egy másik lemezre.

A C-64-en ne keressen senki ilyen-olyan színű lötyököt és scrollokat. Kék és zöld potion van, meg a Lyché vörös lötye, kék és piros scroll, meg a zöld teleport. A vörös lötyöt ne sajnáljuk elhasználni, csak a helyet fogja elfoglalni amikor mást kellene felvinnünk, fontosabbat és hasznosabbat. Megszóltattam egy olyan csuklyás urat... kikérte magának, azt mondta, ő nem vadász, hanem rogue (csavargó), miközben lövődözött rám. (Az orkokat is megszólíthatjuk, a többi szörnyit nem. Minő kár!)

Ha már Hamptonban járunk megfújhatjuk a teleport-scrollt is. Amíg nem küldenek, addig a vitilló üres, ajtó-ablak tárva-nyitva, a scroll ott árvalkodik az asztalon, várva, hogy a magáéva tegye valaki. Esetleg még ötödi használatra is megjelenhet...

A már összegyűjt, de későbbi felhasználásra váró cuccainkat rakjuk le a fogadóban az ágy mellé. (Összesen 9 db tárgy lehet nálunk!) Reggel ugyan nem látjuk ott, de felvehető tárgyként megjelenik, ha jól szétnézünk, akkor ott van a fal túloldalán. Legpraktikusabb erre a Last Hope Inn, útba esik jövet-menet. A cuccainkért bármikor visszajöhetünk, nem fájunk meg, csak ha támadó scrollt raktunk le! Az el fog tűnni, de valaki majd csak hozza az utánpótlást.

Black Asp bátyó csak simán "scroll"-t ad át. Ha a szobában vetjük át tőle, maradjunk ott mellette egy kis ideig. Ugye mentettünk állást Lankwellben mielőtt hozzá jöttünk?

Ha Ganestorban megkaptunk a kémelhárító megbízást, akkor a kémet bériki szeme láttára nyugodtan agyonverhetjük. Ugy látszik másik kémzősgépet is működő, mert a helybeliek már tudják, hogy miről van szó. Nem árt, ha a kastély közelében lebzselünk, annyira biztos a dolgában, hogy nem mindig vár estig! A városiak csak akkor bánatnak miatta, ha ezt előbb tettük. A „Note” akkor is a miénk, és ha szőbakerül rögtön kaján vigyorral át is adhatjuk a főnöknek? mi már intézkedtünk! (akkor megmarad a kérdéseink között a kémkedés, lehet a jónépot cukkolni vele.)

Időnként minden ellenséges alak eltűnhet, nem csak a terepen, hanem a Ruined Temple és a Blasted Spot labirintusaiban is. Ezt többnyire akkor figyeltem meg amikor leraktam a zöld teleport-scrollt. Ekkor begyakorolhatjuk a két helyszínt, de ha ezután állást mentünk igen perverz meglepetés érhet! (Direkte nem jött!)

Időnként a mentett állásunk kifagyhat, a fogadóban tudunk mozogni, de nem tudunk kimenni, lefagyott a külső terep. Ismertető jele: az ablakon kinezve azt látjuk, hogy valaki lezsedte a tetőről a cserepeket és az épület kőnyekéit borította be vele éjszaka. (Mondtam, hogy spájzoiunk mentett állást!?) Ez többnyire az előbbi eltűnt ellenségek utáni mentésnél szokott bekövetkezni. A két labirintusba csak úgy menjünk be, ha ép a gyertyánk és teljes a potion-készletünk. (Az első néhány alkalommal így sem fogjuk túlélni, majd úgy a 6-8-ik kísérletünkre.) Mindenféle extra és bonus ellenfelek várnak, marha ügyes technikával tudnak ketten-hár-

man szívnél, bárdoskánkat is hajlamosak röptében ellopni. Ha van kedvük hozzá, akkor ezt megkereshetjük és felvehetjük, ott lesz valahol árribb a padlón, de egy „load game” választás ilyenkor biztonságosabb. A dekorációnak itt padlókockák a kedves meglepéseink, van amelyek a lövődöző falak tőzgombja, van amelyek bezárja az orunk előtt azokat, amit már eddig kinkeservezen kinyitottunk.

Ist lehet frankón használni a telepportsrollt, ha a Lyche apót kinyitjuk, vagy a csengőt felvettük és már kicsi az életörnk, hogy megkockáztassuk a kijutást és egy utat a fogadói. Milyen hülye képet vehet utána az riteni népség, hogy eltűnt a kaja, és az az rtki a hamptoni vagy görög a rhyderi kocsmá ajtajában akinek a nyakába pottyantunk...

A „space” csak minket pauzál, ezalatt agyonverhetnek meg a békés embert. A pause választására: no effect, nem működött. Direkt kijelöletre az eltűnt ellenségeket és kifagyott mentést sem tudtam előlítani.

A Temple Angor némi argongázzal keveredhetett a CoV leírásban...

Irial papához a sziget nyugati oldalán menjünk. A keleti oldalon van egy hosszú keskeny átjárósáv a folyó és az erdő között...

Potionok fogyasztásával a ránkrohadó ellenségek számát tudjuk ugrászerűen növelni... (Rövid úton ki akarják verni belőlünk!)

Most jön egy igen lényeges „aproság”:

Bizonyos rövidítések — hogy már rutinból vagy a CoV leírásból elsöpörünk valamit és elébemygunk a dolgoknak — nem minden verzióval lehet megcsinálni! Na ebben különböz a két látszólag egyforma **Times of Lore** példány.

Az egyiknél bizonyos rövidítéseket, dupla utakat nem lehet elsöpörni (pl. az elején a CoV leírásban is szereplő dupla Lankwell és Ganeror közötti utat) Sir Archmage Irial nem csak észre, hanem zokoni is veszi a sumakölésünket, és alaposan belesz...lik a lelkivilágunkba. Úgy próbál járunk majdnem a végén, hogy attól koldulunk! En pl. az egyik alkalommal kezdtem már határozottan morcos lenni, amikor a Szürke Apát szöveg és a Blasted Spot kulcsa helyett állandóan Lankwellbe akart küldeni „Assassin” ügyben kérdezősködni. (Még ha behúztam neki két-tőt, akkor is).

Az igazg’ t’l’ja fog lebuktatni n’ia (ezért hívják annak)? Ha ezt felvettük, bármilyen hülyeséget kérdezzünk is tőle, utána fog megjegyezni a kérdéseink között az „Assassin”. Adig nincs, a táblátólátol sem tudunk tehát erre kérdezni. Ha ez a kérdésünk megmaradt, és meg is fog maradni, akkor az öregnél lebuktunk vele. Hiába végeztünk el addig mindent, jönni fog a lankwelli assassinnal. Ezzel egy végtelen ciklusba kerülünk, mert hiába tesszük meg a felmenőt sűrűn emlegetve közben az oda-vissza utat — kezdeni fogja előlről, újra visszaküld. Az új egyébként is teljesen fölösleges és eredménytelen, ha már járunk Aspis úrnál vagy agyoncsaptuk, vagy eltűnt magától, de egyébként sem maradt

semmi dolgom vele.

Csak egy újakezdés segít, és úgy, hogy majd ebben nem fogunk sumakólni! El kell menni Ganestorba a tábláért (az őrt üssük agyon, majd alszunk rá éjre, mert később is hajlamos a kekeckedésre, esetleg akkor is ki fog nyírni, ha már a főnökétől jövünk ki), a táblától kérdezzünk akármít, lesz egy „Assassin” kérdésünk. Erre csak ketten tudják a választ. (Dariel régens is letagadja, hogy bármi köze lenne hozzá, civilizált vallástási módszerrel sem lehet kiverni belőle. (Ha bemelegünk az öreg magushoz, ő felvilágosíthat, hogy Lankwellben érdeklődünk).

Menjünk be az öreghoz, mert esetleg később nem tesz jól a lelkivilágunknak, ha majd akkor üdvözöl egy „Seek the assassin in Lankwell”-lel. (Ez legalább annyira nem hasonlít a Lyche kinyírásai megbízására, mint egy esetleges „The Lyche stilling lives” fogadtatás a Szürke Apát ügyben teendőkhöz.) Baebonról való szó, ő adja a Black Asp tippet. Innen: a baltás öreg házatól egygel vissza balra lakik egy másik old man, aki azzal fogadja az üdvözlésüket, hogy ő az az ember, akinél mi to asst. Akkor hát to ask neki egy Black Asp kérdést. Elmondja, hogy hol látta legutóbb. Ezzel Irial papa minden ezirányú igényét sikerült kielégítenünk. Tőle hiába kérdezzünk, amit akar elmondja az érkezősünk. Ha már csak az a szíve minden végya, hogy menj, és dönts meg a dark cleric hatalmát, akkor minden oké, békénhagyhatjuk. (Tényleg, a thugok hogy kerülnek ide? Ók egy vendégszeretetről, fura vendéglátásról hírhedt indiai vallási szekta tagjai, leginkább az idegenek megfojtására specializáltak magukat eredetileg. Ja, a kém meg csak a sziklához megy, és ott porog. Pipilni kell?)

A lankwelli kocsmában vagy a környéken fog lebzselni egy madárka (thug, haveri alapon csak Baebonnak hívják) a kérdésünkre ő fog csicseregni, hogy rémlik neki valami lyesei Black Asp kapcsán. Ha korábban voltunk itt, akkor eme opció hiányában nem tudunk ilyet kérdezni tőle, nem is csicseregött róla, ha később jöttünk, akkor meg úgyis szabhatjuk. Na, ezután fogjuk fölön Aspis urat, majd menjünk vissza Ganestorba.

Irial papához egyébként bármikor bemehtünk tanácsot, segítséget kérni, szívesen áll a rendelkezésünkre. (???) Ha korán jövünk hozzá, a kisherceg, a Lyche és az orgyilkos kérdés előtt, akkor figyelmeztet, hogy más dolgunk is volna, mint őt macerálni. („The time has not yet come for us to speak!”), az orgyilkos kérdésre tén el igazít Lankwellbe, ha a kisherceg után a Lyche még életben van, akkor erre hívja fel a figyelmünket. Úgyanebben a Lyche-ügyben is megszívhat az öreg. Nem szereti, ha lesöpörjük az egyik látogatásunknál nála, és a Lyche bányót csak úgy, a saját szakállunkra kinyírjuk! Majd csak úgy ő k’ér fel rá! Ha megtettük előtte, úgyis a Lyche-lincselési megbízást adja, és ezzel megint benne vagyunk egy végtelen ciklusban, mert ha ezután visszamegyünk hozzá, akkor mindig elzavar azzal, hogy a Lyche

még mindig áll (Szerinte. Ráöntöttém a Lyche-lötyöt, az sem győzte meg.) Szóval, ha nem volt spájzolt állásunk (mondtam előre!!!), akkor megint csak a start opció választásával tudjuk folytatni. A fene a ...! Még agyonverni sem lehet a papát!

(Legyen szívesebben legkevésbé kellemetlenséggel a vadász házatól a labirintusban lehet közeledni hozzá. Ha csak nem okoz gondot a fél, majd vissza töle a le irány követése.) Kritikus: cikis helyszínekre készülve nem árt, ha előtte nyugodt körülmények között átrendezük a cuccainkat... Ha a batyukban keresgélünk amikor gyorsan kéne csinálni valamit, akkor esetleg majd csak egy load választásra marad lehetőségünk. Segítséget a tárgyaink a felvétel sorrendjében kerülnek a listára.

A fagyasztó scrollok, ha épületben használjuk, néhány ellenségünk rendszeresen, időtől időn az ajtóknak fogja majd hibernálni magát, hogy még azzal is betarson... Az emberknek rendszeresen a legnagyobb sz...ban jut eszébe, hogy éhes, valahogy ilyenkor szeret legjobban kajolni.. Az ablakon át a forgalom egyirányú!

Ja... Mintha lemaradt volna az egyik folyó a között térképről. Az Archmage azigetenél ágazik el az Eralan alattiból, az öreg tornya fölött folyik (ettől nem tudunk Eralan és az Archmage között közeledni), felmegy majd Rhyderre, a város alatt visszafordul egy dark nyherrel, valahol attól nyugatra van a vége, ahol a másik ág végén az átjárón közeledünk az eraleni hídtről Rhyderbe és a Temple Angorhoz, az Archmag-tól ugyanezekhez, — vagy viszont.

Ha valakinek még másik hasonló verzió is előkerülne, hát sok szerencsét és türelmet a kibogozásához, néhány újakezdés, alapos odafigyelés, (közben intenzív anyanyelvi gyakorlás) — és csak-csak rá lehet jönni, hogy mit kell máshoz. Az, hogy kinek milyen verziója van otthon, úgyis csak akkor derül majd ki, amikor már rég lemondunk arról, hogy valamire is jutunk. Leírással már könnyebb lesz.

Egyébként néhány (??) ... hmm, hmmm ... után a lánnyal brusztoltam végig. A bádogember unalmas volt, a barbár meg ki nem akart jönni a kocsmákból, mindig kezdte azt a műsort, hogy be akar szorulni a kocsmájába.

Ott a legelejen, az írásvédelmes mentés-filé nél kifelé tettem a harmadik módszert, ahogyan jászhatod, hátha nincs mindenki berendezkedve átírásra vagy másolásra. Ekkor használjuk ki azt, hogy a teljes program benne van a memóriában, lemezről csak mentést tölt, vagy arra ment. Lefekteteskor tegyük be egy formattált lemezt, majd erre fog menteni. A program betöltésekor mindegy hogy a startot választjuk, vagy a returnt, úgyis a lo-vag alapállását kapjuk. Ha ez bejött, akkor tegyük be a mentéslemez, és ekkor kérjük egy loadot.

