

64
ADMIGA
PC * PLUS-4

COV

Commodore Világ #27
IV. évfolyam
1992/6. szám
Ára 74,— Ft

Indiana Jones 4.



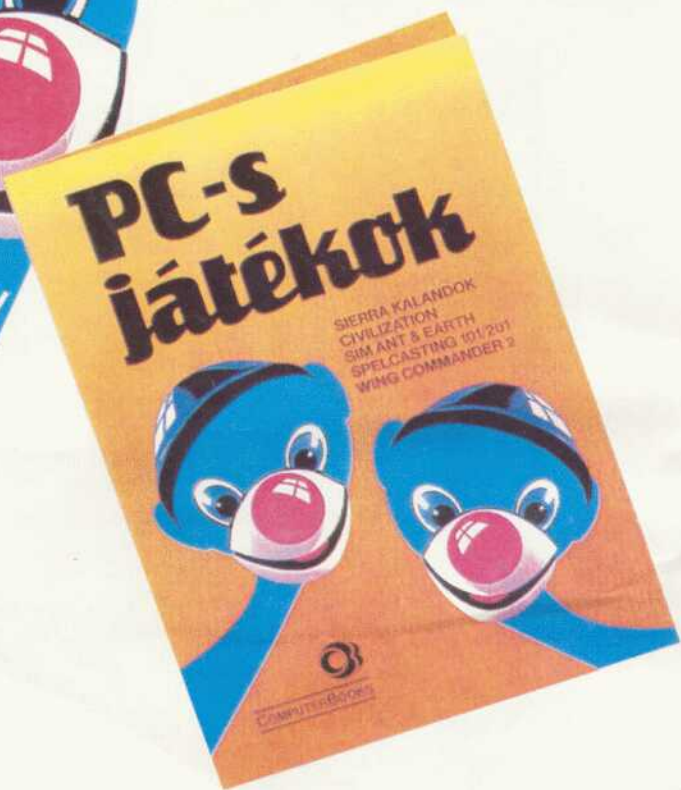
YET ONE BY ONE, THE EYES OF EACH PARTY MEMBER ARE DRAWN TO THE SINGLE ENORMOUS, MULTI-FACETED RED STONE...

Treasures of the Savage Frontier

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS** Kft, Budapest,
XII. Tartsay V.u.12. 1126. Tel.: 1751-564; FAX: 1753-591

A

COMPUTERBOOKS



sikerkönyve!

Postai úton megrendelhető: COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519.

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/6. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Guardian Dragon demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Török Tibor

Werner Szólt

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen! **Bankcim:** (ézt a címet felejtöd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendszel újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.)

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

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

Terjesztő:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapkereskedő szakszervezetekben és paviólokban, valamint kapható a következő üzletekben:

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

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyó u. 5.

C = Márkabol, Bp., IX. Telepy u. 29.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja

(SZÁMALK), Bp., XI. Szakasits A. u. 68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Széchenyi u. 49

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szechenyi u. 21

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth

u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csápó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Nagykőrösi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

SZÚV Computer-M, Microage Szaküz-

let, Szombathely, Szt. Márton u. 31.

RAMORG GM , Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

Uj 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 az október 19-én kezdődő héten jelenik meg.

Közkívánatra: Rick Dangerous 2. (64, Amiga, PC)	2
News (64, Amiga, PC)	3
Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis (64, Amiga, PC)	6
Treasures of the Savage Frontier (64, Amiga, PC)	12
Tökös Mákos	23
Big Game Fishing (Amiga)	
Snoopy & the Peanuts (64, Amiga)	
Tai Pan (64)	24
Games Center (64, Amiga, PC)	26
Elsősegély (64, Amiga, PC)	29
Plus/4 sarok	30
Mindenféle	
Térképek (Halállabyrinth II., Video Meanies, Menekülés)	
Hirdetések	32
CoVboy Postas	35

Épp ez jutott eszünkbe...

Halíhó mindenkinek, bizonyára alig vártátok már az ősz, az új CoV hírnöke! Hát tessék, itt van amire két hónapot vártatok, azért nem kell szétmarcangolni.

Vágujnk is bele: a népszavazás egyelőre elmarad a logo ügyében, tekintettel arra, hogy a beküldött levelezőlapok alapján összességében azt a koncepciót kellett levonnunk, hogy úgy általában meg vagytok elegendő a címlappal. Sokan írtatok, hogy nem az a fontos, ami kívül van, hanem ami belül. Eddig kb. 3000 levelezőlapot kaptunk statisztikával, mely meglepő eredményt hozott a számunkra is. Eszerint az olvasók tagozódása kb. 70 % 64-es, 14 % PC-s, 11 % Amigás, 4 % Plus/4-es és 1 % egyéb típusú géppel rendelkezik, vagy olyan géphez tud hozzáférni. Ebből adódóan a következő számtól egy kicsit jobban oda fogunk figyelni a 64-es témára. Az várható reakció volt, hogy a PC-sek, Amigások, és 64-esek a Plus/4 sarok terjedelmét csökkentenék, míg a Plus/4-esek a többiekét. Az viszont érdekes, hogy a levelezőlapot visszaküldő olvasók kb. 85%-a csökkentene a CoVboy posta és a hirdetések terjedelmét. Nos CoVboy-t máris visszafogtunk 2 oldalra, a hirdetés viszont egy olyan dolog, hogy el kell fogadni, hi-

szén a lap boldogulását segítik elő a hirdetési bevételek, mivel terjesztőnk jó szokásuk szerint valahogy mindig „elfelejtettek” fizetni. Aki a hirdetések ellen van, az a lap ellen is. A CoV további számaint elsősorban az olvasói igények alapján fogjuk összeállítani, azt viszont ne kívánjátok, hogy felsoroljuk annak a néhány száz játéknak a nevét, melynek kériék a leírását. Viszont fogjátok látni előbb több a CoV-ban, vagy az Évkönyvben.

Más, A CoV Évkönyv '91-ünk is teljesen elfogyott. Mindenki kitalálhatja, hogy egy kis példányszámú utánnyomás nyomdaköltésé legyenesen magasabb, mint egy nagyobb példányszámú, kb. 1000 db. összevont CoV 1/2 szám utánnyomását úgy 200,- Ft körül fogyasztói áron, míg a '91-es Évkönyv utánnyomását kb. 400,- Ft fogyasztói áron tudjuk kifizetni. Ehhez viszont azt is tudnunk kell, hogy van-e mintegy 1000 érdeklődő az utánnyomásokra. A lapban elhelyezett levelezőlapon megpróbáljuk felmérni az érdeklődést, az eredményről be fogunk számolni egy későbbi számban.

Az Adventour most elmarad, éppen elég a TSF ebben a témában!
Jó szórakozást!

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

1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI.
Ferró Attila, Debrecen
Fodor Csaba, Hajdúböszörmény
Kis János, Budapest X.
Kiss Gábor Tihmér, Budapest II.
Nyeregnyékek postai utón juttatjuk el.

Nagy Gábor, Alsószolca
Pongrácz Gergely, Győr
Szeleczky Gábor, Budapest XIX.
Várady Tamás, Budapest II.
Zelei Péter, Szolnok

A CoV 26-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

VIZ, NARCO POLICE, DRAGONSTRIKE, TOTAL RECALL
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 25-ben megjelent rejtvényre csak egy helyes megfejtést kaptunk, azt is az 576 KByte szerkesztőségétől. Természetesen a teljes nyereményalapot (5 doboz lemez) ismét átvisszük a következő sorsolásra, vagyis akkor már 15 doboz lemez és egy Walkman találhat gazdára!

KÖZKÖZVÉNYVÁLATNA: Rick Dangerous II. (64, Amiga, PC)

Itt következnek az 1. szint leírása:

HYDE PARK, LONDON

Az első pályán a derek Rick-nek ropant bonyolult feladata van. Fussunk át vele, de megállás nélkül. Miután átjutottunk, várjuk meg amíg a létrán lejön az a kőm, nevezzük talán fat-man-nek. Ha távozott, akkor egy időzített bombacsival kirobbanthatjuk azt a nagy fehérkeretes pöttös ládikót. Kaphatunk utána szép fegyvereket. Jöjünk vissza a létrához, és másszunk fel, gyorsan megállás nélkül. Elérkezünk egy olyan helyre, ahol 2 gömb között az utunkba állnak. Próbáljunk meg balra eljutni. A padló fölött közvetlenül van egy gomb. Rügünk bele mire a jobb oldali akadály megszűnik. Másszunk át kuszásban a laser alatt és jön a következő terem. Lőjük le az előttünk lévő fat-man-t. Ha lejön a másik bácsi jó, ha nem akkor menjünk föl mi! Akkor vagy kivégzi magát, vagy nekünk kell felőni. Itt is rügünk bele a jobb oldalon található kapcsolóba, mire elindul a lift. A liftre kúszva szálljunk rá és úgy is jöjjünk le róla, különben vértanúként végezzük. Kússzunk el a tartályokig és mikor nem ló a laser akkor ugorjunk fel. Másszunk fel a létrán és rügünk meg a (nem azt a kapcsolót amit a nyíl mutat, hanem a másikat) bal kapcsolót. Ekkor kikapcsol laser történt. Lőjünk le a fat-man-t és nyomjunk fel. Itt lesznek a csövek, amin felmászhattunk,

de vigyázzunk, mert egy kellemetlen egyén fog szembejönni velünk. Ki lehet robbantani a két ládát oldalra, hogy fegyverhez jussunk. A másik előny, hogy onnan fogunk indulni. Másszunk fel a csöveken. Lőjük ki az ott található fat-man-t.

Rügünk bele a bal oldali kapcsolóba. Erre lejön a lift. Szálljunk fel rá. Lőjük ki az ott tartózkodó mant. Ugorjunk onnan fel a másik csőre is ott fent is segítjük át a tuloldalra. Ugorjunk fel, és rügünk bele a kapcsolóba, mire a felső laser kikapcsol. Ismét ugorjunk fel amíg a lifthez érünk. Rügünk a kapcsolóba, erre a lift elindul, de vigyázzát! A 3/4-énél visszamegy gyorsan, 3 csúsztatott időzített bombával öljük le a fat-man-t és menjünk ki, majd le! Itt lőjük meg a fat-man-t és először a bal utána a jobb kapcsolóba rügünk bele! Ugorjunk úgy, hogy a szélére kerüljünk annak a lövedező izének. Mikor jobbról balra ló induljunk a lövedék után. És középtájt ugorjuk át a löveget és essünk le. Itt lőjük ki az itt található fat-man-t, majd amikor a lift lent van, rügünk bele a kapcsolóba és ekkor nyugodtan lemehetünk a lifttel. Utána kúszva menjünk a tartályokig. Egy csúsztatott öljük meg az ott található fat-man-t. Kússzunk le a járkáló tartályt kerüljük el, ezek után másszunk fel, és öldöklünk. Robbantsuk ki a ládát és

menjünk ki! Ugorjunk rá a liftre és onnan a létrára. Válgjunk ismét gyilkossá, majd menjünk a lifthez. Rügünk meg a fenti kapcsolót, és kúszva menjünk el a másik liffig. Miután felmentünk lőjük le a fat-man-t és másszunk fel. Először az első ládát robbantsuk fel. A másodiknál, miután leraktak a bizsut ugorjunk fel és várjuk a hatást. Miután megvolt, rügünk a kapcsolóba és menjünk el jobbra. Utána mindenki hagyatkozzon a saját ügyességére és jusszon át a lasereken. Öljük meg a fat-mant és lassan közelítsük meg a hordót, az egyik erre ekezd járkálni. Ugorjuk át, majd menjünk a kapcsolóhoz. Egy rúgás, és elindul a lift. Ugorjunk rá, menjünk a ládához. Szálljunk a liftre, mire a láda elmegy alattunk szálljunk, majd essünk le. Ki! Öljük meg a 3 fat-mant majd menjünk fel jobb oldali létrán. Rügünk a kapcsolóba, mire a felső lézer ló egyet. Ezzel a módszerrel öljük meg a fat-mant és menjünk fel a liftig. Szálljunk fel rá, és fent rügünk a kapcsolóba. A lift erre feljebb visz minket. Kúszva menjünk a létráig és ott fel. Kapcsoló művelet. Szálljunk a liftre és menjünk fel a létrán. Ujabb fat-man gyilkolás majd a két baloldali kapcsoló. Ugorjunk fel, majd a szélső létrán menjünk fel és el eme elátkozott helyről. Jön a második szint...

• Hegedűs Gábor, Pécs

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelézésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá?

És 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. Elvira, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel; felhasználói program leírások (pl. Amigara CygnusEd, Scribble szövetségésterzők); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak befér. Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról, Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigara 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 ráíni a csekkekre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levélpatit is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Azoknak, akik tőlünk rendelik meg, kedvezményt adunk, előfizetéssel 298,- Ft-ba kerül, ennyit kell a csekken is küldeni. Az augusztus 31-ig beérkezett csekkek között megtartott sorsolás eredményét legközelebb ismertetjük!

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM EXTRA	C64 C231 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezszámmal)
OPUS1 zeneszerkesztő 8 oldalas ismertetővel	1/a. Gauntlet III.* Stryer DJ Puff 1/b. Gauntlet III.* 2/a. Bonanza Bros* Dreadnought* Amóba 2/b. Basket Playoff*	3/a. The Bod Squad* Turbo Tortoise* 3/b. Wings of Fury* Electro Body 1 Escape from Aces of Pacific (Red Baron 2) 4 Wolfenstein 1 (1-6 level) VGA 4 4D Sport Tennis 1 Guy Spy 2 Hook 2 American Indiana Jones 4 Gladiators 2
Kazetta — 360,- Ft	C231 kazetta — 400,- Ft C231 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utántöltős	1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!

Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük!

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

NEWS

Kaland/RPG

— (64), Amiga, PC —

Jó kis **MAGIC CANDLE**-szerű kalindocskaja jelenik meg hamarosan a **Gremlin** jövőtől. A **DAEMONSGATE**-ben párszáz szereplővel lesz dolgunk, fél-dunántól nagyságú térkép... hogy az **ÁPISZ**-ban is örüljenek. Véleményünk szerint a program megjelenése után ugrásszerűen meg fog nőni az ideggyógyintézetek ápoltak, valamint csökkenni fog a fantasy-adventure rajongók száma!

— (64), Amiga, PC —

A **Prestige** egyelőre csak Amigára hozta ki a **SWORD OF HONOR** című akció-kaland játékot. A Heiligum és a japán Yuic-hiro család vizslyát dolgozta fel a program, mely akciójeleneteiben a **Budokan** stílusait eleveníti fel. A kaland-rész pedig hagyományos.

— Amiga, PC —

A **Mindscape** sem ténylegkedik mostanság, az év derekára csak kihozták a régóta ígért akció-kaland programot a **D/GENERATION**-t. A játék kezdetén a véletlen folytán egy laboratóriumban találjuk magunkat, a Genoc Corporation laborban, miközben rájövünk, hogy szörnyeket állítottak elő benne (így születtem én is! — **CoVboy**), amelyek egy sikertelen kísérlet után alakultak ki. Ahhoz, hogy megsemmisítsük őket,

9 szinten kell küzdenünk, miközben tudósokkal konzultálhatunk, akikről beszélgetés formájában tudhatunk meg fontosabb információkat. Őket is meg kell mentenünk, nehogy a neogének gyomrába kerüljenek!

— Amiga, PC —

Egy kicsi csend uralkodott az elmúlt hetekben a szerepjátékok terén. A csendet a **Mindscape** törte meg **LEGEND** c. programjával. A program szerzője készítette többek között a **Bloodwyth**-t is, ez meg is látszik rajta. Szép izometrikus dungeon-perspektívá, gyors menükezelés, bonyolult kaland, melyben felhasználták az előző RPG-k tapasztalatait is. Ismét készülhetünk kb. 2 kockás spirálüzettel...

— Amiga, PC —

Egy igen 'ismert' csapat az **Attie** bizonyára lehetett kapott az **SSI**-től, mert egy játékukban ötvözték az **Eye of the Beholder** és az **Ultima** jegyeit. A játék neve: **DAS SCHWARZE AUG**, mely fontos információtartalommal bír: angol nyelvű verziót egyelőre ne keressen senki!

— Amiga, PC —

A most következő hírtől valószínűleg minden PC és Amiga tulajdonos sikoltozva fog felmászni a plafonra. (Rösszart sejtik!) — **CoVboy** Összeülték a **Lucasfilm** jobb sorsra érdemes csokái és elkezdtek tervezgetni a világ legidősebb programjának újabb részét a (azt hiszem sejtésem be-

igazolódott!) — **CoVboy** **MONKEY ISLAND** 3-at. Mit lehet erre mondani? YIKES!!!

— Amiga, PC —

Akiknek tetszett a **SHADOWLANDS**, azok fenhetik a fogukat a játék folytatására, a **SHADOW WORLDS**-re. A story teljes egészében átment fantasy-ból hagyományos sci-fi-be, tehát aki idáig bőr-páncélban, láncos buzogánnyal csapkodta a szembejövő orkokat, az folytathatja szkatandereben, lézerpisztolyal, és földönkívüli lényeken...

— Amiga, PC —

A **Coktel Vision** is úttörő a szakmában, annál jobb kalandaldukkolt ki: a **BARGON ATTACK** stílusban leginkább a **Zak McKracken**-re hasonlít. Grafikaiailag is nívós, humoros ötletekkel spékelt történet.

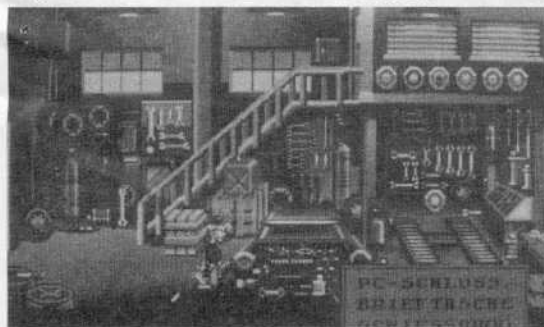
— PC —

Még nem kell lejönni a plafonról! **ULTIMA** hírek következnek. Az eddig megjelent 7+1 rész után **Origin**-ék újabb 2+1-et kezdtek el fejleszteni. Reménykedhetünk előre, mivel a +1 rész címe: **ULTIMATE ULTIMA** szabad fordításban annyit tesz: Az **ultima Ultima**

— PC —

Örömmel tölt el bennünket, hogy ismét hirt adhatunk pár új **Sierra** stufáról, már úgy hiányoztak innen a **NEWS**-ből! Mindenekelőtt két felújított, megjelent a **QUEST FOR GLORY I.**, és a **POLICE QUEST I.** VGA-s verziója is, némi extrákkal bővítve. Itt a **SPACE QUEST V.** humoros megoldásai-val, a **LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMMON RA.** valamint a legendás sorozat a **KING'S QUEST** újabb tagja, a **VI.** is. A **Quest for Glory II.** leírásakor már boldogítottunk benneteket azzal, hogy hamarosan jön a III. rész is, ime itt van, **QFG III — WAGES OF WAR.** Az **ECO QUEST**-nek is jön a második része: **ECO QUEST 2: LOST SECRETS OF THE RAINFOREST.** Azt sem tudjuk hova kapodjuk a fejünket, de má' megint mennyi lement kell vennünk?

▽ Koktel a Koktel-től — BARGON ATTACK



▽ Legendás legenda a Mindscape LEGEND-je



Szimuláció

— (64), Amiga, PC —

Sikerült egy nemmindennapi flippert is kreálni a **Code Masters**-nek. A **SOCCER PINBALL** pályáját egy futballpályáról mintázták, ahol felül található az ellenfél kapuja és 3 embere, lent pedig a flipperütőink vannak, melyek segítségével legalább 3x kell gólt lőnünk ahhoz, hogy átjussunk a következő szintre, amely abban különbözik az előzőektől, hogy az ellenfél másképp helyezkedik el, és így megnehezedik a játék. 3 labdával indulunk, és 10000 pont után kapunk bonus labdát.

— (64), Amiga, PC —

Úgy tűnik az Európa-bajnokságot igazán csak lekéste az **Anco**, a legújabb programjával, de talán az **NBI** ószi rajtját elérni vele. A program címe: **KICK OFF 3.**, és állítólag tele lesz új ötletekkel. Kíváncsian várjuk vajon mi újat tudnak még hozni az első két rész után?

— Amiga —

A fociból az ötlet kifogyhatatlan. Idén volt ugye **EB**, meg **Olimpia**, talán ez ihlette a **Renegade** programozóit a **SENSIBLE SOCCER** megalakításával. Leginkább talán a **Microprose Soccer**-hez hasonlít. 34 országból 64 klubcsapat kapott helyet a játékban. Klubonként 20 játékosból állhat-

tunk fel csapatot, kiváló bajnokságokat játszhatunk, élvezetes megoldásokkal.

— Amiga —

A **Psygnosis** az **ARMOUR-GEDDON**-nal már bizonyította, hogy jó szimulátort is képes alkotni. Most megint egy színvonalas mű érkezik tőlük: a **RED ZONE.** Kerékpározhatunk végre. Ezt a sportot mostanában hanyagolták, bár ezúttal is csak az Amigások élvezhetik.

— Amiga —

A **Storm** csapatnál is dől a szexuális szabadság, minden eddiginél szebb és jobb **Strippoker**-t kívántak alkotni, kihasználva az Amigán megjeleníthető apróbb részletek lehetőségeit is. A **COVER GIRL POKER**

alóban jól sikerült, ám a szerencsés gyakra-
rabban kedves a gépek, nehogy pár játsz-
ma után az élvezetek világába repüljünk...

Amiga, PC
A Gremlin még mindig nem hajlandó le-
szállni a LOTUS-ról. (Talán kiszállni be-
lőle, nem? — CoVboy) Már a 3. részt dob-
ják piacra, FINAL CHALLENGE alcimrel. Szép, szép, de szerintünk semmi a VOLKS-
WAGEN JETTA TURBO CHALLENGE-hez ké-
pest.

PC
Hogy az Electronic Arts nevét se hagy-
juk ki a sorból, jó kis jégheki dűbörög ki
hamosan a programozók karmai közül. Az
NHPLA HOCKEY'93 nevéből is tükröződő-
en a jövő év eleji téli szezon nagy szenzáci-
ójának várható. Ugyancsak Ők dobják ha-
mosan piacra a TEAM USA BASKET-
BALL kosárlabda szimulációt is.

Amiga, PC
Az Accolade úgy döntött, kiúti a Micro-
prose-t a nyeregből, legalábbis a Golf te-
kinletében, mert kihozták a piacra a JACK
NICKLAUS GOLF-ot, mely legalább annyira
jó, mint a MP GOLF, legalábbis ennek
már kész a PC-s verziója, és az animáció
minőségén is javítottak. Golf-kezdők bizi-
rányra nem hagyják ki ezt a csemegét.

Amiga, PC
Egy újabb tengeraltatóról szimuláció je-
lent meg a piacon, a DREADNOUGHTS,
melyet egyelőre csak a PC-sok élvezhet-
nek! Szimulálhatjuk a legismertebb csatá-
kat 1890-től egészen Bismarck elsüllyeszte-
ségig. A 3D játékban élvezhetjük többek
közt a Yalu-i, Yellow Sea-i, Ulsan-i, Cor-
nel-i, Falkland-i, Dogger Bank-i, Jutland-i
és River Plate-i csatákat is, miközben kitű-
nő zene simogtatja füleinket.

Amiga, PC
A Mindscape egy igazi tenisz-iskolába
irat be bennünket. A WORLD TENNIS
CHAMPIONSHIPS-ben a hagyományos já-
tékon túl, mely önmagában is színvonalas
3D kivitelezésű, mozdulatokat elemezhet-
ünk, ill. bajnokságot is játszhatunk a kivá-
lasztott versenyben.

PC
Újra egy ismerős csoport: Bethesda.
Már hallottunk róluk a Wayne-Gretzky
Hockey két részének megjelenésekor, azóta
viszont nem sokat hallottunk róluk. Most
egy kosárlabda szimulációval nyomultak ki,
mely az NCAA BASKETBALL megítélés
címet kapta. Egy amerikai egyetemi csapat
szerepében készülünk a nagy bajnokságra,
mind gyakorló, mind 'éles' üzeműdobban.

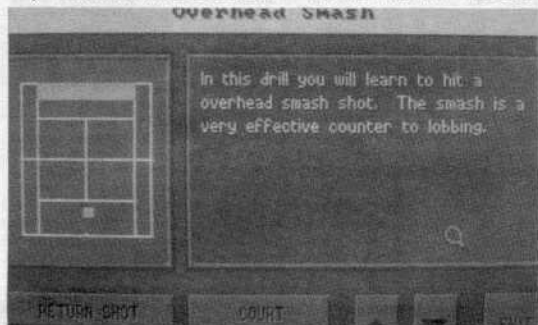
PC
Az Accolade most PC-re adta ki új sakk-
programját a GRANDMASTER CHESS-t.
Garantáltan megveri a CHESSMASTER
3000-et. Persze a nagy szám mondjuk az
lenne, ha Kaszparov is megközölkene mő-
götte, de ez még a jövő zenéje.

PC
Ezt persze az Interplay sem nézte tőle-
nül, s azonnal visszavágtak a BATTLE
CHESS 4000-rel. Ez aztán a csaták csatája,
igazi sakkjátszma a software-fejlesztő cégek
között.

PC
Fura lett volna, ha a Microprose neve ki-
marad a sorból. Ők két repülőgépg-szimulá-
torral törnek előre, Jón az F-15 STRIKE
EAGLE III, és a B-17 is. Kiváncsian várjuk.
Ezenkívül egy tengeri hajó szimulációval is
gazdagabbak leszünk, mert jön a TASK
FORCE 1942 is.

PC
Az Origin is hű marad nevéhez. A WING
COMMANDER sikerei után jön 2
Commander is. A TRADE COMMANDER
egy keveréke a Wing Commander-nek és az
ELITE-nek, míg a GROUND COMMANDER
egy tankszimuláció a Wing Commander je-
gyeit ötvözve.

▽ Tanulhatunk teniszezni — WORLD TENNIS CH. SHIP



▽ Ez kosárlabda, de ki az a Betherda? — NCAA BASKET.



Stratégia

64, Amiga

ELVIRA; NORTH & SOUTH; SHADOW OF
THE BEAST; Mi a közös ezekben a játékok-
ban? Eláruljuk: Nagyhirű Amigás proggy-k
voltak, amelyekről senki sem hitte, hogy
lesz 64-es verziójuk, mégis lett. A Psy-
gnosis készíti a LEMMINGS C64-es változa-
tát. Amigásoknak egyébként már a második
rész készül, ha az OH NO-t és a CHRIST-
MAS-t nem számítjuk...

64, Amiga, PC

A Starbyte azok közé a cégek közé tartozik,
akik felkarolják a C64-eseket is. A
SZENARIO is egy olyan program, melynek
mindjárt kiadták a C64-es verzióját is. Ez
egy kereskedő-program, mely európai szin-
teren játszódik. Többjátékos módban kü-
lön-külön országot képviselhetünk. Sajnos
egyelőre csak német nyelvű verzió van kilá-
tásban...

Amiga, PC

Az Empire legújabb stratégiája a
PACIFIC ISLAND 1995-ben játszódik. Az
Észak-Koreából érkezett szovjet kommunis-
ta invázióit intéznek a Yama Yama szigete-
kre. Páncélos hadosztályunk épp a közel-
ben tartózkodik, mert nemrég tért vissza a
Perzsa-öbölből. Rajtuk múlik, hogy meg-
mentsük a szigeteket a betolakodóktól.

Szép 3D akciójelenetekkel spékelt straté-
gia, egyedülálló real-time programozói
munkával.

Amiga, PC

Melegség önti el orcánkat, ha valaki a
PIRATES! nyomdokába lép. A nem is olyan
régien megjelent 1869 után, most itt a
PATRIZER, melyet az Ascon csapat do-
bott piacra. Ebben a német programban a
XIV. századba csöppennünk, hogy vitorlái
bontva induljunk kereskedni. PC-n nem árt
ha van VGA-nk no meg némi hangkártyánk
is.

Amiga, PC

Ha azt mondjuk BATTLE ISLE, a stratégia-
rajongó Amiga és PC tulajdonosoknál való-
színűleg azonnal megindul a nyálelválasz-
tás. Most lehet készülődni az új Pawlov-i
reflexre, ugyanis készül a BATTLE ISLE 2.
Amigások egyelőre csak egy-két data disket
kapnak az első részhez, tessék csak re-
menykedni, hogy hamarabb készül el Ami-
gára a 2. rész, mint C64-re az első!

Amiga, PC

A LEMMINGS-ről jutott eszünkbe! Mi len-
ne, ha egy játékban egyesítenénk a LEM-
MINGS-t a CIVILIZATION-nel? Valószínűleg
a gondolat fordulhatott meg a Mirage cég
fejében, s így jöhetett létre a HUMANS,
ahol egy rakás ősember szerencsétlenke-
déseinek leszünk irányítója. A játék hangu-
lata olyan, mint a többi ősemberes filmé.

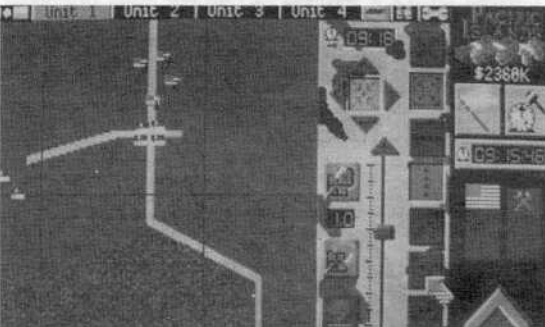
Amiga, PC
Újabb recept következik: Végy egy CIVI-
LIZATION-t és keverd össze egy kis MIL-
LENNIUM 2.2-vel. Adj hozzá némi UTOPIA-t,
és SUPREMACY-t, majd fűszerezd csipetnyi
STAR CONTROL-lal. Onts rá egy jó nagy
adag kalandjáték-elemet, rázd össze és
kész is egy új szuperjáték: az EXODUS
3010. Jó évtágyat!

Amiga, PC

Ha Interplay, akkor bizonyára mindenek-
előtt a nem is olyan régien kinyomult
CASTLES jut az eszünkbe. Sikoltozhatunk
ismét: jön a folytatás, a CASTLES II. —
SIEGE & CONQUEST. Az Amigásoktól is-
mét egy kis türelmet kér a cég, a PC
mindenekelőtt.

Amiga, PC

Végy 20 deka SimCity-t, 20 deka Railroad
Tycoon-t, hintsd meg a Maxis software-ház-
zal, és máris kész az A-TRAIN. Akik már
végígszenvedtek magukat a SimCity, a Sim-
earth és a SimAnt c. programokon, azoknak
már nem lesz nehéz városokat és vasút-
vonalakat tervezni, üzletelni stb. Ha jók lesz-
tek, nyomatunk róla egy leírást is... A
Maxis máris dolgozik két új programon is.
A SIM LIFE teljesen a SIM EARTH alapján
készült, különféle katasztrófaheyzetek szim-
ulálásával, míg az EL FISH inkább okta-
tóprogram, mint játék, egy akvárium életét
kell vezérelnünk, halakat telepíteni stb.



Arcade

64, Amiga

A **MEAN MACHINE**-ben a jövőben küzdünk élet-halál harcban egy szuper módon felfegyverzett páncélozott járműről. Logikus: a játék célja, élve eljutni a végére. Utközben löszert és korszerűbb fegyvereket gyűjthetünk. A játék érdekessége, hogy ellenfeleinket nemcsak lelőhetjük, hanem le is túrhatjuk a pályáról!

64, Amiga

Az **Ocean** még nyáron sem lustálkodott, bár mit is mondhatnánk a **WIZKID**-ről? Nagyon szép, nagyon jó, lehet lőni, horizontális scroll, egyre nehezebb szintek, viszont jó hír, hogy nyakunkon a 64-es verzió.

64, Amiga

Olyan játékkal még nem találkoztunk, ahol a főhős a szó szoros értelmében egy szivacs. A **Flashsoft** most elhatározta, hogy megtöri a jeget. A **DANNY DUSTERS DIRTY DEEDS** célja, hogy főhősünk (Danny) 5 szinten keresztül jusson át (azaz 5 nagy termen, amely egy hatalmas nagy házban található), miközben egy picit takarítania is kell. A játék során előfordulhat, hogy az egész képernyő a feje tetejére áll,

ha sikerül normálisan feltörőlnünk pl. egy bor-tócsát...

64, Amiga

Az **Ocean Operation Wolf**-jának a sikere ösztönözhette a szerzőket, hogy felújítsák a sztorit. A **STEVE McQUEEN WEST-PHASER**-ben egy vadnyugati sheriff szerepében játszunk. Le kell számolnunk a banditák egy csoportjával. Mindet le kell lőnünk, annak ellenére, hogy golyóink száma véges, nem úgy, mint a megszokott vadnyugati filmekben. Szép jelenetek díszítik a játékot, pl. megnézhetjük mi történik, ha véletlenül eltalálunk a szalonban egy táncost...

64, Amiga, PC

Amikor meghallottuk a **Nidram Software** nevét, nyeltünk kettőt, hát ezek meg kicsodák? A **SHOOTING GALLERY** nem egy nagy durranás, céllövöldet játszunk, melyben kipróbálhatjuk célzóképeségünket. A hang és a grafika még Amigán sem színvonalas, de leköthet bennünket az élvezetes játék. Talán ezért is kapott olyan sok pontot a nyugati sajtóban?!

64, Amiga, PC

Jó hír az akciójátékok kedvelőinek! A **HiTech Software** hosszú huzavona után végre aláírta a Warner Brothers képviselői-

vel a szerződést, és kiadja a **LOONEY TUNES** programcsomagot, melyben ismert rajzfilmeket dolgoztak fel: pl. **Tapsi Hapsi, Kengyelfutó Gyalogkakukk** stb.

Amiga

A **Palace**-nak volt az elmúlt évek során néhány említésre méltó akciója, ők is régóta csak a babérjaikon ültek. A **HOSTILE BREED**-ben egy idegenek által ellept biológiai állomást, ezáltal az egész bolygó életét kell megmentenünk. Feladatunkat időre kell teljesítenünk, mert különben a reaktor felrobban...

Amiga

Nem nagyon kedveljük a hagyományos puff-puff akciókat, ám a **Psygois AQUAVENTURA**-ja egészen más. Egy vízalatti világban kell különféle feladatokat teljesítenünk. 3D garfika, igen szép kivitelezés, jó zene, kikapcsolódásnak nem rossz.

Amiga, PC

Amigára minden hónapban készül valami igazán szép, horizontál-sroll puff-puff, amiről sokkal többet nem érdemes elmondani. Ezek közé tartozik a **Loricels JIM POWER**-je is, mely a 21. században játszódik Los Angeles-ben. A várost mutans lények lepik el, a mi feladatunk a város megtisztítása tőlük. *1991. 01.11.*

▽ Igyunk meg egy whiskey-t — megjelent a WIZKID



▽ 3D bugy-bugy — AQUAVENTURA



INDIANA JONES



the Fate of ATLANTIS



Hi dudez! Kew! stuff again! A Lucasfilm jóvoltából ismét itt van IndyJános, no persze a játék megint nem indiano, de azért a sztori megér pár oldalt a CoV-ban. Különösen azt is figyelembe véve, hogy a Lucasfilm is azok közé a cégek közé tartozik, amely egy időben zúdítja programjait a C64, Amiga, Atari és PC tulajok nyakába.

