

64  
AMDICA  
PC \* PLUS-4

# COV

Commodore Világ #18  
IV. évfolyam  
1992/7. szám  
Ára 74,— Ft

## Gateway Corporation

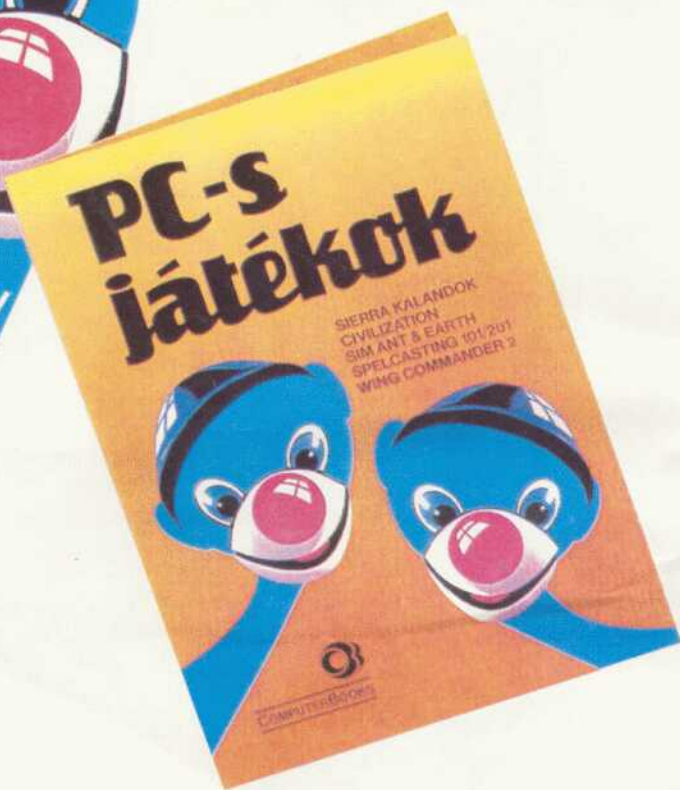
# Soul Crystal



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, 1992/7. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: So What/Equinox demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Bors Gábor

Werner Zsolt

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímnel Bankcím: (ezt a címet felejtsetd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruzt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a pénzüsszeg címzettje rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-

98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsió szakszervezetekben és paviilonokban, valamint kapható a követező üzletekben és áruszabalyokban:

MUT BT. újságos pavilonjai és áruszabalyok, Pécs és környéke.

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

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

C = Márkabol, Bp., IX. Telepy u. 29.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZAMALK), Bp. XI. Szakasits Á. u. 68.

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

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapo 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, Bekéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM, Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk!

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

ISSN 0866-0808

Patria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő két száma összevontan a december 07-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...	2
Előfizetés'93, CoV Évkönyv'92...	3
News (64, Amiga, PC)	4
Another World (64, Amiga, PC)	7
Lords (64)	8
Soul Crystal (64, Amiga, PC)	10
Gateway Corporation (Amiga, PC)	14
Games Center 1992/3. programkatalógus	melléklet
Tökös Mákos	22
Clystron (64, Amiga)	
Poseidon kincse (64, Amiga)	
Adventur	23
Drakula Adventure (64)	
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)	
Szünykereső (64)	
Elsősegély (64, Amiga, PC)	26
Programozástechnika (64)	27
Plus/4 sarok	28
Mindenféle	
Into the Eagle's Nest	
Laser Squad	
Hirdetések	31
CoVboy Posta	34

**FIGYELEM!** Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemez sorsolunk ki azok között, akik hozánk leközőlhető anyagot (leírást, térképet, tippet stb.) küldenek be.

#### 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Bors Gábor, Siófok  
Bózsó Botond, Budapest, XIV.  
Gazda Zoltán, Kaposvár  
Gregorik András, Budapest VII.  
Kalmár Zoltán, Heténygyháza  
Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Magyar Zoltán, Ózd  
Mányoki László, Kaposvár  
Menyhért Barna, Miskolc  
Polgár Péter, Monor  
Rác István, Veszprém

#### A CoV 27-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

ZOMBI (C64), THE SPY WHO LOVED ME (C64)  
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 26-ban megjelent rejtvényre végre-valahára mintegy ezer helyes megfejtés érkezett. Igéretünkhöz híven kisorsolásra kerül 1 db. WALKMAN, valamint az előző két nyereményalap (2 x 5 doboz lemez) is, azaz összesen 15 doboz lemez.

A WALKMAN-t nyerte: Horváth Szabolcs, Óreglak; Gratulálunk a nyereményéhez!

#### Továbbá 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Baranyi Tibor, Szentés  
Domokos Márton, Budapest XIV.  
Fürdős Tamás, Celldömök  
Górász Dávid, Budapest VII.  
Jung György, Debrecen  
Kosztolányi Szabolcs, Szeged  
Lenárt Barnabas, Budapest XIII.  
Miskei Zoltán, Kalocsa  
Nyereményüket postai úton juttatjuk el!

Páricsi Szabolcs, Nagycserkesz  
Soós Ernő, Esztergom  
Szabó Imre, Tárnok  
Szabó Zsolt, Budapest XIV.  
Szeleczky Gábor, Budapest XIX.  
Vida Szabolcs, Veszprém

Az 1992. augusztus 31-ig CoV Évkönyv'92-re előfizetők között szeptember 18-án megtartott sorsoláson 1 db. kétkazettás, hordozható, rádiós magnetofont nyert:

Szeleczky Gábor, Budaörs, Patkó u. 5. X/9. 2040

Gratulálunk! A nyeremény eljuttatásáról már intézkedtünk!

# Épp ez jutott eszünkbe...

Nyárból a télbe! Ez volt a szlogen náunk a HQ-n is szeptember elején. Ilyet még nem látott a világ. Az egyik héten még sült halat lehetett főgni a Balatonból, a következő héten meg olyan hideg lett, hogy a taszkók eltortek a kanyarban. Ez az időjárásváltás azért csinált minket is helyrebillentett, mi mást lehet kisírnai ebben a barátságatlan időben, mint egy új CoV-ot, meg ugye a 92-es Évkönyvet. Az elmúlt alkalommal már jelezgettünk benneteket, hogy a beérkezett levelezési lapokon kitöltött statisztikát figyelembe kívánjuk venni a továbbiakban, nem tudjuk, hogy ez a CoV 28 tartalmában érződik-e, mindenesetre mi próbálunk.

## A statisztika eredménye

A CoV 28 lapzártáiig még kapunk egy adag levelet, és fel is dolgoztuk azokat. Most közzéteszük az eredményt, miért is titkolnánk el, hisz ez a TI véleményeket tükrözi.

**Összesen beérkezett: 3858 levél,** ami kb. harmada az eladott példányszámnak, tehát az egyetlen statisztikai elosztást feltételezve egy mindenki által reális igényt kell tükröznie.

### Megoszlás a géptípusok szerint:

C64: 2340 db (60,7 %)  
Amiga: 450 db (11,6 %)  
PC: 666 db (17,3 %)  
Plus/4: 234 db (6,1 %)  
Egyéb: 72 db (1,8 %)

Nincs számítógépe: 96 db (2,5 %)

Néhányan (elenyésző mértékben) két gépet is bejelöltek (pl. C64, PC), őket az egyéb kérdésekre adott válaszok alapján súlyozva soroltuk be, vagyis mindenki csak egy géptípusnak megfelelően került besorolásra.

Az egyes kérdésekre adott válaszokat géptípusonkénti bontásban, százalékosan határoztuk meg, azaz az adott géptípussal rendelkezők hány százaléka szavazott egy adott kérdésben.

### C64-esek:

**Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?**  
Igen — 87 %  
Nem — 13 %

**Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)**

C64 játékleírások — 22,3 %; Elsőségség — 14,3 %; C64 programozástechnika — 12,8 %; CoVboy Posta — 12,3 %; Adventour — 10,2 %; Stratégiai leírások — 6,1 %; Szimulátor leírások — 4,6 %; News rovat — 4,6 %; C64 felhasználói programleírások — 4,3 %; RPG leírások — 3 %; Hirdetések — 2,8 %; Térképek — 2,3 %; Plus/4 sarak — 1 %; Sport játékleírások — 0,7 %; Demo rovat — 0,5 %; Manager programleírások — 0,5 %; PC-s leírások — 0,25 %

**Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)**

CoVboy Posta — 11,2 %; Hirdetések — 10,5 %; C64 programozástechnika — 7,9 %; Plus/4 sarak — 6,4 %; News rovat — 5,1 %; Adventour rovat — 3,8 %; Hosszú leírások — 3,6 %; RPG téma — 1,8 %; Elsőségség — 1,8 %; Amiga/PC leírások — 1,3 %; Játékleírások — 1 %; Stratégiai programleírások — 0,7 %; Sierra stílusú leírások — 0,5 %; Sport programleírások — 0,25 %; Rajtvény — 0,25 %; Egylikét sem — 0,25 %

### Amigások:

**Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?**  
Igen — 83 %  
Nem — 17 %

**Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)**

Elsőségség — 14,6 %; RPG téma — 13,3 %; Amiga játékleírások — 12 %; Stratégiai leírások — 12 %; Szimulátor leírások — 9,3 %; Amiga felhasználói programleírások — 8 %; CoVboy Posta — 8 %; Kalandjátékok leírásai — 6,5 %; Amiga programozástechnika — 6,5 %; News rovat — 5,3 %; Demo rovat — 4 %; Térképek — 1,3 %; Sport programleírások — 1,3 %; Hirdetések —

1,3 %; Amiga hardware téma — 1,3 %.

**Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)**

C64 programozástechnika — 14,6 %; CoVboy Posta — 13,3 %; RPG téma — 12 %; Plus/4 sarak — 8 %; Hirdetések — 5,3 %; Hosszú leírások — 4 %; News rovat — 2,6 %; Stratégiai programleírások — 1,3 %.

### PC-szek:

**Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?**  
Igen — 80 %  
Nem — 20 %

**Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)**

PC-s játékleírások — 25,2 %; Stratégiai leírások — 13,5 %; CoVboy Posta — 11,7 %; Elsőségség — 9 %; Kalandjátékok leírásai — 9 %; Szimulátor leírások — 7,2 %; News rovat — 7,2 %; PC felhasználói programleírások — 5,4 %; RPG téma — 5,4 %; PC programozástechnika — 5,4 %; Sierra stílusú játékok — 1,8 %; Fantasy téma — 0,9 %; PC elsőségség — 0,9 %.

**Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)**

Plus/4 sarak — 17,1 %; C64 programozástechnika — 15,3 %; CoVboy Posta — 9,9 %; Kalandjátékok leírásai — 6,3 %; RPG leírások — 4,5 %; Hirdetések — 4,5 %; News rovat — 2,7 %; Sportjátékok leírásai — 1,8 %; Manager programleírások — 1,8 %; Hosszú leírások — 1,8 %; Stratégiai programleírások — 0,9 %; Adventour rovat — 0,9 %; C64 elsőségség — 0,9 %.

### Plus/4-esek:

**Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?**  
Igen — 96 %  
Nem — 4 %

**Mely téma terjedelmét növelnéd? (Súlyozott sorrendben)**

Plus/4 sarak — 71,8 %; Plus/4 programozástechnika — 20,5 %; CoVboy Posta — 5,1 %; Plus/4 felhasználói programleírások — 5,1 %; Elsőségség — 5,1 %; Plus/4 hardware téma — 2,5 %; Plus/4 news rovat — 2,5 %.

**Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)**

C64 programozástechnika — 10,2 %; C64 játékleírások — 7,6 %; CoVboy Posta — 5,1 %; News rovat — 5,1 %; Hirdetések — 2,5 %; Kalandjátékok leírásai — 2,5 %.

Az egyéb géptípusnal, valamint géppel egyáltalán nem rendelkezők többsége nem foglalt állást a feltett kérdésekre, így az ő véleményeikről nem készítettünk statisztikát.

### A kiértékelés:

Olvasóink minimális százaléka nincs megelégedve a CoV címlapjával, ók valószínűleg másodlagosan grafikusok, tőlük ezután lehet elvárni, hogy csak ennyi telik tőlünk. A számítógépes grafikák borítón való elhelyezése egyébként osztatlan sikert aratott. Általános vélemény, hogy már csak egy jó LOGO-t kellene a borító tetejére tenni, és akkor pontot lehetne tenni a borító vitézére.

A C64-esek leginkább C64-es játékleírásokat látnának szívesen, valamint az elsőségség rovatát. A C64 programozástechnikánál már megosztották a vélemények, ugyanis a C64-es olvasók mintegy 13 % a férfi, kb. 8 % a podig sem. Ha a szavazásnál azt feltételezzük, hogy a többiek tartózkodtak, akkor úgy illik, hogy megtartsuk ezt a rovatot. A CoVboy posta ügyében is megosztanak a vélemények, kb. hasonló arányban kértek növelni, illetve csökkenteni a postát. Ez egyébként a többi géptípusnál is hasonlóan alakult, így úgy döntöttünk, CoVboy maximum 3 oldalon ronthatja a levegőt, ha esetleg torlódás lenne, úgy lopunk tőle egy oldalt. A kaland, stratégiai és szimulátor programok leírásait lényegesen többen kérték, mint ahányan nem, így a lapunk játékleírásainak megoszlása is ennek

megfelelő lesz — megjegyezzük, hogy akciójátékok leírását senki nem kérte, az marad a Tökös Makosban, ha jut neki hely. Egy néhányan kértek felhasználói leírásokat, demo rovatot is, kiváló alkalom, hogy egy kis reklámot csapjunk a meghíperesztésbe, ponyvaregénynek, a CoV Évkönyv '92-nek. Ebben lesz bőven C64-re felhasználói leírás, és demo rovat is. Az újsg oldalazsára viszont véges, demo rovatot nem kívánunk indítani. Nagyon sokan csökkentenék a hirdetések terjedelmét, csatlakozunk az előttünk szólóhoz, mármint a CoV 27-hez, erről a véleményünk azóta nem változott.

Az Amigások több elsőségséget látnának szívesen, megjegyezzük, hogy az elsőségség összeállításában is figyelembe kívánjuk venni a géptípusok százalékos eloszlását. Itt is az domborodott ki, hogy nagyobb százalékban inkább RPG, stratégiai, szimulátor stb. játékleírásokat látnátok szívesen, kevesebben kérik az Amiga felhasználói programokat, demo rovatot stb. Nekik ugyancsak a CoV Évkönyv '92-t tudjuk ajánlani, Az Amigások nagyon haragudhatnak CoVboy-ra, mert többen vannak, akik szeretnék öt kiebrudalni a CoV-ból, mint amennyien mellette vannak.

A PC-szek természetesen elsősorban PC-s játékleírásokat látnának szívesen, hogy ahogy a Plus/4-esek Plus/4-es leírásokat, az így van rendjén, teljesen természetes, hogy mindenki elsősorban a saját gépe partján áll. A divatos játéktílus a Sierra és az egyéb kalandjátékok, nekik a CoV mellett tudjuk ajánlani a PC-s játékok c. könyvet is, nálunk még mindig megrendelhető! Teljesen egyetelmű, hogy a C64-esek, Amigások, PC-szek a Plus/4 sarak terjedelmét csökkentenék, a Plus/4-esek, Amigások, PC-szek a C64 programozástechnikát felejtették el, a C64-eseknek nem tetszik, hogy egyre több az Amiga/PC-s játékleírás, ez így van rendjén viszont az a CoV mind a négy géptípussal foglalkozik, ezen a problémán nem nagyon tudunk segíteni. Az mindenesetre érdekes volt, hogy sok Plus/4-es csökkentene a 64-es leírások terjedelmét, ugyanakkor manapság a legtöbb Plus/4-es játék C64 átirat. Másik oldalról a C64-esek is csökkentenék a Plus/4 sarak terjedelmét, amikor az ott között infók nagy része nekik is hasznos, főként a kazettásoknak. Kit tud rajtuk elizagolni?

### Milyen leírást látnátok szívesen?

Azt már a múltkor tisztáztuk, hogy mindet, amit kértek felsorolni egyszerűen lehetetlen. Azt viszont elárulhatjuk, hogy a legtöbb mely leírásokat kérték. A C64-esek a legnagyobb számban a *Soul Crystal*, *Lords*, *Battletech*, *Battle Command* és az *Elvira* i. c. játékok leírását kérték. Az első kettő itt található pár oldalal arébb, a másik három meg a CoV Évkönyv '92-ben. Az Amigások az *Elvira* /1/, *Police Quest III*-at, *Pools* of *Darksness* és az *Mc Sherman*-t látnak szívesen a CoV-ban. A *PQ*-l, a PC-s játékok c. könyvben van, az *M4 Sherman*-t legkezelebb, a CoV 29-30-ban közöljük, a többi pedig a CoV Évkönyv '92-ben lesz. A PC-szek legnagyobb számban a *Civilization*, a *Larry V*, a *Police Quest III*, és a *Space Quest IV* leírását kérték. Mind benne van a PC-s játékok c. könyvben. A Plusisok, ki tudja miért a *Spiderman*-t kérték a legtöbb, biztos sűrűn vesznek CoV-ot...

### Mikor lesz már CoV Évkönyv '92?

Ezt a kérdést csak azért tettük fel, hogy megspóroljuk helyetteket, hiszen már elindult a fenti kérdést feltéve, haragos levéladat. Ha jól emlékszünk, a tájékoztatóban egyértelműen leírtuk, hogy október-november táján. Ez egyébként inkább november lesz, mint október!

**Ja, majdnem elfelejtettük! A következő két CoV összevontan jelenik meg december második hetében!**

# A CoV '93 évi előfizetése

Előjáróban szeretnénk megköszönni mindazoknak a bizalmat, akik az 1992. évre előfizették lapunkat. Reméljük, ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb talajra helyezték a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már ellenesítő volt az ezzel kapcsolatos reklamációk száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számot nem kaptak meg, erről viszont már nem mi tehetünk, több ezres nagyságrendű tévételről sajnos a Posta berkein belül is előfordul némi hibaszólások. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoltuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!

Másodsorban szeretnénk elvinni a kedvét mindazoknak, akik halálhírünket keltették, és legzűlésebben a pokolba kívánának bennünket (mert ők is vannak egy páran), továbbra sem óhajunk kipusztulni, ezt bizonyítja az a tény is, hogy immár az V. évfolyamot kezdjük ki taposni! Ha nagyon égne a ház, talán ez a pár sor sem lenne itt a lap tetején...

**IGEN!!!** 1993-ban is rontjuk a levegőt köreitekben, s mazochista (**gy.k. önkínzásban örömet leló személy**) az, aki ettől a megaelvezettől akarja magát megszabadítani! Előfizetőink ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csekkcséket a borítékban, mely a bevezetési díj arra a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaládád kincsét rejtesse. Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban azúttal miért nem helyeztünk el csekket, nagyon egyszerű a válasz. Egyrészt, mert az újságárusnál állandóan kipotyog, és elfelejtéi visszatenni, így tavaly is rengetegen reklámaitokat, hogy hiába keresitek, nem találjátok. Másrészt ez a kártyacsekkekthogykijelöljétekazélszedelhadssad doigot egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik, feltételezhető, hogy egy ilyen csekket ki tud töltetni.

• Kérsz a postán egy rózsaszín postautalványt, mely áll úgyne 3 részből (bal, középső, jobb);

• A bal felső részre beírod a címet  
• A baloldali középre beírod az összeg címzettjét: OTP, Bp. XI. Irinyi J.u.30. 1117 (és nem ott reklamálisz, ha valami gondod van, hanem nálunk! Az OTP csak a pénzünkét kezeli.)

• A jobb oldali szelvényre ugyancsak az OTP címet írod be;  
• A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetett példányokat kéred, nyomtatott betűkkel, és IRÁNYÍTÓ-SZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számítógépen rögzítésre a néved és címed!

• Ugyancsak a középső szelvény hátoldalára, a megjegyzés rovatba beírod az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint azt, hogy CoV '93-as előfizetése. Ha az MNB számot elfelejtetted ráírni, úgy esetleg az OTP levelezget veled, hogy kinek küldted a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsd a pénzt, s ez esetben ne csodálkozz, ha üres marad a postaládád!

• Most már csak az összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak betűvel kell kitölteni.

Az 1993 évi előfizetési díj: 700,- azaz Hét száz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan ismét visszahőkkenhet attól, hogy lábad nyomra sístergő füstcsík formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondolj csak a következőkre:

• Eledd már megint sivár lenne, ha nem biztosítandó magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel!

- Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem fejeget az a veszély sem, hogy a „MEG NINCSEK”, „MEG NINCSEK” után „ELFOGYOTT” lesz a válasz;
- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkulcsos ÁFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az élelmiszerek — egyelőre a 0%-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0%-ot megszüntetik, és lesz belőle 8%, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jönehány Forintot ezentúl állam bécinsnak újabb adó címen kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal feljebb küszni. A CoV 1993-as végeles árát még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizetőinkre nem vonatkoznak;
- Ismét nagyszabású akciózt hirdetünk a csekket meg idén befizetőik között;
- A 700,- Ft egyébként sem olyan sok pénz, ha belegondolsz: kb. 10 liter benzín, 40 db. buszjegy, durván 20 liter tej (esetleg 10 üveg jó kis sör — CoVboy), vagy 9 CoV fér ki belőle;

Srrrrscsssrrrr... (Ez itt a cipód sístergő hangja volt, a posta irányába?) — CoVboy)

...Köszí, hogy már vissza is érkezelt, s mivel a pénzt 1992 december 31. előtt feladta, te is azok sorába tartozol, akik örült sorsolásokon vesznek részt!

• Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavigyék a pénzüket. Ok lehet, hogy megint furcsán fognak a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen CoV-ok boldog tulajdonosai lesznék egész évben;

- Sokan kifogásolták, hogy csak 1 db. nagy nyeremény volt az 1992. évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyelési esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a totót felszeleztük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993. évi előfizetők között 1993. februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolásból azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából „lefelejtik” az irányítószámot (3 napom ráment, amíg az összeset kikeretem!) — CoVboy!

A következő nyeremények kerülnek kisorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kétzetűzés rádió-magnetofon;
- 1 db. 20 K-s DATA-BANK típusú manager kalkulátor (számológép, mely egyben üzenetek, nevek és telefonszámok tárolására, keresésére is alkalmas, 20 karakteres LCD kijelzővel);
- 3 db. WALKMAN (setálómagno);
- 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick;
- 10 doboz FUJII 5.25" HD-s lemez
- 10 db. zsebszámológép;
- 20 előfizetőnknek visszaküldjük az előfizetési díjat

Szóval ennyi! Ha még nem mentél volna a postára, akkor még egy dolgot kell a füledbe sügnünk: 1993-ban már nem csak a leírások beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV megjelenésekor 10 nyeretesnek 1-1 doboz mágneslemezt, hanem az előfizetők között is tartunk ilyen sorsolást. Szerencsés esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy doboz lemezt (persze, csak ha előfizető vagy!) Hé, hova futsz, várj még egy pillanatra!

Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csekk-kitöltési mese kicsit magas, az tőlünk is kérhet csekket, de a feladó és az összeg kitöltése alól ez esetben sem menekülök meg!

A CoV 1993 évi ütemezését a következő számunkban fogjuk ismertetni.

Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta? Nem baj, holnap sem késő...

## Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá? Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékan — bár ez inkább november-észre). 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. Lesznék hosszabb lévelezett leírások (pl. Battletech, Elvira I-II, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párt említsünk), de lesznék rövidbekek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképkel, felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők; C64-re Rockmonitor); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékirás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak befele; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kérték; meg ami még menet közben eszébe jut, a műsorváltóztatás jogát fenntartjuk. Természetesen elő lehet rá fizetni csekkben az impresszumban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv '92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levelet 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. Előfizetőknek kedvezményt adunk: nekik 298,- Ft-ot kell a csekkben elküldeni.

# NEWS

Amiga, PC

Ebben a hónapban úgy látszik nem fognak unatkozni a szerepjátékok kedvelői. A **Silmarils** megjelentette a rég beharangozott **Ishar-t** (**Ishar — Legend of the Fortress**). Ez egy rendkívül szép grafikával megalkotott kalandjáték, amely **Kendoria** fantáziaországában játszódik. A 3D animációk felmérések, a szörnyek ábrázolási megoldásai rendkívül jól sikerültek.

Amiga, PC

Szégyen volna, ha a **Sierra** neve egy-egy Adventure blokkból kimaradna! Megjelent a **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra**. **Roberta Williams** gangster történetének második részéről mit is lehetne írni? Olyan sokat, hogy hamarosan rátok zudítjuk a teljes leírást is!

PC

Hát ez coooool!!! Ismét **Pirates!**, csak most az úrbén. Ki követte volna el ezt, mint az **SSI!** A **Spelljammer** nevet viselő új szerepjátékukban megpróbálták ötvözni a középkor, a jövő, valamint a fantasy világ elemeit. Hát ez sikerült is. Kalózkodásunk során Ettekkel, törpökkel, gnomokkal gyűlik meg a bajunk, miközben a XVII. század kalózhajóinak torzszüleményeivel kell **Elite** típusú küldetéseken részt vennünk a **Spelljammer** galaxisban. Ezután joggal állíthatjuk, hogy a játék stílusát egyértelműen behatárolni. Ez egy olyan kaland, amelyben szimuláljuk a stratégiát!

PC

A kalandok sorának még mindig nincs vége! Az **UBI Soft** egy a szerepjátékok és a stratégiai játékok érdekes keverékével rukkolt elő, nevezetesen a **Spellcraft**-tal, (**Spellcraft — Aspects of Valor**) **Robert** nagy utazó, és idejének nagy részét az emberiség őseinek kutatására fordítja. A **Stonehenge**-i kökeresztelnél azonban érdekes dolog történik vele. Kiderül, hogy az ott egy dimenziókapu, és **Robert** átkerül a Földről, **Valoria** világába, ahol izgalmas kalandok várnak rá...

## Kaland/RPG

!!!64!!!, Amiga, PC

Hónapok hosszú ígérgetése után végre megjelent C64-re is az **ELVIRA II - The Jaws of Cerebus**. Itt van tehát végre, amire olyan sokat vártatok. Amig a 16 bites verziót az **Accolade** dobta piacra, addig a 64-es változatot a **Flair** követte el. A **Mistress of the Dark**-hoz hasonlóan ebben sem fogunk csalódní. A történet egy amerikai horror show-t dolgoz fel (**Cassandra Peterson**). Az első részhez hasonlóan teljesen ikonvezérelt, s a grafikák C64-en is színvonalasra sikerültek. Olyan sokan kérték, hogy az **Elvira I-II-ről** egyszerre közlünk leírást a CoV Évkönyv'92-ben!



(64), (Amiga), PC

Istén tudja mióta háborgattok minket levelekkel, melyben azt kérdezitek: a **Bard's Tale**-nek lesz-e folytatása? Ami késik, az

már itt is van, a **Bard's Tale IV. — Castle of Deception**. A **Skara Brae** városában induló első rész (**Tales of the Unknown**) — ki hinné — már 1985-ben elkészült C64-en. Azóta eltelt egy kis idő, az **Electronic Arts** akkor még fiatal programozója (**Michael Cranford**) is sokat fejlődött. Két évi programozói munka eredményeként most PC-n készült el először a sorozat 4. része, amely már 3D perspektívában játszódik. A játék teljesen ikonvezérelt. A szerző szerint egyébként a játék térképe akkora, hogy ha minden részletet látható nagyságban akarnék szemlélteni, akkor egy kb. 1,5 x 2 méteres papíron fér el. Nem vetették el az **Amiga** és **C64** verzió elkészítését, de erre még idén aligha számíthatunk!

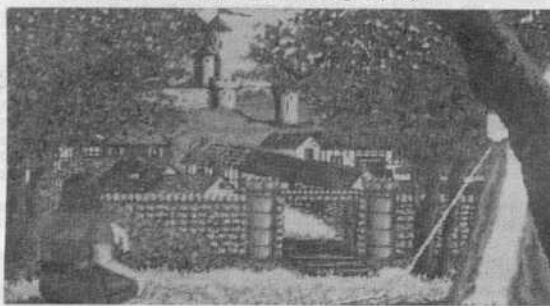
Amiga, PC

Az **SSI**-től már megszokhattuk, hogy minden hónapban meglep bennünket valami újdonsággal. Az **AD&D** rajongók ismét gazdagabbak lesznek egy darabbal. Az **Athas** bolygón, egy új világban játszódó **Dark Sun** a **Dark Queen of Krynn** elemeit tartalmazza leginkább. Csak győzzük ezt is végigjátszani!

Amiga, PC

Akik krónikus **Aragorn**, **Elf** vagy **Hobbit** hiányban szenvednek, azokat az **Interplay** ellátja egy új „Gyűrű-kúrával”, ugyanis megjelent a trilógia második része: **Lord of the Rings 2 — The Two Towers**. Elovasztad már **Tolkien** bácsi könyvét?

## Imhol végre ismét a bárdok meséje! (PC)



## Az SSI sötét napja — Dark Sun (PC)



## Szimuláció

64

A **Code Masters** programozói még mindig kitartanak a „jó öreg” mellett. A foci kedvelőinek lehet csemege a **1st Division Manager**, egy igazi manager játék, melyben taktikát választhatunk, csapatot szelektálhatunk stb.

64

Ugyancsak a **Code Masters** igyekezett a piacra a **SLICKS** című programjával. Szerintünk a **Nigel Mansell GP**, óta ez a legvérmesebb autóverseny szimulátor. Híres nemzetközi pályakon száguldozhatunk, s a játék érdekessége, hogy két játékos móddal

is ellátták.

64

Az **Impulze** is szereti a focit, mert a **Match of the Day** című programjukban egy manager szemüzetből láthatjuk el feladatunkat. Napi feladataink egy naptár mezőiben jelennek meg. A sok variációs lehetőség teszi igazán érdekessé a játékot!

64, Amiga

Már olyan régen találkoztunk jéghekövel gépünkön, a **Zepplin** tett róla, hogy ez a hiányérzetünk megszűnjön. Az **International Ice Hockey** különösebben semmilyen érzékességgel nem szolgál, hacsak nem azzal, hogy egy gól-elemzést is beépítettek.

64!, Amiga

Ha azt mondjuk **Simulondo**, azt mon-

dod **Big Game Fishing**. Most végre 64-en is peázhatunk egy nagyot. Bővebben lásd a CoV 27-ben!

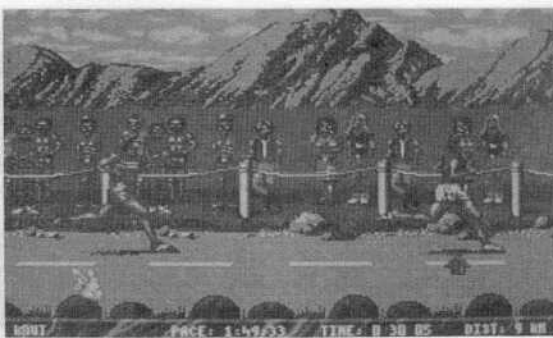
64, Amiga

A **Simulondo** nem csak peázni tud. Az **1000 Miglia Vol 1**. c. programját most C64-en is kiadták. A program a harmincas évek olasz 1000 mérföldes autóversenyét szimulálja, melyet annak idején Brescia és Roma között rendeztek.

Amiga

A foci kedvelői nem unatkoznak. A **Grandslam** egyelőre csak Amigan megjelenő **Liverpool** című programja egy UEFA kupa küzdelmet dolgoz fel, managerelési lehetőség beépítésével. Két játékos módot is kaptunk, és szép a 3D perspektíva is.

HON 9:00		HEEK 1
RP1		
1:00		
RP1		
1:00		
PP1		
3:00		
PP1		
5:00		
PP1		



Kivel is játszunk ma? — Match of the Day (C64)

Marathonba kéne menni... — Int.Sports Challenge (Amiga)

64. Amiga, PC

Alig, hogy vége lett a barcelonai nyári olimpiai játékoknak, az **Empire** már nyomul is az **International Sports Challenge** szimulációjával. A 3D vektorgrafikai megoldások élvezetessé teszik a játékot. Hat sportág között választhatunk (műugrás, úszás, lóugrás, kerekpárverseny, lövészet és végül a maraton). Ez utóbbi versenyen csak az előző öt teljesítése után vehetünk részt. A sportjátékok kedvelői hosszú percekre ismét a képernyőre tapadhatnak.