• Torba László, Gyöngyös

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

• A #23-ban közölt DKOK-hoz szeretném hozzáfűzni: Bors Gábor barátunk nincs tisztában a fő égtájakkal. KALAMAN-ban a parancsnok EK-en lakik, valamint QUAZE-ban az ÉNY-i épület ajtaját kell berúgni. Van még egy kis falu Vingard Keep-től ÉNY-i irányban (a 3.mező arra). Itt egy meteorit zuhant le az ivóban (+köret). A teendők: kinyírni néhány Black Mage-t az EK-i részen, utána a TAVERNE-ben a köretet. Ja, és egy WHITE SCROLL és egy

RING a jutalom. — Németh Gábor, Bp.
• Keresem a Police Quest III-hoz a Violation Code-okat. — Papp András, Bp.
• Mondja már meg valaki, hogy a BT III. nevezetű RPG-ben MALEFIA városában hol a bűdös francban található TARJAN? — Pokoraczky Csaba, Nyíregyháza
• A Spirit of the Excalibur-ban sikerült eljutnom odáig, míg Morgan La Fey-t kell elintézni. Be lehet jutni a kastélyba (örzi 3 sárkány és 3 démon), de elintézni nem le-

het. Nem hat rá se Merlin, se Ninive varázslata, Lancelot sem tudja megsebezni az Excaliburral. A Holy Gral sem hat rá. Hogy lehet elintézni Morgan La Fey-t? — Kis-Simon Csaba, Cered
• A Vengeance of Excalibur-ban megvan a Meteoric Iron + Ninive varázslattal megbávílt a kardot, de a fegyverkovács nem hajlandó semmit csinálni vele. Hogy lehet elérni, hogy összekovácsolja végre a kardot? — Kis-Simon Csaba, Cered

ELSŐSEGÉLY



Zakk of Wildfire alias **Demjén Márk** Budapestről megköszönte nekünk, hogy a múlt században beküldött **CHEAT**-jét végre leköztöltük. Hálából most ismét küldött egyet:

A **Last Ninja 3**-ban a 2. pályát úgy lehet bonyolítani teljesíteni, hogy a kiindulási helytől lefelé bemegyünk abba a barlangba, ahova a pergamen megszerzése után kell mennünk. Miután ezt megtettük (s onnan kijöttünk), meglepően tapasztalhatjuk, hogy a rossz fiúk nem támadnak, s ez fantasztikus. Ők egyhelyben megállnak, és csak akkor ütegelnek, ha nagyon közel megyünk hozzájuk, de legalább nem kapunk tőlük kísérletet. Ez egyébként csak a **CENSOR** törésnél működik garantáltan.

Mr. BAZSÓ Budapesti olvasónk az Amigásoknak kíván kedvezni ötleteivel: **Lemmings** - Az utolsó két pálya kódja: 29-OGANOLGHJS; 30-GDNMNOKIJJV; **Lost Patrol** - Mindig csak 10 percet pihenünk!

Elite - Ha van Retro rocket-ünk és valamely okból nem tudunk közelíteni az állomás felé (pl. kereskedőhajó, rendőrhajó), akkor hátsónézetbe rakjuk a hajót, majd fogjuk be a botyogót és Retro rocket-ezzünk.

Robin Hood - Nem muszáj minden tárgyat megszerezni, csak a csuklyát és a kék villámot. Mariannal csak akkor beszélünk, amikor nincs a vár közelében.

Chuck Rock - Nyomjuk meg az egéren a jobb oldali gombot, érdekes dolgok fedezhetünk fel...

Az **MSA of the Extent Crew** Budapestről még nem küldött anyagot az Elsősegély rovatba. Most szeretné bepótolni:

- PRIDE** - (szint-kód)
 - 2-LORD SYNTH
 - 3-DOCTOR D. BUGGER
 - 4-ICELAND SUMMER
 - 5-A DAY IN THE LIFE
 - 6-TEARS OF A CLOWN
 - 7-MEMPHIS SKY
 - 8-WHEATLAND
 - 9-IN A BIG COUNTRY
 - 10-WITHIN THE LIGHT

- LOOPZ** - (pálya-kód)
 - 01-VOODOO CHILE
 - 06-WET BELLY
 - 11-BOOMANIA
 - 16-LAURA PALMER
 - 21-TORY BALLOT
 - 26-LOOOOOOOOPZ
 - 31-SCREENTHIRTY
 - 36-STOLEN HUM
 - 41-6502 IS FUN
 - 46-AS IS 6510;

- CHIP'S CHALLENGE** - (pálya-kód)
 - 01-BDHP; 02-VXMV
 - 03-ECBQ; 04-YMCJ
 - 05-TQKB; 06-WNLP
 - 07-FXQO; 08-NMAG
 - 09-KLRE; 10-VUWS
 - 11-CNPE; 12-WVHI
 - 13-OCKS; 14-BTDY
 - 15-COZQ; 16-SKKK

- 17-AJMG; 18-HMJJ
- 19-MRKR; 20-KGPF
- 21-VGRW; 22-WZIN
- 23-UUVE; 24-UNIZ
- 25-PQGV; 26-UUYJ
- 27-IGGZ; 28-UJDO
- 29-QGOL; 30-BQZP
- 31-RYMS; 32-PEFS
- 33-BQSN; 34-NQFI
- 35-VDTM; 36-NXIS
- 37-VQNK; 38-BIFA
- 39-ICXY; 40-YWFH
- 41-CKWD; 42-LMFU
- 43-USDP; 44-TXHL
- 45-OVXP; 46-HOQS
- 47-LXPP; 48-JYSF
- 49-PPXI; 50-QBDH
- 51-IGGS; 52-PPHT
- 53-CGNX; 54-ZMGC
- 55-SJES; 56-FCJE
- 57-VBXV; 58-YBLT
- 59-BLMD; 60-ZYVI
- 61-RMOW; 62-TIGW
- 63-GOHX; 64-IJQP
- 65-UPUN; 66-ZIKZ
- 67-GGJA; 68-RTDI
- 69-NLLY; 70-GCCG
- 71-LAJM; 72-EKFT
- 73-QCCR; 74-MKNH
- 75-MJDV; 76-NMRH
- 77-FHIC; 78-GRMD
- 79-JINC; 80-EVUG
- 81-SCWF; 82-LCLO
- 83-OUJP; 84-UVEO
- 85-LEBX; 86-FLHH
- 87-YJYS; 88-WZVY
- 89-VCZD; 90-OLLM
- 91-JPQJ; 92-DTMI
- 93-REKF; 94-EWLS
- 95-BIFQ; 96-WVHY
- 97-IOCS; 98-TKWO
- 99-XUVJ; 100-QJXR
- 101-RPIR; 102-VDDV
- 103-PTAL; 104-XWNL
- 105-YNEG; 106-NXYB
- 107-ECRE; 108-LIOC
- 109-XKOR; 110-XBAO
- 111-KRQJ.

Kiss Dániel Szegedről a **Populus 2**-höz küldött néhány kódot, annak reményében, hogy van közte olyan, amelyet esetleg még nem ismerünk: **OOAC**, **AAWOAK**, **AMLYAG**, **UGSIAC**, **NGAF**,

DDISAC, **HOINAC**, **SUSOAC**, **JIFE**, **UBNE**, **UBTUAF**, **LONEAG**, **UMHEAB**, **LEUMAK**, **ITTIAC**, **MOMNAF**, **ATNEAF**, **CCUXAD**, **AAATAT**, **TUMOAD**, **OPOAK**, **HEAK**, **NENGAF**, **IMAT**, **ABAL**, **FEOPAD**, **ISAFAT**, **AGMNAK**.

Klampfer Gábor Győről egy **CHEAT**-et ill. pár régi játék **POKE**-jét küldte el: **Sim City** - Ha játék közben bármikor aktivizáljuk az 'F1' billentyűt, a pénzünk visszaugrik 4000-re. A játék közben ezt bármikor és bármennyiszor lehet használni.

Exterminator - **POKE** 5908,76; **POKE** 5909,58; **POKE** 59010,23; **POKE** 59011,234 (örökélet)

Dig Dug - **POKE** 10473,255 (örökélet)

Buck Rogers - **POKE** 8825,36 (örökélet)

Bomb Jack - **POKE** 6819,173 (örökélet)

U46 - **POKE** 37895,163 (örökélet)

Seafox - **POKE** 7337,173 (örökélet)

Rambo - **POKE** 4820,173 (örökélet)

Kurilla Sándor (**KSSK**) Budapestről

ugyanacsak portalanítást végzett otthon, előkerült néhány régi bútoradatok. Így elküldte ezekhez a könyvtárséket, hátha még valaki nem ismerne:

ACÉ - Menjünk fel legalább 55-60000 láb magasságra, majd ugorjunk fejest lefelé padlógázban, és ha elértünk kb. 1750-1800-as sebességet, vegyük le teljesen a gázt. Így a sebességünk felmegy 2000-re és nem fog fogyni az üzemanyag. A manőver után ne felejtjük el kihúzni a gépet (nem a C64-et) a uhanásból, mert különben hamarosan bombatölcsért fogunk gyártani a földben.

Rick Dangerous - **POKE** 2793,173 (örökélet)

Jungle Hunt - **POKE** 32897,165 (örökélet)

Nebulus - **POKE** 32979,181 (örökélet)

Bedlam - **POKE** 16532,173; **POKE** 16641,189; **POKE** 16849,173 (örökélet)

Raid Over Moscow - **POKE** 5322,173; **POKE** 11324,173; **POKE** 28749,173; **POKE** 37925,173 (örökélet)

Lode Runner - **POKE** 33132,173; **POKE** 33174,173; **POKE** 40654,173 (örökélet)

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó **POKE**-jai C64-re:

Eagle Empire: **POKE** 21954,0; **POKE** 21961,0 (sérthetatlenség); **SYS** 2066

Frogger 64: **POKE** 39590,172; **POKE** 39605,41; **POKE** 39620,172; **POKE** 39635,41 (nincs alul scroll): **POKE** 39484,182; **POKE** 39499,51; **POKE** 39510,182 (nincs felül scroll): **POKE** 2,15; **SYS** 2073

Henry's House: **POKE** 4063,174 (örökélet); **POKE** 2576,x; **POKE** 2581,176+x (a kezdő szoba száma 1-8); **SYS** 2560

JAW BREAKER: **POKE** 33832,234; **POKE** 33833,234; **POKE** 33834,234 (sérthetatlenség); **SYS** 36887

Serpentine: **POKE** 6540,234; **POKE** 6541,234 (örökélet); **SYS** 2064

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

SCREEN EDITOR #2

Ez egy újabb képernyőszerkesztő, de itt a valódi képernyő nagyságának csak a szabad memória szab határt.

A példában egy 160 karakter széles és 80 karakter magas képernyőt használunk. Ezt a listában tetszőlegesen módosíthatjuk. Először be kell gépelni a forráslistát, majd lefordítani, utána a BASIC programot pótygjuk be, és indítsuk el.

Vezérlő karakterek:
 ', ', ', ', ' - a képernyő mozgatása a megfelelő irányba;
 'SPACE' - szerkesztés;
 'F7' - kilépés;
Szerkesztő funkciók:
 'CRSR' - le/fel/jobbra/balra
 'RETURN' - RETURN
 'F1' - vissza a mozgatóhoz;

Az egész képernyő kimentése: \$4000 + (1 sor hossza * magasság)
 Kellemes kísérletezést!
 Ha egy értéket valahol módosítunk, a többi hozzá tartozót is át kell írni ugyanarral!