A program — e sorok írásakor — még csak pár hetes, de hamar megállapítottuk: méltó a Lucasfilm-hez (nem, mint pl. az arcade-konverziók...), nemhiába szerepel a *Power Play* c. lap TOP-listáinak első helyein... Remek grafika, jó nagy kifolások stb. (bár PC-n a hang csak Adlib...). A PC-s tórés jól sikerült, csak van vele egy kis bibi: ha túl kicsi a memória, akkor kódot kér; de persze ekkor nem kel megijedni, simán csak pucoljuk ki a memóriát... És van még egy probléma a programmal: ugyanazt sok móddal is el lehet érni, és van, amit csak ti-zedszeri RESTORE-ral (ilyen pl. a könyv felszedése vagy a halom fejtőré).

A demót nekünk kell végigjátszani (ez át-ugorható, pl. PC-n az 'ESC' billentyűvel); elég nagy zűldség. A macskás vagy a szekérenyes jelenet nekünk különösen tetszett. *Herr Kerner* nagyon aktivizálja magát, egy a Harmadik Birodalom szerezze meg mielőbb Atlantisz titkát, ami — ez kiderül *Heimdall* beszédéből — szoros kapcsolatban volt Izlanddal.

Amikor megkapjuk a vezérlést, egy mozi mellett állunk. Teljesen fölösleges a próbálkozásunk a jegyárral és egyéb legális bejutási formákkal. Inkább jöjünk jobbra, a

mellékbéjáratához, miközben a botnál felszedjük a mai újságot.

Persze nem könnyen jutunk be az épületbe. Ajtónyitás után egy hájpacni tornyosul elénk: addig bizony be nem jutunk, míg le nem ütjük. Ezért mindig a legkeményebb sérteketek vágjuk a fejéhez (általában mindig az alsó mondatok). Nekivetkőzik, aztán usgyl, bele a pofájába! Meglehetősen könnyű levern, bármekkora hűshegy; nem is kell különösképpen ügyelnünk arra, hova ütünk (csak arra figyeljünk, hogy akkor üsünk alulra — PC-n az egeret lejjebb húzzuk —, ha felül védekeznek): a kurzort mindig tartsuk az ürgén, és puff-puff. Amíg és PC-n folyamatosan nyomkodjuk az egérgombokat.

Melletteg még két módon is bejuthatunk: vagy rendesen beszélgetünk a testőrrel, és akkor hamarosan beenged; vagy szépen PUSH/POP-oljuk hátul mind a három mozdítható ládat, és így eljutunk a hátsó tülzlétráig (kemény idegmunka...).

Ha bejutottunk, konstatáljuk, hogy bizony az Atlantisz-előadás jó sokáig fog tartani. Hogy felhívjuk magunkra a nő figyelmét, talán a világitással kéne operálni... De amíg a világitó ott van, nem enged a karok közelébe, akárhogy próbálkozzunk is. Talán inkább adjuk neki az újságot — ez csak akkor lesz sikeres, ha már az ürge is unja az előadást (általában a 3. próbálkozás, az Atlantisz elsüllyedésének bemutatása után): *'Aren't you wondering...'*
Ha végre eltűnik a világitó, menjünk oda a világitáskapcsolókhoz:

**PUSH LEFT LEVER
PUSH RIGHT LEVER
PUSH BUTTON**

Egy kis közjáték, és máris együtt vagyunk. A nő szépen a lakásába invitál (amit éppen akkor túrt át *Kerner*, de szerencsére a legfontosabbat, a nő nyakláncát nem lelte meg). Szidjuk tudományos eredményeit (pl. *'Még nem is jelent meg cikked!'*), erre megmutatja nagy ászát, a szépséges nyakláncát, mindenféle mágikus erővel (még *Nur-Al-Sal* szellemének érintését is beadja: meglehetősen muris látvány az extázisba eső nő!). Kiderül, hogy van egy **Plato-könyv**, amely talán több infót jelent Atlantisz hollétének tisztázására: **LOST DIALOGUE OF PLATO**. Ki ismeri? Talán a híres Atlantisz-kutató, *Dr. Bjorn Heimdall*, aki jelenleg éppen Izlandon keresgél.

Új helyszín: Izland. Nyomás is be a tárnába, ahol menten beszállunk az ürgével.

Elmondja, a görögök már annak idején ismerték Izlandot (Hyperborea-ként emlígették), és nem egy vacak kód miatt nem tudtak a felszínre lépni, hanem egy mágikus erőter miatt — tehát valószínűleg földönkívüliek ténykedése volt a dologban, akik Izlandon is az Atlantiszhoz hasonló, ürepülőgéppel egyesített kultúrát akartak létrehozni (azért ilyen hideg helyen, mert valószínűleg ki nem állhatták a turistákat...).

Ez az, ami még közös Atlantiszban és Izlandban? Hisz lehetett volna, hogy a kontinensközi kereskedelem során kerülnek természetfeletti tárgyak Izlandra... (pl. pont az, amit *Heimdall* vajt éppen ki).

egyfentosabb kérdést ne feledjük: **TENNIS: HAVE YOU EVER HEARD OF „PLATO'S LOST DIALOGUE”?**

Heimdal elmondja, hogy kiket érdemes megkérdezni ez ügyben: *Charles Sternhart* (TIKAL), *Felpe Costa* (AZORES-szigetek). Búcsúzzunk: *Well, so long...*

Irány TIKAL. Amikor kiszálltunk, menjünk rögvést a dzsungelbe. Kis mászkálás után rá lehet jönni, melyik út vezet ki a dzsungelből. A szakadék mellett egy fa áll (SIERRA-játékok kedvelt átmászási eszköze...), amit jelenleg egy kígyó ellenőriz. Mi történne, ha a dzsungelben mászkáló izét kitértenék a kígyó elé... (vissza). Az állatot úgy lehet kikényszeríteni a szakadék mellé, hogy egyrészt amikor a mozgásunk során balra, előre kerül, akkor menjünk oda — ekkor pont a megfelelő, jobb oldali ösvénybejárattal elé áll. Ne mozogjunk, csak az ostorral csapjunk az állatra: és OK is minden, a kígyó eltűnik...
USE-oljunk a fára, és máris odaát vagyunk. Hamarosan *Sophia* is megérkezik, lényegesen könnyebb úton: ő ugyanis egy rendes ösvényt talált...

Ha be kívánánk nézni a templomba vagy a szuvenírekert kezdjük el tapogatni, rögvést megjelenik *Sternhart*. Sajnos, mivel nem vagyunk tudósok (és a nevünk sem emlékeztet semmire egy macskán — illetve *Sophia*-t egy kutyán — kívül), nem mehetünk be a templomba. Így a következő beszélgetés-vezérlőfontalat kövessük:

WHAT CAN YOU TELL US ABOUT THE TEMPLE? CAN WE HAVE A LOOK INSIDE? I'M DR. INDIANA... I'D REALLY LIKE TO EXPLORE THE TEMPLE

Ekkor megkérdi az ominózus **Plato-könyv** másik nevét: persze hogy nem tudjuk, válaszoljuk is ezt (semmiképpen sem jönné össze különben, akárhányszor is RESTORE-olnánk): **I DON'T KNOW THE TITLE.**

A papagáj a fán ezt szépen megismétli; miközben az ürge elhordja az irháját: talán a madár tud valamit? (TALK TO...)
TITLE? (a fontos, hogy ezt kérdezzük): a válasz pedig **HERMOCRATES.**

Újra teremtsük elő *Sternhart*-ot (pl. megint nyúlka)junk), és **TALK: ABOUT EXPLORING THE TEMPLE...** Máris **HERMOCRATES**-t válaszolhatunk; így irány a templom...

Bent nézzünk körül. Az előtérben lévő faldíszeket megvizsgálva, és azok közül is a balra, középen lévőket (LOOK AT SPIRAL DESIGN), *Indy* közli, hogy bizony ezen jól megkövesedett a por... Valami oldószerrel ki lehetne meg pucolni...

Az ürge szuvenírstandján volt egy kerozinlámpa — szeresszük meg (de elég ózón *Sternhart*, így nem akarja odaadni)! Tehát le fogjuk kötetni a figyelmét *Sophia*-vel, míg mi kimegyünk és megszeresszük. TALK TO **SOPHIA: COULD YOU TALK...**

Amíg ők ketten dumálnak, futás ki, és PICK; majd újra be.
Bent álljunk az előtéri díszes vackok elé, és **OPEN KEROSENE LAMP, majd USE OPENED KEROSENE LAMP WITH SPIRAL DESIGN** — valóban szépen kipucolással... Most már mozgatható is lesz; és kiszedhető: **PICK UP.** Ejnye, de ormányformájú!

A bejárat mellett, felénk van egy állatfej: **USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD.** Majd, hogy végre a program is elismeri, hogy itt bizony elefántról van szó, jó szokás szerint húzzuk meg az ormányát (**PULL ELEPHANT'S NOSE**). Kinyílnak a

múmia zárólemezei...
A tudós pillanatok alatt eltűnik, de valami érdekeset a múmián hagy (ami villog is!): **PICK UP SHINY BEED,** majd el is hagyhatjuk a helyszínt...

Gyerünk vissza Izlandra! Itt *Heimdal*-t teljesen (szénné?) fagyva találjuk, de ne törődjünk vele: **USE ORUCHALUM IN EXPOSED EEL HEAD** — és érdekes dolgok történnek... (majd **PICK UP** a kifagyasztott cuccot!)

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csevegünk mindenfélről. A vége az lesz, hogy *Indy* hívására már nem lesz hajlandó kijönni *Costa* (legjobb rögvést a fürdőbe kéredezkedni!): ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nak: **TALK TO SOPHIA,** majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN**

SOPHIA-vel kopogjunk be, és beszélgesünk mindenfélről. Ha közben nem rekesztjük be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal ér véget, hogy szívesen üzletelné is a csávó, holmi nyakláncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**)
Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek: **I THINK YOU BETTER...**, kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE.**

Azt az infót kapjuk (micsoda fantasztikus üzlet!), hogy az *Ashkenazy/Pierce/Dunlop* stb... **Collection**-ben van az a bizonyos könyv, ami az egyetemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túoldalán az **office**-unkban bekukkantva a hűtőből szedjük ki a majonézes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy szendzserabot és a kijárat melletti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a felborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjteménnyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hát akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgetést töltsük, mert állandóan mást mond a vén zsugor!).

A könyvtárban nézzük meg a székét: látunk rajta egy rágógumit. Szedjük fel!
Utána másszunk fel a kotélán a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézelődjünk (itt sosem leltünk a könyvre, de hát ki tudja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kiinduló pozícióktól, a totemoszlop mögötti polcon látunk egy dárdahegyet (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — színes monitor előnyben!). **PICK UP.**

Gyerünk vissza. A könyvespolcot nem tudjuk megmozdítani, viszont a hátulját csavarok tartják, és a dárdahegy pont megfelelő csúcshoz. Használjuk üdönszót csavarhúzóként! Hát ez fáj... Inkább borítsuk be a nyelét a pincéből ronggyal, és újra **USE-oljunk** mind az öt (ezüstszínű) csávura. Most már fel tudjuk nyitni a szekrényt hátulját, és ha szerencsénk van, rögtön megkapjuk a **Plato-könyvet** (ha meg nem, **RESTORE**).

Utána menjünk újra le a pincébe, és ragasszuk a rágó-maradékot a pincőnkre (**USE GUM WITH COAL CHUTE**), majd irány fel.

Vegyük fel a három macska felvehető vízizót (az egyik vízsz; majd vissza az üstest túoldalára.

Sophia-val beszélgesünk, és ha eddig nem tettük volna, írítsuk ki a hűtőt. Nézzük át a könyvet (jó alapon, mert az alapján lesznek kérdések!); és *Sophia*-t is hívjuk magunkkal (**I'D RATHER TACKLE THIS**

TOGETHER, majd **YES, I'M SURE!**; ezután irány **Monte Carlo**.
Trottier-t hamar meglelhetjük a hotel előtt (pl. a járókeleők is infomorszákat szórnak: barna zakos, virág-kítűzós stb...). **TALK TO STRANGER.** A kétézőző beszélgetéssel: **I'M DR. INDIANA... THAT'S ME...**

Már az elején nagyon figyeljünk! A beszélgetés legelején mondja, mi hajtotta ide (horoszko stb.), illetve ha ezután a könyvről kérdezzük, megemlíti, mitől is fél leginkább (a náci, a felesége stb.). Emiatt fel is rak pár kérdést — lásd a könyvvel! Ha etaláljuk, megkérdezi, miben segíthet. Válaszunk: **FOLLOW ME...** majd **COME ON, TAKE A CHANCE** (vigyázzunk, mert különben megsértődik és otthagyl). Ezután elejti, mit is vár a szeszantól (mire van pillanatnyilag szükség), és mehetünk is...

Sophia-nak teljesen adjuk át a vezérést (**OK, TROTTIER'S ALL YOURS** — kipróbálhatjuk *Jones*-szal pl. az áram lekapcsolását és a **Szent Kő** elemelését, de nem sikerül). 7. első kérdésére (nehogy rögtön kiderüljön szélhámosságunk) válaszoljunk **NUR-AB-SAL DEMANDS PROOF-OT.** Ezután egy kérdést tesz fel, amelyből az első három választ már ismerhetjük (persze közben az ürge nem árulja el, ha téved-nénk!); mi vezérelje ide, mitől fél, mi kell neki; majd egy ötételes kérdés: hány ujj van nyitva a háta mögött? (Intenzív **SAVE:** rá kell hibáznunk). Ha valami nem jött össze: **I'M VERY DISAPPOINTED...**; különben a kérdésére azonnal válaszoljunk: **NUR-AB-SAL SAYS: „GIVE UP...”** Meg is fogadja a szellem tanácsát, és ami a legfontosabb, a terv feladása mellett a követ is nálunk hagyja.

Irány Algéria!

Itt már nem lesz olyan kemény feladány; ez már inkább rutinmunkát igényel. Menjünk el a kisdobáló és a zöldeség mellett, utána balra-hátra a sikátorba. A *Sophia* által is említett ürgehez jutunk, aki mihelyt szemrevételezi a követ, ad két tevést és egy térképet, hogy keressük meg a támaszpontot: de ahogy kiderül a pár óra múlva visszatérő *Indy*-ék elbeszéléseiből, a kivénhedt 'hajók' nem sokáig bírtak (és a dögök meg is bűdösödtek). Ha már ilyen szag-csapás ért (válaszoljunk tehát **A tete-mek büdösekk voltak!** -ot!), és másszakkal engeszteli ki az ürge. Ezt akár azonnal el is cserélhetjük másra (**I'D LIKE TO TRADE MY MASK**).

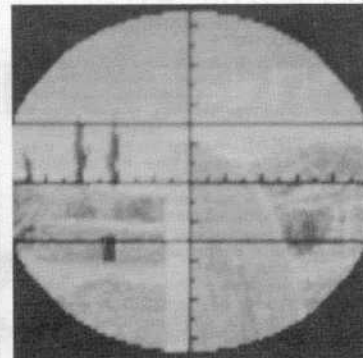
Sajnos, ahhoz hogy az előtérben lévő koldus kielégítsük, kaját kellene neki szerezni, itt pedig nincs kaja. A zöldeségtől viszont lehet **SHUAT ON-A-STICK**-et cserélni; az a lényeg, hogy egy bizonyos színre azt fogja mondani, hogy az tetszik neki; ekkor már csak ilyen színű tárgyakat kérünk hátul; és sűrűn mutogassuk ezeket a zöldeseknek: egyik csak kell majd neki... (megkapjuk a kaját).

Irány a **kisdobáló**. Bár szüksége volna egy önkéntesre, azok (így érthetően *Sophia* sem) nem nagyon toleronak (azóta a bizonyos **BALESET** óta, amit amilyen ostoba volt a mutatványos, megemlített előtünk). *Sophia* mondja is, amikor rá próbáljuk venni a kisdobáló elé állásra, hogy **„Te csak ne lékdobálod oda!”** Ez volt a lényeges tipp...

Sophia egy idő után mégis szóba fog elegyedni a kisdobálóval; ekkor egy jól irány-

ott **PUSH Sophia**-n és máris megkezdődik a mutatvány (valamint kapunk egy kést). A koldustól a kajáért cserébe kapunk egy beugró egy kis városnézésre. Jobb oldalt, a hátrább látható lépcsőn baktassunk fel, és adjuk oda a léggömbkezelőnek a jegyet, majd beszállás. Amikor kiúszunk a képről, simán csak vágjuk el a kötelet a késsel...

Az előtérben a hajóbordák közül a leghátsó kijár, és meglepően éles-mint egy csákány. **PICK UP**; majd menjünk jobbra, ahol eleve csakányozásra alkalmas, áttörhetőnek látszó fal van: **USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL**; egy lyukat ütünk a falba. Tömjük be a **PEG**-gel, majd illesztjük rá a **SUNSTONE**-t. Most nézzünk bele a



juk a két vezérsugár metszéspontját (valamivel a szarv előtt lesz); menjünk oda, és a szokásos hajóbordá-**USE** az **X**-re: megkapjuk a **MOONSTONE**-t.

Gyerünk vissza a közvetlenül a múltól jobbra fent lévő pályához. Itt **USE SUNSTONE WITH PEDESTAL**, majd **USE MOONSTONE WITH SUNSTONE** (pakoljuk fel a két követ; a nagyság-szorra ügyelve, a közepén lévő bemélyedésre). Utána pillantás a **Plato**-könyvbe: nézzük meg, a **SUNSTONE**-n minek kell együttállnia a szarvval (ugyanaz, mint a náci táborban, tehát a **SUNSTONE**-t úgy állítsuk be, mint múltkor); a következő bekezdés pedig a **MOONSTONE** beállításáról szól. Itt fontos, hogy a **MOONSTONE**-t nem a szarvhoz, hanem a **SUNSTONE**-hoz képest kell beállítani. Tehát, ha pl. olyat olvasunk, hogy 'az éjszaka közepén telihold', akkor a telihold-ábrát kell az éjszaka(nap)-ábrához igazítani, természetesen most már csak a hold-követ forgatva.

Végül a szokott közép-nyomás, és a labirintus ajtaja megnyílik...

Menjünk be. Bent rögtön felfedezünk három szoborfejet. Ha mindhárom felszedjük (ami később a továbbiabjtás feltétele lesz), a továbbiabvető kapu lecsukódik; ezért úgy jártszunk, hogy először **KETTŐ** fejet szedünk fel (**PICK UP STTUE HEAD**); majd át a kapun: hátul látjuk az előtérben maradt fejet. Használjuk az ostort: **USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM** — és máris a miénk a fej. Ezután addig tekeregünk, amíg hatalmas szobrot nem találunk (amely mellett egy kapu van, az nem lesz jól). Itt **USE WHIP WITH STATUE HEAD**, és álljunk le a szobor előtti, kicsit megsüllyedt helyre: lelétezzünk...

lent meglátjuk **Sternhart**-ot; már jó ideje ki-nyúlt... (de hogy hogyan jutott be a megfelelő kövek nélkül...). Szerencsére nem rejtette el a **WORLDSTONE**-t (**PICK UP**). Még szedjük fel a mellette fekvő botot; valamint olvassuk el a kezében lévő üzenetet, ahol azt mondja el, hol kerül el a **MAP ROOM**, és hogy a mi mágikus halunk nélkül reménytelen kijutni.

Forduljunk is vissza. Sajnos a lift elment, de a vizesés mögött megleljük a lift ellensúlyának láncát, és így **Indy** fel tud mászni.

Ezután keressük meg a másik figurát, ami mellől ott van a zárt kapu. Mindhárom fejet pakoljuk fel a polcra (**USE STATUE HEAD WITH SELF/STATUE HEAD**), és ki is nyílik az átjáró...

Keressük meg azt a pályát, ahol nem tudunk hátrajutni az aranyládához. Itt jól lát-



△ Léghajókánk egy kicsit — ott a kereszt jobbra

Kezdődik megint egy kis idegmunka. A léghajó irányítása elég nehéz. Amíg az **PC**-n bal egérgombra a léghajó magassága csökken (gyors, településközeli leszállás-nyomogassuk!), ugyanakkor az útirány az iránytűn 45 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba fordul; a jobb gombra pedig pont fordítva.

Szálljunk le közvetlenül valamelyik nomád település mellett. Kérdezzük meg az arabot, mit tud a németek munkálatairól, majd **WHAT DO YOU MAKE OF MAP?** Elmondja, hogy a térképen látható kereszt innentől milyen irányban van — tehát mindig így tájékozódjunk. Hamarosan jól be tudjuk majd lóni a célt (egyes falukban mondják is, hogy itt van egy kopésre, s ilyenkor egy vörösa, kis kereszt is megjelenik a lavirozó térképen — ott szálljunk le).

A képernyőn, miután sikerrel agyonnyomtuk az őrt, menjünk ki balra. Ott **Sophia** menten bele is esik egy csapdába; nem tudjuk kihúzni.

Menjünk a veremtől egy kicsit feljebb, balra lévő járathoz, és **USE LADDER**. A tárnában bizony tapogatónknak kell... Mennésre így is megtalálunk mindent:

- egy 'alvó kigyó': vegyük fel, mert civlen egy gumicső
- clay jar (kanna)
- blunt wood thing (peg)

Az előtérben lévő generátorból viszont ne szedjük ki a biztosítót, mert akkor később vissza kell majd dugni!

Újra menjünk ki, irány balra, a kocsihoz. Van rajta egy üzemanyagtartály (a hátsó kerék felett): mire való a gumicső és a lenti generátoros benzinbetöltő? Természetesen dugjuk be a kocsi tartályába a csövet, és a végére illesztjük a **CLAY JAR**-t; meg is töltődik...

Mehetünk vissza a tárnába, és irány a generátor: először nyissuk ki a gázolaj-betöltőt, majd **USE GAS-FILLED JAR WITH GAS-FILLER PIPE**. Ahol generátor van, ott kapcsoló is lesz; mégpedig közvetlenül a generátor mellett (**LITTLE METAL THING**, majd **SWITCH**). **USE**

LOST DIALOGUE-be: a harmadik lap felé lesz egy ilyen kezdetű mondat: **AT MANY OUTPOSTS...** Itt figyeljük meg, melyik helynek kell együttállnia a **TALL HORN**-nal: ha pl. reggeli nap, akkor **RISING SUN**, stb... A felillesztett **SUNSTONE**-hoz fordulva, addig forgassuk a tárcsát, amíg a fenti **TALL HORN** alá nem kerül az ezt a bizonyos napszakot szimbolizáló ábra, és ekkor nyomjuk meg a **PEG**-et: nicsak, **Sophia** kiszabadult! Kapcsoljuk ki a generátort, hogy a gyújtógyertyát kizsághessük. Mihelyt megvan, menjünk ki; irány a kocsi. Láthatóan hiányzik az egyik gyertya: **USE SPARK PUG WITH SPARK PUG**; ill. a **DISTRIBUTOR CAP**-ot is illesztjük a motorba, és máris indulhatunk is...

Irány Kréta.

Teljesen (az ösvényen át!) menjünk balra, át a hidon, és a pálya végén szedjük fel a földmérő-herkentyűt (**PICK UP TRANSIT**), majd vissza, és módszeresen nézzünk be minden **ENTRANCE**-be (a hid alatt menjünk át), míg egy különös falfrésköt nem találunk. Valami kapcsolatban lehet a már **Plato** által említett szarvval a freskón lévő; és a főtérben lévő nagy szarv. Ha már van egy vízszintező, biztos ezt kell használni...

Menjünk ki. A pálya hátsó részén (az egyik kő, míg a másik föld-talapatzon van, és így is egyvonalban) van két kőhalom: mindkettőt **PUSH**-oljuk meg, és a láthatóvá vált szobrokra illesztjük a földmérőt. Kezdjük pl. a jobb oldalval. A freskóra visszaemlékezve, innon a saját oldalunknak megfelelő szarv-részre kell irányítani a tájoltól (alaposan nagyít a műszer, így nehezen ismerhető fel a szarv!). Ha befogtuk a jobb oldali szarv-felet, lépünk ki. Ha **Indy** közli, hogy a 'jobb szarvat láttam' (**I SEE THE RIGHT HORN**), minden OK, és a program automatikusan mutatja a vezérsugár irányát.

Ugyanezután tegyük meg a bal oldali szoborral, ill. szarvfelet is. Ha jól tájoltunk ('a bal szarvfelet láttam'), automatikusan megkap-

átosan valami ellensúlyos szerkezet van mi lökjük ki az ellensúlyi biztosítópekkelt (USE STAFF WITH CHOCK).

Vissza, és lejjebb keressünk egy olyan termet, amiben jobbra, hátul egy hatalmas arc van. Dugjuk be az ágat a szájába (USE STAFF WITH STATURE MOUTH!) Jé, a lift felemelkedik, és máris megszerzethetjük az aranydobozt; alatta két ORICHALCUM-ot is leljünk.

Ezek után (a liftre ráállva) menjünk vissza Sophia-hoz, és menjünk ki ott a hátsó járaton.

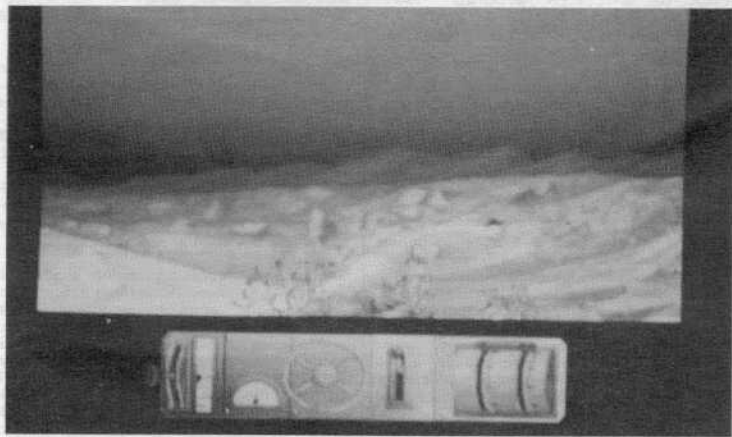
Egy olyan terembe érünk, ahol a hátsó falon (egy zárt kapu mellett) egy nyílás van. Mi nem nagyon akarunk felmászni, így kérjük meg Sophia-t (szigorúan csak a hiúságára hatva), hogy ő másszon fel! (LET ME BOOST YOU...; YOU PROBABLY...; I MUST MEANT...; WITH LUCK...). Odaátról kinyitja a kaput.

Mivel Sternhart azt mondta, hogy csak az aranyhállal lehet kijutni a labirintusból, próbáljuk is ki. Sajnos a nálunk lévő ORICHALCUM-ok elnyomnak minden külső hatást — de az aranydoboz kellően árnyékol (rajuk be), és Sophia-t is kérjük meg, rakja bele a nyakláncát (CAN I...; I THINK IT'S TROWING...; SO WE NEED TO HIDE...; SEE...; NUR-AB-SAL...; I WANT TO PUT IT IN BOX).

Máskáljunk a termekben, és minden teremben szedjük elő az aranyhalat. Ahol egy meghatározott irányba beáll (mondja is, melyik fal felé mutat), ott a falat piszkáljuk meg a bordadarabbal: és máris megvan a kiút... (OPEN DOOR). Bent kapjuk fel az újabb ORICHALCUM-ot, majd jobbra. Az Atlanti-sz-terepmakett közepén a szokás szerint alkalmazunk a 3 követ; lásd az előző használatnál említetteket + a WORLDSTONE a TO APPROACH ATLANTIS ITSELF...-ben nézzük meg, hogy a MILYEN állású Hold MIT világított be és így állítsuk a WORLDSTONE-t a MOONSTONE-hoz.

Egy kis animáció, majd a megjelent ajtón ki. Ott megjelenik Kerner, persze fegyverrel, és elszedi a követeket (s ha rosszul társalgunk, még az életünket is), valamint foglyul ejti Sophia-t. Végül a jobb oldali fal megszurkálásával távozhatunk.

▽ Tengeraltjáró — sikerült beszlisszolni!



A móló előtt bukkannak felszínre. Irány a hátul horgonyzó tengeraltjáró, ahol PUSH-oljuk meg a torony bejáratát — a felmászó volt kapitány pillanatok alatt leverhető.

Bent: a hajó egész hosszán jőpar vezérlő van. Legfelül, a mindig biztonságos kapitányi kabinban van a magasság-szabályzó (ennek karja egy használat után letörik, de simán pótolható a Sophia melletti teremből előhalászható WC-pumpával). A kapitányi fülkében van még egy hangosbeszélő, amivel a legénységet küldhetjük az első vagy a hátsó torpedókhoz, ill. 'pihenj'-t és gyülekezőt vezérelhetünk (értelemszerűen nekünk csak az első két lehetőség biztonságos).

A lejjebb lévő szinten, balra találjuk a magasságszabályzót; barna potméter (a kenyeres asztal után, ahol szedjük fel a kenyérszeleteket, sajtot, és kánnát is) és az előre-hátra kapcsolót. Mindkettőt PUSH-oljuk meg, hogy vezérlést szerezzünk rajta). Sophia-t kérjük meg, ha megjelenünk az őr mögött, üsse le (Sophiához a háta mögötti szellőzőn át beszélhetünk). Az akkumulátoroknál a szivárgó savat a náci táborban is használt kerámiaedénnyel szedjük fel.

Irány Sophia. Az őr felénk fordul — kérdezzük meg tőle, ismeri-e sanyarú sorsát (DID SOPHIA FORETELL...) — ekkor üti le Sophia.

Az akkumulátorosavval az orvosi szoba túloldalán lévő 'erős doboz'-t marathathatjuk szét — megleljük benne a követet és egy kulcsot a kormányzárhoz.

A kulccsal menjünk vissza Sophia-hoz, és nyissuk ki a kormányzárát. Most már teljes az uralmunk a hajó felett — így PUSH-oljuk is valamelyik vezérlőszerkeztűre! Egy csavarás a kormányon — nono, ezzel gond van, nem forog... (és ekkor kezdődik a szokásos ide-oda mászka a hajóban, RESTORE és dühöngés...). De ha a sebességet teljesen leaszabályozzuk és az odavissza kapcsolót átállítjuk, már forog...

Nem nehéz felfedezni, hogy a kormányműveletekkel a hajó szemléltető való távolsága változtatható (nehezítés, hogy minden művelet után ellenkező irányba fordul a hajó...); és akkor még egy messzebb, ha a hajó menetirányával ELLENTÉTES irányba forgatjuk a kormányt (míg azonos irányba forgatva közeledik). Tehát a hajó pillanatnyi állásától függő, állandóan változó clickelés

sel a hajó az AIR LOCK-kal egy vonalba kerülhet (a magasság pedig a baloldali karal szabályozható). Amennyiben éppen ellenkező irányba megy a hajó, ha sikerül egy vonalba hozni a bejáratnál, akkor sincs gond, mert pár képpel odébb a hajó simán irányt változtat, így — ha a magasság is rendben van — simán befutunk a dokkba.

Kettesben indulunk tovább immár Atlanti-sz-on. A sötétben rögtvet leljünk egy létrát (PICK UP), majd jobbra menve Sophia-t elbaroljuk a hátul látható ajtón át. Ekkortól a világosság már valamivel megnő, és láthatjuk, hogy kell feljutni az ajtó platformjára — simán csak támasszuk a létrát a törött lépcső aljához. Fel.

Fent kivéhető, az ajtó mellett, egy kódoboz. Ha kinyitjuk, benne egy fémdrudat találunk, amin — tüzetesebben megvizsgálva — egy lyuk van. Ebből rögtön következik a teendő (mivel világítóeszköz égen-földön nincs): rakjunk be ebbe a nyílásba egy ORICHALCUM-ot — és menten világos lesz!

A kapu meletti szobor talapatára a szokott sorrendben helyezük fel a követet, majd pillantunk bele a Plato-könyvbe! 'A végso bejutás csak az „elintézetesen gondolkodóknak” lehetséges...' — tehát, a már kialakult beállításkban valamit, vagy mindent ELLENTÉTTJÉRE kell változtatni! Pl. a SUNSTONE esetén ha eddig a MORNING LIGHT állt együtt a szarvval, akkor most abból SETTING LIGHT lesz; szerencsére nekünk csak a SUNSTONE állását kell negálnunk, a másik kettő kö állása legyen pontosan az eddigi (tehát ha eddig pl. az alsó kettő kőnél a DARKEST NIGHT-FULL MOON páros volt, akkor most is ez marad; értelemszerűen az előző kőbeállításokhoz képest minden követ pont 180 fokkal el kell egy forgatnunk).

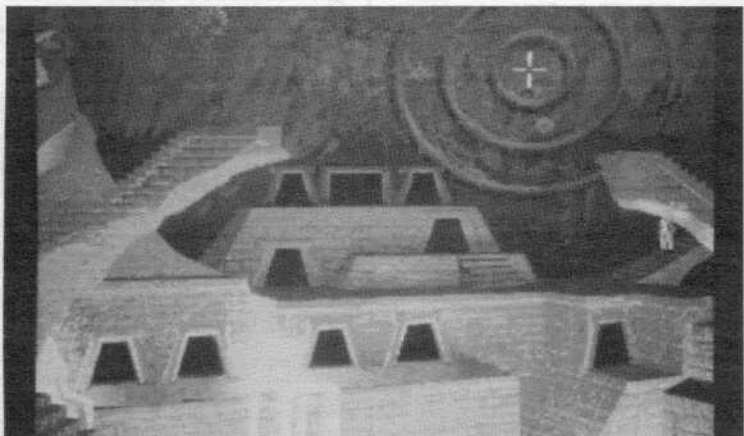
Kinyílak a szobor szája: etessük is meg (USE ORICHALCUM WITH SENTRY STALE) egy ORICHALCUM-mal! Az ajtó kinyílik; felszedhetjük a követet, a létrát, és be.

Egy még keményebb rész következik: Nem árt megjegyezni (lerajzolni), mi hol van, mert úgy lényegesen egyszerűbb lesz máskáljni. Először egy kis tippalmaz:

- A rácsos síma OPEN-nel nyithatóak, a hajó máris bemászhatunk.
- Két helyen is 'robot-alakrészek' vannak. Itt szedjük fel a kereket (BRONZE SPOKEN WHEEL), ill. a bronz fogaske-reket (BRONZE GEAR).
- Ahol a bal oldalon egy szobor van (CROSS BETWEEN A BULL AND A FISH), a feje levehető! Ennek a fejnek a láva-teremben lesz jelentősége: miután a kő-poharat megszereztük, és azt a PEDESTAL-ra raktuk itt a teremben, USE FISH HEAD WITH PLAQUE-vel a kupa feltölthető lávával, amit automatikusan fel is szedünk.
- A máskáló órák nem veszélyesek: egy-részt egyszer mindenképpen össze kell vernünk az egyiket, hogy kolbászhoz jussunk; másrészt néha ad a program a szinte elronthatatlan ütközetek után pár (4-5) pontot.
- A külső körgyűrűn is menjünk végig: ahol egy csontváz van, szedjük fel a mellkasát. Ebbe azonnal bele is rakhadjuk a sajt és a kenyér összeállításával nyert 'mélytengeri szendvics'-et, illetve a kolbászt. A végoredménynek CSALETEK-KALITKA neve lesz: na vajon miknek? Persze a rákoknak! (Hisz eleve van

CRAB ROOM, rákszobából irányába, a csapadt mértszob, a vízbe és hamarosan zsákmanýunk is lesz...)