Ugyancsak a foci kedvelőinek lehet csemege a **Rage Software** által kiadott **Striker**. A 3D pályakép élethű animációt tár elénk. A legforróbb pillanatokat visszajátszhatjuk, taktikát változtathatunk játék közben stb. Egyedül izgalmas meccseket élhetünk át segítségével.

Ezekután már talán unalmasnak tűnhet az a bejelentés, hogy végre megjelent a **Krisalis** új foci szimulációja: a **Graham**

**Taylor's Soccer Challenge**. Az angol ligaküzdelemben vihetjük véghez mindazt, amit a már megjelent **Bundesliga Manager Professional** című programban megtehetünk. A megrögzötteknek ajánljuk.

A **Wing Commander** PC-n aratott sikere buzdíthatják fel az **Origin** programozóit, hogy kiadják ezt a színvonalas akció-szimulátor keveréket Amigán is — igaz egyelőre csak az első részt. Öszintén szólva az a benyomásunk, winchester nem hátrány!

Stratégia

64. Amiga

Mit kezd a bátor halandó egy Cybertank vezetésében? Hát persze, hogy elindul felfedező útjára. *Join* is így tett, ám különös módon váratlan akadályokba ütközött. A **Cintronics** új stratégiája: az **Omega** lehetővé teszi a számunkra különböző támadási módok szimulálását, a fegyverzet, az elektronikus rendszer stb. szabad definiálása befolyásolhatja egy-egy támadás sikerét.

Amiga, PC

Akik tisztá szívükből imádják a **Civilization**-nél egyenrangú stratégiai játékokat,

azoknak ajánljuk az **Impressions** most megjelenő **Caesar**-ját, amely röpké 2000 évvel repít minket vissza a római birodalomba, hogy **Caesar**-t megtestesítve hódítsunk újabb területeket, azokon hozzunk létre településeket, s településeink fejlettségi szintjét folyamatosan emeljük (templomok, csatornák, utcák stb.): így talán elérhetjük, hogy a lakosság ellenünk forduljon, tehát a hatalmunk egyre nagyobb lesz.

Amiga, PC

Régóta ígérték a **Warriors of Reyleine** című stratégia megjelenését, ám az **Impressions** azt csak most nem olyan régen dobta a piacra. Egy fantáziavilágban kell felvennünk a harcot a **Dharak** hordák ellen. A játék érdekessége, hogy for-

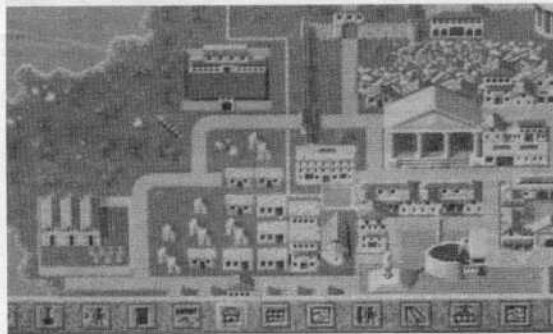
galomba kerül a karaktert szerkesztő **Kit** is, mellyel mi definiálhatunk új karaktereket a játékhöz.

PC

Az **Artech** csapat megalkotta a háború színházát! A **Theatre of War**-ban három háború típusban kell stratégiát kialakítanunk. A **Medieval**-ban gyalogosok, lovasok és katapultosok ellen kell küzdenünk. A **Great War**-ban már ügyük és tankok is részt vesznek a csatában, míg a **Contemporary**-ben repülő és rakéták is rontani fogják esélyeinket. A játék egyelőre csak PC-n jelent meg, és kizárólag Super-VGA-s kártyával élvezhetjük. Ez azt is jelenti, hogy a szerzők törekedtek a lenyűgöző grafikai megjelenítésre.

No megállj Caesar, elloptad a Civilization-omat! (PC)

Függőnyt fel! — Theatre of War (PC)



Arcade

64

Az **Arcade Masters** hatalmas baromsággal lepte meg a nagyérdeműt! A **Cool Croc Twins**-ben a két krokodil testvér: **Punk** és **Funk** kalandját éljük át. Isten tudja hány

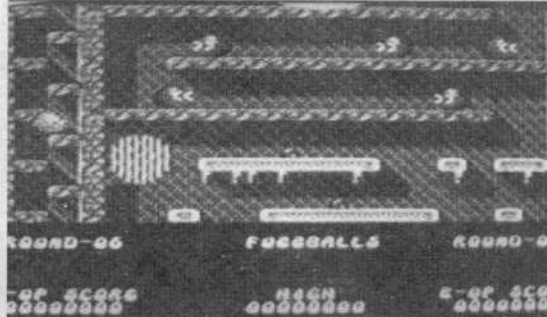
szinten kell elvergődnünk szerelmünkhez, **Daisy**-hez. Pályánként kell teljesíteniünk a feladatot, vagyis hogy a kereten belül elhelyezkedő lámpákat meggyújtjuk, amit úgy érhetünk el, ha háromszor megérintjük őket. Természetesen ellenteleink ebben megpróbálnak megakadályozni. Élvezetes játék, humoros megoldásokkal.

1641. Amiga

A **Last Ninja III**. óta a **System 3** sem sokat hallott magáról. Most megjelent játéka a **Fuzzball** egy akció-kaland keverék. Egy kastélyban kell kóricálnunk 50 szinten. A játékban némileg felelevenednek a **Manic Miner** elemei is. Mint Amiga átirat nem is sikerült olyan rosszul!



Kroki gondok — Cool Croc Twins (C64)



Ennek a focihoz semmi köze! — Fuzzball (C64)

64

Hajdanán 5-6 évvel ezelőtt még érdekesség számba ment egy jó kis hamburger összerakó játékkal kirukkolni C64-en (pl. *Mr. Wimpey, Hamburger* stb.). Nem is értjük, mi az új a **Supersoft** által forgalmazott **Burger Chase**-ben? A jól ismert hamburger-összerakó játék re-designolt változata. Feladatunk az egyes szinteken kavarva lepattantgatni a hamburger egyes alkotórészeit, a zsemlefeleket stb. Szép grafika, gyorsabb animáció, kolbászoló kolbászok, pöffeszkedő tojások. Ennyi. Hááát jobb, ha inkább megtartjuk magunknak a véleményünket...

(64), Amiga

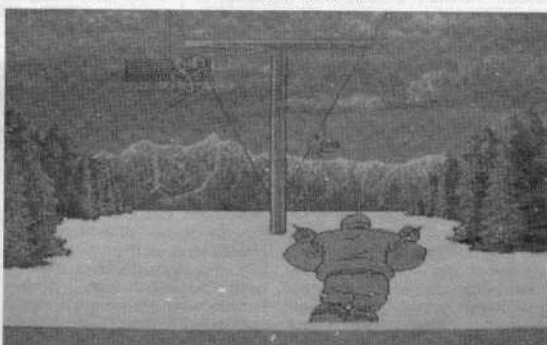
A **Team 17** programozói csoport is ott hagyta már névlegét monitorjainkon. Elég, ha csak az *Alien Breed*-et, vagy a *Project X*-et említjük. Most nagyszabású baromsággal törekednek az akciójátékok között a TOP 10-es listára. A **Superfrog** egy humoros békakaland. Ugró főhősünkkel kell bejárni a tengernyi pályát. A kis békahercegnek meg kell tornie *Margaret*, a boszorkány hatalmát. Ebben persze nem lesz könnyű dolga, ill. dolgunk. A grafikai kivitelezés jól sikerült, ez egyébként is elengedhetetlen követelmény egy **CARTOON** képregény-, film- vagy videójáték feldolgozás esetén!

Amiga, PC

A **Ready Soft** a *Space Ace* és *Space Ace 2* sikereit úgy könyvelte el, hogy nem nagyon fogják visszatámasztani a vásárlók a **Guy Spy — and the Crystals of Armageddon** című alkotásukat sem. Ebben a sztoriban egy nagyhírű kém szeméjében kell elkapnunk a hírhedt gangstert, *Baron Von Max*-et. A dolog nem lesz könnyű, mert a vasútállomástól, a függővasúton keresztül, a hegyoldalon át, Egyiptomtól, Kenyán keresztül egészen Perüg kell üldöznünk őt, míg végül sikerül utolérni és legyőzni. A szép grafika mellett újdonság: még CoVboynak is tetszett!

Barátunk lement békába — Superfrog (Amiga)

Látványos lesiklás — Guy Spy (PC)



## Logikai, egyéb

64

Vajon tudja-e valaki, hogy a *Breakout* stílusú játékok már 1976-ban megjelentek video-játékokon. A **Binary Design** tett róla, hogy a sor ne záruljon le. Leginkább az *Arkanoid 2*-re hasonlít a **Hallax**, mely még szemetebb pályákat és meglepetéseket tartogat.

64

PC-n még ma is kuriózumszámba megy a *Xonix*. Most C64-en egy újabb *Xonix* klónt élvezhetünk. A **Qix**-et is a **Binary Zone** követte el, s természetesen mi is lehetne a játék célja, mint minél nagyobb terület százeléket elfoglalnunk...

64

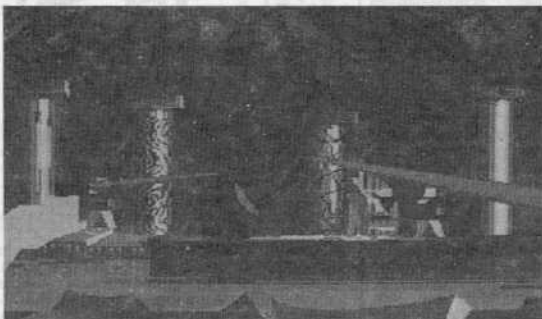
Nicsak! Itt egy újabb *Tetris* klón! A **Binary Zone** most dobta a szelek szárnyára a **Vioris**-t. Ennek a *Tetris*-nek az az érdekessége, hogy két játékos opcióval is ellátták, és természetesen van kazettára is!



(64), Amiga, PC

Az **Ocean** neve is fémjelzett már a szakmában. A **Push Over** című logikai játékukkal most megint nagyot alkottak. Ez a dominójáték egy nagyon érdekes megvalósítása. **Colin Curly** egy komikus figura, aki elvesztette burgonyaszirmait, ám **G.J.Ant** hangyabarátunk segít neki visszaszerzeni. Ehhez azonban sok-sok szinten kell átvégődnie magát, miközben logikai feladatok tömekege vár rá. A kijáratok csak úgy nyílnak, ha az előzetesen összerendezett dominókat úgy döntjük, hogy a „kulcs”-dominó — melyet nem mozdíthatunk — a végén dől el. Egy pálya teljesítéséért token jár. A játék időre megy, de ha lejár, egy token feleződhet a továbbiakhoz. Otletes játék, reméljük, a 64-es változat is mielőbb megjelenjen.





A játék kerettörténetét az introból tudhatjuk meg. Röviden: Vörös hajú főhősünk egy kutató professzor, az egyik éjszakai titkos kísérlete közben műszaki hibák miatt egy másik világba teleportálódik.

Itt lépünk mi be a játékba. Az irányítást nem írom le, aki fél perc alatt nem tapasztalja ki, az meg is érdemi **(Nézzenek oda! Nem lehet mindenki olyan ómen, mint Te! — CoVboy)**. A game egy tóban kezdődik, ide teleportálódtunk. Miközben íróasztalunk maradványai elsüllyednek a fenékre, gyorsan úszunk fel, különben szép halálunk lesz. Kedves világba kerültünk, induljunk el rögtön jobbra. A földön araszolgot „lányeket” rugdosunk le, de vigyázzunk, meg ne harapjanak. Eképpen megtisztítva a pályát, egyszer csak egy kedves fenevaddal találjuk szemben magunkat. Futás vissza! A földön araszolgot ugorjunk a lántra, az elszakad, és mi visszakerülünk a medencéhez. Újbló fussunk egyet, és amikor odaérünk, ahol a fenevaddal találkoztunk, barátokra lelhetünk, akik lelovják a fenevadat, örömmel azonban nem sokáig tart, mi sem úszunk meg egy kábítólézer nélkül.

Kisebb töltőgetés után egy ketrecben találjuk magunkat, mellettünk egy becsületes tekintetű idegen üldögél. Kezdünk el lengeni a ketrecel, mire az leesik az ordibáló őrre. Vegyük fel a fegyverét, és kezdjünk el futni cellatársunk után. Pár ór lelovése után (közben cellatársunk kinyit egy ajtót) a kinyitott ajtón át egy folyósóra érkezünk (remélem, közben mindenki rájött, hogy pisztolyunkból lehet pajzslézer, és lézertombát is kilőni). A lifttel menjünk először fel, itt megcsodálhatjuk a város panorámáját. Vissza a liftbe, le a földszintre. Itt löjük szét a folyósó végén lévő kapcsolót. Gyerünk fel egyet a lifttel, itt egy őrt láthatunk alattunk (akit egyébként lóvá tettünk a kapcsolószekrény szétlövésével, nem nyílik az ajtaja). Az előtűnt lévő falat szétlőve gyorsan menjünk el az őrlőtt.

Az utána következő pályarészre fussunk, itt várjuk meg a társunkat. Miután megjött, menjünk fel és ne ijedjünk meg attól, hogy a közben megjelenő őri aki akar nyírni minket, hanem a társunk által talált nyílásba másszunk bele. A csatornáknak végigarszolva, egy újabb helyszínre érkezünk. Töltsük fel a fegyverünket, a fegy-

vertőlőbe beálva. A három falat löjük ki és tovább. Végre szabadban vagyunk, rögtön le is löhetünk egy őrt (közben láthatjuk, hogy társunk enyhe lövésápor közben menekül). A leszakadt hidnál ne tetovázzunk, ugorjunk le.

Egy sziklaferemre őrtünk, löjük bele egy nagyot a falba. Nini, egy barlangnyílás. Bemenne, egy barlangrendszert bejutunk.

Éssünk le a lyukba, majd a következőbe. Induljunk el jobbra a lezúduló követet kerülgelve. Ha sikerült, már csak pár hüsvő növényt kell kikerülgatnünk, átugrani egy gödröt, egy újabb növényt. Ezután rövid jobbra-futas után egy falhoz érkezünk. Löjük szét. Most pedig vissza mindenen át, viszont a köveknél fölfelé. Egy kiálló sziklaparkányra kerülünk. Várjuk meg, hogy az egy pályával előrébb lévő denevér felbredjen, és elkezdjen röpködni. Amikor bekapta a hüsvő növényt (amelyik a plafonon lóg a cseppkövek között) kezdjük el átugrani cseppkőről cseppkőre. Vigyázzunk, hogy mindig a cseppkő tetejéről ugorjunk, mert esetleg nem bírjuk elkapni a következőt, és leesünk. Az utolsó cseppkőről ismerős helyre jutunk. Itt már jartunk. Ne ijedjünk meg, hogy nem birunk visszamenni, hanem essünk le a bal oldalon, és robantsuk szét a szikla ajtót. Most már csak fel kell jutnunk. Egy nehéz rész következik.

Induljunk el jobbra, a vermetek átugrálva. Amikor odaértünk, ahol a vízfenekek látjuk, álljunk le a pálya bal szélére, és robantsuk szét az oszlopot. Baj van, a víz elkezd beömleni a folyósóra. Futás! Ha jól ugráltunk és eléggé gyorsak voltunk, pont kilőkött minket a víz, és megmenekültünk. Na, miután kifújtuk magunkat, irány jobbra. A fal szétrobbantása után jutunk pár pályát, és átfutunk egy vízese kiszáradt medrén. Ezt csapoltuk meg az előbb. A vízese után lelovunk egy őrt, mehetünk tovább. Pár folyósó múlva a pálya szélén egy őri ki minket. Amikor feleltem, kezdjük el mozgatni a robotkormányt, erre főhősünk megrúgja a nemesebb szervét és lejt minket. Fussunk a pisztolyunkért és egy elegáns gurulás után löjük le. Tovább jobbra, itt csak két őrt kell majd elintéznünk.

Ha kész (pár óra) futás vissza, a lépcsőn föl. Amint fölértünk az új pályára, rögtön tűzeljünk, (béke poraira — az őrnek) láthatjuk, amint a másik elfut. Menjünk utána. Most egy kis cseft fogunk alkalmazni. Álljunk meg, és húzzunk fel egy pajzst az ajtó elé. Most közelítsünk úgy az ajtóhoz, hogy kinyíljon. Az őri elkezd lövöldözni, ezért kellett a pajzs. Amint megjelennek az energiagolyók, menjünk hátra, addig, hogy az ajtó bezáródjon. Az őrt szétcincálják a

visszapattanó energiagolyók, szabad az út. Az ajtó berobbantjuk, jobbra tovább. Töltsük fel a fegyvert, majd a következő pályán löjük le a lámpát. Ehhez kell egy kis szerencse, valamennyit várni kell, hogy pont az őr fejére essen, aki éppen azon a pályán áll. Most fussunk balra egészen addig a pályáig, ahol azt látjuk, hogy felöknek egy foglyot az alattunk lévő folyósóra (ő a régi barátunk). Most segítünk neki megmenekülni. Menjünk vissza oda, ahol az első őrt löttük le. Itt egy csillár lóg le, ezt lelové megmentettük a foglyot.

Most menjünk egyfolytában jobbra, amíg egy medencéhez nem érünk. Most úszkáljunk egyet. Induljunk le balra, a második lyuknál fel. Egy kis levegő, ah! Tovább le, le és jobbra, egy vezetékhez érkezünk. Durr bele, majd vissza a felszínre. Úszunk a jobbrattá, ki a vízből és a következő pályán megtaláljuk a lámpával fejbevert őrhulláját (ha jól céloztunk). Továbbmenve egy újabb lyukhoz érkezünk. Keszüljünk fel, egy vesszőfutásra, most nagyon gyorsnak kell lennünk. Éssünk le, robantsuk ki az ajtót, futás jobbra, addig fussunk, amíg a folyósó végére nem érünk. Itt kezdjük el tűzparajozni az őrökkel, tartsuk addig az állásunkat, amíg meg nem jelenik barátunk segítő keze a plafonról és ha odajutunk, felhú. Fent barátunk szakmányol egy űrhajt, és indulhatunk.

Baj van, az arénába jutottunk, elkezdnek ránk lövöldözni. Kezdjük el össze-vissza nyomkodni a gombokat, addig, amíg meg nem találjuk a kaputit gombját.

Hát igen, jellemző, hogy pont a fürdőbe tudtunk kápatutálni. Nyomas jobbra! A következő pályán szedjük le azt a pár őrt, amely szembejön, és tovább. Nini, itt a barátunk, jön is velünk, de ajj! mi ez a moka? Tezuhanunk! Nincs semmi baj, barátunk megment. Hoppá, mit csinál ez, baj van, egy őrt kezdünk el mászni a falhoz, amin két kar van, miközben megjelen az igazi társunk, és elkezdte futolni az őrt. Rövid bunyó után az őrl elveri a havert, de semmi baj, amint közeledik, húzzuk meg a kart, és az őrl el is felelhetjük. Ne késlekedjünk, gyorsan másszunk visszafelé, a lézerektől ne ijedjünk meg. Ha elég gyorsak voltunk, egy teleport kizsippant minket a tetőre.

Érdeklődő sárkány tekint le ránk, kezdjük el mászni fel, de főhősünk vár, annyira fáradt, hogy felúton elájul. Ekkor megjelen igazi barátunk, és a kezébe vesz. Milyen kedves. Felúton a sárkányra, és elindulunk. The end.

A játék szuper, szép grafika és jó effektek. Aki akar egy jótájszani, és olyan játékok, amit lehet mutogatni barátoknak, ismerősöknek is, mindenképpen szerette meg. Jó szórakozást (és jó idegeket)!

• Labancz József, Vác

(CoVboy: Természetesen ez is azok közé a játékok közé tartozik, amit olyan sokan kértek. Ezúton köszönjük Labancz Józsefnek, hogy elküldte a megoldást, s így közvethettük azt!)

# LORDAS



a **Populous**-ra, egy kicsit, szóval egy Amigához, vagy egy PC-hez szokott jámbor ember ne várja azt a látványt tőle, amihez hozzászokott, ám a jó öreg C64-es képességeihez, és az utóbbi idők programinségéhez képest csak dicsérni tudjuk (**Na most aztán meg-erőtítették magukat!** — CoVboy)

A játékban istent játszunk **Luciferrel** szemben. Mindkettőnknek van 1-1 szolgálk, akik településeket (házakat, várakat...) építenek stb. Célunk **Lucifer** összes létesítményének, végül szolgáljának a megsemmisítése.

Ha beszereztük a játékot, célszerű mindenekeihoz betölteni. Az intró megtekintését követően arról kaphatunk tájékoztatást, hogy már a **Lords II.** is készült, kicsoda káprázatos programbőség... Az intró után választhatunk, hogy melyik éghajlati övben kívánunk isten szerepében tetszelegni (**Ugy imádom, amikor velem foglalkoznak!** — CoVboy).

1. Mérsékelt égöv
2. Sivatagi égöv

Sok különbséget nem fogunk látni a két típus között, talán az utóbbiban kevesebb hegyet és fát bonthatunk le, no meg a grafikában is van némi eltérés.

A kiválasztás a joy mozgásával történhet, **'RETURN'** segítségével indul is a játék!

Ezt követően a program érdeklődik, hogy nincs-e véletlenül egy egerünk (**MOUSE**), ennek hiányában természetesen joystick-kel is kavarhatunk a játékban.

Már csak egy **'SPACE'**-t kell nyomnunk, hogy végre elmehessünk kávé főzni, mert a programozók kevés figyelmet fordítottak egy jó kis gyorsító beépítésére...

...a kávé elfogyasztása után visszaülhetünk gépünk társaságába, talán végzett is a töltégtéssel.

Most meg fogja tőlünk kérdezni a program, hogy milyen néven szólíthat bennünket, ezt egy maximum 8 karakteres névvel definiálhatjuk. Most már tényleg indulhat a játék.

A bal felső sarokban fog megjelenni a gép által összeállított világ térképe. Középen alul he-

lyezkedik el a játéktér. Gyengébbek kedvéért a képernyő többi része csak disztó célzattal került fel. A **Populous**-ban megszokott 3D perspektíva helyett — elsősorban memóriabeli korlátok miatt — itt csak 2D perspektívát élvezhetünk.

A játéktér jobb és bal oldalán ikonokat találunk, mindkét oldalon kilencet. Ezek négyzet alakúak, alapállapotban fekete kerettel jelennek meg. A manna megnyitását, illetve növekedését úgy jelzi a program, hogy az ikonok kerete fehérre vált. Csak azt az ikont tudjuk használni, amelyen már fehér a keret. Az ikonok közül 12 varázslat-ikon, a többi pedig a játék egyéb funkcióit tartozik.

## Az ikonok:

**BAL/1. ikon:** Nem kell kijelölni. Ha



megjelenik rajta a fehér keret, akkor kezdhetünk építeni, vagy bontani. Bontani csak sima terepet vagy hegyet

tudunk, vagyis pl. ha fával van dolgunk, akkor azt először is el kell pusztítanunk, majd ezután folytathatjuk bontási dolgainkat. Természetesen kedvünk szerint bonthatunk/építhetünk településeket is, ha úgy érezzük, hogy feleslegesek/szükség van rájuk. Építeni/bontani csak emberünk közelében tudunk. Néha — minden ok nélkül — eltűnhet az összes manna. A **funkció használat:** tűzgomb+fel és tűzgomb+le;

**BAL/2. ikon:** Ezzel az ikonnal mocsár-



ba sülyeszthetjük az ellenfél mészáoló emberkéjét. Né-hány pont jelképezi, és csak akkor lehet észrevenni, ha tudjuk mit keresünk. Használatá nem sokat ér, legalábbis szerintünk.

**BAL/3. ikon:** Ennek az ikonnak a hasz-



nálatakor a játéktéren egy véletlenszerű helyen RND darabszámú árok keletkezik. Ezekbe bele lehet esni! Ha az ellenfél szolgálja éppen nincs a miénk közelében (amikor ki lehet a földet ásni alatta), ez is megteszi. Szintén nem sokra tudtuk használni.

**BAL/4. ikon:** Ezzel a funkcióval a játéktér közepére jó kis villámokat



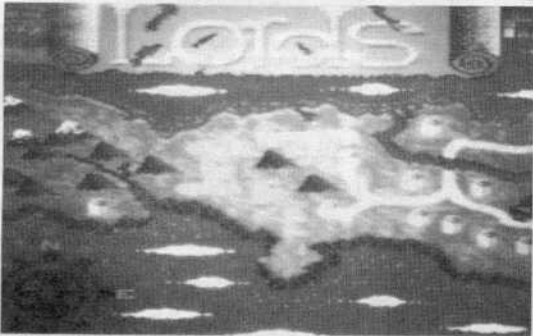
szórhatunk. Előnyös varázslat, mert ezzel tudunk pl. fákat kipusztítani. Erre alkalmas a Bal/8. ikon is, ezért megfelelő manna esetén célszerűbb azt használni!

**BAL/5. ikon:** Nem sokra mentünk vele.



Néhány hónappal ezelőtt hatalmas **Populous**-ozgatás közben hatalmas csatakiáltással esett be az ajtón 0.75 és elordította magát: „Yeah, *ilyet még nem láttatok!* Megjelent C64-re a **Populous!** Csak a nevet változtatták meg...” Hogy, mit? Na ne szórakozz! Drive elő, por le takarít, floppy behelyez, drive kattog, aztán juhuj!

A játék alapjául valóban a **Populous** szolgált, az természetesen már egy másik kérdés, hogy a **Future Art** programozói még koppintani sem tudnak valami tökéletesen. Nyomokban hasonlít



△ Így indul a LORDS... (C64)

BAL/6. Ikon: Csatlakozunk az elöttünk szólóhoz.



BAL/7. Ikon: Földrengés. Ez a leg-hasznosabb varázslat. A vára-  
kon kívül mindent elpusztít az adott területen. A legtöbb ház elpusztul, és árvíz is lehet.



BAL/8. Ikon: Ez a varázslat elpusztítja az összes fát. A fatönnök azonban megmaradnak, azokat még külön le kell bontanunk.



BAL/9. Ikon: Villogó ponttal megmutatja a szolga helyét. Nem varázslat! Kis időre úgy tűnik, hogy lefagyott a program, de rövidesen folytathatjuk a játékot.



JOBB/1. Ikon: Használatokor nagy robajjal hegy (a képernyőn inkább buckára hasonlít) nő ki a földből, miközben ezekre földöntetővé válnak. Egyéb ként ez 1 bontással eltüntethető. Használata sok mannáknba kerül.



JOBB/2. Ikon: Árvíz. Használatokor 8-9 játéktérnyi területet eltöröl a föld színéről egy szökőár. Ez sem rossz varázslat.



JOBB/3. Ikon: ARMAGEDDÓN. Bevetésekor jelentősen megcsappan az ellenfél házainak mennyisége. Felesleges használunk. Ha sok a pazarolni való mannákn van, inkább pár földrengést és szökőárat használjunk.



JOBB/4. Ikon: Játéktér scrollozása balra



JOBB/5. Ikon: Játéktér scrollozása jobbra



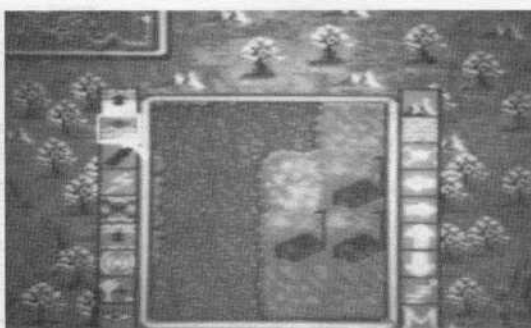
JOBB/6. Ikon: Játéktér scrollozása felfelé



JOBB/7. Ikon: Játéktér scrollozása lefelé



JOBB/8. Ikon: Ez az igazi PAUSE... ZZZ a POPULOUS módjára. 'SPACE' után tovább idegesíthetjük Lucifert.



△ ...s jobb esetben itt végződik! (C64)

JOBB/9. Ikon: Használatokor a LORDS menübe jutunk.



## LORDS menü

Ebből a 'SPACE' segítségével léphetünk ki.

**SAVE HIGHSCORES:** Ha annyi pontot sikerült szereznünk, hogy felkerülünk a listára, a program kegyesen kimentti az új HSC-t a lemezre.

**FINAL RESULTS:** Ez a végső kiértékelés. Csak akkor tudjuk használni, ha véget ér a játék. Ekkor tudhatjuk meg, hogy hány kastélyt, várat, házat tudtunk felépíteni, mennyi földrengéssel, esetleg szökőárral sikerült Lucifer barátunk idegrendszerét megtépáznunk, valamint azt, hogy hány pontot sikerült elérnünk, és mennyi ideig tartott a játék (óra/perc).

**NEW ENVIRONMENT:** Új világot választhatunk. Ha enélkül kezdenénk új játékot, akkor ismét játszhatunk az előző pályán. A programozók csak 20 világot alkottak.

**BEGIN NEW GAME:** Új játékot kezdhetünk.

**TERRAIN EDITOR:** Mi tervezhetünk világot. Nem érdemes szenvedni vele, ha nincs meg a játékhoz a DATA DISC-ünk, mert 1-2 órai szerkesztés után elveszhet az, amit alkottunk.

**GAME STATUS:** A FINAL RESULTS-nak megfelelő adatokat kérhetjük le a játék közben.

**SOUND ON/OFF:** Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. Zenét? Hát ami azt illeti, valami tengermorajlásszerű zaj van, de ezt nem igazán tudtuk zenének azonosítani.

**END GAME:** A legvégén ezt célszerű használnunk (RESET).

**HIGHSCORES:** Az eredmény-lista. Ez nem mentődik ki a lemezre. A kimentést a SAVE HIGHSCORES segítségével van lehetőségünk végrehajtani.

**A legfontosabb tereptárgyak:**

**Vizesvödörök:** A legérdekesebb az, hogy beleléphetünk, de jobb ha inkább lebotnjuk ezeket. Mi is kitalálhatunk per sze ilyeneket.

**Hegyek:** Nagyon jó, hogy vannak, mert van mit lebotnani. Természetesen mi is építhetünk ilyeneket.

**Víz:** Nem lehet rálépni, de feltöltöhetjük.

**Fák:** Mint már volt szó róla, előbb le kell rombolni ezeket fatönnké, majd lebotnhatjuk őket.

**Romok:** No comment. Pár gerenda, házfalak stb.

## A játékról

A játék indulásakor a szolgák a bal, illetve a jobb felső sarokból indulnak. Össze-vissza császárkálnak, néha lepakolnak egy-egy házat. A ház hovatartozása a házak mellett kiütött zászto alapján állapítható meg: fehér, fekete. A házak úgy kerülhetnek egyre magasabb rangba, hogy minél több szabad terepet hozunk létre körülöttük. Ha elérték a kastély szintet, akkor már nem lebotnathatók, és az ellenfél is csak árvízzel törölheti el.

A játék elején máskéző emberként előtt szépen kezdünk építgetni, bontogatni, mannákn mennyisége szépen nőni fog.

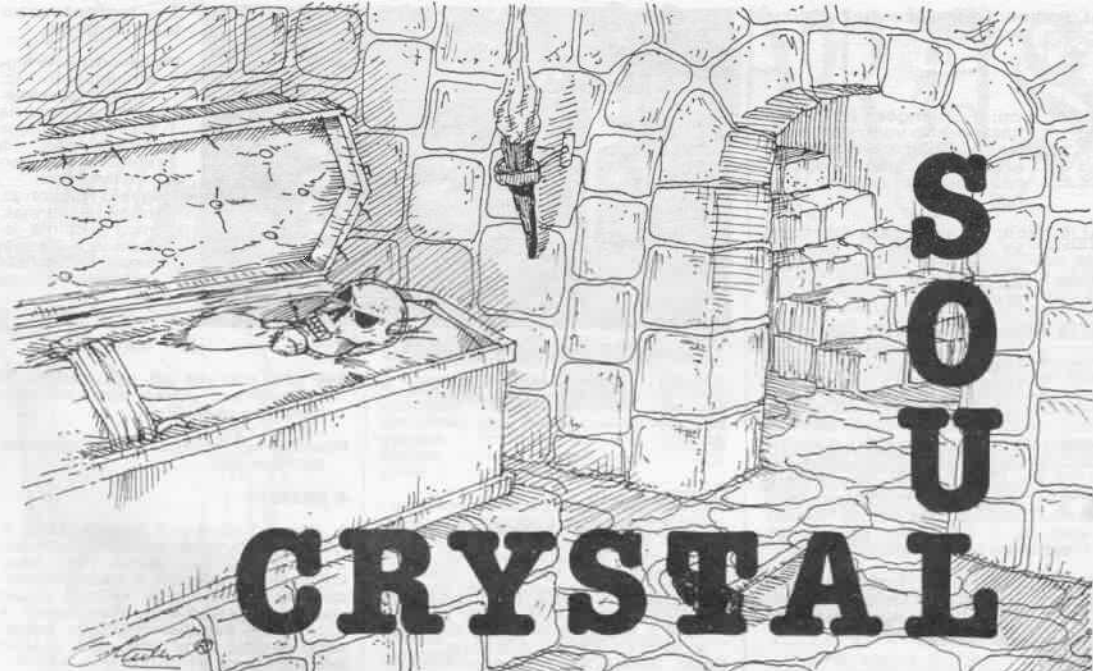
A **Populous**-szal ellentétben itt a leghatásosabb varázslat a földrengés (**En is addig ráztam szegény 64-est, míg a képernyőről minden el nem tűnt! — CoVboy**). Ez a kastélyok lerombolására nem alkalmas.