A forráslista:

```

: ABLAKDZO
*= $3000
: INICIALIZALAS
3000 4C 99 30 JMP INIT
3003 4C 6F 30 : BALRA MOZDITAS
JMP BALRA
: JOBBRA MOZDITAS
3006 4C 61 30 JMP JOBBRA
: LE MOZDITAS
3009 4C 7D 30 JMP LE
: FEL MOZDITAS
300C 4C 8B 30 JMP FEL
: SAVE
300F 4C AA 30 JMP SAVE
: SZUBRUTINOK
3012 A5 FB KIIR LDA $FB
3014 8D C4 30 STA TAR
3017 A5 FC LDA $FC
3019 8D C5 30 STA TAR+1
301C A5 FD LDA $FD
301E 8D C6 30 STA TAR+2
3021 A5 FE LDA $FE
3023 8D C7 30 STA TAR+3
3026 A2 14 LDX #20
3028 A0 00 LDY #0
302A B1 FB K1 LDA ($FB),Y
302C 91 FD STA ($FD),Y
302E C8 INY
302F C0 28 CPY #40
: egy sorba ki-
: irandó byte-ok
: száma
: (sorhossz)
: ld.még BASIC
: prg. és 3041.
3031 D0 F7 BNE K1
3033 A5 FB LDA $FB
3035 18 CLC
3036 69 A0 ADC #160
: az egész képer-
: nyő egy sorának
: hossza, ld.még
: BASIC prg. és
: 3080, 308E.
3038 90 02 BCC K3
    
```

```

303A E6 FC INC $FC
303C 85 FB K3 STA $FB
303E A5 FD LDA $FD
3040 18 CLC
3041 69 28 ADC #40
: ld. 302F, ennek
: értéke a 40
: és a 302F-en
: lévő szám
: különbsége
3043 90 02 BCC K4
3045 E6 FE INC $FE
3047 85 FD K4 STA $FD
3049 CA DEX
304A D0 DC BNE K2
304C AD C4 30 LDA TAR
304F 85 FB STA $FB
3051 AD C5 30 LDA TAR+1
3054 85 FC STA $FC
3056 AD C6 30 LDA TAR+2
3059 85 FD STA $FD
305B AD C7 30 LDA TAR+3
305E 85 FE STA $FE
3060 60 RTS
: JOBBRA
3061 A5 FB JOBBRA LDA $FB
3063 18 CLC
3064 69 01 ADC #1
3066 90 02 BCC J1
3068 E6 FC INC $FC
306A 85 FB J1 STA $FB
306C 4C 12 30 JMP KIIR
: BALRA
306F A5 FB BALRA LDA $FB
3071 38 SEC
3072 E9 01 SBC #1
3074 80 02 BCS B1
3076 C6 FC DEC $FC
3078 85 FB B1 STA $FB
307A 4C 12 30 JMP KIIR
: LE
307D A5 FB LE LDA $FB
307F 18 CLC
3080 69 A0 ADC #160
: a képernyő
: hossza
: (ld. 3036)
3082 90 02 BCC L1
3084 E6 FC INC $FC
3086 85 FB L1 STA $FB
3088 4C 12 30 JMP KIIR
: FEL
308B A5 FB FEL LDA $FB
308D 38 SEC
308E E9 A0 SBC #160
: (ld. 3036)
3090 B0 02 BCS F1
3092 C6 FC DEC $FC
3094 85 FB F1 STA $FB
3096 4C 12 30 JMP KIIR
: INIT
3099 A9 04 INIT LDA #4
309B 85 FE STA $FE
309D A9 00 LDA #0
309F 85 FB STA $FB
30A1 85 FD STA $FD
30A3 A9 40 LDA #$40
: a képernyő
: kezdőcíme $4000
30A5 85 FC STA $FC
30A7 4C 12 30 JMP KIIR
: SAVE
    
```

```

30AA 20 B3 30 SAVE JSR CSERE
30AD 20 12 30 JSR KIIR
30B0 4C B3 30 JMP CSERE
: CSERE
30B3 A5 FB CSERE LDA $FB
30B5 A6 FD LDX $FD
30B7 85 FD STA $FD
30B9 86 FB STX $FB
30BB A5 FC LDA $FC
30BD A6 FE LDX $FE
30BF 85 FE STA $FE
30C1 86 FC STX $FC
30C3 60 RTS
    
```

```

30C4 00 00 00 00
TAR .BYTE 0,0,0,0
    
```

A BASIC lista:

```

0 POKE53281,0:POKE53280,7
10 SYS12288:X=0:Y=0
20 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
30 IFAS$="":THENIFX>0THENX=X-1:SYS
12291
40 IFAS$="":THENIFX<120THENX=X+1:
SYS12294
45 REM 120=Egy sor hossza - egy
sorba kiírt byte-ok
50 IFAS$="/":THENIFY<60THENY=Y+1:
SYS12297
55 REM 60=képernyő magassága -
egyszerre kiírt sorok száma
60 IFAS$="@":THENIFY>0THENY=Y-1:SYS
12300
70 IFAS$=" " THEN100
75 IFAS$="█" THEN END
80 GOTO20
100 XX=0:YY=0
110 POKE214,XX:POKE211,YY:SYS
58640
120 POKE204,0:POKE198,0:WAIT
198,1:GETA$
125 IFPEEK(207)THEN125
130 POKE204,1
135 IFAS$="#Z"ANDAS$>="@":THEN200
140 IFAS$="█":THENIFXX<19THENXX=
XX+1:GOTO10
145 IFAS$="█":THEN110
150 IFAS$="█":THENIFXX>1THENXX=
XX-1:GOTO10
155 IFAS$="█":THEN110
160 IFAS$="█":THENIFYY<39THENYY=
YY+1:GOTO10
165 IFAS$="█":THENIFXX<19THENYY=0:
XX=XX+1:GOTO10
167 IFAS$="█":THEN110
170 IFAS$="█":THENIFYY>1THENYY=
YY-1:GOTO10
175 IFAS$="█":THEN110
180 IFAS$=CHR$(13):THENIFXX<19THEN
XX=XX+1:YY=0:GOTO10
190 IFAS$="█":THENSYS12303:GOTO20
200 PRINTAS$:
210 IFYY<39THENYY=YY+1:GOTO10
220 IFYY>39ANDXX<20THENYY=0:XX=
XX+1:GOTO10
230 YY=0:XX=0:GOTO10
Hivatkozási rutinok:
SYS 12291 - mozgás balra
SYS 12294 - mozgás jobbra
SYS 12297 - mozgás le
SYS 12300 - mozgás fel
SYS 12303 - képernyő elmentése
    
```

• Molnár Zsolt, Kecskemét

Mindenféle

MAGNET-X/EVS

A játék elején lehet választani, hogy egy, vagy két játékos játszik. Egy játékos esetén mi vagyunk a képernyő közepén megjelent pálcikával, melynek egyik felén egy világos, másik felén egy sötétebb gumó van. Ezt a pálcikát a JOYSTICK-kel lehet irányítani, és a tűzgombbal lehet forgatni, hogy a szűkebb helyekre is be tudjunk férni. A cél az, hogy a képernyő különböző helyein megjelenő 'ÓRA'-kat minél gyorsabban a pálcika megfelelő felével meg kell érinteni. A képernyőn egyszerre csak egy 'ÓRA' van, és ezen láthatjuk a hátralévő időnket (Gy.k. az 'ÓRA'-t a pálcika azzal a felével kell megérinteni, amilyen színű). A pályákon általában 9 'ÓRA'-t kell megérinteni. Két játékos esetén sokkal érdekesebb a játék, ugyanis az első játékos a pálcika egyik felét, a másik játékos a pálcika másik felét irányítja. Itt is a cél ugyanaz, mint egy játékos esetében.

PUZZNIC/EVS

Ez egy elég jól sikerült logikai játék. HAWK/EVS konvertálta át 64-ről, de elég sok dolgot kellett javítania is. A játék célja, hogy a képernyő jobb oldalán lévő alakzatokat minél rövidebb idő alatt rakjuk ki a bal oldalán lévő helyen. Ha sikerült UGYANÚGY kirakni, akkor jön a következő pálya, ami egyre nehezebb. Irányítás: Tűzgomb + irányok...

Örökélet: A TOP listába be kell írni: S.HUSSEIN.

S.H.I.T./EVS

Mint a neve is utal rá, eléggéshit, de azért kicsiknek jó. OSCAR és OMEGA első játéka, ami a legpétebb maszkálós játékok közé tartozik. A lényege, hogy minden pályán 3 darab gyémántot gyűtsünk össze az ACID-dal, és utána menjünk az EXIT-hez. FIGYELEM!!! Csak hármat szabad felvenni, mert egyébként nem lép tovább a következő pályára. Ezt csak azért mondok, mert van olyan pálya, ahol négy, vagy öt gyémánt is van. Utunkat nehezítik: Egy órarugógerincű felpattanó, valamint egy Szörpamacs. Némelyik pályán van egy csillogó villogó golyó, amit ha felveszünk, akkor kapunk egy plusz életet.

Örökélet: A TOP listában: VISION.

• OMEGA of EVS (Révész István), Deszk



CURSOR TESZT (C16, Plus/4)

A kurzorvezérlő billentyűkkel tetszőleges alakzatot mozgathatunk a képernyőn:

```
1 SCNCLR
2 X=10: Y=10
3 CHAR,X,Y,'O'
4 GETKEY A$
5 IF A$='*' THEN CHAR,X,Y,' ': Y=Y-1:
GOTO 3
6 IF A$='+' THEN CHAR,X,Y,' ': Y=Y+1:
GOTO 3
7 IF A$='-' THEN CHAR,X,Y,' ': X=X+1:
GOTO 3
8 IF A$='-' THEN CHAR,X,Y,' ': X=X-1:
GOTO 3
```

• Kugasoft (Kuliga Gábor), Szarvas

POKE-ok

Xellen

```
RUN
RUN/STOP-RESET
>110A 20 70 DB - lehet billentyűkkel
irányítani (5-R, 6-D, T)
>242D AD (örökélet)
G1010 (újraindítás)
```

Matrix

```
MONITOR+RETURN (indítás előtt)
Utána: >13E5 20 70 DB - lehet
billentyűkkel irányítani (5-R, 6-D, T)
```

Pearl Driver

Irányítás billentyűkkel:
230.sorban J=JOY(2) helyett GETA\$ és
IFJ=x helyett ezeket kell beírni:
230.sorban IFA\$='X'...
240.sorban IFA\$='Z'...
250.sorban IFA\$='*'...
260.sorban IFA\$='*':X...
Ekkor az irányítás: Z-X ;-/
Tetszés szerint átirtható más billentyűkre is.
Ha az 1-es joy-jal akarunk játszani, akkor a
230.sorban J=JOY(2) helyett J=JOY(1)-et
kell írni.

Sqll

>12AA AD (nincs átlósan mozgó ellenség)
Transector
>2A60 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-4, 3-W)

Bongo

>2CA3 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: D-6, 5-R, SHIFT)

Giana Sisters

>5016 20 70 DB (irányítás billentyűkkel: A-S, 3-W, SHIFT)

• Szabó Sándor, Mezőberény

Pipemania/RACHY

Kódok: 00-LAMER; 01-BYTES; 02-YOMAN;
03-PLACE; 04-MTV (2 db. SPACE a végén);
05-CRASH; 06-SLASH; 07-ATOM (1 db.
SPACE a végén); 08-SONJA; 09-COKES.

• The Fool of BMS (Németh Gábor), Vecsés

Flight Simulator 2.

Ez most itt nem egy leírás lesz., hanem egy 'rövid' összefoglaló a kezelőbillentyűkről és az egyes funkciókról. Remélem azért el lehet majd boldogulni vele.

Magassági kormány: Fel - 'T'; Le - 'B'
Magassági kormány (trimm): Fel - 'R'; Le - 'V'
Oldalkormány: Bal - 'C'; Jobb 'M'
Csűrőkörmány: Bal - 'F'; Közép - 'G'; Jobb - 'H'

Fékszárnyak: Fel - 'Y'; Le - 'N'
Radarnézet: '4'; Nagyítás - '.'; kicsinyítés: ','
Kilátás az ablakból: '5'

Ezután a nyolc irány: Fel - 'T'; Jobbra-fel: 'Y';
Jobbra - 'H'; Jobbra-le - 'N'; Le - 'B'; Balra-le - 'V';
Balra - 'F'; Balra-fel - 'R'

Motorteljesítmény: Növelni - '.'; Maximum - '/';
Csökkenteni - 'J'; Üresjárat - 'J'

Fék működtetése: 'SPACE'
Szimuláció RESET: '+'
Szűnet: 'P'

Repülési paraméterek tárolása az üzemmód-könyvtárban: 'S'

Repülési paraméterek mentése: 'CTRL+Z'

Repülési paraméterek töltése: 'CTRL+X'

Magasságmérő igazítása a légnyomáshoz: 'CTRL+B'

Pörgettyűs irányjelző korrigálása: 'CTRL+D'

Fény be/ki: 'CTRL+L'

MOTORFUNKCIÓK:

Porlasztó előmelegítés: 'CTRL+I'

Gyújtómágnesek ki: 'CTRL+M'+1'

Gyújtómágnesek jobb: 'CTRL+M'+2'

Gyújtómágnesek bal: 'CTRL+M'+3'

Gyújtómágnesek mindkettő: 'CTRL+M'+4'

Gyújtómágnesek start: 'CTRL+M'+5'

Üzemanyagkeverés (szegényíté): 'CTRL+M'+'

Üzemanyagkeverés (dúsítás): 'CTRL+M'+'

Üzemanyagtak bal: 'CTRL+F'+'

Üzemanyagtak jobb: 'CTRL+F'+'

RÁDIÓK: (minden funkcióra — érték: '+','-',',',')

Kommunikáció (COM): 'CTRL+C'

Navigáció (NAV1): 'CTRL+N'+1'

Navigáció (NAV2): 'CTRL+N'+2'

Navigáció (ADF): 'CTRL+A'

Navigáció (VOR1): 'CTRL+V'+1'

Navigáció (VOR2): 'CTRL+V'+2'

Transzponder (válaszjeladó): 'CTRL+T' (7600

— COM kiesése; 7700 — vészjelző; 1200

— standard kód)

A kommunikáció és a navigáció esetében a vészjelző utáni értékek úgy állíthatók, ha a megfelelő billentyűket kétszer nyomjuk le. Pl. COM-nál 'CTRL+C', 'CTRL+C'. A transzponder esetében a számjegyek állításához úgy jutunk, hogy annyiszor nyomjuk le a 'CTRL+T' billentyűket, ahányadik számjegyet akarjuk beállítani.