Bent irány a **Sophia**: viszont rögön el is kezd kényeskedni, amikor **OPEN CAGE**-dzel felerőlködjük a rácsot, hogy mi lesz, ha rá



△ **Lávaszoba** — a háttérben a következő forgatás

- A láva szállításához szükséges kő-kupa egy olyan szobában van, ahol a földön egy mély szakadék tátong. Itt **USE LADDER ON HOLE**, és máris átmehetünk a szoborhoz, aki a kezében tartja az edényt.
- Ha megvan a **WHEEL** és a pohárnyi láva, irány a **MACHINE ROOM**. Itt az alsó szobor fejtől jobbra fent lévő pecekre rakjuk fel a kereket, majd az emelvény tetején töltjük bele a rendszerbe a pohár levát: 10 **ORICALCUM** a jutalom... (mellesleg ezt többször megtehetjük: 20, 30... kő a jutalom, de vigyázat, mert 119-nél többet nem tarthatunk egyszerre megunknál). FONTOS! Ha megnyugtató mennyiségű **ORICALCUM**-ot gyűjtöttünk be, a kereket szedjük újra fel (A franc se gondolná, hogy ilyen univerzális, több masinába is jó alkatrészeket is gyártottak az atlantisziak... kitólás kitólás hátán!)
- A börtönben, az a felső rácsnál vagyunk, a szoborba rakjunk egy **ORICALCUM**-ot — az ór eltaposódik.
- Az átjárónál, az az első **ORICALCUM**-ot beeffjük a halszobor szájába, még a kapu egyik szárnya megroggyan, de utána bármennyi követ is töltünk tovább, nem működik (jelen sorok írója kb. egy órán át fáradszhatatlanul pakolásza a követek a szoborba; de így sem indult meg...). Logikus feltételezés lenne, hogy valószínűleg itt kell használni a bronz fogaskereket, mert valami zúr lehet a nyitó-szerkezettel; de ez sem igaz. A támpont a víz lehet: 'eltorlaszolja a kaput'. De hogy tűnethetnének el a vizet? (a logikusnak tűnő slaggal nem...)

Használjuk a felszedett **EEL** szobrot! Bár ezt a program nem hangsúlyozza, de van rajta egy **ORICALCUM**-nyílás: ha ezen és a **CRAB ROOM**-on kívül más szobában akarnánk alkalmazni, a program kiírja, 'felesleges feltűteni a termet!' (a **CRAB ROOM**-belli szárítással vigyázzunk, mert utána már hiú ábránd lesz a rákfogás...). Tehát — ki gondolta volna — valóban a vizet kell eltüntetni (**USE ORICALCUM IN EEL FIGURINE**)!

eftjük... A meggyőzés nem használ, alátámasztani meg nincs mivel a rácsot (egyedül az acélfáklyára, ill. a nap/hold stb...)-kővekre írja ki a program, hogy túl gyenge; a többi tárgyról semmi hasznos infót nem ad); hagyjuk itt **Sophia**-t! (Miatán persze **PICK UP STATUE PART**-tal felvettük a szobordarabkákat)

Ha bemegyünk a **CANAL**-ba, hátul egy rák-forma tutaft látunk; de az utat éhes tapogatók zárják el: **USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS**, és máris szabad az út. Úszszunk át, majd a tutajrák szájába szintén rakjunk egy **ORICALCUM**-ot, és így a motorja előre kel (**LOOK AT CRAB MOUTH, USE ORICALCUM IN CRAB MOUTH**), innen már sima **FLOAT**-tal irányíthatjuk a tutajt.

A kapukon valamelyik (véletlenszerű) kő alkalmazásával juthatunk át (**USE SUNSTONE/ MOONSTONE/ WORLDSTONE ON SPINDLE**). Ha balra indulunk, a második képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel a masina-alkatrészt: **PICK UP CRESCENT-SHAPED GEAR**, majd **CLOSE CUPBOARD** és **LOOK AT CUPBOARD** — a gép összerakásához némi segítség...

Balra egy pályával pedig menjünk be hátra, a folyosón. Amennyiben a láncot felfűzzük bármelyik karikára (**USE CHAIN WITH BRONZE LOOP v. ARM**), kukkantsunk be a sérült szoborba, ez létra nélkül nem fog menni (**USE LADDER WITH CHEST PLATE**), **OPEN DESK PLATE, LOOK AT DESK PLATE**: és itt kell elindítani a gépet...

• Némi kísérletezés, a szobor karjainak helyzetváltoztatása alapján intézzük el, hogy mindkét karját zárja össze (látható a mozgásuk! Ráadásul **INDY** kommentálja is, ha az adott elrendezésnél már elakadt a gép, tehát szélső helyzetben van valamelyik kar; érdekes látvány, hogy ilyenkor az ajtó előtt lévő jobb kezéből totálisan hiányzik egy jó darab...). Amikor ez megvan, már a szobor előtti lánc mindkét vége felfűzhető a két karikára.

• A fehér száj-'akarmi' a közepén lévő

szögere kerül, és mielőtt feltennénk, a szomszédos terembei ábra szerint rakjuk mögéje a **MACHINE ROOM**-ban már használt kereket.

- A pántszerű (szomszédos szerzemény) valamit vagy a bal, vagy a jobb oldali szögere illesztjük (ha a bal oldalakra rakjuk, akkor az ajtó felől kar mozog, ha pedig fordítva, akkor ellenkezőleg).
- A fogaskereket a következőképpen használjuk a két megmaradt lehetőség szerint: ha felülre rakjuk, akkor a kar előre lendül, ha hátra, akkor pedig hátra húzódik.
- Amikor mindkét kulcskarikán fenn van a lánc, már csak az előrenyújtott karokat kell visszahúzni (pl. simán a fogaskerek áthelyezése az alsó szögere és az **ORICALCUM**-etetés); az ajtó leomlik...

Megjegyzés: A PC-s verzióknál nem tudjuk, hogy a törés vagy a **Lucasfilm** búne-e, de 590 Kb-nál kisebb szabad RAM-nál mindenféle furcsa dolog történik: véglegesen eltűnik **INDY** sprite-ja, meg még sok hasonlatos dolog... **Tanulság:** ne játszunk rossz operációs rendszer alatt és egy csomó képlopó programmal párhuzamosan!

Ha lemászunk a létráról, felszedhetjük a földről a **HINGE PIN**-t, ami szemre is egy marha erős vasrúd; ezzel már OK lesz **Sophia** szabadulása... De még ne most menjünk **Sophia**-ért, hisz bent a fal hieroglifák tanúsága szerint két kar kell a javátvágo beindításához, és az előbbi pecket pedig a cellarácsnál véglegesen elvesztjük (a hajó WC-pumpája, ill. a barlangbeli bot véglegesen elveszett, hiába is **RESTORE**-oznánk).

Menjünk be az újonnan nyílt ajtón, és egy pályát balra-le. Itt nézzünk be balra a fötőrembe, és az emelvényen felmenve szedjük fel a csontvázak lábánál fekvő kart; ki, ismét egy pályával fel, itt be a kotrógéphez, végül jobbra.

Mászunk fel rá (**GO TO MOUTH**), és a szokott módon etessünk **ORICALCUM**-mal, majd a farkarc szerint a két szélső nyílásba illesztjük a két kart, és minkettől **PUSH**-oljuk teljesen fel: és már indul is a gép.

A folyosón száguldás közben a bal kart **PULL**-oljuk le teljesen alsó állásig; a jobb kart **PICK UP**-pel szedjük ki és rakjuk be középre, majd teljesen nyomjuk fel. A kotró párszor megpördül, és a falat átörve (szerencsére a két kar megmarad) kiutat nyit (jövünk vissza!).

Menjünk vissza a cellákhoz, és adjuk oda **Sophia**-nak a kapunyitáskor felszedett reteszt (**GIVE HINGE PIN TO SOPHIA**), majd a már begyakorolt **OPEN CAGE**. Az adandó válaszok (végre több is van!): **I'VE GOT A PLAN; BRACE THE CAGE WITH THE HINGE PIN**.

Egy kis összezördülés (ránkrapakodik **Sophia**, hogy miért akartuk elevelelen elrohasztani itt bent), majd egy-két csök, és mehetünk is vissza...

Sajnos bent **Sophia**-ban fellép a vallásos érzület, és az istennek se lehet efrancigálni a fötőrembe! Jó nyomnak tűnne **Sophia** azon mondata, hogy 'Isteni energiával bíró egyéneknek állandóan enni kell...'; de nem kell a kolbással vacakolni (és feleslegesen **RESTORE**-oznánk is...). Inkább **LOOK AT SOPHIA**: bejön a nyakláncos kép. Itt már csak simán **USE ORICALCUM IN NECKLACE MOUTH**: a fej ördögivé válik,



víznyokny állapíthatók meg az ajtóközött:

közvetlen (pl. azonos szinten vagy jól látható lépcsőkkel) összekötve: 1-2-3; 4-5-6; 7-8-9; 10-11-12; 13-14; 15-16; 17-18; 20-21; 22-23-24.

Próbálgatással és komolyabb megfigyeléssel:

- 14-20 a lépcsőn át;
- 1 <> 8
- 2 <> 17
- 3 > 16
- 4 <> 24
- 5 > 16
- 6 <> 7
- 7 <> 6
- 8 <> 1
- 9 > 16
- 10 <> 14
- 11 <> 18
- 12 <> 19 (19 nem vezet sehova!)
- 13 > 16
- 14 <> 10
- 15 <> 22 (csak ezen át juthatunk ki a 16-os kapun bejutva)
- 17 <> 2
- 18 <> 11
- 19 <> 12
- 20 <> 25 és 20 <> 14, ami első látásra nem látszik
- 22 <> 15
- 23: ez a bemenő pont
- 24 <> 4
- 25 <> 20: a 25 a kimenő pont

Azért írtuk le ilyen részletesen, mert előfordulhat a kapcsolatok 'megkeveredése'; így ez alapján sokkal egyszerűbb lesz a kövendő útvonal megkonstruálása (23 —> 25). Jelen esetben ez: 23 > 24 > 4 > 6 >

7 > 8 > 1 > 2 > 17 > 18 > 19 > 10 > 11 > 12 > lépcsőn 20 > 25 és máris lemehetünk a lépcsőn.

Itt a megszilárdult láva-körgeken kell átmenni jobbra, ez szerencsére egyáltalán nem nehéz, mert az nem semmisülhet meg, amin éppen állunk és téves lépés lehetőségére is kizárt.

Itt még egy nagyon fontos megfigyelni való van: a terem hátsó falán egy szokott elrendezés rajza van: a külső körben balra egy nap, a középsőben alul egy (tele)hold, a belsőben pedig alul egy háromszög (gy.k.: vulkán). Ezt jól jegyezzük meg, mert a továbbiakban szükségünk lesz rá!

Amikor *Sophia* is átjutott (szerencsére nem kell segíteni; végre egyszer maga is csinált valamit!), menjünk le a lépcsőn, majd be a főcentrumba!

Ott a szokott módon rakjuk össze a köveket, és LOOK AT WORLDSTONE. Máris tekergethjük a köveket a láva-labirintus termének megfelelően (a fent említett esetben a déli nap nézzen balra, a telihold és a vulkán pedig fölé).

Némi dirr-durr, és megjelenik *Kerner*, valamint az örült tudós. Persze mindenki magát akarja istennek megtenni; hiába említjük nekik a görbelábú gnómok csontvázát, **Plato** fatális tévedését: „ezek a tejlődés melléktermékei...”. (En még a görbelábú ninjával is próbálkoztam — **CoVboy**) Némi összezörülés is van *Kerner* és a tudós között, de nem kell megörülni, nem ilyen sablonos egymást-lepuffantás a vég...

Először *Kerner*-en próbáljuk ki a hatást, mégpedig 1 **ORCHALCUM**-mal. Kissé összetörődik, majd lezuhan; így 1 **ORCHALCUM** valószínűleg nem lesz elég; ragaszkodhatnánk is a **Plato**-féle 10 köhöz (ha ki akarunk nyúlni; ekkor sovány vigasz, hogy a tudós is kinyúlik...). Mi inkább ne tegyük ezt, mindenesetre akárhogyan is, de a sor rajtuk van (*Kerner* helyére állunk). Talán próbáljunk hatni a tudós félelmére, hogy mi lesz vele, ha mi valóban isteni méreteket öltünk...: **YOU DON'T NEED...; LISTEN, WHAT IF...; DIVIDING BY TEN...;** (ezután lehet végérvényesen elszúrni a dolgokat: a **NO BEADS...** kivételével bármit válaszolunk, az előbb már említett dolgok történnek); **NO BEADS...; FOR YOUR SAKE, I HOPE...; LET'S GET OUT OF...; IF I REACH...; ONCE...; EVER HEAR THE TERM...;** és mégis a doki áll be, miután berakosgatja az **ORCHALCUM**-okat. Ez sem jön össze, az egész bírdalom pedig összeroppanni látszik: futás is ki (automatikus...!)

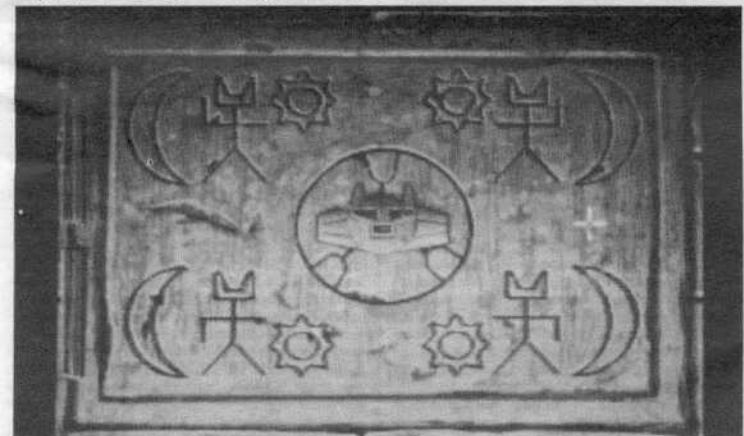
Megcsodálhatjuk még a finálét, a stábilistát és a **Lucasfilm**-emléma egy tura, új megvalósítását... Jó játék ez az **IndiJános**, bár mondjuk egy kicsit debil ötletekkel ruházták fel az előző részekhez képest, ez viszont nem vált a hátrányára.

átüzesezik; és ez már *Sophia*-t is idegesíti, oda is adja, mi meg bevágjuk a dobozunkba és azt pedig a tűzbe... Az átok megszünt *Sophia*-n, mehetünk is tovább...

Bent, az új vágatba bemelve menjünk át a hídon (sima click), és hamarosan egy jó nagy labirintusba érünk: szerencsére csak megfigyelőképesség kérdése, hogy azonnal rájövünk, hogy érdemes róla térképet készíteni... Mi a következőképpen csináltuk:

Adott három nagy ajtócsoport, 3+3+3; 3+2+5; 2+3+2 (ez utolsó csoportól jöttünk ki) kapuval. A fenti sorrendet tartva, és felülről/balról számozva a következő

▽ **A fali hieroglifák — egyértelmű nem?**



ELEV egy festői falucska volt...
De az egyik napon lakói előtt megjelent maga a gonosz, a
a POKOL ANGYALA!

Pokolian jó; Pokolian izgalmas; Pokolian szellemes!
Ára: 354,- Ft + postaköltség (C64, lemez)
Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy
Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u.2.



TRASHIES of the Savage Frontier



△ Ez itten kérem CoVboyné... khm. pontosabban a címképernyő (PC)

Ugye mindenki ismeri legalább hírből a **Gateway to the Savage Frontier**-t? Most már jól benne vagyunk az évben (hmm... melyikben is...? — CoVboy) tehát valószínűleg a TSF is beszivárgott minden AD&D játékos gyűjteményébe. Mivel a CoV #24-ben már kellően jellemeztük az előző részt, szeretnénk megnyugtanni a kalandorokat: nyugodtan essenek neki a TSF-nek, nyomokban sem emlékeztet az első részre: ez egy jó játék!

A szükséges körítésről: a játékot kényelmi szempontokból nem Amiga verzió, hanem PC-n játszottuk le, az MCGA (320*200 pont 256 színben) képek meglehetősen jók, a megvalósítás tökéletes, vagyis a program nem száll el. Egyetlen zavaró körülmény bukkan fel: érthetetlen módon nem a PC óráját használják az időzítések ellenőrzésére, így, ha valaki véletlenül normális gépet próbál használni, akkor ki kell vennie turbóból, ha az üzeneteket el akarja olvasni. Jó-jó a GSF-fel az volt a baj, hogy tetű lassú, most meg az, hogy gyors,

de hát miért nem tanulnak meg SSI-ék óra IC-t programozni? Mellesleg az Amiga verzió meg lassúnak tűnik a PC változat után, úgyhogy semmi jót nem várunk a 64-es verziótól, hacsaknem annyit, hogy igazán megjelenhetne már...

Van még egy apró probléma: a program nem bírja átvenni az AMIGA-n mentett GSF karaktereket, ezért esetleg új csapatot kell bütykölnünk. Hát akkor kezdjük: egy sör az asztalon, a többi hűtőben, cigareta a bal kéztől 15 centiméterre, jobb kéz klaviatúrára vagy az egérré tapad, szemek a kivadnak, fül áramvonalasan hátrasimul...

...csapatunk a GSF abszolválása után Yartar mellett élvezzi a népszerűséget és a pihenést, amikor régi barátunk (barátunk?!? maximum kedveso zsarnokunk!) *Anamitas* az egész csapatot Liorch-ba varázsolja.

Mindenki ismeri *Anamitas*-t? Nem? Na jó. Ez egy vén, kupulens fickó, foglalkozására nézve varázsló (olyasmi, mint a programozó, vagy mint CoVboy) (Kérem a kárpot-

lasi jegyemet! — CoVboy), akit még a GSF idején mi rángattunk ki a trutyiból, éppen akkor, amikor néhány jóra való banditára akart uszítani egy osztrák tévészart és egy ex-magyar úriembert némi feldarabolás céljából. Azóta ez a piszok mindenféle rázós kalandra küldözget minimális alapbért. Lakhelye **Secomber** (délekelet), egy színes hazban lakik, dwarf testőre van, és szivárványszínű cicákat tart. (Szőke, barna, vörös, stb...)

Tehát Liorch-ban landolunk, ahol a maradék *Zhentil* erők támadást indítottak a Lordok Szövetsége ellen. Ez utóbbi egy csomó város szövetsége, természetesen mi őket támogatjuk. A támadás célja a dwarfok helyi kultúrájának (temploma stb...) elfoglalása. A támadók vezetője *Lord Gaidarr*. *Anamitas* meg a lelkünkre köti, hogy feltétlenül keressük fel **Secomber**-ben, miután végeztünk a feladattal és *Lord Gaidarr*-ral.

Hopp, álljunk meg egy pillanatra! A csaták közben szükség esetén megtalálható a **BANDAGE** menüpont, igaz csak akkor látható, ha van haldokló játékosunk. Lehet, hogy a GSF-ből sem maradt ki, csak *Krevish* automatikusan ellátta a sérültet? Ejnye... A TSF egyébként hozott néhány épeszű újítást. Például lehet vásárolni térképet. Ezek használata egyszerű: **READY**, **USE** erre felrajzol egy teljesen használhatatlan térképet. Nem azért használhatatlan, mert semmitmondó, hanem azért, mert egy néhány oldalal arébb megtaláljuk az összeset. Tehát a jelszó: térképet csak CoV-val együtt vegyél, vagy rendeld meg! (Nem a térképet, a CoV-ot!) Nehány helyen tapasztalni fogjuk, hogy csata közben további harcosok csatlakoznak egyik vagy másik csapathoz. Az ötlet jó, kellemesen színesíti a harcot, csak akkor fogunk heveny káromkodásban kitörni, amikor a varázslóink mögött egy lépés távolságra tűnik fel egy újabb kis hadsereg. Nagyon szerencsés újítás, hogy végre az NPC-ket (gyengébbek kedvéért: 'non-playing character', ezek önként csatlakoznak a csapathoz) is magunk vezérelhetjük. Eddig igen kínos volt ezeket megvédeni az öngyilkosságától. Továbbá lehet találni egy rakás mindenféle **'LUCKY PAPER'**-t. Ennek a helyes magyar

fordítottá igen nehéz lenne megálni, nevezük egyszerűen 'izé'-nek. Egy ilyen izé úgy működik, hogy először is beszájzolunk valamennyit. Ezek után egy rakás helyszínen becserkészünk olyan ellenséges csapatokat, amelyekben együtt vannak *kraken* kerekézők, *zhenit* harcosok, és '**Hosttower**'-beli (na most ezt mire fordítsuk? **Host-tower**-re?) mágosok. Nagyon figyeljünk, ugyanis nincs túl sok ilyen csapat! Ha találunk ilyen társaságot, akkor természetesen ki kell nyírunk őket, de nem mindegy, hogy milyen sorrendben! Ezeknél a csapatoknál három különböző színű kristály van. Ha bármelyik ellenséges figurát lecsapjuk, akkor a többi pánikba esik, és összetöri a nála található kristályt. Az első halott ellenségnél találunk csak ép kristályt a harc végén, tehát legkevesebb három ilyen csapatot kell kinyírunk, úgy, hogy elsőként kinyírunk mondjuk egy *kraken*-t, a következő csatában majd egy *zhenit*-beli harcos, a harmadik csatában előre vesszünk egy mást. A dolog szépsége, hogy a háromféle ellenség teljesen eltérő erejű és harcmodorú. Amíg koncentrárt támadással kikészítünk egy *Zhenit* *Lord*-ot, addig garantáltan begyűjtünk néhány kellemes varázslatot, mert az ellenséges varázslók annyira gyengék, hogy mimes tojásként kell vizgálni rájuk. Ha megszeretjük a háromféle kristályt, a továbbiakban gond nélkül el tudjuk majd olvasni az 'izé'-ket, amik egyébként kémjelentések. Úgyes! Nyilván az ellentétek is csak együtt tudják olvasni ezeket, lásd még a 'koalíciós kémjelentés' címszót.

Tehát **Lorkh**-ban vagyunk. Előbb kószáljunk végig a városban. Kapunk majd néhány *journal* hivatkozást. A #1 nem érdekes, egy térkép. A #3 elmondja, hogy *Lord Geildarr* emberei délkeleten falbantással próbálnak behatolni a helyi postahivatalba. (Vagy az egy másik műsor?) Ezt csak akkor kapjuk meg, ha az ellenséges sebesülteket a város északi részén békén hagyjuk. A #5-öt akkor kapjuk, ha kiségtjük a kocsmába beszorított dwarfokat. (Nem bírnak a sörrel?) Ebből megtudhatjuk, hogy közeledik az erősítés.

Miután a város felszíni részeit kipucoltuk, menjünk be a kastélyba. A védők igen aktív társaságot intéztek el, majd vizsgáljuk meg az oldalsó szobákat. Ha még mindig élünk, távozzunk a kastélyból a várbörtön irányába. Ennek felderítését kezdjük a déli részen. Rövidesen belebotlunk a J#8-ba, az arról értesít, hogy egy nem éppen ószi csontváz heverészik némi vérmocsk középen. A közelben megismerkedhetünk az egyik új szörnyeteggel, bár ez nem túl veszélyes. Na igen, szörnyeteg... van néhány új köztűz. Röviden: ha háromfejűvel találkozol, vagy '*bullette*'-tel, keményíts!

Észak felé haladva rövidesen erotikus pankráció tanúivá válunk, két hölgyemény csépel egymást, ráadásul mind a kettő azt állítja, hogy ő *Sialjaja*. Agyoncsapni nem tanácsos egyiket sem, bókálsszunk a menüben, varázsoljunk ezt-azt. (**dispel magic**, **remove curse**, **charm person**...) Bevalljuk, fogalmunk sincs, mit csinálunk, amikor az egyik hölgy elárulta magát, és (vesztésre) harcba szállt. A másik hölgy csatlakozik a csapatához, amiből még sok bajunk lesz. A J#24 keretében rövid családrégényt olvashatnak azok a szerencsések, akiknek birtokában van az eredeti dokumentáció, ezt most inkább spóroljuk meg. Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges úton, végül egy kisebbfajta útkezet során egy *Jarbakas* nevű harcos segítségével taposunk ki *Lord Geildarr* belső részeit. A J#11 *Jarbakas* meséje arról, hogy ő milyen jó fej, a J#11

pedig Anamitas kedves meghívó levele, szabad fordításban így kezdődik:

"Kedves barátaim,

ha ezt olvassátok, akkor minden bizonyonnyal győztetek...

...ha nem akkor remélem a Jóért vittovt némes küzdelemben haltatok meg..."

Jó fej az öreg, nem?

Vegyük az irányt **Secomber** felé (nyugatra a második város). Utközben tiszteletünket tehetjük **Loudwater**-ban. Nyugodtan kutasuk végig a várost, csapkodjuk agyon az ellenséget, és természetesen fogadjuk el a köpenyt. Ezt akkor kapjuk meg, ha a város délkeleti részéből elúszunk a kísérteteket. Ha egy csinos hölgyike kéri a segítségünket, menjünk vele. Ezután újabb szörnyeteggel ismerkedhetünk meg, a '*greenhag*'-gel. Ez egy ügyes jószág, ugyanis tudja változtatni az alakját. A bonus gyűrű igen jó szolgálatot fog tenni a jäték végén. Eltársaloghatunk az északi kapukat biztosító örök- len (J#17), akiktől megtudhatjuk, hogy **Ascore** hőseit ők mentették meg. Csöppet túloznak a fiúk.

Secomberben látogassuk meg *Anamitast*. Felkinál egy koronát, ezt természetesen fogadjuk el. Sajnos fele királyság és királylány nem jár vele, ellenben a továbbiakban az **Encamp** menüben látható lesz a **CROWN** menüpont. Ennek segítségével bármikor kapcsolatba léphetünk *Anamitassal*, aki elismertli az éppen aktuális feladatot. Jó ötlet, nem kell mindig **Secomber**be menni. A város térképe egy csöppet megváltozott. A délkeleti sarokban a titkos ajtó mögött beszerezhetjük az első kristályt.

A továbbiakban a feladatok sorrendjét csak nyugtából követjük, inkább az egyes helyszíneket külön tárgyaljuk. Ennek nem csak az az oka, hogy a szokásoknak megfelelően szabadon kószálhatunk a térképen, hanem az is, hogy több helyszínhez nem tartozik feladat.

Talán kezdjük a leginkább elhagyható feladattal. Ha a térképen bókászunk, előbb-utóbb találkozni fogunk az erdei varázslóval, vagy valami lylesimvel. Tőle megtudjuk, hogy a terepen megtalálható a dwarfok három ősi barlangja, amelyekben sok tapasztalatot gyűjthetünk, ha be merünk menni. A terepen kóricáló dwarfoktól további információit is megtudhatunk a barlangokról, ha előbb nem vertük őket agyon, tehát ne tegyünk ily, ha találkozunk. A három labirintus térképe nem igazán bonyolult, ezért tekintünk el ezektől, valamint a pontos hely megjelölésétől is. (Nem nehéz megtalálni.)

Az egyik labirintus egy szimpla terem. Különlegessége abban rejlik, hogy sem a falak, sem az ajtók nem ott vannak, ahol látjuk őket, ráadásul folyamatosan változtatják a helyüket. Mindenesetre, ha már bent vagyunk, akkor igyekezzünk valamelyik fal középső részén keresztül távozni. Minél hamarabb, ugyanis gyakorlatilag minden lépésnél nagy csapat ellenséggel fogunk találkozni, akik hipp-hopp agyonvernek minket. Ebben a bartangban pihenni nem lehet. Előfordulhat, hogy a program véletlenül a fal föloldalán helyezi el az ellenséget egy részt, tehát kölcsönösen nem tudjuk egymást kiirtani. Ekkor az elérhető ellenség eltiprást után menekülünk el a térképről.

A második labirintus egy folyosó, a két végén egy-egy ajtóval, közte további nyolc. Miután bejöttünk, vegyük sorra az ajtókat nyugatról, majd a keleti ajtót távozzunk. Ha esetleg az ajtón belépés után ismét a folyosón találjuk magunkat, akkor ott már járunk. Ha nem tévesztettük el az ajtókat akkor végül keleten a szabadba érkezünk.

Szerencsére ebben a labirintusban lehet pihenni.

A harmadik labirintus a 'keresztút'. Erről láthatunk térképet is, de csak akkor, ha a keresztződésben állunk. A feladat egyszerű, pucoljuk ki a teljes területet. A feladatot kedves kis teleportok nehezítik, ezek szerencsére csak az adott negyeden belül pakolnak ide-oda néhány lépésnyivel. Ebben a labirintusban is pihenhetünk, tehát nem lesznek gondjaink.

Ha mind a három labirintust abszolvtuk, előbb-utóbb ismét találkozunk majd az erdei fickóval, aki hatalmas dicsőretben és néhány bonus pontban részesít. Szerény véleményünk szerint ezért nem érdemes erőlködni.

Tower of Twilight

Itt egy *Malchor Harpell* nevű varázsló lakik. A 'torony' **Longsaddle**-től nyugatra, nem messze a két folyó találkozásától található egy kis tö közepén. A program által mutatott térképen semmi sem látható, tehát gyakorlatosan kell megkeresnünk ezt a helyet! A keleti oldalról lehet bejutni egy hidon: A torony körbejárható. A déli részen némi sikoltozást hallunk, itt egy titkos ajtó mögött legőzhetjük a torony házi kísérőjét. A nyugati oldalon néhány kísértet található, északon '*droider*'-ek szaporodnak. A keleti és a nyugati oldalon találunk egy-egy csapatot, bármilyen bemehtünk. A torony közepét csak akkor közelítsük meg, ha a vaspölcmet és a pököket is legőzöttük. Hopp, pökök! A TSF két új típusú pökök vezetett be, a pök királynót (nagydarab rondaság), és az 'elektromos pök'-ot. Ez utóbbi különösen kedves jószág, ugyanis (szerencsére gyenge) villámokat lehel. Elképzelhetjük mit okoz a működésük a varázslóink között... A vaspölcsem sem rossz találmány, ugyanis a tűz alapú varázslatok nem gyengítik, hanem gyógyítják.

Ha megisztítottuk a tornyot az ellenséges figuráktól, menjünk be a torony közepébe. Itt *Malchor Harpell* 500 platinumért megatint valakit a művészetére, és ad neki egy szép gyűrűt, amit a karakternek ezentúl viselnie kell. Ezután sokáig nem hajlandó mást ki képezni. Azt sajnos nem tudjuk, mennyi ez a 'sokáig', egy hónapos pihenéssel töltött idő kevés volt.

Leilon

Ez egy kellemes kisváros. A keleti kapunál egy jóst találunk. Tőle megtudhatjuk, hogy újra nagy veszélyek lesnek ránk, amelyeket csak akkor élhetünk túl, ha bátrak és ügyesek leszünk. A feladat szerint a '**Rutting Buck**' kocsmában kellene néhány fickót bevárnunk. Előbb persze nem árt körülnézni a titkos ajtó mögött. Menjünk be a kocsmába. (J#28) Egy katona **Waterdeep** egyenruhájában üdvözlő, elűságolja, hogy őket küldték az érkező követségek biztosítására. Akár ehathunk is egyet, amíg megérkeznek... (J#30) Később megaplettással tapasztalhatjuk, hogy óreink meghagyták a fegyvereinket, hát meneküljünk. Beérkezünk **Waterdeep**-be (J#16) Boldogan bemutatjuk a levelet, amelyet *Anamitas* bízott ránk, mire az őrség egy része megindul velünk *Lord Piergerion*-hoz, a címzett-hez, de nem oda érkezünk. A J#34 keretében szerencsésen megmenekülünk. A felszínre egy csinos labirintusban keresztül juthatunk vissza. Ebben a labirintusban van egy csomó rejtett ajtó, sok között egyirányú. A labirintus közepén mindig el fogjuk téveszteni az irányt, de ez nem különösebben zavaró. Az északnyugati sarokban találunk egy megkötözött embert, engedjük

el. (J#39) Megtudjuk tőle, hogy az ellenség **Waterdeep** egyenruháját használja, hogy így törjék meg a Lordok Szövetségének egységét. Az északkeleti részen alaposan bezárt ajtókat találunk, előfordulhat, hogy csak a **Diapel Magic** varázslat segít. A délekeleti sarokban az ajtónál csapda van, vigyázzunk. Az északkeleti sarokban van a kijárat, mielőtt ebben az irányban távoznánk, vizsgáljuk meg a környéken található titkos ajtót. A csata után találunk egy feljegyzést (J#62). Ez megerősíti, hogy nem **Waterdeep** katonái égetik fel a környéket.

Waterdeep

Visszajutunk **Waterdeep**-be. Ez szerencsére egy igen kis város. Ha egy maszkos koldussal találkozzunk, adjunk neki egy tisztességes összeget, így megtudjuk, hogy a templomba a **MASK** jelzővel juthatunk be. A városban becskeréskedhetünk egy csinos sárkányt is. Egy ronda fickótól megtudhatjuk (J#25), hogy az északi dokkrol **Mintarn**-ba juthatunk, a délről **Orlumbor**-ba. A hajók reggel 6 órakor indulnak. (Ezeket a hajnali időpontokat soha nem értetjük.) A J#36-ban egy barátságos fenyegető levelet olvashatunk, valószínűleg két kaloz alkotói munkásságának része.

Yartar

Itt a helyzet nagyon egyszerű. Ellenségeink ügyesen elrabolták a **yartari Waterbaron**-t, és úgy intézték, hogy **Yartar Triboar**ot gyanúsítsa. Küzöbön áll a háború, tehát gyorsan cselekedni kell. Kutassuk át a várost, így megtaláljuk az ellenséges ügynököket, ezeket segítsük át a túlvilágra. Megtudjuk, hogy már van **Triboar**-ban egy ügynök. Vegyük az irányt **Tiroboar**-ba, **Yartar**-tól nyugatra az első város.

Triboar

Visszágó városka, szinte minden van, illetve lesz, ha majd nem éppen háborúra készülnek a lakók. Az északkeleti részen megtalálhatjuk a J#53-at, az ügynök jelentését. Az ügynök (igen helyesen) a város újonnan épült északnyugati részeire tippel. A megadott helyen találunk egy titkos ajtót. Mögötte több heves csata után kiszabadíthatjuk a **yartari** vezért. Vele együtt keressük fel **Triboar** vezérét az északkeleti részen található kastélyban, vagy egyszerűen ballagjunk el a legközelebbi rendőrszere (észak). Hatalmas kibékülés következik, a **yartari** főnök meghív - némi jutalom ígéretével - otthonába. Ezt természetesen ne hagyjuk ki, irány **Yartar**, gyűtsünk be minden létező ajándékot.