Ha egy csattanásszerű hangot hallunk, nézzünk körül a térképen (...**vagy a vilányóránál — CoVboy**), mert Lucifer elindított egy máskéző emberkét terjeszkedési céllal. Ha van elég mannákn, végezzünk vele, mert temérdek sok házat, várat hozhat létre.

Pár földrengés, majd a kastélyok eltüntetése végett néhány szökőár, és már nyertünk is!

A grafika jó közepesnek minősíthető, bár véleményünk szerint több településformát találunk, mint a **Populous**-ban. A hanghatások még elviselhetőek, de az ide-oda animáló emberkék rendkívül csúnyára sikerültek. A stratégiai játékok kedvelőinek hasznos időtöltést ígér ez a játék, pár napig mindenki elszórakozhat vele, mielőtt leformattálja a lemezt.

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



Az elmúlt hetek levéltermése bizonyítani hivatott azt a tényt, hogy C64-re egyre több a német nyelvű (Szerintem úgy jobban hangzik, hogy dojsul csaholó — CoVboy) játék, s ezekkel kevesen boldogulnak. Ezek sorába tartozik a Starbyte által forgalomba hozott **SOUL CRYSTAL** is.

Mint előző számunk bevezetőjében már említettük, szeretnénk a visszaküldött levelezőlapokon megjelölt kéréseiknek eleget tenni. Ezt azért említjük, mert a C64-es olvasótábor 90 %-a kérte ennek a játéknak a leírását, tehát bizonyára sokaknak nagy öröme fog szolgálni ez a pár oldal.

Ugyanakkor a játék megjelenésénél Amigára, sőt a napokban megérkezett a PC-s verzió is, úgyhogy 3 legyet ütünk egy csapásra...

A szerzők — az **AVANTGARDISTIC ARTS** — már 1989-ben elkezdtek írni a játékot, ez a gyorsaság nem ment a játék rovására, nyugodtan kijelenthetjük, hogy C64-en az utóbbi idők legszebben kivitelezett kalandjátéka (talán nem túlzás ha a kaland előtagot el is hagyjuk). C64-en 6 kemény lemezoldalt elfoglal, de ezt kárpótolja a színvonalas játék, no persze ha tudunk is vele játszani (én pl. már a németben eljutottam arra a szintre, hogy ismerek ilyen szavakat: sparhelt, kukmál, zihérásztú, cüg, svarc, meg lyesamik, de a programban ilyen szavakkal nem futottam össze — CoVboy). Egyébként mindazoknak, akik még nem látták a játékot, elmondhatjuk, hogy itt nem kell bepötyögni semmit, minden szó (legyen az ige, tárgy stb) egy listából, clickeléssel választható ki.

Szóval az elején mindenképpen nézzük meg az intrót, nem bánjuk meg. Ezt C64-en a **RUN/STOP**-pal szakíthatjuk meg. Ja és még valami, a C64 verziójánál, amikor töltés közben megjelenik a 3,5" lemez képe (a la Amiga), akkor fordítsuk meg a lemezt, és ne lemezt cseréljünk.

Egyébként is intelligens a 64-es változat lemezkezelő rendszere, mert a 6 lemezoldalból mindig csak a megfelelő fogadja el lemezkerés esetén!

A sztori kezdete: **DAVE** egy fiatal srác, aki nek már tele van a... khm. szóval a hőcípője, hogy a mutt, meg a láb állandóan beleázol az életébe. Megelégeli a dolgot, és közli felmenőjével, hogy neki ebből elég volt, s elmegy egyedül nyaralni. A mutt és a fátj ennek nem igazán örülnek, de nincs más választásuk, el kell fogadni. **DAVE** nem kisakolás már, így eleragadik. **DAVE** elutazik, majd egy fogadóban (INN) száll meg. Miután kipakolta cuccait, elindul, hogy fedeztesse a környéket. Itt kapcsolódunk be a játékba...

Mielőtt fejest ugranánk a játékba, a vezérlésről kellene szólnunk egy kicsit: az irányítást végrehajtó ígékét négy csoportra osztották, ezek mellett még találunk másik három csoportot is külön funkciókkal a képernyő alján.

## 1. GEGENSTAND

- **NIMM** — Egy tárgy felvételére nyílik lehetőségünk a tárgyjegyzékből. Azt a tárgyat tudjuk felvenni, ami már megjelenik a tárgyjegyzékben. A tárgyak az egyes helyszíneknek megfelelően automatikusan a tárgyjegyzékbe kerülnek, persze ettől van eltérő eset is. Tanács: lehetőleg temetőkapunál mellőzzük!
- **VERLIERE** — Az előzővel ellentétes parancs. Túl sok értelmet nem találtuk, mivel a tárgyak száma nincs korlátozva.
- **BETRACHTE** — Megvizsgálhatunk a segítségével valamit, igen szórakoztató dolog, hogy némely alkalommal csak egyszer hajlandó elmondani a dolgokat.
- **INVENTAR** — Kijelentézi a nálunk lévő tárgyakat. Ha nem férne ki egyszerre, akkor csak azt közli, hogy sok van belőle...



▲ Bizalomgerjesztő nyitás (C64)

- ZERSTÖRE** — Tönkreteszünk valamit. (Vegre egy értelmes parancs — CoVboy) Túl sok lehetőségünk nem adódik, hogy használjuk. (A játék elején van egy DAVE nevű objektum, ezt célszerű mindjárt tönkretenni! HI-HII — CoVboy)
- **WENDE** — Megfelelné az angol verzióban a USE parancsnak (Ez vicces! Ha lenne angol verzió! — CoVboy). Ha valamilyen dolog véghezviteléhez nem találunk megfelelő igét, akkor ezzel is próbálkozhatunk, ám a legtöbbször a program az „Also gut! Schwann...” kezdetű szöveggel válaszol, ami azt próbálja az értesünk adni, hogy valami marhaságot igyekszünk elkövetni...

## 2. AKTION

- **DRÜCKE** — Megnyomunk valamit. Ezt fogjuk használni a legkevésbé (De kár! CoVboy).
- **ZIEHE** — Meghúzzunk valamit. Születésnap nem lesz a játékban, így csak egyet fogjuk használni...
- **SPRICH** — Beszélünk valakivel. Gyakran többször is használunk kell egymás után.
- **GIB** — Átadunk egy tárgyat valakinek. Erre sem sűrűn lesz szükségünk.
- **HILF** — Segítünk valakinek. Hasonlóan, mint a ZIEHE-nél...
- **WARTE** — Várakozunk egy lépést. Noha egy helyen úgy éreztük, van értelme a használatának, mégis úgy gondoljuk, egyszerűbb, ha más lépünk!

## 3. MANIPULIEREN

- **ÖFFNE** — Kinyitunk valamit, de ez nem csak ajtó lehet! (Sórt nem találm! — CoVboy)
- **SCHLIESSE** — Az előző ellentét-párja. Nem nagyon fogjuk használni.
- **VERRIEGLE** — Zár bezárása — kulccsal ajánlott.
- **ENTRIEGLE** — Zár kinyitása - szintén kulccsal.
- **BEFESTIGE** — Összekötünk két objektumot. Egyszer lesz rá szükség.
- **BEWEGE** — Elmozdítunk valamit. Alkalmas lehet titkos ajtók keresésére.

## 4. UMGEBUNG

- **SCHAU** — Visszakérhetjük a helyszín leírását.
- **AUSGÄNGE** — A kijáratokat kérhetjük le.
- **BETTRITT** — Belépünk valahova.
- **VERLASSE** — Elhagyunk valamit (pl. csónakot).
- **GRABE** — Ásunk. A játékban két helyen kell használnunk, ebből egyszer találmunk is valamit.

## 5. SPIEL

- **PUNKTE** — A játékban elért pontszámunkat tekinthetjük meg. A C64-es verzió ebben a kérdésben érdekes dolgokat mutatott. A végén van 3 cselekedet, melyek összértéke kb. 2500 pont. A játékot gyakran teljesíteni lehet 3-4000 ponttal is, úgy hogy ezután a ponttáblázatba kb. 6000 ponttal iratkozunk fel. Egyéltelmű nem?
- **LÖSUNG** — Megoldást jelent. Lehet próbálkozni...
- **ÜBER S.C.** — Infókat kapunk a játékról.
- **CREDITS** — Erre nem jöttünk rá...
- **NEUSTART** — Ujrakezdés.
- **SPIELEND** - A játék befejezése.

## 6. DISK

- **SPEICHERN** — Játékállást menthetünk.
- **LADEN** — Játékállást tölthetünk.
- **INSTALLIEREN** — Save disket készíthetünk (Ja, hogy C64-re neked is hibás törésed van, hogy Akkor ne csodálkozz azon, ha ez nem fog sikerülni! — CoVboy).

## 7. SPEZIAL

- **KURZTEXT** — Ha aktív, akkor csak az ismeretlen helysinek leírását kérhetjük le. Célszerű használnunk, mert a 4-5 oldalas szövegektől gyorsan gutaütést kaphatunk!
- **AUSFÜRLICH** — Az előzővel ellentétben itt mindig megkapjuk a helysinek leírását.
- **MUSIK** — Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. A zene még C64-en is élvezhető (csak 4-5 perc múlva megy az ember idegeire — CoVboy).
- **SIDMODUS** — C64-en a zene hozzáigazítása a hangchipez.

Akkor talán mégis fejest ugorhatunk...

## I.rész - DISK B / SIDE 1.

Már megint csak kapkodunk! Majdnem elfelejtettük, hogy a menüpontoktól jobbra találjuk a négy égtájak megfelelő nyilakat. Ha valamelyikre ráclikélünk, abba az irányba körölcünk tovább. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban a négy égtájat a magyar rövidítésének megfelelően fogjuk jelölni. Tessék csak annak megfelelően címkelgetni (É, NY, D, K) Az utasítás és tárgylista mezőjében található információt pedig az ugyancsak a menük mellett található fel és lefelé mutató nyílra való klikkkel léptethetjük fel és le.

Az elején már emondtuk, hogy egy fogadóba érkezünk. (Mondjuk ezt a kép alapján elég nehéz megállapítani! — CoVboy) Illelene bejelentkezünk a hotelportáznál, menjünk tehát a recepcióhoz (NY, É). Jó szokásunk szerint megvizsgáljuk az asztalt (BETRACHTTE TRESSEN), hátha elfelejtette a portás levenni az előzőleg otthagytott borralvált. Pénzt ugyan nem találunk, csak prospektust, amit fel is vehetünk, el is olvashatjuk, de ha akarjuk, tönkre is tehetjük. Az asztalon van még csengő is, jaj de jó, nyomjuk meg. Nothing happens. Mi a fenét Nyomjuk meg még kétszer, erre hajlandó végre előkerülni a portás (PORTIER) is. Ha nem így lenne, csengessünk még egy párat. Biztos SOUL CRYSTAL-ozott a szobá-

jában, azért nem hallotta az első csengetést (KLINGEL). A portással csevegvegtünk egy kicsit, intelligens ember végre hajlandó odaadni végre a szobakulcsot is (ZIMMERSCHLUSSEL). Ha a portás megjelent, beszélni kell vele (SPRICH), hogy a kulcs bent legyen a tárgylistában! Ha már itt vagyunk, ráérünk még felmenni a szobába. Észak felé találjuk az ebédlőt, körülnézhetünk, és beszélhetünk az öreggel is (DORFBEWÖHNER). A kajálda megvan, aggodalomra semmi ok, nezzük meg, hol is fogunk aludni. A szobánk elé (D, NY) körölcünk, és kinyitjuk az ajtót (ENTRIEGLE ZIMMERTUR MIT ZIMMERSCHLUSSEL, ÖFFNE ZIMMERTUR). Mit alunk itt, mint egy faszent, menjünk be (D)! Nézzünk körül. Nyár lévén tombol a 38 fokos hőség, jobb, ha mindjárt fel is vesszük a furdógyatónkat (BADEHOSE) (Szép dolog, mondhatom! Amikor bejöttem a szobába, sehol nem volt ez az atkozott BADEHOSE a tárgylistában, aztán kiderült, hogy a STUHL-t kell megvizsgálni CoVboy). Most tegyük le mindent (a szobakulcsot és a gatyót azt azért ne), majd vegyük fel magunkra a furdógyatót (WENDE BADEHOSE AUF DAVE AN), és távozzunk a szobából (É). Azt, hogy a tárgylistában szereplő dolgok közül mi van nálunk, a tárgylistában szereplő nevek mellett zárójeles megjegyzés tudatja velünk, így ellenőrizhetjük, valóban csak ez a két tárgy van-e nálunk a távozáskor? Ne felejtsek el kulcsra zárnai az ajtót, nehogy meglepetésben legyen részünk! Menjünk keletre (K), dobjuk le a kulcsot a portásnak, majd irány a tó (D, K, K, É és ismét É). Ha csak a gatyó van nálunk, akkor a program írói megengedik, hogy még egy kicsit játszunk, ergo nem fulladunk meg. Ha kifuródtunk magunkat, távozzunk (NY, É), és megcsoválhatjuk a vízestést. Ezt nem lehet kihagyni, menjünk alá (BETTRITT WASSERFALL). Lássunk csodát ez egy időáigaut volt, és átkerültünk a múltba...

...Menjünk el az erdei tisztásra (K, É), ahol segedelemre szorul egy egyszerű (Mi az, egy mutáns tehén? — CoVboy) Segítsünk neki, mire ő megajándékoz bennünket egy kristálygömbbel. Most menjünk nyugatra (NY) és már vége is az első résznek.

## II.rész (Te is tudad a kódot?)

A továbbiakban is csak akkor jegyezzük meg zárójelben a lényegesebb német szavakat, ha azt fontosnak találjuk, egyébránt a listából ki lehet némi topregés után következtetni, hogy kiről, vagy miről van szó. Indulásképpen menjünk nyugatra

(NY), majd tájékozódjunk, mivel van dolgunk, vizsgáljuk meg a talajt (ERDLOCH), és olvassuk el a üzenetet (BETRACHTTE NOTIZ). Ez egy igen rosszul sikerült poén a szerzőktől (egyébként ez jellemző az egész játékra is: a poénok fele még csak hagyján, a másik fele viszont kimondottan idegesítő). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY), ahol találkozzunk az ork-kölyökkel. Jobb ha odaadjuk neki a kristálygömböt (KRISTALLKUGEL), s ezt megháláljal.



△ Viesés előttem, viesés utánam... (C64)

Háiból elvisszük a szüleit. Kiváló alkalom, hogy körünézzünk. Ha lehet, az orkmamával nem kezdünk el flörtölni, mert ez az orkapa nem veszi jó néven. Az asztalon pipa van, amelyről kiderül, hogy marihuánát tömtek bele. Ha kedvünk tamedna főfekelni egyet, az orkapa tess róla, hogy bevégezzük a játékok. 5 lépés után viszont az orkama véletlenül átkavar a kölyök, mire zúrvárat támad, és az alkalom kihasználva gyorsan felvehetjük a pipát (PFEIFE). Az edzett ifjúságért mozgalom jegyében egy kis gyalogtúra következik (E, K, É, NY, NY). Egy ház előtt állunk, mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Az ajtót megpróbálhatjuk kinyitni (PI. PAJSCHERREL — CoVboy), de ez nem fog sikerülni, inkább kopogjunk (DRUCKE (!) TUR). Meg fog jelenni Mylgar, aki megígéri nekünk, hogy kapunk szállást és munkát is tőle, ha aláírunk egy szerződést vele. Ez elég hosszú kezdődik, s a folytatás sem jobb: kitaláljuk, hogy a szerződést a vérünkkel írjuk alá, majd az is kiderül (BETRACHTETE VERTRAG), hogy nem is tudjuk mi áll a szerződésben! Más viszont nem tehetünk, mint hogy aláírjuk, mert egyébként sovány reményünk sem marad arra, hogy a játékbán továbbjussunk. Tehát WENDE MESSER AUF DAVE AN, WENDE BLUT AUF VERTRAG AN. Adjuk oda neki a szerződést. Mi a manó? Nem történik semmi. Ja, hogy a kést is adjuk vissza? Ezután mehetünk a házába. Itt vizsgálódhatunk, mindenkinek ajánljuk a kandalló megvizsgálását is (BETRACHTETE KAMIN), érdekes jelenet, amint Mylgar csúnya szemeket meresztget ránk (Jeno tekintetét véltém fedezni benne! — CoVboy). Fáraasztó volt a nap, térjünk hát nyugovóra (D. WENDE DAVE AUF BED AN). Éjszaka feiradunk egy furcsa hangra, je ez olyan, mintha kő csuszna követ (És még erre mondják, hogy kő követ nem marad? — CoVboy). Menjünk északra (É) és beszéljünk Mylgaral. Adni fog egy csomó tárgyat. Jól tesszük, ha felvesszük ezeket, a ruhákat pedig célszerű fel is ötteni (FELLSTIEFEL, BAUMWOLLHEMD, HOSE, WENDE ... AUF DAVE AN), majd hagyjuk el a házat észak felé (É). Ha elballagunk keletre háromszor (K, K, K), visszaérünk a 2. rész kiindulóhelyéhez. Itt látunk egy méhkast (BIENENSTOCK), amit megvizsgálva a program igen tudományosan megállapítást tesz, ugyanis tájékoztat minket arról, hogy a méheknek fullánkjuk van. Nofene. Hát akkor füstöljük ki őket (WENDE PFEIFE AUF BIENENSTOCK AN). Még a program is meg fogja csodálni, hogy milyen 'fúrásán' repülnek a méhek? Na vajon miért?! A változatosság kedvéért ismét megvizsgálhatjuk a méhkast, és felvehetjük a mézet (HONIG). Menjünk innen nyugatra (NY), majd északra (É). Egy szakadékhöz értünk, melyet áthidal egy farönk. Az átjutással megpróbálkozhattunk, de biztos egy csigaezred caplatott át rajta az előbb, mert feném-csuszik. Csigáinkat viszont bekenhetjük egy picit mezzel (WENDE HONIG AUF FELLSTIEFEL AN), majd kavarjunk észak felé (É). Ha átértünk, irány nyugat, és észak (NY, É). Az ezüst kísértése ne kerítsen minket hatalmába, csak az érmelet vegyük fel. Nyugatra találunk egy lapátot (SCHAUFEL). Menjünk a falu közepére (K, D, K, D, NY). Innen pedig északra, majd nyugatra (É, NY). Találunk egy „kalandorbolt”-ot, melyben minden felszerelés kapható, csak most kifogyott a legtöbb a raktárból. Kutyaszán meg van, adjuk oda az eladónak az ezüstérméinket (SILBERMÜNZEN), mire az eladó közli, hogy ezért

a bagórt szuper minőséget nem tud produkálni, de azért valamit kapunk, csak el kell menni érte északnyugatra (NY, É). Rendkívül érdekes megjegyezték a program abbéli cselekedetünkhöz, ha mi próbálnánk meg a szánt húzni: közli, hogy a kutyák lusták, és fellepednek a szánra. Ezért inkább mi ülünk rá a szánra (BETRITT HUNDESCHLITTEN), és huzattassunk északra (É). A program egy kicsit unalmas novellát közöl arról, hogy farkasok jelentek meg és felzabálták a kutyáinkat (nagyon éhesek lehettek, mert a szán is eltűnt). Ha északra (É) megyünk, egy szakadékos állja utunkat — lehetőleg ne kecmergünk bele. Nyugatra (NY) van egy jégpalota. Nem engednek be minket, előtt tehát az ideje, hogy megigyük az italt (WENDE ELIXIER AUF DAVE AN), majd rögtön utána északra távozzunk (É). A palotába bejutva beszéljünk Firan-nal, aki azt mondja, hogy ő kész a halálra. Segítsünk neki (HILF), erre a program megdicsér bennünket, de egyből nem történik. Próbáljunk vele még beszélni párszor, végül megújja, ad egy jégkulcsot, és kitesz minket a szánok helyszínre. Ezúttal nem kutyá, hanem borzszándék találunk. Szálljunk be (BETRITT DACHSCHLITTEN), majd huzattassunk dél felé (D), szálljunk ki (VERLASSE), és menjünk a szakadéktulodátra (D, K, K, D, K, É, É). Ezután keletre megyünk (K), majd be a kolostorba (É). Az obedióben körül nézve találunk patkánymérget (talán ezért olyan kihalt ez a kolostor...), az északra (É) lévő kamrában pedig egy kardot. A karddal menjünk a bányába (D, D, NY, NY, É), és ezüstözzük meg a kardot (WENDE KURZSCHWERT AUF SILBER AN). Most már mehetünk a temetőkapuhoz (D, K, K, É, NY). Természetesen mi nyithat egy temetőkaput? Na mi? Hát persze, hogy a jégkulcs! Menjünk a temetőben északra (É), ahol áshatunk. Más, hasonlóan értekes leletek mellett találunk egy kezecskét, amely kinyitja a középső ujjal udvozli a kedves játékos (Hm. Valamelyik ösköri CoV postájában mintha lett volna már valami hasonló! Hol a copyrightom? — CoVboy). Menjünk északra (É), és vizsgálódjunk, majd mártuk bele a kardot a szenteltvízbe (WENDE KURZSCHWERT AUF WEIHWASSERBEZKEN AN). Ha ez is megvolt, menjünk le. Az itt talált sarkózt (GRABPLATTE) megvizsgálva kapunk egy imát, amely lelkünk megnyugtására szolgál (... végül is elég nagy bunkóság a szerzőktől, mert egészen mássa szolgál...). Menjünk fel, majd imádkozzunk az ottár előtt (WENDE GEBET AUF ALTAR AN — mit ne mondjunk, ez elég érdekes módja az imádkozásnak!). Erre meg fog jelenni Jack barát szelleme (SPRICH MIT JACK'S GEIST), aki el fogja mondani, hogy Firan testvérét, Richard-ot megölték, és hogy a teste itt van, a feje pedig egy elhagyott bányában lett elásva. Hm. Ez véletlen? Menjünk oda (D, D, K, D, NY, NY, É, NY), és ássunk rendületlenül. A program örömmel fogja közölni, hogy megtaláltuk a király fejét. Sajnos mutatni nem mutatja, pedig milyen szép látvány lenne... Menjünk vissza a temetőbe (K, D, K, É, NY, É). Ezúttal nyugatra (NY) megyünk. A felénk sentenkedő árnyal nem törődjünk, menjünk északra (É), nyissuk ki a szarkofagot, és tegyük a csontváza a fejét (BEFESTIGE ... MIT SILUETT). A király teste összefog a fejével, majd hirtelen eltűnik. Kopogtat valaki a hátunkon — a szellem megjelent mögöttünk (még jó, hogy nem ütött fejbe). Beszéljünk vele párszor, mire nagy nehezen kapunk tőle egy varázsajtot nyitó imát (olyat, mint Mylgar házában), ez persze nem elég

erős ahhoz, hogy a vízessét lezáró varázst semlegesítsen. Ugyhogy menjünk délre (D). Na már megint itt van a kedves kis árny, aki másodállásban farkasember, Nyirjuk ki: (ÖL FARKASEMBER, ja bocsánat ez nem Rákai stuff, szóval ZERSTÖRE, vagy WENDE KURZSCHWERT AUF WERWOLF AN — ez csak akkor fog sikerülni, ha előzőleg ezüstöztük és szenteltvízbe mártottuk a kardot, máskülönben barátságunk nem lesz gondja a vacsora beszerzésével). A farkasember ekkor átalakul egy fiatal nővé, majd érintésre elporlad. (Ez a legújabb fogamzástató szer? — CoVboy) Megtudjuk, hogy a farkasember megsebzett minket, sebekből zöld vér szivárog, a seb egyre csak nő, és előbb utóbb mi is farkasemberek leszünk. Hát ez coooool!

Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor Mylgar ajtja nyitva van. Menjünk is oda (K, D, K, D, NY, D, D, NY, NY, D), majd tovább délre (D), és korábbi — nem a legkorábbi — hálólhelyiségünkben találjuk magukat. Főhősünk közben erősen morcolgatja szemöldökét — talán mégis csak le kellett volna csapni azt a nyavalyás Firan-t. Jó ötlet, de könyörgök, akkor hogy fogjuk elhagyni a jégpalotát? Az ajtó nyissuk ki a varázseleget (WENDE ZAUBERSPRUCH AUF WESTTÜR AN). Menjünk innen nyugatra (NY). Vizsgáljunk meg mindent, és nyissuk ki a fiókokat (SCHUBLADE). Itt egy csomagra lelünk, melyben egy laborkulcs lapul. Induljunk vissza a kandallóhoz (K, É). Ha megvizsgáljuk a kandallót, arra a következőtészetre jutunk, hogy valami nem stimmel. Mozdítsuk el (BEWEGE KAMIN), és az itt található lejáraton menjünk le. A labort most még hagyjuk, a szobába menjünk be. Az ágyban egy amulettet találunk, amit azon nyomban magunkra is ölthetünk. Most már visszamehetünk a labor elé, nyissuk be (ÖFFNRE TUR, É). Mylgar nem örül nekünk (ha sokat szorakoznánk vele, akkor belénk dök egy jó kis injekció!). Kapóra jön a polc, döntünk a nyakába (ZERSTÖRE REAGIEREN), a keletkező robbanástól elszáll, de nem puttyad ki. Menjünk innen ki (D), és csukjuk is be az ajtót. Ekkor az ajtó mögött egy hatalmas robbanás zajlik le, amit az ajtó sem bír ki, és nyakunkba szakad az egész ház, ami azért ki, mert vajmi kevés az esélye annak, hogy valaki kiás bennünket (hősnünk meg is jegyzi véleményét a dologról). Azért kapunk egy kis vigasztalást is: Mylgar-t valószínűleg képtelenség levakarni a falról... A labort tehát jobban le kellene zárni (VERRIEGLE LABORTÜR MIT LABORSCHLUSSEL). Nagyszerű! Menjünk a kezdőhelyszínre (fel, É, K, K, K). Most végre mehetünk északra (É), és ezzel vége is a második résznek.

### III.rész

Indulásképpen menjünk délre (D) — ezt a lépést érdemes szemügyre vennünk! Töltöztetjük is vissza az előző állást... Menjünk inkább keletre (K). Itt egy kis birkózást fogunk folytatni az amulettünkkel, majd eldobhatjuk; ha fel akarjuk újra venni, akkor elnyeli a föld. Menjünk kétszer északra (É, É). Itt a mocsártó, melynek partján egy csónak van — nem kell nagy fantáziához, hogy kitaláljuk, hogyan lehet megfulladni nélküli átjutni a tölts partra (BETRITT BOOT, É). Itt a táblán azt olvashatjuk, hogy nyugatra teljes menni, tehát arra megyünk (NY). Jaj! Sajnos elnyelt a futchomok... Talán mégis észak (É) a jó irány. Innen mehetünk nyugatra (NY). Most ne menjünk délre



### △ Így jár, aki málnaszörpbe dugja a fejét! (PC)

(gondoljuk nem kell kommentálni, hogy mi van ott?)... Északra két bonus helyszínt találunk — akinek sürgős elhaláloznivalója lenne, az menjen arra. Marad tehát a nyugati irány (NY), ja és a követ (RIEGELSTEIN) se felejtjük el felvenni (KI követ és mit követ? — CoVboy)! Itt van az öreg remete. Beszéljünk vele párszor. Mond egy pár hasznos infót, végül a program megállapítja, hogy a remete már kissé (nagyon) hülye. Menjünk vissza (K, K, majd E): A kastély előtt vizsgálódjunk, majd menjünk északra (E), és maris láthatjuk hősünket, ahogy ott fekszik felnyársalva — nyakunkba pottyant a rács, ahogy ráleptünk a platformra, kénytelenek leszünk hősünket feloldozni (WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM AN). Miután a rács leesett (OFFNE FALLGITTER), és most irány észak (E). Mivel a kapu zárva van, menjünk a kapusházba, ahol megtaláljuk a kapuculcsot. Menjünk vissza a kapuhoz. Nyissuk ki a kulccsal — természetesen sikerül beletörn, de azért ki tudjuk nyitni. Menjünk északra (E) — a program egy hosszú monológgal untat bennünket, melynek a végén megjegyzi, hogy a DESIGN-t a programban valószínűleg szentimentális öregemberek hozták össze — esetleg remeték... (hát ez tényleg jó poén volt) Vége is a III. résznek.

### IV. rész

Ebben a részben természetesen azzal kezdünk, hogy a kapu bezárul mögöttünk. Menjünk a kertbe (NY), innen pedig az istállóba (E). A kalandort megvizsgálva egy cédulát találunk fontos infóval. A ládával nem tudunk mit kezdeni (össze lehet pl. törni). Menjünk inkább a földalatti barlangokba (D, K, le, le). Északra találunk egy tervrajtot (egy szót sem értünk belőle), és egy parfümöt (ezt a program minden tiltakozása ellenére öntsük magunkra — WENDE PARFUM AUF DAVE AN). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY). Itt egy Cu-Sath nevű állat őrzi a nyugatra vezető folyosót (szerintünk egy hagyományos kardfogú tigris) (Szerintem meg a kusét az olyan mint a haló-kocsi, csak éppen ébren van! — CoVboy). Ha a parfümöt magunkra öntöttük, akkor át fog engedni. A trónteremben találunk egy palástot. Ezt öltjük magunkra (WENDE PURPURMANTEL AUF DAVE AN). Ezután menjünk a tóhoz (K, D, D), majd innen nyugatra (NY). Az öreg hanyattesik a palásttól, ha beszélünk vele, akkor odaadja a csónak kulcsát. Mehetünk vissza a tópartra, és szálljunk be a csónakba (BETRITT KAHN). Nyissuk ki a lakatot (ENTRIEGLE KAHN MIT BOOT

és evezünk át (K). Zárjuk le a csónakot (különben elúszik), és lépünk ki a szárazra (VERLASSE KAHN). Dél felé a házban egy vasculk található (D, EISENSCHLÜSSEL). (És félegykor? CoVboy). Most menjünk vissza a tópartra az előbb ismertetett módon, és innen menjünk fel a kastélyba (E, K, itt majd később lesz dolgunk E, fel, fel, E). A fogadóteremben vagyunk. Menjünk északra (E), nyugatra (NY): bejutunk a lépcsőházba.