Szerkesztőbe lépés: 'E'
 Fel: —
 Adatbevétel, le: 'RETURN'
 Szerkesztőből kilépés: 'E'
 Szerkesztő 1. oldala:
 Üzem mód: 0-24 (0-9-ig foglalt)

USER MODE:

- 0: felszállásra készen a MEIGS FIELD reptéren, jó időben;
- 1: start 'reality mode'-dal, pozíció: SEATTLE INT.AIRPORT;
- 2: DEMO;
- 3: repülés szűrőületben; idő 21:05; pozíció: LOS ANGELES INT.AIRPORT;
- 4: éjszakai repülés; pozíció: MEIGS FIELD;
- 5: repülés közepes időjárás viszonyok között; pozíció: J.F.KENNEDY AIRPORT, NEW YORK;
- 6: repülés rossz időben; pozíció: BOSTON LOGAN INT.AIRPORT;
- 7: légi csata;
- 8: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on;
- 9: felszállásra készen a CHAMPAIGN AIRPORT-on, felhős égbolt;

Hang (SOUND): bekapcsolás - '0';
 kikapcsolás - '1'
 Auto koordináció: ki - '0'; be - '1';
 SLEW: ki - '0'; be - '1';

- T' - észak
- 'B' - dél
- 'H' - kelet
- 'F' - nyugat
- 'CTRL+T' - pillanatnyi dőlési-bólintási irányszög távolítása a repülési paraméterek között;
- '↑' - magasságnövelés
- '↓' - magasság csökkentés
- 'N' - fordulás jobbra
- 'V' - fordulás balra
- 'R' - dőlés jobbra
- 'Y' - dőlés balra
- '8' - állásszög növelés
- '9' - állásszög csökkentés
- 'G' - elmozdulás stop
- 'Z' - kilátási szög beállítás; bólintás - vízszintes; szárny - vízszintes; irány - észak;

REALITY MODE: ki - '0'; be - '1' (nehezebb követelmények)
 EUROPE 1917 légcicása: ki - '0'; be - '1'
 'W' - hadat üzenünk az ellenségnek
 'X' - bombázás
 'SPACE' - tüzelés

EGYÉB PARAMÉTEREK:
 Communication rate (0-255) - adás sebessége
 Északi pozíció
 Keleti pozíció

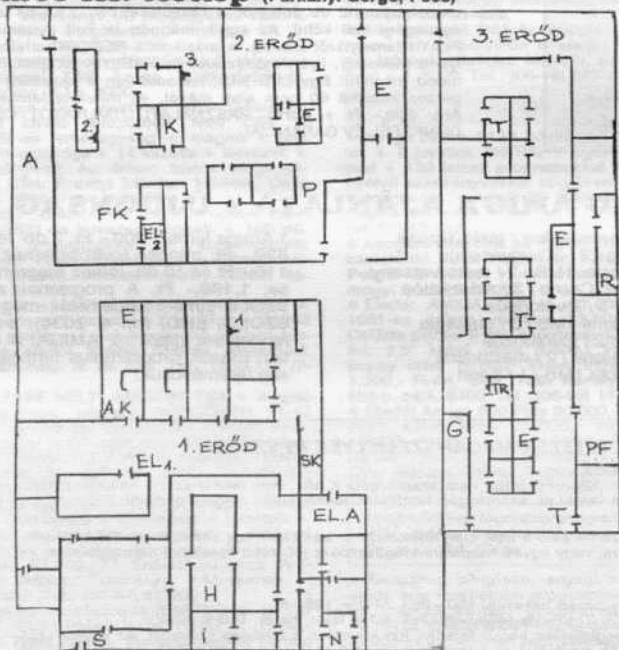
- Magasság
- Állásszög
- Dőlés
- Repülési irány
- Sebesség
- Motorteljesítmény
- Oldalkormány
- Csőrökormány
- Fékszárny
- Magassági kormány

SZERKESZTŐ MÁSODIK OLDALA:

- Idő (óra, perc)
- Évszak (1 tél; 2 - tavasz; 3 - nyár; 4 - őszi)
- 2.felhő (alja, teteje)
- 1.felhő (alja, teteje)
- 3.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
- 2.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
- 1.szél (ereje mérföldben, hőmérséklete, magassága)
- Földfelszíni szél (ereje, hőmérséklete)
- Karbantartási faktor (megfelelő=100)
- Kormánykítésre való reagálás (megfelelő=10)
- ADF műszer (automatikus rádió irányjelző): ki - '0'; be - '1'
- Ennyi dióhéjban. Remélem azért segít!

• Gyócsi Norbert, Miskolc

Rambo III. térkép (Párkányi Gergő, Pécs)



JELMAGYARÁZAT

- A - akna
- AK - aknakereső
- E - energia
- EL1 - elem 1
- EL2 - elem 2
- ELA - elektromos töltés alatt lévő ajtó
- FK - fekete kulcs
- G - golyószóró
- H - hangtompító
- I - infraszeműveg
- K - kesztyű
- N - neoncső
- NY - nyílpuska
- P - pisztoly
- PF - pikadófegyver
- R - katonaruha
- TR - trautman
- T - társ golyószóróhoz
- S - Start
- SK - sárga kulcs

HELPLINE PLUSI HELPLINE PLUSI HELPLINE PLUSI HELPLINE

Plusisok figyelem! PIGMY mester szól most hozzátok! Szeretnék segíteni mindazokon, akik már haladó programozói ismeretekkel rendelkeznek, de a Plusin valamilyen problémába ütköztek (pl. 64-es programok Plusira való átkonvertálása során). Írjátok meg kérdéseiteket a CoV címére, én pedig itt a Plus/4 sarokban megpróbálom ezekre a kérdésekre válaszolni.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:	
AMIGA 500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
AMIGA 600	46.400,-
Commodore 64/III. számítógép	11.920,-
Commodore 1541/III. drive	12.720,-
1085S monitor	25.520,-
C64 printer	11.120,-
NORIS Data magnó C64-hez	2.320,-
512 KByte RAM órával	3.920,-
NORIS Data Maus	2.200,-
TV-modulátor	2.800,-
5.25" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	440,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	600,-

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyorsszerviz

HAÁR & HAÁR BT.

Címünk megváltozása miatt az új címről
telefonon adunk felvilágosítást!

Telefon: 1732-008

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

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C91A:** Oracle / Hektic / Omega Force / Comet / Naughty Nudger / Adroit / Five a Side '91 / Moontac / Dip Driver / Afterworld / Volviev / Echo Hawk / Overload / Tai Chitortoise / Super Seymour / Stone Strategic / Demon Blues / Big Noses USA Adventure / Columns / Zellion / Relaxed Motions / Pot Fun / Kick Out / Reteo / Xiphoids
- C91B:** Supremacy (utántöltős) / Battle Command (utántöltős)
- C89B:** Narc (utántöltős) / Night Shift (utántöltős) / Summer Champ (utántöltős) / Stone Edge (utántöltős)

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

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postazzuk! Az eddig megjelent kollekciókról felbonyolított borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereljük!

C64 MAGNÓSOK!

Ezentúl bármely programot le tudod másolni, ha megrendeled a **C64 DATASETTE MODUL**-t! Erre a készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készülék pedig a C64 tápegységére kell kötni. Az egyik magnón le kell nyomni a PLAY-t (amelyikről töltés), a másikon a RECORD-ot (amelyikre másolsz). Ilyen módszerrel BÁRMELYIK JÁTEKOT le tudod másolni! Egy LED jelzi, ha adat van a kazettán! 60 perces kazettán 60 perc alatt másol, és mindent lemásol! Ár: 600,- Ft + portó. HASZNÁLATI UTMLUTATÓ KÜLDÜNK! FÉL ÉV GARANCIA!

ÚJDONSÁG • A 64-SZOLG AMIGA AJÁNLTATA • ÚJDONSÁG

Név / lemezszám / játék típusa

Ork / 2 / akció
Hagar / 3 / ügyességi
Project-X 1MB / 4 / lövöldözős
Turn It 2 1MB / 1 / logikai
Paragliding 1MB / 1 / ügyességi
Beholder 2 1MB / 4 / kaland
The Fox 1MB / 1 / ügyességi
Alcatraz / 2 / akció

Név / lemezszám / játék típusa

Psyborg / 2 / 3D ügyességi
Hot Rubber 1MB / 2 / motorverseny
Bit Magic Castle / 3 / máskálós
Agony / 3 / lövöldözős
Moonstone 1MB / 3 / stratégia
Apidya / 2 / lövöldözős
Home Alone / 2 / máskálós
Minnesota 1MB / 1 / sport

1 Amiga lémez: 200,- Ft, 2 db. lemez: 330,- Ft, minden további lemez csak 110,- Ft és 10 db. lemez megrendelése: 1.199,- Ft. A programok a 64-SZOLG címén rendelhetők meg (64-SZOLG, ÉRD, Pf.: 4, 2030), a megrendelésre íratók rá: AMIGA! A hibásan másolt programokat természetesen újrámásoljuk!

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, irásjelek). 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, irásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyekben 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 (vastagított betűkkel): 50 % felár; **ITALIC** szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

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

64 software

● 576-ban megjelent C64-es programok eladása lemezen és kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

C64 sikerprogramok kazettán! Szuper árak! **Kovács Sipeki Krisztián**, Tapsony, Zrínyi u. 27/B. 8718

● C64-hez lemezes programok eladók: 60,- Ft/db. **Rosta Péter**, Várpalota, Puskin u. 1. 8100

● C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, valamint 30% árengedményű egységcsomagok csak nálam! Nyári szonáció: megrendelőim közül nem 1, hanem 3 személyt sorolok ki! Nyereményük egyenként 3 szuper egységcsomag! Sorsolás: augusztus 15.

Az előző, május 15-ei sorsolás nyertese: **Blahó Zsolt**, Fuzstaszabolcs, Mátyás 17. Horvath Lajos, Pápa, Vajda Péter út. 45. 11110. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

● C64! Utántöltős programok cseréje és eladása (70,- Ft/db.). Több, mint 80 prgl Válaszbortéket és listát kérek. **Páricál Szabolcs**, Nagycserekesz, Lenin u.3. 4445

● C64 magnón, utántöltős programok cseréje, pl.: Terminator II., Viz. Logical, North & South. Programgyűjtők íratok. Cserealappal nem rendelkezők is irhatnak. Válaszbortékok kérek. Cím: **Gégyen László**, Mátészalka, Kézy László u.6. 4700. Tel.: (06-44) 12-811

● Programcsere C64 kazettáid! Keressék: California Games, Laser Squad 2, Pirates, Robocop-ck, Golden Axe, Olimpiák, bármi más is érdekel! Van kb. 25 utántöltős + 900 másik. Válaszbortékosok előnyben! **Kálci Attila**, Szigetahalom, Dobó I.u. 9. 2315

● C64 programok, programkiszállítás szuperolcsón! Programok 5.-; programkiszállítás 40.-; programmal 200.-; demokazetta 80.-; demoval 300.- Ft-ért. Válaszbortéki! **Tókar Tibor**, Szendrő, Nagyállomás ú. 25. 3752

● **C64-re a legjobb programok! 1 lemez programmal együtt 65.- Ft. Címre: Erdődy János, Budapest, II. Nagyréti u.15. 1029**

● C64, C+4 programeladás olcsó lemezen. Hibaelenőrzés, leírások, kedvezmények. Lista választbortékiért. **Márkus Zoltán**, Szeged, Szatymazi u. 29/A. 6724. Tel.: (06-62) 23-256

● C64, C128, Amiga programok eladók! Új No-Name lemezen 7070/80 Ft-ért. Válaszbortéki listát és tájékoztató küldök. Kérésre lemezen is 100.- Ft-ért. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

64-es kazettások, lemezesek! Program hegyek! Legolcsóbban tőlém. Bélyeges bortéki listát küld: Szűcs Sándor, Jánosalma, Ft.: 18. 6440

64 hardware

C64, floppy, 200 lemez, 15 kazetta, 2 diszoboz, 5 játékcarridge, szakkönyvek eladói Addig programcsere, pl. Simpsons, King's Bounty, Dragon Wars, Arachnophobia, MU, Crime Time stb. **Tóth Robert**, Pécsvárad, Várkert köz. 7720

● Eladó C64/II. + 1541/II. floppy drive + 90 lemez szuper programokkal + 2 db. joystick + szakkönyv. Ár megegyezés szerint. **Tóth Péter**, Salgótarján, Kemerővő krt. 3. 3100. Tel.: (06-32) 15-256

● C64 magnóhoz másológéppel. Ingyenes tájékoztató! **Tóth Lajos**, Székesfehérvár, Gyümölcs út 16. 8000

● Buenos Dias seniores and senioritas! Eladó kiváló állapotban lévő C64 + 1541/II.-es lemezegység + magnó + joystick + carridge + 11 kazetta + lemezek + szakkönyvek. Ár árban, biztos megegyezünk. Cím: **Erdélyi Sándor**, Miskolc, Dália u. 20. 3508. Tel.: 368-255

● Eladó Commodore 128D computer (beépített 1571-es lemezegységgel) + 100 db. lemez programokkal + szakirodalom: 35.000.- Ft-ért. Érdeklődni levelben: **Angyal József**, Székesfehérvár, Kőfém ltp. 34. I/18. 8000

● C64/II. + 1541/II. floppy + 140 lemez + Datasette + 7 kazetta + 2 joystick + C1802 color monitor + sok kiegészítő egyben sűrűn eladó! **Szabó András**, Budapest, Szentmihályi út 19. I/42. Tel.: 1836-771 (7-14h)

● PLEASE HELP, AMIGÓKI! C64 + magnó + könyvek, leírások **SURGÓSEN** 11-12 ezer forintért eladók! **OLCSÓ AMIGAT** keresek, vagy a 64-eséért (rifizetéssel) elcserélem! **THANK YOU! Hajdú Márton**, Tatabánya, Gál ltp. 526. II/5. 2800. Tel.: (06-34) 36-875

● Eladó egy C64 + 1541/II. floppy + magnó + 100 lemez + lemeztartó + kazetták + joystick + beépített resetgomb + fastload kártya + rengeteg könyv és játékleírás. Irányár: 35.000.- Ft. Érdeklődni lehet: **Pruzina Gábor**, Tatabánya, II. Moravcsik u. 22. 2800. Tel.: (06-34) 11-205

● C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATASETTE, SUPERMASLOK, FINAL II). Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc u. 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

● Eladó egy 1 éves C64 + 1541/II. drive + 130 lemez, lemeztartó, két mikrokapcsolós joy. Ár: 30.000.- Ft. Esetleg alkudni lehet. Cím: **Hajmási Zsolt**, Szombathely, Felsőút 22. 9700