Daggerford

A várost lerohanták az ellenség, a herceg gyáván elmenekült. Derítsük fel a környéket. Mint tapasztaltni fogjuk, mindenkit elfogtak vagy elkergették, a templomban például egy vén tyúkoltva ajánlja fel gyógyító szolgáltatásait. A herceg kastélya a város közepén áll, viszonylag egyszerű elkergetni az ellenséget. A kastély északi részén egy rejtett ajtó mögött kuksi a herceg. (J#51) panaszkodik, hogy nagy volt a túlerő. Ha kiszabadítjuk embereit, a J#54-ben értesítenek arról, hogy a maradék ellenség dél felé, **Way Inn** felé próbál menekülni a városból, ha sietünk, talán még utolérjük őket. Ha azonnal indulunk a déli kapu felé, akkor tényleg utolérjük őket, és természetesen ki is írhatjuk ökölméket az utolsó szálra. (Akinék még nem tűnt volna fel: ez egy ilyen békés játék. Kevés kivétellel mindenki ki kell nyírni.)

A város északnyugati részén, egy titkos ajtó

mögött kellemes meglepetés vár ránk: néhány tűz-óriás, hasonló mágusok társaságában. Ez is egy újítás: egy csomó új típusú mágust fogunk mindenhol találni, akik mindentelére disznóságot varázsolnak. A rufinós kalandor hozzászokott, hogy az oregtől nem kell félnie, de ha néhány ilyen mágussal és sámánnal (a papok megfelelője) futunk össze, akkor nagyon kössük fel az alsóneműt.

A délekeleti sarok környékén, rejtett ajtó mögött néhány mágus kémkedik utánunk varázsgömb segítségével. Ha ide belépünk, akkor valami hasonló párbeszéd zajlik le: **mágus 1:** „Jelentsd a kapitánynak, hogy beléptek egy kis szobába!” **közkatona:** „Itt vannak!” Miután a kis csapat ílyetén éselemjűségéről tett tanúbizonyságot, heveny közelharcba keveredhetünk velük. Bevalljuk, mi ennél a poénnál kezdtük igazán megszeretni ezt a játékot. Lehet, hogy ezzel nagyfokú gyermekséget (vagy hülyeséget, számárással, nem kívánt törlendő) **Törölve - CoVbey** árultuk el, de hát ez van.

Way Inn

Mivel **Daggerford**ból ide próbáltunk menekülni a kékem, logikus, hogy mi is itt leszünk tiszteletünket. A **Way Inn** ügyesen elállja az utat, így biztosítja a kocsmáknak mindennapi forgalmát. Okos megoldás, de nem új, lásd budapesti aluljárók. A kocsmától északkeletre található egy ügyes kis boltot, ahol a tulaj **firepot** (fordítsuk, mondjuk 'repülő csészéalj-nak) nevű izéket szór rá mágusainkra. Ez egy olyan szerkesztő, amit a mágusaink dobálni tudnak, és ha véletlenül eltalálják vele az ellenséget, akkor néhány pont kárt tesznek benne. Totál hülyeség, csak a helyet foglalja a tárgy listában, de akinek kedve van hozzá, vagy kíváncsi a hozzátartozó effektekre, nyugodtan vehet néhány darabot. Ha esetleg kiderülne, hogy teljesen másra kellene használni, akkor visszavonjuk a hülyeség jelzőt.

A központi helyen található kocsmát két oldalán feljártól találunk a felső szintre. Ennek a szintnek a keleti részén, egy rejtett ajtó mögött gyűlekező ellenséget találhatunk. Ha jól emlékszünk, akkor ez is kristályhordozó csapat, a szint közepén, a kocsmá 'föltölt' (a térkép persze teljesen más mutat) fog lezajlani a nagy csata. Ez egy kemény összecsapás lesz, készüljünk fel alaposan. Miután győztünk, (J#49) kiszabadítjuk a **Redbeard** nevű illetőt, aki elűsárolja, hogy az itteni támadók vezére, bizonyos **Lord**, elég nagyképű volt, és elmondta, hogy a tőkeletes terv szerint a kalózok blokádot vonnak **Waterdeep** köré, de a Lordok szövetsége nem fog segíteni **Waterdeep**nek, mert az eddigi támadások során viselt hamis egyenruha miatt azt hiszik, hogy **Waterdeep** vezére ellenük fordult. Így az ismeretlen **Lord** rövidesen igazi magyaros szokás szerint kopjára tűzheti **Waterdeep** ma még békésen alvó, hlnaptól békésen nyugvó urának, **Lord Piergeiron**nak fejét. **Redbeard** végigtekint a lemeszárolt zsoldosok és szörnyek hulláin, majd hidegvérűen megjegyzi: „Úgy gondolom, ma nyugodtan alhat **Lord Piergeiron**.” Következő célunk lehet akár **Longsaddle** is.

Longsaddle

Longsaddle néhány tanyából, piacból, **Malchor Harpell** egy palotájából, és a szokásos szállagokból áll. Nézzünk körül a terepen, a kastélyt talán hagyjuk a végére. A

piac valamikor reggel nyit, természetesen sétáljunk be. Itt tapasztaltni fogjuk, hogy krakenek fosztogatják a békés árusokat. Lovagiasan siessünk az árusok segítségére. A megmentett fickótól megtudjuk, hogy az öreg **Jasper**, aki az istállóval szemben lakik, valószínűleg bajban van. Irány az öreg **Jasper** háza. Oreg **Jasper** házában felzabadtassa (avagy a házban történő ideiglenes átlomázás) után irány a következő épület. Persze az elfoglalt hazákat alaposan vizsgáljuk át. Ha megtszítottuk a környéket az ellenségétől, (J#64) egy fekete füstfelhőből materializálódik maga **Malchor Harpell**, megdicséri, majd figyelemzet, hogy az ellenség a **Mirabarban** (északon) őszel rendezendő államközösségi csúcstalálkozón akarja végleg szétzúzni a Lordok Szövetségét.

Ha esetleg még nem jártunk volna **Harpell** kastélyban, próbáljunk benézni oda. Mivel az őt meglehetesen furcsán viselkedik, nyomuljunk be. Természetesen itt is szörnyek lebzselnek, így újabb lehetőségek nyílik harcai képességeink csillogtatására, valamint némi megszárlásra és kegyetlenkedésre, éljük a lehetőséggel. Ha esetleg azonnal **Mirabarba** rohanunk, azt tapasztaljuk, hogy semmi lényegeset nem tapasztalunk, mert a tanács még nem ült össze. (Egy fél napunk ráment az erőlködéssre.) Tehát **Mirabarrról** majd később, inkább kérdezzük meg régi ismerőjünket, **Anamitast**, hogy most mit is tegyünk.

Mintarn

Ez a város félig-meddig kiterő szerepet játszik. A város déli részét elepték a szörnyek, ezeket kell kiirtatunk. Az egyik épületben (J#40) ismét találkozhatunk kedves régi ismerőjünkkel, a bájos és csöppet véres kezű **Jagaardával**. Azok kedvéért, akik esetleg nem ismernek a hólyget elmondhatjuk, hogy ő az egyik sziget királyának kedves leánykája, aki mindig valami zűrös dologba mászik bele. Most éppen a kereskedőhajókat fosztogató kalózok után kosta-tolt, amikor az egyik hajóval együtt elkapták őt is. Ismét bizonyítékot kapunk arról, hogy **Waterdeep** egyenruhájába bújtatót **krakenek** ügyködnek a terepen. (Ez mintha már ismert lenne...) **Jagaardát** természetesen fogadjuk be a csapatba, kitűnő segítőtárs. Miután megtszítottuk az egész várost a szörnyektől akár távozhatunk is. Mielőtt ezt megtennénk, egyik karakterünk, aki közben fülíg szerelmes lett **Sialujjába**, szomorúan konstatálja, hogy az ifjú hölgy eltűnt. A tengeren még látunk egy sietősen távozó hajót. Két alternatíva van: az optimista, amely szerint a hólyget egyszerűen elrabolták, és a pesszimista, amely szerint már nagyon eleget lett belőlünk.

Orlumbor

Orlumbor a másik jelentős sziget a **TSF**-ben, ezen található **Orlumbor** városa. A város nagyon kellemes: találunk benne egy jól fejlett mágia boltot. A boltból nem megszűnő ücsörgő bürokratától megtudjuk, hogy a várostól nyugatra az alaguton keresztül megközelíthető **Farr Windward**, a 'különös' városa. Nyugodtan felkereshetjük a várost, de onnan senkit sem menthetünk ki, mert akkor habozás nélkül megölnék. **Farr Windward**ban gyűjtötték össze az összes olyan fickót, akik nem tudtak beilleszkedni környezetükbe. A rabokat egy különleges pecséttel megjelölik. Hmm... Nem igazán vonzó módszer. Tulságosan emlékeztet egyéb bélyegekre, jelvényekre. A város déli részén találunk egy rejtett ajtót, ezen keresztül gyorsan megközelíthetjük az ellen

A város nyugati felén találjuk a fontos helyszíneket. Elsősorban surranjunk be az eligazításra (J#50). Itt egy magas, ronda fickó tart eligazítást. Természetesen ő **Redleg** kapitány. A mememondaként terjedő gyanú megerősödik, mert a kapitány igen furcsán néz ki, mintha megbabonázták volna, vagy bábuként rángatnák. Járjuk körül a házat, a felesleges ellenséges csapatokat tegyük a földdel egyenlővé. Találunk majd egy rejtett ajtót, mögötte néhány őrt. Természetesen ezeket is csapodjuk le, majd szabadítsuk ki a megkötözött embert (J#52). **Redleg** kapitány nem akart szövetséget kötni a **Luskan** kapitányokkal, de előbb túsokkal kényszerítették, majd jöttek a sisakpás mákusok, és elvároszták. Most, hogy kiszabadítottuk, segíteni fog. Először is megmutatja az utat egy rejtett kis hajó felé, amelyen visszajuthatunk **Luskan**ba. Elég buta módon egy szál karddal áll be a csapatba. Ha valamit ráaggatunk, hogy védjük, azt eldobálja a csatak során (ha jól vettük észre). Szerencsére elég erős fickó, valószínűleg nem lesz gondunk vele. Mielőtt elhagynánk a várost, azért nézzünk körül, megeri. Az északi részen találunk egy viseltes könyvet (J#55), amely **Ruathym** történetéről szól. A könyv megemlíti az első királyt, aki az öreg kastélyban lakott. Az illető soha nem hagyta el a lakhelyét. A kastélyban állítólag csak olyan figurák érezhetik magukat biztonságban, akik **Ruathym** hűségű szolgái. Ezt természetesen meg kell vizsgálnunk! A vizsgálat eredménye a **BloodAxe** +3 lesz, ami egy ürthöz kétkézes fegyver. A játékban egyébként a kétkézes fegyverek dominálnak, +3, +4 fokozatiakat ad a program. Persze, akinek kedve van hozzá, az most is barkácsolhat akár +40-es fegyvert is. Ha végeztünk, keressük fel az északioldali dokkot, és némi tüzijáték bemutatása után megszűnik szem elől a kissé erőszakos marasztaló házigazdák.

Neverwinter

Előbb-utóbb kénytelenek leszünk felkeresni ezt a városkát is. Mióta itt jártunk (**GSF**), hatalmas fejlődés zajlott le: két dokkot építettek, valamint a kerteket újra benépesítették szörnyekkel és elrabolt követekkel. A feladatot természetesen a követek kiszabadítása. Eddig még soha nem volt rossz módszer felkeresni a kocsmát, tegyük most is azt. (J#58) A kocsmá neve **A kövér ember asztala**, ennek megfelelően a kövér emberrel társalunk, aki agyondicséri **Ascore** Hőseit, vagyis szerény csapatunkat. A szövegben megemlíti, hogy jó helyen járunk, ennek megfelelően nézzünk körül alaposan. Hopp, hátul egy érdekes ajtó, amely az egyik kerthe vezet! Kiszálunk fel, mentünk ki az állást, majd vizsgáljuk meg az ajtó túlsó oldalán álldogáló ellenséges csapatokat. Itt is a program kedvenc támadó stratégiájával fogunk találkozni: jókora túlerő, több kis csapatban szétszórva, nehogy egy-két **Fireball** segítségével elintézzük őket, igyekezznek a csapatot harapófogóba zárni. Eszakra, egy rejtett ajtó mögött megtaláljuk az egyik elrabolt követet.

Vizsgáljuk végig a többi kertert is. A délkeleti sarkban találjuk a másik követet, kiszabadítása érdekében a szokásos kis háborút kell megvívniunk. Természetesen tegyük tiszteletünket a kastélyban is.

Ebbe a városkába hamarosan visszajövünk, ugyanis innen, az északi dokkról hajózzunk majd el a végső összecsapások helyszínére.



△ Valahol itt tombol a földalatti mozgalom (PC)

séget. Ha esetleg felkutattuk a teljes barlangrendszer, akkor az északnyugati végén megtaláljuk az átjárót **Farr Windward** irányába. Mielőtt átmennénk, keressük fel a sziget kormányzóját, **Tulgar Wrighttsort** az északioldali részen, a tenger mellett található palotában. Fenemód boldog lesz, hogy megtisztítottuk városát az ellenségtől. Irány **Farr Windward**. Ha valamit ilyen feltűnően tolnak az orrunk elé, akkor azt meg kell vizsgálni!

Farr Windward

Miután átjutottunk az örökön, igyekezzünk minél hamarabb elérni a várost, ugyanis az alaputat mindenféle szemét népesíti be. Ahogy belépünk, igen kellemes kép tárul elénk: egy szakállas fickó talicskán tol egy túlméretes plüssmacit. A kép láttán nekünk azonnal rokonszenves lett a társaság. (Ki lehetett az az idióta, aki ezt kitalálta?) Azonnal egy boldogan ünneplő társaságba botlunk. (J#45) **Haalbok**, akit mindenki szeretett, meghalt. Csapatunk nem érti a dolgot, amit viszont az ünneplők nem értenek, vagy valahogy így.

A bejáratról nem messze egy kitűnő boltot találunk, vásároljunk be alaposan. Innen néhány lépésre áll **Haalbok** háza. Menjünk be. (J#22) **Ougo**, a különös, végre elmagyarázza, miért is ilyen boldogok az emberek a reggel elhunyt **Haalbok** háza előtt: az az ünneplik, hogy az illető végre megszabadult innen. **Ougo** vezetőnek kínálkozik, természetesen fogadjuk el. Az "Ugró"-ban egy szomorkodó embert találunk (J#48). A fickó éppen leugrani készül a sziklára, mert időnként valakinek le kell ugrania, hogy mutassa a normális utat. Elűjságozzuk neki, hogy nem régről ugrott le valaki (**Haalbok**), erre a fickó boldogan elhűz. Innen nem messze beszerezhetjük a normálisságunkat bizonyító papírokat. Hát igen, sok emberre ráférne egy ilyen papír. A város nyugati részén egy kis adattal dolgozó központot fogunk lerombolni, az északi részen pedig megszerezzük azt a bélyegzőt, amivel az új rabokat kezelik. **Ougo** természetesen igen jól ismeri a várost, könnyen idetárl. Ezután vissza **Haalbok** házába. Nahát, ez a fickó élt! Megkér, hogy csempésszük ki **Ougo**-t, és vigyük el **Orlumber** vezetőjének házába. **Ougo**-t **SZOBORNAK** álcázzák, így kell átvinnünk az őrségen. Micsoda ötlet! Természetesen fogadjuk el az ajánlatot.

Irány a palota. Gond nélkül bejutunk, majd az álcázott **Ougo Tulgar Wrightson** karjához nyomja a varázslattal felizzított bélyegzőt. (J#43) Az áldozat őrdöngve ismételteti:

„Nem teheted ezt velem! En normális vagyok! Normális!”

Mivel ezt ezentúl senki sem hinné el neki, mert rajta van a belyeg, kénytelen szabadon engedni **Farr Windward** rabjait. Ismét jó munkát végeztünk. **Ougo** egy darabig velünk jön, kellemes segítőtárs.

Luskan

Itt egy kissé elbonyolódik a cselekmény. Attól függően, hogy a játék melyik fázisánál tartunk, teljesen eltérően viselkednek a városiakok, és teljesen eltérő cselekmények részesei lehetünk. Bármikor keressük fel a várost, a **Hosttower** zárva marad. Persze attól még erkösdöhetünk: kiabálhatunk a kapunál, megpróbálhatunk betörni, stb. Mindenesetre, ha megpróbálunk bemenni, akkor előbb alaposan készülünk fel. A kísérlet eredménye sok-sok pont lesz.

Ha a játék elején felkeressük a várost, akkor némi vesztegetés után teljesen biztonságos a terep, megbecsült vendégek leszünk a kalózkapitányok palotáiban. Ha már alaposan benne vagyunk, akkor remélhetőleg megkapjuk a #74-es jurnalt, körülből a város közepén, az egyik házban. Ekkor ismét találkozzunk **Jagaerdával** (ő ott van minden kilométerkönyv). Tőle megtudjuk, hogy **Ruathym** szigetváros igen erős flottájának parancsnoka, **Redleg** kapitány a **Luskan** kalózközpont támogatja a **Waterdeep** elleni blokádban. Gyanús körülmények arra utalnak, hogy mindezt nem saját jószántából teszi, hanem valamilyen mágius módon kényszerítik. Ahhoz, hogy a blokádot megtörjük természetesen tisztáznunk kell a **Redleg** kapitány körül zúrt. Irány **Ruathym**.

Most ugorjunk egy nagyot.

Ha kiszabadítottuk **Redleg** kapitányt, érdemes lesz ismét alaposan körülnézni **Luskan**ban. A város északioldali részén kiszabadíthatjuk **Szulajia**-t (J#42). A feljegyzésben az öröknök szóló utastársak találhatók, többek között nyomatok utasítás a fogoly nevének titokban tartására. Valami miatt nagyon félnek **Szulajia** családjától. Az egyik közeli lyukból kibányászhatjuk **Jagaerdát** is, aki közben ügyesen fogságba esett.

tűnk egy nagy vasgölemet. Természetesen a sétahajókázást ne hagyjuk ki. Hípp-hopp, máris lőnek ránk! Maradjunk a hajó fedélzetén, de gyorsan keressünk egy jól védhető helyet, ugyanis tömeges támadásra kell felkészülnünk. A győzelem után hamarosan visszaérünk a kikötőbe, ahol nagy örömmel fogadnak. A sétahajókázást a biztonság kedvéért leállítják, állítólag két hétre. Ha két hét múlva újra próbálkozunk, akkor ugyanezt fogják mondani. A megmenetelt hajóért cserébe az első kapitánytól a déleleti sarokban kapunk egy jó vértetezt.

Fireshear

Ez egy sziklába vájt városka. Szerencsére éppen érkezésünk előtt dűlták fel, tehát nem fogunk unatkozni. A journaloktól tekintünk el, némi nyavalygáson és haldoklásan kívül semmi fontosat nem tartalmaz. Új szörnyekkel ismerkedhetünk meg, *yeti*-kkel és *jégfarkasokkal*. A *yeti* olyasmí, mint egy *agre*, csak erősebb és fehérebb, a *jégfarkas* a *pokolkutya* világosabb mása. Mindkettő jól bírja a hideg várslátokat, ebből következik, hogy jobb lesz tüzeltámadni.

A városban találunk majd egy csomó lejárót a bányászatra, ballagjunk le. A térkép nem tartalmazza az összes lejárathoz tartozó labirintust, csak azt, amelyikből továbbjutunk. Hogy izgalmasabb legyen, azt sem adtuk meg, hogy melyik járat honnan hova vezet. A bányalabirintus közepén összefutunk a támadó szörnyek egyik jelentős csapatával, és kiszabadíthatjuk a foglyokat (J#20). Ajándékként megkapjuk a *Shear-Hammert*. Aki esetleg nem tudná: ezt harcban el is lehet dobni, és így messziről megtámadhatjuk az ellenséget. A csata során egy nagyon személt húzást tapasztalhatunk a program részéről: megremülnek a játékosaink, és villámgyorsan menekülni kezdenek. Ez azzal jár, hogy egyrészt kapnak hátulról, amikor megfordulnak, másrészt szétszóródik a csapat. Ha szerencsénk van, nem menekülnék el végleg, és újra irányíthatjuk őket, de addig egy-két emberünknek kell tartania a frontot, ami bizony kinos lesz. Ezt a trükköt a program be fogja még dobni, legyünk résen!

Ha sikerül a város térképének északnyugati részén felbukkannunk (két lépcső vezet ide), gondosan készítsük fel csapatunkat egy nagyon durva összecsapásra, amelyek során megtudjuk, hogy miért támadtak



NET ONE BY ONE, THE EYES OF EACH PARTY MEMBER ARE DRAWN TO THE SINGLE ENORMOUS, MULTI-FACETED DRAGON.

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE

△ Sárkányunk még nem sejtí, hogy ma ebédelt utoljára (PC)

Mirabar

Időközben összeült **Mirabar** tanácsa, ahol természetesen ellenségeink akarnak nagyot alakítani: lgyekezünk hát oda, hiszen feltétlenül meg kell akadályoznunk a Lordok Szövetségének szétűrását.

A város melletti bányában aktív drágakő-bányászás folyik. (Gondoljuk mindenkinek felcsillant a szeme.) A városnak két vezetője van, a dwarf *Steelst*, és az ember *Raurym*.

Mirabar az egyik legszínesebb helyszíne ennek a játéknak. Van itt mindenféle bolt, természetesen mágnusnak való is, ékszerész, ellenség számolatlanul, stb. Beront-hatunk akár azonnal is a Tanács (óó... Council! Ezt most éppen minek is kell fordítani?) (**Valami önvólatzat — CoVboy**) épületébe. Itt egy igen heveny csatát kell túlélnünk, szerencsére jön segítség se a dwarfoktól. A csata után hatalmas halálakadást zúdítanak ránk, de ezt már könnyebb lesz túlélni. Mindkét király meghív otthonába némi extra beszélgetésre.

A boltokban érdemes lesz alaposan bevásárolni a harcosainknak és a várslóinknak is. A várost gondosan derítsük fel, tanulságos lesz. Az ékszerész boltja mögött kijutunk a folyópartra, ahol szintén találunk némi ellenséget. Ez azért különös, mert a folyó állítólag nem hajózható. Északnyugaton találunk két titkos ajtót, mögötte újabb csapat kömmel. Valamelyik helyszínen lesz egy térkép is, amelyről *Siulaja* megállapítja, hogy a **Pokoikapu Erődöt Mirabar** összekötő egyenest ábrázolja. Ezt az erődöt nem feltétlenül kell megkeresni a játék során, ugyanis legjobb tudomásunk szerint nincs a térképen. (Körülbelül fél napi keresgélést öltünk bele, de sohol nem találjuk.) **Mirabar** északi részén van a bánya. Természetesen vizsgáljuk meg, hiszen drágakőbányában nem mindennap járunk. A bánya két végén némi csatába bonyolódhatunk. A keleti végén a dwarfok bányásznak, itt (J#18) egy fiatal dwarf panaszkodik, hogy mindenki eltűnik aki lemegy a bányába. Segítsünk nekik, irtsuk ki a lila férgéket. Miután ezzel megvagyunk, megtekinthetjük a bánya keleti végét, ahol egy sötét gödör van. Valamelyik játékosunk leugorhat, megvizsgálja a gödröt. Próbáljuk ki. Ugrás, nagy puffanás, csörömpölés, majd észrevesszük a lelőgő köteleit. Miért nem vettük előbb észre?! A játékos felmászik néhány ponttal gyengébben, és közli, hogy

csak a nagy bűdös sötétet látta. Szinte halálani lehetett a játék tervezőinek gnyos vihóságát...

Természetesen keressük fel a város vezetőit is. Mondókájuk lényege összefoglalva: A Lordok Szövetsége megerősödött, már csak egy veszély fenyegeti. Valaha régen itt butyköltek egy hatalmas ékkövet, amelynek segítségével uralni lehetett a *Freezefire* nevű kegyetlen fehér sárkányt, az *Ice Peak* ékességét. Az ékkő elveszett, de ha az ellenség birtokába jut, akkor mindennek vége. Természetesen mi is bekoposolódunk az ékkővadászatba. Az egyik vezér a nyakunkba sóz egy *Kriador* nevű harcost is, vigyük magunkkal, térkitöltőnek nem rossz. Az *Ice Peak* messze északnyugaton található. **Fireshear** fekszik hozzá legközelebb, tehát utunk oda vezet. **Fireshear** csak **Neverwinterből**, hajón közelíthető meg. Mielőtt oda utaznánk, még kukkantsunk be **Port Llast**-ba.

Port Llast

A város térképe teljesen megváltozott. Derítsük fel a terepet. A templom egy rejtejt zugában egy pap panaszkodik. (J#57) Északnyugaton mindeféle huncut ellenséggel harcolhatunk, például becserkészhe

▽ Az utóbbi félórán valahogy megfogyatkoztunk (PC)





EMISSARIES FROM WATERDEEP BRING WORD THAT LUSKAN HAS WITHDRAWN ALL FORCES ATTACKING THE LORDS' ALLIANCE-- THANKS TO THE PARTY, THERE WILL BE NO WAR!

PRESS BUTTON OR ENTER TO CONTINUE

△ Savage Frontier nevében bevezetett (PC)

A yetik olyan villámgyorsan és kegyetlenül. Kapszkozdon meg mindenki: a támadókat egy beholder irányítja! Gondoljuk, mindenkinek ismerős ez a szerkesztő: lébegő, sok szemű gömb, vastag bórral, mágia nem fogja, villámgyors, és mindenféle személséget varázsol. Előszórettel varázsol 'Slow'-t, ami lassítja a játékosainkat. Ez a csata azzal kezdődik, hogy a játékosaink megrémülnek, szétfutnak, a beholder pedig lassítja őket. Szép kilátások! Ha mindezek ellenére győztünk, nyitva áll az út Ice Peak-re, a sarkányi lakhelyére.

Ice Peak

Ice Peak egy nagyobb sziget, a hegyvel, és néhány kisebb helységgel. Természetesen érdemes ezt a területet is felderíteni, annak ellenére, hogy az előbb kiszabadított ShearMaster azt tanácsolta, hogy feleslegesnek ne bökliásszunk. Ha találkoznak az első városka, Aurilissberg vezérével, akkor rövid úton sítire kerülünk. Túlzottan aggódunk nem kell, rövidesen kiszabadít egy halász, de jobb az ílyet elkerülni, büszkeségünket megóvándó. Jobb, ha mi szabadjitjuk ki őt. (J#80). A fickó neve Ice Trees, javasolja, hogy keressük meg Icewolf faluban a főnököt, Bleak Sky at Morning-ot. Elég hülye név, de hát ez van. Menjünk tovább kelet felé. A térképvaltsátnál konstatálhatjuk, hogy ilyen módszert már láttunk, mégpedig a sorozat ósénéi, a Pool of Radiance végállomásánál. Ejnye fiúk, kifogytatok az ötletekből!

Ezen a térképen találkoznak Bjorn-nal, idős Bjorn fiával, aki most Bjorn erdőjének lakója. Egyszerű! Érdemes ezt a területet is átvizsgálni. A megtalálható journalok arra utalnak, hogy nem egyedül küzdünk az ékkőért: a továbbiakban még véres harcok kell vívniunk a konkurenciával, hiszen ők is itt vannak. Ugy gondoljuk, itt fogunk először találkozni 'balck robed master'-rel, szabad fordításban maszkos bankrablóval. Ez a legjobban felszerelt ellenséges harcós, -8 AC-vel fog nekünk esni. Az északi dokkból egy kis csónakon juthatunk Ice Wolf faluba. A főnököt középtájon, az órák mögött találjuk, amíg nem derítettük fel a terepet, ne keressük. Itt is küzdhetünk

bankrablókkal. Mielőtt ezt elkezdjük piszkálni, mehetsük ki az állást.

A ládat szokott óvatosságunkkal vizsgáljuk meg. Találunk egy csapdát. Ha ezt megpróbáljuk hatástalanítani, csinos gázfelhő lesz a jutalmunk. Viszont ha egyszerűen szétzúzunk, akkor találunk néhány gyűrűt. Még mindig vigyázzunk, az egyik gyűrű el van átkozva! A másik kettőre nagy szükségünk lesz. Ice Wolf-ban megtalálhatjuk a fontos objektumokat: gyakorló, templom, ékszerész. Az északi emberekkel próbálunk jó viszonyt kialakítani. Ha úgy gondoljuk, hogy felkészültünk, keressük fel Bleak Sky at Morning-ot (J#67). Tőle megtudjuk, hogy ők őrzik az utat, immár hosszú generációk óta. Igen itt az idő, hogy mi elinduljunk ezen az úton. Az út egyirányú, visszaút nincs!

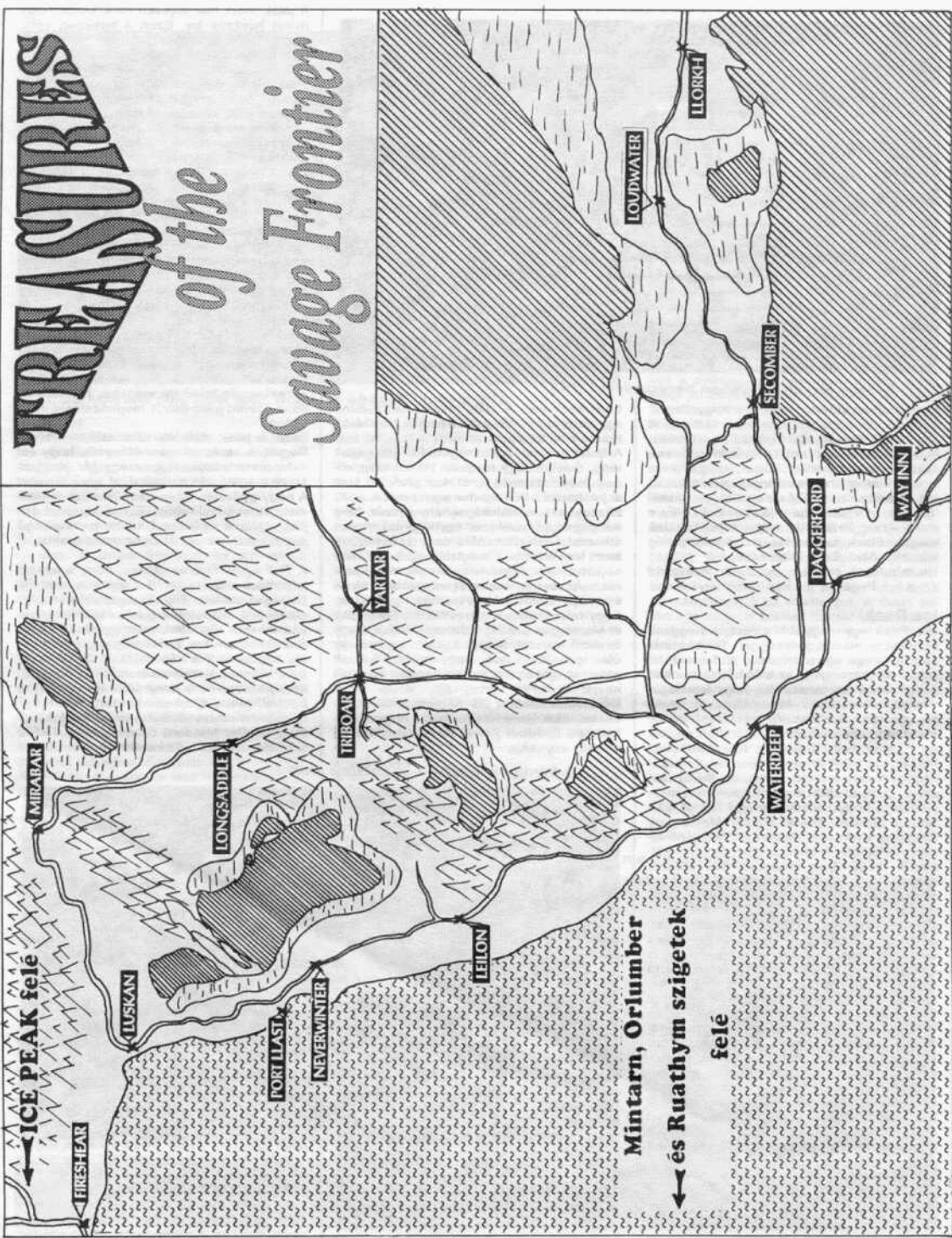
Rövidesen találkozunk néhány fekete sapkással, akik ismét megerősítik, hogy a Pokolkapu Erődből jöttek. Nem baj, ismétlés a tudás anyukája.

▽ Kultúralt befejezés — mehetünk aludni...