Itt először menjünk fel, majd vizsgáljuk meg az eget, ezután pedig a teiheladat. Szegény Dave-n érdekes szörzet nő, és üvölt egy-kettőt, majd visszakapjuk az irányítást. Menjünk északra (E). Az asztalon találunk egy könyvet, ezt el kellene olvasni. Most menjünk az alagsorba (D, le, le). Először menjünk keletre (K). Itt nagyon érdekes dolgok vannak, de foglalkozunk a szoborral inkább (BEWEGE KRIEGERSTATUE), és szépen eltelepőtölünk. A szobában van egy kulcs (KEYS SCHLÜSSEL), és nyitja a rácsot (GITTERTUR). A kis nyílás (SLOT) majd később lesz érdekes. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk délre (D). Nézzünk körül: az infók értelmezésére majd később rájövünk (általában túlzottan is később). Nyissuk ki az acélajtót a vasculcsai, majd irány kelet és észak (K, E). Ismét az elágazáshoz értünk, mehetünk északra (E). Az itteni ajtó állítólag nyitva van... Azért egészen nincs: találmunk rajta egy kilincset, amelyet lenyomva nem nyílik ki az ajtó, hanem megnyílik a föld alattunk. Ha megvizsgáljuk a kilincset, akkor azt látjuk, hogy az alsó része vastagabb. Ha nem nyomjuk le, hanem húzzuk („DON'T PUSH IT — PULL IT!” — emlékszel?) (ZIEHE AN TÜRKLINKE), akkor az ajtó balesetmentesen kinyílik. Mehetünk északra (E). A könyvespolcot egyelőre hagyjuk békén (Még úgy sincs rajta a CoV Évkönyv'92 — CoVboy), menjünk előbb nyugatra (NY). Ez Zargon hálószobája. Az ágyát átkutatva találunk egy bőrszényt (LEDER SAUCHEN), amiben egy papír van. A papíron egy kombinációt találunk! Nagyszerű, most már csak a szétét kell megtalálni hozzá! Kétszer menjünk keletre (K, K), és meg is találjuk — nyissuk is ki (WENDE CODENUMMER AUF TRESOR AN). Kedves ösmerős — a Mylgor féle szerződés. Na, ezt most szétszedjük, hogy megszabaduljunk a lelkünk. Meg is szabadul — csak sajnos a fejtűntől is (GAME OVER). Mégis jobb lesz ezt az incidenst mellőzni. Menjünk nyugatra (NY), és vizsgáljuk meg a könyvszekrényt (BÜCHERWAND). Mesteri logikával kitalálhatjuk, hogy BEWEGE BÜCHERWAND. Mehetünk is északra (E). Az itteni helyszínen néhány pontért vizsgálódhatunk — a levél elolvásakora a program közli, hogy nem érti, hová tűnt a szerződés — háaát épp most vettük fel... A nyugatra lévő szobában (NY) van Zargon varázstűze, ami nem forró, hanem jéghideg. A szenteltviztartóban egy csipetnyi szenteltviz van. Öntsük rá a tűzre — ez ugyan nagyon jó ötlet, de később esetleg meglepő lesz, hogy nem tudunk kimenni a várból! Otlogatás előtt tehát WENDE

VERTRAG AUF PURPURFEUER AN, majd ezután WENDE WEIHWASSER AUF PURPURFEUER AN. Menjünk keletre (K), innen keletre (K) van Zargon, de egyelőre hagyjuk békén. Folytassuk a kastély felderítését a felső szinttel (D, D, D, fel, K, E).

A konyhába jutunk, ahol nyúzsógnak a hullák. Itt található az étel is (lehet enni belőle — 20 pontért, de itt semmi hasznos nincs, tehát irány nyugat (NY). Itt egy szelet fehére kenyert találunk, meg egy csomó patkányt. A teendő elég nyilvánvaló: WENDE RATTENGIFT AUF WEIBBROTSCHEIBE AN, GIB WEIBBROTSCHEIBE AN RATTEN. Ezután mehetünk tovább. Északra (E) a konyhakertet találjuk, ahol 5 pontért sikerül megtudjunk, hogy a fővek (KRAUTEN) varázslati összetevők. Menjünk délre, majd nyugatra (D, NY), és a kamrába jutunk, ahol körülnézhetünk. Menjünk le. Lám hordók, hát végre megtaláltuk, amiért ennyit szenvedtünk! Vagy mégsem? Nyissuk ki az egyik hordót (OFFNE FAB). Sajnos üres, viszont egy átjárót lelünk mögötte. Menjünk át nyugatra (NY), majd északra (E). Itt hősünk nyavalyogni fog egy sort, hogy megint hullákra sikerült bukkannia. Csakjuk be a koporsókat (SCHLIEBE SÄRGE), majd teleportáljunk Zargon-hoz (BETRITT DRUGENFUß). Brutális emberek esetleg megpróbálhatják kinyírni Zargon-t — no effekt. Ha a kristályt akarjuk összetörni, akkor visszatelepőtölünk. Döntsük fel tehát az üstöt (ZERSTÖRE KESSEL), ezután törjük össze a kristályt. Zargon látványos pirománia közepette eltűnik — csak a koronája és a jogája marad utána. A koronával nemigen tudtunk mit kezdeni (Én például Becherovkát szoktam rajta venni — CoVboy) — logikus lenne, ha egy kis szenteltvízzel el lehetne küldeni egy másik világba, de az sajnos elfogyott, mint a tegnapi Népszabadság. Magunkkal se vigyük, mert minden lépésre 10 pontot lenyúz a vérel megszerzett összpontszámunkból — a jogára viszont szükségünk lesz. Menjünk a SLOT-os szobába (NY, D, D, D, D, NY, E), és nyissuk ki a jogaral (WENDE SCEPTER AUF SLOT AN). Hát ez nagyszerű! Sikerült kinyitni a kastély kapuját. Menjünk el (D, K, E, fel, K, D, D), de még ne menjünk ki, hanem keressük meg a metró km. szóval a földalatti forrást (le, le, D). Vizsgálódjunk egy kicsit, és — mivel már a hordónál sem tudtuk szomjunktak oltani — igyunk egy kicsit a vízből. DAVE szépen leszörzelenedik — a fertőzésnek vége. Most már tényleg kimehetünk (E, fel, fel, D).

És ismét a jól megszokott kis életünkbe csöppenünk... THE END... CONGRATULATIONS... meg minden!

Mint az eddiegiekből már kiderülhetett, a program egyetlen nagy hibája — legalábbis a hazai általános műveltség, és nyelvtudás tükrében —, hogy német nyelvből. A cég egyelőre nem igaz angol vezértől, ami elég szomorú, nem valószínű, hogy sok bátor vállalkozó próbálkozzon az átírással, figyelembe véve azt a tényit is, hogy a szövegek terjedelme mintegy 320 kbyte (még C64-en is)!

Összességében ettől függetlenül nem rossz kis kalandot alkottak a szerzők, bátran ajánlhatjuk mindenkinek, senki nem fog benne csalódni. Ja, a cég már dolgozik a játék folytatására, a SOUL CRYSTAL 2. 1993 egyik szencziójának ígérkezik. Kíváncsian várjuk...

# Gateway Corporation



Akiknek már volt szerencsájuk elolvasni a **PC-s játékok** című könyvben található **SPELLCASTING 101** és **SPELLCASTING 201** játékleírást, azok bizonyára már alig várják a folytatást... Nos a **Legend Entertainment** ismét bizonyított. Legújabb alkotásuk igaz nem az **S101/201** folytatása, de nem sok hiányzik ahhoz, hogy **S301**-nek tituláljuk. A játék menükezelését az **S101/201**-ből vették át, s a sztori is legalább annyira debil, mint az előzőek (Talan nem véletlen, hogy engem sem lehetett levakarni a monitorról, amíg áramszünet nem lett... — CoVboy). Ezt a programot az emeli az eddigiek fölé, hogy még fantasztikusabb a grafikája (PC-n VGA színeket használ, és néhány SVGA kártyát is kezel 800\*600\*16-os módban) — legutóbb csak az **S101** idején lehetett ennyire áradozni a grafikai színvonalról...

A játék alapötlete (mint ahogy azt Copyright-ként a program állandóan hangsúlyozza is) **Frederik Pohl: Ajjáró** című könyvéből származik. Ez a könyv magyarul is megjelent, bár nem terjesztették széles körben (lásd: **Galaktika Barátj Kör**).

## Az Intro és a kezdetek...

„2077-ben járunk. A Vénusz a Föld túlnépesedése miatt potenciális letelepedési célpont a már majdnem teljesen lakhatatlan Földdel szemben.

Nevéhez nem egészen híven az a bolygó nem egy paradicsom. A felfedezőknél, majd az újukat követő letelepedőknél először is alkalmazkodniuk kell a 900 C°-os hőmérséklethez és a 94 atmoszféris felszíni nyomáshoz.

A bolygónak emiatt inkább a belsejét vették volna birtokba az emberek, amennyiben nem találják ott egy régi civilizáció nyomait, és ami a fontosabb, a technikáját. A bolygó keresztül-kasul volt szöve mesterséges alagutakkal.

Az időközben teljesen elfűnt, 500.000 éves civilizáció a Földet uraló 20 billió lakó reménye lett, amikor a technikai vívmányokat is megtalálták.

Egy — a felfedezőről, **Sylvester Macklin**-ről elnevezett — csatombán bukkantak rá az első űrhajóra.

A felfedező: **Macklin** mégsem jelentette azonnal az ügyet, hanem inkább beszélt, és maga lépett a lettek mezejére — piszkálta a kapcsolókat, stb... Nem kellett hozzá sok kurázsiz, hogy az indítógombot megtalálja: a motorok feldübörögtek, és mielőtt a hajó felszállt, elfűnt. Egy olyan helyen materializálódott újra, amit manapság **Tau-féle** 'űrnek hívunk.

Amikor az űrhajó visszalépett a Normál űrbe, **Macklin** meglepve tapasztalta, hogy még mindig a mi Naprendszerünkben van; és még meglepőbb élménye volt az, hogy egy kompiert dokk-rendszerben dokkolódott be, ami a **Merkúr** és a **Vénusz** között keringett. Az űrhajó bedokkolt, és **Macklin** kiszállt körülnézni.

**Vissza** már nem tudott szállni, közben egyre éhesebb és szomjasabb lett. Elhatározta, hogy ha már úgysem mehet vissza, jelzi az emberiségnek, hol van: kifundálta, hogyan kell a hajó üzemanyag-tartályait felrobbantani. Erre a **NASA** már felhívta, és nem hagyta a dolgot feltérképezetlenül.

A **NASA** könyvoly, amikor a **Heechee** űrállomáshoz ért, száznál is több működőképes,

a fénysebességnél gyorsabb sebesség elérésére képes hajót lelt. Ez az **ÁTJÁRO** lett az emberiség kijárata az ismeretlen világok felé...

A földi kormányok felismerték, hogy bajt okozna, ha egyetlen állam felügyelné az **ÁTJÁRO**-t, ezért egy független multinacionális céget, a **GATEWAY ENTERPRISE**-t bízták meg a lehetőség hasznosításával.

A fénysebesség feletti űrjárgányok manapság már kísérleti célokat szolgálnak: önként jelentkezők másháznál velük ide-oda az űrben, hátha felfedeznek valami érdemlegeset. Mostanság a tudósok a hajók irányítási rendszerének belső tartályait még mindig nem ismerik, így előre nem állapítható meg, hol landol az űrhajó — felettébb kellemetlen helyen is végélőzhet érhet...

Ezek a kiruccanások igen veszélyesek. A felfedezők 15 százaléka egyáltalán nem tér vissza, 80 százaléku semmit sem talál, csak a maradék 5 százalék küldetése bizony eredményesnek — és belőlük lesznek a milliósok.

2101 December 23-án mi nyerjük a lokális lottó-főnyereményt: egy 238575 dollár értékű jegyet az **ÁTJÁRO**-ra, tíz napra, amivel megfoghatjuk az isten lábát...

2102 Május 17-én meg is érkezünk az állomásra...

Rögvest a szobánkban találjuk magunkat. A falon a házteléfono villog, ezzel is jelezve, sürgős üzenete van számunkra. Kapcsoljuk bel (Egyszerűen csak **LOOK TV COMSET**, miután **TAKE DEBIT CARD**-dal felszedtük az azonosítási kártyánkat)



## A legfontosabb üzenetek

### HECTOR GOMEZ:

Figyelem, a Heechee hajó kezelésének ismertetése minden nap 15 órakor van a T20-as teremben, a Tanya szinten. Kérjük, hozd magaddal a DataMan-t!

### THOM SELDRIDGE:

Heiló, golyó! En lennék a te konzulensed. Ugorj be egy itárra a Blue Hell Bar-ba: minden este ott vagyok, pont nyolckor.

### TERRI NELSON:

En volnék az állomás bemutatója, és a 'hid' az esetleges személyekhez. Bármikor felhívhatok.

Ez a három legfontosabb személy, akikhez legelőször szerencsénk lesz.

A főbban lenlünk egy némileg humoros kiállítás könyvet is (amit aztán persze becserelehetünk a Corporation office-ban (a Dog-szintin) — READ BOOK — egy DATAMAN-ra): >Open the drawer; >Take book

Ezek után kimehetünk a szobából, és mivel a fent említett office pont innen nyílik, NW-re, lépünk ki be! Odabent adjuk oda a nőnek a könyvet, és cserébe meg is kapjuk a személyi adatbankunkat, a DATAMAN-t (>Give book to the receptionist)

## Az előadás és utána...

Hamarosan itt a három óra, menjünk is a T20-as terembe! >Southeast; >North; >Down; és ott be a terembe: >West; >Wait until 15:00

A prof az előadásán mindenkit meglel egy két kitűzővel: szemben az eddigi fehérrel, ez már némi jogot biztosít a ropkodásra. Ezenkívül szó esik a Dataman hasznosságáról is.

Az előadás után már semmi dolgnak egészen este nyolcig, ezért már most felmehegünk a bárba (persze meglátogathatjuk a parkot a csavarhúzóért, majd a fegyverszobát a pisztolyért stb...)

>Out; >Up; >South; (Heecheetown) >East; (Blue Hell Bar) >Sit; >Wait until 20:00

Thom Selldridge meg is érkezik, és leül mellénk. Először a két fontosabb szintről beszél az állomáson, (Dog és Tanya), majd várakozó álláspontra helyezkedik (Thom looks at you expectantly). Ne késlekedjünk, vegyünk neki egy italt, hátha ezzel is elősegítjük karrierünk alakulását (Nemes csalekedet, ezt magammal szemben is be fogom vezetni! — CoVboy): >Buy Thom Selldridge a drink

Ekkor már komolyabb dolgokat fog megemlíteni: Kétféle felderítő van: a két (ez a sima lehetőség, nevezhetjük öngyilkosoknak is) és a zöld kitűzős (ez már jobb, teljesen szabadon száguldozhatnak ide-oda). A zöld vehetnek részt az Orion programban, ahol minden felfedezés azonnal fantasztikus pénzjutalommal jár.

Elmondja: Terri Neilson, a konzulensünk, esténként gyakran benéz ide a bárba (22:00-kor), és ő az a megfelelő személy, akinek el lehet intézni a zöld kitűzőhöz való jutást. Odaadja a memo-ját, hogy mihielyt találkozzunk Terri-vel, adjuk oda neki, hátha bevesz az Orion-programba. Amikor befogja a száját, és elkezd újra felkészülni a széken, ismét rendeljünk neki egy kis lötyöt!

>Buy Thom Selldridge a drink

Újra elkezd beszélni:

„Amikor a NASA felfedezte a kikötőt, a hajókon kívül semmit sem talált... Eléggyé fura egy ilyen hatalmas és fontos úrkikötő esetében... Többek szerint is itt az állomáson még egy csomó dolog felfedezetlen... Össze is hozlak egy legendás Gateway-ilyen lemezeket találtam...” — felmutatja a nyakláncát. Emellett egy kicsit szítja a Társaságot, majd nagylelkű ajánlatot tesz: ha megverjük a kaszinóban a 'Ki tud többet a Földről?'-játékban (Na vajon honnan vették az ötletet? — CoVboy), miénk lehet a medallion, mert neki úgyis van meg...

Kövessük is a kaszinóba Ott >Play game

„Ötször repültem ki, ebből majdnem két küldetés végződött halálosan... Leszálltam egy Diedre-ösztrályi bolygón, és a sok nyavalyan átverekedve magam egy doboznyi ilyen lemezeket találtam...” — felmutatja a nyakláncát. Emellett egy kicsit szítja a Társaságot, majd nagylelkű ajánlatot tesz: ha megverjük a kaszinóban a 'Ki tud többet a Földről?'-játékban (Na vajon honnan vették az ötletet? — CoVboy), miénk lehet a medallion, mert neki úgyis van meg...

Kövessük is a kaszinóba Ott >Play game

## A játék, avagy a programvédelem

A játék: a program védelme (előg egyszerű...). Egyszerűsítés, hogy van négy választható témakör, és akkor már csak a megfelelő válasz-szortrendre kell vigyázni. Tehát, először válasszuk ki a témakört, majd az alábbi táblázat kiválasztott oszlopa szerint billentyű nyomjuk be.

- A = Sorszám
- B = Történelem
- C = Művészet
- D = Tudomány
- E = Játékok

A	B	C	D	E
(1)	3	4	3	1
(2)	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4
(4)	2	1	1	4
(5)	4	1	4	1
(6)	1	2	3	4
(7)	2	3	2	2
(8)	4	4	4	3
(9)	1	1	3	2
(10)	4	3	4	4

Ha ügyesek vagyunk, az ürge 7-es válasz-helyességénél jobbat érünk el, és így megkapjuk a medallion-t...

Utána már csak vissza kell mennünk a bárba és tizig várunk (>Wait until 22:00)

## Felkészülés a próbarepülésre

Hamarosan megérkezik Terri Neilson a Fel-fedező-program-szekciójától.

Térjünk máris a tárgyra, az Orion-program-ra!

>Ask Terri Neilson about Orion program  
Elmondja, az elmúlt két év 3000 tanítványához képest csak 25 vehetett részt az Orion-programban. Ilyenkor nem sok esélyünk lehet a bekerülésre: legalább két teljesített misszióknak kell, hogy legyen (ez a könnyebb része), valamint egy nagy felfedezésünk.

Végezetül meg megadja a PV hívószámát, és beszél arról, hogy is lett belőle valaki. Ezután már semmi dolgnak, dőljünk le a szobánkban aludni, reggel pedig természetesen >Take all.

Ha előző nap elmentünk a hangárhoz, ott azt a tájékoztatást kaptuk, hogy másnap érdemes megpróbálnunk a kirepülést —

most menjünk is! (>Out; >North; >Down; >South; >Give blue badge to agent.)

Némi érdekességet elmagyaráz, majd bevezet a dokkba. Ott máris masszunk fel a hajóba, és üljünk le (SIT).

A ködbejárásnál természetesen a négy karaktér úgy kell beállítanunk, hogy a képernyő alsó felének valamely kiválasztott ködjével azonos pozícióban levő számjegyek pontosan megegyezzen, és ekkor GO. Lesz egy értelmenl küldetésünk, ahol semmi megoldandó feladatunk (még lehetőségünk sem lesz rá) (ezeket a program BLACK HOLE, FRAGMENTS, RED GIANT névvel illeti, és felbukkanásuk véletlenszerű), de a másodikkal immár szerencsénk lesz: egy bolygó, a SIGMA DAYAN 7 körül állunk be keringő pályára. Szálljunk le, vegyük fel az ürühát (dupla click rá), majd >Open hatch; és OUT (Blast Zone).

## Az első kaland

Induljunk is el az ösvényen (>North), egy barlangbejárat alatt találjuk magunkat. Természetesen felmászni nem tudunk, de jól láthatóan a barlang felett egy ösvény vezet a hegygerincre. Keressük is meg a sziklaparkány kezdeteit! (>West; >West; (Rock-slide), >Climb Rockslide; >East; >East: felérünk a hegytetőre. Van itt egy nagy szikla: mi lenne, ha megtaszgálnánk? (>Look at the large rock; >Look under the large rock). Hopp... Odalent egy hatalmas sziklahalom keletkezett: hátha most már feljuthatunk a barlanghoz! Menjünk is le! (>West; >West; >Down; >East; >East; és végre felmászhatunk a kőhalmon: >Up; — Entry Chamber)

Bent érdekes dolgot látunk: néha egy-egy nyílás jelenik meg valamelyik irányba, de mire odalépünk, már be is záródik a nyílás. De ha más irányba lépünk, szerencsénk lehet... Szerencsére van szabályosság a teendőkben: a következő táblázatban felsoroljuk, hogy merrefelé kell lépni, ha az adott irányban kinyílik a fal:

Erre nyílt ki a fal	Nekünk errefelé kell mennünk:
Northeast	East
East	West
West	Northwest
Northwest	North
North	Northeast

Bent a teremben vegyük is fel a dobozt (>Take the metal box) és menjünk vissza (a felszállásnál először álljunk ORBIT pályára, majd onnan induljunk vissza az állomásra)...

## Visszatérés után

A felfedezésünkért finom kis 25000 dolcsit kapunk... és automatikusan elő is lépünk... Most már csak az a dolgnak, hogy az előző este kapott számon felhívjuk Terri-t, és így egyengessük karrierünk utját egy zöld kitűző képeben...

Tehát: vissza a szobánkba! (>North; >North; >Up; >South; >West).

Nézzük meg Terri számát (>Look at napkin). 33-0579. Most már hívhatjuk is... (>Read the PV commset, 6-os billentyű). Megmondja, mikor és hol találkozunk (nálunk ez 9:50 volt, természetesen a Blue Hell bárban).

Ott bejelenti, hogy támogatja az Orion programban való részvételünket, és hogy

minden nap reggel 9-kor van tájékoztató a zöld kitűzőseknek a T52-ben, a Tanya szinten. Persze immár zöldek vagyunk... Most már itt az idő, hogy a parkban is tevékenykedjünk egy kicsit... (teljesen északon).

Először is, szedjük fel a rózsát az érelélemből, majd (ajánljuk a sima dupla clicket) húzzuk meg a gyümölcsfák melletti szerkentyűn levő vörös kart:

>Pull the emergency lever

Egy kis idő múlva egy karbantartó jelenik meg, átkokat szórva arra a marhára, aki állandóan kikapcsolja ezen éltfontosságú berendezést.

Miközben szétkapja a gépet, átad egy-két szerzőmódot, köztük egy speciális csillagféj csavarhúzó-szerűséget. Ezt meg is tarthatjuk, ha belefejtjük a keltetődénybe (majd miután elmege, előszedhetjük): DROP KEY IN HYDROPONICS TRAY. Eközben az ürge megállás nélkül nyomja a södért:

„Maga egy bizonyos Roll Becker-re emlékeztet... Eppen úgy néz ki, mint ő. Ő szintén egy fiatal kutató volt, '92-ben kezdte. Mindig szerencséje volt, minden küldetésén sikerrel járt, és záltal rengeteg pénzt szedett össze.

Szerencsés volt, kivéve az utolsó missziót...

Az első misszióján pl. egy jeges bolygó körül elkezdett szaglászni, és amilyen hülye szerencséje volt, éppen rábuzott egy űrhajó-szerkentyűre hatvan lábval a fagyott metánfelszín alatt. Mentén ráeresztett pár rakétát, amivel kárát véntő a jégbe, és így már hozzáférhettek a cuchoz... Csinos kis milliót kaszthozott le a feltevézéért az isztonad!

A második küldetése is szerencsés volt. Akkoriban még nagy pénzek jártak különleges csillagászati jelenségek felnyképezéséért — ezt is megcsipette...

Mihelyt hazatért, elvette az igencsak szemrevaló Adriana Laforet-t, a Corporation egyik nagygyűjának lányát.

Beckernek meg kellett volna itt állnia, de mégsem tette. Tovább hajszolta a szerencséjét... és nem is jött vissza...

De ezzel a történet még nem ér véget... Később elég tura dolgokat láttam... Van egy tudós, aki a AI laborokban melőzik az elkerített részben. Lehet, hogy nem hiszed, de láttam, hogy a falon át tud menni! Szinte minden éjjel, pontban éjjel után ez az ürge telmeg a Babe szintre, és ott elűnik... Egy ládát vonszoltam oda, hogy kilessem, mit is csinál... Az ürge odamegy a folyosó végén levő Heechee fémből való falhoz, és puff... elűnik!”

Amint lép az ürge, szedjük fel a csavarnyűzőt az akváriumból, majd menjünk ki! A rózsával lépünk meg a titkárkört a főtől NW-re (mert úgyis mondja, ha ASK-oljuk, hogy nagyon örülne egy új rózsának az asztalon levő elszárdalt régi helyett):

>Give rose to the receptionist

Az újságban szintén Roll Becker-ről van szó, s arról, hogy a híves 1 millió dollárt ajánl a főről visszahozójának...

Ezután nézzük meg a múzeumba (a szintünkön teljesen déle van). Van ott egy-két Heechee szerkentyű, amit viszont nem tudunk elcsinálni, mert ha a VIZUÁLIS érzékelő nem érzékeli azt a helyen, a vitrinben, akkor riadóztat, ha megpróbálnánk lépni...

A jobb oldali vitrinben levő szerkentyűről az alátámasztás kiderül, hogy valamiféle szenzor lehet vagy képrögzítő herkentyű, és van rajta egy kb. 10 cm átmérőjű nyílás... Nem látnak már egy kb. ekkora mé-

retű szerkentyűt, ami esetleges belső ide?

Hát persze, a medall!

>Put medallion in depression

Most már csak próbálkozunk kell, hátha valami értelmeset ki tudunk hozni a dolgokból...

>Take the tuning fork

>Put tuning fork in Heechee device: a Tuning fork hologramja (ami ráadásul meg is fogható és át is helyezhető) megjelenik a szerkentyű felett... Mit is mondott a figyelemzetes? Vizuális riasztórendszer? Hát akkor lehet, hogy elegendő lesz a HOLOGRAM-ot visszarakni a TUNING FORK helyett...

>Take the hologram

>Put hologram on pedestal

A vészjelzés megszűnik: bejött a cse! Most már az eredeti példányt a TUNING FORK-ból nyugodtan fel is markolhatjuk:

>Take tuning fork

Ki is mehetünk... Most lépünk be a fegyverszobába (az alsó szinten leghatár, IN). A pisztolyt, bármilyen magas is a rangunk, a szobából nem tudjuk kicsempészni: de nézzük meg a szellőzőrácsot, hátha azon át el tudjuk csúsztatni a pisztolyt valahova — hisz az állomáson rengeteg ilyen szellőzőrács van...

Ha valamit látni is akarunk a rácsból, miután felszedtük a pisztolyt (TAKE GUN), álljunk fel az előtérben levő asztalra:

>Stand on the storage cabinet

Most, hogy megvan a speciális csavarhúzó, már ki is tudjuk nyitni a rácsot (sima dupla click!), és bent: meglepetésünkre egy gombot felünk, amire LOOK-olva megtudhatjuk, hogy ez a légkondicionáló tisztító és karbantartó kis robotot hívja (biztos a patkányok felgyülemlő tetemeit szedgetni össze...) (...vagy a huzatban felszippanzott CoVboy leveleket — CoVboy). Nyomjuk is meg, majd várjunk egy kicsit! (Figyelem! PC-n a program itt hajlamos néha a kifagyásra! Pl. előfordulhat, hogy ilyenkor azt írja ki: „Nem látható itt semmiféle gomb!”, ilyenkor nem árt bootolni...)

A tisztítórobot megjelenik, és ami érdekes, látunk rajta egy fiókkockát, amiben hurcolásztatni lehet vele ezt-azt. Mi a pisztolyt fogjuk a gondjaira bízni: >Put gun in the robot waste box; majd >Close the air duct. Máris mehetünk vissza pl. a mi lakosztályunkba. Ott >Open vent cover; >Press small button; >Wait; >Take gun; Fel is mehetünk, a karbantartó útmutatásai szerint, egy kis szellemidőzésre... A féső szinten menjünk teljesen nyugatra, majd akár be is mászhatunk a ládába...:

>Get in the crate

>Wait until 24:00

Perry pár percen belül megjelenik, és mielőtt eltűnne bent, elejt egy cetit, amit szedjük fel: >Get out; >Take slip of paper; >Read slip of paper (23522).

Itt az idő, hogy bemenjünk...: >Hit tuning fork...; majd

>Put tuning fork in slot

A kódot az előbbi papírról lehet leolvasni: simán, egymás után nyomkodjuk be a számokat.

Odabent nem sok érdekesség van (jelenleg).

Ezután már mehetünk vissza a szobánkba némi alvársra...

## Ismét hajókázunk

Másnap indulás a T52-be a zöld-eligazításra, kilencrel

Utána mehetünk egy kicsit hajókázni (>South; >In; >In; >Sit). A szokott módon irogassuk be a kódot, és az esetleges céltá-

blastra sikeredett küldetések után ismét próbálkozunk!

Hamarosan az **Aleph 4**-en landolunk — először itt vannak letaglózó színek a programban...

Ez a bolygó már cseles: többször kell visszamászkálnunk ugyanarra a helyszínre, mert a program csak így adagolja a helyszíneket...

>Out (Landing Site)

>East (Path)



>South (Lake Shore)



Itt még nincs sok teendő: talán ha párszor visszazérünk meg...

>North

>Northern (Clearing)



Na, végre értelmes életnek nyomára találtunk! Sőt, ha egy ideig várunk itt, két kürt(?)szó után mindentféle gyanús alakok jelennek meg, és kituszkolnak a tisztásról. Ezt ellen úgy védekezhetünk, hogy vagy nyugatra megyünk, vagy — ami először kézenfekvőbb — elfejtőzünk a szikla mögé (HIDE BEHIND BOULDER).

Most már kileszhetjük, mit is csinálnak ezek a végletek! WAIT-oljunk a második kürtszó utánig; úgy látszik, ez az építmény valami kultikus célokat szolgáló lehet, mert li-basorba állnak előtte, a vezető megűj vala mi spíszerséget, majd simán visszavonulnak...

Ezt igen sűrűn csinálják, és ezt ki is használhatjuk a falujuk meglátogatásához, ahonnan rendes körülmények között menten kirúgnának, de ilyenkor nincs ott senki...

Előtte még menjünk vissza a tópartra... Most már egy szalamandert is felünk, amit menten csipünk el (>Take salamander), majd irány a falu.

>North (Path)

Itt várjunk addig, míg újra fel nem harsan a második kürtszó, és ekkor most már tényleg irány a falu (>East).

menten lépünk is be (in) a főnök kunyhójába (Chief's Hut).



itt egy akváriumot lelünk; most még ne az-tassuk meg a szalamandert (de főleg ma-gunkat ne: ki tudja, mikor éget szét ez a löty!), hanem inkább DOWN-nal rejtőzzünk el (Under Big Hut).

Amikor odakint (egy WAIT után) minden elcsönnesedik (...Silence follows), UP, és akcióba léphetünk.

Jé! A vezető tisztelhetjük a lében! Enyhén sebezhető pozícióban van, de ne lépjünk le, mert esetleg nem lenne kellemes a méter magas savban turkálni mindenféle lötyt után, hát még ha nem is látunk semmit a dög maradványaitól!

Ínkább tegyük be a szalamandert a kádba (>Drop salamander in the tank), és várjunk. Hoppi! Elhalásza a főnököt a mágius ru-dat, de amilyen lötytő, még csak véletlenül sem adja oda, inkább lelép vele.

Menjünk utána! Na, vajon hova mehetett? Csakis a tópartra! (>Out; >South) Valóban itt van! (>Take the metal cylinder)

Most már mehetünk is vissza a dómhoz (>North; >Northeast; >North; (Base of Dome)). Alkalmazhatjuk a régi, jól bevált trükköt:

>Put metal cylinder in the dome slot  
Már megint egy kis dühítés! Gyorsan el-árujuk, mit kell nyomni:

Kérdés száma	Alakzatok rövid leírása	Nyomandó választás
1.	Háromszögek és körök	4
2.	Egy hatszöggel kezdődik a sor	4
3.	Mindenféle kusza vonal	3
4.	Duplázott sikidomok (tűkórházás)	2
5.	Nem koncentrikus kör-a-körben	5

Ha sikerrel bejutunk, bent mind a három színez ízet szedjük fel, majd másszunk fel az emelvény tetejére (>Take the yellow fan; >Take the blue prayer fan; >Take the red prayer fan; >Up), majd a kék cuccot a piros, a sárgát a kék és a pirosat a sárga alj-zalba tegyük:

>Put blue prayer fan in the red slot  
>Put yellow fan in the blue slot  
>Put red prayer fan in the yellow slot

A herkenytő máris szállítható... 2xOUT, majd irány az űrház! (>South; >Southwest; >West; >Up), és vissza a támaszpontra... Most már 50000 dolcsit kapunk tudomá-nyos bónuszként, és másfél milliót egyéb címen...

### Pár nap pihé után

A jólét megérdemelt élvezete után az egyik nap reggelén a házteléfono villogása éb-reszt. Títkos üzenet: ha lehet, azonnal fáradjunk a kaszinóból nyíló szoláriumba, mert a Föld létérdekeről van szó...

Sajnos, jelenleg még nem engednek be a kaszinóból nyíló ajtón, ezért először is sze-rezünknek, kell egy beugrót. Ezt a recepció fe-lletti Virtual Reality gép kezelőjétől zsebel-hetjük be, amennyiben megtaláljuk a ten-gerpárti VR program rejtejtő hibáját (a többit is végignéztük itt, de semmi érdemleges

nem volt pl. ugyaznak csinálni, mint amit mondanak — pl. Ugorjál, akkor JUMP meg hasonlók).  
>Out; (Blue Hell Bar); >Out; (Heechetown; >Northwest; (Corporation Office Lobby); >Up.  
Dumáljunk egy kicsit az űrgépel... Bizony, az a MEMBERSHIP BIN lesz a bejuttatónk a klubba...

Az űrge elmondja, hogy lehet kikészíteni egy VR programot, hogy az kifagyjon (tehát nem PRESS ESCAPE KEY segítségével lépünk ki). Nekünk éppen ez lesz a felada-tuk; és ahogy már előre is sejtőhet, itt is a végtelen ciklus (X=X\*2) trükkjét kell alkalmaznunk a fagyasztásra...

Először is kapcsoljuk be a VR szimulációt:  
>Sit in the couch  
>Put on collar  
>Push switch; (ha esetleg az nem a Beach-on állna, ekkor addig PUSH-oljuk, míg arra nem áll).

>Press power button  
Figyeljük meg a helyszínen, hogy itt a SCANNER szolgál minden dolgok sokszo-rítottjaként (ebből már talán következik is a túlfőttes stratégia!); viszont az űrge nem engedti, hogy vackolódjunk a gépével. Ezért talán tussuk le (>Take daiquiri; >Give daiquiri to the bartender; jópárszor!) Nem fog tiltakozni (Még szép! — CoVboy), s hamarosan szépen kidöglök. Ekkor már szabadon nyúlálhatunk...

>Take the frosted glass  
>Put frosted glass in scanner  
És megindul a láncreakció... A VR program persze, annak rendje és módja szerint, ki-fagy, mi meg megkapjuk a beugrót (NE FELEJTSUK EL TÁKE-KEL FELSZEDNI!).  
>Take off collar; >Take membership pin; >Out; >Out; >East; >East; >East  
Mihelyt belépünk, láthatunk valakit, ahogy besilcoló a szoláriumba, északra. Ez lesz a mi emberünk! Menjünk utána (>North; >Sit in the couches).

Rendkívül izgatottan elmondja a névtelen telefonáló, miért hívott ide.

„A Corporation elnökegének speciális asszisztense vagyok, és az ő személyes parancsára vagyok itt.

Amit az Aleph 4-en találtál, több mint egy szimpla gép. Ez a legnagyobb felfedezés azóta, hogy Macklin felfedezte az Atjárót magát; és meg kell mondani, hogy kellemesen végteljes jeltett előre.

Miután elhagytam ezt a szobát, légszivés azonnal menj a Corporation Administrative hivatalába. Leonard Worden és a Tudomá-nyos Főmunkatárs már vár Rád, hogy elma-gyarazza az Aleph 4-en talált lelet jelentősé-gét és azt, mit kell tenned azon négylépé-ses küldetésben, amire kiválasztottunk...

Amit nem fognak elmondani — mert nem is tudják —: minden kis misszió teljesítése esetén 5 millió, a teljes teljesítésekor 25 millió dollár vár Rád...

Bocs, hogy ilyen hülyén kellett ezt Veled közölnöm, de nem akartam, hogy véletlenül ki-zsírálógon a dolog... Ha egy ilyen katasz-trófá hire eljutna a Földre, ott ugyan méretű pánikot keltené, amekkorát még nem látott a világ... És jegyezd meg: nem találkoztunk...

Gyerünk vissza a Corporation Office Lobby-be! Ott betessékelnek a konferencia-terembe, ahol már várnak ránk, és kezdődik is az előadás:

### Az előadás

Leonard Worden kezd:  
„Zöld a köpenyed, úgyhogy tudod, ki is va-gyok... Ez a hölgy itt mellettem Yung Seon

Lee, a Tudomány Szekciós főjelese. Dióhéjban, egy igen veszélyes küldetést bi-zunk Rád: aktivizáld a Heechee cloaking rendszert, ami remélhetőleg meg fog véde-ni bennünket egy támadó fajjal szemben. Maris bővebben kifejtetem... Amit az Aleph 4-en találtál, sokkal fonto-sabb, mint gondolhattad volna: egy kom-plett Heechee számítógép, optikai rendszerű, kristálymátrixszal az adattárolásra és — ma-nipulálásra. Az a három 'prayer fan', amivel végül is fel tudtad szedni a gépet, pedig tu-lajdonképp memóriaegység...

A computer önmagát 'the Savant'-nak hívja. Az előtt három hét alatt megantotta tu-dósainknak a Heechee nyelvet, némi mate-matika-alapot, és egy csipet történelmet. A múlt este mégis azall fordult hozzánk, hogy az alapfeladata nem a tanítás, hanem a veszély hírének közvetítése.

Elmondta, miért tüntek el a Heechee-ek. Úgy tünik, találták egy másik, idegen fajt, a 'Assassin'-eket. Ekkor már az Assassin-ök módszeresen ittorták a Galaxis intelligens népeit. Nem tudták a Heechee-iek, miért te-szik ezt, így megfektékzse nem tudták őket... A rossz hír, hogy az Assassin-ök még mind-dig élnek! Egy szép nagy őrtornyot építet-tek Heechee-en, a 'WatchTower'-t, ami a Galaxis zugaiból érkező elektromágneses és FTL sugarakat figyeli. Ha a torony egy fejlett civilizáció sugárzásait észleli, azt azonnal szétptorjára.

A Heechee éppen hogy megközelítette az FTL ilyetén küszöbszintjét, amikor felfedez-ték az Assassin-ök jelenlétét és fényt derítet-tek viselt dolgaikra. Úgy döntöttek, építe-nek egy sugárzás-ármóló rendszert. Ez a rendszer 4 generátorból táplálkozik. A Heechee-iek pánikba estek, éppen ezen védelmi rendszer bekapcsolása előtt. Ezért az űr egy ismeretlen szegletébe vátoztak, az Atjárót itt helyes, és a többi cuccot: ha-jókat, a Vénusz-barlangokat stb...

Most jön a sűrűje! Amikor a Heechee-iek el-hagyták a védelmi rendszerüket, már csak apróbb simítások voltak rajta szükségesek. A Savant-ot ezután egy olyan biológóra tele-pítették, amiről azt gondolták, hogy értel-mes lények fel tudják fedezni. Remélték, hogy olyanok is jönnek, akik a kódon is át-jutnak, és vannak annyira fejlettek, hogy a négy generátor biológóját is fel tudják jele-zni, hogy bekapcsolják őket.

De az Aleph 4 ezt nem tette meg, és így most rajtunk a sor. Az FTL sugárzás a mi Naprendszerünkben — hála a Heechee technológiának — most már olyan mértékű, ami már aktivizálhatja a WatchTower-t, és így a nyakunkra hozza a halált, viszont nem tudjuk betiltatni a Heechee technoló-gia használatát a Naprendszerben; így nekünk kell aktivizálnunk a Heechee árnyéko-lórendszer.

„Mivel Te már eléggé járatos vagy az Aleph 4-en, a generátorok bekapcsolása rád há-rul. A számítógép minden fontos informáci-ót megadott: a pályakódok a négy generá-torhoz. Eléggé masszív szerkezetek... El kell mindegyik biológóra repülnöd, meg kell keresni a generátor vezérlőtermét. A ve-zérlőtáblák mindegyikén lesz jobbról balra nézve egy tekerő, egy csúszka és egy nyomógomb. A tekerőt elfordítva az 'áram' megindul. A csúszkát felhúzza a generált tér nagysága kiterjesztődik a biológó felszíné fölé is. A gomb megnyomása aktiválja az erőteret.

Még megmutatja, mi történik a világunkkal, ha mindez nem jön össze; és a kártyánkat beprogramozza az új koordinátákkal.

Zonnal induljunk is a dokkba, és szálljunk fel!

## Repülés Aurigae 6-ra

Szerencsére most már nem kell vacakolni 'értékelen' helyekkel — menten **Aurigae 6**-on találjuk magunkat (már ha jól állítottuk be a kódot). A szokott módon szálljunk ki. Először ugorjunk be a képernyőn hátul látható barlang-félibel!

>West; (Residence); >Take the clear prism; majd >East; (sajnos a hátul levő fekete piramist még nem tudjuk felszedni, de ami késik, nem múlik...).

Most már tudjuk pótolni a fémtányér törött szenzorát:

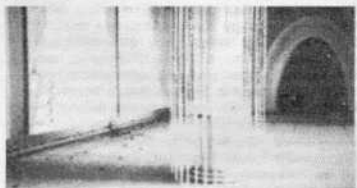
>Take the cracked prism

>Put clear prism in the diamond tray

És indulás:

>Step on the metal disk

Egy nagyon érdekes, pusztulóban lévő városba jutunk. Betérve a templomba, bizony a vezérlőtábla az ominózus 3 tekeretűvel sugárvédett, jelenleg még nem férünk hozzá.



Ha már itt vagyunk, szedjük fel egyet a földön mászkáló bogarakból! (>Take beetle) Mehetünk is ki, mindenesetre még egyszer álljunk a fémtányérra, hátha fel tudjuk valahol használni a felszedett rovat.

Írany újra a Residence, de előtte szedjük ki a teleport-szerkentyűből az imént belerakott szenzort és a kábelvéget! (>Take the clear prism; >Take the bright cube)

Odabent szedjük ki a régi kábelat a műszerfalból:

>Take the dark cube

Rakjuk vissza a jó prizmat az eredeti helyére:

>Put clear prism in the diamond tray

A világos kábelat pedig a sötét helyére:

>Put bright cube in the square socket

Ez a beszéd! Az üvegvédő eltűnt! Persze hiába mozdítanánk a piramist: azt még mindig fogva tartja valami... Talán valamit a mellette levő alapzatra kellene rakni? Próbálkozzunk az evlángból való bogarral!

>Put beetle in the oval tray

>Take the black pyramid

Siker!

Végezetül szedjük fel az összes fontos dolgot:

>Take the clear prism; >Take the bright cube;

>és máris felmászhatszunk a teleport-diskre... (Előtte értelemszerűen >Put clear prism in the diamond tray; és >Put bright cube in the socket!)

>East; majd >Northeast: egy, a Legend-tól már megszokott (lásd az összes eddigi produkciójukat!) labirintusban találjuk magunkat; kövessük a következő irányt:

>Southeast; >East; >Northwest; >South;

>West; >Southwest; >North

És egy szerkentyűt lelünk, ami jól láthatóan be tudja fogadni az imént felszedett fekete piramist:

>Put black pyramid on the metal stand

Most már ki is mehetünk: pl. >South.

Jaj de jól A vezérlőtábla sugárfüggöny-vedelme megszűnt... Az eligazításon hallottakat használjuk is fel:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

És ezzel az első generátor be is van kapcsolva...

>Out; >Stand on metal disk; gyerünk a bázisra!

Az első ötmilliót megkapjuk, majd máris indulunk a következő célpontra (**KADUNA 3**).

## A következő bolygó

Ez a bolygó kínos lehet dús és igen gyorsan növe vegetációja miatt; egyrészt a földből, a lábunknál kinövő növények veszedelmesek, ha túl sokáig lennénk egy helyen; ugyanígy veszélyes egy állandóan ránk akasztkodó féreg, amiről ráadásul csak néha kapunk infót, míg a végső infó az lesz, hogy bizony sikerült átharapnia az ürühát és így nekünk kampec... Ezért időnként **DROP WORM**-ozunk és amikor azt írja ki, hogy 'Talán ez az utolsó esély a lépésre'; akkor sürgősen váltsunk képernyőt...

A leszállóhelyen >Take pod; (ha ez ekkor nem lenne lehetséges, a kigyós pályától nyugodtan visszajöhetünk!)

Keletre indulva (Anemone Thicket), hamarosan egy nagy pök jön velünk szembe.



Mivel közelsége végzetes, és meglőgni se nagyon tudnánk előre, lökjük lel Vigyázat, rögtön akkor löjünk, amikor megjelenik, mert két lövés is kell az istenadtáknak!

>Shoot spider with gun; >Again



Amikor kiterül, az aljnövényzet nagysága már aggasztó: azonnal le kell lépnünk. NE menjünk keletre!

Amikor visszajöttünk a (kinyúlt) pókos pályára, már nyugodtan összeszedhetjük a pisztolyt (és ezzel ráadásul összegyűjöljük magunkat a pök nedveivel, ami a támadó ragadozók kedvét fogja szegni...) (**TAKE GÜN**), és így már nyugodtan mehetünk tovább...

A mocsáron persze nem tudunk átjutni... Mi lenne, ha odabent tanyázó lényt használnánk taxiként?

>Throw worm in the Swamp

Némi közjáték (RPG-be illő jelenetekkel) után az eddig összegyűjtött víziány holtan kiterül, és szinte kínálja az alkalmat a rajta való átlábalásra...



>East

Itt a különös növényeknél (ne érjünk hozzájuk!) dobjuk el a leszállóhelyéni felszedett gyümölcsöket:

>Drop pod



Egy patkány veti rá magát, de hozzáér az egyik 'aknához', ami felrobban, és a patkányt halálra sebzí. Úgy azt fel is tudjuk szedni:

>Take the rat

Menjünk tovább keletre: >East. Aj, de éhesnek látszik ez a kigyó... Talán ha megetjük valamivel, nem fog ránk áhitozni...

>Give rat to the snake



Bejött, valóban elkezd a kigyó az ebéd után szeszát...

>Open door; >In

Itt meg egy visszatászító dög hever a műszerfalon... Ha le próbáljuk lökni, menten hatalmasra dagad és ronda pofákat vág, tühegyes fogakkal. Talán ha ezt a léghajó-szerűséget kipukkasztanánk valamivel... (az akna-növény pályán van egy szöges bot-szerűség, azt szedjük fel: **TAKE SPIKE!**) >Stab pufferslug with spike; >Again

Minden akadály elhárult... a szokott módon indítjuk a generátort:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

(Persze a lépések közben nehogy elfeledkezzünk a >Drop worm-rol!)

És ezzel a pályával is kész vagyunk... Már csak vissza kell mennünk az űrhajóhoz, és hazarepülni...

## A legnehezebb küldetés

A következő bolygó végre emberi környezettel és nagyszerű képekkel fogad... Bár eleinte az ember nem tudja, mit is érdemes tennie...

és észrevenni, hogy a sziget teljesen van egy lépés-szerűség: ha mindig innen indulunk vagy térünk vissza, sokkal egyszerűbb tájékozódunk.



Első utunk vezessen a láptól jobbra. Itt kezdődik az erdő. Ha még tovább megyünk jobbra, a mélyebb erdőbe jutunk, ahol már bizony vadak is tanyáznak...

Itt TAKE ALL-lal szedjük fel a faágat (LARGE BRANCH) és a kuszónövény-ágot (VINE), majd figyeljük az élőlény mozgását. Ha éppen a délkeleti résznél tűnik el, eljött a mi időnk. Menjünk keletre, majd innen a tisztásról északra.

Itt egyetlen érdekes dolog van: egy fiatal (WOODEN BOWL). Csakhat, sajnos lyukas; így még gyümölcsöt sem lehet benne tartani. De a sziget északi végén (NORTHERN SHORE) felhúzzuk egy kis kavicsot, ami éppen eltűnik a lyukak — PUT SMALL STONE IN WOODEN BOWL.

Mit is lehetne rakni a tálba? A víznek nincs sok értelme. De ha felkeressük a boggyókrokot, most már nem fogunk csak úgy a levegőbe nyúlálni, hanem szépen teleszedhetjük a kosarat.

Ezzel csábítsuk el az orkot, hátha sikerül időt nyerni arra, hogy a nagy barlangba nézhessünk!



Menjünk vissza az erdő mélyére, és ismét alkalmazzuk az előbbi cselt, de most az építmény bejáratánál DROP WOODEN BOWL-ot üssünk: főhősünk szépen leteszi a tálát, hogy a hegylakó még csak véletlenül se véthesse el. Tűnés vissza a Dark Forest-részre!

Várjuk ki, míg a 'fenevad' megérzi a boggyók szagát, és elmegy értük, természetesen észak felé. Ekkor gyorsan EAST, és SOUTHEAST — bent vagyunk a barlang külső részében.

Bent (ha In-t ütünk) csak akkor marad meg a főhős, ha éppen nem éjszaka van (sajnos ezt nehéz előre megmondani; ilyenkor ajánlott egyet aludni (már rögtön pár perccel a bolygóra történt megérkezésünk után) és akkor biztosan nappal lesz ennél a lépésnél!). Ekkor gyorsan kell cselekedni: >HIT SHARD WITH LARGE BRANCH

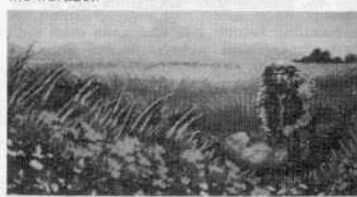
>TAKE SHARD, és azonnal lépünk le (bár a program azt írja, hogy „Megragadott a lény, és a fejemet a falba verte...”. Ehhez képest egész jó állapotban folytatjuk az utat...).

Menjünk valahová vízközébe (a központi vízhez érve mindig rejtélyesen „eltűnt” a

kristálydarab — de más víznél nem tapasztaltuk ezt...), és WASH SHARD.

Ezzel a kristályal már abszolút megigézhetjük a vadembert, és így tűri, hogy a nyakába fűzött VINE-nal (TETHER BEAST WITH VINE) fel-ála sétáljon velünk.

Menjünk egy pályát keletre (a mocsártól), míg a DIKE-ra nem érünk (ez a képernyő az úrhajónktól N-W-W-re van). Itt kell egy kis kurázsit!



Dobjuk be a mocsárba a kristályt (THROW CRYSTAL IN POND)! Ez más pályákon azonnali halálunkat eredményezi, itt azonban kapunk még egy lépés-lehetőséget az ork végzetes dobása előtt. Ekkor simán szliccoljunk ki nyugatra, és láthatjuk, az ősember által eldobott ok épp helyrehozza azt a kárt, amit a leszállás közben okoztunk. A mocsár szépen be is fogad... de most nem álmudunk ilyen extra-elvont dolgokról, hanem a valóságban is megnyílik egy csatorna a vezérlőterembe... És itt már csak a szokott dolgokat kell beütni...

A következő küldetés talán a legnehezebb. Rengeteg irotyanagon kell átrágódnia annak, aki valamihéz is hozzá akar kezdeni (ráadásul angolul és mindennemű vágás nélkül...).

Ez különben is nagyon nehezen teljesíthető pálya: nekünk is rengeteg RESTORE kellett a végigviteléhez...

Amikor kiszállunk a hajóból, és valahogy elkeredünk a Mountain Trailhead-ra, maga Becker fogad bennünket, akit nem kell bemutatnunk a figyelmes játékosnak: ő az, aki anno elveszett (és mellesleg akinek visszahozataláért egymilliót ígértek a recepciósnál felszedett újság tanúsága szerint). MINDENKÉPPEN ÜDVOZÓLJUK (GREET)!

Megemlíti, látogassuk meg s aztán, jó LEGEND-es szokás szerint, eltűnik, és semmiféle FOLLOW-os varázslat nem használ...

Talán menjünk is utána! (A térkép alapján könnyű lesz). A Pinnacles-pályán aztán nem jutunk át a madár fenyegető jelenléte miatt... Hogy a francban lehetne elúzni?

Menjünk el mindenképpen a Garden-be, és ott is fell! Szedjük fel mindent, a jegyzeteket pedig olvassuk át. Szó lesz benne a sip és a madarak kapcsolatról (és ráadásul, miután átértük a fűzetet, ezentúl nem úgy fog a program a különböző lényekre hivatkozni, hogy 'kaktusz', 'különös növény meg 'kutyaféle', hanem megadja a rendes nevüket. Az más kérdés, hogy sokszor nincs a napló (arról majd később) és ezen jegyzet közötti korreláció: a naplóban említett, érközéiben növekvő növény pl. nincs megemlítve a fűzetben; így csak tisztán próbálkozással kell néha haladnunk — szerencsére csak egyszer...): a River Overlook-nál látunk egy növényt. Itt nem lehet asni, viszont a Deep Shaft-ban felszedett PickAxe-vel fel lehet bontani a földet... Pár AGAIN után felünk végre egy kis ércot... >Read field notebook

**Date:** February 21, 2088  
**Tárgy:** S. canterlope humonga  
Nagy lábú, lószarú állat, mint ahogy a ló gázol az avarban; a Mountain Plateou tetején észrevéve. Észrevett és elfutott, de aztán pár órán belül visszatért. Úgy vágta, mint egy ló, és tényleg egész nagyok...

**Date:** March 3, 2088  
**Tárgy:** S. phylangomorph mandibilla  
Már a landolásom óta figyelemmel kísérem ezeket az állatokat. 10 és 12 centi között van a hosszuk, és kb. 7 cm. szélesség. Rengetegen vannak. A csipésük mérgező és pokoli fájdalmas. Nehezen kaphatók el.

**Date:** July 9, 2088  
**Tárgy:** S. gyranthymus swoopa  
Viszonylag kicsi, extrém intelligens, nagyon elterjedt fajta. Érzékenyen reagál a sip hangjára: könnyen elúzható vele, stb... Egy részük agresszív, de a maradék békén hagyja az embert.

X	X	X	Pinnacles	X
X	River	Cliff	X	Becker's
X	Shore	Trailhead	X	House
X	Garden	Meadow	X	X
X	River	Mountain	X	X
X	Trailhead	Trailhead	X	X
River	X	X	Halfway	X
Overlook	X	X	Point	X
X	Deep	Mountain	X	Crash Site
X	Shaft	Plateau	X	X
X	X	Vantage	X	X
X	X	Point	X	X



Visszatérve a Becker-házba, PUT CELL IN HOUSING.

A LENS COVER ekkor még mindig hiányozni fog; ez, mint kiderül majd (ASK BECKER ABOUT LENS COVER, majd ASK BECKER ABOUT THE ORE/ABANDONED MINE), de szerencsére egy kis üzletet ajánl, hogy megszerezhessük az alkatrészt: hozzuk neki egy kis ORE-et...

Hol is látjuk azt a 'furcsa növény'-t? A River Trailhead-on, gyerünk is oda, és kezdjük el a sáni:

>Dig with PICKAXE; >Again; >Again  
Na ez a beszéd, végre megtaláltuk az ásványt...

>Take vermaculite  
És mehetünk is vissza Becker házába (>Northeast; >Northeast; >North; >Northeast; >Southeast).  
Adjuk is át a zsákmányt, hátha beváltja Becker az ígérteit (ha meg nem, majd szépen leföldjük, hogy aztán kis END MISSION-t kapjunk...); >Give vermaculite to Becker.  
Azt mondja, ki kell próbálnia a kertben, és kövessük. Menjünk is! (>Out; >Southwest; >Southwest).

A kertben valóban megtaláljuk Becker-t, aki megtartja szavát, és odaadja a LENS COVER-t. Mehetünk is vissza a barlangba, és ott >Put lens cover in lens housing.

Egy >Look at the control panel-lel meggyőződhetünk róla, hogy már minden rendben van, most már csak be kell indítani a berendezést (>TURN KNOB; >PULL LEVER; >PRESS BUTTON).

Hála az ezen pálya különféle végigjátszási módjának (még olyan módszer is van, ahol a roncsokból termeljük ki a FLANGE CONNECTOR-t és a GROMMETS-eket), most jó esetben akár indulhatunk is haza Becker-rel; rossz esetben még el kell mennünk csónakázni.

>Ask Becker about RAFT. „Vajon valóban tudnál segíteni visszahozni?” >YES; >YES.  
„Biztos, hogy akarsz segíteni?” >YES.  
Irány a River Shore!

Az a kormánytétl adjuk oda Beckernek (>Give tiller to Becker), majd szálljunk fel és Becker-t is hívjuk fel (>Get on the raft; >Tell Becker TO GET ON RAFT), és indulhatunk is (>Launch the raft).  
Az úton egész idő alatt >BAIL-okat üssünk, és így vizikalandunk szerencsésen fog végződni.

Amikor a vizesésnél partra vetődünk, már fel is mászhatunk (>Northwest), és innen már újra ismerős a járás...

Amikor felérünk a Mountain Trailhead-re, Becker zárszámadást végez, elmondja, mit hibáztunk el, és mit csináltunk jól (a fenti módszerrel erényünk volt, hogy

- 1; üdvözöltük az első találkozáskor;
- 2; nem öltük meg az ártatlan gyaranyhúst (ami mindig futénevezett a pályákon);
- 3; nem sérült meg Mr.Pookie (megha vissza is akarja rakatni az ágyát a régi helyére)
- 4; segítettünk visszaszerezni a járóbotot; s hibánk, hogy:

- 1; kivágtuk a winnerpeller fát
- 2; a canterlope sűrjét feleslegesen bolygattuk fel, amikor egy REMOVE GROMMETS WITH WRENCH+UNSCREW THE CILINDER CAP+REMOVE FLANGE CONNECTOR WITH FLANGE DEFUSER-lel kioperálhatuk volna a hajó maradványaitól is; (Én ezt rágógvimval a számban próbáltam kimondani, hát ne tudjátok mi lett belőle — CoVboy)

3; elolvastuk a naplót (persze ez sem teljesül, ha menten visszarakjuk olvasás után a naplót a helyére)

Ha szerencsénk van, feljárnak, hogy visszamenetelünk jönné (különben meg RESTORE), ekkor természetesen YES-eljünk! És ekkor már őszántsámból követni fog az úrhajónkig...

## Az utolsó próbatételek...

Visszatérésünkkel el igazításunkon megtudjuk, hogy bár már mind a négy generátor be van kapcsolva, még mindig van egy homályos pont: egy ezüst gömböt említenek...

Gyerünk is fel a titkos szobába (ott a sokkott HIT-tel+ 23522-vel — mármint a cetin levő kód — juthatunk be). A fall ábra megváltozott; az most a négy működő generátor mutatója, a középpontban egy igencsak ismerős alakzattal: szedjük is fel, majd vigyük vissza a főnőcségre.

Meg is kapjuk a központ koordinátáit, kirepülhetünk... Előtte viszont még egy kis teszt vár ránk a VR-gépen, amelyen eddig mindenki megbukott. (Ránk is VR-varázslat vár majd odakint, amin nagyon fontos mielőbb átverekednünk magunkat, mivel kb. 10 óránk lesz arra, hogy amíg a bolygóállások jók — és így az arnyékolás még jó —, addig kapcsoljuk be a fő védelmi rendszer) (Hű, ezt a körmondatot jobb, ha megégyeszer elolvassátok! — CoVboy)  
A Deep Psych-et kell majd beállítanunk a VR-en: LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, GET THE SWITCH TO DEEP PSYCH, TYPE <jelszó> (ezt a VR-technikus mondja meg még a beszélgetés elején, illetve mi is bármikor rákérdezhetünk ASK TECHNICIAN ABOUT PASWORD-del...); PRESS BUTTON.

A varázslaton úgy verekedhetjük át magunkat, ha menten átmegyünk az ördög oldalára (JUMP OVER THE CHASM), és addig várunk, amíg annyira el nem veszi a kis-örög a lélekjelenlétét, hogy az ajfót nem kezd verni, és ekkor LIFT DEMON-t üssünk: csodák-csodája, az ajtó kinyílik... (más módszer nem jó, pl. a bennünket összekötő zsinort kioldva, majd meghúzva, a dög magával ránt a mélybe; a kaput sem tudjuk egymagunk kinyitni; a dög gyegyerrel sem érdemes kísérletezni stb.).  
Ekkor, a szimuláció végével már megengedjük, hogy ellátogassunk a legfontosabb helyszínre...

Ott (hirtelen egy úrállomással összekapcsolódva) szintén egy VR vár ránk. Átmenve az úrkabinba, nyomjuk a nagy gombot (PRESS LARGE BUTTON), a gyűrűt vegyük fel (TAKE RING), és amikor a kis bolygón fények kezdenek villódzni, azt érintsük meg (TOUCH GLOBE).

Amikor átmehetünk a légkabinba, ott PRESS-eljük a PEDAL-t, majd TOUCH ORB, és máris betérünk egy szórakozóhelyre (de fura az ilyen az úrben...).

Itt mászkálhatunk ide-oda, mindenféle eredmény nélkül.



Inkább nézzük be a Ballroom-tól délre levő terembe, ahol éppen elektronikus rullettel játszanak.

Ha csak egy tétet rakunk fel (simán csak rá-clickelek a vízszintes számsor valamelyik elemére), addig semmi sem történik (maximum nyerünk valamit, vagy ha most nem, hát tapasztalót...); viszont ha két számszámra is teszünk egyszerre tétet, a VR-szépén kifagy, hogy már megint egy új VR-be jussunk...

Itt a Hydra-pályán szedjük fel a kardot, majd máris menjünk északra a Demon Gauntlet-ig, és ott várjunk addig, amíg a szörnyek ránk nem dobnak egy hálót. Ekkor CUT NET WITH SWORD, és mivel a program közli, hogy meg nem teljesen sikerült lepuccolni magunkat, AGAIN, majd amikor elkezdik egymást, különböző dolgokat stb... piszok keményen ránk dobálni, szedjük fel mindent (SACK és ROPE).

A SACK-ba szedhetjük majd a Mirror Room-ban a mágius port, ill. a Hydra-pályán az 'ashes'-port.

Az Empty Chamber-beli szörnyet úgy tehetjük láthatóvá, hogy akkor, amikor a SHELF felől halljuk a líheget, akkor THROW SACK ON SELF, és a szörny láthatóvá válik. Ekkor (N/S kivételével) bármit csinálunk, a dög azonnal lecsapna...



Ezért azonnal dobjuk rá a hálót (THROW ROPE NET ON DEMON), és ekkor már elvehetjük a szörnyőtől a rongyot, ill. a gyűrűt. A Mirror Room-ban addig várjunk, míg az egyik szobor meg nem mozdul, ekkor gyegyezzük meg, melyik volt az (ABADDON, ASHAME stb...), és írjuk be: PUT SACK ON <név>. Amikor letekhogta a porával, szedjük is vissza a rongyot (TAKE SACK), és ezzel már támadható a kezdőképényő (Hydra Lair) Hydra-ja (THROW MAGIC DUST ON HYDRA).



Ez a VR is kipurcan; Az alvás után, s miután megkaptuk az üzenetet, rájöhettünk, megint egy új VR-ben vagyunk...

Ha el akarnánk olvasni a VR Manual-t, láthatjuk, hogy bizony a 'sorok között is kéne olvasni'... Menjünk is a Tanning Room-ba! (szolárium, a klubból nyílik). Itt olvassuk el a könyvet, és a pillanattal dátumhoz (ami mindig látható a Status Line-ban!) tartozó password-öt jegezzük meg.

Menjünk vissza a VR-szobába, és üljünk le a gép elé. Most a password az előzőleg felírt lesz (LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, TYPE <jelszó>, PRESS BUTTON). És meg is van... Győzelem...

Legend-ék ezzel a programmal ismét bizonyították! Az Amigás változat jelen sorok írásakor még nem került a botokba. Reméljük, nem kell már sokáig várni rá!

## Clystron (64, Amiga)

A Clystron a Double Density egyik játéka, amelyben egy robotot irányítunk. A kerettörténet: egy gonosz bácsi bosszúéból, amiért nem ő uralkodik a vidéken, szétszórta Clystron nyolc darabját. A feladat, összeszedni ezeket a darabokat. Ez így egyszerűnek tűnik, de mégsem az, mert a darabokat sorrendben kell begyűjteni, ugyanis az éppen következő darab csak akkor jelenik meg, ha az előző(ke)t már összeszedtük. A feladat végrehajtásában robotok akadályoznak. Háromféle robot van. Az első a legvégőn repkedve golyókkal záporoz minket. (Jó sok golyója van.) A másik ami hasonlít ráknak (talán elvadult testvérek?) ide-oda mászkál a képernyő két vége között. A harmadik pedig két pont között mászkál. Ezeket kívül van a plafonra erősített ágyú és néha megrázó élményben is lehet résznünk, ha nekimegyünk egy elektromos „függönynek”.

Az irányítás:

**jobbra:** jobbra (nem kell folyamatosan húzni a kart)

**balra:** balra (nem kell folyamatosan húzni a kart)

**le:** megállás

**fel:** ugrás

**tűz:** na, vajon?

Az emeltek közt liffel közlekedhetünk.

**Lift használata:** ráállunk a liftre és fel vagy

le húzzuk a joyt egy kis ideig (amíg el nem indul).

Utunk során használhatunk sőt használunk kell teleportot.

**Teleport:** teleportkártyával (TELEPORT-CARD) működik. Minden darab felteleport kapunk 3 teleportkártyát, egyébként ez a maximum ami nálunk lehet.

A teleport használata a lifthez hasonló. Álljunk a teleport középebe és joyt előre vagy hátra nyomjuk. Ha előre nyomjuk, akkor az eggyel magasabb, ha hátra húzzuk, akkor az eggyel alacsonyabb számú teleporthoz jutunk.

**A képernyő:** A játéker alatt középen egy fekete ablakot látunk, amiben néha szövegek jelennek meg.

Az ablak mellett jobbra és balra 3-3 téglalap van. Ez jelzi teleportjaink számát. Ha mindkét oldalon villog valamennyi téglalap, akkor három teleportunk van. Alul jobbra a löszér mennyiségét, balra az energiát, középen a pontszámot látjuk.

A löszér és az energia minden darab megszerzésével 25 egységgel nő, de max. 99 lehet.

**A játék:**

A kezdés után menjünk balra két szobát, itt liftezzünk a harmadik megállóig majd itt egy szobát menjünk balra. Vegyük fel az első darabot, amely bal oldalon villog. Most

menjünk vissza a lifthez és liftezzünk lefelé, amíg lehet. Itt az első teleportból teleportáljunk a kettesbe. Innen menjünk jobbra öt szobányit, liftezzünk fel, majd egy szobát menjünk balra, ahol megtaláljuk a második darabot is. Menjünk vissza a kettes teleporthoz és teleportáljunk az egyes teleporthoz, majd innen liffel menjünk a legfelső szintre és egy szobát jobbra. Vegyük magunkhoz a harmadik darabot és menjünk vissza a lifthez, majd le az ötödik megállóhoz. Innen menjünk jobbra 6 szobát és liftezzünk fel. Megvan a negyedik darab. Most menjünk vissza a liffel oda ahonnan jöttünk és jobbra 2 szobát. Itt liftezzünk fel 3 megállót és menjünk jobbra a 3-as teleportig. Teleportáljuk magunkat a négyes majd 5-ös teleporthoz az 5-östől menjünk két szobát balra, vegyük fel a darabot és az 5-ből teleportáljunk vissza a harmasig. Ebben a szobában menjünk fel a legfelső „pallóra” és balra. A következő darab megszerzése után teleportáljunk a harmasból a 4-es, 5-ös, 6-os utvonalon és itt menjünk balra, amíg meg nem találjuk a 7. darabot. Menjünk a 6-os teleporthoz és teleportáljunk a 7-es, majd 8-as teleporthoz. Innen menjünk jobbra a liffit és liftezzünk le 3. megállót. Itt menjünk jobbra 3 szobát és vegyük fel a jobb felső sarokban levő utolsó darabot. THE END

• Andor Gyula, Nagykanizsa

## Poseidon kincse (64, Amiga)

Lépésről-lépésre nem lehet leírni, de néhány info azért jól jöhet...

Tehát a játék lényege hasonló, mint az ELITE-ben, több pénz — jobb felszerelés — nagyobb haszon stb.

Különböző árucikkek vannak, amik lehet eladni és venni. A tenger alján talált tárgyakat érdemes rendszerezni, árai szerint, hogy miert, az majd később. Vannak olyan élőlények-tárgyak, melyeket kézzel, vannak olyanok, melyeket csak búvártörrel stb. lehet felvenni, azt majd a tárgyak mögött feltüntettem:

1. **Homár** — értéke: 700 duplár (kéz)
2. **Osztiga** — 500 duplár (kéz)
3. **Sonkakagyló** — 500 duplár (búvártör)
4. **Muréna** — 500 duplár (szigonypuska)
5. **Sziklahal** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
6. **Polip** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
7. **Kékkagyló** — 100 duplár (kéz)
8. **Csikóhal** — 80 duplár (kéz)
9. **Tengeri csiga** — 50 duplár (kéz)
10. **Tengeri csillag** — 20 duplár (kéz)
11. **Tengeri uborka, tengeri sün, kódarab, fadarab** — értéktelenek, felesleges fölvenni őket, bár van egy rája-feleség is, amit nem tudtam felvenni.
12. **Amfora, és pénzdarabok** — ne vegyük fel, ezeket le kellene fényképezni, ez azokban később a program kifagyásához

is vezetett (az én verziómon legalábbis). Egyébként ezt a 2-t nem lehet eladni, mert véget ér a játék, a parti őrség jövétáblát... (lásd később).

Ha jó sok cuccot összeszedtünk, üssünk ki a legközelebbi szigetre, és adjuk el (de okosan). A szigeten a következő menüpontok találhatóak:

1. **Eladás** — ne adjuk el az amforát és a pénzdarabot!
2. **Vásárlás** — itt lehet különböző felszereléseket vásárolgatni, én csak a fegyvereket és a fényképezőgépet tudtam használni, a többi tárgyat nem. Egyébként érdemes először szigonyt, majd csak utána búvártörít vásárolni, mert a polipból és a sziklahalból sokkal több van, mint a sonkakagylóból.
3. **Parti őrség** — 500 duplárért lehet, sőt kell a szigonypuskához engedélyt szerezni, ezen a ponton lehetséges.
4. **Vissza a tengerbe.**

A tengeren többféle hajóval találkozhatunk.

1. **Búvárrégészek** — nos, ha van nálunk néhány fénykép, akkor itt lehetne elsőzni, de mint már említettem, kifagy (de csak akkor, ha van nálunk fénykép), de lehet, hogy ez egy programvédelem, itt valami kódot kell beírni, hogy kereskedhessünk velük, ha nincs fénykép, akkor továbbmennek.

2. **Parti őrség hajója** — Ha van nálunk szigonypuska, akkor megkérdezik, hogy van-e hozzá engedélyünk. Ha van, akkor jó vadászatot kívánva lelépnek, ha nincs, akkor nem tudom mi van, mert nekem mindig volt... (ki lehet próbálni).

3. **Maffiózók** — ezek általában olviszik az összes pénzünket. Kivéve, ha okosan kereskedünk. Tehát ha a parton akarunk venni búvártör, akkor csak 800 duplár értékben adjunk el holmit. Így hoppna maradnak, és nyugodtan vászhatjuk azt, hogy nincs pénzem. Ha megis volna 10-20 duplár, azt vigyük csak.

S végül néhány tipp:

1. **Merülés közben minden szakasznál álljunk meg, mert jön a cápa, s ha megmozdulunk, megesz. Tehát várjuk meg, míg méltóságteljesen kiúszik a képernyőről és utána merülhetünk tovább. Sok gyakorlás után rá lehet jönni, mikor jön, mikor nem jön. (legelső merülésnél nem jön.)**
2. **Maffiózókkal soha se verekedjünk, mert úgyis ők az erősebbek, és leszivnak egy csomó életpont.**
3. **Az oxigénnel csinálni bánjunk, mert gyorsan fogy. Miközben a tengerfenéken túrkászunk, gondoljunk arra, hogy feljövetelek is így az „életet adó gáz”!**

Hát ennyi.

• Szabó Krisztián, Tapolca

## TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható fantasy szerepjáték

A TF az első levélben játszható játék Magyarországon. Egyszerre maximum ezer kalandozó barangolhatja be a több mint 30.000 helyszínből álló félszigetet, szörnyek, egzotikus növények, félelmetes varázslatok, különös tárgyak százaival találkozhat. Küldetések, kincsekkel és csapdákkal teli labirintusok, jó és gonosz istenek által irányított vallásháborúk várják az elszánt kalandozókat. A játék egyszerűen és kényelmesen játszható, mindenki számára hozzáférhető. Minden fordulóban több oldalas, lényegmentes leírás készített, térképekkel illusztrált levelet kapsz legutóbbi kalandjaidról.

Kérj ingyenes szabálykönyvet és jelentkezési lapot! Címünk:

JÁTÉK LEVÉLLEN  
1680 BUDAPEST  
PF. 134.





# ADVENTOUR

## Dracula Adv. (C64)

A PRG-t Tibor Miki írta. Ezt aztán valami KRYS átírta +4-re is, és lett belőle **BOOMBY ADVENTURE** (CoV 17), de az a leírás semmi megoldást nem adott! Nos, a lelegezőn Drakula vára előtt állunk. Bemenni nem lehet, mert az ajtó zárva. Lehet kopogni is, de semmi haszna. Induljunk el mondjuk keletre (K). Miután jóízűen felrobantunk és újrakezdjük a játékokat, előbb dobjuk el a nálunk levő robbanószeret. (DOB NITROGLICERIN). Első megjelgyés: ha felvetjük valakivel és azt elküldjük valamerre az nem robban fell Erthető? Majd az lesz...

Szóval keletre az országot van. Ha elindulunk rajta (E vagy D), akkor elút egy kocsi. Szóval ismét kelet. Itt egy autórónos (NEZ AJTÓ). Az ülés és a fényezőró ép. Tehát (NEZ ÜLES, FOG TÁSKA, NYIT TÁSKA, CSAVAR IZZO). Az eredmény egy izzó és egy elem. Menjünk északra és itt NEZ BOKOR. Leülünk egy kötelel. Menjünk vissza a bejárathoz (D, NY, NY), és tovább nyugatra. Itt egy csakány bújálk a fűben. Aki akarja felveheti, de én nem tudtam használni. Ismét menjünk Ny-ra, s a szerző sátrában lyukadunk ki, aki minden lépésünkre RND-szerűen tanácsokat ad. 2. megjegyzés: Ez az RND-rendszer az egész játékra érvényes. Így néhány szereplő tutira nem ott lesz, ahol én írom. De se baj, legtöbbjükkel jobb nem találkozni...

A sátorban leledzik 1 szendvics és 1 üveg Queen üdítő MÄRKA álnévén (héé, aki a váciak közül tudja mi az a Márka-bárka annak üzenem: En görbittem el a villáját BOCSI). Az utóbbi 2 dolog élelem gyanánt szolgál, csökkento életetörnkét állítja vissza. Ismét tömör leszek: KI, É, É, NÉZ BOKOR, TÖR ÁG, NYIT AJTÓ. Most egy kápolna előtt vagyunk. Ja, akit az előbb fejbe csapott 1 szikla, az próbálja újra (ugye mentettél?). A szikla is RND-sen potyog... A kápolnában (É) egy pap medítál. Lehet imádkozni +3%-ért, de én mást mondok: MOND PAP D, ERRE a pap kimegy. (Ez durva dolog volt Miklósi!) Mielőtt követnének NEZ KAPOLNA és FOG OSTYA, ISMET TOMOREN: MOND PAP D, D, MOND PAP K, K, ITT NEZ FAL-ra azt látjuk, hogy van 1 ablak feletünk, és magasan, NEZ PAP-ra viszont megtudjuk, hogy ő 1 magas fickó. Nosza, adjuk neki a kötelel (AD KÖTEL PAP) ezzel lekötölezzve érzi magát tehát kérjük cserébe a keresztet. (MOND PAP, AD KERESZT) Ezt követően ESZIK OSTYA, IMÁDKOZIK és MOND PAP KÖT KÖTEL ABLAK, erre oda-köti a kötelel és szabad az út FEL. Ha néha nem csinálna meg valamit az az RND miatt van, adjuk ki újra a parancsot (Vagy közben RUN/STOP + RESTORE-t nyomtál "véletlenül" — CoVbo).

Végre benn vagyunk a kastélyban. Melletünk 1 vasajtó, de nincs kulcsunk hozzá. Mehetünk viszont délre és onnan minden-

felé. Nyugatra egy kamra és én benne 1 doboz gyufa. Ezt hozzuk el és irány kelet. Aztán meg 2x K. Itt egy pókháló állja utunkat a gazdijával (NEZ PÓKHÁLÓ), valamint a szellem bácsi. Ő a jegyszédő és mivel nincs jegyünk ki akar rügdösni... az élők sorából. Lehet vele bunyózni, de jobb, ha kiengeszteljük és adunk neki valamit jegy helyett. (MUTAT KERESZT KISÉRTET). Erre elpárolog a főnökeihez mert nem tudja ez érvényes-e. Közben itt felejt 1 bilincskulcsot. Ja a pókhálóit csak meg kell gyújtani és szabad az út K-re. Itt a vén banya (a **Boomby**-ban a feleség — HIHI). Kérjünk tanácsot: MOND BOSZORKÁNY S. Erre (majd az 5000-dikre) elnyögi a szelencét nyitó varázsszót. Itt nincs több dolgunk (NY, NY, NY). Délre egy kriptába jutunk. Ez négy helyszínes terep és az egyikben leülünk egy másik kalandort, ujján a GYÜRÜVEL. (NEZ KRIPTA, NEZ CSONTVÁZ, FOG GYÜRÜ) Ha végeztünk, ereszkedünk vissza a paphoz. Innen 2x D-re egy erdőbe jutunk. Ez afféle labirintus akar lenni, de könnyebb, mint *Rátkai* mesteré, D, D, D, NY, itt egy viskó. BE.

Meg az erdőnél maradva: itt bókászik a farkasember, akit megölve elvehetjük a kését, és azzal cöveket faraghatunk az ágból. FARAG AG KÉS.

A házban 1 láda áll (NYIT LÁDA, F GUMI) meg a sarokban pókháló (NEZ SAROK, FOG KULCS) Most barkácsolunk (KESZIT ZSEBLÁMPA, LÖK V, MOZDIT LÁDA, LE). A sötétben bekapscoljuk a lámpát, de vigyázat: 50 lépés után lemerül az elem. Ismét egy labirintusba (K, K, É). Itt egy ajtó és a kulcs pont jó... TRALLALA... (NEZ TEREM, NYIT AJTÓ) E-ra a börtönbe jutunk. Ez is többhelyszínes terep. Valahol lesz egy rab, akit kiszabadítva értékes infót kapunk. (A RAB viszont ellopja a kajánkat, ha nem vigyázunk.) Lesz itt még egy ferges padló: Ha éhesek vagyunk ehetünk belőlük (+3%), de néha meg is halhatunk tőlük. Megvizsgálva a fergeket, találunk egy vas-kulcsot, amely az itt lévő vasajtóba illik. Pedig mintha már találkoztunk volna máshol is vasajtóval... Ja persze, hiszen az a tuloldal. (Csak az a kérdés, hogy kerül az egyik fele az emeletre a másik a pincebe?) Na mindegy. NYIT VASAJTÓ és innen ismerős a terep. É-ra még nem voltunk: Itt az ideje. A következő helyszínről lejuthatunk a pincébe, ahol (LE, É) újabb élelőforrások és százelekért kiszívhatjuk a velőt a csontokból (NEZ CSONT, ESZIK VELO). Tovább északra a lépcső alya van. De mielőtt felmennék, ugorjunk be NY-ra, nyissuk ki a szerkényt és járjunk el a rab utasítása szerint. Ezután BE, és meglégtük a szelencét. Kimondva a varázsszót (MOND ...), miénk lehet a bronzkulcs. Ezzel nyitjuk ki a fenti ajtót. (KI, KI, FEL, NYIT AJTÓ) Az újabb helyiségből egy ajtó nyílik északra és egy szoba keletre. A szobában gyanús lesz a szöveg mivel más nincs itt. Ha megpróbáljuk elmozdítani, megtudjuk, hogy valaki leszögezte. (HUZ SZOG, MOZDIT SZÖNYEG, LE). Akinek szerencséje van, annak az előbb jelezte a gép, hogy kimerült az elemiámpája. Az majd legközelebb leoltja... Aki leoltotta, az itt gyújtja meg ismét, mert itt sötét van. Fahulladékokat látunk. Ha megnézzük, akkor a PRG kiírja, hogy csak FOG-juk meg, ami kell nekünk. Mielőtt mindenki végigpróbálja a szálkától a forgácsolg, elárulom a helyes tippet: FOG FÜRESZ-POR. Aki akarja berühghatja az északi ajtót (FEL, NY, TOR AJTÓ), de aki be is megy, azt elűti a menetrendszerint arra járó gölem. Tehát előbb ügessünk vissza a nitroglicerint. Annak segíték, aki lögött a ké-

miaórákról, mert dinamitot fogunk gyártani. Szóval a képlet: FOG NITROGLICERIN, KE-SZÍT DINAMIT. Ugye milyen nehéz volt? Most vissza a betört ajtóhoz. Innen pofonegyszerű a játék, tiszta SHOOT'EM UP, GYUJT DINAMIT, DOB DINAMIT É, BOOOM, É... (Ja, hogy ezért lett BOOOOMBY Adventure? — CoVboy) Aki akarja, megszemlélhethi a gólem maradványait. Aki éhes, meg is eheti, mint a többi legyilkolt szereplőt. Ha meg nem, akkor ki is hajigálhatjuk őket az űrbe (csak 200 föléi erőnél!) Egy hatalmas teremben vagyunk. Ha É-ra megyünk (csak arra lehet) akkor beleesünk egy verembe. Innen úgy

tűnik lefelejtették a kijáratot. Sebaj öngyilkos hajlamunkkal halálra isszuk magunkat (ISZIK MÁRKA) (Eliég sok veremtot kell inni, hogy meghaljunk tőle! — CoVboy). Már említettem, hogy jobb lett volna a Queen név, mert az az üdítő „Feldob, mint a rakkenroll!” (ha már a Techno is tekkno...) Szóval felrepülünk egy misztikus hangulatú teremben. Jaj, de sajnálom azokat, akik megitták még az elejét... És kész. Nyugatra van Drakula, gnómmal a társával. Előbb az utóbbit kell elűntetnünk, majd Drakula gróffal kell végeznünk. Persze nem kézzel... Én megpróbáltam a fejébe vágni a csákányt (C.R.E.A.T.U.R.E.S. 3).

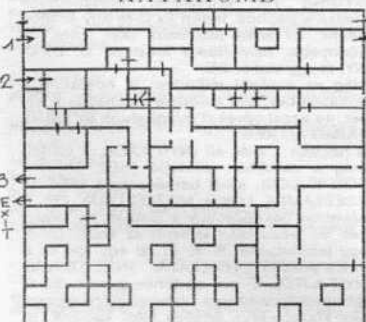
de csak a SZÜR CÖVEK DRAKULA volt jó... Itt a happy end, mert végeztünk a vámpírral, kísértettel, zombival... stb. stb. Csak mi maradtunk a jó öreg... KANNIBÁLOK! (Eszik gnóm)

Az adventure így nem igazán teljes, hiányzik még vagy 9-12 százalék, tehát 3-4 pontot érő cselekedet, de nem jöttem rá, mik azok. Van egy pár ilyen (ALSZIK, IMADKOZIK). Talán ha valakit a rab helyére bilincselnénk? Ha a sátorban megnézzük Miklóst +3% a jutalmunk.

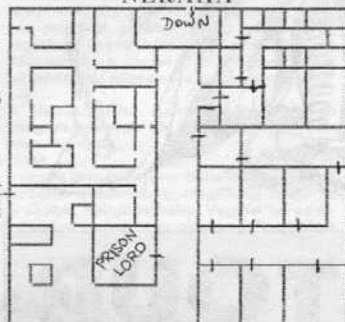
● PAPA azaz PAPP ATTILA, Vác

## Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

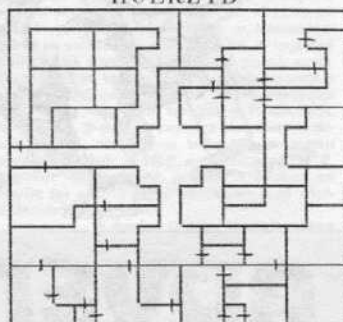
KATAKOMB



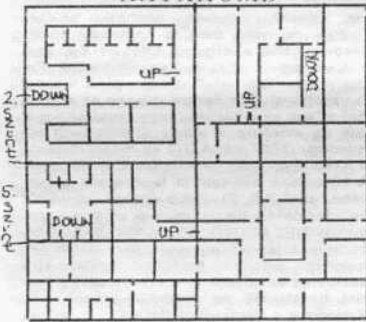
NERAKA



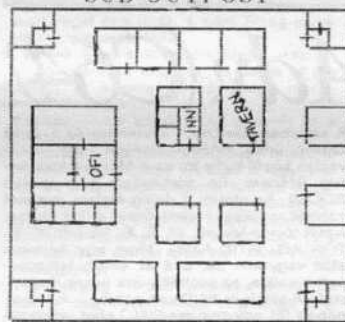
HUERZYD



KATAKOMB



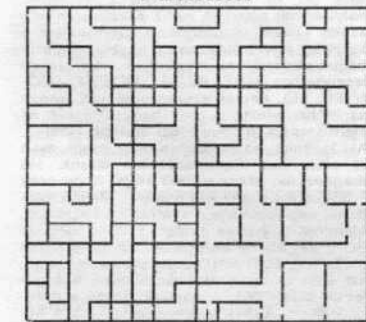
SUD OUTPOST



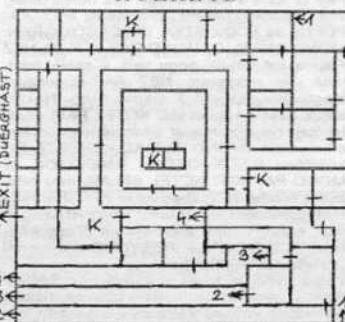
SANCTION



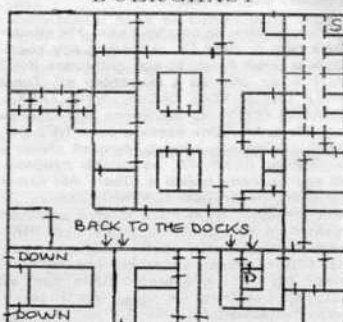
NERAKA

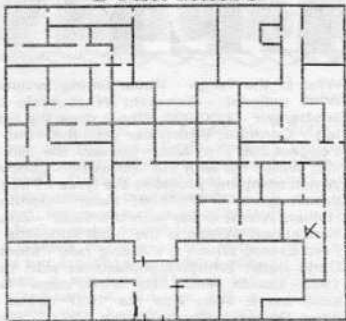


HUERZYD



DUERGHAST

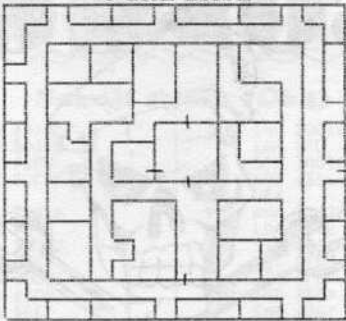




A térképek sorát valamikor a CoV 11-ben már elkezdtek. Akkor sikerült jól összeeszelelni a két felső és két alsó térképszellet megnevezését, bár akik elmélyültek a játékban, azok ezt hamar észrevették. Az itt látható térképeket **Birkás László**, bonyhádi versenyző követte el. Most pedig újabb típusok következnek **Kovács Gábor**, felsőrajki olvasónk tollából, onnan, ahol a CoV 25-ben abbahagyta:

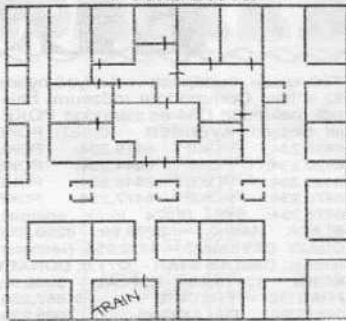
#### Huerzyd

Kutassunk át mindent, főleg a templomban az isetszobrokat. Ezután irány a jobb felső sarok. A nyugati falnál van a titkos ajtó. Menjünk arra, amerre tudunk. A végén találunk egy cuki szellemet, aki ad pár souvenírt. Ha vége a rzsának, menjünk ki az ajtón. Ha szerencsénk van, *Duerghast*-ba jutunk, ha nem akkor nézzünk körül bent. Ha minden kincset megtaláltunk, akkor átmehetünk. Menjünk lefelé, beletutunk Sajtába, aki ránk küldi pár emberét. Ha lecsaptuk őket, keressük meg a sárkánylándzát, kb. középen van egy kis teremben. Ha megvan menjünk ki a déli ajtón... és bejövünk az északon. Az egyik teremben megtaláljuk



*Sajtát*. Béke poraira. Menjünk lefele majd balra, ahol két kék sárkány várja a megváltó halált. Innen irány észak, az aréna, de ne menjünk be, hanem mondjunk a bejáratnál levő kis fülkéknek. Jé, van itt egy ajtó. Na nyomás befelé. Itt van Lord v Sir akarki, akit kinyirunk. Itt már végeztünk, mehetünk is. Ahogy kimegyünk, pár sárkány akar meglépni. Parán meg fel akarnak tartóztatni. Kis naivak. A maradék vörös sárkányokon meglép. Szerencsére utánuk tudunk menni. Értük is jön pár darab. Utközben megállnak pihenni. Memorizáljunk pár *Fireball*-t aztán nyomás. Elérkezünk a két lebegő várhoz. A sárkányok leszállnak, mi meg felmászunk a torony tetejére. Itt van az irányítópult, amivel szépen nekivezérli kis barátnak a másik erődnék. Ezt pár sárkány szeretné megakadályozni. Ha végeztünk, pucoljunk lefelé. Utközben találkoznak pár őrrel. Halálunk után vegyük fel az egyenruhájukat.

Az alsó kapunál vegyük igénybe a sárkány légtaxi-szolgálatot. Lent ne a főkapun rontunk be először. Előbb nézzünk el balra, ahol *Grav*-nak ogre vezér biztosít segítsé-



ről. Jobbra pár lázadó fighter van + egy korona. Erre egy öreg vörös sárkánynak is fáj a foga. Aztán meg a feje a *Two-Handed Sword* +3-tól. A kaput pár sárkány őrzi egy ideig. Ha bejutottunk, szembetaláljuk magunkat pár őrcsappal. Valamennyit egy-egy *Aurak* vezet. Kellemetlen. A kincses kamrát elérve az *ogrék* egyből a kincsre vetik magukat. Kis mohók! Mi sem bírjuk elvinni, annyira van. Innen először jobbra, a könyvtárba és a laboratóriumba. Itt összekotyvasztunk valamit a ránk váró csúnya csapda ellen, ami a kincstártól balra van. Forduljunk le a baloldali (déli) ajtón, ahol *Myrtani* sárkányidomárja vigyorog ránk + pár kedvenc háziállata. Az esélyeink nagyjából egyenlők a nullával. Pedig a java csak ezután jön. *Myrtani* + pár követője. Esélyeink rohamosan közeliednek a minusz végtele felé. Ha túlélünk, megjelenik *Tasslehof* (jól irtam?) és felgyógyít. Kösz. de még hátravan a desszert, 3 azaz három db sárkányka, csak nehogy megfukodja a gyomrakat. Ha átlenyegtek hullává, a játékot megnyertük. Még jön egy kis rizza, azután mehetünk xy v. xx *Hain*-ért, a kitépkedett pótlására...

## Szünykereső (C64)

A kerettörténet elég furcsa; ugyanis egy bizonyos *„Hétszűnyű Kapanyányi Monyók”* néven tündöklő kreatúra per pillanat *„Zérszűnyű”* lett, és a mi feladatunk, hogy visszaszerezzük ezeket a szűnyeket neki.

Kezddéskor egy barlang előtt állunk. Az ég szépnek tűnik. V ÉG. Nehát, ez itt a légtérben Cipur, a *„VIII a veréb”*-ből, és egy verébinduló éneklésével van elfoglalva. V CIPUR. Egy kissé kemény jelenet következik, ugyanis elkapjuk és kikaparjuk a szemét, ahol a kis ravasz az első szűnyünket rejtgette. Menjünk BE. Itt *Emelda*, a barbnőrel, és van itt egy balta, továbbá egy döglött patkány is.

Természetesen F PATKÁNY és F BALTA. A nővel semmi hasznos dolgot nem lehet csinálni, de ha beszélünk vele, elárulja, hogy legfőbb vágya, hogy elhalálozzunk. Logikus lépés jön: TEP HAJ NŐ. Egy újabb szűny. A prg. ugyan nem jelzi, de van itt egy ajtóér ÉK felé, tehát haladjunk arra. F FAKLYA, majd ki ÉNY irányba. Egy tisztasón vagyunk, fákkal szegélyezve és egy

kobra társaságában. A teendő már ismerős lesz az *Advinman*-ból (CoV Évkönyv'91). Tehát AD PATKÁNY KÍGYÓ. Ezután ÓL KÍGYÓ. Ha akarunk egy szép szíjat, akkor HASÍT SZÍJ KÍGYÓ, de ennek nem sok értelme van. Inkább BELEZ KÍGYÓ, aminek gyümölcse egy szűny. Már három megvan. Ha akarjuk, megsüthetjük és meg is ehetjük. Vigyázz, sült kigyóból már nem lehet szűnyűt szerezni. Vádjunk egy kis fát előrelátóan (VÁG FA), majd menjünk be a romos viskóba K felé. Itt találkozunk a *Monyókkal*, akik rendkívül ideges, ki sem mer mozdulni a házból, amíg valaki visszaszerzi neki a szűnyeit. BESZÉL MONYÓK. Megfenyeget. Azt mondja, mindjárt jön *Fehértollia* és akkor jaj neki. Egy lépcső vezet felfelé. Mielőtt mepénkni felszáguldana, egy V LÉPCSŐ kapcsán kiderül, hogy az igen romos. Szóval ÓVATOSAN FEL vagy LASSAN FEL... A padlason vagyunk, az ablakon fény ömlik be, a falakat tekete ronda burkolat fedi, s itt egy ágy is. A segítség (S) azt mondja, sőtétítsünk be valamivel, vagy megvakulunk. Jó. LESZED BURKOLAT és BEFED ABLAK BURKOLAT. Ez megvált. V ÁGY. Azt mond-

ja, nyitható. NYIT ÁGY. Egy redves ágyneműt találunk, miután beirtuk BELENEZ ÁGY, F ÁGYNEMŰ. Egy újabb következetes lépés: TEP ÁGYNEMŰ. Nocsak, Egy szűny. Távozzunk (MÁSZIK ABLAK). Egy NY felé tartó ösvényen vagyunk a ház mögött, bokrok láthatóak. V BOKOR. „Az egyikem egy fészek van”. Hm. V FESZEK. „Verébfészek”. Ahh, vak Cipur barátunk még mindig nem keveredett haza. BELENEZ FESZEK. Az ötödik szűny. Menjünk NY-ra. Egy tűzhely mellett a sötét fenyegeben *Kómorzsoló* barátunk vacog a zord szélben, nem sokáig. V TŰZHELY. A hatodik szűny. Ez az utolsó helyszín, szóval itt kell lennie a hetediknek is. BESZÉL KÓMORZSOLÓ. — *Adok egy szűnyt, ha csinálsz egy kis meleget*... A CSINÁL MELEG nem jó, ellenben: RAK FA TŰZHELY és GYÚJT FA meghozza a kívánt eredményt. Menjünk D-re a rátre, majd K-re a házba. AD SZŰNYEK MONYÓK. Fogadjuk meg a prg. gratulációját, és még egy kis utójatekot is olvashatunk. Hétszűnyű K. M. örömeiben meghív minket egy kására, amit a hátunkon fogyaszt el.

• Váti Ákos, Debrecen.

**HELPLINE:** A *Temple of Terror*-ban hogy kell hidegre tenni a *Giant Sandworm*-ot és a *Serpent Guard*-ot? • Bonyai Péter, Pécs

# ELSŐSEGÉLY



What is the Targa - Route timing system; What national - Swedish; What scale of landranger - 1:50,000; Where does the first leg - Cordoba; Which car won the 1986 - Peugeot 205 T16; Which car won the 19th - VW; Which car won the first world - Lancia; Which company provided the tyres - Pirelli; Which driver in the 1987 Safari - Johnny Hellier; Which driver won the 1987 - Juha Kankkunen; Which is the most successful Ford Escort; Which is the only rally - Monte Carlo Rally; Which manufacturer won the 1987 - Lancia; Which rally is one stage - No such event; Who was the 1987 soviet - Ilmar Raissar; Who won the 1977 - Ron Richardson; Who won the 1980 Lombard - H Townen/P White; Who won the 7th Marlboro - Miki Biasion; Who won the 17th New Zealand - Franz Whitman; Who was the chief mechanic - Rino Buschiazzo.

A sors íróiája, CoVboy már megint elkeverte a bortéket, úgyhogy csak **NONAME** kartársként tudjuk üdvözölni azt az urat, aki **sehonnan - nazaról** küldött C64-re két játékhoz tipp-kort:

**STUNT CAR RACER** - (Az évkönyvben lévő leírásához). A balról jobbra haladó csik a rongalódásjelző, és a csik akkor „növekszik”, ha nem a pályán próbálunk versenyezni. Ilyenkor általában megjelenik egy lyuk, amin gyorsabban halad át a csik. A csokin akkor is rongálódik, ha túl nagyokat ugratunk, és nem éppen jó helyre esünk, vagy ha ismerkedünk a másik kocsi karosszériájával. A lyukak csak akkor tűnnek el, ha a 4. divízióban maradjunk, vagy ha visszacsúszunk a 3.-ból.

**RUGBY MANAGER** - Ha jó csapattal akarunk játszani, akkor használjuk a **RESIGN AS MANAGER** majd a **YES** opciót. Így egy idő után, akár 5-ös erősségű csapatot is kaphatunk. Erdemes olyan csapatot választani, amelyiknél a **TRANSFER MARKET**-ben van(nak) játékos(a)l. Mindig legyen a kasszában 3000-3500 L.

**Pokoraczk Csaba**, Nyiregyházáról a **Neuromancert** vette nagyító alá, és el is küldött nekünk a játékhöz egy jó tippet: Végy egy lemezmontort! (**Disk-Demon** is megteszi).

Az első kimentett állás az első oldal 04 track 09 sector-án van. A 60-61-62-es Byte-ok a készpénz mennyisége, a 63-64-65-ös Byte-ok a PAX számlán levő pénz mennyisége. Ugyanez a második játéklánál, csak az a 04 track 18 sector-án van. A harmadikat 05 track 06 sector, a negyedik állást a 05 track 15 sectora tartalmazza.

**Király András** Sopron cityben egy Amiga lelkivilágát tiporja. Ezt bizonyítja tippjeivel: **APIDYA** - PAUSE után nyomjuk meg egymással a következő billentyűket: 'U', 'L', 'R', 'D', 'A', 'B', 'B', 'A', így teljes fegyvertűnk lesz!

**DAYS OF THUNDER** - PAUSE után írjuk be: **COMEFLYWITHME**. A képernyő villanása után húzzuk hátra a joy-t! Jó repülést!

**HYDRA** - Ha beírjuk azt, hogy: **KILLKILLKILL**, a gombsor egy trainer-pulttá változik!

Tóth István, budapesti versenyző nyerte az e havi Commodore múzeumi belépőt, beküldött C64-es cartridge POKE-jai alapján: **AVENGER** - RESET: POKE 6418,234; POKE 6419,234; POKE 6420,234; POKE 6444,234; POKE 6445,234; POKE 6446,234; POKE 6476,234; POKE 6477,234; POKE 6478,234; SYS 11924 (órók energia); **BLACK HAWK** - 8289,99; 8290,255; **CRAZY CAVEMAN** - 3332,255 (sérthetlenség); **DALLAS STAR** - 3271,0; **DONKEY KONG** - 12118,234; **ESPLAL** - 3369,33; **FRANTIC FREDDIE** - 31887,255; 34535,24; **GALAXIONS** - 7065,230; **GYROSCOPE** - 32246,173; 38274,8; **HARD HAT MACK** - 16877,173; **HOUSE OF USHER** - 6721,238; 7870,60; **JUMPMAN II** - 9540,44; **KONG STRIKES BACK** - 26699,173; 27253,173; 29690,173; **MONTY ON THE RUN** - 3994,255; **PEDESTRIAN** - 2288,255; **POGO JOE** - 2779,36; **RADAR RACE** - 7194,234; **SCRAMBLE** - 11291,175; **SURVIVOR** - 19563,255; **WIZARD OF WOR** - 16017,44; Állítása szerint **Action**-nel kiválóan működnek, ja és persze mind örökéket, ami nincs külön kommentve.

**Varga Zeigmond** Tatabányán egy Amigát szokott szabadidejében nyútolni. Most néhány Amiga cheat-et kapart össze:

**ATOMIC ROBOKID** - Ha a címképernyőn begépeljük: **TUESDAY 14TH, MAJ T'UZ'**, akkor kapunk egy menüt. Válogathatunk tetszés szerint a **CHEAT**-ek között.

**BARBARIAN** - A sérthetlenséghez gépeljük be sorban: '0', '4', '-', '0', 'B', '-', '5', '9'. Mindkét minusz a bal oldali minusz billentyű.

**DEFENDER OF THE CROWN** - Az örökélethez írjuk be: **MELLIE**, amikor aneheziséget kell beállítanunk.

**DEFENDER OF THE CROWN** - Az örök lo-vaghoz a második disc töltődése közben nyomjuk le a 'K' billentyűt.

**DRAGON BREED** - A pályaváltáshoz **PAUSE**, majd írjuk be: **IREM**.

**F-29 RETALIATOR** - Névnek írjuk be: **THE DIDY MEN**. Ha játék közben megnyomjuk az 'ENTER'-t, nem kell bajlódunk a leszállással, elvégzi helyettünk a gép.

**GHOSTBUSTERS 2** - Az örökélethez egyidejűleg meg kell nyomnunk a 'CTRL', 'ALT', 'S', és 'U' billentyűket akkor, amikor az Activision logo a képernyőn van.

**IMPOSSAMOLE** - Az örökélethez a **HIGH SCORE** táblában a **COMMANDO** név megadásával érhetjük el.

**NEBULUS** - A pályaváltás az 'F1-F10' billentyűkkel oldható meg, ha a címképernyőn beírjuk: **HELLOIAMJMP**.

**RAMBO III** - Ha a **HIGH SCORE** táblába beírjuk, hogy **RENEGADE**, ezt követően az '1', '2', '3' billentyűkkel az egyes pályákra ugorhatunk.

**ROLLING THUNDER** - Az örökélethez gépeljük be a kezdőképernyőn: **JIMBBY**.

**STRIDER** - Az 'F1-F4' billentyűkkel pályákat ugorhatunk, ha egyidejűleg lenyomjuk a 'HELP', bal 'SHIFT' és az '1' billentyűket.

**WIZBALD** - PAUSE alatt gépeljük be: **RAINBOW**. Ha indítjuk a játékot, az üst a 'C' billentyűvel tölthető fel.

Süli Kornél Székesfehérváron előszeretettel ül egy PC térségében, úgy gondolta a **LOMBARD RALLY**-ben a 'TV interview' kérdéseire talán nem ismerjük az alant látható válaszokat:

1.5000 sepiques - One & quarter Inch; 4 cars in the same team - Opel; A BMW homologated group - The M3; A Ford Sierra RS cosworth completed - 3 hours 47 minutes; Are two-way radios allowed - Yes; Carnet de passage - A customs document; Cars are despatched around - 1 minute; During what decade did the lombard - 1940-1950; During which rally was the - Argentina; Hannu Mikola Won the Safari - 7; How long have Lombard - 14 years; How many graded levels - 5; How many kilometers - 2800; How many marshals - 15000; How many rac recognised - Over 800; How many rally competition - 10,500; How many times has a Ford Escort - 8; How many times has the mini - 1; How many world championship rallies - 75; How much does a Peugeot - 880 KG; In the 1987 New Zealand Rally - Stig Blomqvist; In what year was the rally - 1967; Is the F.I.A. yearbook - The yellow book; Is the Nurburging 24 hour - Germany; Jimmy McCraes' first rally - Ford Lotus Cortina; Lancia won the Monte Carlo - 1954; Michael Saleh is the - Lebanon; Only one leg of 1987 - Chester; Part of the 1987 rally - Nottinghamshire; The Audi 200 Quattro engine is - 5 cylinders in line; The Ford Sierra Rs Cosworth - Monte Carlo; The Japanese Supra 3.01 - Overheating; The Lakes Rally in Finland - The 1000 lakes; The Nissan 200 SX in powered by - V6; The Nissan 200 SX made its - Greece; The time spent between - Dead time; The USSR rally team is called - State rally team; Thew Ypres rally in Belgium - 24 hours; What is curious about - A second footbrake; What is the alternative route - The tulip card; What is the engine size of - 1993; What is the major feature - All snow and ice; What is the maximum number - 180; What is the name of the USA rally - The Olympus; What is the overall length - 4.46 M; What is the Rac British - The blue book; What is the Rac USA speed - 30 MPH;

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## Scroll rutin (C64)

A CoV 11-ben már közöltünk egy scroll-rutint. Egyik olvasónk szerint a 256 byte viszont „tűrő”. CoVboy jóvoltából természetesen a boríték elkeveredett, így nem tudjuk ki küldte! Mindenesetre köszül! Ismeretlen szerzőnk műve akárhány byte-ot tud scrollozni a legfelső sorban. A szöveget \$1100-ra kell elhelyezni. A kukacra (@) a scroll újra kezdődik. A rutin basic behívása esetén a \$102B-n a BRK-1 RTS-re kell kicserélni (\$60!).

1000 SEI  
1001 LDA #\$2C  
1003 STA \$0314

1006 LDA #\$10  
1007 STA \$0315  
1008 LDX #\$00  
STX \$0C0E  
INX  
STX \$0D1A  
LDA #\$32  
STA \$0D12  
LDA #\$1B  
STA \$0D11  
LDA #\$00  
STA \$FE  
LDA #\$11  
STA \$FF  
LDA #\$C7  
STA \$FD  
CLI  
102B BRK

INC \$D019  
LDA \$FD  
STA \$D016  
LDX #\$5C  
1036 DEX  
BNE \$1036  
LDA #\$C8  
STA \$D016  
DEC \$FD  
LDA \$FD  
AND #\$07  
CMP #\$07  
BNE \$1073  
LDX #\$00  
104A LDA \$041,X  
STA \$0400,X  
INX  
CPX #\$27

BNE \$104A  
LDY #\$00  
LDA (\$FE),Y  
BNE \$1066  
LDA #\$00  
STA \$FE  
LDA #\$11  
STA \$FF  
LDA \$1100  
1066 INC \$FE  
BNE \$106C  
INC \$FF  
LDX #\$C7  
106C STX \$FD  
STA \$0427  
1073 JMP \$EA31

• Noname

## Hibakiküszöbölés cartridge-hez (C64)

Ezt a rutint azoknak számon, akik **Nordic Power 2.2-es** cartridge-zsel rendelkeznek, és olyan gondjuk van, mint nekem: a gyorstöltő időnként lefagy. Ez borzasztó idegesítő akkor, ha egy program engedélyt használni a gyorstöltőt (pl. **King's Bounty, Space Rogue**), de emiatt nem jó a dolog. A problémát az okozza, hogy nem kapcsoljuk ki a képernyőt! A megoldás az, hogy a verembe írunk egy kiegészítést, FIGYELEM! Ugyelni kell arra, hogy a LOAD vektornak (\$0330 - \$0331) csak a felső byte-ját szabad módosítani, mert az al-

sót a cartridge néha átírja (\$62/\$66). Szerencsére ezt a területet igen kevés program használja.

Tehát a rutin:

0162 NOP  
0163 NOP  
0164 NOP  
0165 NOP  
0166 PHA  
0167 LDA \$D011  
016A STA \$0161  
016D LDA \$500  
016F STA \$D011  
0172 PLA  
0173 JSR \$DF66  
0176 PHA

0177 LDA \$0161  
017A STA \$D011  
017D PLA  
017E RTS

0148 PHA  
0149 LDA \$D011  
014C STA \$0161  
014F LDA \$500  
0151 STA \$D011  
0154 PLA  
0155 JSR \$DF66  
0158 PHA  
0159 LDA \$0161  
015C STA \$D011  
015F PLA  
0160 RTS

Ezt célszerű a SAVE-val is eljátszani (\$0332 - \$0333), itt azonban nincs gond az alsó byte-tal (\$0148-ra be lehet írni az előző rutint, az ugrási cím természetesen itt DF6B). Ezt persze úgy jó megalkotni, hogy freeze után beírjuk (a vektorokat ROM és RAM módban is írjuk át!), majd meintsünk (a **Space Rogue**-nál pl. az **Old or New game?** kérdésnél). Természetesen ez bármely más cartridge-en működik (a legtöbb magától lekapcsolja a képernyőt), de az ugrási címek megváltoznak!

• Bors Gábor, Siófok

## A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S201 kazetta	C64 C232 kazetta vagy 3 db. lemez, ezt követően csak lemezes programok!	PC/AT HD (lemezzámmal)
<b>A/</b> After the War Action Force 2. Advanced Soccer Simulator Battle Field 2. Bubble Bobble 2. Crazy Cars 2.  <b>B/</b> The Astonishing Adventures Cannonball Deadringer The Devils Crown Dr. Jackie Endurance	<b>1/a.</b> Catalypse* <b>1/b.</b> Team* Tetris Ditris <b>2/a.</b> Turbo Tortoise P.O. Down Titanic Blinky <b>2/b.</b> Cruel Zone Translog Yathzee <b>3/a.</b> Jimmy's S.M. Arnie Bug Bomber <b>3/b.</b> Empius Intern.	<b>7.</b> Hudson Hawk Elvira 2. <b>8.</b> Spacedunk- Scheme 2D Quadruphenia- Scooby Doo <b>9.</b> Blues Bros. Team Tetris, Ditris Alien STM, T-Tris  <b>10-11.</b> Spirit of Adventure (2 lemez)-11. Spirit of Adventure (2 lemez)
<b>S201 kazetta — 360,- Ft</b>	<b>C231 kazetta — 400,- Ft</b> <b>C232 3 db. lemez — 540,- Ft</b> 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utántöltős	<b>1 db. PC lemez — 200,- Ft</b> <b>2 db. PC lemez — 380,- Ft</b> <b>3 db. PC lemez — 540,- Ft</b>

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni! Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levélapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Áraink az adathordozó és a Posta költségeit is TARTALMAZZÁK!

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

## Mindenféle

A CoV 27-ben elkezdett NEWS szerű információ megjelenését követően kaptunk néhány(száz) levelet, melyben szdtok minket, mint a bokrot: miért írjuk le még egyszer azt, amit már egyszer a CoV 22/23-ban leírtunk. Ezt elintézhettünk neves egyszerűséggel úgy, hogy a teljeségre akartunk törekedni. Valójában azonban összekeveredtek valahogy a Jahny által küldött file-ok. CoVboy már megint rendezgette a lemezeket. A megkezdett sort Jahny maestro most folytatja. Ne tessék keresgélni, ez még nem volt a CoV-ban!

● **MEGABLAZER** — Ez egy turbósított TRAILBLAZER. Kissé gyorsabb, hangulatosabb és szebbek az effektjei, amint az egy mostani játéktól elvárható, és TCFS-től is.

● A **FIRMBASE** szintén egy régebbi játékhoz hasonlít, persze csak körvonalakban: az **Airwolf** c. szépséghez (egyébként annak továbbfejlesztett változata az **EXTRA AIRWOLF**). Itt egy bombával a célhoz érni, közben esetleg nem árt felvenni azt a pár benzines gallont sem. A térképe jóval nagyobb, mint a fentebb említett csodáé, tehát nem árt beszerezni hozzá egy **COV#20/21** számot! A grafika igazán szépek mondható, nemhiába **CSM** alkotta játék.

● Létezik **SOUNDTRACKER+4** is! Hm., azt hiszem megér egy leírást majd, főleg azért mert **TELJESEN KOMPATIBILIS AZ AMIGA** verzióval!

● Csak érdekességként említem meg a **FSYC (Fine Young Cannibals)** csapatból **ACS** által remekelt, illetve „átrekelt” **HEIL SPERMA** c. gamét. Hm, az intróban a kis bajszos szobafestő hímperle „integet” buzgón, a játékban egyébként egy spermával kell uszkanlunk, kikerülve a khm. barlangból(?) kiállni(?) képződésnyeket!). Háááááá, sajnos még nem tudom mi a kalandos utazás célja és vége, de remelem nyugodt osztódással megérkezünk a végélőz.

● Nos, a **DIGITAL BALL** tényleg örütni jó, hiszen készítője **MAD** maestro. A programot még a **Novotrade** adta ki, nem ártana ilyen szintű programokat piacra dobni. Tényleg szép grafikájú játék, tipikus **ARTHUR-NOID** stílus. Az effektjei istenié mondhatók, lévén Amigáról áthozva. Szóval a régóta Amigás **PLUSIS** nagyot alkotott, egyike azoknak a stuffoknak, amiken képes vagyok hosszabb ideig játszani! Ja, ha a sárkányos képnél a **RESET**-et megnyomjuk, más, de ugyanúgy **EXTASY!** digités játékok kapunk (ez is ügyesség!)

● **BOBBY BEARING** — Hát kérem, akik oda meg visszavoltak a **HEAD OVER HEELS**-ért, azok most megint zilálhatják neuronjaikat! **ISTEN!**! **MEGA**-élvezet! Nagyjából ilyen csatákilátással fogadtam e játékok, elég ha annyit mondom, hogy **COMMY PLUS4-en** a kedvenceim közé tartozik! Szintén **3D ARCADE** kategória, a grafika szépen kidolgozott, nagyon jól animált játékok. A helyszínváltás tük klónja a '86-os **EV JÁTEKA**-nak (gy.k.: **HEAD OVER HEELS**). Lazán annyit, hogy ehhez is kell egy bazi térkép, tehát nemokára remélhetőleg esodékes lesz a leírása, én mindenesetre nekálltam... Szóval **SZERZD MEG!** Nem ártana pár ilyen jól sikerült átirat 64-ről; ez **PLASMA** & **CHEEKY** maestrok művei, áldásom rájuk, meg egyéb ilyen marhaságot.

# PLUS4 NEWS ARK

● **REVS TUNING** — Kissé megújított **REVS**-ről van szó, **PIGMY** maestro csinált egyet a játékán. Tényleg jobb lett pár pluszal tuningolva, érdemes utána nézned!

● Van **PLUS4-es PIPEMANIA!** Kissé idült játék ugyan, de hát mégiscsak 64-es!

● A **DOMINO** nem rossz logikai játék, meg egyezik a TV2-ben lévő játékkal! Magyarul mindenki kiélheti gyermekkorában elnyomott hajlamát: s beleveheti magát egy kupac dominóhámoz közé, se látva, se hallva az izgalomtól!

● **TRANS WORLD** — Khm, ez egy ACE játék, **LOGIKAI**. Bővebben egy leírás erejéig majd.

● **TERRA-X** — Erről már legutóbb szoltam, most kedvescsinálnok egy kicsit bővebben. Nagyon jó grafikájú **ARCADE**. A történet szerint egy úrbázison vagyunk, **Terra-X-en**. Ezt kell két plazmaagyval megvédeni a betolakodó rosszfiúkkal ellen. Ehhez segítségünkre lehet a velünk szemben elhelyezkedő ágyús aranyhóper, aki lehet haverunk és/vagy a számitógép. Megemlítenéd, hogy egymás ágyúit is ki lehet löni, s ez már meg is adja a feladat lényegét; lödd ki társadat! mozgalom keretében. Ha barátunkkal élvezkedünk, akkor ez nagyon izgis lesz. Fő cél eredetileg az anyabolygónk, a **TERRA** megvédeése, de ez kit érdekelt? Betöltés után kiválaszthatjuk az irányítási formáját (keyboard, joy, mouse — talán ez az egyetlen **PLUS4-es** program, ami kezeli az egeret!), ha végeztünk, mehetünk az **EXIT** részre. Ezután a védelmi szintet, energiasztást és ellenfelet választhatunk. Kérhetünk plusz **INFO**-kat is. Végül nyugodt lövöldözésbe kezdhetünk, persze módjával kell tehénnedni (Ne tiltakozz CoVboy! — Én) **(Már megint helyettem szürkálnak! Csak ne hogy visszaszúrjak! — CoVboy)**, mivel az ágyú eléggé hamar melegszi!

A **GFX** isteni, **COOL!** színekkel és mozgásokkal. Megemlítenéd, hogy **TCFS** maestro műve, és **NEM KONVERTÁLT game!** Vagyis **C64-es** játék, de nem konvertálta, hanem maga írta meg az eredeti nyomán laza másfél hónap alatt! Nem semmi!

● **GRAND PRIX CIRCUIT** — Már ez is volt, hát most megint lesz. **UGYANIS** most már megint 1551-esen is (!) és **VAN KAZETTAS** verzió! Ezt **TOMA** készítette el, tudtommal még a game írója (!) **TCFS** sem gondolta, hogy csak úgy át lehet csapni 1 file-osnak. Gondolom **EZ IS NAGYON** sokan keresik!

● **BLUE ANGEL 69 +++** — Egy isteni logikai játék, azt hiszem ezek főlek **TCFS** asztalára tartoznak - félreismerhetlenül a **NAGY** ő remeke! A grafika a szokásos extrákat tartalmazza, a zene eredeti **TCFS** design. **PERSZE**, hogy mindenkinek kell! A legfontosabbat kihagytam: kezettán **SAJNOS** ez nincsen. **SORRY!**

● Gondolom örömhír, hogy megjelent a **TASS TIMES IN TONETOWN** és **BORROWED TIME** 1551-es verzióval. Ha ilyen floppyd van, akkor **NEM** kell szét-pozni, van egy pár extra arc, aki **KIFEJEZETTEN** '51 mániás (JOGOSAN!) — pl. **PROKY** (by **PRISONERS**). Szintén meggy a **FLIGHT SIMULATOR II**, és **THE JET SIMULATOR** is a drive-okon! Erről jut eszembe; a **TASS TIMES**-ban szereplő **PICK-ek** hétköznapi gitárpengetők.

● A fanfárok elhalnak. A tömeg csendben üvölt. **TGMS** maestro (etc.) lassan bevonul, s az extázisban lévő csodület felé libbent egy diskét. **WOW!** Ez bizony a **STORM ACROSS EUROPE!** Igen, igen, ez az egyben a **C64-es** játék — aki nem ismerné, annak pár szót róla: 1989-ben a **Strategic Simulations** úgy gondolta, hogy jó lenne kiadni egy II. Világháborús terméket. Azután nekiláttak, szóval ez egy stratégiai játék, **Spectrom** kivitelű (azt hiszem múltkor összeszaladtam egy ilyen kockával, s tők ugyanúgy futott), tehát nem **SHOOT'EM UP!** módszerekkel kell felépíteni a Harmadik Birodalmat. Kissé lassú és az elején a sok állítgatástól már nem a gép, hanem a játékos akad ki — de ez a **LEGJOBB** stratégia mind **C64**, mind **C+4** gépeken. Mondanom sem kell, hogy kezettán nincsen! **SO!**, minden kopaszágom ellenére nem vagyok fritzparti, de ez tényleg jó érzés, amikor bajszos diktátorként lenyomom a népeket (pl. Felszabadulást a russsz... illetve oroszoknak!) Mivel konvertált, ez a verzió is hajlamos a kifagyásra!

● Azt hiszem eme szépségek után **MEGA**-élvezetként hat, hogy a **PLUS1** tulajok is börtönghatnak (és tephetik a hajukat) az **UNINVITED** c. szépségtől! Leírás a **CoV #12** számában, ehhez ad kiegészítést a következő **CoV #13** / **ADVENTOUR!** Kivitelezésében olyan **TASS TIMES** szerű, **DEJA VU** mikés játék. Tehát 64, Amiga után szabadon! Lényeg: mondjuk az hogy arcade/adventure, célunk... Na, inkább szerzed meg a két CoV-ot! Azt hiszem **CSORY** írta át és nagyon jól sikerült, most meg nincsen nálam, de attól függetlenül a **LEGJOBBAS** közé tartozik (különben miért lenne a **NEWS**-ban ?!)

- **KARATEKA** — A legjobb akción-game! Nomen est omen — nagyon jól kidolgozott puff-puff HAI! játék, aki szereti a stílust, az imádni fogja (én is eljuttotam a harmadik ellenfélig, csak azután @#@#@#&^~\*(&#\*#@#@)\*#(#@)@BLATTY! RESET!), szóval keresétek — bármilyen hihetetlen, 1551-es floppyok is!
- **PIPEMANIA!** PC-n ez (volt) az egyik kedvencem, mit ne mondjak, a PLUS/4-es verzió nagyon jó lett, a TIT gondozásában (most már NEM gondoznak... AN-TIT!). Logikai játék, célunk, hogy egy csőrendszer építsünk a csobizó víznek, ide-oda vezetgetve, egy idő után visszajuttatva a kiindulási ponthoz (csap??). Pályaként egy idő után már kis vízgyűjtő-be is vezetethetjük, néhol ki kell kerülni az őrös területet, egyszerűen ügyekezni kell, ha nem akarunk kicsobbanni! Jobb alsó sarkokban láthatjuk a beépíthető csöveket, kiválasztva a csőrendszerünkbe köthetjük. Yikes!
- **NEW Tetris** — **BLOCKOUT** +4-en! YEAH!, a 3D PC örülettel már ezen a 8 bitesen is élvezkedhetsz, tők PC stílus!
- **BATTERY 2** — Ama! SHOOT'EM UP játékok, ami a listákat vezette, most visszatér.

- Mondjuk rá, hogy a legjobb +4 lövöldözős ???! Persze **TCFS** készítette! Sok-sok FIRE!, meg ügyesség, és máris egy-egy élvezetesebb lesz a játék. Mondjuk nem vagyok ilyen típusú játékok pártján, de ajánlom minden géptulajdonosnak! FONTOS, hogy van hozzá **TRAINER DISK**, ezt az **ORIGINAL** game elé kell tölteni!
- **NAGYON** jó felhasználói gyűjtemény, a **MEGATOOLZ!** Készítette **PROKY** — **PRISONERS SOFTWARE NETWORK**. Ez tartalmaz disc-copyt, disc-tool, packers, graphix-tool és egyéb (sinus editor, assemblere...) felhasználói anyagokat! Aki valmait akar csinálni játszósan kívül ezen a gépen, annak ajánlom beszerzését. Egyébként meg 1551-es drive-on is, természetesen senki se keresse kizárni!
- Mindenki felgyására bejelentem, hogy van **3D POOL** is az „extárisbaejtő-mosogatóteknő”-n! Aki még hallott volna róla, ez egy — ki hínne — 3 dimenziós billiárdjáték, **PIGMY** remekelte át PLUS/4-re és természetesen meg kell szerezni!
- A **MAGIC PAINT** szinten felhasználói, része a **MEGATOOLZ**-nak is. Ez egy logokészítő, s állítom, hogy a legjobb! Sok szin használható egyszerre, első és ma-

- sok sok multi zint szinten változtatható, a karakterszínek karakterenként. Lehet használni HI-RES módot is! Színárnyalatfunkciók, lemezfunkciók — **NAGYON BEST!**, talán elég annyi is, hogy én is ezt használok. Kazetta! CONGRATULATION for **PRISONERS** crew!
- Bizonyára mindenki ismeri a **MICRO** (-DISCO, RHYTHM, ROCK, DRUM, VOCALS, LATIN, BASS...) c. zeneszerkesztőket. Most van egy újabb, a **MICROTECHNO!** Nem is tudom miért ezt bírom a legjobban! A leírás (COMMODORE Világ Évkönyv '91) erre is jól!
- **ACIDFLIPPER** címen **MC** kiadott egy rendhagyó flipper, egy útvelet kell vezetgetniük illetve visszacsapkodnunk és a számoknak utónégy egy ACID-öt. Erre megadott időnk van, a grafika szép, a hanghatások szintén, mi kell meg egy megrögzött Plus/4 tulajnak?!
- Az időregész után újra szabadon van ez a stílus: **LABYRINTHIS** címen. Mondjuk ez sokkal zőbbben kivitelezett, a Garay-napokra írta **BILLY YARDS** (3db 'L).

● **Jahny of Jahny Crew**®™, Budapest

## Into the Eagle's Nest

Kicsit túrkálgattam az IBM lemezek között, amikor kezembe potyant egy porosodó lemez, NONAME volt a drága és már pár track-je leszártult. Mindenesetre a gép nem vette be, s ekkor fordultam az AMIGA-hoz, A C64-hez, és végül a +4hez! Lefontam a hajamat, de az alatt olvasható „csoda” volt rajta. Ez egy konvertált C64-es játék, aki látta a „KEMEK A SASFÉSZEKEBN” c. szépséget az már kb. tudhatja, miről lesz szó, aki meg nem, annak annyit a dolgrol, hogy kedves néni bacsikátok kell bosszantgatni mindenféle akciózgatással, mindezt egy kastélyban egy Jenki mesehással. Kezdetkor a küldetés felől érdeklődik a gép, választhatunk:  
 1. **BLOW UP CASTLE** — A kastélyt kell felrobbantatorunk. Egy detonátorba [DETONATOR] kell belelőnünk.  
 2-3. **RESCUE THE PRISONER** — foglyulejtett barátunkat kell kimenteni. A

2. küldetésben a második, a 3. küldetésben az első emeletről és a 4. küldetésben az alagsorból. A szintek között a lifttel közlekedhetünk. Sokfajta STUFF-ot érdemes felvenni. Leírom a található tárgyakat:  
**AMMO:** Plusz töltenyek, ezek gyorsan fogynak az állandó lövöldözéstől;  
**FIRST AID:** Ez a sérüléseink számát (HITS) lenyomja nullára;  
**LADAK:** Űresek, van nyitott és csukott is, ez utóbi lövéssre kinyílik, és nincs benne semmi;  
**COLD FOOD:** Kávjacsomag, a HITS pontokból lecsappant tized;  
**JEWELS:** Értékes kövekkel teli nyitott láda, pontjainkat tünelgathatjuk vele;  
**PENDANT:** Nyakék, szintén pontnövelésre;  
**LIFT PASS:** Lift használatára. Ha ezt felvetünk, akkor menjünk neki a liftnak, ekkor az **ENTERING THE LIFT** üzenetet kapjuk, s választhatunk a szintek között.

**GROUND FLOOR** (földszint), **FIRST FLOOR** (első emelet), **SECOND FLOOR** (második emelet) és a **BASEMENT** (alagsor);  
**DETONATOR:** Az 1. küldetés célobjektuma;  
 Sebeink száma gyorsan nő, ha közel kerülnek hozzánk ellenfeleink. Ha a HITS 50, akkor kissé lenyomtak, ilyenkor aztán lelkünk átpecoelődik a NIRVANA-ba. Persze ez ritkán esik meg, ha sokat használjuk fegyverünket, de ez is ciki, hiszen így gyorsan fogy. Töltenyeink száma max. 99 lehet, tehát NE szedjünk ezután plusz töltenyeket! A küldetés teljesítése után a START-helyen található zöld csikhoz érjünk hozzá!  
 HMMM, ez egy nagyon jó jó szintű játék PLUS/4-en, de azt hiszem felejtették, mindenesetre eddig mindenkinek tetszett.  
 ● **Jahny of Jahny Crew**®™, Budapest

## Laser Squad

Ez egy isteni stratégiai játék, megegyezik a 64-es verzióval — leírás mégis kell rá, mivel van egy új küldetés is, ráadásul ránézésre NEM is olyan egyszerű! Megy 1551-es drive-on, és van kazettára is! Indításkor rögtön egy INTRO ugrik be, néhány GREETINGS és a játék alapvető kezelése tartalmaz angol textusorozat, közben **SHADOW OF THE BEAST** kornyikál digin — már a kezdés is jó. Ezután kérhetünk gyorstöltőt (**DO YOU WANT FASTLOADER?**), s máris a küldetésmenübe jutottunk...  
 1. **THE ASSASSINS**; 2. **MOONBASE ASSAULT**; 3. **RESCUE FROM THE MINES**; 4. **SAVED GAME** [part#1-7]; 5. **THE CYBER HORDES**; 6. **PARADISE VALLEY**  
 ...tehát 5 küldetésünk van, s ezen kívül még betölthetünk játékalásokat, azt viszont külön lemezlől, mert a LASER SQUAD egy teljes lemezoidalt foglal el öt küldetésével és a gyorstöltővel együtt. Egyébként minden

küldetés és minden játékalás 80 blokkos, a játékalást NEM lehet felülírni!  
 Elsőre gondolom senki se fogja a 4. pontot választani, s mivel többé-kevésbé nehézségi sorrendben vannak, érdemes az elsővel (THE ASSASSINS) kezdeni. A küldetések végrehajtásának módjáról majd később, most nezzük a kezelést!  
 Ha megnyomtuk az '1' billentyűt — töltődik is a pálya rendezsen. Miután bejött, rákérdez, hogy joystick-kel vagy billentyűzettel akarunk-e játszani, JOYSTICK PORT #2., keyboard: 'Q' — fel, 'A' — le, 'O' — balra, 'P' — jobbra és végül 'SPACE' — tűz. Ezután a játékosok számára kérdez rá, két játékos esetén haverunk ellen játszhatunk egy partit, érdemes! Egy játékos esetén a gép még rákérdez a nehézségi szintre (1-7), mazochistáknak ajánlom a hetest, többieknek elsőre MINDENKÉPPEN az elsőlt COOL! Jelen esetben 5 kommandós képe jön be. Egy tizedes és a többi civil. Alakuk

mellet egy nagy szám, ez a páncél nagyságát jellemzi — tehát fel kéne öltöztetni egy kis vasba a drágákat. A számtól jobbra a SELECT ARMOUR alatt láthatjuk a típus jellemzőit, hogy hány védettségi szintet ad előlről, balról, jobbról és hátulról (TYPE 1 2 3 4... FRONT... etc.). Az éppen aktuális mündró neve inverzben van, a joy előre/hátra mozgásával jelölhetjük ki a páncélt, a tűz megnyomására a következő figurára ugrik — közben természetesen megkapja a páncélt. Ha mindenkire feladtuk, akkor jön a fegyverzet. Utólag megjegyzem, NEM kell mindenkit extraerős páncélba bújtatni! Ugyanis a rendelkezésre álló creds (kb. 200) nem elegendő! Ezután jönnek a fegyverek, az aktuális az inverzben lévő OBJECT mellett. Itt válogathatunk a löfégyverek, töltenyek, gránátok etc. között. Minden küldetésnek más a fegyverparkja, de néhány mindenhol jellemző. Fegyverek jellemzéséről és minden küldetéshez ajánlott





LEGOLCSÓBBAN

VÁSÁROLHATSZ

# Alpha Byte Kft.

szaküzletében

Commodore és IBM kompatibilis számítógépeket, kiegészítő egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AT 286 számítógép, 16 MHz, 1.2 MB Id, mono monitor	49.900,-
SoundBlaster II. Stereo hangkártya	15.900,-
AMIGA 500	35.900,-
AMIGA 500 Plus	46.800,-
AMIGA 600	47.200,-
C= 1084s monitor	26.000,-
512 KByte RAM órával	4.000,-
5.25" külső drive	11.600,-
3.5" külső drive	7.920,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	440,-
3.5" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	440,-
3.5" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	560,-

Modemek, telefaxkártyák megrendelhetők.

Printerek széles választékban.

Kérésre teljes árkatálogoszt küldünk.

Viszonteladónknak nagykereskedelmi árák!

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

# Alpha Byte Kft.

Budapest, VI. Podmaniczky (volt Rudas L.) u. 27. II. emelet  
Postacímünk: 1384 Bp-62, Pf.: 768  
Telefon: 1122-616, 1122-617, 1122-618, 1122-619

## A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C92A: Turbo Charge (utántöltős)
  - C92B: Catalypse (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 Klik (utántöltős)
  - C95A: Xonox / Arnie / Tank Division / Toobin / Forester / Hell Rescue / Aqua Blasta / F1 Tornado / X-Out 2 / Pale Moon / Croaker / Back Fire / Spellbound Dizzy / Championship Snooker / Twist / Magic Tile / Dizzy D.T. Rapids
  - 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. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétel postázással! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett börtökért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacserejük!

**C64 magnósok!** Ezentúl bármelyik programot le tudod másolni, ha megrendeled a C64 Datasette Modul-t! Erre 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 lemosható! Ára: 800,- Ft + portó! Használati útmutatót küldünk! Fei év garancia!

## A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezzám, és ha van 1 MB igény.  
Bond Mine 5. (1 MB); Floor 13 (2 lemez, 1 MB); Dead Breath (1 MB); Graham T. Soccer (2 lemez, 1 MB); Civilization (4 lemez, 1 MB); Dr. Mario, Twist, Stoppit Calippo, Kerion, G-Loc, Sooty & Sweep, Napoleon, Air Bucks (2 lemez); Paramax; Warriors of Releyna (2 lemez); Arnie; Dune (3 lemez, 1 MB); Treasures of the Savage Frontier (3 lemez, 1 MB); Hook (4 lemez, 1 MB); Star Trek (3 lemez, 1 MB); Ishar (2 lemez); Space Max (3 lemez, 1 MB).

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 megrendelhetők 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 + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseink ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

### Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

### Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft  
BOLD szedés (vasgöttyű betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
A hirdetési díjat az impresszumban közlőteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb köztét, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) felvételben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

## 64 játékok

- C64-re készült játékprogramok eladása Olcsón! **Huzta Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800
- C64 lemezeket figyelme! Legújabb eredeti programok érkeztek és másolásért 50% kedvezményt adok. Válaszborítékot kérek. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János ut 4. I/2. 7400
- Programhegyek C64-re és programdobok PC-re! Irjtok akár cserélni, akár venni vagy eladni akartok, akár profilk, akár kezdő vagy totok! (Majdnem) minden leívré válaszolunk (ha van benne válaszborték és lista, akkor 99,9 %). Minőségi programjaink vannak, mind a két gépre, minden kategóriában, pl. Civilization, EOB I-II, Wing Commander (IBM), SSI RPG-k (64) Irjtok, 7x7 szentség, hogy nem fogjátok megbánni! Cím: **Pongrácz Gergely** (from THUNDER) [PC], vagy **Pongrácz Tamás** [C64]. Győr, Kenderázta u.20. 9030
- C64 kazettára utántöltős, és más szuper játékokat adok-veszek, mindenről listát küldök. **Diczó Csaba**, Szekesfehervár, Me-

szöly Géza út 12. I/4. 8000

- Dobjon meg valaki az Action Mk VII-hez egy paraméter disk-kel (Enhancement Disk) pénzért, vagy programokért cserébe (150 lemez alap). **Finta Robert**, Celledómlók, Kisbodos u.15. 9500. Tel.: 204.
- Fordító program! 1384 angol-magyar szó C64-re! Cím: **Pontos Lajos**, Komárom, Gábor Áron út 3/B. I/1. 2900. Tel.: (06-34) 40-156.
- C64 programcseré! Kb. 80 lemez '92-es programokkal és klasszikusokkal. Listát kérek, válaszborték nem kell, kezdőnk ingyen másolat + kimentett állásokat adok kimentett állásokért! Keresem: Mercenary 1-2. Cholo, Tau Ceti, Starglider 1-2. Windwalker, Elvira, ... Ennyi jutott eszembe. Hallá a millióért másolókról! Keresem a CoV-ban megjelent Elite leírás (1-8), ezért fizetek is, és CoV 1-2-t vennék, max. 70-90 Ft-ért. **István Márk**, Budapest, XI. Zsurló u.14. 1116
- C64-es magnósok figyelme! Fantasztikus olcsón kaphatók játékok, programok! Utántöltősek 20,- Ft-ért, egyfilo-osak 3-8 Ft-ért kaphatók. Válaszbortékért lista. A lista és játékok elküldéséhez szükséges posta-

költséget a megrendelő fizeti. **Czikely Imre**, Gyomaendrőd, Bocskai út 4. 5500

- C64/C128 programok Evtől! 400,- Ft/lemez. No-Name lemezzel 70,- Ft/lemez. Tá-jékoztatához, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 50,- Ft. **Kopács Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031
- C64-es lemezes játékok és felhasználói programok eladók, már 10,- Ft/oldal. Válaszbortékért listát küldök. **Szavai Árpád**, Budapest, III. Szentendrei u. 13. VI/59. 1035
- Eladó C64-re kiadványszerkesztő. 1920x2300-as oldalfelbontás, teljes magyar betűkészlet. Válaszbortékért ismertető: **Pucsek Pál**, Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700
- 64-es Amigók! Most nyissátok ki összes szemeteket end fűletekért! Super programok cseréje kazettán! Megvan: Creatures I-II, Supremacy, NorthSouth + 600 prg. Kerem: F-15 Strike Eagle, F-16 Combat Pilot, Strike Fleet, továbbá érdekel minden F-1 szimulátor, Hero Quest I-II lemeze is! Válaszbortékért listát küldök. Cím: **Schmotzer József**, Budapest, IV. Virág u. 31. IX/56. 1042



● Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez. Stereo, 11 hangcsatornás, beépített 2.5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, kimenettel, demólemezrel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja. Ára mindössze: 7.485,- Ft (postaköltséggel). Megrendelhető kizárólag utánvétellel: **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u.26. 1195. Tel.: 147-1167.

● IBM programok hatalmas választékban, olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144.

#### Plusi és társai:

● Emberek! Akartok egy +4-es csapat tagjai lenni? Ha igen, irjatok! Gépi kud is merete előny! Ugyanitt programcsere +4-en. Cím: **Németh Gábor** [FOOL OF TANNG], Vecsés, Arany J. u. 35. 2220

● Szuperolcsón! Plus/4, C-16-os legújabb sikerprogramok lemezen és kazettán eladók gyors lebonnyolítással. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

● C+4, C64 programok eladása, cseréje precíz, gyors lebonnyolítással. Cím: **Vida István**, Pécs, Sziágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113.

● Plus/4 prg. csere főleg lemezen. 2000 programom van. Listát kérek, és küldök. Gyors átfutási idő. Válaszborítékot nem art, ha küldesz! Ha sok programod van, jelentkezz! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Geza u. 21. 1132

#### Egyéb

● Hello! Ha tudsz cool módon grafikat készíteni, zenét szerezni, vagy kódolni, és szeretnél beállni egy most alakuló C64-es csapatba, jelentkezz! DEMO-munkával! Ot-

letgazdag kezdők ne kíméljenek! **Séfer Krisztián**, Nyíregyháza, Stadion 24. 3/11. 4400. Tel.: (06-42) 17-055.

● **Europa legjobb 64-es magazinja, a német 64'ER 1987, 88, 89, 90, 91 évfolymal + Sonderheftek eladók!** Árak: 1 evfolym: 1.200,- Ft. Sonderheft lemezzel: 400,- Ft, lemez nélkül 200,- Ft. Cím: **Varga Lajos**, Eger, Vasút utca 8. 3300. Tel.: (06-36) 11-890.

● PD CENTER! ATARI ST és AMIGA felhasználói prg-k és játékok nagy választékban! PD CENTER, 1399 Budapest, Pf.: 701/148. Tel. 168-5322/48, 8-16-ig. **Róbert**

● Eladó: Spectrum + tartozékok: **Prokop Gábor**. Bp. XXI. Zrínyi u. 4. 10/46. 1214.

● Akarsz látványosan kivitelezett szuper játékokkal játszani SPECTRUMON! Oriási választék, több mint 3.000 program közül választhatsz! Cím: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901.

## KINGFISHER CORPS

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



**Hoper-tagsági:** Havonta 1 db. lemezűség (Amiga Window)

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

**Lobby-tagsági:** Havi 1 lemezűség + 2 lemez a kért programokkal

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

**Star-tagsági:** Havi 1 lemezűség + 4 lemez a kért programokkal

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

Lemezűségünk (Amiga Window) mindenről foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder suli, pályázatok, humor, úzenetek, Sci-fi stb. Célunk egy klubba gyűjteni az Amigások népes tábora! Evente kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!! Szóval Amigások! **KINGFISHER CORPS**, a valóra vált álom! Első számunk: április 1-én, 2. július 15-én, a 3. pedig augusztus 15-én jelent meg, még ma írj, ne maradj le a további számokról!

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

## Itt a POST OFFICE 7 lemezűség!

Van ebben minden: orvosi rovat, sci-fi rovat, környezetvédelem, pia stb. Éppen csak számítógépekkel, játékleírásokkal nem foglalkozik. Épp ebben különb más lemezűségoknál! Úgy gondoltuk megteszik ezt más fantasztikus számítógépes újságok. Terveink szerint a POST OFFICE 7-ben még női rovat is indulni fog. Már készül a PC-s verzió is (VGA), és azután már egyidejűleg PC-n és Amigán is kijövünk! Az újság természetesen Public Domain, de elő is lehet fizetni rá.

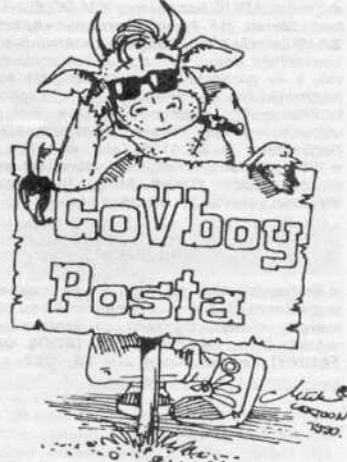
Tartalomjegyzék	OLDAL	ÁR
<b>CONTINUA</b>		
01. Isola	02. Bessent	
03. César Saker	04. A királyok	
05. Híradás szervezés	06. Hír, Hír, Hír, Hír, Hír, Hír	
07. A lemezről	08. A lemezről	
09. A lemezről		
<b>POST OFFICE</b>		
10. Bessent	11. A lemezről	
12. A lemezről	13. A lemezről	
14. A lemezről	15. A lemezről	
16. A lemezről	17. A lemezről	
18. A lemezről	19. A lemezről	
20. A lemezről	21. A lemezről	
22. A lemezről	23. A lemezről	
24. A lemezről	25. A lemezről	
26. A lemezről	27. A lemezről	
28. A lemezről	29. A lemezről	
30. A lemezről	31. A lemezről	
32. A lemezről	33. A lemezről	
34. A lemezről	35. A lemezről	
36. A lemezről	37. A lemezről	
38. A lemezről	39. A lemezről	
40. A lemezről	41. A lemezről	
42. A lemezről	43. A lemezről	
44. A lemezről	45. A lemezről	
46. A lemezről	47. A lemezről	
48. A lemezről	49. A lemezről	
50. A lemezről	51. A lemezről	
52. A lemezről	53. A lemezről	
54. A lemezről	55. A lemezről	
56. A lemezről	57. A lemezről	
58. A lemezről	59. A lemezről	
60. A lemezről	61. A lemezről	
62. A lemezről	63. A lemezről	
64. A lemezről	65. A lemezről	
66. A lemezről	67. A lemezről	
68. A lemezről	69. A lemezről	
70. A lemezről	71. A lemezről	
72. A lemezről	73. A lemezről	
74. A lemezről	75. A lemezről	
76. A lemezről	77. A lemezről	
78. A lemezről	79. A lemezről	
80. A lemezről	81. A lemezről	
82. A lemezről	83. A lemezről	
84. A lemezről	85. A lemezről	
86. A lemezről	87. A lemezről	
88. A lemezről	89. A lemezről	
90. A lemezről	91. A lemezről	
92. A lemezről	93. A lemezről	
94. A lemezről	95. A lemezről	
96. A lemezről	97. A lemezről	
98. A lemezről	99. A lemezről	
100. A lemezről	101. A lemezről	

Bővebb információ kérhető:

**Dr. Zothyo (POST OFFICE 7), Gyál, Kőrösi út 146. 2360**

Sürgősen eladó egy alig használt Amiga 500 + memóriabővítő + SCART TV kábel + 200 lemez teli játékokkal (Epic, MAD TV, Birds of Prey) 45.000,- Ft-ért! Érdeklődni lehet: **Kovács Balázs**, Agárd, Bethlen G. u. 63. 2484. Tel.: (06-22) 55-351.

...és eljő a CoV 27 utáni 35. nap, miközben elvonulván a felhők, CoVboy ismét 3 oldalon roltó a levegőt. Köszönöm néktek feleim azt a levlétegenyri imát, mely az Úr révén a CoV hasábjain meghallgatásra talált... A nyáron a Balaton partján érdekes felfedezést tettem. Rajöttem, hogy tudok úszni. Ez a felfedezésem azonban mindjárt dugába is dőlt, amikor kinyitottam a CoV HQ-nak számomra rendszeresített kétajtós szekrényt. Hat gondolhatjátok... Köszönöm Zitanak Bokodról a 2 üveg pezsgőt, mely a fejemem landolt. 1.75-ek meg is állapították, hogy 2 szarvam nőtt. Ha Zita volt a számláló (mert kínosan ügyelt rá, hogy kettőnél több pezsgő ne legyen a csomagban), én meg a nevező (mert beneveztem a 2 üveg pezsgőre), és meg hozzatesszük a két szarvamot is, akkor ugye ezt hívják per-mutációknak? Ez a levlétegem olyan volt, mint a csáva! Tudjátok, amiből nem lehet kimászni. Ezért alulról kezdtem a sort. Türelem feleim. Előbb utóbb mindenkire sőr (kfm. sor) kerül...



**PoliCoV 07**

Az Interpol Budapestben. Detektívtétek gyermekeknek és felnőtteknek. Az Interpol fejteljes telex-információja szerint Budapestben bújkál CoVboy az igen veszélyes számítógép és agyromboló, akinek kézrekerítése az On, CoV olvasó rendkívüli izgalmas feladata. CoVboy inognitóban, „láthatatlanul” — tehenen, lovon, számaron (akkor már számaron — CoVboy) menekül, és csak a koetsmáknál fedi fel magát, majd újra eltűnik a színről. Meg tud-e szökni? Túljár-e az üldözők eszén? Az olvasók ügyes taktikája (pl. levegőbomba) elég-e ahhoz, hogy kézrekerítessék a hírdetű bünozőt? A telemenyességet, ügyességet logikus gondolkodást kívánó újszerűségében egyedülálló PoliCoV 07 detektívtétekben minimálisban kettő, maximálisban végtelen olvasó vehet részt (1-CoVboy). A PoliCoV 07 újszerűségét emeli az is, hogy ha valaki a játékban fülönésipi Covboy-t; az a PoliCoV 07 játék önkéntes nyomozójaként PoliCoV '92 évkönyvet kap, ha a játékhöz melléltel nyomozási jelentést-t (megrendelőlap) kitölti és beküldi a következő címre: Commodore Világ, Budapest, 1519, Pf. 363. Az évkönyv tulajdonosi között rendszeresen értékes jutalmat sorsolunk ki. A sorsolás időpontjáról, helyéről a CoV nevű papírhalmazból értesülhetnek. Néhány nyereemény: boei csoki, távirányító téhen, 5 napos tehenegelő tábor és a főnyereemény Ultrahangfúziós Infravörös generátorral felamplitudizált duplafedelű kétkézeltás digitális kijelzős fejtegg. Az ismertetőben szereplő reklámokért nem kérek pénz! (Milyen jó fej vagyok!)

Ja! CoVboy! Mint írtátok, hogy aki valamilyen leírást küld be, sorsoláson vesz részt. Remélem, az én nevem a nyertesek között lesz! Üdvözléttel: MÁRI ZSOLT, Gyula, Csabai út 70, 5700  
 Ut: a játék szabadalmazott, megrendelhető a fenti címen.

**CoVboy:** Hát hogy te milyen hülye vagy fiam! Amikor a leveledet kézbe vettem elkapott a rohógógóros. No nem azért, mert ki lett volna a boríték dekorálva, mint ahogy azt Getto maestro szokta volt csinálni, hanem eszembe jutott egy régi jó kis vicc, biztos ismerek: anyuka leküldi kisfiát a henteshez. A kisfiú a pultnál elkezd sirni, mire a hentes: miért sírsz kisfiam. Azért mert nem tudom, hogy mit mondott nekem anyu. Gyula vegyéi egy szál csabait, vagy Csaba, vegyéi egy szál gyulaikat. A hentes mosolyogva szőh köz:

be: háát hogy hívnak kisfiam? Mire a kisfiú válaszolt: Zsolt. Azt hiszem ideje lenne már egy kicsit megkomolyodnom. Leveleddel fondorlatos módon kívántál bekerülni abba a kalapba, melyből 1-1 doboz lemez boldog tulajdonosait szoktuk kisorsolni. Már többször szóltam 1.75-nek, hogy a szövegem változtatni kellene, mert a „leírás” egy kicsit tég fogalom, s persze azonnal hozzáam vágnak minden levelet, melyben valaki olyan leírásokkal kíván a kalapba kerülni, mint Te! Hogy mégis miért téged választottak ki azon levelek közül, akik a kalap helyett kicsit „arrebbe” pottyantak, annak több oka is van. Egyrészt én nagyon szeretek játszani, főleg az olvasók idegeivel — mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Ha lúd, legyen kövér! Én benne vagyok a játékban. Ezért is adtam közre címedet, hogy a játeket nálad a kalandor lelkiütök megrendelhesék (tényleg mennyibe is kerül? Olbe tett CoVboyneval varom a CoV címére érkező nyomozási jelentéseket, hogy az értékes jutalmakat Én sorsolhassam ki. Boei csokit már szereztem, a távirányító tehenet majd kivágom a CoV 12 hátoldáról, az 5 napos tehenegelő tábor megszervezésé ügyében majd felkerestem a zalalóví Nyina Vasziljevna MGSZÉ-át, am a főnyereeményt jó lenne ha elküldenéd, mert nincs kedvem utána rohángálni, meg különben is, ha magadat úgy titulálod, hogy „jó fej”, akkor gondolom a főnyereemény is „jól fej”... Sok szerencsét a levlézőhöz!

**The Big Brain**

Yo, dear CoVboy!  
 I have a big problem... please help me! Ifjone IBM tulajdonos vagyok — mármint nemrég óta van PC-m — és felkerestem levelemmel egy úgynevezett \*\*\*\*\*t (barátunk itt egy programkúddó szolgálat nevet nevezte meg — CoVboy), és rendeltem '1-2' játékok (?). Rendre meg is jött a csomi... Load Viruskiller... — egy darab színs rajta a lemezeken... OK!... DIRW... asszonyahogy 'CENTURIO.ARJ'... Anyádat! Ezt meg hogy lehet betölteni?... CD centurio... nothing... Centurio... Bad command... Kapt be te szemét!... Jól van, nincs gond... Insert Another World #1 into the drive A:... dir... OK!... type the following: Another.Exec... tik-tok-tok... itt valami Delphine Software van írva... nem gond... Hát emmegmi??? Valami H5-ös pozíciót akar.

...hátha... OK! Az intro 1. képe! — háttérben a labor meg a felhők... Eltelik 20 sec... 10 min... 1 hour... 2 days... nothing... Rohadj meg! Ja, a továbbiakban itt találtam egy alkonytvártar AW-CRACK neven, tele van ugyanilyen nevű .DOC, meg .COM fájellek, ezenkívül egy 'ANOTHER.EXE' fileval is, aminek a 'betöltése' után a keret heves villogásból arra következtettem (!) hogy ez se sikerült... 1-2-3... nyugodt vagyok... -5-6-7... nincs ok az aggodalomra -8-9-DEHOGY NINCS!-10... KÜSS!!! OK... Insert Cadaver disk number one into the drive A: na végre... ezt sikerült betöltenem! Császálók ide-oda... felveszek ezt-azt... kikapcsolok ezt-azt (értsd: PC)... OK... Their Finest Hour, Battle of Britain... Az annyáddatt!!! 'BACKUP.001, CONTROL.001'... hát ezeket HOGY LEHET BETÖLTENI??? Gondolkodba estem — az is valami... — és az alábbi következésre jutottam:

- 1) Átdobtak, mint sz\*\*t a palánkon
  - 2) Nem ér semmit a monitor (VGA, garancia... lis tehát ez megoldt!)
  - 3) Sz\*r a program (nem volt hiba a lemezen a 10. ellenőrzés után sem)
  - 4) Lehagytak 1-2 (3-4, de inkább 10-11) fájelt a lemezről. EZ IGEN VALÓSZÍN!
  - 5) En vagyok a bírá a fát (ez tuti, de azért nem ennyire)
  - 6) A prg. csak winchesterről hajlandó elindulni... ez régen rossz... Uii NINCS!
- Na mindegy... azaz dehogy? Kérlekészepenykőnyörgök MONDD meg, hogy mi csináljak (USE UZI - CoVboy) (Azért ez egy kicsit túlzás lenne! — CoVboy!) (ezedig: fog darab papír, write to Laci bácsi, hogy hogyan lehet játszani a Centurionnal (a betöltésre céloztam))...  
 TURN IT AROUND  
 Nna ezt a témát már unom... De itt van még-egy: Előfizetek a CoVra; ha... mondom, ha küldtök egy 386-os SVGA-val... (Azt biztos máshol olvastad! — CoVboy) (persze ingyen...)  
 Oh! Mig el nem felejtém! Ebben a könyvtárságmagazinban túlóntul kevés a PC-s leírás, túl sok a PLUS/4 és az AMIGA... túl kevés a levlézési rovat... és túl sok a 'túl kevés'.  
 Ja, és itt van az én TOP 10-em (Ha érdekel, ha nem):  
 1. F-29 Rotal; 2. Simcity; 3. Cadaver; 4. ELITE; 5. SOTMI; 6. Indianapolis 500; 7. Cyrus chess; 8. Battle chess; 9. DOS 5.00 (az ERŐSEN megnyírbált version); 10. PCTools (EZ a wincsi nélkül listád? Nem mondom... CoVboy)



Egy tipp... éppen a tudomásomra jutott, hogy te csipked a Cadavert (Szóke, barna? — CoVboy), hát nesze: az 1. pályán a falnál NEM tornyot kell építeni a cuccokból, hanem a falóról AXE-t magunk előttolva lerombolni. Ez a feladat.

Hajlandó volnál egy kis (!) pénzmag ellenében D/Generationt és a POPULOUS 2-t ide (!) adni(!)? (Hogy parancsolja az úr? BACKUP-pal, vagy esetleg ARJ-vel? — CoVboy) Kösz! Ezt vártam tőled! (Előre csuklottál? — CoVboy)

Várj, mert lejárt a magnó. Épp GUNS megy (ment) (Az hittem éppen a Secret of the Monkey Island 2-t töltötted kazettáról, és éppen a 148. kazettát cserélted! — CoVboy). És most betettem a Metallicat. (Neked a VGA-s Metallica van meg? — CoVboy)

Na zárom a soraimat... Légszivés válaszolj a kérdéseimre!

- Hogyan lehet NEM .exe, .bat, .bas, .com kiterjesztésű file-okat futtatni? PL: 001, ARJ.
- Honnan szerezzek AW kódtáblázatot? Vagy egy normális AW-Cracket?

Előre is köszi...

LÉNARD LASZLÓ, Budapest

CoVboy: Ha jól emlékszem, már érintőlegesen az előző szám levelezésében foglalkoztam ezzel a témával. Akkor még nem gondoltam, hogy ez a probléma túlnötte magát azon a szinten, amit csak úgy vállvonogatással el lehet intézni, ezért abból a mintegy 40-50 — elmúlt hetekben érkezett — levélből, mely hasonló problémát feszeget, most elrejtett példának kiválogattam egyet. Hogyhow elnézem a PC-k világában való tájékozottságodat, ez nekem valóban „big problem”. Mindenkinek maganúgye, hogy honnan szerzi be a játékokat. Azt tudni kell, hogy a hazánkban elterjedt crack-ek (törések, vagyis nem hivatalosan forgalomban lévő programok) 99 %-a nem az eredeti, hanem a tömörített formájában terjed el, hiszen gondoljunk csak egy — egyébként a winchesteren — 9 MB méretet elfoglaló játékra. Ha csak úgy póré módon lementenénk lemezre, az kb. 9 db. 1.2 MB-os

lemez lefoglalna, míg, ha mondjuk lementés előtt összetömörítjük — pl. az ARJ program segítségével —, akkor lehet, hogy csak 5-6 MB méretű lesz, és máris spórolunk legalább 3 lemezt. Ez kicsiben is így van, vagyis akár egy 800 K-s programot célszerű tömöríteni, mert lehet, hogy 500 K lesz belőle, és így már esetleg az 1.2 MB-os lemezünkre egy másik 500 K-s tömörített programot is fel tudunk venni. Az ARJ használatával egyébként máris bajban vagy, ha nincs wincsid, mert az ARJ úgy dolgozik, hogy egyéb paraméter megadása nélkül abba az alkönyvtárba bontja ki a .ARJ kiterjesztésű tömörített programot, amelynben maga a tömörített program is benne van, nem beszélve arról, hogy ha nincs wincsid, akkor még előbb az ARJ nevű programot is fel kéne vinned a lemezre, s ez együtt már biztos, hogy sok lesz ahhoz, hogy a lemezre ráterjén. Az ARJ előnye egyébként, hogy az 1.2 MB-nál nagyobb méretű tömörített programokat is fel tudja szedni, és le tudja mentetni külön lemezre, így egy 3 x 1 MB méretű tömörített program 3 lemezre menthető le vele, ekkor az elsőnek 'FILENEV'.ARJ, a másodiknak 'FILENEV'.A01, míg a harmadiknak 'FILENEV'.A02 lesz az elnevezése. Ezeket csak wincsin lehet összefésülni, majd kibontani normál méretre az ARJ programmal, s végül futtatni. Az Another World a H5-ös pozícióval feltehetőleg kódot kér, mely a gyári kézikönyvecskében megtalálható. Nem akarok állást foglalni abban, etikus dolog-e úgy árulni egy PC-s játékot kézikönyv nélkül, hogy meg csak ki sem törtek belőle a védelmet, de úgy mint már említettem mindenki saját maga dönti el, hol vesz játékot és mennyiért. A drágább gyári változathoz biztos mellékeltek a kódtáblát is a kézikönyvvel, az már más kérdés, hogy wincsi nélkül mire számíthatás... A BACKUP.001 és CONTROL.001 ügyében felvetett pontjaid közül az 5. és a 6. is é. Az, hogy nem tudod, mi az a BACKUP, elég szomorú, ha PC-t nyúlólsz, de most ennek kifejtésébe nem

akarok belemenni. Elég, ha csak azt mondom, a winchester adott könyvtárainak tartalmát a DOS BACKUP parancsával lementheted a wincsiről lemezre. EWZT hívják archíválásnak. Ez azután a RESTORE parancsral hozható vissza a wincsire. Ha nincs wincsid, akkor bukta van, de ha van, akkor is illik tudni annak a könyvtárstruktúrájának a nevét, ahonnan a BACKUP-ot lerakták. Ez viszont a T.programküldő szolgálattól (hogy melyiktől, az maradjon közöttünk) etikaitan dolog, és egyben szegénységi bizonyítvány. Fenti kérdésben ajánlom, hogy tanulmányozd át a CoV-tól is megrendelhető „PC-s játékok” c. könyv első fejezetét, mely elsősorban a hasonló tudományban szenvedőknek készült, amilyen te vagy!

Azzal kapcsolatban, hogy mi a kevés és mi a sok a CoV-ban, találsz egy részletes okfejtést a 2. oldalon. Nem tudom honnan szivaroghatt ki, hogy csipem Cadavert, de ez is maradjon közöttünk, mert CoVboyné nem díjazza az ilyen dolgokat. Tehát jó tanulást — még rádder — és ajánlom minél előbb szerezz be egy legkevesebb 20 MB-os wincsit, használati már viszonylag olcsón szerezhetsz ilyet!

## Egy potenciális vevő

Hi boy!



Na mit szólsz az alkotásomhoz te CO<sup>2</sup> boy.



Nem akarom dicsérni, de szerintem a legjobb, legszebb, legegyszerűbb, legklasszabb, fainabb stb. alkotás, amit a föld valaha hordott a hátán. Orulijon aki láthatja. A karácsony előtti 23-a számomra a végzet és Kale vala napja vala. Valami azt vala sügva vala, hogy vala kale vala nem vala ide val(a) kale vala, mert vala kale vala régi vala unalmas vala avas vala vele vala. Szóval érted ugye? Tényleg, te találd ki, hogy vala kale? Vagyis Kale Vala. A nagy unalom, zabálás és egyéb szégyes tehéndék elvégzése közben eszembe jutott, hogy vajon mi lesz szegény CoVékkal, ha nem csinál nekik valamit. ERRE jobb nem is gondolni. Így hát elkezdtem a rajzolást kedvenc Me-



**SZEPTEMBERBEN MEGJELENT**

## 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 kódkioldási 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 pump'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 leírás található 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 közölteknél 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 ennyit 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 december 07-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemezek.

A helyes megfejtést a CoV 29/30-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 31-ben közöljük.



**Az 1.500 Ft.-es feletti vásárlások esetén 1 alkalomként 1 várható bel.**

# AKCIÓ!

Amiga 500-as: ~~44.900,-~~ helyett most

**40.900 Ft**

Amiga 500+ és Amiga 600: ~~54.900,-~~ helyett most

**46.900 Ft**

Commodore 64/II.: ~~14.600,-~~ helyett most

**12.900 Ft**

**ACOMP Számítástechnikai Kft.**

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

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Egyéb Commodore kiegészítők és lemezek a legjobb áron kaphatók!

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



## SZÁMÍTÓGÉP KLUB

### Amiga • PC

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

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 8-14 óráig

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/DDF 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/HDF 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**