Eladó: C64 + datasette + joy + mono monitor + 40 lemez + 35.000.- Ft (Esetleg külön-külön is). Új 9 tűs printer (C64, IBM): 15.000.- Ft. 1084 S monitor (C64, Amiga): 24.000.- Ft. Plus4/4 + datasette: 9.000.- Ft. Amiga Action Replay: 4.500.- Ft. Az árak irányárak, lehet alkudni. Cím: **Zsupancsek Attila**, Érd, Hernád u.3. 2030

● C64/II. + 1541/II. floppy drive + 70 lemez + joy + carridge + könyvek együtt 23.000.- Ft-ért eladók! Érdeklődni lehet: **Horváth Zoltán**, Budapest, XI. Frankhygy u. 4. VIII/30. 1118

● Eladó C64/II. minden tartozékkal (kb. 400 legújabb játékkal), árajánlatokat várom a következő címre: **Hodosán I. Zoltán**, Budapest, XXII. Mézezfőher u. 15. I/77. 1222

Eladó: C64/II. + 1541/II. drive + magnó + 27 db. kazetta + kb. 150 lemez + 2 db. lemeztartó + Action Replay Mk. VII. carridge, összesen 60.000.- Ft-ért. Csak egyben! Cím: **Bertók Antal**, Budapest, XVIII. Mátyás k. utca 34. 1181

● Eladó: Commodore 64 + 1541C floppy drive + 110 lemez tele programokkal + 100 db-os zárható mágneslemeztartó + lemeztisztító készlet + Commodore magnó + 9 db. kazetta tele programokkal + Action Cartridge Mk VII. magyar nyelvű leírással + 2 db. mikrokapcsolós JOYSTICK + szakirodalom, újságok. Eladók egyben de külön-külön is. Árajánlatot a következő címre kérek: **Gubacsk Zoltán**, Fehérgyarmat, Vasvári P.u.28. 4900

● C64/II. + floppy + Speedos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + könnyített képernyő-kezelés + programtöltés 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/II. játékönyvek + kézikönyv = 36.000.- Ft-ért eladó! Amig a készlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Főzős u.76. 1147. Tel.: 1842-1767

● Áron alul sűrűn eladó használt C64 és C1570-es floppy disk drive. Érdeklődni: Tel.: (06-22) 61-428

● Aig használt C64 és 1541/II. floppy lemezeket, külön-külön is eladó. Érdeklődni: **Jablónkai István**, Miskolc, Szabadságharc u.4. 3529. Tel.: (06-46) 367-231

Amiga

● Amiga 500 + 512K bővítő + TV modulator + 2 joystick (INFRÁ) + eger + mouse pad + 130 lemez programokkal + magyar nyelvű szakkönyvekkel sűrűn eladó. Ár megegyezés szerint! **H. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Adám u. 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763

● Amigára játékokat és egyéb programokat cserélünk! Listát kérünk és küldünk. Cím: **Polgár S. Sere**, Hódmezővásárhely, Somogyi B.u.118. 6800

● Eladó: AMIGA 500 — 41.000.- Ft-ért; 1081-es színes monitor 23.000.- Ft-ért; CoData printer 9 db. kazettával 12.000.- Ft-ért; 3.5" külső drive 9.500.- Ft-ért; C64 floppy drive 10.000.- Ft-ért; infravörös joy 1.200.- Ft-ért. Cím: **Tóth Károly**, Sopron, Hid u. z/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

● Eladó! Amiga 500 Plus 50.000. Ft! Amiga 1011 külső drive 10.000.- Ft! C64 + 10.000.- Ft! VC 1541 — 10.000.- Ft! Seikosha SP 180VC mátrixnyomtató 12.000.- Ft! Cím: **Marton Gábor**, Balettonlelle, Hunyadi u. 31. 8638. Tel.: (06-85) 50-584

Amiga 500-ra legújabb programok eladók! **Adám Sándor**, Szolnok, Krúdy Gyula út 114. 5008

● Amigához sűrűn, anyagi okok miatt eladó egy fényceruza programmal (7.000. Ft), hangdigitalizáló programmal (4.000.- Ft) tök új, továbbá C64-hez új disc carridge (3.000.- Ft). Használt tape carridge (2.500.- Ft). IBM-hez 8 db. 3M-es lemez (60. Ft/db). **Lerner Marió**, Budapest, V.Kossuth Lajos u.8. 1053. Tel.: 1374-103

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

● Igényeseimnek eladó egy Amiga 500-as, 2,5 MB-ra bővíthető (a RAM-ot kiváló japán gyártmányok), amerikai billentyűzettel, fülhallgató kimenettel, TV modullal, kb. 200 lemezzel (fele márkás), lemeztartó doboz, eger, joystick, stb. Irányár: 70.000.- Ft. Já és még valami: tényleg megér ennyit! **Kánai Zoltán**, Gyáli, Kőrosi u. 146. 2360

● AMIGA 500 + bővítő + modulator + 2 joystick (45.000.- Ft), 840 db. lemez programmal (85.- Ft/db) eladó. **Illés Tamás**, Tel.: (06-42) 42-324

12" színes monitor (AMIGA): 14.000.- Ft. 14" VGA színes monitor (IBM): 22.000.- Ft. MONOCHROM monitor (AMIGA, IBM, C64, +4 stb.): 4.500.- Ft. 28" színes monitor (AMIGA, IBM, C64, VIDEO stb.): 23.000.- Ft. Cím: **György Norbert**, Gyöngyös, Bathlen Gábor 10/2. II/15. 3200. Tel.: (06-37) 16-261

● Programok cseréje Amigán. Listát kérek, és küldök! Minden levélre válaszolok! **Ifj. Takács László**, Parádásvár, Arany J.u.18. 3242. Tel.: (06-36) 64-149.

Amigához 512KB-os bővítmény, kapcsoló 2.990.- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793.

PC

IBM PC XT számítógép előnyös áron, sűrűn eladó. Jelentkezni lehet: **Sallay András**, Budapest, VII. Bajza u.6. II/1. 1071. Tel.: 1217-120 (16h-21h-ig)

PC-sek figyelm! Megjelen a legújabb lemezújság, a RunTime. Ha olvasója, neután szerkesztője kártsá lenni, írj! (Feltétlenül írd meg milyen meghajtós és milyen monitorod van!) **Bánóczy Zoltán**, Győr, Zöld út 7.

● Helló PC-sek! Kereseim: Darklands, Powermonger, Sierra (új), SSI stufok. Megvannak: Goblins, Eye of the Beholder I-III, Larry V. stb. Listát kérek, küldök. Szerelőkörültek előnyben! Cím: **Erdélyi Szabolcs**, Szentendre, Rajk L út 28.F. 2000

● IBM PC/AT programok óriási választékban! (400 MB) olcsón eladok (20.- Ft). Válaszbortéki listát küldök. Címre: **Györi István**, Komárom, Jókai tér 2. 2900

● IBM/AT programcsere, új programok, pl. Monkey Island 1-2, stb. Listát küldj! Ugyanitt eladó 2 db. garanciális monochrome monitor. Cím: **Risa Róbert**, Tápószecső, Révai u.13. 2251. Tel.: 1221-477-28, mellék (Risa Sándorné)

Plusi és tsársai

● Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kaptál gépet? Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! [Félteljesített, megcímzett választbortéki szükséges] **SCT**, Budapest, Pf.: 88. 1683

● Legjobb és legrosszabb programok cseréje Plus/4-re kezesség. Megvannak: Doom-dar's Revenge, Elite, DCC, Total Eclipse 1-2, Laser Squad stb. Pénzforgalom kizárva! Kezddőnek is mások. Felbontozott választbortéki küldj, ha tudsz, listát is! Kereseim: Future Composer, adventurák, szimulátorok. **Matula Ferenc**, Eger, Berva ltp. 7/C. 3304

● Plus/4-es programcsere kazettán. Megvan: Bosszu, UV 1, időregés, Driller, Elite (PIGMY), Spy Vay, Spy III stb. Kereseim: Games Creator, Head Over Heels, Diamond Birodalma 1.2, Defender of the Crown, Hakenküche, valamint mindenféle demok. Akinek nincs megfelelő cserelapja, annak szívesen mások. Válaszbortéki küldj! **Kovács Attila**, Győr, Bástya u. 49. 9022. Tel.: (06-96) 17-630

● Eladó: C16 (64k) + magnó + 450 játék + fényceruza (programokkal) + könyvek + órkelepek, újságok + 2 joystick: 20.000.- Ft-ért! Alkudni lehet. Programcsere Plus/4-en és AT-n. Gyors lebonyolítás, mindenkiékes választbortéki! **Kékes Gábor**, Szekszárd, Major u.21. 7100. Tel.: (06-74) 6-698

● Eladó: C+4 floppy, 4 joystick, lemezek, játékok, könyvek 22.000.- Ft-ért. **Nóhi Attila**, Budapest, III. Lukács G. u. 6. I/4. 1039

● Plus/4-esek figyelem! Nagyon kevés programod van, vagy most kaptál gépet? Akkor feltétlenül írj, nem bánod meg! [Félteljesített, megcímzett választbortéki szükséges] **SCT**, Budapest, Pf.: 88. 1683

Egyéb

● Eladó egy SINCLAIR ZX Spectrum!!! NEM TÉVEDÉS, TÉNYLEG eladó egy Sinclair ZX Spectrum + magnó + irodalom + sok játék. Kezddéknél kiváló (könnyű programozás, sok játék és sok kézikönyv, irodalom). Haladóknak szintén (minden funkciót kivéve a BUS — csatlakozóra, akár mosógépet is vezérelhetsz vele), és mindezt már nagyon olcsón megkaphatod (hogy mennyire, az a jelentkezők számától és az árajánlatoktól függ). **Cím: Szatmári Péter, Nyírbátor, Kossuth u.48. 4300**

● JÖL JÖVEDELMEZŐ OTTHON IS ELVÉGEZHETŐ SZELLEMI MUNKA. BŐVEBB INFORMÁCIÓ: **SZOMBATHELYI ZOLTÁN, GYŐR, ÁRPÁD ÚT 51/A. 9022. KÜLDJ VÁLASZBORÍTÉKOT!**

● Údv. mindenkinek! Új RPG/Fantasy club alakult! Válaszboríték ellenében bővebb tájékoztatást küldünk. Ugyanitt programcsere IBM PC-re, és Amiga típusú gépekre. **Cím: Nagy Dániel, Százhalombatta, Pannónia u. 7. III/10. 2440**

● Keresem az OIL IMPERIUM kódját C64-re, amikor egy másik földrészen akarom folytatni a fúrást. Ha tudja valaki, juttassa el a következő címre: **Finta Róbert, Celledömök, Kisdobos u.15. 9500**

● **YO DUDEZI** Megjelent az újságunk a NONSTOP NONSENSE. Ha küldesz lemezt, vagy kazettát, INGYEN felvesszük és küldjük! Csak a postára küldj 30-40,- Ft-ot, vagy ennek megfelelő bélyeget. **Cím: Török Tamás, Nagykanizsa, Nagyváthy u. 22. 8800. Üzenetrögzítő: (06-93) 11-776**

● Eladó egy 48 KByte-os Sinclair ZX Spectrum tartozékokkal: Resetgombbal, magnóval, Interface 2-vel, joystick-kal, több-száz programmal, szakirodallal, programleírásokkal. Érdeklődni lehet levélben: **Harangozó Zsolt, Békésszentandrási, Bajcsy Zsilinszki u. 7. 5561**

● Szeretnéd rendszeresen megkapni a legújabb programokat, a külföldi megjelenés után egy héttel? Ha igen, akkor itt a lehetőség, és a BLACK BOX CLUB. Mi el tudjuk küldeni neked minden héten a legújabb programokat, melyeket hetente kb. 10-20 lemezből válogatunk össze. Nem kell mást tenned, csak egy felbélyegzett válaszborítékot, egy mágneslemez és heti 30,- Ft tagdíj küldened. Ez nem arra szolgál, hogy ebből menjünk Hawaii-ba nyaralni, hanem ezzel szeretnénk a programok külföldi beszerzési költségét enyhíteni. Ha be akarsz lépni, akkor írjál! **Szombathelyi Zoltán, Győr, Árpád u. 51/A. 9022. Mindig küldj választborítékot!**

● Sinclair ZX Spectrum programcsere. Főleg stratégia és szimuláció, ill. RPG érdekel. Keresem: Stealth Fighter, Laser Squad 1,2, Masterfile, Vulcan, Att, Bismarck. És más CCS III. PSS stratégiákat! Lődözősök kimennek! **Cím: Szatmári Péter, Nyírbátor, Kossuth u. 48. 4300**

● Eladó a Commodore Világ, az 576 KByte összes eddig megjelent száma, 10 db. Spectrum Világ és a Nagy Játékkönyv + ajándékba adom a Computer Mánia eddig megjelent számai. Együtt összesen csak 3000,- Ft-ért. **Tel.: 1554-479 (Hajduska Péter)**

● Kérdéseiddel fordulj hozzánk, ha az számítógéppel kapcsolatos! Küldj felbélyegzett válaszborítékot! Tudsz egy stufot? Van egy leírásod? Küldd el, és mi továbbítjuk a részurólóknak! **Címünk: COM-INFO (Szatmári Péter), Nyírbátor, Kossuth u.48. 4400**

Fantasy, AD&D kiadványok fénymásolatai olcsón! Felbélyegzett válaszborítékért tájékoztató. **Somogyi Árpád, Törökbalint, Arnyas utca 42. 2045**

● JAWA 350 TWIN SPORT 750 km-rel olcsón elcserélhető AMIGA 500 Plus-ra. C64, magnó, 14 kazettányi játék, 1541/II. drive, 1802 színes Commodore monitor eladó. **Gazda Zoltán, Kaposvár, Kunffy 27. 7400**

Az egész egy langyos, május eleji délelőttön kezdődött... és megjelent ... a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

Ez a program egy pokoli világba repít, ahol nincsenek szabályok, ahol az emberi élet nem ér többet egy rézpénznél, ahol csak magadra számíthatsz, csak az eszedre, logikádra támaszkodhatsz!