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

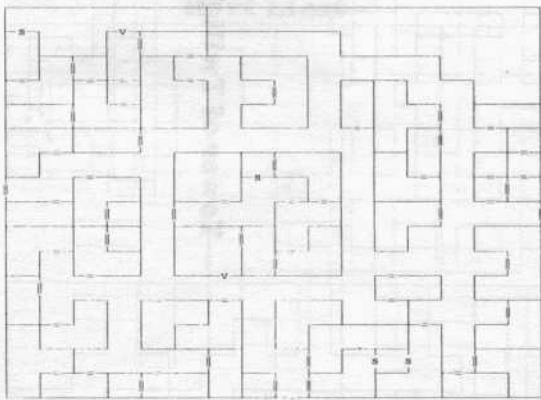
TREASURES of the Savage Frontier



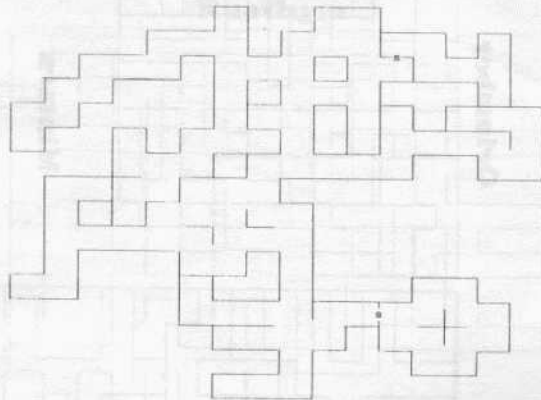
← ICE PEAK fele

← Mintarn, Orlumber
és Ruathym szigetek
fele

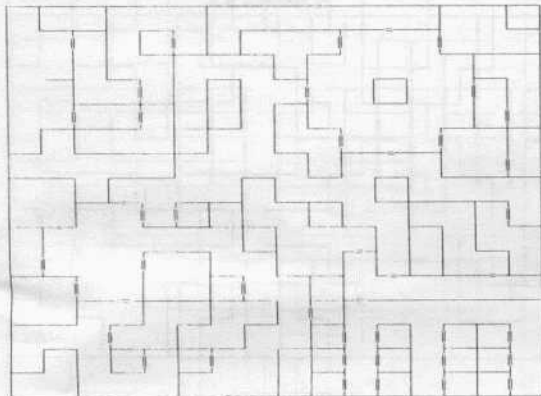
Daggerford



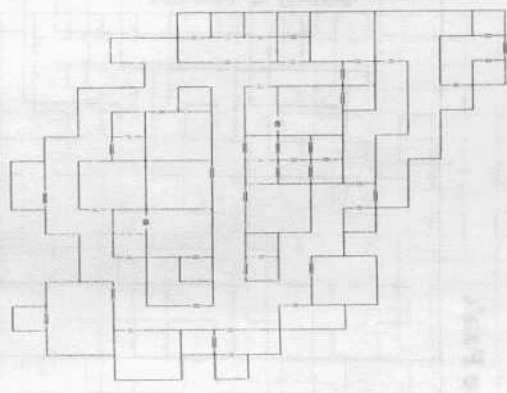
Fireshear mine



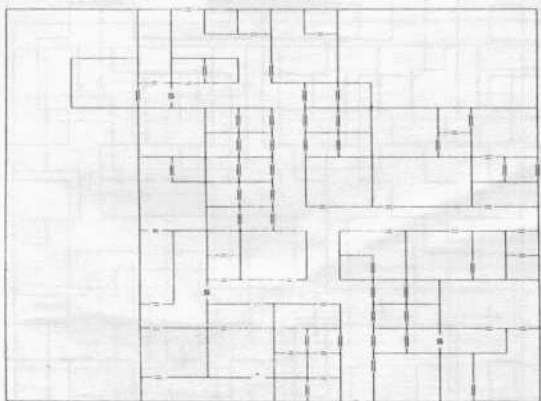
Fireshear



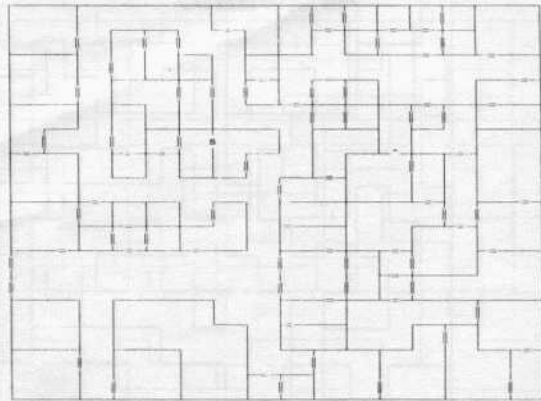
Farr Windward



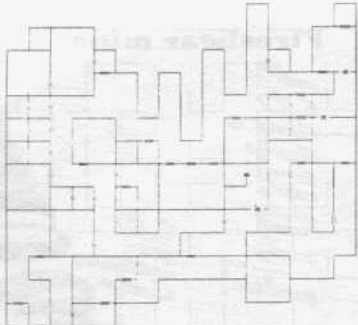
Leilon



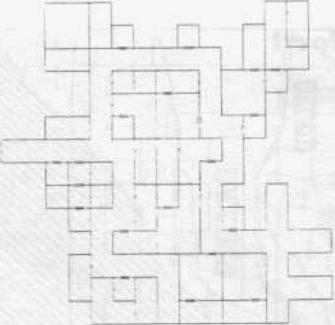
Llorkh



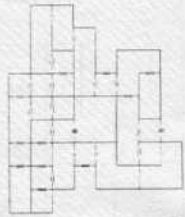
Orlumbor



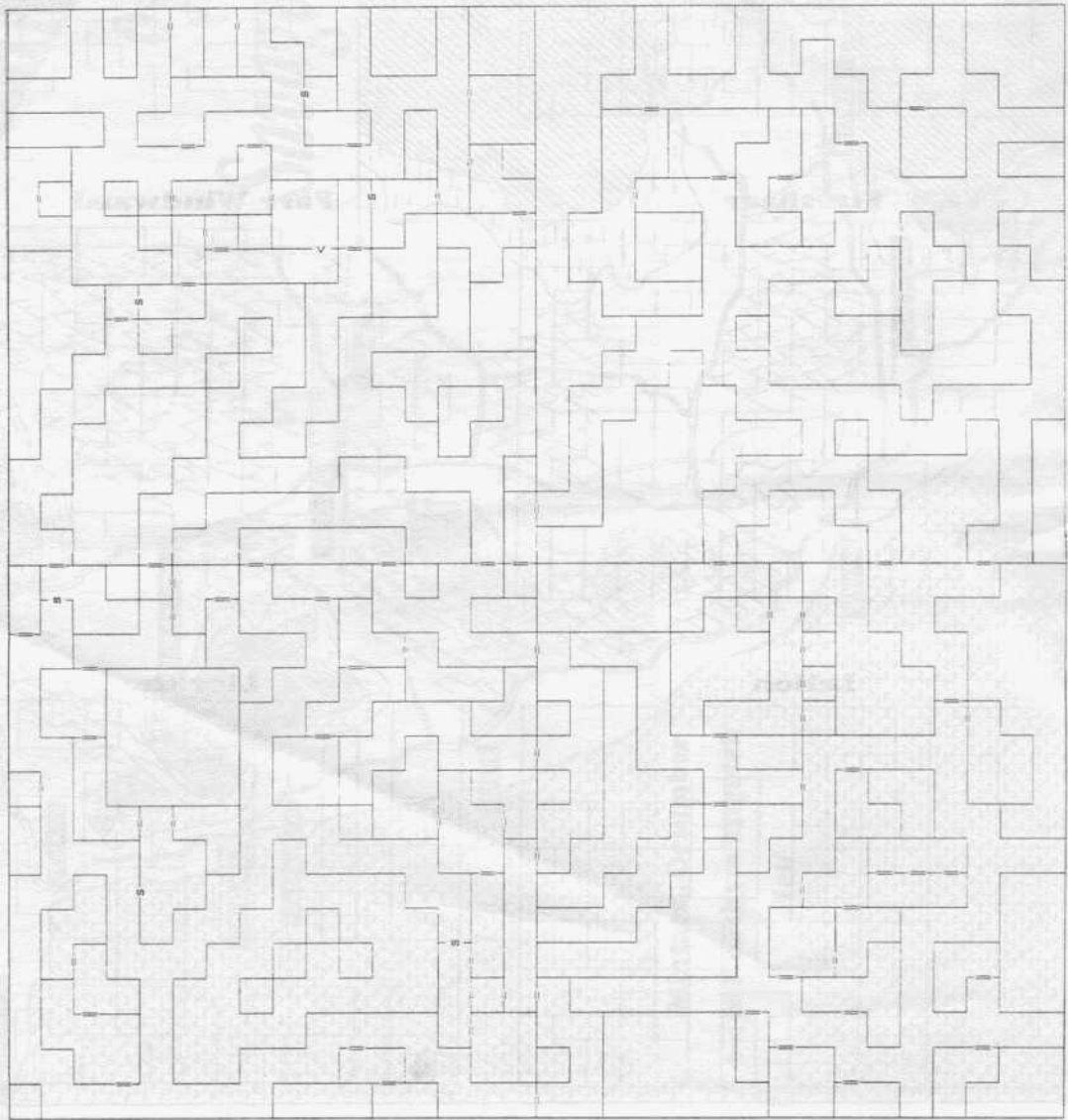
Mintarn



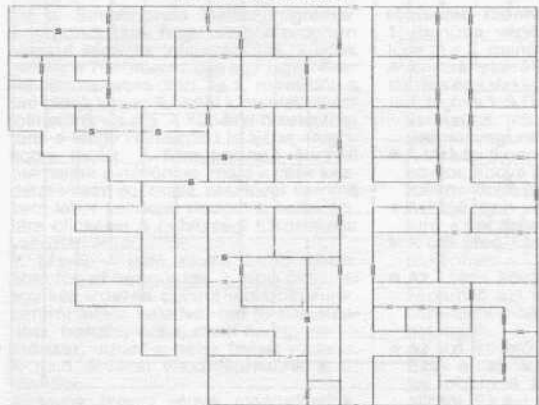
Tower of Twilight



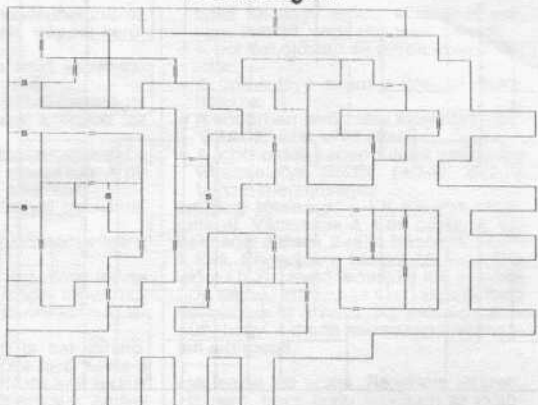
Ice Peak



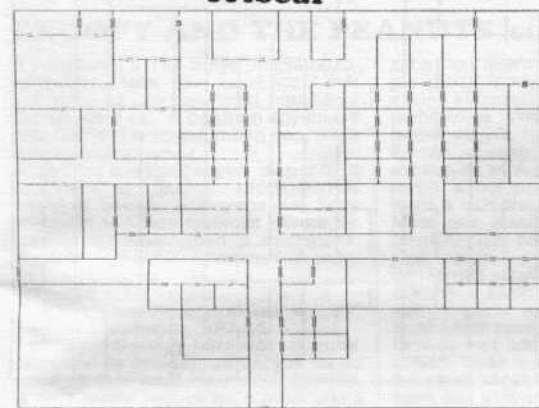
Port Llast



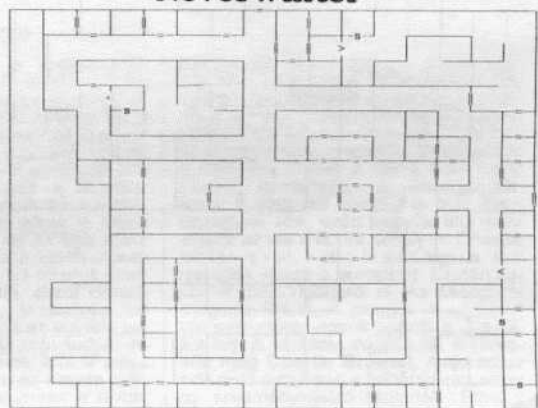
Ruathym



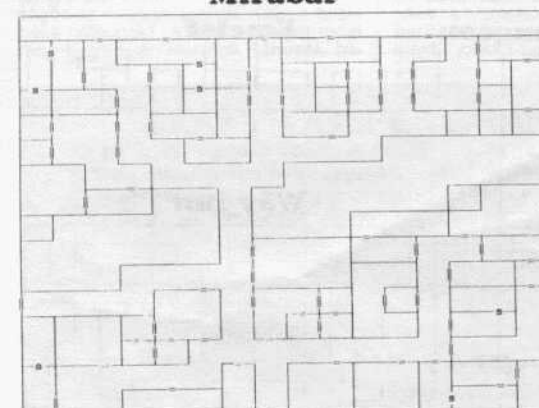
Triboar



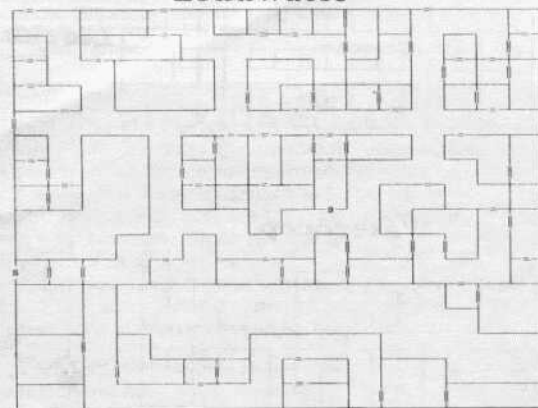
Neverwinter



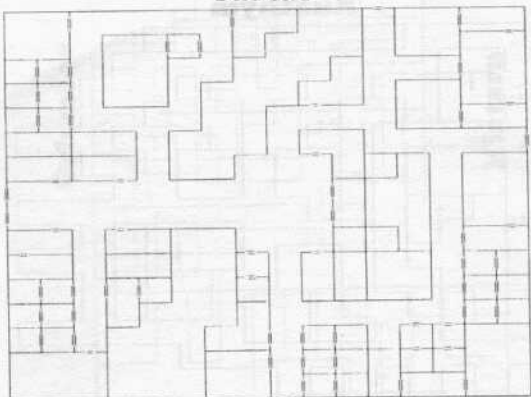
Mirabar



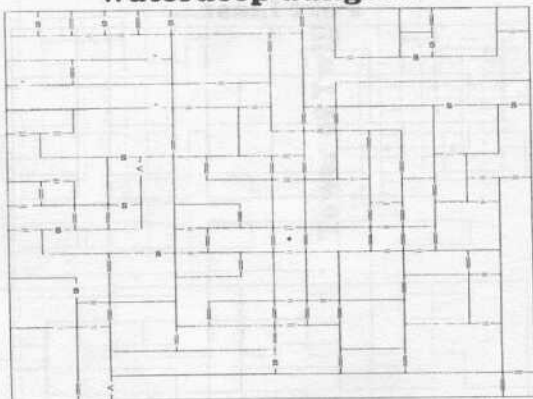
Loudwater



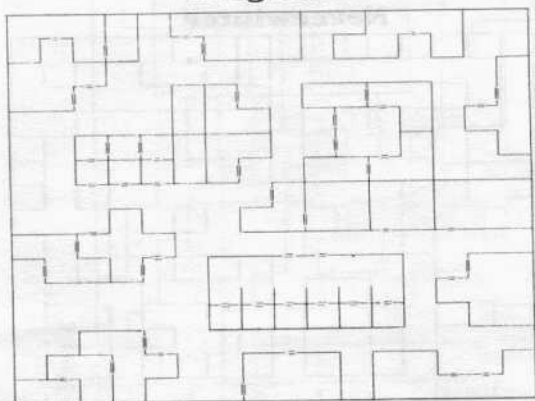
Yartar



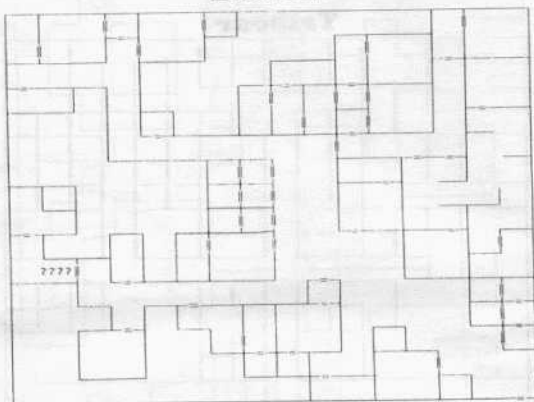
Waterdeep dungeon



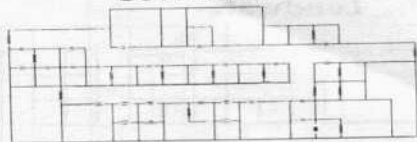
Longsaddle



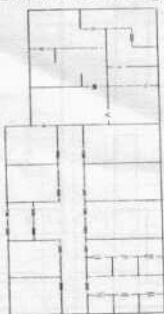
Luskan



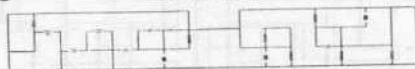
Secomber



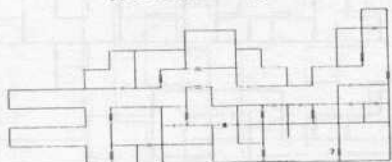
Llorkh dungeon



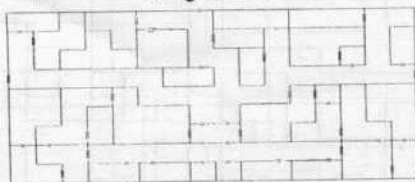
Emelet



Waterdeep



Way Inn



Big Game Fishing (Amiga)

Ez a Simulondo halászképző programja. Ugy gondoltam, hogy mivel a program olaszul közli az információkat, küldök nektek a TökösMákosba egy leírásfélét. Rövid töltögetés után, az 1. menüből, a bal oldali lemez ikonnal kimentett állást tölthetünk vissza. A kupával betekinthetünk a Nagy Halászköz Listájába, (highscore table). A **Simulondo** ábrával beírhatjuk a nevünket, majd a játék kezdetét veszi. Az olasz zászlóval semmit sem lehet kezdeni, viszont a halas ábrára klikkelve a nehézségi fokozatokat változtathatjuk.

2. Menü: A játék elején újabb három ábra fogad bennünket. A jobb oldalival egy-két érdekes cuccot vásárolhatunk. Lentől felfelé haladva: **hal** (a bevetéshez), **benzin**, **orsó**, **csali** és egy olyan **műszer**, amely a halak helyét mutatja. A hajó ábrával visszaléphetünk a 2. menübe.

A **kupa** ikonra lépve megtudhatjuk, hogy miből mennyi áll a rendelkezésünkre. Itt lehet játékállást is menteni a lemez ikonnal és a **kaptár** vagy **épület**

tömkeleg ikonnal visszaléphetünk az 1. menübe, végül a **hajó képpel** kerülnünk át a 2. menüponthoz.

A **kormánykerék** és a **hajó** képét választva egy térképet kapunk.

● A legelső **S.O.S.** felirattal segítséget kérhetünk, ha például elfogyott az üzemanyagunk.

● A **térkép** ikonnal kiválaszthatjuk azt a pontot, ahova a hajó menni fog. A pirosan villogó pontok a kikötők.

● A **hajó** ikon választásával nekiláthatunk a pecázásnak.

● A **bal alsó képpel** visszatérhetünk a térképhez.

● Az utána következő egyelőre fekete képernyő azt a mélységet fogja mutatni, ahol a halakat könnyedén ki lehet fogni.

● Az ezt követő képen öt hal látható. Ezek a **csalik**. A fölötté levő sávot a joy jobbra ill. balra húzásával tudjuk állítani. Ez azt az erőt mutatja, amivel mi az **orsót** tekerjük. A második csik — kapás esetén — azt fogja mutatni, hogy a damil mennyire feszül. Ha a

Tökös Mákos

halat túl nagy erővel akarjuk húzni, vagy leagak, vagy elszakad a damil.

● A bot bal oldalán az orsók száma látszik.

● A boton lévő szám a letekert damil hossza.

● A vödörben lévő halak etetésre válnak. **SPACE**-szel lehet etetni.

● A jobb oldali képen felül a sebesség visszajelzője látszik (+, -), alul a benzin mennyisége.

Néhány jótanács: É-ÉK irányba induljunk el. Válasszuk a 4-es csalit. A sebességet állítsuk 2-re, a húzóerőt pedig 2 fölé. Engedjük a horgot 30 m-re (joy előre+tűz), majd emeljük föl a botot (joy hátra). Ha kapás van, álljunk meg és húzzuk ki a halat. Az erőt úgy állítsuk, hogy a damil feszessége ne menjen a pirosba.

Hát ennyi lett volna. Remélem tetszett. Ha nem, bocsi hogy raboltam az időtöket.

● Pacsa Péter, Békés

SNOOPY AND THE PEANUTS (64, Amiga)

A programot a **The Edge** programozó-csapat készítette, akik kezei közül már sok hasonló program látott napvilágot (pl. **Garfield**-ek). A program egyébként már CDTV-n is forgalomban van, tehát mégsem olyan rossz.

A történet a képregényen alapszik, s majdnem az összes képregényhős szerepel benne. A lényege az, hogy megtaláljuk **Linus** takaróját. A megoldáshoz többféleképpen is eljuthatunk, én csak az egyiket ismertetem. A programban **Snoopy**-t irányítjuk.

Irányítás: jobbra-balra

Tárgyak felvétele/lerakása: le

Házakba bemenni: SPACE

Induláskor **Snoopy** háza előtt vagyunk. Menjünk be (mögé), és vegyük fel az írógépet (le), majd használjuk (gomb). A kész levelet vegyük fel, s adjuk oda a nappaliban álló **Charlie Brown**-nak (tegyük a kezébe). Amíg ő elmegy föladni, vegyük fel a sütsü üveget, s vegyük ki a tartalmát (gomb). Menjünk ki a házból, s menjünk a tőlg jobbra. Várjuk meg amíg a béka felénk ugri, s ejtsük fogásába az üveggel (gomb), majd a hülye béka beleugrik. A békás üveget most még tegyük le. Menjünk **Linus**ék há-

zába az esernyőért, s vegyük magunkhoz. Induljunk a felhőhöz (bal szélső képernyő). Nyissuk ki, hogy át-mehessünk alatta, majd tegyük le, a labdát vegyük fel, s rúgjuk át (gomb). Ezután az esernyővel menjünk vissza, azt tegyük le. A labdával ugráljunk át a tavon a cölöpig (először a hordóra, majd a cölöpre), s rúgjuk be a vízbe. Most már átkelhetünk végig a tavon (csak baromi nehéz), de először menjünk vissza a partra, s a fűben lapuló pénzérmét vegyük fel. Ha sikerült átugrálnunk a tavon a kútig, akkor dobjuk bele a pénzt (gomb). Mindenféle lufi kezd kifelé szivárogni, s az egyikre valamit rá van kötve. Így nem tudjuk leszedni, csak a csúzival, ami a pályán bal oldali végében van, az almafa alatt. Nem kell visszafelé átugrálni a tavon, csak essünk bele, s a gép a partra tesz. Ha megvan a csuzi, jöjünk vissza (most már át kell kelni), s lőjük le azt a lufit (is). Egy pumpát Vegyük fel, majd essünk a vízbe. A partról irány **Linus**ék háza, ahol menjünk a kert végébe, s fújjuk fel a mendecét. (Álljunk a bal széléhez, gomb — tartsuk nyomva, majd jobbra-balra — van amikor

lefog). Ha ready, akkor a slagot hozzuk ide (a végét kell fölemelni), s töltsük tele a mendecét (3xgomb). Ezután menjünk el a békánkert, aki az üvegben kuksol. Mire visszaérünk **Lucy** már javában pancsol a vízben. Engedjük ki a mendecé mellett a békát, mire **Lucy** kiugrik, és elhagyja az uszógumiját. Mivel a vagyunk mindig is egy ilyen uszógumi volt, ezért vegyük fel, majd vigyük az alá a fa alá, amelyen **Charlie** sárkánya van, s ott a fa alatt tegyük le, s menjünk vissza a pumpáért. Ezután fújjuk fel majd ugorjunk rá. Az uszógumi megdob felfelé, s leverjük a sárkányt (ha nem akkor vigyük odébb, s újra fújjuk fel). A sárkányt vegyük fel, s keressük meg **Charlie Brown**-t, majd adjuk oda neki (általában a felhőnél van, vagy az eredménykijelző táblánál). Elkezdő röptetni, majd elesik, s elveszt egy kúcsot. Ezt vegyük fel, és menjünk az iskolai öltözőszekrényekhez. Az egyikből lent kilóg valami. Ugorjunk eme szekrény felé úgy, hogy a kulcs kb. érintse a zárat. Hurrá, megvan a blanket. **Keressük meg Linust**, s adjuk oda neki. **ENDE**

● Fehér Szabolcs, Bp.

SZÁMÍTÓGÉPES GRAFIKUSOK, PROGRAMOZÓK!

Kft-nk számítógépes játékokat készít, magas színvonalon, kiterjedt üzleti kapcsolatokkal. Mivel a játékok színvonalával, ezen belül is elsősorban a grafikaijával szemben támasztott minőségi követelmények egyre magasabbak, ezért programozókat illetve grafikusokat keresünk szerződéses állás betöltésére!

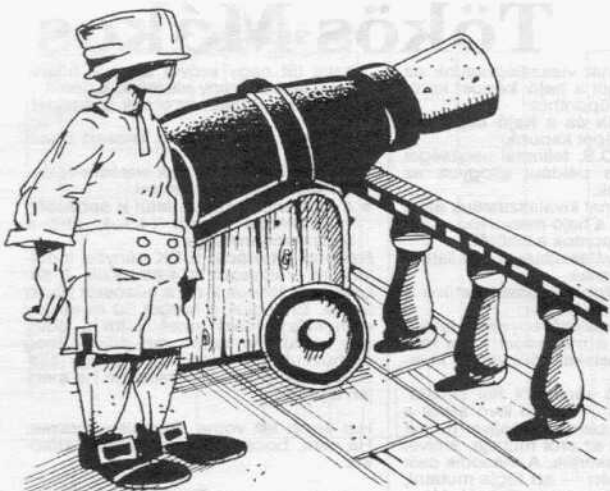
Olyan programozók jelentkezését várjuk, akik készség szinten jártasak a 68.000-es processzor programozásában. A C nyelv ismerete nem kötelező, annak hiányában igen magas szintű assembly gyakorlat szükséges.

Mindenekei előtt számítógépes grafikusokat keresünk. A jelentkezéshez demonstrációs anyag bemutatását kérjük, elsősorban Amigán, de C64-en és PC-n jártas grafikusok is jelentkezhetnek lemezés anyagaikkal személyesen, vagy telefonon Szenttornyai Lászlónál, illetve Tassonyi Kadocsánál:

NOVOTRADE Software Kft.

Budapest, XIII. Hegedűs Gyula út 5. 1136

Tel.: 111-4665



TAI PAN

A beküldött TOP listák alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy még mindig dúl C64-en a **PIRATES!** mania. Ezen felbuzdulva a **CoV Évkönyv'92**-ben csokorba szedtük azokat az információkat, amit a **CoV**-ban között leírás(ok) óta összeszedtünk. Ha nem is annyian, de legalább feleannyian kérték azt, hogy írjunk némi infót a hasonló kaliberű, ám kivitelezésben és megoldásaiban a **PIRATES!** színvonalát el nem érő, ám érdekes és rafinált programról, a **TAI PAN**-ról. Leírás nem tudunk, és nem is akarunk adni, mert szinte lehetetlen egy adott stratégiát javasolni, inkább egy kis hint-özön lesz, amolyan: *ami éppen eszünkbe jutott játék közben módszerrel*. Nos akkor essünk is túl rajta. Mi a **Hotline**-töréssel rendelkezünk. Ezt csak azért említjük, mert a mi verzióink hibátlannak, ugyanakkor sokan panaszkodtak, hogy a saját verziójuk itt-ott kifagy, vagy nem úgy viselkedik, ahogy kellene...

ezt adjuk el Hangcsuban. Itt álljunk rá egy időre a két szomszéd város közötti kereskedelemre, hordjunk teát, jadedt Saghajból Hangcsuba, onnan ópiumot vissza, ha már kezdjük ünni, akkor ismét kezdjük az ópiummal. Az Észak-Kínai városokat mellőzhetjük, Time is money, nem érnek annyit. Az északi városok Japánban is kellemetlenek, kevesebbet fizetnek az ópiumért, esetleg áruházz sem lesz majd legális bizniszhez és a visszaruhoz. Közben azért kalózkodással és a rulettel is kísérletezzünk, ezek hozzák az igazi nagy pénzt. Ha elértük a 2 milliós vagyont — nyert ügünk van. Zsin Kua szája igencsak távra maradt, amikor 6 hónap után 24,5 milliócskával mentünk vissza hozzá. (A mienk is!) Teleportál is!

- Az ágyú és kormány ikonok fel lettek cserélve, ergo? az ágyúval kormányozunk, hajózunk, a kormánykerékkel pedig támadunk, lövünk, egyértelmű nem?

tatlan ember.)

- A naptárt a „*sushi*” nevű univerzális kézi-szerszámmal tudjuk megjavítani, de ára van! (Az elején zenészkedünk vele, most mint óráso, műszerként használjuk.) Verjük fejbe az utcán lévő néhány — szintén suhival szaladgáló — sötét alakot. Ezek részben a konkurenciánk, részben a csendőrök. Ha csendőrt sikerült elpáholni, akkor az egyhónapos gaol-nyaralásunk előindítja a naptárt. Nem árt viszont, ha előtte az álló időben előre gondoskodtunk az így kieső jövedelmünk pótlásáról.
- Ha hajót akarunk Kínában eladni, mindig alkudjunk. Ha 3-4 alkalommal bemelegítünk ugyanabba a bankba, akkor nagy szórással eltérő árakat fognak felajánlani érte. Japánban nem alkudnak, de ott fizetik érte a legmagasabb árakat. Végülis ott sem biztos, egyik sem.
- Ha úgy adtunk el hajót, hogy nincs másik, vagy nem vettünk előtte másikat, akkor teljes rakománnyal, felszereléssel, legénységgel sikerült eladnunk.
- Hajó adás-vételkor egyébként is tud elégé idióta vicceket a program, pl. hiába van másik hajónk, ettől még mindenünk eltűnik, vagy pl. ha veszünk mellé másik hajót, akkor is eltűnhet egész hülye módon a rakomány: elfoglalt maradt a rakterünk, de nincs benne semmi, nem tudjuk eladni, és le is íródik a főkönyvünk készlet oldalán, ugyanakkor vásárolni sem tudunk a helyére.
- A játékhoz már jelent meg térkép a SpV 7-ben, ez Kínára még csak-csak használható, de pl. Japánban már e térkép és a program szerinti városnevek sem fognak egyezni. Jó felfedezést kalandorok!
- Az ajánlott crew létszámmal a hajónk nem fog elindulni, „*Not enough crew*” szöveggelssel válaszol. Minimum plusz 1 fő kell hozzá, maximum plusz 7 főt tudunk felvenni és elvinni.
- Időként a tengeren „*You are under enemy attack*” üzenetet ad a program. A térképen persze rajtuk kívül senki sincs. Megkérdeztük a távcsövet, az is csak azt mondta, hogy „*Nothing...*”, szóval ő lehet a „*Nothing*” nevű láthatatlan ember a fantomhajójával. (Vagy egy eltévedt és 1841-ben a Kínai-tengeren felbukkant atomtengeraltjáró?) (A baj csak az, hogy ilyen-



△ Eddig juthatunk el az ORION féle töréssel... (64)

- A legjobb kezdő taktika a pénzünk gyarapításához: Tuningoljunk rögtön egy kicsit a rulettet. (Ha nem jött be: kezdjük újat, de a rulett-taktikát be lehet tanulni.) Vegyünk olcsó ópiumot Dél-Kínában (55 ezer alatt), a maradékon olcsó teát (25 ezer alatt) Sanghajban. Ezeket adjuk el Japánban, onnan hozunk olcsó jadedt,

- Mentett állás visszatöltése után a naptár hajlamos a kifagyásra. Ekkor '0 időben' tenykedünk, de a crew ettől még eszik. Majd mindent ugyanúgy csinálhatunk, mint egyébként, csak a tengeren nem lesz rajtuk kívül másik hajó, így nem tudunk kalózkodni, viszont minket sem támadnak. (Kivéve a „*Nothing*” nevű látha-

kor a hajónk hajamos leövekeinti, majd a crew dezertálnak.)

• Arra még mi sem jöttünk rá, hogy a jó égbe lehet eljutni Korea keleti és Japán nyugati partján a két-két legészakibb városba. Nekünk legalábbis még sohasem sikerült. AJ AR ASA (az SpV 7-ben megjelent térképen Chajudo) után félúton mindig jött a „You are...”, szóval a láthatatlan *Nothing* a fantomhajójával támadta. A teknőnk se előre, se vissza hátra, meg kellett várni, míg jött, hogy a crew dezertált, a teknő elsüllyedt, jóccaká! Különben is, mi dolgoztunk ott, muszáj oda mennünk?

csak valahol végleg fel nem szivódtak, — vagy jött a „You are under...” verzió, a támadó „Nothing” nevű bácsi, crew dezertál, hajó elsüllyed, a joss megengedi, hogy valamelyik tartalékkal folytassuk Kantonból.

• A suhi leginkább csak azután szokott előkerülni miután már a legénységet fel fogadtuk. Szemtelenebbik esetben ezáltal csempészi valaki a kocsmájtó elé. Ismeretlen városban többnyire a kupi — pardon? *Lady's House* — szokott legkönnyebben, leggyorsabban előkerülni. Jó rulettózással, néhány egymilliósi bankrobbantással már a kezdő városban

és vagyon felett, és ha a naptár nem volt kifagyva! Vagy itt ir hozzá 2 milliót vagy 6-ot, vagy innen Kantonba átérve. Volt hogy mind a kétszer, **Macao**ban 6-ot, Kantonban további 8-at! (Szóval mint az ÉLET, az első 2 millióska után a többi már tisztességesen is jön!)

• Angolul nem tudok figyelmebe: vannak városok, ahol a csempészek megkeserítik az életünket, az egyik elad, a másik vesz ugyanott. Ha nem figyelünk a szövegükre, akkor utólag jöhetünk rá, hogy eladn most sikerült a legolcsóbban eladunk, vagy a legdrágábban vevünk. (Miért nem intézik el egymás között?) Az egyszerűség kedvéért: amelyek a Hé Pajtás megszólítás után az „I've...” szöveggel kezd, és az ár megjelenésekor az „cost”, akkor ő ránk akarja szólni a szajréját. Másrészt, amelyek a „Have You...” kérdéssel kezd, és az árnál „give”, az akar tőlünk venni. Még egyszerűbb aranyzabály: Dél-Kínában csak eladnak, Japánban csak vesznek a csempészek.

• A kalózkodásba is bele lehet jönni. Ha jól emlékszünk egy mentett állásból valami 10-12 órás tréninggel sikerült az első hajót úgy elfoglalnunk, hogy vihetük. Ebből az időből a program töltötetése úgy 60-65% volt, 35-40% a tényleges játékidő. Az eredményességi mutató kb. így nézett ki: elfoglaltuk és vihetők — 2%, elfoglaltuk, de csak a rakományból kaptunk — 4%, szétlőttük és elsüllyedt — 2%, minket lőtt szét és süllyesztett el — 2%, szétlőttük egymást, mindketten elsüllyedtünk — 5%, elmenekült, elhúzta a csikot — 15%, visszatámadott és az átugró emberki kinyírtak — 70%. (Közben nyomdátéseket nem tűrő kifejezések intenzív gyakorlása: 95%)

• A leírás file tanácsát, hogy fregattal kalózkodjunk, nem szabad komolyan venni. Lassú, és amellet a 4 db ágyú nem ösztüztet lő, hanem időtálló módon egyenként kell beállítani a lőtávot és lőni velük. Mire az első 2-3 lőtáv már megvan, nem maradt mire lőni. Nem áll ám le a kedvünk! A lorkákat hagyjuk a fenébe, gyorsak.

• Ha az anyagi helyzetünk megengedi, emberkénk bedobhat egy-két felest a kocsmában, tehát egy látogatást egy-egy Lady's House-ban. Olyan happy utána... (Berúgva és lefárasztva „game over”!)

• A kifagyott naptárunk néha magától is megjavul egy hajóval találkozá, ha pedig kézi irányítással megyünk, akkor a program többnyire megújna és egy idő után abbahagyja az enemy attack szövegeletét. Mint ahogy mi is végre.

Elég jó kis kereskedő-stratégiai-kalóz játék amúgy, és mennyivel keményebb, főleg a kalózkodásban, de általában is, mint a **Pirates!** Csak ne lenne ennyire lassú, és helyenként ennyire ronda...

Na erről tényleg ennyit. Bár régi játék (1986-os), a grafikája is hagy kíváncsalmakat (a tenger kimondottan primitív), azért még mindig többre értékeli a hyper-super graphics — nothing play, nothing brain játéknál. Meg olyan eredetien jó ötletek vannak benne, de akik az egyenesen előre, és lőni, útni mindenre ami csak a képernyőn van típusú játékokat szeretik, hát azoknak kimondottan nem ajánljuk! (Ettől még izlések és műtrágyák lehetnek különbözőek. Tisztelegők mások elmebaját, mondá egykor *Senki Allonz*. Hogy klasszikus műveltségünkkel is... A mienket is!)



△ Igen hamar a restinél kötöttünk ki! (64)

- A program leírás file-jából mindentéle useful infókat lehet megtudni. Csak hát... (legalább is nekünk ... Következtesen...)
- Azt mondja, hogy taláink lakatlan szigeteket, ahol partraszállhatunk, lerakhatjuk a csempészárukat, vagy csempészekkel találkozhatunk. No a lakatlan szigetek oké, de a többi már soha, egyetlen alkalommal, egyetlen ilyenem sem sikerült! Már a partraszállás sem! A távozó szerint lakatlan sziget is támadhat! A „You are...”
- A városokban állítóg csempésztanyákat is felfedezhetünk. Tényleg? Soha ilyet nem sikerült találnunk.
- Ha a minket támadó kalózkodók közül sikerül sokat legyilkolnunk, akkor visszavonulnak. No fene... Minket eddig még mindig elintézték. Annyian szoktak jönni, hogy lehetetlen kiirtani őket. Egyszer a csihi-puhi közben megpróbáltuk számolni az átugró LEGO-emberkéket. 47-nél feladtuk, nem győztük nemhogy kiirtani, de számolni sem őket. (1 elég sok az mennyi lehet?)
- Ha **Macao**ba egyenél több hajóval érkezünk vissza, akkor kiválaszthatjuk azt, amellyikkel mi akarunk hajózni, a többit pedig elküldhetjük legális áruval kereskedni. Világos, adnunk kell a tisztes üzletember mivoltunk látszatára. Csak hát ilyen sem sikerült még soha, akárhány hajóval érkezünk is, ilyen választási lehetőséget, menüt, opciót, vagy akármít soha nem sikerült kicsalogatnunk a programból. Joystick-kei, billentyűzettel próbálgattuk, — no effekt. A sokadik eredménytelen próbálkozás után néhány — enyhén csúnya — kifejezés mormolással kombinálva is kísérleteztünk — ez sem segített.
- A korábbi hajónkra tudtunk csak venni, vagy csak arról eladni, a többinek meg csak a raktere sem jelent meg. Elindulás után hűségesen követek uresen, míg

elérhetjük a plafon „**Tai-Pan**” címet. (Időnként kidobálnak közben, de menjünk vissza nyugodtan. (Menjünk át utána a kocsmába, dobjunk be néhányszor 32 tómyeri felest, ha kijöttünk a szédelő világba, elrabolnak bennünket, a program máris tóti az értékelést. Az, hogy nem játszottunk még, az nem zavarja.

- Csempészetért még sohasem dugtak gaolba. Időnként egy-egy városban razzliázhatnak a csendőrök, mert a csempész kollégáknak csak a hűt helyüket találjuk. Ha az órajavító tevékenységünk miatt a gaolba dugtak bennünket, akkor a rakományunkat sem kobozták el soha, mellékbüntetésésként csak lefegyvereztek, s suhít kellett a város másik végében megkeresni. A fejbeverték ott szoktak lenni egy hónap múlva is a kupacban, az után. Micsoda állapotok!
- Végigbrusztoltuk a **macaoi** több hajóig újra az egészét. Itt két mentett állással le is álltunk szórakozni, mert a többségi no effektéken kívül néha meglepő egyedi eseteket is generált. 2 milliós vagyon alatt semmi, a két klipperünkől nem ment el egy sem, de ha hajót akartunk meg vásárolni, a bankban lecsóróztak és kirúgtak az 1.4 milliókkal. 2.5 milliós kassza mellett 2 klipper vagy 2 klipper + 1 lorka esetén amortizálódott 1 klipper, kaptunk érte vagy 2 milliót: 1-1 alkalommal. 2 klipper + 1 lorka megtízszerezte a kasszát egyszer, de meghagyta mind a 3 hajót, egyszer amortizálódott 6 millióért 1 klipper, felszivódott Kantonig a lorka, egyszer pedig választási lehetőséget kaptunk, de Kantonban, amikor az egyik klipper rakott volt. Meg is jelent a választáshoz 1 klipper. Világos, érthető ugye????
- A **Tai-Pan macaoi** ügyeletét tovább próbálgatva egyre gyakrabban bejött a pénztöbbszöröző móka, de csak 2 milli-

GAMES CENTER

BUDAPEST, Postafiók: 363. 1519.

Tisztelt megrendelőink! Címünk a postafiókunkat üzemeltető hivatal megszűnése miatt megváltozott. Kérjük, hogy továbbiakban küldeményeiteket új címünkre továbbítsátok! Bankszámlaszámunk változatlan!

C64 lemezes ajánlatunk:

ACCOLADE COMIX	6sd	Ugyességi	G-LOC	116	Szimulátor	RIZIKO	1sd	Társasjáték
ADAMS FAMILY	288	Máskálós	GAUNTLET III	4sd	Máskálós	ROBOX	4sd	Kaland
ADRENALIN	065	Lövöldözős	GEO MATRIX	115	Logikai	ROCK AND ROLL	2sd	Ugyességi
AFTERWORLD	129	összetett	GEOS 2.0	1sd	Felhasználó	SCHERLOK HOLMES	1sd	Nyomozós
ALIEN KILL	034	Lövöldözős	GOLDEN PYRAMIDS	297	Ugyességi	SEXY PUZZLE	108	Puzzle
ALIEN WORLD	507	Lövöldözős	GRAPHIC ADV. CREA.	1sd	Játékkészítő	SEYMOUR G.T.H.	188	Ugyességi
AMÖBA	118	Logikai	HARALD HARD	438	Máskálós	SHANGHAI WARRIOR	1sd	Verekedős
ANGLE	096	Logikai	HECTIC	123	Ugyességi	SHOE PEOPLE	420	Gyerektjáték
ATA REVENGE	134	Tetris	HELI RESCUE	221	Ugyességi	SOCCER PINBALL	134	Flipper
AUGGIE DOGGIE	215	Máskálós	HENRIETTA B.O.S.	1SD	Szöveges	SOKOBAN	1SD	Logikai
BARD'S TALE 1.	4SD	AD&D	HERO TURTLES	1SD	Akcio	SOLITAX	157	Logikai
BASIL THE G.M.D.	1sd	Máskálós	HYDRA	864	Akcio	SORC.OF CLAY.CAST.	1SD	Kaland
BASKET PLAY-OFF	2sd	Sport	HYPER THRUSTER	141	Lövöldözős	SPACE CRUSADE	288	Kaland
BEACH COMMAND.	169	Lövöldözős	INDY HEAT	321	Autóverseny	SPACE DUNK	216	Lövöldözős
BEAR GEORGE	097	Máskálós	INGRID IS BACK	2sd	Sport	SPACEGOLD	1sd	Kaland
BIFF	108	Máskálós	INT ICEHOCKEY	114	Sport	SPACEGUN	1sd	Akcio
BIG NOSE	107	Máskálós	JACK NICLAUS	2SD	Golf	SPELLB.DIZZY	169	Ugyességi
BINGO	2SD	Kvizjáték	JETSONS	316	Máskálós	SPHERE	073	Lövöldözős
BLACK HORNET	379	Lövöldözős	JINXTER	2SD	Szöveges	SPHINX JINX	165	Kaland
BLACK KNIGHTS	151	Kaland	JOHNNY QUEST	1SD	Kaland	SPIRIT OF ADVENT.	4sd	Kaland
BLACK PANTHER	471	Karate	JOURNEY O.T.C.E.	3sd	Kaland	STAR SLIP SOCCER	1sd	Ugyességi
BLOOD'N'GUTS	2SD	Sport	JUMPING JACK	202	Ugyességi	STOP THE CALIPPO	092	Lövöldözős
BLUE ANGELS	1SD	Szimulátor	KATAKIS	2sd	Lövöldözős	STORM I.	092	Lövöldözős
BOD SQUAD	292	Máskálós	KEYS TO JARAMON	2sd	Kaland	STRIKE ACES	1sd	Szimulátor
BONANZA BROS	270	Máskálós	KILLED U DEAD	2sd	Kaland	STRYKER	193	Máskálós
BOZUMA	4sd	RPG	KNIGHTS OF LEGEND	8sd	Fantasy	SUBURBIA	131	Lövöldözős
BRAIN ARTTICE	400	Logikai	LABIRINTH	1SD	Szöveges	SUP.SPACE INVA.	2SD	Lövöldözős
BRIDGE	076	Kártya	LANCELOT ADVENTURE	2SD	Kaland	SUPER SEYMOUR	155	Ugyességi
BRIT SPEEDWAY	196	Menedzser	LAST STAR	162	Lövöldözős	SW WORLD CUP	079	Menedzser
BRUBAKER	2SD	Szöveges	LINE OF FIRE	2sd	Akcio	TANK DIV.	112	Ugyességi
BUBBLE DIZZY	152	Ugyességi	LORDS OF CONQUEST	1sd	Stratégiai	TENRACT	236	Lövöldözős
BUDOKAN	2SD	Sport	LORDS OF DOOM	4sd	RPG	THAI CHI	113	Máskálós
BUGBOMBER	257	Logikai	LUCKY LUKE	201	Társasj.	THINCROSS	1SD	Logikai
BUNDES.MAN.2.	117	Menedzser	MAGIC MOUSE	144	Máskálós	TITANIC BLINKY	131	Máskálós
BUST OUT	054	Faibontó	MANAGER	189	Menedzser	TONIDO	114	Csőépítő
CARRIER COMMAND	162	Stratégiai	MIC PUSH'M	065	Logikai	TOYBALLS	089	Logikai
CATALYPSE	2SD	Lövöldözős	MIC USER DUNGEON	2sd	???????	TRACER SANCTION	1sd	Kaland
CHAMP 3D.SNOOK.	117	Billiárd	MISSION NADA	116	Ugyességi	TRANS LOGIC	138	Logikai
CHAMP EUROPE	403	Sport	MOONTOAC	130	Máskálós	TRAZ 3.	192	Faibontó
CHAOS	065	Lövöldözős	MOPPER	102	Ugyességi	TRIPLEX	168	Logikai
CHUCK ROCK	377	Máskálós	MURRAY MOUSE	111	Máskálós	TURBO TORTOISE	214	Máskálós
CLIK CLAK	1SD	Ugyességi	NAM	1sd	Stratégiai	TURN IT 2.	269	Logikai
COOBY & SCRAP.	252	Máskálós	NAUGHTY N.	113	Nyerőgép	TWIST	044	Logikai
COPIDO	089	Logikai	NEIGHBOURS	187	Ugyességi	ULTIMA I.	1sd	RPG
CREATURES II.	2sd	Ugyességi	NEURONICS	297	Logikai	ULTIMA II.	2sd	RPG
CRUEL ZONE	244	Lövöldözős	NIGHTMARE ON ELM	2sd	Akcio	ULTIMA IV.	4sd	RPG
DATER	244	Ugyességi	NINJA RABBIT 2.	288	Ugyességi	VEGAS CASINO 2.	1SD	Játékkerem
DEATH LORD	4sd	RPG	NOVA	1SD	Memória	VIDEO VEGAS	1sd	Játékkerem
DETECTIVE 2000	127	Szöveges	NYTHYHELL 1-2	297	Szöveges	VIORIS	062	Tetris
DEWA BLOW	070	Box	OMEGA	4sd	Szimuláció	WACKY RACES	391	Ugyességi
DIE HARD 2.	371	Akcio	OPERAT. PROMETHEUS	2SD	Kaland	WAR CONSTR. SET	2sd	Játékkészítő
DINGSDA	2SD	Kvizjáték	OSKAR	149	Ugyességi	WAYOUT LAB.	068	Labirintus
DIZZY RAPIDS	166	Ugyességi	OVERLOAD	086	Logikai	WINTER CAMP	1sd	Ugyességi
DOUBLE DARE	242	Kvizjáték	PALE MOON	115	Ugyességi	WINTER S.SPORTS	1SD	Sport
DOUBLE TROUBLE	251	Logikai	PANZER GRENADIER	1sd	Stratégiai	WINZER	1SD	Kereskedő
DRAGON	088	Ugyességi	PEARL OF DAWN	272	Máskálós	WONDERBALL	243	Ugyességi
DREADNOUGHT II	079	Lövöldözős	PHANTASIE III.	2sd	AD&D	WOODY WARM	338	Ugyességi
DUONOID	042	TV-foci	PLASTO	072	Logikai	WORLD CRICKETT	141	Menedzser
EMPIUS	225	Stratégiai	POT FUN	121	Nyerőgép	WORLD GEOGRAPH.	1SD	Kvizjáték
EXIS	264	Logikai	POTSWORTH	315	Máskálós	WORLD OF SOCCER	078	Menedzser
F-15 STRIKE EA.	1SD	Szimulátor	PREC.FIGHT	101	Lövöldözős	WP.TENNIS 2.	043	Sport
FAMOUS FIVE	451	Kaland	Q 10 TANKBUSTER	109	Lövöldözős	X-MEN	4sd	Akcio
FAST	139	Ugyességi	QUADRANT	281	Logikai	XERTYN X.	151	Máskálós
FELIX	138	Máskálós	RAINBOW	1sd	Tetris	YATHZEE	091	Kockapoker
FIRESTART	4SD	Kaland	RAINBOW ISLAND	1sd	Ugyességi	YES MINISTER	1sd	Kaland
FLIGHT SIM 2.	1SD	Szimulátor	REBEL RACER	121	Ugyességi	YOLK DIZZY	142	Ugyességi
FORGOTTEN WORLD	1sd	Akcio	RECK RUFUS	195	Ugyességi	ZAK	1SD	Tetris
FORRESTER	136	Máskálós	RELAXED MOTION	102	Logikai	ZILLION	065	Logikai
FROSTY SNOWMAN	080	Ugyességi	REX I.	1SD	Stratégiai			

C64 kazettás ajánlatunk

1000 Miles	Blood Money	Clik Clak	Final Fight
Addams Family	Blue Angels	Cool Croc Twins	Filmo's Quest
Adidas Football	Bod Squat	Crack Down	G'Loc
Alien Storm	Bonanza Bros	Creatures	Gauntlet 3.
Alien World	Budokan	Creatures 2.	Gern x
Back to the Future 2.	Buffalo Bill	Dick Tracy	Ghost Busters
Back to the Future 3.	Cabal	Die Hard 2	Golden Axe
Batman the Movie	Champ of Europe	Dinasty Wars	Guld Korn Expressen
Battle Command	Chase H.Q.2	Dylan Dog	Hammerfist
Black Hornet	Chips Challenge	Dyter 07	Hunt for Red October
Black Hornet	Chuck Rock	Elvira Arcade	

Impassabile	March 2000	Robocop	Supremacy
Indy Heat	Neuronics	Robozone	Sisyphus 2.
Iniana Jones 3.	Newerending Story 2.	Rolling Ronny	Teenage Mutant Hero Turtles
Jetsons	Night Shift	Rubicon	Terminator 2.
Johnny Quest	Nightbreed	Second World	Total Recall
Last Battle	Ninja Rabbit	Shadow Dancer	Turbo Charge
Last Ninja 2.	Ninja Rabbit 2.	Shadow of the Beast	Turbo Tortoise
Locomotion	North & South	Shadow Warriors	Tusker
Lupo Alberto	Outrun Europa	Shuffle	Untouchables
Manchester United	Over the Net	Simpsons	Vendetta
Manic Robo-Kid	P.P. Hammer	Skull and Crossbones	VIZ
Mechanicus	Pitfighter	Space Crusade	Wacky Races
Mercs	Plural	Space Invaders	Wings of Fury
Midnight Resistance	Pots Worth	Spacegun	Winter Camp
Monty Python	Rainbow Islands	St. Dragon	Winter Super Sports
Myth	Rick Dangerous 2.	Strip Poker	WWF Wrestling
Myth	Robocop	Summer Camp	

Sajnos előző két hirdetésünkben egy nagyon fontos rész (nem a mi hibánkából) kimaradt: A C64 lemezes listából kazettások ne rendelkeznek! A kazettás listában szereplő játékok mindegyike utántöltős. Egy kazettaoldalra egy utántöltős játékot veszünk fel. Az utántöltős programok után maradt szabad helyet népszerű, sokak által egyébként rendelt file-os programokkal töltjük fel. Ez plusz ajándék. Szerencsére az itt leirtakra már eddig is sokan rájöttek, csak igen kevesen értékék — tőlük szabadon kérünk elnézést, s egyben megkérjük őket, hogy egy újabb levélben küldjék el a módosított rendelést! Előre is köszönjük!

Amiga programajánlatunk

3D Construction Set		Forma 1 GPC		Phenomena Demo	
Ace Mine No. 1.	Boulder Dash-szerű	Formula 1 GPC	Autóverseny 4 lemez	Plumber Flumber	Máskálós
Air Bucks	Stratégiai 2 lemez	Frénetic		Popeye 2.	Máskálós
American Gladiator	Akcio 2 lemez	Fruit Simulator		PP Hammer	
Aventura	Akcio	G-Loc 100%	Repülés akció	Predator 2.	2 lemez
Aster-x		G.B. Air Rally		Proflight	
Asteroida	Lövöldözős	Galactic Games/1	Lövöldözős	Pushover	Logikai 2 lemez
Bargon Attack	Kaland 4 lemez	Games/2		R-Type 2.	
Battle Bound		Germ Crazy		Race Drivin'	Autóverseny
Battle of Britain Miss.	Disc	Ghost		Radio C. Racer	
Battlements	Máskálós	Global Effect	Demo	Railroad Tycoon	2 lemez
Big Business II.	Stratégiai	Go Moku	Stratégiai 3 lemez	Rave Vision	Demo
Billiard		Gods V1.16	Akcio 2 lemez	RBI Baseball 2.	
Billiard Simulator 2.		Gonzo Games		Rectangle	2 lemez
Billy the Kid		Gordian Tomb		Renegade Legion Interceptor	
Black Buster	Logikai	Haegar	Kaland (német) 3 lemez	Renner	
Bonanza Brothers	Máskálós	Halls of Montezuma		Return of Medusa 2.	
Bond Mine V.	Boulder Dash	Harpoon Data Disc 2.	2 lemez	Rodland	
Boppin'	Logikai	HAWK		Rollerpede+	Máskálós
Borobudur	Kaland 3 lemez	Herewith th The Clues	Nyomozás 2 lemez	Rolling Rolly	
Brigade Commander	2 lemez	Hero Quest		Roulette	
Budbrain Megademo 2.	2 lemez	Hook	Kaland 4 lemez	Saten-on	Ügyességi
Builerland		Hunter III.	Máskálós	Secret of the Silver Blades	2 lemez
Burgerman		Ian Botham's Cricket	Krikett 2 lemez	Sensible Soccer	Foci 2 lemez
Calippo	Máskálós	Interlock		Set Strike Junior	
Canton		Invaders 2.	Lövöldözős	Sex Tetris	
Captain Jack	Demo 3 lemez	Iron-Light Cycles	Lövöldözős	Shadow Dancer	
Captain Planet		Jaguar XJ 220	Ügyességi	Sim City ASIA	
Card Games		Jaguar XJ Data	Autóverseny 2 lemez	Sly Spy 2.	Akcio 2 lemez
Cardinal of the Kremlin		Joker	Új pályák	Sole Defender	Úrhajós, lövöldözős
Cash		Jump'n Roll	Zenedemo	Somewhere in Time	Ügyességi
Centurion	2 lemez	Kengi	Ügyességi	Sooty & Sweep	Máskálós
Champions of the Ray	2 lemez	Khalaan	2 lemez	Space Max	3D úrhajós 3 lemez
Championship Man.	Foci	Kick off 2. Player Tactics		Spirit	3 lemez
Ch.ship of Europe	Foci	La Cormena	Kaland 3 lemez	Stalingrad	Stratégiai
Charge		Last Ninja 3.	2 lemez	Starrush	Lövöldözős 2 lemez
Chips Challenge		Life and Death	2 lemez	Steg	Máskálós
Chuck Yeager F. T.	Stratégiai 4 lemez	Line	Ügyességi	Stormball	
Civilization		Little Beau		Stormtrooper	Máskálós 2 lemez
Coma Demo Pack		Live Act Demo Disc		Stratego	
Cool Croc Twins	Máskálós	Logical		Street Rod 2.	2 lemez
Crack	Máskálós	Mad TV	Stratégia 2 lemez	Striker	Foci menedzser 2 lemez
Cube-X	Logikai	Magic Serpent		Strip Poker	
Cubix		Magician Dizzy	Máskálós	Summer Conference	Demo
Darkman		Maupiti Islands	2 lemez	Summer Night Games	
Death Knights of Krynn		Mech Force	Stratégiai	Super Grand Prix	
Denver		Meesterbrein		Super Ski	Si
Dr. Mario	Logikai	Megaball		Super Tetris	Tetris
Dragon Tiles	Ügyességi	Megafortress	Rep. szim.	Supernova Fruitmachine	Félfarú rabló
Dragon's Kingdom		Megatron	Ügyességi 2 lemez	Switchblade 2.	
Eishockey Manager		Mercs		Techno	Demo
ELF		Midwinter 2.	3 lemez	Techno Warrior	Zenedemo
EPIC	Úrhajós	Mission Builder	2 lemez	Teller	
Erik	Máskálós	Monkey Island 2.	Kaland 11 lemez	Tennis Cup II.	Tenisz 2 lemez
Eur. Champ. 1992	Foci	Move'em		Terminate	Zenedemo
European Football Ch.		Mucinu		Terminator 2.	2 lemez
Eye of the Beholder	4 lemez	Myth 100%		Terror Liner 2.	
F-15 Strike Eagle 2	2 lemez	Navy Seals	Akcio 3 lemez	Test Drive Europe Scenery	
Familien Duell	Társasjáték (német)	Outrun Europe		The 4 Crystals of Tran.	Kaland 2 lemez
Fate - Gates of Dawn	Kaland 3 lemez	Outzone	2 lemez	The ball game	
Final Fight		Paradise Demo	Demo	The Bandit	Máskálós
Fire & Ice	Máskálós	Paramax	Máskálós	The Carl Luis Ch.	Sport 2 lemez
Firefighter	Akcio	Personal Nightmare	3 lemez	The Gateway	2 lemez
Firestar		PGA Tour Golf	2 lemez	The Humans	Ügyességi, stratégiai
Flight of the Intruder		PGA Tour Golf (Uj!!!)	Golf 2 lemez	The Simpsons	
Floor 13	Nyomozós			Their Finest Hour (B.O.B.)	2 lemez

Thunderjaws	2 lemez	Twist	Logikai	Wonderland	3 lemez
TOKI		Utopia Data	Adatiemez	Wonderland	4 lemez
Touchdown	Amerikai foci	Viking Child		Wraggle - O - Mania	
Touring Car Racer	Autóverseny	Warriors of Relayne	Kaland	Xerion	Ügyességi
Triango		Warzone	2 lemez	Z-Out	Lövöldözős
Turrican 2		Willy	Mászkálós		
Tv Sport	2 lemez	Wizardry		5 lemez	

A harmadik oszlopban tüntettük fel, ha az adott program többlemezű.

Amennyiben olyan programot szeretnél, amely listánkban nem szerepel, de akár a CoV-ban, akár valamelyik másik magyar számítógépes újságban megtalálható, rendeld meg, mert szinte biztos, hogy már az is birtokunkban van.

PC-s ajánlatunk

7 UP SPOT	logikai	432K	E, V, T	LUFTWAFFE	rep.gép.szim.	2HD	E, V
ADVANTAGE TENNIS	tenisz	926K	C, E, V	MOD-OK	zenék	617K	(MOD Player)
ATOMINO	logikai	151K	E, V	NBAA BASKETBALL	kosárlabda	190K	E
AUTOROUTE EXPRESS	világterkép	1 230K	C, E, V, H	NEWS	újságkészítő	511K	C, E, V
BANANOID	faibontó	48K	V	NIGHTSHIFT	ügyességi	347K	E
BATTLE OF BRITAIN	repülés	722K	C, E, V, T	NINJA RABBIT	verekedős	302K	C, E, V
BLUE ANGEL	repülés	345K	C, E, V	OKOLOPOLY	társasjáték	1 055K	E
BLUES BROTHERS	mászkálós	486K	E	PASSIANS	kártya	52K	E
BOMB	ügyességi	131K	E	PC GLOBE	földatlasz	1 187K	C, E, V, H, T
CARMEN USA	nyomozós	593	V	PGA TOUR GOLF	golf	422K	E
CENTREFOLD SQUARE	logikai	478K	C	PINBALL	flipper	195K	E
CENTURION	stratégia	940K	E	PIPEMANIA	csőösszerakó	91K	E
C kollekció I.	vegyes	202K	C	PLAZMA DEMO	demo	146K	V
C kollekció II.	vegyes	86K	C	POOL	billárd	30K	E
C kollekció III.	vegyes	330K	C	POOLS OF DARKNESS	RPG	2HD	E
CLOWN	demo	155K	V	RISE OF THE DRAGON	kaland	6HD	E, V
COLA	demo	182K	V	JOHN MADDEN FOOTB.	rugby	1HD	E
COMIC CAPTAIN	mászkálós	90K	E	SHANGHAI	logikai	1 253K	E, V
CORPORATION	ügyességi	525K	E, V, T	SHERMAN M4	stratégia	252K	E
CYCLE	motorverseny	268K	E	SILENT SERVICE 2.	tengeralfutár	737K	E, V
CYRUS	sakk	118K	E	SOKOBAN	logikai	77K	C
DEATH TRACK	autóverseny	480K	E	STREAM TRACK. + MUS.	zenekészítő	840K	—
DITKA	rugby	885K	V	STUNT CAR RACER	autóverseny	179K	E
DR. BRAIN	logikai	2 485K	E, V	STUNTS	autóverseny	1 094K	C, E, V
ELITE PLUS	úrhajós	273K	E, V	TEAM SUZUKI	motorverseny	181K	E
F-15 STRIKE EAGLE	rep.gép.szim.	180K	V	TERMINATOR 2.	akció	813K	E, V
FIGHTER BOMBER	rep.gép.szim.	703K	C, E, V, H	TEST DRIVE III.	autóverseny	652K	E, V
FORD SIMULATOR	autóverseny	134K	C, E, V	TIME QUEST	kaland	3HD	E, V
GOLD OF AMERICAS	stratégia	289K	C, E, T, H	TOPPLER	ügyességi	157K	E
QUEST FOR GLORY 2.	kaland	2HD	C, E, H, T	VECTOR DEMO	demo	197K	V
HUGO 1	mászkálós	1 206K	E	V demo 1.	demo	661K	V
INDIANA JONES 2.	mászkálós	86K	E	V demo 2.	demo	484K	V
INDIANA JONES 4.	kaland	2HD	C, E, V	VIRUS demo	demo	46K	—
JEOPARDY	kviz	411K	C, E, V, T	WAR IN THE MIDDLE E.	stratégia	481K	C, E
LARRY II.	kaland	285K	C	WOLFPACK	tengeralfutár	614K	E, V
LEX FREE	kviz	406K	E	ZONEY GOLF	golf	443K	E
LINKS	golf	1 443K	V	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	RPG	2HD	E, V
LOOPZ	csókirakó	105K	C, E, V				

C = C, E = E, V = V, T = Tandy, H = Hercules monitor rövidítése;

Nagy katalógusunk, valamint a megrendelés feltételei megjelent a Commodore Világ 25. számában, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében elküldjük!

Új címünk: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

TOP LISTÁK

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Addams Family
3. Soul Crystal
4. Moonfall
5. Lords
6. Elvira II.
7. Battle Command
8. Gateway to the Savage Frontier
9. Elvira I.
10. Supremacy

AMIGA TOP 10

1. Treasures of the Savage Frontier
2. Megalomania
3. Powermonger
4. Indiana Jones 4.
5. Fire & Ice
6. Police Quest III.
7. Battle Isle
8. Civilization
9. Microprose Golf
10. Populous II.

PC TOP 10

1. Gateway Corporation
2. Wing Commander II.
3. Spellcasting 201
4. Sim Ant
5. Indiana Jones 4
- The Fate of Atl.
6. Gunship 2000
7. FALCON 3.0
8. A-TRAIN
9. Sim Earth
10. Civilization

Plus/4 TOP 10

1. Elite/PIGMY
2. Domino/EVS
3. The Balls/KICHY
4. Battery 2/TCFS
5. Blockout/CSORY
6. Storm Across Europe/TGMS
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY1
9. Sziget/BIT-IKLI
10. Ball-X/TCFS

ELSŐSEGÉLY



● Az agresszió minden mennyiségre vonatkozik: 1-esnél a tárgyakra egy kis részt tehetjük le, 2-esnél a felet, 3-asnál az egészre. Ugyanígy: tárgyfelvétel, kaja fel és le, emberek szétzúzására és persze a csata;

Huszar Zoli Budapestről Amigán nagy **LEMMINGS** mániás. Azt üzenni itt egy újabb csokor, ha a CoV 16-ban, ill. CoV 24-ben megjelent dokkókból még nem lett volna elég: **OH NO! MORE LEMMINGS**

- CRAZY:**
 2. FLCIHTTGBK; 3. LCALWTFHBK;
 4. CILUTFNIBD; 5. CAHRUFLJBE;
 6. IHRUGLCKBO; 7. LRUFNCALBM;
 8. SUGLCILMBF; 9. UFLCGHUNBR;
 10. GLCKHWUOB; 11. LCCMTUFGPB;
 12. BIMUUNLOBS; 13. CCIPTMBECN;
 14. KIOTLOBCCP; 15. MSVLICADDCJ;
 16. RVLKCIILECS; 17. TDCCGHVFCF;
 18. DMCIIITGGL; 19. KCCLVHLCD;
 20. CIMUVLIC;

- WILD:**
 2. KHPUDOCQCP; 3. LQUDOGGLCR;
 4. RUMICOMWCP; 5. UDOCAHWNCP;
 6. LICOHVMOCP; 7. MCLLVDPNCE;
 8. CKLWUEMOCQ; 9. CCHRTFMBDQ;
 10. IHSTGMCCDD; 11. MRTNCCDDLL;
 12. STGMCKLED; 13. VOICAHTFDL;
 14. OKCMHWVGDN; 15. MCCLLTFHDN;
 16. CKLUTNIWD; 17. CAHSUGMJDJ;
 18. KHRUGMCKDF; 19. LPUOICELDE;
 20. PUGMCHLMD;

- WICKED:**
 2. UGMCCHUNDR; 3. OICMTWODS;
 4. MCLLVFPDH; 5. CKLVUFOODS;
 6. GCHQHTDHN;

- XMAS LEMMINGS:**
 2. KHLNLJCCOC; 3. NHDLCADCW;
 4. KJDNJJCCECS.

Shadow®/Partizans a HERO QUEST-hez közeli C64-re egy jó kis tippet: Keressük meg pl. Disk Demon-nal az 1 block-os datát a lemezen (gy.k. a directory-ban megvan a file címe. Ha üres lemezre mentettünk, akkor \$12 01-en a 3. és 4. byte). Ha megvan a file, írjunk a \$17 byte-ba \$28-at, és a \$18 byte-ba \$23-at (DEC esetén 23-ba 40 és 24-be 35). Ha visszatöltjük az állást 9.000 goldal lesz. Elvileg minden karakternél jó.

Csonka Tamás BOKOD City-ben felfethető bosszanthatta, hogy a **CHIPS CHALLENGE** kódjait eddig csak részben közzétük — az elsőt 28 szint kódja a CoV Évkönyv '91-ben, a 29-61 szintek kódjai pedig a CoV 24-ben voltak — így feltaláltuk nekünk a folytatást (még mindig C64-re): 62 - TIGW; 63 - COHX; 64 - IJQJ; 65 - UPUN; 66 - ZIKZ; 67 - GGJA; 68 - RTDI; 69 - ALLY; 70 - GCGG; 71 - LAJMJ; 72 - EKFT; 73 - QCCR; 74 - MKNH; 75 - JDV; 76 - NMRH; 77 - FHIC; 78 - CRMO; 79 - JINU; 80 - EVUG; 81 - SCWF; 82 - LLIO; 83 - OVPJ; 84 - UVEO; 85 - LEBX; 86 - FLHH; 87 - JYJS; 88 - WZV; 89 - VCZO; 90 - OLLM; 91 - JPQG; 92 - DTMI; 93 - REKF; 94 - EWCS; 95 - BIFG; 96 - WVHY; 97 - IOCS; 98 - TKWD; 99 - XUVU; 100 - QJKR; 101 - RPIR; 102 - VODU; 103 - PTAC; 104 - KWNL; 105 - YNEG; 106 - NXYB; 107 - ECRE; 108 - LIQC; 109 - KZQR; 110 - XBAD; 111 - KRQJ; 112 - AJLA

Dancs László Monorról azon C64-eseknek szeretne segíteni, akik cartridge-zsel is rendelkeznek:

Elte - Célszerű a freezolás előtt valamilyen szöveges képre váltanunk (6,7,8,9), mert különben kifagyhat a játék. Ezután a következő címeken tehetünk módosításokat: 0491-0497 - Név; 04B0 - FOOD; 04B2 - TRUMBLE; 04B3 - SLAVES; 04B4 - LIQUOR WINES; 04B5 - LUXURIES; 04B6 - NARCOTICS; 04B7 - COMPUTERS; 04B8 - MACHINERY; 04B9 - ALLOYS; 04BA - FIREARMS; 04BB - FURS; 04BC - MINERALS; 04BD - GOLD; 04BE - PLATINUM; 04BF - GEM-STONES; 04C0 - ALIEN ITEMS. Ha a különböző címekre \$00-t írunk, akkor nem tartalmazza a hajónk a felszereléseket! 04C1 - E.C.M. SYSTEM; 04C2 - FUEL SCOOPS; 04C3 - ENERGY BOMB; 04C4 - EXTRA ENERGY UNIT; 04C5 - DOCKING COMPUTERS; 04C6 - GALACTIC HYPERSPACE; 04C7 - ESCAPE POD.

04CD - \$00: CLEAN; \$01: OFFENDER; \$FF: Fugitive; 04C9-04CA - LITTLE TRUMBLE száma; 04A2-04A5 - pénzünk; 04A6 - üzemanyag (ha \$46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a kis galaktikus térképnel (5) nem bírunk akkor kört rajzolni!); 04AF - LARGE CARGO BAY (rakodótér nagyságát állíthatjuk be); \$16: eredeti; \$16-nál nagyobb: bővítve van; 04CC - Rakéta száma.