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

Ára: 354,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: Blue Angel Adventure Studio, 2601 Vác, Pf.: 342.

Original, garanciális AMIGA 500 399.000,- Ft-ért! IGEEN! AKI nem hiszi, járjon utána ezen a címen: **GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400**

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

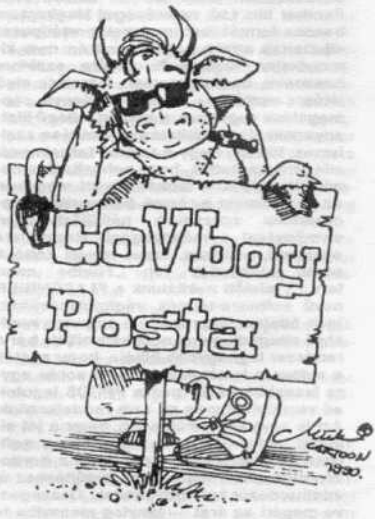
A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S200 kazetta	C64 C230 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezzszámmal)
A/ Dragon Ninja B/ Diamond Iron Soldier Blob the Cop Classic Muncher Fast Food +66 Rio Blanco B/ Diamond Spielreign Apollo 11 Kosmos Casanova Cyrus 2 Cannibals	1/ Addam's Family * Black Hornet * Winter Super Sports * 2/ Calypso * Winter Camp * 3/ Creatures 2 * Biff Sphere Neurotics CSAK LEMEZEN: Soul Crystal /német/ (3 lemez) Gateway to the Savage Frontier /angol/ (4 lemez)	Escape from Wolfenstein 3D VGA Dune Helmdall Epic Leather Goddesses of Phobos 2 Beküldött 360-as lemezen listát küldünk! PC!!! — Gyári eredeti 1 SOUNDBLASTER 2.0 2 kártya garanciával 3 megrendelhető! Ára: 6 18.000,- Ft AFA-val 10 együtt!
S199 kazetta — 360,- Ft	C229 kazetta — 400,- Ft C229 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utánlátós	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 levélpon eifogadunk, és utánvétel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Áraink a posta és a csomagolás költségeit is tartalmazzák! Beküldött lemezekre is másolunk, 50,- Ft-tal olcsóbban lemezenként!

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

Nagy údv. mindenkinek a nyár kelőjő közepén (vagy szelén?). Készönöm azt a szerzetes (0) levelet, amit 2.számú pályázati rejtvenyemre beküldtetek. Még az a szerzetes, hogy aki tudta a megfejtést (TuV = Túl Világ), az oda is postázta, maximálisan elker, megúsztam egy Pukk Candúrhoz hasonló levelezőlapot. Csak a dobozos söröket sajnálom, amiket így nem tudok kisorsolni magam között. Majdnem elfelejtettem, így a kis pihé előtt sikerült kiharcolnom 4 oldalt a CoV-ban, ezt próbáljátok beosztani a jövő hónapra is. Úgy látom most nagyon divék a cimlap-mánia. Én is kaptam am néhány fejlec-tervet, ezek közül választottam ki kettőt, természetesen ezekre is lehet szavazni. Most ismét elmegyek egy picit loogtatni a khm. szóval a lábamat a nagy magyar posciba, de azért TI csak írogassatok, legalább mire visszajövök, nem fogok unatkozni. Bár azt hiszem addig sem...



Hardware a'la '92

CoVboy: Nem is olyan régen felborítottam a kukát, a csodák-csodája egy felbontatlan klacsomag kandikált ki a csikkék közül. Még az a szerencse, hogy ritkán számon rá magam, hogy kivégym a szemest, az azt a derekamnak, azt meg végképp nem tudom, ez a levél hogy kerülhet bele, de mivel kicsit vastagabb volt mint a többi, gondoltam belekukkantok. Szent tehéntőgy, hát tőlem szakmai véleményyt kér valaki egy forgalmazás előtt álló kutyúró! Ez cool, újabb fizetésemelést követelek, mint leendő hardware szaktanácsadó. Mielőtt azonban kiemezném a publikum előtt ezt a nagyzerű alkotást, közrebocsátom annak egyelőre még nem copyrightos dokkjait:

**PINK PANTHER
INFINITE LIFE
CONSTRUCTION KIT
Flaschbier**

Előző
Gratulálunk Önnek, hogy az élő legendává vált Commodore 64-es személyi számítógép tulajdonosaként a cégünk által forgalmazott termék ismertetőjét tartja a kezében!
Az **INFINITE LIFE CONSTRUCTION KIT** segítségével lehetőség nyílik Önnek a **FLASCHBIER** nevű software-termék minden nehézség nélküli végigjártására.
Jelen termékünk a korszerű, saját fejlesztésű **PP COS (Pink Panther Cracker Operating System)** rendszerrel készült, melyben cégünk magasszintű programozói szaktudással rendelkező specialistáinak komoly munkája öszszegződik.
Használat előtt kérjük figyelmesen olvassa el az útmutatót, így termékünk minden bizonynyal sok örömet okoz majd Önnek és családjának.

Bevezető
Mit is jelent az ún **USER PORT RESET**? Az operációs rendszer alap helyzetbe hozására a **RESET** kváltására, általában beépített mikrokapcsoló szolgál. Ennek felszerelését azonban csak megfelelő hardware ismeretekkel és elektronikai gyakorlattal rendelkező szakember végezheti el.
Az egységcsomagban egy új technológiával készült polaritásfüggetlen user port **RESET KÁBEL** található. Ennek segítségével kell a **USER PORT** panelen a resetvonalat a rendszerfölddel összekötni. A galvanikus kapcsol kb. 0.5 mp-ig tartson.

POKE-k
A C64-es operációs rendszere lehetővé teszi, hogy parancs üzemmódban közvetlenül átirható a memória bármely tárhelyének tartalma.
A játék futása közben végrehajtott user port reset után Önnek a következőkre nyílik lehetősége:

- Az életek száma kezdetben: **POKE 9970**, (a felhasználó tölti ki*)
- A kezdő szint száma **POKE 9552,....+43**
- Órakerék **POKE 9963,234: POKE 9964,234**
- POKE 9965,234**

Az operációs rendszer további sajátossága, hogy a **SYS** parancsán átadja a vezérlést az adott tárciműl kezdődő gépi kódú programnak. Az újraindítás: **SYS 2112**
* Feltételezzük, hogy rendelkezik számítástechnikai alapismeretekkel, és ide a [0-255] közé eső egészeket fog írni!

HIBALEHETŐSÉGEK
A cégünk által forgalmazott termék a nemzetközi szabványoknak minden tekintetben megfelelő, kifogástalan minősége garantált. Azonban, mint azt már említettük, a helytelen

használat hibák forrása lehet. A hibák felismerését és elhárítását könnyíti meg Önnek az alábbi összefoglaló táblázat:

HIBA	ELHÁRÍTÁS
Nincs hang	Vigyé a gépét szervizbe
Nincs szín	Vigyé a gépét szervizbe
Nincs hangszín	Vigyé a gépét szervizbe
Nincs kép	Vigyé a gépét szervizbe
Nincs gép	Hozza vissza a szervizből!

A polaritásfüggetlen reset kábel semmiféle karbantartást nem igényel, várható élettartama 100 év!

FÜGGELÉK
Ajánljuk kipróbálásra a következő **POKE**-csoporthoz, amely cégünk ajándéka a Tisztelt Felhasználónak. Bevitelük a már említettéle azonos módon történik.
POKE 2221,0: POKE 2225,188
POKE 2224,247: POKE 2228,12
POKE 2227,198: POKE 2231,152
POKE 2230,247: POKE 2234,176
POKE 2233,49: POKE 2237,188
POKE 2236,247
Cégünk magyarországi kirendeltsége bármikor ügyfeleink rendelkezésére áll ingyenes felvilágosítással, szaktanácsadással napközben az ****-***-as telefonszámon.
(C) 1991 PINK PANTHER INC.Ltd.

Varga Tamás, csékánydorozslói olvasó címlap-LOGO terve



Szabó Sándor, mezőberényi olvasó címlap-LOGO terve



CoVboy: Húhal Megpróbálom tagam
összeszedni Lhd. Mélyen tisztelt Pink
Panther Inc. Ltd. vezetőség! Megkaptam
beces termékket, melynek portófiúpsát
oljuttatták arra a helyre, amit én nem ki-
mondottan levelek tarolásra szoktam
használni, de megkaptam. A termék első
látásra esztétikus, rendkívül könnyű, co-
magolásra rugalmas, a nikotin jellegű illat-
anyagokkal való áttátás megoldása szel-
lemes, látszik, hogy a termék forgalmazói
mindent megtettek, hogy nehezezték a ha-
misítók dolgát. A termék ötvözi magában
az alumíniumot a rézzel, harmonikus ka-
pcsolatban századunk nélkülözhetetlen
vímányával a műanyaggal. Használata
egyszerű, poétikus, mivel ismert költők
sorát idézhetjük fel: „Füstbe ment
terv...”, mielőtt nekilátnak a FLASCHBIER
névű software-termék végigjártásának.
Igen ötletes, hogy maga a software rend-
kívül elérhető, sehol sem hamisíthatk, bár
a rendszer legnagyobb hibája, hogy a játék
a software ismételt betöltései során egy-
re lassabbá válik, igaz a PPCOS legutó-
sabb verziójával még is sem rendelkezőnk.
Az is meg kell említenünk, hogy a jól si-
került védelemnek köszönhetően a soft-
ware betöltése után az adatok a hardzo-
zón elvesznek, tehát újabb betöltéshez új
adathordozót kell elővinnünk. Összege-
zve megéri az árát — tényleg mennyibe is
kerül? A hardware és a software össze-
tartozásának kifejezéseket ott helyezték
el a hardware-t, ahol az adathordozókat...

Letter from BOKOD City

Ches God Almighty!! (CoVmalcsik)
Hogy's mint? Csöppen még némi beer-ecske?
(Hát egy csöppet — CoVboy) A Populus-t
még nem formattáltad le? És a tehenek? (Ők
nem tudták, ahhoz némi PATABOARD is
kellene — CoVboy) A minap épp a Naacal
HQ-n tevékenykedtem (érsd kalózkodtam á
lá Pirates), amikor befutott a kémeim közül a
000,7-es. Szóval jött — nyomába az FBI, KGB
a BKV és Mari néni, s közölte, hogy megle-
nik a piacon egy fantasztikus, új, szuper prg.
Nevé: SAVE NEW YORK. Igen, hát ó az, a
csodálatos, a fenomenális, piramidális, monu-
mentális. Ez a fantasztikus szimulátor új kor-
szakot nyit a számítógépes társadalomban.
Néztek azt a puritán egyszerűséggel, de mégis
fantasztikusan élethűen megalkotott háttérrel,
és ezt az elképesztően aprófonás animációt.
És a kezelhetőség — szinte csak rá kell gon-
dolni és már fel is szállunk. Ez garantáltan
nyomorba dönti a microprose-t és a többi
aszt. A NEWS-ban leközölhetnétek! (Már ép-
pen azon gondolkodom, megnézem, mi-
kor adták fel ezt a levelet, hátha ez volt a
legelső a dobozban, de tovább olvastam
— CoVboy) Hát igen, haladni kell a korrál. A
minap én is úgy döntöttem, unom a Nagy Ore-
get (64), és veszek egy PC-t. (Pukkt Candúrt?
— CoVboy) Az elhatározás már megvan, csak
arra kell várni, hogy valaki hozzámvájon né-
mi money-t. Esetleg Te nem akarsz? (Nem
igaz, hogy mennyit bírsz riziálni, amíg a
tárgyra térsz! — CoVboy) Há-há itt a CoV
24. Hoppá-hoppá (ez nem Republic reklám),
rosszul látok? Hát ezbe a széles egy BOKOD
City-ben nem csak én körmögtek minden
tehenek pásztorának? (Már megint a ködö-
sítés — CoVboy) Nem lesz Evkönyv'92-es.
Küldj csekket! (Lesz. A csekk meg, kül-
dök többet, hátha elfelejtetd, hogy már
egyszer befizettél — CoVboy) Egyébként
vevő vagyok a Ladára, ha hozzádobsz még 40
rongyot, és megkapod a bringám is. Na áll
az üzlet? (Mi ez vidámpark? Ott szoktak
rongyabdákkal dobálni. Ha csak ennyi

a kívánságod, szívesen hozzávágok 40
db. rongyot a Ladámhoz, és küldheted a
bringádat. Remélem BOSCH, 12 sebessé-
ges és nincs több 7 klónál. És mi az 'is',
a bringán kívül mit kapok még? —
CoVboy) Van egy hirdetésem is... (és hol
van a csekk? — CoVboy) Tetszenek ezek az
új húzások, mint a TOP LISTA, amin lehet vi-
tázkodni, és a rejtvény, amit még nem találtam
ki. És úgy egyáltalán egyre csak jobbak les-
tek. Tényleg a Getto kiszabadult már? (Már
nincs sok hátra neki — CoVboy) Hoppá
most meg királyi tanácsadó lettem (igen, még
mindig PIRATES!), ez az egyetlen program
amivel képes vagyok hosszabb ideig is játszani
64-en (ebben nem vagy egyedül —
CoVboy), jaj de ha PC-m lenne, vagy Ami-
gám! „Es mint mindig ilyenkor, most is arról
predikált...” (Bonanzát hallgatók) Tényleg, mi
a véleményed a BANZAI-ról? Gondolom nem
igen csépéd? (Ha arra a banzai-ra gon-
dolsz, amit a nagyl szokott csapni, ha
CoVboy-nét az ágyában találja, azt való-
ban nem csípem, ha a másokra gondolsz,
azt meg úgy tudnám elviselni, ha a CoV
HQ előtt fejeznék ki estenként tisztelet-
ket MONUMENTUM című remekművükkel
— CoVboy) Még néhány kérdés: 1) Ha eset-
leg lenne egy Imagination leírás (régí angol
szöveges baromság); 2) Hányannymennyen al-
kotjátok a CoV-ot? 3) Hány óra van? 4) Mi-
kor lesz floppy-m? (Amigám, PC-m stb) 5)
Lesz évkönyv?