Végül a lézerek: 04A9 - elől; 04AA - hátul; 04AB - bal oldalt; 04AC - jobb oldalt; \$0F - PULSE; \$8F - BEAM; \$32 - MINING; \$97 - MILITARY. Ezeketl eltérő számok beírásával a lézer erősségét állíthatjuk (\$01 - leggyengébb; \$FF - legerősebb; \$00 - nincs lézer)

Nodes of Yesod - RESET után POKE 34430,165 (örökélet); POKE 45082,234: POKE 45083,169: POKE 45084,0 (SPRITE utközések letiltása); SYS 31252 (játék indítása)

TRON - RUN/STOP + RESTORE után - jobboldali játékos: POKE 5366,173 (örökélet); POKE 6998,165 (örök turbo) - baloldali játékos: POKE 5751,173 (örökélet); POKE 6950,165 (örök turbo); SYS 49920 (indítás)

Defender of the Crown - Több zsoldossal kezdhethetünk, ha beírjuk: POKE 56576,(PEEK(56576)AND252)OR1: POKE 648,132 (karakteres kép áthelyezése 8400-ra). Töltsünk be egy monitort (\$C000-\$CFFF)

Tegyük be a meghajtóba a DOC első oldalát:
 L'CO',08
 M 11F7
 :11F7 14 99 18 02 B5 53 C9 04
 (az első érték - 14 - a szász zsoldosok száma kezdéskor)
 S*:@:CO',08,0400,3339
 Igaz, hogy a szövetségeseink is több zsoldossal kezdenek, de könnyebb is legyőzni őket, mint a normannokat.

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó C64-re küldött be néhány muzeális értékű POKE-ot:

House of Usher: POKE 6721,173 (örökélet); POKE 6577,189 (a számiáló megáll); POKE 9422,0 (a szörnyek ártalmatlanok);

POKE 11462,0 (a taposók ártalmatlanok); POKE 6335,0 (a zuhanás nem halálos); POKE 8290,0 (egyebek - ágyúgolyó, stb - sem halálosak); SYS 2061

Mr.Mephisto: POKE 17865,234: POKE 17866,234: POKE 17867,234 (nem csökken a BONUS); RUN

Olympic Skier: POKE 32988,4: POKE 61347,0 (sérthetetlenség); POKE 58214,12: POKE 58216,10: POKE 58226,0 (mindig megkapjuk az új pályát); SYS 4096

QUIX: POKE 2205,x (az életék száma 1-255); POKE 2197,x (a QIX sebessége 1-255); SYS 2061

Save Me, Brave Knight: POKE 10330,173: POKE 13115,173: POKE 13837,173: POKE 14736,173 (örökélet); SYS 35090

Skramble!: POKE 10049,4: POKE 9476,0 (sérthetetlenség); SYS 9594

Star Trek: POKE 37465,165: POKE 37550,165 (örökélet); POKE 35157,164: POKE 37171,165 (végtelen bomba); POKE 35821,165: POKE 36903,165 (végtelen szuperhajtmű); SYS 32768

Super Grid: POKE 6757,234: POKE 6758,234: POKE 6759,234 (örökélet); POKE 7437,234: POKE 7438,234 (végtelen idő); SYS 4608

Super Pipeline: POKE 32851,x (életék száma); POKE 26181,0 (átlóhatunk a falon); SYS 2061

Mazál Ferenc Sopronból Amigára küldte el az **ANOTHER WORLD** kódjait: 1 - EDJL; 2 - HICI; 3 - FLLD; 4 - LIBC; 5 - CCAL; 6 - EDIL; 7 - FADK; 8 - KCJL; 9 - LDIS; 10 - GABK; 11 - KCGB; 12 - LALD; 13 - LFEK.

Makrai Balázs Budapestéről ugyancsak Amigára küldött be tippeket. Ezúttal a **POWERMONGER**-t helyezte nagytű alá:

● Az alvezérek azért késnek a parancsok végrehajtásával, mert nincs adóvevőjük. Nekünk ugyan van, de mégis postagalambokkal kell értesíteni őket, aminek a sebessége elmarad az adóvevőétől;

● Az ellenséges seregek nem szeretnek gyártani, de RANDOM MAP-nál mi sem tudunk;

● Legjobb mód az öngyilkosságra, ha egy csapat nélkül vezérel megpróbálunk átmenni egy ellenséges nagyvárosra;

Mindenféle

A levelezőlapon beérkezett statisztikai eredmények alapján megállapítottuk, hogy nagyon sokan kértek NEWS-szerű információt a frissebb PLUSI-s játékokról. Most Jahny manow maestro tesz eleget ezek szíveskedésére. Lássuk a medvét:

- A BARD'S TALE 3. után (Pigmy) megjelent a BARD'S TALE 1-2. is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Hm... mindegyre szép munka! YA! Kazettán NE keressétek, feleim!
- Megjelent a LORD OF THE HELL 2. is! Van öröm a háznál, gondolom. Ez is lemez, és természetesen tök a C64-es verzió...
- Kazettásoknak nem tudok igazán új KÉPEKKEL nyomtatott adventour-t, de azért a piszkóknak ime az ajánlat; most főként a kazettásokra gondolok: ROBIN OF SHERWOOD, THE HOBBIT, ERIK THE VIKING, ARROW OF DEATH 1-2., SECRET MISSION, GREMLINS, SAVAGE ISLAND, TWIN KINGDOM VALLEY 2.
- Boldogító lehet az a tudat, hogy megjelent az..... IDŐRÉGÉS, BOSSZU képekkel teli kazettás verziója... bár ez C64-en sem túl szép (tudom, tudom; végül is Rátkai maestro egyedüli munkájának eredménye).
- Lemezen COOL a FLIGHT SIMULATOR II., de nem semmi (a) THE JET SIMULATOR 2.2 sem, ami létezik kazettán is.
- Stratégia szinte csak egy van plusin, ez a DEFENDER OF THE CROWN 8.0, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a C64-es, igaz, hogy régi-játéknál. Sok kellemes órát okozhat minden felhasználónak. Kazettán is!
- Elég friss a TIT által átkonvertált ZOMBIE game. A grafikai megoldás a FREDDY HARDEST c. „szolidan nyomjunk le mindenkit, mint a bélyeget” szépséghez. Talán ez az egyedüli menüvezérelt játék plusin, tehát pointerrel kell mindenféle cickelnünk (van nagy izgalom mindenhol, mi?) még mozgás esetében is. A grafika kifejezetten jónak mondható, fekete-fehér, de ez természetesen a felbontást növeli, és kazettán is létezik.
- Lövöldözősajánlat: aki még ritkán látott +4-en ún. „femes” grafikájú játékok: FLASH GORDON, TERRA-X, BATTERY, DEX 2. A NUCLEON, BALL-X, DINAM-X, DYNAMOID szintén ilyen grafikájú ügyesek. Az összes megvan kazettán is.
- 3D-GFX csemegék: az ismert DRILLER-en kívül már megjelentek a folytatások is. A TOTAL ECLIPSE még régebben, a DARK SIDE (Driller folytatása) újabban, és a TOTAL ECLIPSE 2. a legújabbak között. Azt hiszem ez minden Feescape-kedvelőnek öröm a háznál. Mondanom sem kell, hogy mind megvannak kazettán is.
- A STELLAR7 egy ósrégi '83-as game, persze 64-ről konvertálva. Nos, ez '91-ben készült el, tehát nem mondható porosznak ez a nem éppen rossz 3D GFX tankszimulátoroska. A lényeg a szokásos 'FIRE, FIRE, FIRE...' Gondolom sokan keresik majd.
- Lemez társaságok számára készült el a CLUES OF CODER. Kukin leszedi a védelmet az ártatlan stufoktól... ööö, remélem GOTU már elkészítette...

PLUSA SÁROK

- TGMS újabb programja — a FREDDY HARDEST-en kívül — KENNY D. ez egy foci manager program COOL képekkel.
- A FUTURE COMPOSER egy isteni MX-szerkesztő, képes 64-es zenék betöltésére, futtatására és variálására no meg egyben a konvertálására — minden gépi kódú ismeret nélkül. Hááát, a JCH EDITOR mellett ez a leghíresebb!
- A DEMONSDOM tuti, hogy sokaknak ismerősen cseng, ha máshonnan nem, hát a #19es COV-ból (ez most nem reklám, de ott van a térkép). Ez muksival kell kiszabadulni a piszok nagy kastélyból. Természetesen ez tökig áll some surmó alakzatokkal és na-ne-érints-meg dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exkluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként annyit elárulható, hogy ez a karakter vizeli le KORAK elvtársat (nagy egy KRAKKER ez a fiú) egy poénos demóban. KORAK egyébként híres személyiség a PLUSI-sokk (2db 'K') körében, mindenki kedvenceje & üdvöskéje. Szóval már csak ezért is érdemes...
- FREDDY HARDEST IN SOUTH MANTATTAM — ez egy jó GFX-es game, hmmm... a jobb felbontás kedvéért a belső kép (itt foglal helyet akciózgató hősünk) fekete-fehér. Persze ez kárpótolhat mindenkit a COOL képekért. Persze ez is konvertált játék, 64-en teljesen ugyanolyan. Ja, a lényeg... háááát, verj le mindenkit a patkányoktól kezdve a lánclőrűsre lemegek. Szóvalval elmegy, az örülhet, aki ezt szereti.
- BUBBLE WORKS és TERROR BUBBLE — mindkettő TERRORISTS game, és nagyon szépek! A Bubble Works nagyon EXTASY grafikájú, a Terror Bubble pedig hosszú ideig játszható marad. Mindkettőben egy buborékokat kell vezetgetni a pályákon.
- ATOMIX. Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, s már régebb óta megjelent a COMMY FOUR változat is, mint egy CODER remekműve. Kikapótt egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikai, moluekulákat kell kiraknunk, persze a megadott alakzat szerint... mintha az EXTASY-t és a STONEPUZZLE-t összekeverték volna egy kémiantar agyában található sötét INFO-halmaztal. Minden nagyon OK ebben a kitűnő játékban...
- Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált SENSITIVE. Azt hiszem erre minden lezserebb +4 tulajdonos megnyalhatja a tiz ujját, feltéve ha le akar

csúszni az aktuális pályáról... szóval egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tomkegében. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikömbölnélj, merre is indulhatunk el úgy, hogy a 2-3 mp múlva alólunk eltűnő kockák miatt ne sárguljunk a mélybe, s hogy egyben eljussunk az 'EXIT' feliratra. Persze pihenő stabil négyzetek is vannak, de sokszor megesik, hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. Később telepörök is várják az arra rácsapódókat.- INTO THE EAGLE'S NEST, talán valami dereng a „Képek a sásfészekben” c. szupi filmről, nem? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis ott nem stius ez a game... persze PLUSI-n más a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél különböző akciókat végrehajtani a csúnya és rossz náci bácsik ellen. A kastélyban találhatunk utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. Ja, a képernyő-nézőpont felülnevezti. Lövöldözz, de mértékel...
- Hallott már valaki a GRAND PRIX CIRCUIT című csodáról? Mert ha nem, hát szerezz meg... persze CSAK lemezen. Na, ez már nem olyan régóta szépítgeti a gép byte-ait, az bizi... Jöföle kis autószimulátor (hm... TEST DRIVE 3' by 64). Azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lesz, mint a C64 verzió! A színek enyhén szőva kidolgozatlank, s van egy-két kihagyás az eredetiből... aki ezen túlteszti magát, az alapjáiban véve egy jó autószimulátorral játszhat. Remélem a megítélésben nem az én 16-bit-teshez szokott szemem a gond! Mondjuk annyit még illik elmondani róla, hogy ez nem konvertált átirat, TCFS-re jellemzően (több gond van a programírásal...).
- Aki még nem hallott volna a HEAD OVER HEELS-ről annak egy rövid jellemzés... Ez egy ósrégi játék, ZX-Specin készült el az eredeti verzió, később 64-en. Az utóbbi két évben pedig átirattal PLUS4-re is (na, ki lehetett a CODERT?), nagyon jól sikerült, mint általában minden átirat, tiszta 64-es GFX, csak zene nincsen, mivel a rengeteg pálya mellett ezt már nem lehetett becsúfolni a tárb. 3D máskálós valami, sok USE-fu! cuccot kell begyűjtenünk a két figurával (egy kutya, amely nagyokat ugrik, lába nix, csak csökevényes szárnyai és hatalmas orra... és egy macsesz, nagy lábakkal igen gyorsan tud futkózni, de ugri nem nagyon). Ezek külön is mozoghatnak és máskálhatnak, de ha HEAD-et (kuty) — HEELS (macs) fejére „nyomatjuk”, akkor egyszerre mozognak, kombi-

nálva a két tulajdonságukat. Persze sok az akadály, rengeteg a terem és van pár ellenfél (robotok) is. Végül felszabadítani a sok HEAD&HEELS-ből álló CREW országát... Na, erről ennyit, a GF szuper!

Ugyanígyen régi game a **WIZARD OF WOR**. Ez NEM ÁTIRATI! TCFS írta meg, kb. hasonlít az ősi játékokhoz, végül is nem nagy az eltérés. A tartalom maradt (mindenki döntse el, milyen szinten), egy labirintusban kell irtoztatnunk a szörnyikéket halomba. Akár ketten is játszhatjuk, ez tök poén, mert egymást is lelőhetjük, szóval baromi jól

• **A KRAKOUT PRO** szintén TCFS termék, a legjobb ARTHUR NOID-féle game! Szépen sikerült ügyességi, jó pályákkal. A GFX & MX jól sikerült.

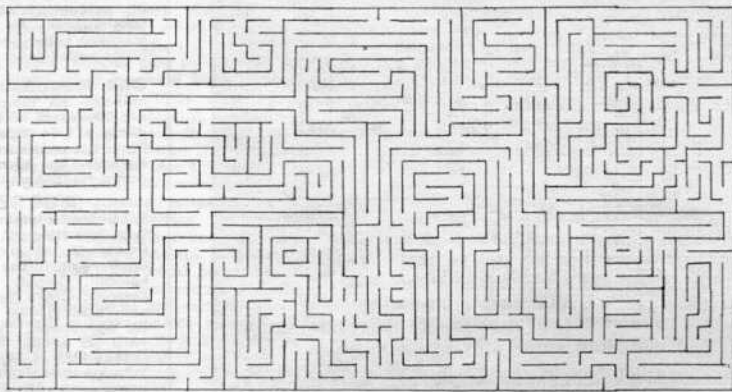
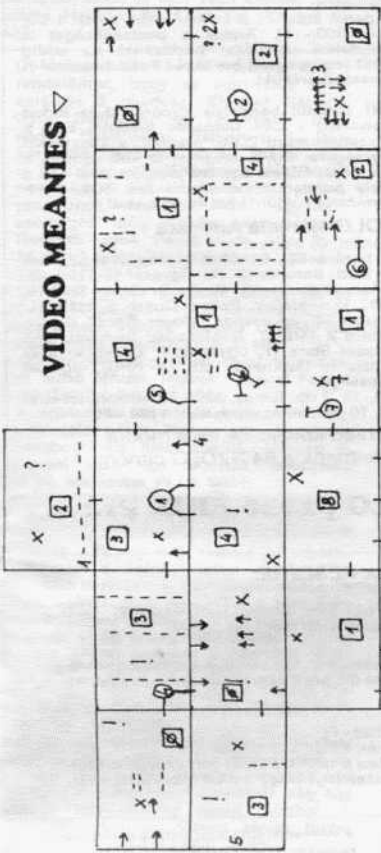
• **TETRIS** és **HELIX** — ugyanaz a játék lényege. A TETRIS-nek isteni a zenéje a PLUSI-hoz mérve! Nem is olyan rossz logika! suff mindkettő (=isteniek)!

• **CAPTAIN FIZZ** — lövöldözős játék. A grafika nem lenne rossz, csak mivel mindkét játékos pályái látszanak a képernyőn (és nagy pálya kell egy ilyen típusú bytispiszkolmányhoz) eléggé picurik a képek. No persze nem is olyan rossz.

• **STONEPUZZLE**. Ez is egy ügyességi játék. A lényeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható képet kirakjuk az ACID-figurával a kövekből, persze mindezt időre.

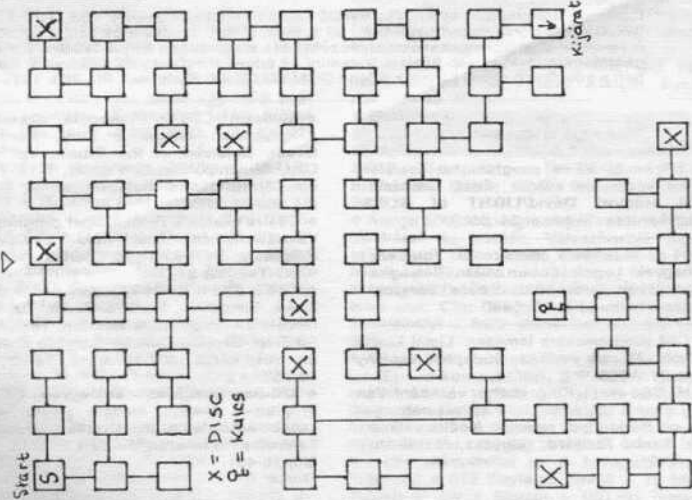
• **LANCER LORD** — hát ez csak érdekesség(?) . Ez 64-en is nagyon szédült volt. A grafika mintha karakteres lenne... a lényeg pedig hogy egy struccon ülve babrálgassuk szinten struccon ülő aranyhaverjainkat... és erre szétpukkannak... és tojás lesz belőlük. Vigyázz kedves játékos mert azután a tojásból kikel a strucc + muckó, s mehet az egész előlről!

VIDEO MEANIES ▽



MENELÜLÉS ▽

HALÁLLABIRINTUS II. ▽



LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaktüzetünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
Commodore 64/III. számítógép	11.920,-
Commodore 1541/III. drive	12.720,-
1084S monitor	25.520,-
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/IDD NONAME fl. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/IHD NONAME fl. disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/IDD NONAME fl. disk 10 db.	440,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	600,-

Araink az AFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyors szerviz
CDTV megrendelhető!

ÚJ! Olcsó PC-k és modemek megrendelhetők.
Kérésre külön katalógust küldünk.

HAÁR & HAÁR BT.

Címünk megváltozása miatt az új címről telefonon
adunk felvilágosítást!

Telefon: 1732 008

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

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C92A: Turbo Charge (utántöltős)
C92B: Catalypte (utántöltős) / Potsworth (utántöltős) / Johnny
Quest (utántöltős)
C93B: Chuck Rock (utántöltős) / Winter Supersports'92
(utántöltős)
C94A: Addams Family (utántöltős) / The Bod Squad
(utántöltős) / Winter Camp (utántöltős)
C94B: Creatures 2. (utántöltős) / Klik Klak (utántöltős)
C95A: Xonox / Arnie / Tank Division / Toobin / Forester / Heli
Rescue / Aqua Blasta / F1 Tornado / X-Out 2 / Pale
Moon / Cracker / Back Fire / Spellbound Dizzy /
Championship Snooker / Twist / Magic Tile / Dizzy D.T.
Rapid

C95B: Wacky Races (utántöltős) / The Jetsons (utántöltős)

C96A: Budokan (utántöltős)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db.
60 perces kazettán: 500,- Ft. Araink a postaköltséget is
tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postazzuk! Az addig
meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékot listát küldünk! A
hibas kollekciókat visszacserejük!

C64 magnósok! Ezentúl bármelyik programot le tud
másolni, ha megrendeled a C64 Dataette Modul-t! Ég a
készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készüléket
pedig a C64 tápegységére. Egyik magnón le kell nyomni a
PLAY-t, a másikon a RECORD-ot. Egy led jelzi, ha adat van a
kazettán. Így bármely program lemásolható! Ára: 600,- Ft +
portól! Használati útmutatót küldünk! Fél év garancia!

A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezszám, és a típus.

Top Wrestling (2, pankráció); Bahnhof (1, ügyességi); Jim
Power (2, akció); Mad Bomber 2 (1, ügyességi); Hoi (2,
ügyességi); Cyber Assault (1, akció); Castle Dr. Brain 1MB (4,
kaland); Colgate (1, lövöldözős); Police Quest 3 1MB (5,
kaland); Crazy Season (2, ügyességi); Hover Sprint (2, úr-
autóverseny); Die Hard 2 1MB (1, lövöldözős); Samurai 1MB
(2, ügyességi); Parasol Stars (1, ügyességi); Deliverance'92
1MB (2, akció); Pools of Darkness 1MB (3, RPG); Special
Forces 1MB (4, ügyességi).

1 Amiga lemez: 200,- Ft, 2 db. lemez: 330,- Ft; minden további
lemez csak 110,- Ft, 10 db. lemez rendelése: 1199,- Ft.

Az itt látható kollekciók és a modul
megrendelhető a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű apróhirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

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

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

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

64 software

• C64-en 90-92-es programokat cserélek.
Listát kérek, és küldök. Csak lemezen!!!
Irj!!! **Hámori Dávid/LIGHT of GODS,**
Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

64-es kazettások, lemezesek! Program
hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges
borítékot listát küld: **Szűcs Sándor,**
Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64 programcsere lemezen. Listát kérek/
küldök. **Póczik András,** Budapest Napfény
utca 21. 1098.

• Hi C64-esek! King stufok kazettán! Van
egy csomó utántöltős is! Kazettán nem nye-
lek ell! Bárki írhat, minden levélre válaszol-
ok! **Szabó Richárd,** Hőgyész, József Attila
ltp. 7191.

• Keresem C64-re, magnóra ezeket a
programokat: Wings of Fury, North &
South, Defender of the Crown, Viz, Sim
City, Gunship, Stealth Fighter, F-14 Tom-
cat. **Gyérík János,** Balassagyarmat, Márti-
rok útja 74, 2660.

• C64-re eladók 3 Ft-tól szuper programok.
Válaszborítékot listát küldök. **Kovacs
Krisztián,** Szeged-Algyó, Bartók Béla 6.
6750. Tel: (62) 67-023.

• C64 + ZX84! Csere kazettán! 64: Hudson
Hawk, Simpsons, North & South, Viz, Last
Ninja. ZX: Impossible Mission, Tiranog.,
Sir Fred, Shadow Dancer. **Sznyiida Balázs,**
Szarvas, Kőrös utca 40. 5540. Tel:(06-67)
13-752.

• 576-ban megjelent és egyéb C64-es
programok cseréje, eladása lehet legol-
csóbb áron lemezen, kazettán. **Deutsch
Szabolcs,** Zakarok, Fő út 19. 8749. Tel:
(93) 18-481.

• Keresem C64 kazettára a következő pro-
gramokat: Hero Quest I-II., Carrier Command
(működő verziót), Deja Vu I-II., Simcity,
Supremacy, Lords of Midnight, Lords. Cse-
re is érdekel. **Ligetvári Zsolt,** Malomsok,
Fő utca 62. 8533.

• C64-es, C+4-es játékprogramok eladása,
csereje lemezen és kazettán, precíz, gyors
lebornyolítással. Cím: **Suvák Csaba** (SU-VI
SOFT), Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel: (06-
72) 30-103.

• C64/C128 programok 70,- Ft-os egység-
áron kaphatók! Evánál, új MINI-DISK-en. Vá-
laszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Ko-
pácsi Lajosné,** Budapest, III. Vízmoslár u.
2. X/95. 1031.

Minden kazettás, lemezes program leg-
olcsóbban tőlünk! Cím: **Idlers Soft-
ware,** Győr, Banai u. 24/A.

- C64-re sikerprogramok eladása, kezettől! Minden hetedik megrendelőm ingyen kap egy cool programot! **Varga Gergely**, Pápa, Kiss János utca 2/B. 8500. Tel.: (06-89) 13-785.
- C64 magnón utántöltés programhegyemből eladok olcsón: Fuji szintetizátoromat is eladnám. **Fekete Gábor**, Mátészalka, Kraszná ut 38. 4700. (válaszborítékkal!) Tel.: (06-44) 13-663.
- Programcsere C64-en magnón! Legújabb utántöltés programok, pl.: Second World, Alien World, Budokan, Battle Command, Crack Down, T2, Supremacy. Ha nincs cse-realapod, akkor is írj!!! **Tóth Zoltán**, Mátészalka, Hajdu u. 39. 4700. Tel.: (06-44) 14-427.

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy az augusztus 15-i sorsolás 3 nyertes: Kimpfer Gábor, Győr, Bathányi tér 11; Miklós Benedek, Balatonlelle, Báthory u. 4.; Bihari Emil, Mezőkövesd, Szabadás u. 141; A következő sorsolás időpontja: november 5. Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok még mindig csak nálam! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter t. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

- C128/64 gépre program csere-vétel-eladás. 9180 program közül lehet választani. Kérésre listát küldök. **Járóka László**, Budapest, Adria sétány 6.L/1.2. 1148.
- C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8/3/2. Tel.: (06-46) 384-454.
- A legolcsóbb utántöltés programok megrendelhető nálam C64-re csak kezettára. Válaszborítékért listát küldök. Minden 5. program után egy BONUS. **Maczeika László**, Maroslele, Pf. 6. 6921.

64 hardware

- C64/II. + floppy + Speeddos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + könnyített képernyő-kezelés + programbetöltés 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrokapcsolós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/II. játékönyvek + kézikönyv = 36.000. Ft-ért eladól Amig a készlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Fűrés u.76. 1147. Tel.: 1842-175
- Eladó egy Commodore 64/II., Final Cartridge III. Plus, magnó, Commodore egér és joystick, hozzá még jó adag program, sok lemez és utántöltés!!! Ezenkívül még egy szuper monochrome japán monitor + Audio/Hi-Fi kimenet. **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
- Eladó féleves garanciával egy C64/C + Disk.D.1541/II. + joystick = programok. Ára: 32.000.- Ft. **Hegyi László**, Orkény, Petőfi S.u.43. 2377

Eladó jó állapotú C64 II., 1541 II-es floppy drive több mint 120 lemezzel, 3 darab joy, 50 darabos lemeztartóval, 26.000 Ft-ért, külön-külön is. Alkudni lehet. Cim: **Szabó Géza**, Hajdúszoboszló, Sziffókálja u. 14/A. 4200.

- Eladó egy alig használt 1541-es drive 100 lemezzel. Cim: **Varga Miklós**, Verpeléd, Lehel u.3. 3351. Tel.: (06-36) 59-285.
- Eladó egy C128D (beépített floppy-val) számítógép, MKVII action Cartridge + 2 joystick + 40 lemez játékprogramokkal. Érdeklődni lehet: **Zentai Zoltán**, Tel.: Bp. 1764-519.
- Egy 2 éves C64/II., új C1541/II.-es új datsette, cartridge, 40 lemez, 150 játék kezettára, szakirodalom együtt olcsón eladók. Cim: **Kaczur Zsolt**, Budapest, XV. Hevesi Gy. 81. X/65. 1157

- Eladó: C64 beépített resettel, 1541 floppy, Seikosha GP-500 printer, magnó, szakirodalom, lemezek. Lehetőleg egyben! Érdeklődni: **Fagyal Béla**, Kunmadaras, Karcagi út 13. 5321. Tel.: (06-59) 27-127.
- Eladó C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + 50 lemez + lemeztartó + 2 mikrokapcsolós joy + Philips monitor. Irányár: 42.000.- Ft. **Pataki István**, Szombathely, Kodály S. utca 28. Tel.: (06-94) 25-543
- Sürgösen eladó: C64 alapgép + 1541 drive + 3 joy + kb. 200 lemez (tele játékokkal) + 100 db-os lemeztartó + 1 cartridge 23.000.- Ft-ért. Cim: **Bereczki Tamás**, Várpalota, Árpád utca 18. 8100
- Eladó egy C64/II. alapgép + 1541/II. drive (garanciális) + 100 db. lemez + 2 db. diskbox + cartridge + 2 joy + 1 DR 1000 program. Mindez csak 28.000.- Ft. Ja, és alkudni lehet! **Kopzáti Attila**, Budapest, III. Hollós K.L.u. 10. VIII/24. 1039
- Eladó: C64 + 1541/II. floppy + 100 lemez + 1 joystick + 2 db lemeztartó + szakönyvek 27.000 Ft-ért. Cim: **Sponga Balázs**, Gyál, Árpád utca 1. 2360

● Eladom C64/II. Speeddos-szal (gyorstított) és RESET-gombbal felszerelt számítógépet (kítőnő) állapotban; 1541/II. floppyomat (szintén kítőnő állapotban); Speeddos-szal vagy kívánságra anélkül; magnómat; eredeti MON-64 (gépi kódú) programszerkesztő cartridge-emet; lemezemet (DS/DD) játékprogramokkal és disk-tartóval; 2 db. quick-stop/II. mikrokapcsolós joystickomat. Igen kedvező áron eladó, külön-külön is a kért konfiguráció szerint. Cim: **Endródi Attila** Gábor, Budapest, XIII. Parkány u. 38. IX/27. 1138. Tel.: 1732-665.

● Helló mindenki! Eladó: C64 + 1541/II. floppy + magnó + MPS 801 printer + 25 lemez + 20 kizetta + 2 joystick. Amiga csere érdekel. Irányár: 43.000.- Ft. Cim: **Kiss Krisztián**, Szolnok, Molnár Anna út 8. VIII/70. 5000

● Figyelem! Eladó egy jó állapotban lévő C64 + magnó + 1 joy + 6 programos Turbo Cartridge, fekete/fehér TV hangmodulátorral és szakirodalommal, játékleírással, 15 kizetta játékkal. Irányár: 17.800.- Ft. **Harasztosi Zoltán**, Budakeszi, Szél utca 29. 2092.

Eladó jó állapotban lévő C64 + 1541 floppy + magnó + 2 joystick + cartridge + 30 lemez és 25 kizetta tele játékokkal + kezettartó. Aránlatot a következő címre kérek: **Maróthy Tamás**, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192. Tel.: 1275-693.

● Áron alul, sürgösen eladó egy MPS 8013-typusú nyomtató. Érdeklődni lehet: **Iványi Péter**, Vác, Ipoly út 29. 2600. Tel.: (06-27) 13-594.

● Sürgösen eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy + 2 joystick + törő cartridge (Action C. VI.) + 70 lemez játékprogramokkal + 18 játékkazetta + szakönyvek + CoV 13-25. + 576 KByte (összes). Nagyon jó állapotban! Ára: Meggyezés szerint. Cim: **Kátai Péter**, Szentendre, Möricz Zsigmond út 33/A., 2000. Tel.: (munkaidő alatt) (06-26) 11-788, 64-es mellék.

● Eladó C64 + magnó + 10 kizetta játékokkal + joy + Tape Cartridge (Copy 236, Tape Master 2, Fejbeállító stb.) + könyvek + újságok 23.000.- Ft-ért. Esetleg külön is! **Pásztor Attila**, Nyirbátor, Szentvér u. 100. 4300

● Eladó egy C64, floppy, magnó, nyomtató, Action Replay Mk 7. **Kurucz Zsolt**, Hajdúszoboszló, Hőgyes u. 29. 4200

● C64 + 1541/II. floppy drive + 90 lemez jó programokkal (70 márkás) + zárható lemeztartó + 10 kizetta 270 programmal. Irányár: 28.000.- Ft. Ráadás: magnó (fejhibás). Cim: **Bálint Kálmán**, Zalaszentgrót, Városmajor út 30. 8790.

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

- Amiga 500 kiegészítőkkal sürgösen eladó. **Iff. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Ádám 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
- Új AMIGA 500-asok eladók 1MB-ra bővíthető 41.000.- Ft-ért. Korlátlan mennyiségben. **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Achim u.27. 5600. Tel.: (06-66) 28-763.
- Amiga programok 80.- Ft-os egységáron kaphatók **Evánál**, Noname lemezen. Válaszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031
- Eladó egy Amiga 500 + Commodore 1084S monitor + bővíthető (1MB) + joy + Mouse Pad + ajándék 150 db. lemez. Irányár: 60.000.- Ft. **Sisák Attila**, Békéscsaba, Deák u.17. 5600. Tel.: (06-66) 21-677

Amiághoz hangdigitálizáló kártyák és egyéb kiegészítő eladók. **Toxin Crew**, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602, vagy (06-40) 13-174.

● Eladó egy Amiga 500-as (1.3) + 512K alaplapon, kapcsolós (Fast/Chip) + Action REplay I. + TV. modulátor + joystick + 60 db. lemez (játékokkal) 45.000.- Ft-ért. Cim: **Kocsis Tamás**, Halásztelek, Nyár u.6. 2314

● Eladó egy 1 éves Amiga 500 (V1.3), 1 MB bővítéssel, RGB színes sztereo monitorral, 100 lemezzel, 1 joystick-kel. Ára: 65.000.- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cim: **Biczó Bence**, Balatonboglár, Lillom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Amiágra játékprogramok, és 3.5"-os lemezek eladók (60.- Ft/db.). Listát lemezen küldök. **Püski Csaba**, Paráds, Kosuth út 268. 3240. Tel.: (06-36) 64-242.

- Amiga programok eladók: 10.- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Bogár József Zsolt**, XVIII. Széchenyi út 28. 1183
- Amiga Sample lemezek cseréje! Válaszborítékért listát küldök, cseréhez listát kérek, C64-hez eladó egy Action Replay Cartridge Plus V6.1. Cim: **Iff. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvári u.6. 3441.
- Szeretném Amiga programokat? Irj! Válaszborítékért listát küldök. **Könyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005.

● Eladó egy új, garanciális Amiga 500, 39.000.- Ft-ért, egy Amiga (Amiga) 1.800.- Ft-ért, modulátor 2.500.- Ft-ért, memóriabővíthető 4.000.- Ft-ért, színes TV 14.000.- Ft-ért. **Prohászka Gábor**, Győr, Benczúr u. 1/A. 9021

● Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem szükséges. Cim: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi u. 23. 2030

● Amiga 500 1MB és 1084S színes monitor áron alul. Cim: **Nagy Gábor**, Esztergom, Szentkirályi u. 58/2. 2500. Tel.: (06-33) 13-063.

● Amiga 500, színes monitor, Codata Printer (Epson kompatibilis), 3.5"-5,25" drive-ok, Infra vörös joy eladó. Ugyanitt NoName Disk 3.5"-os 450.- Ft, C64 floppy drive 9-10 ezer Forint. **Tóth Károly**, Sopron, Hid utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191.

● Eladó utámvétellel is: 2 hónapos V1.3 Alga 500 + 512 Kbyte-os bővíthető TV Modulátor + Joy + Mouse + 100 db. lemez szuper programokkal, lemeztartóval. Ára mindössze: 46.999.- Ft. Cim: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz D.u.9. 9024. Tel.: (06-96) 31-207.

Hí Amigások! Megalkult az Amigoodness Club! Aki szeretné a legújabb programokat hetente megkapni, az írjon, és egy mágneslemez különjén, amire a listát felvesszük. Bővebb információ: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u. 11. 7300.

● Programcsere Amigán! Keresek sakkprogramokat. Lista lemezen! **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor V. 2/4. 5000. Tel.: (06-56) 44-729.

Amiga programok óriási választéka! Lista lemezen! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák Ferenc utca 12. 2230.

● Eladó egy Amiga 500 1MB-ra bővítve + joy + eger + RF modulator + 100-as lemeztartó + 100 lemez legújabb programokkal. A gépre még fél év garancia van! **Réti László**, Hatvan, Várkonyi S.u. 1/A. 3000

● Amiga szuper programok másolása (25.- Ft). lemezel egy-ft. NoName: 69.- Ft. SONY: 89.- Ft. **Kalász Ádám**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033. Tel.: 187-0360.

● Amiga programok a legolcsóbban! 5.25"-ra is! Válaszborítékot listát küldünk! **PPK**, Pécs, Bókai u. 32. 7632.