Tisztelettel: COUNT LEE NAACAL VON
LACKENBAUER, BOKOD City
CoVboy: Még jó, hogy néhány kérdést fel-
tettél a végén, mert már kezdetem mel-
ledni, hogy nem is tudok a levelekre mit
válaszolni. 1) Csak a kedvedért, lapozsz
vissza egy picit... 2) Az az igazság, hogy
a nyomdában nem is tudom pontosan há-
nyan dolgoznak, így pontos adattal nem
tudok szolgálni... 3) Nekem egy se, utólag
valahova időre menni... 4) Talán hívj fel
egy asztrológust, azt mondják a jövőnk
leolvasható a csillagok állásából. 5) Ben-
nem bízhatok, már egyszer mintha mon-
dani volna, ha egyszer én valamit mon-
dok, azt mindenki készpénznek veheti!

Csákok tesséki

Hello CoVboy!
Mivel születtem éppen most beszéltek le egy
Amiga vásárlásáról (anyagi gondok miatt),
úgy döntöttem, hogy sürgősen belefogok egy
jöveldiméző vállalkozásba.
Íme: Itt van! Megjelent!!! Igen! Csak neked:
eredeti Napóleon csákok Marokkóból. Ez igaz!
Annak a Napóleonnak a csákoja, aki 1526-
ban 300 tevével és 16 db T-72 amerikai harc-
koszival űzte ki Wellingtont Hollandiából.
A csáko élyhíhetetlen, eredeti újságpapírból
készül. Minden színben (fekete-fehér) kapha-
tó, kivülről nyomtatott és frott betűkkel. Min-
den méretben (vízfűtök előnyben). Hát nem
csodálatos? Ha úgy döntesz, hogy szükségem
van egy csákorra, akkor írj az alábbi címre:
BARKÓ JÁNOS, 5700 Gyula
Hihetően, de mindössze 3500,- Ft-ba kerül
+ Afa + postaköltség + Vitamin.
Ha mégse nyerte meg tetszésed a csáko, ne
küldd vissza, mert a pénzt nem adom vissza,
de ne keszreld el; a csáko még sok más dolog-
ra is használható! Igyekezz, mert a készlet ro-
hamosan fogy. (Tegnap rendelt meg 1000 db-
ot az albán haditengerészet.) Ne szalasz el a
lehetőséget! Na, mit szólsz hozzá CoVboy?
Ha mindenképp csak 5 db-ot vesz, akkor az már
2,3 x 10¹¹ ... forint! Hát nem megéri?
CoVboy: A nagyl az albán haditengeré-
szetnél szolgál, úgyhogy ne fáradj, már
beszereztem egyet tőle. Mellesleg ez ott

most jó üzlet, ha megfordított, duplájáért
eladhatod, mint csónakot, talán nem
süllyed el, amíg átér a kuncsaft Olaszor-
szágba. A vállalkozásodhoz egyébként
sok sikert, esetleg szolgálatok némi
alapanyaggal is, most úgyis jön a nyár,
azokat a leveleket, amik már nem férnek
a dobozba, majd továbbítom...

Ismét szót kér a gyengébb nem

Helló Coboly!
(Latinul Martes Zabellina) Remélem ez tui-
dó! Nos! Remélem, hogy megfulladsz a le-
veláradattól, amit kapsz! Nem értem, miért
kifogásolod a lányok leveleit? Ez felháborító!
Ezek után várhatod a lány előfizetőit! Sok-
kat gondolkodom, hogy lány, vagy hímnemű
vagy, de ez után a kijelentés után csakis hímnemű
plazmalótyu lehetsz! Ugye ismered
(név)konaidat is? Vagy talán te is Oroszor-
szágból a Coboly ósházájából származol? Mit
gondolsz, mi volt a XVI. században Irkutszk-
ban? Talán megmondom: cobolyiac! Egy jó-
tanács: Ovakodj a vgyorjgo prémvadászoktól!
Az a bizonyos Kovács József rólad mintázta a
CoV IV. évfolyam 1992/1. számának borítóját?
U.i.: Nem pályázom a leggyökérből level címre!
Persze csak akkor, ha nincsenek díjak!
BOROS ANIKÓ, Nagykőr
CoVboy: Húhal Ez aztán a szellemi szí-
vonal! Most aztán erre mi a jóistent vála-
szoljak? Mivel úgy gondolom jártas vagy
a latin nyelvben, így most matulin (ez a
magyar és a latin keveréke) fogok vála-
szolni. Jobb, ha csak mi értjük, nem tarto-
zik ez másra. Leveledből úgy látom, Te
egy homo unius liberi vagy. Leveled nálam
palpációt idézett elő, mert annak punctum
saliense enyhe stupor állapotában íród-
hatott. Megállapítottam, hogy subsidium
szorulis, ne felejtis el, quod licet lovi,
non licet bovi. Mivel én aquila non captus
muscas, ezért ez tacito expulzálalak. Quod
scripsi, scripsi!!!

Izszakos bocik

...A „Levelezés” fedőnév alatt futó „Kisker-
tünk” rovatból tudom, hogy felétek igen ka-
totikus állapotok uralkodnak, mert mindenfelé
népek nyomatnak, csak nem egymást, há-
nem a letert. Szóval nekem megéri, hogy ked-
venc felelőtlen szerkesztőm gutatutéstól kipi-
rult arcára megpróbálom bújjálok mosoly va-
rázsolni. Nézd meg eme ex-agrárújszából ki-
vágott kis ábrát... DAN BALAZS, Budapest



CoVboy: Ez ábrához szöveg is tartozott,
melyben amerikai állattenyésztők számol-
nak be új találmányukról, miszerint sörrel
kell itatni a bocikat ahhoz, hogy szép és
puha legyen a húsup. Hát a mosoly való-
ban nem maradt el, először azt hittem
vicc, de aztán egyre inkább be kellett
lőtnem, készülő szabadalmamat valaki le-
lőtte. A francba, mindig tudtam, hogy ké-
mekkel vagyok körülvéve...

...Beküldtem a LARRY V-öt, de még mindig nem látom semmi nyomát az újságban!... Mi lehet a gépnek a hibája, amikor hangos durranással és sűrű füst kíséretében elhalványul a kép, és többet nem működik. Ismételnem nem a monitorban volt a durr, hanem a gép bal felső sarkában. Mit ajánlasz az unalom ellen?

CSUKA SZABOLCS, Budapest

CoVboy: A LARRY V leírás már legalább 20-an beküldték, olyan is volt, aki az 576-ban megjelölt leírást másolta át, és küldte be, mint a sajátját. Kis hamis. Én csak azt nem értem, a LARRY IV leírás miért nem küldi be senki, pedig mindenki azt kéri... A gépeted egyébként nem ártana megnézni valami szakemberrel, a durranás nekem semmit nem mond. A múltkor is hoztak vagy 50 lemeznyi játékok Amigára, azt mondták van egy két nagy durranás is köztük. Hát nem tudom, én még füstöt is produkáltam, s hajnalra a kép is elhalványodott a szemem előtt, de a gépnek semmi baja nem lett... Az unalom ellen azt javaslom, menj el minden nap a postára, állj sorba és fizess elő minden nap a CoV Évkönyv '92-re, ha még mindig unatkoznál, ez naponta többször is megtehető, csak el ne felejtés a fél szobát szabadabb tenni, ha jön a postás...

...A CoV-ban megjelent hirdetés alapján programlistát kértemtől. Később feladtam a lemezek árát, és vártam... ismét feladtam egy levelet ajánlva és vártam... Légszivess tanácsot adni! Valóban csak feljelentés útján lehet az ilyen szélhámosokat lefűlteni? HORVÁTH GÁBOR, Borsodnádásd

CoVboy: Valóban.

...Nem jut ám eszembe semmi. Nem akarsz valamit ideírni?

FABIAN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

CoVboy: Nem. A múltkor csomag okozta heveny sérüléseket még mindig nem hevertem ki teljesen. Ja egyébként a rajz, amit küldtél szép! Nem titeket ábrázol véltelendő?

...Elsősorban örülök, hogy megvan a lemezem. Ha megvan a mellékelt válaszboríték is, akkor küldd vissza abba, ha nincs, akkor tartsd meg.

BORS GÁBOR, Siófok

CoVboy: A lemezt, vagy a válaszborítékot?

...Olvastam a CoV Évkönyvben, hogy rengetegen +1-en kérték a ROCKMONITOR leírását. A +1 az én vagyok. Rakjátok bele valamelyik CoV-ba. Nagyon fontos lenne.

NAGY LAJOS (COYOTE), Sajóbábony

CoVboy: Figyelem! Nem tudná má' végre valaki elküldeni a ROCKMONITOR leírását? Nagyon fontos lenne.

...További némi információ a SOFT-BUSINESS-szel kapcsolatban. Szükségem lenne a nagy és ismert angol és német software házak pontos címére.

KOVÁCS ZOLTÁN, Budapest

CoVboy: Valóban megígértük régebben, hogy folytatjuk a megkezdett lista közlését. Ha jól sejttem, valahol elől találász valamit.

...A SpV-ban olvastam a Laser Squad c. programról. Tetszett a leírása a SpV 24-ben, a programot megrendeltem, de találtam benne egy ötödik menüpontot (EXPANSION). Ha ezt választom, egy file betöltését várja, de hol van az a file? Az S141-es kollekcióban nincs.

BAI KÁNYI ANDRÁS, Budapest

CoVboy: Igazán sajnáljuk, hogy az igen tiszteelt cracker urak nem mindig terjesztik el a gyári kazetta B. oldalán pihenő bővítések. A Target Games biztos el tudná küldeni, némi pénzért cserébe. A címük sajnós nem tudjuk.

1) Tehencid nem fogytak el? Az ényémbe bevezettem a mezevizet!

2) CoVgörl-öd több van-e? Ha, igen, akkor sok szerencséd, hogy minél előbb esküvő legyen! Családi CoV-ot még ügysem olvastam!

3) Miért olyan kevés a hirdetés? Igen el lett push-va!

Hát ennyi lett volna a mise, mikor lesz a köv? Nem tudjuk mi-se!

SZALAI SZILVESZTER, Nagykanizsa

CoVboy: Boldog vagyok, amikor a CoVboy posta által okozott sokk tüneteit vélem felfedezni egy-egy levél tartalmából. Azért ennek a rejtett táv-oktatásnak csak megvan az eredménye. Már én is gondolkodtam rajta, hogy nyitott-egyetem hirdetok, ahol eme súlyos tudományokat mindenki kénye kedvére elsajátíthatja. Ha pedig a vallásos oktatásnál tartunk, tudod-e, mit csinál a pap vasárnap délelőtt? Ugy tesz, mintha mise történt volna. Ja a kérdéseidre el is felejtettem válaszolni: 1) Micsoda? 2) Nem mondom meg! 3) Csak; Boldog vagy?

Szeretném megkérdezni tőled, hogy a BARD'S TALE III,III nevezetű program C64-en hogyan van meg?

A LAST NINJA III-nak nincs semmi lényege, csak járkálni kell!

SÁNTA PÉTER, Budapest

CoVboy: Hogy-hogy hogyan? Nekem speciál lemezen, és feltört változatban, ja és köszöni szépen, hogy érdeklődnek az egészségi állapotod felől, jól van. A LAST NINJA III-nak valóban az a lényege, hogy járkálni kell. Össze-vissza kell járkálni. Egyet balra, egyet jobbra... stb. Van perze egy-két tárgy is, amit fel kell venni, ezek a különféle cipők, mert enélkül elkopik a lábad!

Szerinted hol lehet legelőbbban Amiga 500 Plus-t venni? Hol lehet olcsón DISK-et venni? BERÉNYI BALÁZS (Mr.BAZSO), Budapest

CoVboy: Elegendő vöd már az ilyen kérdéseket tartalmazó levelekből! Azért is indítványoztam a HQ-n, legyen egy-két közéleti hirdetés is a CoV-ban, mert mindenki azt hiszi én vagyok a COVBOY-I EXTRA hirdetési újság különváza, és naprakész információt tudok adni arról, mikor mit és hol érdemes venni. Ott vannak a hirdetések, tessék szemegetni. Ha az neked túl drága, akkor még mindig feladhatsz egy hirdetést, amelyben ezt meg kéreled.

...Én úgy tanultam 2 éve, hogy a június 15-én középiskolában nincs pont (tehát nem június 15-én). Azért a lapban ez majdnem mindenhol jólván írva!

NEGYESI PÁL, Budapest

CoVboy: Nekem elkerülte a figyelmemet. Tudod én a CoV-ot mindig a CoVboy postánál kezdem olvasni. He-he

...Action Replay cartridge-t szeretnék venni, de nem tudom, hogy az mit tud? Írjátok már le mindent, amit ti ismertek a cartridge-ről!

KÓVÁRI JÁNOS (CO.LT), Havran

CoVboy: Rendeld meg az Évkönyv '92-t, abban valamit majd összehozhatsz róla!

Lehet-e a TBLMEX 512K óras memóriabővítő az én kis C64-z géphez csatlakoztatni?

Ha igen, akkor játszhatok-e egy Amigára írt programmal? Egyébként az újság jó, CoVboy szellemes, a tehencik aranyosak, az ára magas.

GÁL ISTVÁN LÁSZLÓ, Szekszárd

CoVboy: Má' hogyan lehetne, csak előbb ketté kell törni, úgy befejejen. Egyre több az Amigás átlírat, úgyhogy TELMEK nélkül is játszhat az Amigára írt programmal. Egyébként honnan vagy Te abban bizony, hogy a tehencik ára magas, most olyan pangás van a piacon...

...ha Pesten járok, vendégem vagy egy sörre.

ZOBOLYÁK PÉTER, Tiszafüred

CoVboy: Minden nap jóssz! Találkozzunk mondjuk ötkor a Bajor Királyiban, a barnát szeretem, és 3 literes korsóban kérem. Viszát!

Jé, lemezeket sorsoltok ki azok között, akik leírást küldenek? Akkor itt az én (személyes) leírásom: kb. 180 cm magas vagyok, szép, erős, bátor. Ez igazán közölhető.

PASZTOR MIKLÓS, Tapolca

CoVboy: Jól rendben van, megkaphatod a Ladám bal első és jobb hátsó sarvédőjét, csak előbb kicserélem, mert picit meg van horpadva, de azért még használható. Egy éves előfizetési csekket szeretnék kérni!

LERNER MÁRIÓ, Budapest

CoVboy: Isten bizony feltűrtük az egész HQ-t, de csak néhány 2 évet, meg egy stóc fél évet találtunk, úgyhogy arra gondoltunk, most félreteaszünk egyet, s egy év múlva elküldjük, akkor pont egy éves lesz.

Mondd el nekem, hogy miért nem zölddel írja ki a Wizard of Wor (64) a pontszámot?

BARKÓ JÁNOS, Gyula

CoVboy: Azért, mert nem zöld monitorod van!

HANCU egyveleg

Üdv. egyvrrt!

...Egy borzalmas élményemet fogom megosztani veled. Szóval az a helyzet, hogy oda a féltve őrzött inkognitóm, mert én bizony láttalak téged, amikor a múltkor egy kis... hm... „Szakmai kirándulást” tettél Vác City-be! Úgyes bajos dolgaimból kifolyólag éppen a Rudeo (igen jó nevű sorozó) környékén csaszklódtam, és hirtelen ml látók? Hatalmas fékezés-sel egy ütöt-kopott, kb. 16 évesnek kinéző



Lada (1) áll meg a söröző előtt rendszáma: COV...). Kiszáll belőle egy nagydarab szakállas, fülbevalós fickó, kalapban és felújító bombardzsekiiben (nem vicc!), és kissé imbolgyó léptekkel betartorog a sörözőbe. Másnap reggel schooli felé felütönn a következő látvány tárul szemem elé: a PP (nem Hammer) hanem Posta Park egyik összköszönd padján ott alszik a tegnapi pali. Utólag kószond meg, hogy nem volt szívem felébreszteni! Más...



Hát kérem ez potátlanság! Hítelrontás, bunkóság: Pukk Candúr lejárátása. Pukk Candúr is tudomásul szerezett az ügyről, és mélyeséges felháborodásáról adott hangot. A Chipet-Chapat is aggodalmát fejezte ki a dologgal kapcsolatban. Az emberi és Pukk Candúrri jogok durva megsértése miatt tiltakozását fejezte ki továbbá: az ELITE Boys™, Buena Vista Television, Walt Disney Corporation, a Lakás és Otthon nélküli Fialatok Akció Szövetsége (most nem rövidítem), a Magyar Posta, a The Pukk Candur Fan Club, a Fradi B-közép, az Údvhadsereg, az APEH, a Bp-i Központi Elme- és Ideggyógyintézet, Jockey Ewing, Ali Baba és a 40 rabló, a Rózsaszín Párduc, a Kőbányai Sörgár, Kató néni, Dale

Cooper, Leon, Larry Laffer, Roger Wilco, Bat Man, Spider Man, Bitu Man, Cikkó Man, King Kong, a Notre Dame-i toronyőr, Mona Lisa, Elvis szelleme, a marslakók, Demszky és Make peace, valamint a Stex-nyuszi. Az ENSZ is különböző büntető szankciókat helyezett kilátásba!

HANULVA ZSOLT, Vác

CoVboy: Maximális megdöbbenéssel kell tudomásul vennem, hogy valami nincs rendben ufológiai mibenlétemmel. A mai postában olvastam, hogy ugyancsak aznap látták Pécsen, Debrecenben, Miskolcon, Győrben, Szombathelyen, Kecskeméten, és nem utolsó sorban Bokod Cityben is. Hát ez cool. Már irok egyszer a Nulladik típusú talákozások-nak, lehet, hogy a tér-idő koordinátáim kicsit megcsúsztek, azért közei, hogy nem ébresztétek fel Vác-on. A Pukk Candúrt ért sérelemem szembeni tiltakozás egyébként nagyobb horderejű, mint ahogy Te azt gondold. A Parlament is napirendre tűzi a jövő héttől, úgyszincs most fontosabb dolguk. A tiltakozók közé csatlakozott egyébként azóta a FIGYESZ, a Libresse Lady, a Silhouette Lady, a Szabó család, a Szomszédok, a Guns & Rózsák, az Irkutszki cobolyvadászok, Mariska néni az újságáros, a Sörösés Puskin Fan Club, Cséje Varga, a csillei szénbányászok, Major Anna, Vég Béla, a nagy Money-tu, a Nékém Téccik, hahó, volt még valaki?

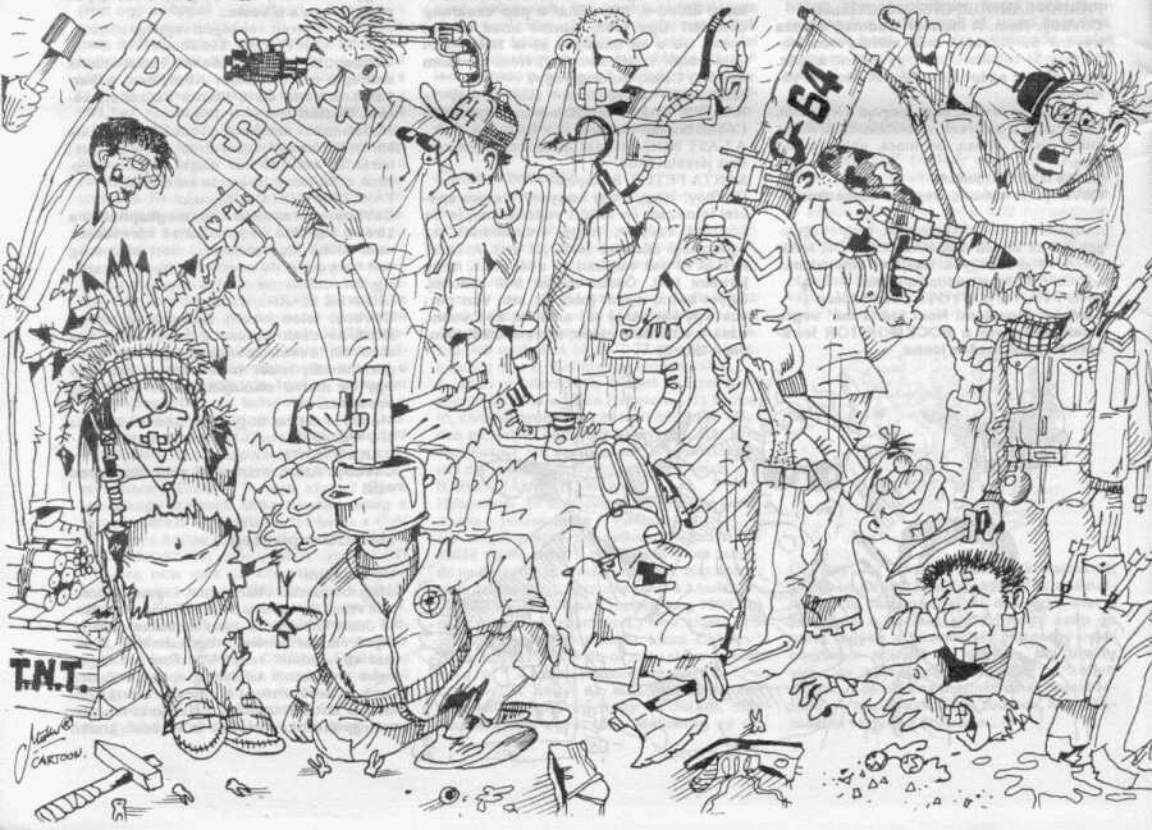
Ide a végére, stílusosan!

... CoVboy!

Mindig tudtam, hogy Te nem vagy normális (de ez még pozitív fogalom akkor is), ezt azért mégse vártam! Jón a CoV, elkezdtem olvasni,

szokás szerint a levelezt, azt is leghatúlról... tők ismerésnek hangzott. Nézem, ki az a szerencsétlen már megint, aki szondát, meg sörnyitől küldözget (valami kezdett derengeni). Nem hittem a tulajdon zöld szememnek: megneztem a nevet is. Hogy milyen képet vágtam? Fantáziád van bőven... (Itt folytatódik a dühödöt leolvas, a hangulat kezd a tetőpontjára hágni — CoVboy) ...Találj ki valami bosszút a bűnhődésedre, aztán én majd megszavazom, ha megfélel!... Most már csak egy vágyam van, vegyének fel az egyetemre. Esküszöm, ha felvesznek, küldök neked 3 üveg pezsgőt! Kellemes Karácsony és Boldog Új Évet! (Mire megkapod — Tudod mit? 94-re is kívánom ugyanezt!) Figyeld a dátumot!... Milliárd csók! ZITA, Bokod City

CoVboy: Figyeltem a dátumot, és úgy gondoltam nem emlékekszem, most az egyszerűen váratlanul gyors leszek, s ez leszen benne a meglepetés. Leveledet egy picit megnyirbáltam, csupán azért, mert amit kihiattam, az úgysem volt érdekes. Gondolkodtam rajta, hogy kellene bűnhőd-nöm, frenetikus logikával kitaláltam a megoldást! Már intézkedtem X elvtársnál, hogy felvegyenek téged az egyetemre, így nem menekülhetek a 3 üveg pezsgő elől, amit mondjuk 10 perc leforgása alatt meg kell innom. Ez elég büntetés, nem? Kíváncsi vagyok, megkegyelmez-e, és esetleg engedményt adsz, no nem arra gondoltok, hogy kevesebb pezsgőt kap-nék, hanem pl. a 10 percet azért egy kicsit megnyújthatnánk... A matricákat kö-zsi, már fogalmam sincs hol vannak, mert könyvjelzőnek használtam őket, és elfelejtettem, mit olvastam utóljára... Mindenesetre jó nyaralást neked is, és egyfolytában gondolj arra, nekem a legfontosabb, hogy bejuss az egyetemre!



JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN

A fenomenális, a fantasztikus, az utánozhatatlan, a szuperszónikus (nem volt még elég? — CoVboy)...

CoV Évkönyv'92

Levelezésünk állandó, és érdekes témája ismét, hogy lesz-e, ill. ha lesz, akkor mikor jelenik meg a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy megint elő lehet-e fizetni rá?

Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán)

A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden.

Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Pools of Darkness, hogy csak egyet említsünk, egy-két Sierra stuff az Amiga és PC tulajdonosoknak stb.), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefér; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kérték; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.

Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne feledjék ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

Most jön ismét a hideg zuhany: a költségek tavaly óta egy csöppet ismét változtak, az Évkönyv 298,— Ft-ba kerül, csak előfizetéssel. A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni.

Azok, akik a mellékelt csekken a 298,- Ft-ot 1992. augusztus 31-ig befizetik, tárgynyereménysorsoláson is részt vesznek, melyen értékes ajándékok kerülnek kiadásra (Fődíj egy 2 kazettás hordozható rádiós-magnó), továbbá 20 előfizetőnek visszaküldjük a befizetett pénzét. Mire vársz, még mindig nem értél a postára?

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Jövő hónapban úgys pihí van, ezért most 4 játék képernyőjét helyeztük itt el. A 4 játék nevét egy külön levelezőlapon kérjük legkésőbb szeptember 14-ig elküldeni a címünkre. Természetesen a nyereményalap is dupla, vagyis 10 doboz mágneslemez, valamint a helyes megfejtést beküldők között 1 Walkman is kiadásra kerül!

A helyes megfejtést a CoV 27-ben, a nyertesek nevét pedig a CoV 28-ban közöljük.



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

ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Maxell 5.25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.990,- Ft	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft	Fuji 5.25" HD lemez	792,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft	Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Action Replay MK III.	312,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	12.792,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
1.8 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft	Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	7.920,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
Alfadat 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Alfadat 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Quickshot II joystick	552,- Ft	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Quickshot II Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Quickshot II Turbo joystick	792,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	400,- Ft		
Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft		
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft		
Noname 5.25" DS/HD lemez	400,- Ft		
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft		
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft		

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazza!

Genlock-ok, képdigitalizálók, turbo kártyák, AT-kártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők!
Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálattal!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Commodore 64 • Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek,
tanfolyamok, kedvezményes szerviz
a klubtagok részére

Érdeklődni lehet: hétköznap 8-17 óráig az Irodában

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

Plus/4 akció (3 hónap garanciával)

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	594,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
MIDI interface	3.992,— 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
Plus/4+ magnó	5.800,— Ft		

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

C64-es gépét 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