Amiga 500-ra a legújabb programok, szuper áron eladók! Listát küldök! **Cim: INF Soft, Gyöngyös, Pf.: 253. 3201.**

● You like 3D animated adventures? Want extra money? Wanted reliable, experienced adventurer who would be able to provide me with the latest releases. Swapping ain't impossible either so please do write. One meg required. Send your letter along with your list and prepaid envelope to: **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u. 11. 5000. or call: (06-56) 77-190.

PC

● Eladó jó állapotú PC/XT + joystick + monitor. Ugyanitt keresek használt, de jó állapotú Amiga 500-ast kiegészítővel. Legjobb a csere lenne. **Cim: Hidvégi Csaba**, Salgótarján, Nyírfa utca 8. 3104. Tel.: (06-32) 16-852.

● Plussz Dudez! PC-s kontaktokat keresek, szinte minden érdekel (Scatterbrain of Riding Coroners). **Tóth Akos**, Bekéscsaba, Andrassy 11-17. IV/20. 5600

● PC/AT programcsere. Listát és felblyegzett választborítékot kérek. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u.60. 1132

● Szeretnék kapni 10.000.- Ft-ot? Akkor ad nekem a VGA kártyádat és a VGA mono monitorodat! Kapsz érte 10.000.- Ft-ot + egy EGA kártyát + egy EGA mono monitor! Tel.: Bp. 1212-959. **Hollender Miklós**, Budapest, VII. Garai u. 20. 1076.

● IBM AT-n programcsere! Felblyegzett választboríték ellenében választok is. Programlistát kérek és adok. Ingyen másolok. **Lukács Gyula**, Kazincbarcika, Esze Tamás út 30. 3700. Tel.: (06-48) 17-226.

PC-re cserélnék programokat, főképp a stratégiai és manager programokat lát-nám szívesen. Megvan: Larry 1-3, F. sorozat, Railroad, Centurion, Civilization, NAM 65-75, Moonbase, Castles, Elite Plus, Silent Service II. **Cim: Czágler Péter**, Százhalombatta, Pf.: 59. 2440. Tel.: (06-23) 55-457.

● PC-hez eladó egy 640 x 480-as színes 14" VGA monitor, 21.000.- Ft-ért. **Cim: Fehérvári Máté**, Székesfehérvár, Rákóczi u.14. 8/25. 8000. Tel.: (06-22) 20-211.

IBM PC programok olcsón eladók! Több, mint 1 Gigabyte-nál **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Sztalmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514.

● Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez Stereo, 11 hangcsatorna, beépített 2.5 W-os erősítővel, hangerőszabályzóval, kimenettel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja a lehetőségeit. Megrendelés kizárólag utánvétellel. **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u. 26. 1195

● Eladó egy 14 inch-es papírféher Dual-szín monitor. Üzemmodok: Hercules (720 x 348); mono CGA III. EGA (320 x 200, 16 szíre-fokozat), reverse kapcsolóval. Irányár: 4900.- Ft. **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300. Tel.: (06-24) 85-262 (este)

● Eladó egy IBM PC/XT szuper monochrome HERCULES monitorral, 1024 K alaplap, 30MB winchester, 360 KB-os floppy drive. Ajánlom kezdőnek, akit érdekel a programozás, de azért néha játszhat is. Erre bőven megfelelő. Kivánság szerint telepakohatom játékokkal a wincsit, de DOS 5.5, NC 4.0 utility és nagyon sok más felhasználói program pl. FoxBase, TPaascal 6.0, Assembler, rajzprogramok stb. is jár hozzá. Érdeklődni: **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145

● Eladó egy 3 hónapos IBM-286/AT, 6/10 MHz, 1 MB RAM, 30 MB Harddisk, 1.2 MB Floppy, Gameport, CGA monitor. Ára: 47.000.- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. **Cim: Biczo Bence**, Balatonboglár, Liliom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Plusi és társai

● Hi Plusisok! Keresem: Defender of the Crown, Captain Fizz, Mercenary 2, Tir Na Nog, Revs, Atomix, Speech +4, Bubble Bobble c. programokat. **Forgács Viktor**, Eger, Ezer P. u. 7. 3300

● Színvonalas programcsere és eladás, választblyegért listát **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

● Eladó egy 64 KB-os C16-os C=Plus/4, Levis magnó, Quick Shoot II Plus mikro joystick. Ezenkívül rengeteg & legújabb programjűtemény!!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145

● Eladó egy 64Kbyte-ra bővített C16-os gép + magnó + joystick. Ára: 10.000.- Ft. **Cimem: Hegyi László**, Órkény, Petőfi S.u.43. 2377

● Program manager kerestetik! Ilyen még nem volt Plus/4-en. Adventure Building System! Könnyedén készíthető vele szöveges kalandjáték illusztrált grafikával! További info: **Rajnai Almos (RACHY)**, Keszthely, Bercsényi M.u.46. 8360

Egyéb

● Original lemezek, 33.- Ft/db. **LUXI**, Debrecen, Veres Péter u.31. 4033. Tel.: (06-52) 40-371

Mi a megoldás, ha rossz a joy-od? El-dobni? Ujat venni? Nem, megajvanitani! Hol? Hát nálunk! Hibás joy javítás és felvásárlás. **Czegi Soft**, Szombathely, Bartók Béla kr. 37. III/16. 9700. Tel.: (06-94) 18-709.

● COBY jelentkezz! **László Zoltán**, Zalaegerszeg, Landorhegyi u. 52. 8900

● 5.25"-os lemezeket cserélnék 1 doboz DS/HD-ért adnék 2-3 doboz DS/DD-1. Márkák és NONAME-ek is! **Jankovich Ádám**, Esztergom, Deák F.u. 37. 2500

● Irjanak nekem olyan személyek, akik tudják, hol lehet olcsón beszerezni rugókat mikrokapcsolós joyhoz. A levelek portolás is jöhetnek! A bolt helyét is írják meg! **Hajzer Barnabás**, Százhalombatta, Labda utca 2. 2440

● Eladó (külön-külön is) Spectrum 48K + 50 db. játékprogramkazetta + Interface II. + magnó + 25 db. SpV. + könyvek + extrák együtt 12.000.- Ft-ért. **Hatvagner Tibor**, Budapest, XVIII. Bököny u. 24. 1182. Tel.: 1575-555/101

● AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztko, varázslatok, varázstárgyak, szörnyetek és egyéb hasznos dolgok. Válaszboríték kötelező! **Cim: Nagy János**, Nyíregyháza, Toldi u. 53. III/2. 4400

● Hiányzik a játékdobbi az örökélet és/vagy a turbóöltő? Irj az STA-nek! Küldöm az örökéletet, vagy lemezt kérek. Levélben választborítékot, lemezekhez 36.- postaköltséget küldj! **Kovács Balázs**, Budapest, Orsolya u.5. IV/12. 1204

● AREA51 keres megbízható ügyes, CSAKI grafikus Amigára, csapatmunkára. Szolnokiak előnyben. A legjobbat választjuk ki, ezért küldjétek munkáitokból. **AREA51**, Szolnok, Barátság út 14. 5000.

● AD&D szerepjátékhöz olcsón eladók a nélkülözhetetlen szabálykönyvek, karakterlapok, 4, 6, 8, 10, 12 oldalú kockák és egyéb kiegészítők. Válaszborítékért tájékoztat. **Iff. Horváth Lóránt**, Erd. Arany J.43.

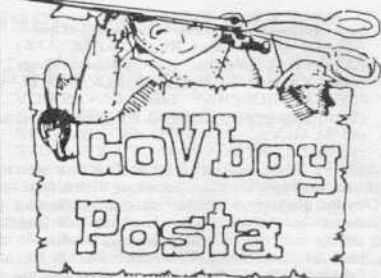
Itt a megújult OTHIS Software!

Olcsó árak, kedvező klubtagsági feltételek. Sőt! Karácsonyra CD-lejtászt nyerhetsz! 50.- Ft ellenében az országban egyedülálló képes katalógust küldünk!

Cim: OTHIS Software, 2601 Vác, Pf.: 342,

Utánvétellel nem tudunk katalógust küldeni! Válaszboríték nem kell!

OTHIS — Társ a játéokban!



Éz az ősz is jól kezdődik! Még be sem léptem a HO-ra, és már messziről ismerős le-
velelapok vigyorogtak rám. Ez lett volna a kisebbik baj. A levelek nagyobbik része
viszont levelezőlapp volt. Rögön kitört belőlem a kultúra: — bacsikak e' meg mi, és
mit keres itt? — Miközben szemem sarkából a menekülés útvonalaát fürkésztem. —
Ezek itt nekad vannak félretelve, mihez tartás végett! — Hát ezt meg hogy értsem?
Egyem meg, esetleg vigyem ki a kukába? — Nem, barátocskám, most szepe-m
győződhetsz róla, hogy az Olvasók hány százaléka kíván téged a pokolba, de legfő-
képpen szeretné, ha kevesebb oldalon szaporítanád a szót! — Hú ez cool! Az ember
úden, kipihenve kezdene neki az őszi nagytakarításnak, és összeomlik benne min-
den. Még az a szerencse, hogy a műtkör fondorlatos módon kieszközltem 1 plusz
oldalt, úgyhogy egyelőre aggodalomra semmi ok, remélem a következő hónapban
már elvonulnak a felhők...

Newspaper Quest

CoVboy: Itt most kivételesen egy játék következik, úgy hallottam sok az elégedetlenkedő közzöttetek, aki szivesebben látna a posta helyett játékleírást. Velem lehet beszélni.

Az V. kerületi Irányiban vagyunk, 6. óra vége — 3/4 kettő. Induljunk lefelé a lépcsőn. (LE, LE) Az előcsarnokban vagyunk; balra egy fo-
lyosó, jobbra a tornaterem fogad, egy lépcső
indul le az „étterembe”. Mivel már többször
olvashattuk a „DOG ÉHES VAGY?” feliratot,
vállassuk a le irányt. Lemegyünk a lépcsőn,
ledobjuk a táskát+kabátot a fal mellé. (1%)
Menjünk be. (BE) Undorító könyhszag fo-
gad. Álljunk be a kajaváros sorba. (BEALL-
SOR — 2%) Kis várakozás után megkapjuk a
kaját. Leülünk egy üres székre. Vigyázzunk a
hasunkra, nézzük meg, mit akarnak elénk
dugni. (V KAJA, V VÍZ — 3%) A kaja tőrhe-
tő, de a víz kissé furcsa színárnyalatot ölt. Na
mindegy. (ESZIK KAJA — 4%) A vizet in-
kább hagyjuk ott, nem akarunk heveny hypo-
mérgezésben esni. Álljunk fel és hagyjuk
ott a konyhát. (FELALL, KI) A folyosón egy
tanár jön felénk szembe — FERLUG
TANAR helyett inkább a KÖSZÖN TANAR
(5%) kitétel használnánk. Vegyük fel a ruhát
és távozzunk (F, FEL) Ezt csak azért kellett
eljárásunk; a 20 lépés után ne haljunk
éhen. Az előcsarnokban vagyunk. Kérjük se-
gítést (S): „HÁT ANYUKÁDALL MI
LESZ???” — szól az elmesélő. Na, jó, vár-
junk (VAR (6%)) A lépcső tetején meglátjuk
anyukáink, egy harmadikok csoportot vezet-
ve a kajábólba. (KÖSZÖN ANYU, KÉR-
PÉNZ ANYU, KÖSZÖN PÉNZ ANYU, KO-
SZÖN ANYU) Kaptunk 200 Ft-ot, ez lesz to-
vábbiakban az anyagi bázisunk (10%). Men-
junk ki a suliból (KI, LE) és menjünk el jobbra
a utcán (MEGY JOBBRA). Haladjunk to-
vább (ELŐRE — 11%), mire egy útkereszte-
ződéshez érünk (közben megjelenik a
„ROHADT SZOMJAS VAGY” üzenet). Itt
mehetünk jobbra a beváros beváros felé,
balra a Duna felé, és előre a busz felé. Oké,
menjünk tovább előre: átkelünk az úton...
pontosabban átkelünk az úton: egy ámfoktu-
to halálra gázol. Hopppá — Quest Over. Na jó,
menjünk el a Duna felé. A program közli,
hogy „RETTENTŐEN SZOMJAS
VAGY!!!”. Jól van, kérjünk segítséget (S). A
gép azt mondja, hogy „MOST MÁR
MINDEGGYI (a furcsa effekt a kicsobbanó
nyaladat jelzi)? Mi az, hogy „mindegy”?
Mindjárt megtudjuk: csináljunk bármit
(mondjunk ELŐRE); Quest Over — szomj-
haltál! (Hehehehehehe!!!) Na jó, akkor
JOBBRA (12%). Ez az! Egy zoldségbödét
látunk. Vizsgáljuk meg a bolt (V — 13%) kира-
katát és belsejét. A kirakatban gyümölcsö-
ket, benn pedig zoldségeket és egy nagy do-
bozt látunk. Vizsgáljuk meg (V doboz — 15%)
KOLÁT látunk benne. Oké! BE (16%). Ve-
gyünk egyet (VESZ KOLA — 16%), ISZIK
KOLA — 17%) A gép azt mondja, hogy meg
szomjasak vagyunk. Hát jól! (ISZIK KOLA —
18%), ISZIK KOLA — 19%), majd adjuk oda

az üres üveget (AD ÜVEG ELADÓ — 20%)
az eladónak, ő megköszöni és visszaad 8 forin-
tot. Ki Most mit csináljunk? Kérjünk segítsé-
get (S) „EMLÉKEZZ AZ ÚJSAGRA!”. Mire
gondol? Mi is a prg. címe?
Ha nem tudod, kérdezd meg a programtől.
(KÉRDEZ PROGRAMCÍM PROGRAMO-
ZÓ.) A válasz: „NEWSPAPER QUEST, TE
KIS HÜLYEI!” Kedves. Na jó, keressünk vala-
mi újságot (KERES ÚJSÁG). Ez nem sikerül
— azonban a gép hozzáfűzi, hogy „PRÓ-
BALD MEG EGY ÚJSÁGOSNAL”. Oké,
próbáljuk meg. ELŐRE. Az Irányi utcából
egy kis utca nyílik balra a Március 15. tér felé.
Zébrát nem látunk. Aha! Ha azt mondja
a program, nincs zebra, akkor csak azt is
menjünk át az úton! (MEGY TÚLOLDAL —
21%), mert ha továbbmegyünk, lecsap egy ré-
szeg csóki. Az út túloldalán vagyunk. Lehet
menni balra a duncsi felé, jobbra a Váci utca
felé, és előre a Március 15. tér felé. Na, most
merre menjünk? Kérjünk segítséget (S):
„AZT HISZEM, HOGY A LEGKÖZELEB-
BI ÚJSÁGOS A VÁCI STREETEN VAN.”
Akkor menjünk oda. (JOBBRA — 25%) Egy
péksütle előtt állunk. Természetesen bem-
együnk (BE) és körülnézünk (V). Az egyik
oldalon kifliket, a másik oldalon kenyeret és
páksütéményeket látunk. Akkor hát KÉR-
DEZ ELADÓ (23%). „KISFIAM A KIFLI 4
FT., A KENYÉR 20 FT., A TEJ 22 FT., A PO-
GÁCSA 2 FT. HA NEM VESZEL SEMMIT,
AKKOR HÚZZ INNEN!!!”. Akkor most vá-
sároljunk anyagi bázisunk szerint (8 teljes Ft)
VESZ KIFLI (24%) VESZ POGÁCSA (25%)
VESZ POGÁCSA (27%), majd húzzunk in-
nen, mert a dihos bolt még lecsap. Ki. In-
duljunk el (ELINDUL) és a lábunk Az Irányi-
Váci sarokra vezetél. V. Balra egy újságost
fedezünk fel. BALRA. Az újságosbödét előtt ál-
lunk (V ÚJSÁGOS — 30%) Zárya. Na ...még!
A jó budós ... életbe! Hogy ... a ... anyád!
Huhhh! Kérjünk segítséget (S). „A LEG-
UTOLSÓ ÚJSÁGOST AZ ALULJÁROBÁN
LATTAM” Előre. Balra a M15. teret, jobbra
egy kis utcát, előre az utcán túl az Erzsébet
hidat és egy aluljárót látunk. Ha jobbra aka-
ránk menni, egy vaskötelő megakadályoz, ha
balra, hűsünk felül az ótőser és hazamegy
(mondanom sem kell QUEST OVER), szóval
marad az előre irány. ELŐRE. „ELIN-
DULSZ ELŐRE, ÁT A ZEBRÁN, DE NEM
VESZED ÉSZRE, HOGY EGY 8-AS BUSZ
AZ ERZSÉBET HIDRÓL. LEKANYAROD-
VA PALACSINTÁVA LAPIT. MASKOR
LÉGY ÖVATOSABB! QUEST OVER.
EREDMÉNYED: 30% ERŐNLÉTED: 0%
ELBUKTÁL A KÜLDÉSEDBEN!” Hát ak-
kor legyünk övatosak (ÖVATOSAN ELŐRE —
31%), majd a bēcsi fánkos figyelmen kívül
hagyva sattyognak le a lépcsőn (LE). Lenn
egy újságos standot, és egy részeg ingyendőt
látunk. A csövít inkább ne moleztáljuk, mert
mi húzzuk a rővidebet, foglalkozunk inkább
az újságosstanddal (V STAND — 34%) Ren-
geteg friss újságot látunk. KÉRDEZ ELADÓ
(36%) Nincs egyik se! — mondd. Ó, hogy ...
...! Közben eszünkbe jut a bēcsi fánkos. Oké,
erre számítotunk: ESZIK KIFLI (37%) Men-
jünk oda a részeghez: AD RÉSZEG POGÁ-

CSA (38%) I (39%) Meg se szólal. Belerugas
helyett keresgéljünk a zsebünkben (V ZSEB
— 40%) — egy 50 fillérest találunk. Adjuk
ok az ingyendőnek (AD PÉNZ RÉSZEG)
Erre ő ezt hablatyolja: „KÖSZFÖNYOM FI-
JAM! AZST HISZEM, TUDOM HOGY
MIT KERESER A COVEK ÚJSÁGKKA
MÁN MEKJELEND VALAHOILL
KHMM...” Erre hűz egyet vodkaszegéből és
illuminált állapotba távozik. Áááá... Hol is
van a következő újságos? Áááá, a felszabin (ja,
boes, Ferenciek tere!) Menjünk hát JOBBRA
egyébként ha ELŐRE megyünk fel a lé-
csőn... „HATALMASAT ESEL AZ UTOL-
SÓ LÉPCSŐFOKON ÉS RÓVID ÚTON
EXITALS? QUEST O...” () Gyalogoljunk
tovább. Kiállítotermem, ELŐRE, CASINO,
ELŐRE, BOKROK+BUSZMEGALLÓ, V
ALULJÁRO (41%).
Megkeressük a lejáratot, ami a bokrok túl-
oldalán van és lemegyünk (LE) Egyből kiszűr-
jük az újságosbödét. MEGY ÚJSÁGOS —
NYIT AJTÓ — BE. Egy kis újságospavilon-
ban vagyunk, a padlótól a falig újságotok lá-
tunk. Vizsgáljuk meg a polcokat (V POLC —
44%). „ÚJSÁG, ÚJSÁG HATAN. TŐBB
EZER ÚJSÁG VAN ITT.” Ezzel nem nagyon
jutottunk előre. Akkor most egy gombóc KÉ-
RES ÚJSÁG (45%) következik. „MEGVIZ-
GÁLOD A POLCOKAT: MIKROVILÁG —
nincs; SPV — áá úgysincs; CM — sehol nem
találod; 576 — biztos van a ZSOL TANÓK! COV-
ooo
aaaaaaa megvan!!!! Új szám! Éljen!!!! Efe-
lletti örömeim (kapunk +1 pontot — 46%)
Kérjünk az újságostól egy ková! Kér cov Ú-
SÁGOS (47%) Sót 48%, mert kapjuk meg
egy bonust a képtől (pardon: a géptől), hogy
Komodorvilág helyett azt mondjuk, hogy
„cov”. A válasz: „00000000000000000000000000
00000000... en nem tudok róla (közben báránál-
zóéke fordul), hogy jól énszincés tudásúdszo-
szicsacsákisfiam!” Aha! Ennyi kínlódás után
nem futamodhatunk meg! Tehát MUTAT
COV ELADÓ „0000... (halkán: na... meg!)
... nem is látám!” Tessék, itt van, 123 Ft.
(49%) 0000000000 (Ja! az eladó szépen vigo-
roránk, és izgatottan dörzsöl a tenyerén...) Mondjuk meg neki az árat (MOND ÁR
ELADÓ) „NA JÓL VAN, TENYLEG 74 FT,
ÉS ITT VAN, CSAK MENJ MÁR, SZIA
(közben vadul a szemembe néz... vagy a barát-
néjébe (TESSÉK VIDD, CSAK KOPIJ MÄR
LE!!!!) — ordítja. Na jól van, felülünk aztán
mehetünk... (50%) Ki. További sétálgatás he-
lyett go to home, szóval MEGY BUSZ (51%)
Mire odaérünk, a busz épp indítózik. Rohan-
juk utána — szól a segítség. „LÉLEKSZA-
KADVA UTÁNA ROHANSZ, ÉS MIRE AZ
AJTÓHOZ ÉRSZ, AZ AZ ORROD ELŐTT
BEZÁRÓDIK. HIRTELEZEN FELINDULÁ-
SODBÓL. A FOLDHÖZ CSAPOD A
COMMODORE VILAGOT!” Hopplá! Vaca-
kolás helyett (nagyon fúj a szél!) azonnal ve-
gyük fel a CoV-ot. (FELVESZ COV GYOR-
SAN — 52%) Nézzünk körül. Ezeket látjuk:
Mátyás Pince, Váróbdő, Erzsébet hid, BV
Templom stb. Na jó, ülünk le gyorsan a vár-
teremben (teremben — hajlamos vagyok
enyhe túlzásokra) egy székre, mert az újság

...tíni futás (meg a busz utáni futás) ...jesen lefarasodott bennünket. BE, UL SZÉK (53%) Akkor hát az újság jön — pontosabban (S) egy felirat „A NAGY OLVASÁS KOZBEN FIGYELJ A BUSZRA!”. Tehát: OLVAS COV (kicsit megugrott a %: 60%), FIGYEL BUSZ (61%), OLVAS COV (62%), FIGYEL BUSZ (63%), OLVAS COV (64%), FIGYEL BUSZ (65%). Végre megjött a busz! Tök jó a text-halmaz. Begurul az Ikarusz a megállóba, és kinyitja ajtajait. A nyílásokon párszáz hering ömlik ki, egymást letele tasztítva. Várjuk (66%), míg leszál a nagy tömeg, majd szálljunk fel: úljunk le. (FELSZÁLL BUSZ, UL, OLVAS COV (67%) OLVAS COV — nem tudunk az idegességétől: miért nem indul a busz? Kérjünk segítséget. „SEGITS MAGADON, ISTEN IS MEGSEGÍTI!” Na ... szét a anyád! Hát akkor Várjuk (68%). Végre elindul A busz. Akkor OLVAS COV (69%) Tízpercnyi zötykölődés után egy hangra leszünk figyelmesek: „JEGYEKFT, BÉRLÉTEKET KÉRLEM FELMUTATASRA!” Jaj, né! Mit tegyünk??? Ja persze, kérjünk segítséget! (S) „VAN NEKED EGY TASKÁD IS, NEM?” aha. Akkor „nyissuk” ki a táskát (HÚZ CIPZAR — 70%) és kotorászunk. (KOTORASZ TASKA) Egy csomó könyvet +füzetet, és egy tolltartót találunk. Hát akkor nyissuk ki mondjuk a tolltartót (NYIT TOLLTARTÓ) és vizsgáljuk meg (V TOLLTARTÓ — 71%). Egy bérletet találunk!!!

Mutassuk meg a piától bűzlő nőnek MUTAT BÉRLÉT — 74%) „NA ... MEG, KISKOCSG, PEDIG ÚGY IRÓTTAK VOLNA RÁD ÚGY 600 FT BÍRSÁGOT!” Jól van. Akkor hát OLVAS COV (75%) Lassan elérkezünk lakhelyünk felé. A nagy tömegben szóljunk, hogy nyomják már meg a gombot! (SZÓL EMBER NYOM GOMB — 76%) Aztán kérdezzük meg, hogy leszál-e (KÉRDEZ EMBER — 77%), majd nyomulunk a lépcső felé. Lasan tékez a busz, nyílik az ajtó, KI. Hisz ez egy BUSZ QUEST! Természetesen sikerült egy 2 m átmérőjű töcsába lépni. Neeee! V RUHA: tiszta sár. A képernyőn megjelenik az alábbi üzenet: „NAGYON KELL WC-zned!” Na akkor a kínos dolgok elkerülése végett fussunk be a házba (FUT LAKÓHAZ — 78%). A bejáratnál egy rakás postaládát találunk. Keressük meg a magunkét (KERES POSTALÁDA), majd nyissuk ki (nálnuk kézzel nyílik) NYIT POSTALÁDA (80%) „MIKOZBEN NAGYON KELL VÉCZÉNY, A COVVAL A KEZEDBEN A POSTALÁDA NYITÓKAL LANTYÚJA FELÉ NYÚLSZ. IDEGESEN BEALLÍTOD A NYITÓÁLLÁST ÉS KINYITOD A KIS AJTÓT. A BENNE LEVŐ NAGY CSOMAGTÓL MEGLEPŐDSZ. MEGVIZSGALOD A TE NEVED VAN RAJTA. NEZZÜK CSAK, FELADÓ ASSZONYGYA A ... COM-WARE Kft!!!!!!!!!!!! SZÓVAL SEJTÉSEID BEBIZONYOSODIK: HÁROM HÓNAP! VÁRAKOZÁS UTÁN MEJÖTT AZ ÉVKÖNYV!!!!!! Huh! Wekl! Yikess! Yeah! COOOOOOL! Vhoa (Larry) Hát ez COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL!!! (boos!) (100%) „FELMÉSZ A LAKÁSRA, IDEGESEN KINYITOD A DOORT, FÖLD-HÓZVÁGOD A TASKAD, LEVETED A KABÁTOD, MEGSIMOGATOD A KUTYÁT ÉS KIBONTOD A PAPIRCÁSKÓT. GRÖMMEL TAPASZTALOD, HOGY AZ ÉVKÖNYV VAN BENNE. KORBEFUTSZ A LAKÁSBAN, MEGMOSOD A KEZED ÉS BEROBANNSZ A VÉCÉBE. MIKOZBEN KONNYÍTÉSZ MAGADON, KINYITOD A CSODALATOS PAPIRHAMAZT..... THE END! SIKERREL BEFEJEZTED A KÜLDÉTESEDET — QUEST OVER — CONGRATULATIONS: DICSO HARCOS! JO VOLTAL.....! VARADY TAMÁS, Budapest

...CoVBoy: Az a következtetés kellett levonnom, hogy a TV szerepléseimről készült novellámat követően egyseseken elhatalmasodott a Robert Redford mania. Azt persze nem tudom, valóban csak a véletlen műve-e, hogy a sztory egy része az ANUBIS'S Quest-hez hasonlóan a Ferenciek terén li. annak környékén játszódik, mindenesetre a sok író műve közül azért választottam ki ezt, mert talán a legjobban mutatja be egy CoV olvasó ösz lelkialapotát. Majd referálók az Interplay-néi, hátha érdeklí őket a sztory!...

Forgószinpad

Helló CoVBoy!
Azd írtatok a CoV 19-ben, hogy a Lords of Midnight a kazettás adathordozókra épül, és így az egész egyszerűen van a memóriában. Hoz nekem nagyon magas: nem értem, hogy ez Spectrum van, vagy C=64-en? A kérdés tehát így hangzik: Van-e a Lords of Midnight kazettás Commodore 64-en? És a Doomdark's Revenge? (Egyébként úgy rémlik, hogy láttam már valami Midnightot kazettán, de az lehet, hogy egy félkarú rabló volt...) KOVARI JANOS (COLT), Hatvan CoVBoy: Van! A másik is! A félkarú rablót én a 182-es buszon láttam, a másik keze oltunt egy hölgy táskájában. Ja és ott is majdnem Midnight volt. ...mikor tesz már repülőgépszimulátor a CoV-ban? ADDER OF SERPENT SOFT (MARC) CoVBoy: Ezt már én is kérdeztem a fiúktól, itt az egyik sarkokban pont efferne egy VIRTUALITY-s dolog. ...Melyik jobb — az 1.2-es, vagy az 1.3-as?

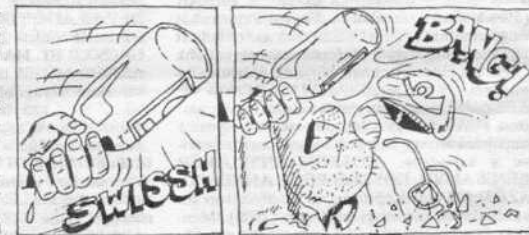
SZABÓ ZSOLT, Budapest

CoVBoy: Az egy hármas azért jobb, mert ha mellette esetleg becsúszik egy egyes, akkor még nem állsz bukásra. Tisztelt Uram! Hatvanéves létemre is meg szoktam venni az újságot... Az On humora utánozhatatlan... Ha nem vagyok indiszkret, mennyi az évi védelme a szerkesztőségben? CoVBoy: Azt hiszem el tetszett téveszteni a házszámot! Évi nevű kolléganőnk nincs, legalábbis én nem tudok róla. Hi Kaóholy! ...A szerkesztőségeteknek jó a fazonja... JENŐS ZOLTÁN, Budapest CoVBoy: VIDAL SASSOON CUT & GO — Csak levágom a hajam és már megyek is! Yo, dear CoVBoy!

PC-n hogy lehet nem .exe, .bak, .com, .bas file-okat futtatni? Pl. .001, .ARJ stb. LÉNÁRD LÁSZLÓ, Budapest CoVBoy: Ez a téma kifogyhatatlan! Majd' mindzen második PC-s zargat engem ilyen problémákkal. Eppen ideje volt már egy ilyen temájú könyvnek kijönni (ld.

borítót). Abban megtalálod a kérdéseidre a választ. Tisztelt Szerkesztőség! C64 tulajdonos vagyok és rendszeresen olvasom a lapjukat! Az 1992/2. számban olvastam egy cikket, melyből azt derült ki, hogy egy előző számban lemez melléklet volt, amin rajta volt a TEST DRIVE III. C64-es verziója. Azt nem tudom, hogy ez hanyadik szám, de ha utána tudnak nézni, és számomra postai utánvétellel elküldenek, nagyon hálás lennék. PÁDÁR SZABOLCS, Erdőkertes CoVBoy: Leveledből egyáltalán nem az derült ki, hogy rendszeres olvasója lenni a lapnak, mert komolyan vetted, amit a CoVBoy postában írtam, már pedig aki a jó öreg CoVBoyt komolyan veszi az meg is érdemli.

Kedves CoVBoy! Egy pár napja elmentem a **** céghez, és vásároltam 40 db. NoName lemezt. Formázáskor kiderült, hogy hibásak. Felhívtam a céget, Ők azt mondták, nem cserélik ki, mert nincs rajtuk a 100% ERROR FREE jelzés, vagyis nem felcnek meg a gyári követelményeknek. A drive-on nem hibás, tehát olyan ez, mint a sorsjegyet, amelynek az egyik oldalán a NEM NYERT szöveg szerepel. KOVÁCS BALÁZS, Budapest CoVBoy: Azt nem írtad meg, milyen NoName lemezről van szó, de DS/DD-re tippelek. Az utóbbi időben megnőtt a NoName lemezek hibaszázaléka, persze ez attól függ, milyen sorozatot fog ki az ember. A boltnak egyébként igaza van. Ezek a lemezek azért lényegesen olcsóbbak a márkásabb társaiknál, mert minőségükért a gyártó nem vállal garanciát. A szerencse forgandó. Soha nem lehet tudni, ki az a szerencsés, akinél mindegyik nyer! Konklúzió: Nem biztos, hogy mindig az olcsóbb áruval jársz jobban!



Ez itt a JENŐS QUEST!
Elegem volt már a tengernyi leveledből. Mi lehet egy postásnak a legvalószínűbb büntetés? Hát az, hogy elkobozzák a táskáját. Itt is mindenki nyer. Én nyerek, mert Jenő kezében egyszerűen kevesebb levél ér el, mint a táskájában. Ő is nyer, mert nem fognak lépten nyomon a fenekébe harapni a kutyak. Ők ugyanis Jenő táskájáról ismerik meg!

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mit kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem voltunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódokat, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódkihasználás módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

Well, well, Larry! It appears you've finally reached the pimp's cultural level.



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

A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan (GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I*, *Leisure Suit Larry II*, *Leisure Suit Larry III*, *Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkozni, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I*, *Police Quest II*, *Police Quest III*, *Space Quest I*, *Space Quest II*, *Space Quest III*, *Space Quest IV*, *King's Quest I*, *King's Quest II*, *King's Quest III*, *King's Quest IV*, *King's Quest V*.

Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játékaik közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2*, *Rules of Engagement*, *Civilization*, *Sim Ant*, *Sim Earth*, *Spellcasting 101*, *Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendel meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postai úton az impresszumban közölteknak megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát nyílt kell a csekken elküldeni.

A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb október 19-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 28-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 29/30-ban közöljük.



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

ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	TDK MF-2DD 3 5" lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Maxell 3 5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Maxell 3 5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Maxell 5 25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Maxell 5 25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft	Fuji 3 5" MF 2D lemez	792,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft	Fuji 5 25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Commodore 1541/III floppy	13.280,- Ft	Fuji 5 25" HD lemez	792,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Profex 3 5" DS/DD lemez	544,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Profex 5 25" DS/DD lemez	312,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Amiga Boot Selector	1.032,- Ft	Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
Amiga Handy Scanner	10.392,- Ft	4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Amiga Midi Interface	2.072,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	6.392,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
2 MB memóriabővítő A500-hoz	11.992,- Ft	Noris MB 10 3 5" lemeztartó	136,- Ft
4 MB memóriabővítő A500-hoz	19.992,- Ft	Noris MB 40 3 5" lemeztartó	552,- Ft
Alfadat 3 5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Noris MB 80 3 5" lemeztartó	792,- Ft
Alfadat 5 25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Noris DB 10 5 25" lemeztartó	136,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Noris DB 50 5 25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris DB 100 5 25" lemeztartó	712,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Quickshot II Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Quickshot II Turbo joystick	792,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Poszterek, játékok	
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	<i>nagy választékban kaphatók!</i>	
Noname 3 5" DS/DD lemez	400,- Ft	Újdonság PC-hez:	
Noname 3 5" DS/HD lemez	640,- Ft	Thunder Board hangkártya	15.120,- Ft
Noname 5 25" DS/DD lemez	216,- Ft	(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)	
Noname 5 25" DS/HD lemez	400,- Ft		

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

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



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

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

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 9-13 óráig

Iroda: 1134 Budapest, Dunyov u. 5

Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	594,— Ft
3 5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.044,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3 5"	810,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft	Sony DS/DD 3 5" (20 db+ kalkulátor)	1.937,— Ft
Genlock-ok	35.000,— Ft-tól	Sony DS/HD 3 5"	1.566,— 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, Plus/4, PC és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft