

CoV Commodore Világ

C64 • Amiga • PC • Plus/4

Nr. 31.

V. évfolyam • 1993/1.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



DATEPANDÉ SV
MISE EN SERVICE: 1943
VITESSE MAXIMUM: 57 km/h
POIDS: 23,5 t
LONGUEUR: 19,70 m
LARGEUR: 3,30 m
ARMEMENT: 1 CANNON 89 mm
78 CROUS

M4 SHERMAN

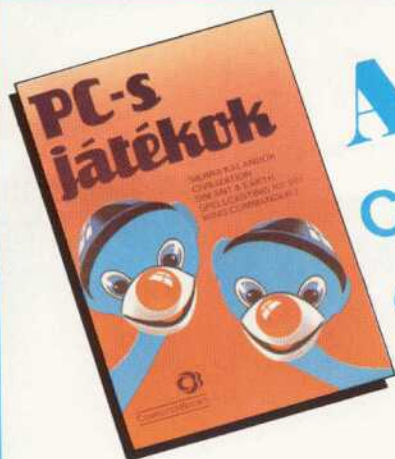
MARS SAGA

TRANSWORLD

DUPLA CoVboy POSTA!!!



MIGHT & MAGIC III.



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalmóból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / 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. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Art / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

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

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

...már kapható!

**Ára: 298,- Ft
(csak előfizetéssel)**

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthatok:

A nagyok, mert mi még mindig szőszátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni):** ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Kiriálylány / POKÉ-ok, tipegk / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozás-technika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk józozott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUVÓS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNALÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/1. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: SCUBA/X-TRADE (Amiga)

Készítették: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Demjén Márk (Duke)

Eglessz Dénes (Dino)

Homoki Péter (HÁPI)

Jámbor Árpád

Szalai Balázs

Varga Zoltán

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363, 1519

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

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
 (A csekk közepő szelvényének hátoldalára legyetek szivesek **mindig** írni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:

A **HÍRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és arushelyeken:

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

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

Kelenföld Kft. Könyvesboltja

(SZÁMALK), Bp. XI Szakasits A. u. 68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI.

Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szé-

chenyi u. 21.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25

PALETTE Computer Shop, Debrecen,

Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Bathányi u. 10/12.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba,

Lepény Pál u. 1/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi

u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda

Felelős vezető: Bokor Gábor

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

TARTALOMJEGYZÉK

Éppen ez jutott eszünkbe...	1
News (64, Amiga, PC)	3
Transworld (64, Amiga, PC)	5
The Mars Saga (64)	7
Waxworks ((64), Amiga, PC)	10
Might & Magic III. — The Isles of Terra (Amiga, PC)	13
Games Center	20
M4-Sherman (Amiga, PC)	22
Tökös Mákos	25
The Last Battle (64, Amiga, PC)	
Mandroid — térkép (64, Amiga)	
Kendo Warrior — térkép (64, Amiga)	
Teenage Mutant Hero Turtles — térkép (64, Amiga)	
Adventour	27
Brekk! (64)	
Quest for the Best 2. (64)	
Sárkánykirály (64)	
Secret of the Silver Blades (64, Amiga, PC)	
Death Knights of Krynn — térképek folytatása (64, Amiga, PC)	
Waxworks térképek ((64), Amiga, PC) folytatás a 12. oldalról	29
Plus/4 sarak	30
Örökletek	
Atomix	
Music 16	
Magician's Curse 2. — térkép	
Enigma — térkép	
Hirdetések	32
Dupla CoVboy Posta	35

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemez sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközzölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetők között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)	Hoffer József, Szombathely (64)
Bagó Dávid, Győr (PC)	Paksi Gábor, Székesfehérvár (64)
Cs. Kovács Roland, K.k.halás (Am)	Papp Attila, Vác (64)
Dörögdi András, Budapest XVII. (64)	Szabó Attila, Eger (64)
Gróf Márton, Vép (64)	Szóts Zoltán, Budapest VIII. (64)

A lapzártáncig beérkezett előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Bacska Attila, Turkeve	Pető Zoltán, Balassagyarmat
Farkas Attila, Szécsény	Póczik András, Budapest IX.
Garai Gergely, Budapest X.	Török László, Szentistván
Kaulics Zoltán, Budapest II.	Végvári Károly, Budapest IV.
Kiss Andras, Tekenye	Vida Szabolcs, Veszprém

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 29/30-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

NEM VOLT REJTVENY!

A CoV 28-ban megjelent rejtvény helyes megoldást beküldők között megtartott sorsoláson 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Baranyi Tibor, Szentes	Nagy Tibor, Budapest
Kocsis Róbert, Kecskemét	Rádler Lajos, Fertőendréd
Kosztolányi Szabolcs, Szeged	

Nyereményüket ugyancsak postai úton juttatjuk el!

Épp ez jutott eszünkbe...

A gondolatok csak úgy repkednek, hogy azt sem tudjuk éppen mi jusson az eszünkbe, annyi mindenről kellene szót ejtenünk. Valahol belekezdünk, azután majd csak kitaláljuk, hogy végül is mit akartunk. Bizonyára mindenki észrevette, hogy némileg változott a CoV profaja (aki nem vette észre, az most úgy sem olvassa ezeket a sorokat — CoVboy) Az az igazság, hogy az új év új logo mozgalom már közhelyszámba megy felénk, de mégsem akartuk a már jól

bevált CoV feliratot likvidálni. Ezért — végleges megoldásként —, azaz hogy a káposzta is jóllakjon, meg a csecke is megmaradjon, ötvöztük az új elképzeléseket a régi felhasználásával. A népszavazás nem maradt el, csak szűkebb körű volt, és meg volt bundázva. Konkrétan úgy történt, hogy a HQ-n 1.0 felmutatta a tervezetet, majd azt mondta: ez lesz és ezzel a vita le is van zárva. Hát így történik nálunk egy helyi népszavazás. Haladunk a korral is. A lap jobb felső sarkában az a vonalhalmaz az nem vicc, az egy valóságos vonalok, igaz, nem sok újságost ismerünk, aki le is tudja olvasni, s ezzel azt is szeretnénk kifejezni, hogy a CoV akkor is ott lesz az újságosoknál, amikor már mindennapos lesz ezen kód használata (lehet, hogy ez nem is olyan soká lesz...), maximum időközben a Commodore megy ki a divatból, akkor majd egy ügyes csellet átme gyünk *Computer Világ*-gá, elvégre az a lényeg, hogy a CoV megmaradjon, nem?

A lap áráról

Év elején mindennapos téma a lap ára... Ha előfizetél, az téged úgy sem érdekel. Ha nem vagy előfizető, akkor vagy megvetted — köszönjük, hogy olvasónk maradtál/lettél —, vagy a haverodnál olvasod (ez esetben siess az újságoshoz, mert el fogják kapkodni, és akkor mit fogsz olvasni a fürdőkádban/ iskolában/ klubban/ munkahelyen/ buszon stb.). Az áremelés tényét már jeleztük, csak a mértékét nem tudtuk előre. Különösebb kommentárt nem is kívánunk hozzáfűzni, bizonyára mindenkinek nyitva van a szeme, és tisztában van vele, hogy ezt nem passzíroból tesszük, az életbe lépett AFA, BFA, CFA stb., mellett a terjesztési díjak, előállítási költségek és járulékos díjak tetemes emelkedése miatt vált szükségessé a lap árának jelenlegi mértékre történő emelése.

Az előfizetésről

A kedvezményes (700,- Ft-os) előfizetési akció határideje lejárt. Természetesen, aki szeretné megkímélni magát attól, hogy vadássza az utcán, az fogyasztói áron előfizethet. Jelen lapszámunk nyomdába kerüléséig még mindig érkeznek a december 31. előtti feladott csekket (az átfutás lassúságáról sajnos nem mi tehetünk). Tisztelettel lett volna az előfizetők közötti ajándéksorsolást úgy megtartani, hogy még a csekket egy bizonyos része be sem érkezett. Ezért úgy döntöttünk, hogy a sorsolást egy kicsit elhalasztjuk, és eredményét a következő számunkban tesszük közzé. Természetesen a 10 doboz lemez kisorsolásra került.

Régebbi CoV-ok rendeléséről

Továbbra is szeretnénk biztosítani, hogy mindenki hozzájusson kedvenc kiadványának régebbi számaához. Sajnos a CoV 8-ig már csak a 4. és a 6. számból tudunk küldeni, a többi elfogyott. A CoV 1-2 utánnyo-

másra az alacsony érdeklődés miatt egyelőre nem kerül sor. Azonban bizonyára nem nehéz utána számolni, hogy 1-2 példány utánrendelése esetén szinte mi fizetünk azért, hogy megkaphassátok az újságot. Nézzünk egy kritikus példát arra az esetre, ha valaki bekarikázza a CoV 6-ot a levélpon, és pl. vidéki az illető. Küldünk szépen neki egy csekket 49,- Ft-ról. A boríték, amiben elküldjük a csekket 1.90, a postaköltség 17,- Ft. Az illető feladja a csekket, a pénz feladásáért lepenget egy huszast a postáskaisszonyának. A pénz befut hozzánk, az OTP kezelési költséget számít fel, mert a bankszámlánkra pakolta a pénzt, de most ezzel ne számoljunk. A csekk alapján valaki megcímez a borítékot, belapokolja az újságot, és elviszi a postára, de most feltételezzük, hogy ő is csak szivességből, az x szép szemünekért teszi ezt meg. Szóval a nagy alakú boríték kb. 5,- Ft, bár az APISZ-ban már 7,50-ért adják, és hirlapként (nem leveként!), tehát az olcsóbb díjszabással 26,- ruppót kell meg a postán lepengetnünk, hogy el is vigyék az újságot. Ha jól utánaszámolunk: $1.90 + 17 + 5 + 26 = 48,90$ igen szűken számolva, hatalmas biznisz, és akkor még nem is vontuk le a 6% AFA-t, amit állam bácsinak illik befizetni. Ezzel csak azt szeretnénk jelezni, hogy az elmúlt években megemelkedett járulékos költségterhetek a régi számok az akkori fogyasztói áraikon már nem nagyon bírják el, ezért a továbbiakban 500,- Ft alatti megrendelés esetén 50,- Ft postai és kezelési költséget számítottunk fel. Köszönjük megértésüket!

A tartalomról

Reméljük, hogy mindenki számára tartalmas a CoV. Nem kell örülni, a CoV Boy Posta nem lesz mindig 6 oldal, de engedtünk a levelek nyomásának, és most kivételesen csak azokat az oldalakat kapta vissza CoV Boy bátyó, amelyeket ilyen-olyan ok miatt az elmúlt hónapokban elvettünk tőle. Meg egyébként sem volt januárban CoV, úgyhogy mindenki csillapíthatja szomját a levelezésből. A lap árának emelésével egyidejűleg még több információkat belepréseltünk a lapba, tájékoztatásért szeretnénk elmondani, hogy ebben a számunkban mintegy 370 ezer betűt találtok. Ez nem rizza, megszámlálta a számítógép. A géptípusok arányát reméljük megint sikerült eltalálni, a CoV 29/30 ebből a szempontból mindenkinek tetszett. A programozástechnika és elsősegély rovartól nem szüntettük meg, csak most nem jutott rá hely, majd legközelebb.

A Computer Karácsony'92-ről

A december elején megrendezett hagyományos számítástechnikai biennálé kivételesen jól sikerült. Bár az ősszel még akadt egy-két lelkes versenyző, aki különféle pletykák terjesztésével kívánta népszerűsíteni magát, konkrétan olyan hírek jutottak el hozzánk, hogy nem kívánatos a jelenlétünk a rendezvényen, az ismert egy évvel korábbi események miatt.

Később bebizonyosodott, hogy ezeknek a pletykáknak nem volt alapjuk, a rendezvény szervezői és fővédnökei nem emeltek kifogást az ellen, hogy mi is képviseltesük magunkat. Köszönjük azt a sok biztatást és tanácsot, amit a rendezvényen töltöcsoltatok, az ott jelzett észrevételeket figyelembe fogjuk venni!

Az Évkönyvekről

1992-es Évkönyv már nem sok van, viszont a 100,- Ft előfizetési kedvezmény idén már nem érvényes, vagyis az Évkönyv ára annyi, amennyi rá is van írva: 398,- Ft. 1991-es megint van, és örömmel jelenthetjük be, hogy a decemberi utánnyomásnak már több, mint a fele elfogyott. Ha valaki mindkét Évkönyvet megrendeli, akkor 100,- Ft kedvezmény illeti meg.

A tofuról

Az utóbbi idők legaktuálisabb témája következik. Igen sok levél jött, melyben azt írták, hogy a kereskedő programokban (pl. TRANSWORLD) az árak között szerepel egy bizonyos TOFU, és szótárakban nem találják a jelentését. Hát most figyeljetelek: A TOFU koleszterinmentes szójabab-túró. Tavol-Keleten a legnépszerűbb szójaélejt, mely nagypipari technológiával való előállítása az USA-ban és Nyugat-Európában évről-évre növekszik. Olcsó fehérjeforrás, íze jellegtelen, hagyományos ételünk alkotója lehet, de számos országban, pl. az USA-ban, takarmánynak is használják. Ha takarmány, akkor booi, ha booi, akkor COW, ha COW, akkor Cowboy, ha Cowboy, akkor CoV Boy, ha CoV Boy, akkor CoV, ha CoV, akkor itt a magyarázat a TOFU-ra!

PÁLYÁZATI REJTÉNY!

Legfőképpen a C64-esek morogtak az utóbbi időben, hogy kevés az újságban a C64-es kép. Ezen segíthetünk. Ha hátralapoztok a borító belső oldalához, pontosan 9 db. képet vehettek szemügyre. Szokásos rejtényünk egy kicsit átalakítottuk, úgyhogy tessék figyelni! A hátul látható kilenc kép közül 8 valamilyen oknál fogva kapcsolatban áll egymással, míg a 9. a kakukktojás. Mivel ez az első ilyen témájú játékunk, ezért segítünk egy kicsit, a 8 játékban az a közös, hogy ebben a számban van róluk szó. A rejtény pedig a következő: Kérjük egy külön levelezőlapra elküldeni a kakukktojás-játék nevét, valamint — hogy azért ne legyen olyan egyszerű — egy számot, amit a következőképpen fogtok kiszámolni: minden képhez tartozik ugye egy játék. Minden játéknak van egy neve, a névnek van első betűje. Ez a betű az angol ABC valahányadik tagja (az A=1, ... Z=26). A 9 játékban első betűt szedjétek össze, mindegyikhez rendeljétek hozzá az angol ABC-ben elfoglalt helye szerinti számot, majd ezt a 9 db. számot adjátok össze. Segítünk, 3 jegyű számot kell kapnotok. Így elkerülhető, hogy azok is nyerjenek, akik csak kitalozták a kakukktojást, de nem mindegyik képet ismerik fel. Tehát egy név és egy szám, külön levélpon. Beküldési határidő: 1993. március 15. Mivel a múltkor nem volt rejtény, ezért most 2 x 5, azaz 10 doboz lemezt sorsolunk ki. Reméljük nem lesz nehéz!

Bizony sokan találgattak azzal kapcsolatban, vajon lesz-e 64-es átírt a nem túl régen megjelent PC-s és Amiga-s *Indiana Jones 4.*-nek. Nos, a válasz megerősítőre, a Lucasfilm Games-től, és nem is akármilyen formában. Ugyanis akik igent mondtak a fent felvetett kérdésre, azok is csak a megszokott arcade verziót tartották elképzelhetőnek. Hát nekik sem lett igazuk, mert ez a verzió bizony kalandjáték a javából. Bizonyára sok fejtejtést fog okozni azoknak, akik a teljes végjátékszára adják a fejüket.

- (64), A, PC -

A Lucasfilm-ről igazán nem mondhatjuk el, hogy nem lát el bennünket programokkal. A *Monkey Island 2.* és *Indy IV.* elsőprős sikere után itt a *Maniac Mansion 2.* is. Ezúttal elsőként PC-n indul útnak Dave, Syd, Bernard, Sandy, Dr. Fred és a többiek. Barátainknak itt is a legkülönbözőbb feladatokat kell megoldani egy titkos terv felderítéséhez. Mondjuk a kezelés nyomokban sem hasonlít a játék 1987-es elődjéhez, de van kilátás 64-es verzióra is!

- A, PC -

A mintegy fél éve debütált *Dune* után a Westwood már piacra is dobta a kaland folytatását: *Dune 2 - The Battle for Arrakis.* Tovább görgethetjük az epizódokat játszhatunk akár az *Atlantis*es, akár a *Harkonnen* ház főhőseként is. A játék egyes részleteiben a *Sim City*-re, az intro az *Eye of the Beholder*-re emlékeztet, azonban maga a sztori kicsit erőltetettnek tűnik, főként, hogy még jóformán fiókba sem tettük az első részt. Amíg csak 1 megán fut!

- PC -

Már egyszer tisztáztuk. Ha *Origin* + *Blue Byte*, akkor *ULTIMA*, azon belül is a változatosság kedvéért az *Underworld*, és nem ide kerülne, ha az első lenne. Ebből már ki is találhattatok, az *UU2*-ről van szó. Britanniában a mese tovább folytatódik. Az első részhez képest sokkal színvonalasabb térbeli 3D animációk is elősegítik, hogy necsak a kezünk remegjen a tasztúrán, hanem a fogunk is. 386SX melegen ajánlott!

- PC -

Az *Infogrames* mindig híres volt nyomozós kalandjátékairól. Az *Alone in the Dark*-ban is egy magán-detektív kalandjait éljük át. A játék 1927-ben játszódik Angliában. Egy Angéla nevű nőszemély mintek biz meg, hogy nagybátyja titokzatos halálának körülményeit ki-nyomozzuk. Azonban ez nem lesz könnyű...

AKCIÓ

- 64 -

Úgy látszik, a C=64-es társadalom lassan hálaímát mormolhat azokról, akik az öreg masinák végső haldoklását esetlelik. Mert mi más lehetne magyarázni azt, hogy az egyes cégek sűrű egymásutánban készítik el a nagyobb gépekre írt programok 64-es átíratát. Itt van például a *First Samurai* című kifejezetten mutatós anyag, melyet a *Vivid Image Ltd.* jóvoltából már nem csak Amiga-n élvezhetünk, pedig sokan nem hittek abban, hogy ez valaha is elkészül.

- 64 -

Bár a *Lethal Weapon* című film harmadik része is elkészült már, C=64-re csak most érkezett meg az első rész mászkálós-ugrás-lövöldözős-Ocean-os átírt. Meg kell jegyeznünk, ha *Mel Gibson* lát-magát ilyen időtlenül ugra-bugrálni, biztos, hogy nem ájulna el a gyönyörtől, valószínűbb, hogy előrántaná nadrágyájából az ő igazi 'halálos' fegyvert.

- 64, A, PC -

Hm... Utcai harcok. Mond ez valakinek valamit? És ha úgy kérdezzük, hogy *Street Fighter*? Náná, hogy ez az a *Nintendo* által agyon-reklámozott verekedős program, amely most a csodák-csodájára 64-en is alakot öltött a *Capcom USA Inc.* jóvoltából. Ráadásul *TWO*, tehát a második rész, melynek grafikája ugyan némi kivánnalható, hogy maga után, de az ellenfelek helyére mindenki odaképzelteti saját mumusát, a matektanárnótól kezdve egészen az Apeh ellenőrig.

- 64, A, PC -

A *Kaiko* neve sem sokat csegett még a CoV hasábjain. Most is csak azért, mert mindhárom fő géptípus megcélozták *Gem'Z* nevű csodájukkal, mely egy 114 szintből álló menj-vadd fel-s közben vgyázz, hogy el ne kapjanak - hagyományos stílusú játék.

- 64, A -

Ugh! - mondta az őseber, amikor beszállt a helikopterbe. Hogy ez nem valami egetverő marhaság, azt már az Amigások rég tudhatják az *Ego Software Ugh!* című játékból. Most a *Halp Software* készített egy olyan 64-es átíratot az egykori sikerből, mely minden bizonynyal a citromdíj egyik jogos várományosa.

- 64, A, PC -

Cool World a címe annak a mászkálós akció-programnak, amelyről az *Ocean Software Ltd.* igen sokat várt. Nos, hogy valóban olyan 'cool'-e az a világ, amelyet ők álmodtak meg, és hogy valóban olyan nagy siker-e, azt mindenki döntse el maga.

- A, PC -

A *Silmarils* falbontó játéka, a *Bunny Bricks* egy térbeli *Arkanoïd*, melyben *Bunny* barátunk botja segítségével kell leszedegetnünk a téglákat a falról. Kicsit debil, de azért egyszerű, és ötletes.

SZIMULÁTOR

— 64, A —
A biliárd kedvelői most egy **Pool Simulator**-ral lettek gazdagabbak a **Virgin** jóvoltából. A C64-en a golyók apróra sikeredtek, a mozgás lassú. PC-n annál élvezetesebb, főleg egy jó hangkártyával!

— 64, A —
Nem télenkedik az utóbbi időben az itáliai illetőségű **Simulondo**, egyre-másra hozza ki sportemájú játékprogramjait. A hónap egyik gyöngyszeme az **I Play 3D Tennis**, mely megítélésünk szerint hamarosan feledtetni fogja az eddig méltán legnépszerűbb teniszprogramot, a **Great Court's Tennis**-t is. Valóság-hűségére mi sem jellemzőbb, minthogy a világhírű nagyjúk, (pl. **Agassi**, **Ivanisevic**, **Lendl**) valóban a tőlük megszokott stílusban próbálnak ellenünk harcbaszállni. Megjegyezzük nem eredménytelenül...

— 64, A —
Ha sport, akkor persze, hogy megint **Simulondóék** tevékenykedtek. **Boxing Championship** című munkájuk kellemes színfolt, hiszen a lassan hároméves **The Champ** óta nem adott ki senki ehhez hasonló, kifejezetten színvonalas (vizgázat IC-64-en) és élvezetes boxprogramot. Persze elég sok türelmet igényel, mire a mezőny összes tagját végigpofozva **Muhammad Ali** vagy **Marvin Haegler** nyomdokába léphetünk.

— 64, A —
Ha egy program sikeres, akkor próbáljunk meg minél több bőrt lenyúzni róla! — gondolta többek között az **Ocean Software Ltd.**, és hipp-hopp előállott a **Wrestlemania** című alig egyéves anyag második részével, melynek címe csak ilyen egyszerűen: **WWF 2**. Úgy látzik **Hulk Hogan** lassacskán végleg halhatatlanná válik. Talán meg kellene tölte kérdezni, mennyi pénze fekszik ebben a programban. Az viszont mindenesetre tény, hogy az anyag lehetőségei az első részhez képest pozitívan változtak.

— A —
Az **Electronic Arts** komolyabb programokkal is meglepte már a nagyerdeműt. Most egy motoros örültséggel lepték meg az Amigások. Barátjainkkal kell egy nagyot kaszkadőrködni a legkülönfélébb tájakon. A **Road Rash** egy élvezetes 3D szimuláció.

— A, PC —
A **Domark** is szeretne nagyobbat harapni a szimulátorok sajtójából. Az **AV-8B Harrier Assault**-ban támadó bevetésekre indulhatunk egy képzletbeli térképen meghatározott célpontok felé.

— PC —
Látot már valaki egy jó helikopterszimulátort? Nem? Akkor vegyen egy 386-os PC-t, pl. egy SX40-est, majd installálja, és nézze meg a demót. Nem semmi a **Novalogic** új programja. Alkalmadtán írunk róla bővebben is. *Comanche*

STRATÉGIA

— 64 —
Csodák is történnek! A minap a kezünkbe akadt egy demo változata a **Populous** C64-es változatának, melyből az derül ki, hogy nemsokára piacon lesz a játszható verzió is. Arról nem szólt a fáma, hogy hány száz lemezen fogják forgalmazni, de legalább végre valóban lehet reménykedni!

— PC —
Nehéz dolog volt az **ASCII-Wares** + **UBI Soft** legújabb játékát hova sorolni, ám mivel nyomokban még a **Populous**-ra is hasonlít, inkább idepotyantottuk. **Joseph Ybarra** kaliforniai programozó kéze közül került ki nem is olyan rég a **Spellcraft**. Most egy erősebb témát merített. A **Dominus** egy olyan királyság, melyben királyi hatalmunk nagysága attól függ, milyen szörnyekkel vagyunk körülvéve. Ezért szörny-kolóniákat kell létrehozniuk, és cool szörnyeket kell kitevésztelnünk. Igazi horror-stratégia.

EGYÉB

— 64 —
Nincs új a nap alatt! — mondhatnánk, pedig egész másra számítottunk, mikor megláttuk a **Twice Effect** által előállított **U-96** című programot. Ez — ha jól sejtjük — egy nagy sikerű tv-sorozat tenger-alattjárójának a neve. Nos, a stufnak nem sok köze van a **Das Boot**-hoz, sokkal inkább az ósrégi **Battleships**-hez, ugyanis nem más, mint a mindenki által jól ismert torpedó-játék, mives felújítása.

FELHASZNÁLÓI

— 64 —
C64 felhasználók figyelem! A sok nélkülözés után egy kis csemegét Jobban mondva keftés. **Interword** és **Interactivision** címmel két remek program látott napvilágot, az **Interactivision** Aps laboratóriumából. Az előbbi egy már-már Amiga szintű szövegszerkesztő, 80 karakter széles szerkesztő-területtel és rendkívül változatos editálási lehetőséggel, míg a másik **Hires** és **Multi** képekkel dolgozó rajzprogram. Nem fogjátok elhinni, de mindkettő Amiga-s egérrel is működtethető.

— PC —
Úgy két-három éve még PC-re is slágerszámba ment a **3D Construction Kit**. A **Freescape** sorozatok egyes tagjairól (**Driller**, **Castle Master**) messziről kiabált, hogy valami ilyesmivel kreálták őket. Azonban mai szemmel nézve már ennek a programnak is sok hiányosságát fedezhetjük fel. Ezért most kifejlesztették a még tökéletesebbet, a **3D Construction Kit 2.0**-át, mely tudásában sokszorosan felülmúlja elődjét. Hogy mégis mit tud? Amikor megláttuk a kézikönyvét, azt hittük, hogy egy telefonkönyvvel állunk szemben, úgyhogy ebbe most inkább ne menjünk bele...



TRANSWORLD



Nem mai stuff a Starbyte (kivételesen angol nyelven is megjelent) manager-játéka, ám mivel ez is fent volt az átalatok nagy százá-
lékban kért játékleírások TOP listáján, így most a változatosság kedvéért rátk zúdrjúk. (En is teljesen TRANS-be estem, amikor be akartam ülni egy Big-Mac-be, és totál kecapos lettem — CoVboy) A Plusisok örülhetnek, mert PIGMY mester jó-
vóltából nekik is rendelkezésükre áll egy jó kis konverzió, 64-en 1 file-os, úgyhogy a kazettások is élvezhetik, bár az állásment-
est csak lemezre hajtja végre a program. C64-re az elterjedt angol és német verzió mellett egy magyar nyelvű változat is kövél-
lyog, de ez utóbbi nem nagyon terjedt el. Amíg pedig többségében csak a német nyelvű változattal találkozhatunk. Az egyér-
teiműség kedvéért az angol/német menü elvezéseket egymás mellett egy 'I' jellel elválasztva feltüntettük.

Szóval ott tartottunk, hogy egy igen színvo-
nalas kereskedő programmal találjuk szem-
be magunkat, ha a töltés hibamentes volt. A játékban az lesz a nemes feladatunk, hogy az egész Földön egy kereskedelmi hálózatot hozzunk létre, melyben kínosan kell majd ügyelnünk arra, hogy a legopti-
málisabban vásároljunk kamionokat, aru-
kat a lehető legolcsóbban vásároljuk meg, és a legnagyobb haszonnal adjunk túl rájuk. Induláskor új játékok kezdhetünk (NEW GAME), vagy egy régebbit folytathatunk (OLD GAME). A játékok maximum négyen játszhatják egyidejűleg, elsőként ezt kell beállítanunk (1-4), de csak akkor, ha új játé-
köt indítottunk. Ha egyedül játszánánk, vagy ketten/hárman, úgy a többi szerep-
ben számítógéppünk fog tetszelegni.

Ezt követően be kell állítanunk, hogy a program mi alapján döntse el kereskedői képességünk sikerességét:

Normal Game: Az nyer, aki legelőször eléri a 100 pontot.

Round Limitation: Az nyer, aki egy meghatározott számú nap alatt több pontot szere-
z.

Be kell még írniunk a nevünket/neveinket is, és már kezdhetjük is.

A kezelés:

Joystick (C64-on PORT #2), vagy Kurzorgombok — ballagás a menükben 'RETURN' — megfelelő kiválasztása '←' — kilépés az aktuális menüből

Amikor elindulunk, egy frankfurti székelyű cég főnökeként ismerünk magunkra. Első-

sorban importált (gy.k. árubehozatal) foglalkozunk, van egy speci kis irodácskánk, egy raktárunk, valamint, ha a zsebünket megtapogatójuk, némi pénzünk is, ami nem sok, a nagyobbik része bankban van. Profitot úgy szerezhethetünk, hogy az importált cuccot haszonnal adjuk el.

A pontszámunkat befolyásolják:

— üzleti siker
— üzleti kapcsolatok
— üzleti tekintély
Ha mindháromban coolak vagyunk, hamar elérhetjük a megfelelő pontszámot, és megnyerjük a játékot.

A menük (angol/német verzió)

GARAGE/FUHRPARK

Tours — Azt határozhatjuk meg, hogy a járműveink hova menjenek és mit hozza-
nak vissza. Először azt kell megadnunk, hogy melyik autónkat indítjuk, mi legyen a rakomány, és az uticél. Olyan rakományt nem adhatunk meg, ami nincs a raktárunkban. (Nem a raktárunkban! CoVboy) Ha ez is megvolt, infót kapunk arról, hogy az út mennyi ideig tart, és mennyi pénzt fog felemészteni. Megtudjuk a kiválasztott cucc vételárát a cél-
helyen, és így kalkulálhatunk, hogy mennyit kívánunk belőle ott elsőzni.

Repair/Fix — Ez a karbantartó menü. Itt javíthatjuk meg elromlott, vagy meghibásodott járműveinket. Ha nincs még szere-
lőnk, akkor nem lesz megjavítva a kocsi. Több szerelő esetén hamarabb kész a javítás, de több pénzünkbe kerül.

Buy Truck/Buy Lkw — Itt vásárolhatunk teherkocsikat:

Mixed Cargo — vegyes rakományú teherkocsi (textiles, tobacco, wine, salt, sugar)

Cold Storage/Cold transporter — hűtő-
kocsi (fruit, vegetables, tofu)

Silotruck — silókocsi (corn, maize)

Cartruck/Car transporter — autószállító kocsi (car)

Oiltruck/Fuel transporter — tartálykocsi (gas, fuel)

Low-Lying truck/Deep transporter —
lém (iron) és faszállító (wood) (Húhal CoVboy) kocsi

A kocsi kiválasztása után azt kell eldön-
tenünk, hogy mekkora teherbírásúra van szükség, és van-e elegendő pénzünk.

Sell Truck/Sell Lkw — Járműveink eladá-
sa. Ez akkor célszerű alkalmazni, ha már fogytán a pénzünk, de nagy bukta is lehet a vége. Eladás előtt mindig érde-
mes elvinni a kocsit a szervizbe (Repair/Fix).

Main Menu — Vissza a főmenübe

STORE

Store Expand/Expand Store — Szegé-
nyessé vált raktárkészletünket frissíthet-
jük fel némi pénzért cserébe. Alkal-
manként 50 egységgel bővíthetjük a rak-
tárunkat, s ezt összesen 9-szer tehetjük meg. Ez azt jelenti, hogy a raktárunkba maximum 450 egység fér be, többet ne is nagyon próbáljunk beérőszokolni!

Ware Selling/Sell Ware — El is adhatjuk a raktárban lévő árukat. Az eladás a fakru-
tári árak szerint történik. Értékesítéskor megkapjuk az árak listáját: Áru megne-
vezése / ára / készlet [E] bontásban. Mint már említettük a készlet [E] kezdetben 50, és áruafutakból is max. 50 egység lehet raktáron. Az árak: wine/bor, tobacco/dohány, salt/só, sugar/cukor, textiles/textiliák, fruits/gyümölcsök, tofu/tofu, vegetables/zöldségek, corn/búza, maize/kukorica, wood/fa, iron, steel/vas, acél, gas/gáz, fuel/folyékony üzemanyag, cars/autók.

LABOUR MARKET/WORKMARKET

Ez a munkaerő-piac.
'Kurzor-baira' — Új dolgozót veszünk fel.
Tarif: Fizetést is meg kell állapítanunk.
'Kurzor-jobbra' — Kirúgjuk a francba. Ha ezt választjuk, számoljunk vele, hogy végkielégítést is kell neki fizetnünk.

A munkaerők: Truck-Driver/Sofőr, Mechanic/Szerelő, Store Worker/Rakodó, Clerical Worker/Hivatalnok, Nightoffice/Ejjelőr

BANK-STOCKCHANGE/BANK-PURSE

Financial Stand./Balance — Mérleg:

Capture/Bevételek
Sell Wares/eladási érték
Duty/adó
Money/pénzkészlet
Dollar/dollár készlet
Share-capital/Részvénnyérték
Wares at Store/raktári árak értéke
Total/összes vagyonunk

Distrib./Kiadások

Buy Wares/vélteli érték
Drivercosts/Vám kifizetések
Salary/alkalmazotti bérek
Creditax/kölcsönkamat
Week bilance profit/heti nyereség
Accounts/bankbetétek

Shares — Itt lesz lehetőségünk részvények vételére és eladására. (Es itt lehet részvényt nyilvánítni, ha elvesztjük a játékok — CoVboy) A részvény-árfolyamozás szinte napról-napra változik, ezért folyamatosan lookoljuk a részvények értéket.

own — saját részvények száma
market — mennyi részvény van a piacon
value — a részvény értéke
buy — veszünk
sell — eladunk

Dollar — Dollár vásárlása és eladása. A jártékban, úgy mint napjainkban a márkához viszonyított értéke folyamatosan nő. Hosszútávú befektetésnek célszerű, persze csak ha jó sok zsetonunk van.

Account — Ha van megtakarított, vagy felesleges pénzünk (Almodik a világ — CoVboy), akkor bankszámlára tehetjük, illetve le is vehetjük onnan. Az éves kamat mértéke is változik. Kévs hasznos hoz, viszont nincs kockázata.

Taxes — kamat mértéke
Pay in money — pénz befizetése
Get money — pénz kivétele
Vigyázzunk, mert bármennyit bepakolhatunk a számlánkra egy nap, viszont a program nem enged csak 9999-et kivenni, jó biznisz!

Credit — Hítel felvétele. Ez akkor elkerülhetetlen, ha pl. fogytán a pénzünk. A hitelkérelmet — vagyis, hogy mennyi money kell — először is be kell jelentenünk a bank felé. A bank mérlegeli, hogy mennyit ad, általában vagyunk 60 %-nak megfelelő nagyságú hitelt kapunk. Ezt sem azonnal, néhány nap elteltével kapjuk meg a tájékoztatást, hogy mennyit kapunk, milyen kamattal. Ha bukkott a dolog, mert ezt a terhet nem tudjuk vállalni, akkor visszamondhatjuk a hitelkérelmet.

BRANCH OFFICES

Open/Establish — Fióküzlet megnyitása valamely nagyobb európai városban (mintegy 50 közül választhatunk). Ezt csak akkor tudjuk megtenni, ha már jól megyen az üzlet.

Prices bring in/Get Prices — Ha már van fióküzletünk, illetve több is van, lehívhatjuk, hogy mi, hol, mennyit taksál. Ennek alapján tudjuk eldönteni, hogy hol, kivel és mivel érdemes kereskedni. Fontos, hogy hétévén mi is csak a zsetonjainkat számolgathatjuk, mert az irodák, hivatalok, bankok, fióküzletek hétévén zárva tartanak!

Sell — Eladhatjuk a fióküzletünket.

BUREAU/OFFICE

Ügyviteli dolgok elintézése.

Duty/Taxes — Milyen adórendszer alapján kívánunk adózni (Honest/becsületes <—> Swindler/szélfamos). Legcél-szerűbb a Super Unfair-t választanunk!

Announces — hirdetések feladása tömegkommunikációs eszközökön (TV, rádió, napilapok). Mivel a hirdetésit keretünk szűköse, egy nap csak egyszer van lehetőségünk ezt a médiát kihasználni.

Affirmation/Insurance — Biztosítás kötése a járműveinkre.

Bureau/Office Building — Iroda bővítése. Többször is megtehetjük. Presztizsnövelő szerepe van.

Wooling — Vethetünk az irodába papírt, rádiót, TV-t. Csak abból a szempontból van jelentősége, hogy milyen lesz a benyomásunk a partnereink szemében.

Modernize — A cég korszerűsítése. A kiadott pénz a bevétel %-ban.

Journeys/Travel — Utazás egy olyan városba, ahol nincs irodánk.
Price List — Árak lekérdezése.
Founding — Iroda alapítása
Building — épület fejlesztése
Vehicle — járművek fejlesztése
Coach — raktár fejlesztése
Employees — alkalmazottak frissítése
Holiday/Vacation — Szabadságra mehtünk. Csak a munkanapokat vehetjük figyelembe a szabadság idejének meghatározásakor. Nem nagyon ér meg, mert ha mi nem vagyunk, áll az üzlet.

EVALUATION/EVALUATE

Megtéríthetjük az eddigi eredményességünk, ugyanis sikereink jelentősen befolyásolhatják részvényeink tőzsdei árfolyamát.

Balance — egyensúly (sok haszna nincs)

Business success — üzleti siker (0-100)

Regard/prestige — tekintély, presztizs (0-100)

Trade connection — üzleti kapcsolatok (0-100)

Total — átlag (mindig ezt figyeljük!)

FUNCTION/FUNCTIONS

Timesending/Term Freight — Mivel a gép gyakran üzleti ajánlatokat ad, ezért azokat gyakran el is fogadjuk. Itt kérhetjük le, hogy legutóljára melyik árúból mennyit rendelünk, valamint azt, hogy a szállításra mikor kerül sor. Amit vállalunk, azt célszerű teljesítenünk is! Ha a gép ajánlata szerint borra van szükség, és mi ajánlunk valamennyit, célszerű előtte megnézni, hogy a bor árfolyama éppen emelkedik-e, szóval, hogy nekünk lesz-e hasznunk az üzletben. Ha visszalépünk, mert úgy itéljük meg, hogy buknak a dolgon, akkor bírságot rónak ki ránk, sok-sok bírsággal pedig szépen a szakadéka taszthatjuk cégünkkel.

Failure — Játék újratekésze. A pénzünk kezdeti értéken áll, viszont az idő nem!

Save Game — Állás elmentése (mondjuk diszkra).

End game/About game — Kilépés a programból.

NEXT PLAYERS

A napi tennivalóink után célszerű ezt a pontot választani. Miután a többi játékos is lépett, a következő napi teendők következnek. Megtudhatjuk a váratlan bevételek/kiadások bekövetkezését, hitelkérelmünk elfogadását/utasítását stb. Itt kaphatunk fel-leseket, hogy hol tudunk valamit olcsóbban venni.

A játék:

Célszerű teljesen free alapon kereskednünk. Ez azt jelenti, hogy mindenki úgy kereskedik, ahogy akar. Ennek ellenére utra-valóhát adunk néhány tanácsot (Tájan városházát? CoVboy).

- Indulásképpen rugjunk ki minden lamert a cégtől (magunkat azért ne);
- Nyomás a bankba és szedjük le a számlánkat az összes money-t;
- Az összes money-ből vegyünk részvényt (lehetőleg ne saját részvényt!), vagy váltunk az az egészöt dollárra;
- Menjünk el 20-50 nap szabira;
- Utasítsuk el az üzleti ajánlatokat;
- "SHIFT/LOCK" és tényleg elmehetünk szabadságra;
- A szabí végén look-oljuk meg a részvényárfolyamokat/dollárárfolyamot;
- Ha jól csináltuk, a mi részvényeink árfolyama jelentősen esett;
- Az összes részvényt, vagy dollárt adjuk el, a mi részvényeinkből meg vegyünk minél többet, de 50-60 ezer DM-et tartáloljunk;
- 1 nap pause;

- Ismét nézzük meg a részvényárfolyamokat. Lám, megugrott a részvényeink árfolyama.
- Ezt ismételtessük egy párszor úgy 20.000.000 — 30.000.000 DM-ig;
- Ennyi pénzzel már az egyorrúak (@HANCU) is megnyerhetik a gamét.
- Az első 30-50 napban ne nagyon szállít-gassunk, csak tőzsdezzünk;
- Az 50. napon már kezdhetünk szállítani. Autót a német városokból (Hamburg kivételével) célszerű vásárolni.
- A sok pénzünkkel több autószállítót (car truck/car transporter) vegyünk, küldjük el őket Stuttgartba, mivel autót ott érdemes venni, majd adjuk el az autótak máshol, némi haszonkölcsöt rárakolva;
- Kocsivásárlásnál ügyeljünk arra, hogy 6-8 egységénél nagyobb kocsit nem érdemes venni;
- Üzemanyagot mindig Hamburgból hozzunk;
- Ha valamelyik részvény 50-et esne, vegyük beöle, mert biztos, hogy emelkedni fog;
- 200.000 DM felett a részvényünk kb. 12-es szinten van. Mindet vegyük meg, és hirdessünk a TV-ben. Ha már nem tudunk többet hirdetni, kezdjük el eladogatni. Ha elérte a 800-as szintet, adjuk el mindet, mert tovább nem emelkedik;
- Minél több helyen nyissunk fióküzletet, mert akkor nem kell annyit utazgatni, hogy megtudjuk az árakat;
- Mivel előfordulhat, hogy egészségi állapotunk megromlik, pntéken mindig vegyünk ki szabit;
- Ha egy gép által irányított játékos minden részvényt felvásároljuk, akkor azt a gép úgy 17 értékkel magasabb árfolyamon vásárolja vissza;
- A dollárral gyakran célszerű biznisselni. Ha értéke 1.8-ra, vagy az alá csökken, akkor még a gatyánkat is adjuk el, és vegyünk dollárt;

Ódor Zoli Dorogról küldött egy kis elsősegélyt a játékhöz, a C64-eseknek, úgy gondoljuk inkább itt a helye, mint ömlesztve a többi között:

Mentsünk állást egy úres (!) lemezre, egy X nevű file-t látunk. Jó. Közben hozzáteszem: a kimentett állásban legyen minimum 1 kamion! Töitsük be a lemez-monitorunkat, 11;14-en (sav/szektor), a 99C-től kezdve 4 byte-osával (tehát: 99C, \$A0, \$A4, \$A8, \$AC, stb.) vannak elhelyezve a kamionjaink %-os állapotai. Ez ugye kezdetben 100%. A 99C-től kezdve látható 64B-eket írjuk át \$\$\$-re írjuk vissza az úres lemezre a 11;14-et, töitsük be a játéket, és az állást. Fuhrpark —> Sell Lkw. Mint láthatjuk, az eredeti ár (kb.) 2.5-szerese lett a felkínált ár (OFFER). E módszerrel könnyen megzadagodhatunk egy óra alatt, igaz, ez elején még nem nagyon megy az üzlet, de ha mondjuk méár lesz 8 db. 340.000 DM-ért érő kamionunk, és ezeket is eladjuk, akkor kb. 6.800.000 DM-ünk lesz.

A stratégiai tippzekért pedig big pussy **Harsányi Zoltán**, aki soha sem énekl az, hogy „Debreceben kéne menni...”, mert éppen ott lakik.

Már csak annyi maradt hátra, hogy kiértékeljük a játéket. A grafika szegényes, ez is indokolta, hogy nem pakoltuk tele a leírást képekkel. A zene még Amigán sem valami szivderítő, a menükezelés lassú. Hogy mégis mi az ami megfogott bennünket? A mai élet problémáit szépen belseztük. A megfogott, úgyhogy aki kereskedő pályafutást folytat, vagy a későbbiekben kíván folytatni, annak tudjuk ajánlani. Van persze egy-két programozói hiba is, ugyanis érdekes módon a részvény árfolyamaink vagyontüggők. Ez azt jelenti, hogy nagy vagyonszerűség esetén a részvény-árak is magasak, és viszont. De hát ez legyen a legnagyobb probléma. Nosza rajta lehet kereskedni!

THE MARS



STELLA

Hi-hi! Ilyet még nem szagoltatok, mi? Akkor most figyeljétek, mert a rövid bevezető után egy kis mese jön:

A Nyugati Erdő-nek elkeresztelt társaságnál is kezd tért hódítani a megnevezhetetlen múlt után, az immár megnevezhetetlen jövő felé történő orientálódás. Bár Westwood-ék nem sok mindennel jeleskedhetnek, azért mostani tettük miatt nem fogják őket (egyelőre) kevésbé kivilágított részekre tomorítani.

A Mars mondája már a jövőben játszódik, de megörzött néhány feudalista vonást is a fegyverek tekintetében. Majd meglátjuk, miért. Ugyanakkor itt már nem az dominál — elsősorban —, hogy mennyi experience pontunk van, hanem az, hogy az egyes tulajdonságokat mennyire fogjuk tudni majd kamatoztatni. Ezekből is lesz egypár, úgy-hogy lesz mit tuningolni a lemezmonitorunkkal.

Szóval, a mese:

Valamikor 2000 után, de mindenképpen 100000 előtt, amikor már mindenki egyszemélyes háborút vív egymás, és a hatalom

ellen, akkor, amikor minden a visszajára fordul, nos akkor tudatosul a különböző bolygókon élő emberek (?), hogy a jövőjüket saját maguk formálják, és most mindennél nagyobb szükség van (lesz) arra, hogy ki-mozduljanak a töltétség apátiájából. A 4. világháború után elhatalmasodó éhínségek, járványok, meg amik ezekkel együtt járnak — késleltethetetlen döntést szültek az akkori emberiség számára. Felelőtlő űrhajókat szerkesztettek, tudósainkkal komény munkát végeztek a megmaradt, még működő technikai berendezések segítségével. Megalkották az első, - az űrben hosszabb idejű tartózkodásra is alkalmas — űrhajót, ami már legénységet is tudott magával vinni (befagyaszott állapotban). A végéig a Mars volt, ami még csak a megfigyelések stádiumában szerepelt.

Nem remélt sikerrel tért vissza a felelőtlő hajó legénysége, a bolygót alkalmasnak találták az élet kezdetleges megindítására. A szükséges felszerelések, mint pl. légkör-gyártó berendezések, bányász- és élelem-szintetizáló, már készen álltak. Sor kerülte tett a 2. útra is. Ennek során helyezték el a

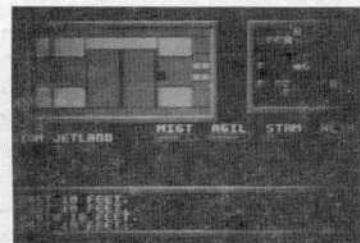
— már a földön összeszerelt — egységeket az önálló működésre. Ennek a tranzakciónak a során évtizedek teltek el, miközben a Föld lakossága a kezdeti harminc milliárdról súlyosan visszaesett a kritikus százmillió alá. A sorozatos belháborúk, amelyek az idegen hatalmak kézhözvételét követték, fokozatosan leszorították a szinterről néhány családfőt, akik még rendelkeztek akkora befolyással, hogy rábírák a tudósokat arra, hogy kísérjenek meg egy új évetet, egy új bolygón, egy más bolygón, egy ismeretlen bolygón...

A munkálatok lassan haladtak, és újabb negyven évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy megteremtődjék az alkalom az olajra lépéshez. Készen álltak az űrhajóik egy hosszabb távú útra, hatalmas befogadóképességgel; és egyszer csak útra keltek. A Mars-on az-által dolgoztak szakadatlan a légkör-gyártó egységek, és az éghajlat is egyre inkább megközelítette a földi viszonyokat. A bányász egységek a kitermelést folyamatosan végezték, és mire odaértek, az építőanyagok is rendelkezésre álltak. Édesvíz folyók születtek, lassan hóborította hegycsúcsok omlakodtak a magasba. Minden ideális feltételt megvolt ahhoz, hogy gondatlan ételek lehessen kialakítani, de...

Az elmúlt évszázadok alatt az egymás ellen rivalizáló családok mit sem tudtak arról, hogy a másik éppen mit csinál, ezért különös véletlen folytán egyazon időben indultak útra az űrbe, és egyazon időben is érkeztek meg. Mindjárt meg is kezdődött (vagy inkább folytatódott) a harc (hiszen a Földre már nem mehettek vissza). Kénytelenek voltak immár elviselni egymás társaságát, és elkezdtek külön építkezni. Az apák szerepét fiaik vitték tovább, megiehető sikerrel.

Háromszáz évnek kellett eltelnie, mire kialakult valamiféle egységes közlekedés, híradás stb, de az időközben épült hatalmas kolónia-szerű „városok”, vagy inkább telep-ek soha nem beküldtek ki egymással. Telepeik ugyan nyitottak voltak egymással, de az ellenségek mindenütt ugyanúgy megtalálhatóak voltak. Ezért fognak majd ezután mindenkin — lépten-nyomon megtámadni (aminek az elején igen, a végén pedig egyáltalán nem fogunk örülni). Az egyik ilyen telepen fogunk mi is útnak indulni, hogy megpróbáljuk megteremteni az egyetemes





Mivel itt nem nagyon jártunk sikerrel, maradjunk meg a városban. Ja, már kijötték? O, hát igazán sajnáljuk! Persze még azt is elfelejtettük említeni, hogy a bányához mindenképpen kell bányászfelszerelés, meg egy programozó karakter is, aki ismeri a lejárat kódját, miután betört a számítógépes rendszerbe (MINE CLOSURE), és lemoslatja azt magának, de hát úgy ezek csak apróságok... (De kedves! CoVboy)

Ha már itt járunk, nézzünk be a WARGAMES ROSTER-be, ahová rendőrök és speciális ugynökök járnak. Ezután folytassuk a kutatást, de a rendszer belekotorászik a MEDICAL FILE-unkba. Ezek után már beléphetünk a WAR GAMES ROOM-ba. Beszélgetnek valami GOLUM ARMOUR-ról, amire nekünk mindenképpen szükségünk van. Ez egy kódolt franc, amit ősi nyelven írtak! A páncél maga agyhullámokat használ. Mindegyik egyedi, személyre készül. A rendszer melyen van egy program, amely a páncél különböző agyhullámokra hangolja (programozók előnyben).

A következő: „Épp elhagytuk a CONTROLLER irodáját, ahol megkaptuk az új feladatunkat: tudjuk meg mi a **r történt PROSCENIUM-ban (a 4. állomás). Ide PARALLAX-pn (a 3. állomás) keresztül lehet eljutni, de mivel le vagy égvé anyagilag, így nem tudsz jegyet venni. Hamarosan hallod, hogy a nevedet kiáltja valaki. Greg Ericsson, egy régi barátod az. „Hogy vagy?” érdeklődik, miközben keményen villan vereget. Te elmondod neki, majd jól hátra csiped, szüröd, ütöd (mindenképpen be magának), aztán ezt mondja: „Rohanok a csomagokkal Cybill-ért, a fegyverraktárban van. Jól fizet, csak ne kérdészd őket. Olyan emberek keresek, mint te. Beszélj vele. Később találkozunk.” Tökéletes! — gondolod. Egy kis pénzen nem csak a jegyet vehetnéd meg, hanem az úrruhát is, és valami jobb fegyvert, mint az a vacak 22-es pisztolyod. Aztán betérsz egy kis bárba, ahol ex-tengerészek (meg mások is) munkát keresnek. Amint éppen szóba elegyedsz a bárban, egy közlemény jelenik meg az INTERCOM-on: „Figyelmeztetés minden bányásznak! A Marsion minden bányát bevarnák újabb értesítésig.” A bárban minden megdöbbenést bámol. Eddig még sosem várták be a bányákat! Végül is így sok ember marad munka és pénz nélkül! Rendelsz meg egy italt, és elkezded haverokat szerezni...”

PRIMUM-ban tehetjük a következőket:
Repair Shop — Infokért menjünk PREGENY-be;

Computer c. — A főnök meg nincs benn. Majd ha jártunk a PROGENY-n lévő Comp. Cent.-ben, és elváltattuk a munkát, akkor talán ő is megjelenik.

Police — Itt tartóztatnak, ezért csak kellő pénzméretű társaságban nézzünk be ide (az óvadék céljából kell a pénz) és megnezzhetjük, hogy éppen kit, miért köröznék. Ha netán elkajjuk, akkor meg csak crediteket dobálunk érte...

Munitions store — Itt kapjuk a disket, meg 1000 creditet (amúgy Cybill Graves adja a feladatot).

Mine shaft — A terminálnál lépünk be a rendszerbe, és ott kiszedhetjük a felvonó kódját (persze csak, ha elég magas a PROGRAM SKILL-ünk). Ha mindennel tisztában vagyunk (ez kétséges), akkor utazunk át a következő helyszínre.

Wargame Roster — Ha az ide megfelelő kódot is kiszűrtük a rendszerből, akkor ide bejövünk edzhetünk: STRATEGY, TACTICS, BATTLE ARMOUR, AUTOMATIC WEAPON, ARCFIRE WEAPON, ROCKET LAUNCHER-re is. A terminálból kiszedhetünk egy PASS-t, amivel szabadon utazgathatunk.

PROGENY

Repair shop — Ha majd PARALLAX-on azt mondjuk, hogy GECKO küldött, akkor edzhetünk 1000-ért a Golum-ra. Természetesen a TRAINING CENTER-ről van szó. Ezeket 800 fejtében tudhatjuk meg. A másik ilyen boltban 500-ért szípkészíthetjük ki, hogy Parallax-on az egyik Establishment-ben keressük meg Deramand-ot, ő ajánl egy ilyen csodapáncél 10.000-ért. Van még egy 3. bolt is, ahol 200-ért vesztegetik azt az infót, hogy egy fickó látta PHELOS-t (Wanted persons) rózsaszín kosszal a ruháján. Őt a bánya bejáratánál, még a felvonó előtt megtaláljuk. 2000-ért kapunk az elfogásáért.

Computer center — Azt nyököli, hogy Waldo Taylor-nak szerezzük meg egy INTERFACE CARD tervét a PRIMUS-ban lévő Comp. center-ből. Ha elhozzuk, amit kért, ennek öröme az egy TERMINAL-t (PRIMUM-ban SYSP-10).

Miután elkaptuk PHELOS-t, utána már edzethetjük az embereinket, és még 4 fickót felvehetünk. Ajánlatos tehát kiválogatni, hogy mit és kit viszünk magunkkal... Tehát itt se nagyon sok mindent sikerült megtudni, marad ezek után:

PARALLAX

1. **Repair shop** — 150 creditért. Able testvérét megtalálhatjuk az egyetemen (nekünk nem sikerült).
2. **Repair shop** — 300 creditért. Cybillnek szüksége van páncélra (GOLUM-ra). Ha minden igaz, akkor ez a fickó a PRIMUS-i fegyverraktárban található. Amúgy nem egészen tisztá, mert valamikor majd a rendőrség is keresni fogja.
3. **Repair shop** — 100-ért. „A terminálok kulcsok sok dologhoz, ha megfelelően képzett vagy.” (Hmmm... hmmm)

Gambling E. (Casino) — Mr. Dorahand jelenik meg egy-két gorillával az oldalán (persze csak, ha már voltunk PREGENY-en az egyik Repair shop-ban), és ezt mondja: „Van néhány védőfelszerésem, amelyeket használni tudnál! 10000 creditbe kerülnek. Erdekelnék?” Ez a dolog egy pár Golum Armour. Nem árt, ha valaki ért is hozzá, de később is visszajöhönnék érte.

Combat Training Center — 1000 creditért Golum páncélra is edzethetünk, ha azt mondjuk, hogy GECKO küldött. (Már az előbb meg akartam jegyezni, hogy szép neve van! CoVboy)

Huhh! Szóval első nekifutásra ennyit sikerült összehordanni erről a programról. A program legnagyobb hibája, hogy az összes általunk fellelhető változat kifágyós a barlangokban és a bányákban harc közben. Térképet nem közlünk, az majd mindenki szépen rajzol magának. A bányákban egyébként úrruhát, dinamitot, sisakot, kötszert, kűrtöket (bele ne esetek) és kb. 3 bányászlejtőt találhatunk. A barlangoknak egyébként több szintje is van. Ezekben a járatokban találkozhatunk idegenekkel. Minél nagyobb a skillünk pl. a Handguns-ban, annál több fajta kézfegyvert vehetünk meg. A játék célja a 4 szint teljesítése, ám ahhoz be kell jutnunk a 4. szintre, PROSCENIUM-ra. Ez viszont nekünk nem sikerült. Boldogság töltene el a szívünket, ha valaki felhomályosítana erről bennünket. A játék egyébként összességében megnyerte tetszésünket, akik szeretik a szerepjátékokat, a sci-fi-t, és oda tudnak ragadni 8-10 órára a képernyő elé, azok biztos nem fogják benne csalódni. (En szeretem a szerepjátékokat, a sci-fi-t is, de hiába próbálkoztam, még kecsappal a fenekemen sem tudtam a képernyőre ragadni! Sorry — CoVboy)

PRIMUS

Bizonyára nem jelent különösebb nehézséget megtalálni a fegyverraktárt & Tsa. céget, ahol is első feladatunkat kapjuk meg. Ahogy belepünk, egy fiatal, vöröshajú nő mászik elő a hátsó szobából. Érdekes törtéjésznél zemei vannak, és miközben hozzánk beszél, érezzük, hogy keresztülézd rajtunk (lehet, hogy vak az aranyoska?):

„Élőpata tőlem egy — a szivemhez nagyon közel álló — tárgyat, mégpedig az az ember, aki korábban a munkatársam volt, és nemrég hagyta itt a boltot. Megpróbált meglozni PROGENY-re (a másik bányásztelep), de az akció közben egy csapat nomád támadt rá, és hát, hogy is mondom, egy picit megszorogatták a nyakát, megmarkolászták itt-ott, meg egyebek (magyarul kinyitják). Ezt Boz-tól, a nomádok vezetőjétől tudtam meg, és megígérte, hogy visszaadja a dolgot egy micro-diskre cserébe. Ez akkor még nem volt nálam, így most rajtam a sor — ha vállalod — hogy elvidd neki.”

Mi sem egyszerűbb ennél, csupán egy bibi van az egészszel. Az, hogy majd lent a bányában (illetve az már egy természetesen barlang) nem lehet szinte semmédíj eljutni, mert ha támadások (meg egyéb kellemetlen dolgok) történnek, akkor a prógy úgy elszáll, mint Lauda a kanyarban. (Aroll már nem is beszélve, hogy a telepre történő visszajutáshoz egy kódost kérnek, s ha valakinek van llyesmi, felveheti az érte járó jutalmat...)

Ha pedig véletlenül kódot sem kér, és ki sem fagy, akkor a vöróstolt menjünk DK-i irányba, amíg nem találkozunk a nomádokkal, ennek öröme meg is ajándékoznak egy dobozzal, amit ha megszerelünk, egy kis keresőfény kezd rajta villogni. Ha megkapjuk, átváltozik egy groteszk, pofán viselhető maszkká, ami meg fog védeni a gyilkos, égető marsi szél ellen. Amúgy FINDER a neve.

Mászkáljunk addig, amíg el nem kezd nagyon villogni. Ekkor célba értünk, és le-mászhatszunk a barlangba. A bejáratnál találunk egy földcsuszamlást, a melót majd a bányászlejtér elvégzi helyettünk, kias egy nomád hullát, aki még mindig görcsösen kapaszkodik egy dobozba (ami később kiderül, hogy Cybill doboza), amit a gazdájának sajnos már nem tudunk visszaszolgáltatni, tekintve fenti okok miatt: ő is PRIMUS-ban éldegél. Ha mégis lemarzunk itt alább, akkor vegyük az irányt NY felé, és vigyázzunk, hogy ne támadjanak meg! Pár lépés múlva találunk egy pötöm-pici barna borbollant. Ha felvesszük, szétfolyik a kezünkben, és egy hallucinált állapotba kerülünk, amiben elének vetődik egy teremtmény, egy lefordíthatatlan részből öszedáll. Mindenféle csatornákat látunk, amit a ballon idezett meg telekinetikus úton. Érezzük egy magasabb intelligencia jelenlétét. A csatorna egy nagy ajtóhoz vezet, aminek az elején egy kombinációs-panelt látunk. Ezután eltűnik a látomás, és tölthetjük is vissza az előző állást...



Azt, hogy most ez a program a harmadik része-e a *Horrorsoft Elvira* sorozatának, azt döntse el mindenki magának (A *Horrorsoft* már akkor eldöntötte, hogy elkészíti ezt a játékot, amikor *Vendel barátunk fényképét elküldtük a számukra* — *CoVboy*). Mindenesetre az *Accolade* folytatja a hagyományokat, úgyhogy 18 évén aluliak most lapozzanak. Érdekes módon az *Elvira I.* C64-en jött meg először, az *Elvira II.* Amigán, ez meg PC-n, de pár napon belül itt volt az Amiga változat is, és a *Fiar* ígérete szerint most nem kell majd annyit várnunk a C64 változat megjelenésére, mint az *Elvira II.* esetében. A játék első látásra olyan mint az *Elvira II.*, bár egyes ikonok máshol jelennek meg, de azonos funkciót szolgálnak.

A sztori:

Alex-szel, az ikerestvérünkkel éppen a temetőben sétálgatunk, miközben megnyílik *Alex* alatta a föld és nyomtalanul eltűnik. Néhány nap múlva nagybátyánk — *Boris bácsi* — a kandallótűz mellett lassan elkezd mesélni egy kísérteties történetet. Transzilvániában (gy.k. Erdély) éltek őseink évszázadokkal ezelőtt. Akkor történt, hogy őseink tetten értek egy vén bányát, aki csirkét vett, csak éppen 'elfelejtett' fizetni. El is nyerte méltó büntetését, ezután leginkább a félkáru rabló nevű játékra hasonlított. A vén banya bosszút forralt, és megátkozta a családot. Az átok így szólt: *„Ha bármikor leszármazottaitok között ikrek születnek, egyikük szörnyű átok alá kerüljön...”* *Boris bácsi* már nagyon ászottozt és elaludt hintaszékében. Ezzel a dolog a feledés mélyére is került. 20 év múlva *Boris bácsi* meghalt. A temetésén furcsa dolgok történtek. Miközben a sírások a koporsót süllyesztették a mélybe, egyszer csak nagy robajjal hatalmas tántogó lyuk jelent meg az ássott sír mélyén, egy barlang bejárata. Főhősünknek azon nyomban eszébe jutott, hogy *Alex* is itt tűnt el. Hogy belekukkantott a sírba, mintha egy víztükörbe nézett volna, saját — vagy esetleg *Alex*? — arcát vélte felfedezni. A te-

metkezési vállalat sírásói segítettek kiemelni a koporsót, ám abból eltűnt a hulla. Főhősünk ezért lámpát ragadt és leereszkedett a barlang bejáratánál. Iszonyú dolgokat pillantott meg. Mindenhol csontok, denevérek, és friss nyomok, ami azt sugallja, hogy valaki él itt a barlangrendszerben. Főhősünk fejét kaparva kímászik a sírből és hazamegy. Megtalálja *Boris bácsi* végrendeletét, melyben a nagybácsi feltárja a titkot. Megtudjuk, hogy *Alex* is ott él a mélyben, és az átkot csak úgy tudjuk megtörni, ha legyőzzük a gonosz hatalmát (Es mit csinálunk a hat csumával? *CoVboy*) A gonoszhoz pedig *Boris bácsi* panoptikumán keresztül vezet az út. Négy viasszoborba kell 'bemennünk', hogy teljesíthessük a ránk váró feladatokat.

A képernyő felépítése:

1. A képernyő legnagyobb részét a **játékter** foglalja el. Itt láthatjuk az aktuális helyszínt, illetve az aktuális ellenfelet.
2. A bal felső sarokban az **aktuális személy képét** látjuk (pap/faragó/bányász/járókelő) (*CoVboy*).
3. Alatta a **mozgási ikon** van. Az ennek közepén lévő jellel 180U-os fordulatot tehetünk.
4. Ez alatt pedig a **fel- ill. lefelé vezető ikon** található.
5. A bal alsó sarokban az **ellenfeleinek bevitt HP találatunk** látható.
6. Jobb oldalon felül 6 db ikont helyeztek el:

Iránytű: A mozgási ikonokat iránytűre cserélhetjük, illetve fordítva. **Bőröndöt tartó kéz:** A nálunk lévő tárgyak jelennek meg.

Kéz: Ezzel az ikonnal vehetünk fel egyes tárgyakat. (Meggyezik a bal oldali egérgomb folyamatos nyomvatartásával.)

Bárd: Használatra a nálunk lévő fegyverek jelennek meg.

Varázsgomb: Boris agybácsinktól kérhetünk segítséget.

2 kard: Ennek megnyomása után tudunk harcolni.

7. Az ikonok alatt lévő részen gombok jelennek meg, ha valami mozdítható tárgyon van az egérkurzor. Ezekkel tudjuk az egyes dolgokat megnézni, megvizsgálni. A leggyakoribbak ezek közül:

Examine: valamit megvizsgálni;

Search: valamit átkutatni, megmotozni valakit;

Open: valamit kinyitni;

Close: valamit becsukni;

Lookin: valamibe belenézni;

8. A 'ZZZ' ikonnal leállíthatjuk egy időre a játékot (pause).

9. A lemez ikonnal kimenthetünk (save), betölthetünk (restore) játékállást, vagy kiléphetünk a programból (quit).

10. A figura alatti téglalap az ellenfél találatait mutatja.

11. A játéktér alatt a tárgyaikat látjuk, ezek alatt pedig négy rövidített, számokkal:

HP: Életerőpontjaink száma. Csökken, ha eltalálnak; nő, ha szintet lépünk vagy gyógyítanak rajtunk.

LEV: Karakterünk szintjének száma. Bizonyos EXP növekedéskor nő.

EXP: Tapasztalati pont. Akkor nő, ha olyan helyen megyünk, ahol még nem voltunk.

PSY: Szellemi képességünk nagysága. Akkor csökken, ha az üveggömböt használjuk. Ha nagyon alacsony, akkor nem használhatjuk az üveggömböt.



A BANYA

Nos akkor nyomuljunk neki. A pálya egy liftben kezdődik. Nem mehetünk fel vele, mert valaki töröktette a kezelőegységet. Az itt lévő ember orvot szeretne, de azt itt elég nehéz lesz szerezni. Vegyük át a zsebéből a csavarhúzózt és az öngyújtót (1). A csavarhúzózt választjuk ki aktuális fegyverünk egységére, jobb híján ez is megteszi. Lépünk egyet hátra, így felvehetjük a liftben lévő permetezőzt, amit csak liánok felújására használunk, mert hamar kifogy. Indulunk le a bányába. Rögtön találkoznak első ellenségünkkel. Miután megöltük, menjünk tovább az első elágazásig. Itt karjunk el balra. A permetezővel fújuk le a liánt, mely elállja az utunkat (USE), majd menjünk tovább. A keresztvezőnél, legyőzve a mutánszt, egy csákányt (2) vehetünk magunkhoz. A következő oldalafolyosóban a mutáns után egy halott bányász találandó. Vegyük fel a hegesztőmaszkját (4), és az itt lévő gázpalackot (3). Menjünk tovább a járatban. Egy újabb mutáns legyőzése után egy hosszú folyosóra kerülünk. Vigyázzunk a gumóra, mely — ha túl közel megyünk hozzá — gázal ársztja el a levegőt, amiól megfulladunk (Akkor már inkább a Mars szaga — CoVboy). Inkább mi fújuk le a permetezővel. Jobb oldalon szedjük le a széndarabokat az egyik geren-

dáról (5) (2*SCRAPE). A következő beugróban egy ástót (6) találunk. Az ezt követő elágazásnál menjünk kétszer jobbra, majd balra. Itt egy újabb mutáns várt ránk. A falon jobb oldalt egy cella van. Ezt még nem tudjuk kinyitni, ezért menjünk tovább. A folyosó végén fújuk le a liánt, majd a gumót. Menjünk jobbra, majd be a bal oldali járatba. Egy gumó lefújása után a jobb oldali oldalafolyosó végén egy fatörzset találunk (8). Menjünk vissza a vágányhoz és menjünk fel a térképen O-val jelölt helyre. Itt tegyük le a gerendát (DROP). Mostantól kezdve a sinen nagyon óvatosan menjünk, mert bármikor jöhet egy csille. (Ha jön, siessünk gyorsan az egyik oldalafolyosóba.) (Vagy úgy dalolunk, mint az éti csiga: „Szep időnk volt tadam-dadam, süttőt a nap tadam-dadam, tadam-dadam, tadam-dadam... — CoVboy) Menjünk le a következő, jobb oldali oldalafolyosóig, és menjünk be. A két gumó lefújása után menjünk jobbra. Itt a lián után a bal oldali falról szedjük le a két drótardabot (9). Menjünk vissza az elágazáshoz és menjünk innen a másik irányba. A következő elágazásnál menjünk jobbra, amerre a folyosó sötétedik. Jól vigyázzunk, mert az itteni gumónak csak a körvonalat lehet látni. A folyosó végén lévő bányászról vegyük el a fúróját (10). A déli falon az egyik lyukban egy fúrófejet találunk (13) (FEEL IN). A másik folyosó kétfelé ágazik. Jobbra egy bányász van a gumó után. Kutassuk át (SEARCH). Egy zsebkendőt találunk nála. Vegyük fel a szerszámokészletét (12). A folyosó másik végén egy hegesztőt találunk (11). Menjünk ki ismét a sinekhez, majd tovább arra a helyre, ahol a gerendát hagytuk, és ha már elment a csille, akkor vegyük ki belőle a vasrudat. Ezt is használhatjuk fegyverként. Innen lefelé menjünk be az első bal oldali folyosón, majd tovább a járat 7-essel jelölt beugrójába, ahol egy generátor van. Nyissuk ki az üzemenyagtartályát és töltsük fel vele a fúrot (vigyük rá). Menjünk jobbra, ahol a kanyarban egy cella van (14). Most már ki tudjuk nyitni (CUT OFF). Bent a ládákban (OPEN) 12 db dinamitot és egy detonátort találunk. Menjünk ki, megint a vágányhoz, majd onnan a 17-essel jelölt cellához. Nyissuk ki ezt is. Bent a ládában kettő üres üveget és kettő gázolajos üveget találunk. A szekrények tetején három gázalorra lelünk, a szekrényekben pedig védőruhák mosolyognak ránk. Menjünk vissza a sinhez és le a járatban. Két mutáns legyőzése után egy kis beugrót találunk bal oldalt. Töltsük fel a gázolajos palackból a permetezőt, ha kifogyott, így a permetező omentül lángok fog kibocsátani magából, mely növények és mutánsok ellen egyaránt jó. Fújuk le a két gumót. Az orvostól jó vegyük el az elsősegélycsomagját (15). Kutassuk át (SEARCH). Találunk nála egy kulcsot és egy zsebkendőt. Menjünk a 16-os cellához, és nyissuk ki. Bent beszéljünk a nőhöz, aki elmondja magáról, hogy orvos. A bal oldali emberhez nem tanácsos beszélni, mert már teljesen mutáns lett, és az örökét riasztja csak. Adjuk oda a nőnek az elsősegélycsomagot. *Here is your first aid kit...*, így meg tudja gyógyítani néhány sebünket: *Can you help me my wounds?*. Hívjuk el a liftben lévő bányászhoz: *You must come and look...*. Mielőtt azonban felmennénk a lifthez, menjünk le a sin mentén a liánokig és fújuk le. Menjünk föl a lifthez. Az orvost hagyjuk ott, és adjuk oda neki a permetezőt: *Use this chemical sprayer...* Menjünk vissza a 16-os cellába és beszéljünk a jobb oldali emberhez. (Addig beszélgessünk vele, amíg csak a 'Bye' szót marad a kérdéseink között, így köszönjük el tőle.) A zsebkendőbe csomagoljuk be a széndarabokat (a szénanátha ellen — CoVboy), és tegyük be ezeket a gázalorokba. Ez fogja betölteni a szűrő szerepét. Adjuk oda neki az egyik szűrős gázalort,

a másikat pedig vegyük fel mi (WEAR). Vegyük ugyanígy a két védőruhával. Adjuk neki a fúrot (DRILL), a fúrófejet (DRILL BIT), a dinamitokat, a detonátort és a két kábelt. Válasszuk a vasrudat fegyvernek, ha eddig még nem tettük volna. Menjünk le vele sin végéhez, ahol egy nagy szörny van. Szúrjuk ki a rúddal a szemeit, így már nem tud bántani, mert nem lát. Menjünk körbe a teremben, úgy, hogy minden falnál megálljunk, hogy a barátunk elhelyezhesse a dinamitokat. Ezután visszakapjuk tőle a detonátort. Menjünk a liftbe. Mondjuk meg az itt lévő férfinak, akit időközben a nő meggyógyított, hogy elhelyeztük a dinamitokat, és adja ide az ellenszert: *I have set the explosives...*. Miután megkaptuk, menjünk újra a 16-os cellába. A jobb oldali embernek (aki már félig mutáns) adjuk oda az ellenszert (ANTIDOTE), majd beszélgessünk vele és adjuk neki a szerszámokészletet. Menjünk fel vele a liftbe, ahol ő megjavítja a kezelőegységet. Forduljunk meg. A kulccsal (KEY) nyissuk ki a liftajtó zárját (UNLOCK), majd csukjuk be (CLOSE). Ismét megfordulva nézzük meg a kezelőegységet. Aktivizáljuk a robbanást a detonátort (USE), majd gyorsan indítsuk el a liftet (OPERATE). Ha elég gyorsak voltunk, sikerül a robbanás előtt visszamenni a felszínre. Visszakerülünk a panoptikumba, a bányát egy függöny zárja el előlünk. A négy viaszszobor közül az egyikkel végeztünk. Ahogy elfordulunk, az inas — aki udvariasan beengedett minket — gratulál, ám ne bámezzkodjunk sokat, mert ha nem sietünk eléggé, a következő viaszszobor boldogit minket barátságos lökéseivel (Ezt hívják úgy jobb helyeken body-cheq-nek — CoVboy).

A PIRAMIS



Tekintettel arra, hogy végtelen mennyiségű tárgyat tárolhatunk magunknál, az elkövetkezőkben minden mozdítható tárgyat vegyük fel. Minden tárgya nézzünk bele, amibe lehet (LOOKIN), mert esetenként egy-egy értékes dologgal gazdagodhatunk. Ne lepődjünk meg, ha felvetelkor egyes tárgyak eltűnnek; valószínűleg beleértük az egyik edénybe (A'la CoVboy és a levelezés — CoVboy). Miután lezárult előttünk a bejárat, forduljunk meg, és induljunk el a labirintusban. Az első helyen forduljunk jobbra. Itt egy kis szobát találunk, amiben egy halott írnoct fedezünk fel, az asztalra dőlve, késsel a hátában. Vegyük fel a kést, és váltssuk át aktuális fegyvernek. Vegyük fel a szobában lévő többi dolgot is. Az ételtől szedjük ki az éget papírdarabot, és a ládából (OPEN) a skarabeusz-szobrocskát. Ha esetleg sérüléseink lennének a későbbiekben, Boris nagybácsi (az üveggömbben) szívesen készít a papiruszokból gyógyító tekerceket: *Uncle, I have been wounded...*. Ezeket elovassával (READ) használhatjuk fel. Az öröktől — miután megöltük őket — jó kis fegyvereket lehet szerezni (tör, kard, lándzsák). A pilafont tartó gerendát rugjuk ki (KNOCK DOWN). Valahol utcözben egy padlókövet is fel kell vennünk, mert erre — három másikkal együtt — nagy szükségünk van a pálya teljesítéséhez. A meden-

céhez érve válasszuk a COLLECT (begyűjtés) lehetőséget... Miután betöltöttük az utolsó kimentett állást, inkább ne vegyünk vizet a medencéből. **(Kedves emberek... — CoVboy)** A hangvillát, amit egy vázában találhatunk (440 Hz) az üvegfallal együtt pendítsük meg (USE), ami így betörni. VIGYÁZAT, mert ezután már jobban oda kell figyelniünk a lábunk elé, ugyanis az egyiptomiak leggyakrabban használt csapdája az volt, hogy egy zsirnőbe belebotlott, az rögön halálnak halálával halt meg. Ezt csak a végzetes lépés előtt lehet észrevenni. Ilyenkor az AVOID lehetőségét válasszuk, miután nyugodtan átléphetünk fölé. A második szintre egy logikai feladat megoldásával juthatunk. A feladvány lényege, hogy a csillag öt ágára olyan szarmokot kell rakunk, hogy minden vonal mentén azonos legyen a szarmok összege (20). Gyengébbek kedvéért a megoldás a következő (fentről indulva, az óramutató járásával megegyező irányban): 8, 4, 2, 7, 8.

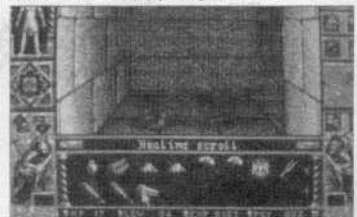
A második szinten a lépőkőre rálépve egy nagy kő kezd felénk gúrolni. Ugorjunk be az oldalfaloyosón, így a faldól falig menő kő elgurul mellettünk. Ha eddig még nem lenne lándsánk, akkor szerezzünk egyet az egyik megölt őrtől. Ezen a szinten is rúgjuk ki a gerendát a mennyezet és a plafon között (KNOCK DOWN), így a következő szinten eltűnik egy fal. Az egyik váza emberi csontokat és húst tartalmaz. Miután felvettük, menjünk vissza az első szintre a medencéhez, és tegyük a húst a szélére (DROP). Ezután lépünk egyet hátra, vegyük kezünkbe a lándsátsát és mikor megjelenik a krokodil, dobjuk el. A lándsza belefűrődik a hátába (Elrepült a krokogylók, meghóták a krokogylók — CoVboy). Most már nem kell többet félnünk tőle. Menjünk a medence szélére és töltsük fel az edényeinket (COLLECT). Ha akarjuk, ki-vehetjük a krokodil hátából a lándsátsát. Menjünk fel a második szintre. Odaérve a padlón található szénszénnyeghez, ürítsünk ki 5-6 edényt, amibe vizet tettünk (EMPTY), így a parázs elalszik, most már át tudunk menni rajta. A pálya végén egy újabb rejtély van: az alsó edényekbe csöveken keresztül megy a víz. A csövek elágazásainál egy "kapcsolóval" átállíthatjuk, hogy merre folyjon. A cél az, hogy az élet jeleivel (az

ankh-jellel) jelezett üveg teljék meg először. Ezt a víz elterelésével oldhatjuk meg. A következő szinten rögtön egy zsakutácába jutunk, mert három üveggel állja el az utunkat. A lépcsőhöz legközelebb az előző szinten talál, 261.63 Hz-es hangvillával törjük be (USE). Lökjük ki itt is a gerendát, miután a föloldalán vagyunk. Az oldalszobában egy edény lóg le a plafonról, amin egy kis rés van. Töltsük bele a két adag homokot, amitől az leereszkedik és kinyit egy ajtót. A szoba után két lépőkő lesz majd a földön, amik egy-egy követ indítanak meg felénk. Az első kő elől a szobába kell visszarahannunk, a másik elől elég az oldalfaloyosóra beugrani. Egy kis jobb oldali beugróból egy követ vehetünk föl. Ennek a következő szobában rögtön hasznát is vehetjük: dobjuk rá az ott lévő lépőkőre (DROP). Így a kőjász nem fog nyilazni minket. Vegyük fel a nyilvesszőt, és az egyik ijászról az ijt.

A negyedik szinten is két lépőkőre kell majd vigyáznunk, mert ezek is egy-egy követ indítanak el. Miután felvettük a 369.99 Hz-es hangvillát, menjünk le a harmadik szintre, és törjük be vele a két megmaradt üveggel. Ezáltal egy újabb hangvillához jutunk. Menjünk a negyedik szinten ahhoz a helyhez, ahol egy szakadék állja az utunkat. Az ijjal meglőve a szemközti gerendát (USE), az leesik és azon átkelhetünk a másik oldalra. Az itteni üveget a 329.63 Hz-es hangvillával sikerül betörnünk. Lökjük le ismét a gerendát. A következő szobában nagyon óvatosságnak kell lennünk, mert ha nem a megfelelő kőre lépünk, akkor az beszakad alattunk és ez árt az egészségünknek. Az irnoknál talált papirt nézzük meg. Ezen kilenc jelet látunk. Ezeket jegezzük meg; az ilyen jelekkel jelezett kövekre NEM szabad lépniük, tehát azokra kell cickelni, melyek ezen a lapon nem szerepelnek (minden lépésnél csak egy ilyen jel lesz).

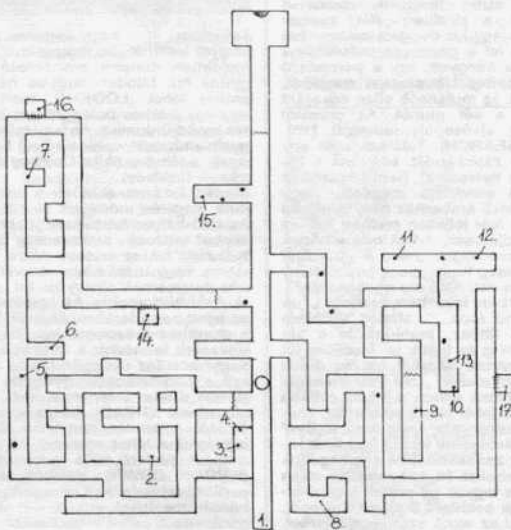
Az ötödik szint bejárata rögtön lezárul mögöttünk. Pár lépés után furcsa füst kezd el felszállni, amitől, ha nem sietünk eléggé, megfuladhatunk. Menjünk a tükörhöz, ami a nyugati falon található. Törjük be a 415.3 Hz-es hangvillával és menjünk be. A füst eloszott, így megmenekültünk. A teremben egy hullát találunk. Vegyük el az amulettjét, majd szakítsuk be lándsátsákkal a mögött

található képet. A másik szobában is szakítsuk be a képet, mely az előzővel egy oldalon van (délre). Itt is van egy padlókő, melyet ha felvesszünk, kígyók jönnek elő a falból. Ezért mielőtt felvennénk, dobjuk le a földre az olajosedényt (JAR) és gyűjtük meg a földre kifolyt olajat (LIGHT). Ezután ha felvesszük a csempét, nem lesz semmi bajunk, mert a kígyók félnek a tűztől. Menjünk a másik szobában lévő képen át a lépcsőhöz. Az itteni rejtveny úgy lehet megoldani, hogy a nálunk lévő padlókőveket megfelelő sorrendben rakjuk a falon lévő mélyedésbe. Egy kis próbálkozás után sikerülni fog. (Gyorsabb, ha a lehetséges variációkat (24 db) sorban kipróbáljuk.) Most következik az utolsó szint. Támadók legyőzése után vegyünk fel mindent a két szobából, majd menjünk a szarkofaghoz. Tegyük be a zárba a skarabeusz-szobrocskát, amitől kinyílik a szarkofag zárja. Nyissuk ki (OPEN), így kiszáll belőle a herceg-nő személyek. Az utolsó feladvány a mérleg kiegyensúlyozása. Ehhez az út közben talált hat súlyt kell felhasználnunk. Egy serpenyőbe maximum háromat tehetünk. A bal oldalba tegyük be a Heavy, a Very heavy és az Extra light súlyokat, a másikba a többi háromat. Kinyílik a mérleg melletti fal, ahol utolsó ellenségünk vár ránk, a főpap. Szerencsére ezt is legyőzhetjük egy-két szúrással. A nagy szoborn lévő nyílbas tegyük be az irnoktól elvett amulettet, majd nyomjuk meg. Végre kijöttünk a piramisból, vissza a panoptikumba...



A játékot már 50 %-ban teljesítettük. Két viaszszobor még hátra van. Ezt az örömet azonban majd legközelebb fogjuk megosztani veletek. Addig is rettegthettek eleget...

A BANYA TÉRKÉPE



- ~ Inda
- Gumó
- #### Rács
- Ide kell tenni a fatörzset
- 1 - Csavarhúzó, öngyújtó, permetező
- 2 - Csákány
- 3 - Gázpalack
- 4 - Hegesztőmaszk
- 5 - Széndarabok
- 6 - Ásó
- 7 - Generátor
- 8 - Fatörzs
- 9 - Kábelek
- 10 - Fűrő
- 11 - Hegesztő
- 12 - Szerszámkészlet, zsebkendő
- 13 - Fűrőfej
- 14 - 3 x dinamit, detonátor
- 15 - Kulcs, zsebkendő, elsősegély-felsz.
- 16 - Bányászok
- 17 - 2 üres üveg, 2 gázolajos üveg, 3 gázalarc, 2 védőruha

Folytatás a 29. oldalon...



MIGHT & MAGIC III.

Az Ősök úgy gondolták, hogy igencsak unalmas a világ, így kalandok nélkül, ezért immár harmadszor elhatározták, hogy valami nagyon rosszat tesznek. Mármost számunkra rosszat, mert ők egy tökéletes mikrokozmoszt akartak megalkotni (Élőkön egy tökéletes mikroCoVboy-jal — CoVboy).

Amikor terveikhez egy idegen bioszférára volt szükség, egy bizonyos Terrát neveztek ki, hogy elvégezhessék kísérleteiket. Kelllett egy helyi kirendeltség, ami vigyázott volna az itt lévő felszerelésekre, berendezésekre, amik mind egy-egy durván faragott piramisban kaptak helyet. Megalkották egy lényt, Sheltem névvel és kinevezték a Föld Védelmezőjévé. Elsődleges feladata tehát a Föld (Terra) megóvása lett, s itt követték el az Ősök az első nagy hibájukat, mert amint Sheltem felismerte az Ősök terveit a Földön, ellenük fordult.

Nem tudtak mást csinálni az Ősök, mint egy újat kreálni, ezt meg ki akarták iktatni. Csak hogy Sheltem nem adta magát könnyen, bár a hatalmas túlerő miatt vissza kellett vonulnia.

Rejtkehelyéről csak néha bújjik elő, ekkor is csak a mindennapi szabotázsakció céljából. A legnagyobb baj akkor jött felszínre, amikor Sheltem felbontotta a 3 jellemkirályokon kívül élő élőholtaknak, természetfeletti lényeknek, orkoknak, goblinoknak, stb., s most a Föld egész területén rettentő szörnyek portyáznak.

Megalkották minket. Az új emberüket, Corakot nem akarták kitenni ilyen nehézsé-

geknek. Corak még nem kaphatta meg a Föld Védelmezője címet, mert azt egyelőre Sheltem bírta.

Itt kapcsolódunk be a történetbe, amelyben célunk elérni egy Földről induló mentőkapuszal. Azt megelőlegezzük, hogy egy Might & Magic IV. leírásra is lehet kilátás, mert nem kifejezetten azzal a mindent megoldó befejezéssel lesz dolgunk, egy-két szál nem lesz még elszóva.

Mint manapság a szerepjátékok 90%-a, ez is egy roppant bonyolult, több hetes játékot igénylő tákolmány (nekünk csak 2 hetet vett igénybe, de akkor a szabadidőt maximális MM3-asz jellemezte). Mindössze 65 helyszín van, ezek közül kb. 14-15 30x30-as, a többi meg csak 16x16-os. Persze nem kell megjegjéni, egy helyszínen sosem lehet több, mint 80 szörny, nyitogatnivaló vagy csapda. Viszont a 80-as számot igen gyakran érik el. Ez ugye mindenkit maximálisan megnyugtat.

Ugye az nem meglepő, hogy PC-n a teljes MM sorozat (I-III) elérhető. A kihunni sajtó nagyon lehuzza a C64-en is megjelent első részt (mi nem tudunk véleményt mondani róla, mert még nem találkoztunk vele), a II. és III. rész C64-es változatának egyelőre se híre, se hamva. Angol források szerint Amigán is csak a II. résztől fellelhető, ám kis házátkban csak a III. rész terjedt el. PC-n ugye egészen más a helyzet. A felhasználói útmutató ajánlásai szerint nem rossz, ha a sztortt az első rész végigjátszásával kezd-

jük. A II. rész karaktereit pedig simán átvihetjük a III-ba, viszont ennek feltétele, hogy a kimentett állás egy könyvtárban legyen a III. rendszerrel. A PC-s programcsomaghoz mellékeltek egy MM3CHEAT-et is, amit ugyan lehet használni, de nem érdemes, mert nélküle is elég könnyen el lehet menni a végére. Eger ajánlott, de abszolút nem hátrány, ha nincs.

Kezdünk is bele, bár nagy valószínűséggel nem is fogjuk ebben a számban befejezni, most hogy átgondoltuk, mennyit szeretnénk írni róla, meg is lehetne tőteni vele az újságot.

Az intro rettentően félelmetes halálfej-szerűséggel, Sheltem-mel kezdődik, aki megmégállítja a világ forgását, míg összeszedi mondanivalóját a winchester-ről (az Amiga-soktól ezután is elnézést kérünk, de amikor összevetettük a két változatot, súlyos sikoltások közepette úgy döntöttünk, mégis csak PC-n nyomjuk végig), utána meg azzal ijesztget minket, hogy az új próbáját álljuk ki, ha tudjuk. Egy villámgyors 'ESC' segíthet azon, ha már valóban csöpög rólunk az izzadság a félelem miatt (esetleg a fűtést is levehetjük). Ekkor megjelenik a védelem, egy kis kódokdás, első rossz próbálkozás után kilép. Ha tényleg ilyen történt, akkor legközelebb vegyük elő a játékhoz adott kézikönyvet vagy egy másik file-t hívjuk be...

Van egy kellemes START A NEW GAME felirat, nyomjuk meg azt, majd megkérdi,

is legyen a neve, mert úgy teszi lehetővé, hogy több kimentett állás is lehessen. Legközelebb meg fog jelenni egy **LOAD A SAVED GAME** is, és ha több kimentett állásunk is van, akkor a név alapján ki tudjuk választani a visszatöltendő. Ilyenkor a név mellett a legmagasabb szint száma jelenik meg. Viszont egy játéknak csak egy a kimentett állása, s erre mindig ügyeljünk, mert amint betérünk egy fogadóba, mindig kimentül igen sok gondunk lett már ebből.

A rendszer nem AD&D, bár van egy kis hasonlósága is hozzá, azonban semmi több. Ha egy újat kezdünk, mindig ad egy elinduló-csapatot, amit jobb lecsérélni, azért mert nekünk nem tetszik az a löfélytve. Ezt a fogadóba tehetjük meg. Nyomjunk le egy hátrafelet, majd egy 'Y'-t, s benn is vagyunk. Itt egy szép táblázat, sok pofával meg feliratokkal. A felső 2 ember félence, eleinte ha van pénzünk, érdemes felvenni őket, mert 3. szintűek. A pofa mellett a név van, azalatt a foglalkozás. Erről később. Ha egy fickóra ráclikkolunk, akkor bekerül a csapatba (feltéve, hogy nincs már ott) vagy ha bérlelhet, akkor megjelenik a napi áróllyama, ami a szintje együtt nő (**Miért? A szint nélkül firt? CoVboy**). Ekkor egy **IN PARTY** sárca felirat is diszelegni fog a foglalkozás alatt.

Van a tükercs alján egy menü is: **UP/DOWN**: a karakterek között lehet fel- és lelapozni.

DEL: Ezzel végérvényesen ki lehet törölni egy karaktert, hacsak nem bérlelhető (**HIRELING**). Ez ajánlott, ha nincs szükségünk egy karakterre, mert a készítésnél véges az arcképek száma.

REMOVE: Ezzel csak a csapatból távolítjuk el (**IN PARTY** megszűnik).

CREATE: További magyarázatot igényel, ugyanis itt lehet új embereket generálni, akik mindig 1. szintűek lesznek. Nagyon szép dobókockák gurulnak fel s alá, közben mi meg gyárthatunk új embereket (**Ez a szaporodás egy érdekes formája — CoVboy**). Később is érdemes leszájgatót gyártani, noha nem harca, hanem cipekedésre, mert lehet, hogy egy jó ideig szükségtelen, de majd később fontos tárgyat ki akarunk pucolni a tárgylistánál, vagy nem lehet eldobni a számunkra máj szükségtelen tárgyat, akkor átpakolhatjuk egy ideiglenes karakterhez. Bevesszük addig a csapatba, amíg lerakodunk (egy másik embert ki kell ehhez szedni), majd kivesszük a sorból és visszatesszük az eredeti embert.

No de lássuk az Itteni menüket:

A dobókockák alatt találhatók a karakter fő jellemzői: a fizimiskája, a faja (**RACE**), a neme (**SEX**), az osztálya (**CLASS**) és a jelölme (**ALIGN**). A faj és nemcserélt a pofa változtatásával lehet előidezni, azt pedig a portré melletti 2 nyíljal.

Itt nincs akkora szerepe a fajoknak, mint az AD&D-ben, s ez szint-, s tulajdonság-, s osztálykorlátozás nincs, csak egy-két pluszsal, minusszal kezdhető a karakter. Az osztályt és a jellemet a dobókockáktól jobbra lehet kiválasztani, de ehhez először dobni kell a tulajdonságok ügyében. A dobás (**ROLL**) a **CREATE** és az **EXIT** felett van. Ekkor a tulajdonságokat (**ATTRIBUTES**) kitölti számokkal, 3-22-ig.

Ezeket jelentik a tulajdonságok:

MIGHT: Erő — Természetesen csatához kell, mert az jó, ha előbb purcan ki az ellenfél, valamint jó ajtó- és dobozkinyitáshoz.

INTELLIGENCE: Itt megértés és bölcsesség. Minél nagyobb, annál több varázslatpontunk (**SP**) lehet, mint varázsló.

PERSONALITY: Személyes vonzerő. Papfelek varázslatpontjai növekednek vele.

Később **PRINCESS TRUEBERRY** csak egy magasabb (kb. 15-20) **PERS**-szel rendelkező személye áll szóba.

ENDURANCE: Kitartás. Minél magasabb, annál több sebesüléspotunk lehet (**HP**). **SPEED**: Sebesség. Akinek a legmagasabb, az a kezdeményező.

ACCURACY: Megmutatja, hogy mivel lehet távollevő ellenfeleket is támadni, pl. ljjakkal meg hasonlókkal, így az is szükséges annak, akinél van ilyen fegyver. Szerepe van csatáiban is, a találatok ügyében. Célzás.

LUCK: Szerencse. Igen szükséges, mert minél magasabb, annál kisebb esélyel hatnak ránk a rosszindulatú varázslatok.

Mindegyiknek el kell érnie egy megfelelő értéket, hogy az adott osztályban indulhas. Az ilyen tulajdonságokkal választható osztályok (tulajdonságoktól jobbra) fehéren világítanak.

Jelentésük:

KNIGHT: Legalább 15-ös **MIGHT**. Jól csapdok, gyorsan lép szintet. Mivel a játékek közben előfordul, hogy valameihez egy lovag kell, tegyünk mindenképpen ilyet a csapatba. Nem tud varázsolni, de a HP-je elég magas.

PALADIN: A **MIGHT** és a **PERSONALITY**-nek 30-nak kell együtt lennie (így van ez a többinél is, ahol 2-tulajdonság kell). Azonkívül, hogy harcos, papi varázslatai is vannak. Nehezsé a szintlépése, mint a többi 2-tulajdonságunk.

ARCHER: **INT**+**ACC**=30. Harcos és **SORCERER** varázslatok. Nehezebb szintlépése itt is.

CLERIC: **PERSONALITY** kell (itt is min. 15). Papi varázslatok, amik főképpen gyógyítóak, de van támadó is. Mindenképpen ajánlott a csapatba egy ilyen. Kb. egyidőben lép szintet a lovaggal.

SORCERER: **INT**. Igen jó támadóvarázslatokkal rendelkezik, fejtlenül kell egy ilyen. Nehezebben lép szintet, mint a többi egy-tulajdonságú.

ROBBER: **LUCK**. Mivel kezdetben van már egy olyan ismerete, amivel ki lehet nyitni a zart ajtókat és ládákat, ezért szükséges. Itt gyorsan lép szintet. Csatában gyík, de nagyon ellenálló mágiával szemben.

BARBARIAN: **END**. Nagyon magas **HP**-vel rendelkező, harcos osztály, de nem viselhet minden fegyvert és páncélt (mint ahogy persze a többi, nem harcos osztály sem).

NINJA: **ACC**+**SPD** = 30. Ennek is vannak tolvajképességei, de jóval gyengébbek, harcolni viszont jobban tud.

DRUID: **INT**+**PER**=30. Egy-két más varázslat, mint a **SORCERER**-eknek. Ennek és a **RANGER**-ek segítségével lehet átszelni a nagy óceánt. Kb. papszintű a csapatban. Lassan fejlődik.

RANGER: **INT** **PER** **END**. Az egyik leglassabban fejlődő osztály. Druidai varázslatokkal, és tőrűhűtlen harcol. Ez is kell a nagy tengeri utazásokhoz.

Ha kiszemeltük a megfelelő osztályt, clickeljünk rá. Ezután a jellem kiválasztását kell megejteni, ez lehet jó, semleges, gonosz. Nyugodtan lehet mind semleges, nem sok vizet zavar.

Miután ez is kész, clickeljünk a **CREATE**-re és megkerdezzük a nevet. Ezzel kész is lennénk. Ajánlatos egy csapatba minél kevesebb 2-tulajdonságú tenni, mert így gyorsabb a fejlődés. Lehetőleg tegyünk 2 lovagot, egy barbárt, egy papot, egy varázslót és egy tolvajt (**ROBBER**). Tehetünk még bele pl. az egyik lovag helyett egy **RANGER**-t, meg egy **DRUID**-ot, mint **HIRELING**-et, de nem nagyon szükséges, mert a tengeren varázslói segítségével is átkelhetünk, valamint teleportál is. Egy csapatban 6 saját

szereplő és 2 **HIRELING** lehet. Mivel több száj többet eszik, nem mindig érdemes kitölteni a **HIRELING**-eket (viszont több ember több cuccot tud vinni, úgyhogy a legideálisabb, amíg megvárjuk, hogy meghalnak, s úgy cipeljük őket).

Lépünk ki a fogadóból, s most ismerkedjünk meg a kezeléssel.

A NAGY ABLAK

A szemszögünket mutatja, s mivel az nem igazán tud minden érzékszervünket pótolni, ezért van az ablak környékén 3 kis figura is.

A **felső denevér** azt jelzi, ha a közelben ellenség van, de csak akkor, hogy ha valamely karakterünknek megvan ez a természetes képessége (barbarnak mindig megvan). Ekkor jobb nem ellenludni, mert álomban jól elkaphat az ellenfél.

A **baloldali szárnyas legyecke** vagy mi, az az esetleges **LEVITATE** varázslat jelenlétét mutatja.

A **jobboldali figura** akkor jelez, ha a szembenéző fal titkos ajtójt rejt, de ehhez is kell egy skill, amit viszont a **ROBBER** ismer.

A **négy sarokban lévő 4 nyíl** az elemek elleni védelmünket jelzi, azaz nem fog rajtuk az adott elemmel történő támadás (tűz, hideg, elektromosság, energia). Ezt a **PROT. FROM ELEMENTS** varázslat növeli.

AZ ALSÓ MENÜ

A karakterek tulajdonságait, tárgyait rejt. Ha valamikre kérdést tenne fel, hogy ki is próbálkozik valamivel (varázslat elolvasása, láda kinyitása), akkor is innen kell kiválasztani a fickót. Szóval nyomjunk rá egyet az egérkurzorra.

Megjelenik egy sor tulajdonság (már felsoroltuk), de ha itt többet is meg szeretnénk tudni, akkor **ENTER**-eljük rá, s kiírja a jellemzését megnevezését. Ez igen változatos, legtöbbször igen jó szórakozás a fókuszokat olvasni (magas, igen magas, szuper, hihetetlen, óriási, kiváló, csodálatos, féjelműes, féjelműt keltő, fantasztikus, stb.). Am ezek határvonalakat is rejtenek magukban, mert van olyan ajtó, amit csak fantasztikus erővel törhetnek be vagy a **HP**-nk száma is csak egy szint után fog nőni.

Van itt még:

AGE: Milyen idősök vagyunk. 18 évesen kezd az ember, s mi a kalandot 37 évesen fejeztük be. Itt van még, hogy mikor is született (pl. 487-ben), meg hogy most hány ikzen van túl.

LEVEL: Itt is, mint a legtöbb szereplőnk tapasztalatpontja jár szörnyek lötéért, feladatok elvégzéséért. Ha összegyűlik egy bizonyos összeg, mehetünk szintet lépni, s akkor növekedni fog a **HP**, **SP**, a számunkra megérhető varázslatok száma, az is, hogy egy körben hányszor támadhatunk valamint, hogy mennyit sebzünk akár mágiával, akár kézzel. Kiírja a normálisat meg a jelenlegit, illetve, hogy hányszor támadhatunk egy körben.

AC: Védettségünk szintje. Ezt páncélok, kütűzők, gyűrűk, medálók, pajzsok, csizmák, sisakok emelik. Itt is van normális és jelenlegi érték. Az **AD&D**-vel ellentétben itt annál jobb, minél magasabb. Felső határ elméletileg nincs, de gyakorlatilag van.

HP: Szokás szerint azt határozza meg, hogy mennyit sebezhetünk. Itt is van normális és jelenlegi.

SP: Varázslatpont. Itt minden varázslat elfogyaszt egy bizonyos mennyiségű manát a varázslótl, s ez megmutatja, hogy még mennyit tud fogyasztani.

RESIST: Ellenállás a különböző elemek valamint a sav, mérég és varázslat hatásai ellen. Ezek nem tudják megszüntetni, csak lecsökkenti az ilyen okozta veszélyt (kivéve a mérget), mert ott a mérgei hatásának kiterjedését csökkentheti, lásd a **CONDITION**-nél). Ad egy értéket mindegyikre (0-x-ig) és ezek összegét írja ki a nagyablóra.

SKILL: Ahhoz, hogy kinyithassunk egy zárt ajtót, ismernünk kell hogy is lehet ezt megtenni, s csak ezután fog sikerülni. Ilyen a többi ismeret is, mind valami extra művelethez kell vagy a segítségével több lesz az új HP, SP szintlépéskor, stb. Ezeket lehet vásárolni is, városokban és szobroktól, de egyes tárgyak is adhatnak ilyen ismeretet (pl. **ROBBER'S GAUNTLET** segítségével lesz **THIEVERY**-nk). A következők ezek:

- **THIEVERY x:** Ez a zárnyitás, az utána lévő szám azt mutatja, hogy hány sikeres próbálkozásunk volt zárnyitással. Minél magasabb, annál bonyolultabb zárat is ki tudunk nyitni. Kb. 130-cal minden megnyílik előttünk. A **ROBBER**-nél és a **NINJA**-nál default. **ROBBER**-nél 42, **NINJA**-nál 27 az alap.
- **ARMS MASTER:** Amolyan szkandebajnok (sajnos semmiképpen sem karmester, pedig az sokkal hasznosabb lenne a játékban). Segítségével nagyobbat utána a fegyverekkel, meg a **MIGHT** is emelkedik. **KNIGHT**-oknál alap.
- **ASTROLOGER:** Csillagvizsgáló. Druidáknál ennek birtokában szintlépéskor több SP fog jönni.
- **BODY BUILDER:** Az egyik leghasznosabb. Növeli a **MIGHT**-ot és az **ENDURANCE**-t, valamint szintenként több HP fog jönni.
- **CARTOGRAPHER:** Térképkészítő. Ha megnezzük a program rajzolta térképet, akkor ott ki is fogja rajzolni a helyszínt, ahol már jártunk, de csak akkor, ha rendelkezik az egyik karakterünk ilyenell. Varázslóknál default.
- **CRUSADER:** Csak ha van ilyenünk, akkor juthatunk be egy jellemkirály várába. Ez az **ANCIENT TEMPLE OF MOO**-ban lelhető fel, egy szobor adja (mindenkinek ad).
- **DANGER SENSE:** Barbárnál default. Csak akkor fog a fenti denevér jelezni veszély közeledtéről. Elég 1.
- **DIRECTION SENSE:** Druidáknál mindig megvan, ilyenkor a nagyablak alatt a lilás helyett az égtájt írja ki, amerre nézünk, s a térképen is megmutatja, merre is nézünk. Egynek elég.
- **LINGUIST:** Nem sokszor kell használni, csak egy-két idegennyelvű üzenet elolvasásakor (feliratok). Max 1 embernek elég.
- **MERCHANT:** A boltban drágábban tudjuk eladni felesleges cuccainkat. Max 1 embernek szükséges.
- **MOUNTAINEER:** Hegymászó. Igen drága ugyan megszerezni, de a befektetés többszörösén megterülhet, ugyanis ott igen sok kincs van. 2 embernek kell, s akkor az egész csapat tud a heggyekben is mászkálni.
- **NAVIGATOR:** Ha van ilyenje a **RANGER**-ünknek, akkor átszelhetjük a nagy pocsolyát, ellenben állandó **ETHEREALIZE** varázst kell alkalmazni. Lehet, hogy a druidának is elég egy ilyen, nem kell hozzá **RANGER**, bár még nem próbáltuk.
- **PATH FINDER:** A **RANGER**-nél default. Ha 2 embernek van ilyenje, akkor gond nélkül mehetünk a sűrűbb (fenyves) erdőkben is. Megéri azt a 2500 रुप.ót.
- **PRAYER MASTER:** **ARACHNOID CAVERN**-ben lehet beszerezni, s ha van a **CLERIC**-ünknek ilyenje, akkor szintenként több SP-t kap.

- **PEST DIGITATOR:** 2 mezővel fejlebb a **PRAYER MASTER** árusától kapható ez a skill, ami varázslóknak nyújt nagy segítséget, ugyanolyan módon, mint a **PRAYER MASTER**.
- **SPOT SECRET DOORS:** Titkos ajtók jelenlétét kapalózni fog a kis béka a jobboldalon. **ROBBER**-nél default.
- **SWIMMER:** Minden karakternek kell tudnia ahhoz, hogy vízbe léphessünk. Előfordul, harcosoknál, hogy rögtön az elején kap lyet, de **RANGER** mindenképp. Helyettesíteni lehet a **LEVITATE (SORCERER)** és a **WALK ON WATER (DRUID)** varázslatokkal.

● **TRACKER:** Nyomkövető, de azt már nem tudjuk, mire is lehet jó. Lehet, hogy kevertük az **ASTROLOGER**-rel (mármint a druida SP +ok ügyében).

AWARDS: Minden nagyobb feladat elvégzésekor lejegyzik ide hőstettünket, pl. hányszor nyertünk az arénában, megmentettük-e **FOUNTAIN HEAD**-et, kinek mennyi gömböt adtunk, stb... Csak adminisztráció.

EXPERIENCE: Kiírja jelenlegi tapasztalati pont-összegünket, alatta meg azt, mennyi kell még ahhoz, hogy a következő szintre léphessünk.

GOLD: Mennyi arany van a csapat birtokában és (esetleg) a bankban.

GEM: Mint a fenti, csak drágakövekkel.

FOOD: Hány napra elegendő a kaja, ami nálunk van, meg hány darab is az. Mindenki, minden 8 óras pihenés után elfogyaszt egyet. Lehet kaját venni a kocsmákban is, de egy papi **CREATE FOOD** varázslat is segíthet ezen.

CONDITION: Ez egy eléggé sok infót nyújtó hely. Természetesen a kátraker állapott adja meg, de nem mindegy, hogy hogyan. Majdnem mindegyik után van egy szám is, ami a **GOOD** kivételével negatív. Az állapot erősségét mutatja. Vigyázat, ha eléri a -10-et, akkor beáll a halál! Lehet:

GOOD — No problemo, sőt ha meg vagyunk áldva még pluszok is járulhatnak. **HEROISM**, **POWER SHIELD**, **BLESSED**, **HOLY BONUS**.

INSANE — Szellemi képességeit megcsappantották.

DRUNKEN — Ismerős, he? (**E pillanatban jól oldalabátokek — CoVboy**) Nem hinnék, hogy nagyon el kéne magyarázni hogy is lehet ilyen áldott állapotba jutni, de a helyszínt azért megemlítjük, mert itt kivételesen egy kocsmában lehet jól becsicscenteni. Még az a hátulütője is, mert a következő nap automatikusan **WEAK**-ak (azaz itt másnaposak leszünk). Alvással kúrálható.

WEAK — Gyenge vagy másnapos. Alvással és **REVITALIZE** varázslattal gyógyul.

POISONED — Ha rossz volt a kaja vagy valami szörny mérget jutottál belénk, akkor leszünk ilyenek. Ez halálos is lehet, ha idejében nem alkalmazzuk egy **SUPPRESS POISON**-t vagy egy **CURE POISON**-t.

DISEASED — Beteg. Ez is lehet halálos. Ellene szinten egy **SUPPRESS/CURE** páros jó, csak itt **DISEASE**-re.

PARALYSED — Béna. **CURE PARALYSIS** segít. Idővel elmúlik.

SLEEPING — Ha rossz helyen indultunk aludni, s szörnyek támadtak ránk, akkor a fel nem ébredt karakterek így maradnak. Egy **AWAKEN** segíthet. Van szörny is, ami altat.

UNCONCIOUS — Esméletlen. Ha igencsak ráncsapnak, akkor vagy ilyenek vagy halottak leszünk. Szinttől függ, hogy mennyi amit még elbir mint eszméletlen.

DEAD — Egyszerűen hulla. Egész halálos. **RAISE DEAD** segít rajta, de a kora növekszik.

STONED — Egy rossz medúzásokás

miatt gránitossá is válhat karakterünk. **STONE TO FLESH** segít.

ERADICATED — Ez amolyan alhamvazított állapot. Csak a **RESURRECTION** segít vagy a templom, de ha mi csináljuk, akkor tárgyat töröttk lesznek és korábbi sabb is lesz 5 évvel. **CURSED** — Atkozott. Csökkén a **LUCK**. **CONFUSED** — Csata közben gyengén támad, csata után elmúlik. Mindegyiken javítanak a templomokban.

Megesik, hogy egy tulajdonság pillanatnyilag nem akkora, mint az eredeti, ekkor a számok színének változása mutatja ezt:

Fekete: Ideiglenesen más, mint volt. Egy nap vagy egy alvás múlva visszaáll eredetire, de ha valami gond miatt lett ilyen (mérgezés, bolond stb.), akkor ki kell előtte beülni kúrálni.

Vörös: Az SP és HP pontoknál fordul elő, azt jelenti, hogy az eredetinek kb. 10%-ra csökkent le, ajánlatos vigyázni.

Kék: 0, illetve HP esetén eszméletlen vagy rosszabb.

Mivel szintcsökkentő szörny vagy varázslat nincs, ezért az nem lehet negatív, ha fekete, csak pozitív. Viszont a kor ideiglenesen nem csökkenhet, csak nőhet, de azt alvással nem fogjuk elmúlni, csak egy küldetéssel tudunk rajta segíteni, ami egy kutat emel ki a **PIRANHA BAY**-ből.

E képernyő oldalán látható még:
ITEM: Tárgykezelés
Ezen belül:

- **UP/DOWN:** Fel/le a tárgyak közt. Egy embernél egyszerre max. 20 tárgy lehet.
- **EQUIP/REMOVE:** Felveszi magára és leszedi onnan az adott tárgyat, ha fel lehet venni (pl. egy kódkártyát nem, de egy gyűrűt fel lehet venni, bár nem magunkra, hanem az ujjunkra, de az már tőkmindegy).
- **USE:** Használja, ha így kell azt használni. A varázslatokkal rendelkező tárgyakat így módon kell aktivizálni, de vigyázzunk, mert meghatározott töltetű van, s utána elfűnnek, ha nem töltjük fel. A többi fegyvert nem kell **USE**-olni, azután van pár spéci cumó, amit nem kell felvenni ahhoz, hogy élvezhessük az általa nyújtott előnyöket.
- **DISCARD:** Véglegesen eldobjuk. Ezt nem lehet minden tárggyal, tehát kártyákkal, érgemtökökkel stb. nem. Egy sorban egy tárgy van, mindegyik előtt egy szám, amire hivatkozhatunk egyes műveleteknél.

TÁRGYAK: Tekintsük először át a hét-köznapi kategóriát:

Fegyverek: Az osztályoknak vannak korlátozásai (kivéve a **KNIGHT**, **PALADIN**), ilyenkor, s ha ilyen tárgyat szeretnénk a kezükbe tenni, akkor kiírja, hogy: *x-s are not proficient with y!*, azazhogy az x osztályúak nem gyakorolták az y használatában. Ugyanez vonatkozik a páncélra is (pajzsa, sisaka meg hasonlókra nem). Van 2-kezes változat is. Ha hosszútávra ható fegyverekkel szerejl fel, az külön kategória, nem foglal kezét (ilyen a **SHORT BOW**, **LONG BOW**, **CROSSBOW**, **SLING**).

- Egy-két példa:
- SHORT SWORD:** Rövidkard, gyengus.
 - LONG SWORD:** Hosszú kard, jó.
 - CUTLASS:** Vadásztor, gyik.
 - HAND AXE:** Kézbalta, nem kifejezetten hasznos.
 - GREAT AXE:** Kétkézes, pompás fegyver.
 - BROAD SWORD:** Pállos, nem rossz.
 - FLAMBERGE:** Véleményünk szerint a legjobb pengégyver, kétkézes.

Amolyan gyíkleső (egyenes, hosszú kard).
FLAIL: Itt láncos buzogány.
MACE: Buzogány.
HAMMER: Kalapács, papoknál egész kellemes.
STAFF: Bot, varázslónál ez a me-nőbb fegyver.
DAGGER: Tőr, áhéh.
Vannak távolkeleti fegyverek is:
NUNCHAKU
NAGINATA (egész jó)
WAKAZUSHI vagy mi a neve.

Páncélok:

PADDED ARMOR: Tömött páncél, varázslónál megfelel.
LEATHER ARMOR: Bőrpáncél, varázslóknál, druidáknál ez a jó.
RING MAIL: Nem olyan jó. Gyűrűs páncél.
SCALE MAIL: Pikkelypáncél. El-megy.
SPLINT MAIL: Bordás ing. Korláto-zottaknak kellemes.
PLATE MAIL: Lemezvért. Klassz.
PLATE ARMOR: Lemezing. Csúcs-cool.
SHIELD: Pajzs.

Egyebek:

HELM: Sisak.
TIARA, CROWN: Korona és fejdisz, sisak helyett.
GAUNTLETS: Kesztű.
SCARAB, CHARM, MEDAL, BROACH: Kitzók. Max 5 egy emberen.
PENDANT, NECKLACE, MEDALLION: Nyakláncok. Max 4 egy fickón.
RING: Gyűrűk. Max 10 egy karakter-en.
CLOAK, ROBES: Köpeny, a páncél fölé mehet még egy.

Mindegyikből van varázsváltozat is, ami kétféleképpen nyilvánulhat meg:

- **Varázstöltet:** Egy USE-ra a nevé-ben lévő varázslatot varázsolja el. Véges töltetet, amit a RECHARGE ITEM varázslat állíthat vissza (max 10 töltet).
- **Varázstulajdonosság:** Ezek az igazi cool dolgok. Az igazi neve előtt van 1-2 jelző, az egyik egy materiát jelöl, az esetleges másik pedig egy elem-et vagy varázslatot.

A materiát az erősséget mutatja. Pl. a WOODEN, BRONZE, BRASS, COPPER, GLASS, LEATHER jelzők rontják a fegyver tulajdonosságát, a többi (CORAL, CRYSTAL, IRON, STEEL, SILVER, GOLD, PLATINIUM, SAPPHIRE, RUBY, EMERALD, DIAMOND, OBSIDIAN) javítják. Az obzidián a nonpluszultúra. A második jel-ző AC-n kívüli (RESISTANCE-es) védelmet biztosít. Adott fegyver pluszait a botti eladó elmondja egy IDENTIFY-ért (ami az ár 10%-a).

A többi tárgy kúldetések során jön elő, azokról ott. Illetve egy INTERSPACIAL TRANSPORT BOX-ról szólnuk még, amely valahol a CENTRAL CONTROL SECTOR mélyén fekszik. Ennek a segít-ségével az arénán kívül bármelyik tér-képre juthatunk. Igen hasznos cucc, ha van.

QUICK: Ad egy gyors áttekintő-listát karak-terjeinkről.

Name — Nevük egy oszlopban.
Cls — Osztály (rövidítésekkel)
HP — HP
SP — SP
AC — XY

Cond — Ound Tash Hooba (jaj, de fárad-tak vagyunk így éjjel kettőkor)
Golds, Gems, Food...

EXCHANGE: (ez az alsó sor menüje) A ka-raktereink sorrendje változtatható.

EXIT: Szokásos

A JOBBOLDALI MENÜ

Ebben 9 ikont találhatunk, háromszor hár-mat egymás alatt:

NYILAZÁS: (felső sor bal oldali) Ahány ka-rakternél equipelve van valami messze-hordó fegyver, akkor az ilyenkor elereszt egy nyilvesszőtötletet. Minél nagyobb a karakter pontossága és minél erősebb az ij vagy a parttya, annál többet sebez az ellenfele. Egy nyilvessző egy ellenfélre hat.

VARÁZSLÁS: (felső sor középső) A leg-gyakrabban használatos menüpont, így erről szólnuk a legtöbbet. Raclickelve megjelenik: Karakter neve, alatta varázsl-at neve és, hogy mennyit fogyaszt (SP/ Gem), ugyanis itt minden varázslat a SP-okból levez egy meghatározott összeg-nyit, és van olyan, amelyik még drágako-ve is használ a varázslatra.
CAST: Ezzel a kiválasztotttal (felette lévő) elvárszolja.

NEW: Ha valami mást akarunk varázsol-ni, mint ami ki van írva, akkor vá-laszszuk ezt.
Vannak varázslói (SORCERER), papi (CLERIC) és druidai varázslatok, bár a druidai varázslatok 80 %-a az előző ket-tőből tevődik össze. Az ismert varázslato-kat írja ki, ha újat szeretnénk, vagy men-jünk el a varázslócehekbe vásárolni vagy dungeon-okban kutsassunk ilyeneket. Minden varázslatnál megvan, hogy há-nyadik szinttől tudjuk varázsolni.

SORCERER-I varázslatok:

LIGHT: Mivel a börtönökben, barlangok-ban a közvilágítást már beszüntették a sok vandál elem miatt, valamint az ide-genforgalom visszaszorításának érde-kében, ezeken a helyeken vaksötét lenne fálya nélkül. Mivel a fálya nem kifejezetten előnyös (helyet foglal, fűs-töl, pénzt kell kiadni érte), ezért ezzel a varázslattal oldjuk meg a gondot. Ad-dig tart, míg el nem telik egy nap, vagy le nem fekszik a társaság aludni.

AWAKEN: Ha rossz helyen fekszünk le aludni, és szörnyek támadnak ránk, akkor egy-két ember alva maradhat. Akkor is elaludhat egy karakter, ha a szörnynek van ilyen specialist táma-dásmódja (pl. COBRA FIEND). Ez a varázslattal felébreszti az összes alvó csapatagot, a már ébrenlévőknek meg fogat is mos.

DETECT MAGIC: Sok kis tárgyval akad-hatunk össze útközben, amiről nem tudhatjuk, mit takar. Ha lehet is látni, hogy bűvös, azt nem írja ki, hány töl-tettel rendelkezik. Ezzel tudhatjuk meg.

ELEMENTAL ARROW: Egy igen gyors támadóvarázslat. A választott elemből álló nyilvesszőt kilövi a varázsló egy ellenfél felé. Nem kell hozzá külön ij.

ENERGY BLAST: A varázsló szintjétől függő erősségű energiabombanál rázza meg a mit sem sejtő ellenfelet. Később egész hatásos.

SLEEP: Hipnozisszerű mély álomba me-lül az az ellenfél-csoport, akifélé küld-jük. Ekkor nem fog tudni támadni. Nem valami gyakran sikerül.

CREATE ROPE: Ha le akarunk eresz-kegni egy gödörbe, verembe vagy épp felbontottak a lejárót a földalattíhoz, akkor ezen játékokban vagy egy kötelet kellene használni (ROPE & HOOK) vagy egy ilyen varázslatot, aminek annyi előnye van a kötéllal szemben, hogy nem foglal külön helyet. Mivel mindegyiket csak egyszer lehet használni, valamint ez nem vesz el sok SP-t, inkább ezt javasoljuk.

TOXIC CLOUD: Mérges gázokból álló fuvallatot lők a szerencsétlen ellenfelek csoportjára. Nem nagyon hatásos,

csak az elején. Szinttől növekszik.

JUMP: Sokszor elő fog fordulni, hogy egy látható csapda van a csapat előtt (pl. savtócsa vagy energiatál), és nem nagyon akaródzik belelépni HP-t vesztetni. Ekkor jöhet a JUMP varázslat, de csak olyan esetben, ha utána nin-csen tal vagy másik csapda, esetleg zárt ajtó. Lehet, hogy a gép külön lelti-tja.

ACID STREAM: Egy kis savfolyást indít egy ellenfél felé. Hatásosabb, mint a TOXIC CLOUD. Ez is szinttől növekszik.

LEVITATE: Rettenő hasznos ez a vá-rázslat, ha nem bírtokuljuk az úszás képességét. De aljasul kitett, eleinte láthatatlan csapdák kikerülésére is nagyon alkalmas, ugyanis a föld felett kb. 20-30 cm-rel levegő nem fognak ártani nekünk, de azért felfedik bűnös ötletüket. Ugyanígyen hasznos a SWAMP ISLAND-i futóhomok ellen (amibe amúgy 2 emberünk belehalna).

WIZARD'S EYE: Az egyik legjobb, leg-szűrűbben alkalmazott varázslat. A job-b felső MIGHT & MAGIC III felirat helyett egy kisebb térkép jelenik meg (7X-es), amely megmutatja jelenlegi helyzetünket, irányunkat és a közvetlen környékünket. Így elkerülhető, hogy el-tévedjünk, de térképrajzához is retentó nagy segítség volt.

IDENTIFY MONSTER: Mivel az MM3-ban a gép lusta kiírni a szörny HP-t, AC-jét és egyéb információit (ahogy ez nem történik meg igazából sem), így csak a nevet ismerhetjük meg, de ha varázsolunk egy ilyen csata közben (mikor közvetlen előttünk van a szörny), akkor örömmel megadja a még meglévő HP-t, AC-jét és hogy mi-lyen speci támadással rendelkezik. Mi-vel egy táblázatban már megvan az összes szörny és hogy mit csinálnak, így ez nem lesz számunkra igazán hasznos.

LIGHTNING BOLT: Egy ellenséges csap-tal felé villámokot lövellünk. Minél magasabb a varázslónk szintje, annál hatásosabb a varázslat, de annál több SP-t is fogyaszt.

LLOYD'S BEACON: Különös egy varázsl-at, mert ha elvárszolja, megjelenik egy menü, ahol kiírja a térkép nevét, amin vagyunk s a koordinátáinkat, és lesz ott még 2 új ikon: SET és RETURN. A SET-re a jelenlegi hely-ünkre tesz egy jelzést, ahová később bármikor visszatérhetünk. Ahány va-rázslónk van a csapatban, annyi BEACON-t tehetünk le. Egy térképen nem működik csak.

POWER SHIELD: Varázslatos védőaura veszi körül a személyt, és ez az aura addig elnyeli a sérüléseket, míg telje-sen szét nem rombolják. Alvással megszűnik.

DETECT MONSTER: Ha egy zárt ajtó mögött arra gondolunk, hogy vajon mi várhat ránk a túldalalon, ez a varázslat segíthet. A CAST SPELL ablak helyére kiírja a SORCERER egy 7X-es mező-ben, legyenek akár falon túl is. Csak egy lépésig használható.

FIREBALL: Ki ne ismerné az egyik leghi-resebb varázslatot. Szinttől nő a sebzése is meg az SP-éhsége is.

TIME DISTORTION: Ha egy szörny elé kerülünk, aki úgy néz ki, hogy győze-delmelkedne már felettünk, akkor ezt elsütve elkerülünk tőle egy biztonsá-gosabb helyre, bár ne keressünk álmoképeket azzal kapcsolatban, hogy mindig beválik. Kombineálva a SUPER SHELTER-rel igen usefal.

FEEBLE MIND: Ha sikerül, az ellenfelek elméi meg fognak háborodni, igencsak megcsappan az intelligenciájuk, így nem tudnak már többé felénk ártó varázslatokat

külden, az ellenséges csoportot, ha sikerül. Vigyázat, egy idő múlva a hatása elszáll!

CREATE FOOD: Egy napnyi élelmet varázsol a csapat hátizsákjába. Hasznos, de inkább a kocsmai kajavételét ajánljuk.

FIERY FLAIL: A másik rettentő hasznos támadóvarázslat, igen nagyokat tud sebezni, szinte mindig talál, de csak egy ellenfélre hat.

TOWN PORTAL: Sokszor hasznos lehet, mert egyes kalandok végén vagy akár mint menekülési mód, etteleportál minket az általunk választott városba.

STONE TO FLESH: Ha egy medúza vagy egy csapda rosszkedvűtől valamelyik csapatgattunkkal, akkor vízközlő hatását élvezhetjük.

HALF FOR ME: Felgyógyítja az egyik csapatgattot maximális HP-re, ha még él, s a felgyógyított HP felét pedig elveszi a gyógyítótól. Igen nemes varázslat, de könnyen kerülhet a gyógyító eszméletlen helyzetbe.

RAISE DEAD: Ha valaki meghalt a csapattal, s nincs időnk templomba menni, vagy pénzünk nincs ottani felkészítéséhez, akkor lehet ezt használni. Vigyázzunk, mert a felelesztettnek 5 év plusz korosodást kell elviesnie, ami persze azért gyógyítható a Piranha-Obóibeli kútnál.

MOON RAY: Egy érdekes varázslat, ami sajnos nem mindig elég erőteljes. Az előtűnő lévő irányba kilövell egy energianyaláb, ami szépen megcsapolja az ellenséget, majd mikor végigért, felgyógyítja csapatgattjainkat az összeszedett HP-ekkel. Kis vámpirkodás.

MASS DISTORTION: Megnehezíti az ellenfeleket, de annyira, hogy minden kis mozdulat fájni fog nekik (minden körben automatikus sebész rajtuk).

HOLY WORD: Lásd a TURN UNDEAD-nél. Igen hatásos, széles hatáskörű élőhőf-pusztítás.

RESURRECTION: Ha egy karakter ERADICATED lesz és a templom most speciál nem megfelelő alternatíva a gyógyításra, feltámasztja eredeti erőjébe, az akár ERADICATED akár DEAD karaktereket. Az ERADICATED-nek viszont minden tárgya (a speciálisok nem) tönkremegy (BROKEN lesz), a kora megmög.

SUN RAY: Egy hatalmas sugárzás indul ki a kalandorok testéből, amelyek szépen lemeszározzák az ellenfeleket látó-távolságon belül.

DIVINE INTERVENTION: Istenek segítségével hívván mindenkit felgyógyít maximális HP-re, csak az ERADICATED-eket nem. Óvatosan bánjunk vele, mert minden egyes használata 5 évet öregít a papon, aki varázsolta.

Druidai varázslatok:

NATURE'S CURE: Egy igen erős gyógyítás egy csapattagon. Szintűl nő.

WALK ON WATER: Ha nincs LEVITATE, s üzni meg nem tudunk, használjuk ezt, s nem lesz többé gond az átélel.

FROST BYTE: Egy hidegalapú támadás egy csapat ellenfélre. Szintűl nő.

NATURE'S GATE: A hét napjától függően etteleportál minket valamelyik városba vagy kastélyba.

DEADLY SWARM: Egy igen erős mérő darázscsapatot idéz meg, ami azonnal az ellenfelekre támad, gyakran bevégezve ezeket pályafutásukat. Szintűl nő.

RISMATIC LIGHTS: Igencsak kiszámíthatatlan varázslat ez. Változó hatással sebesüléseket ojt egy csapat ellenfelel, de sajnos megesik, hogy nemcsak azokon, vagy valami rejtett hatása is van. Aműgy igen erős, mint támadóvarázslat. Szintűl növekvő hatás.

STAR BURST: A legtöbb varázslatpontot igénylő, noha nem a legerőteljesebb varázslat. Ez egy meteorzápor hív, s így megöli az összes ellenfelet aki az utunkba kerül. A hatalmasabbakat azért meghagyja. Amolyan METEOR SWARM. Sok ellenfél ellen nagyon hatásos.

CLERIC-I varázslatok:

LIGHT, AWAKEN: Lásd feljebb.

FIRST AID: Egy-két HP-nyit segít a sérült csapatáron. Elsődlegű.

FLYING FIST: Egy roppant gyenge támadó-varázslat. Megjelenik egy varázslatos ököl, s behűz egyet az ellenfélnek, majd eltűnik.

REVITALIZE: Van, amikor egy szörny legyengült embereinket vagy lehet, hogy másnaposság alatt is szeretnénk harcolni. Ez visszaadja a vesztett erőt várszabban kimerült embereinknek (hja, de jó is lenne egy ilyen...)

CURE WOUNDS: Valamennyivel több HP-t pótol egy emberünkben, mint a FIRST AID.

SPARKS: Az előtűnő álló ellenfeleket kis kispulések kineznek meg (a nagy nagyulések már biztosan megtennek — CoVbo), ami sajnos gyakran nem elég szinte semmire sem.

PROT FROM ELEMENTS: Ideiglenesen megemeli a csapat ellenállását valamely elemmel szemben. Magasabb szinteken teljes védelmet nyújt az adott elem ellen.

PAIN: Egy csapat ellenfelet egy kb. mécsipéssel egyenlő nagyságú szúrásban részesíti. Hát, nem egy hasznos támadási mód.

SUPPRESS POISON: Anélkül, hogy eltávolítaná a mérget a kintzött társunkból, lecsökkenti annak hatását ideiglenesen.

SUPPRESS DISEASE: Mint feljebb, csak ez a betegségét késlelteti.

TURN UNDEAD: Elvonja azt az energiát, amely az élőhottakat mozgatja. Több ellenfélre hat egyszerre, de csak az élőhottakon sebez. Szintűl nő a hatása. Egy erősebb változata a HOLY WORD. Ez egy vonalban támadja meg a mozgó hullákat, míg a HOLY WORD egy egészen területen belül.

SILENCE: Megbenéti az ellenfelek nyelvét, nem lesznek azok egy ideig varázsolni képesek.

BLESSED: Isteni segítséggel megnöveli egy csapatgatt védelmét, kerülni fogják a találatokat. Olyasmi, mint a POWER SHIELD.

HOLY BONUS: Az a csapatgatt, akire rámondjuk az imát, plusz erőf fog kapni mikor megütne egy ellenfelet, kiváltképp, ha az ellenfél élőhott.

POWER CURE: A legerőteljesebb gyógyítóvarázslat a DIVINE INTERVENTION-on kívül, szintűl függően gyógyít a barátunkon. Kb. 3-4 elegendő a teljes gyógyuláshoz, ha azonos szintűek vagyunk.

HEROISM: Egy nem kifejezetten használt pluszt adó varázslat. Jobb eredménnyel találjuk el ellenfeleinket.

IMMOBILIZE: Egy ideig leblokkolja az ellenséges csoport mozgását.

COLD RAY: Végre egy igazán hasznos papi támadóvarázslat! A legtöbb kevésbé hatalmas tűzlények végeképp legyözi. Szintűl függ.

CURE POISON: Meggyógyítja társunkat, s el is távolítja testéből a mérget.

ACID SPRAY: Egy csapat ellenfél irányába savas zápor hull tenyerünkől.

CURE DISEASE: Mint a CURE POISON, csak itt a veszélyes betegséget szünteti meg.

CURE PARALYSIS: Mint feljebb, de ez már a benítés ellen jó.

PARALYZE: Mind a nyelvét, mind a testét lenébitva szabad prédává teszi ne-

TELEPORT: Ha a gép engedi, max. 9 kockányival előrébb kerülhetünk abba az irányba, amerre most nézünk. Egy-két helyen letiltja. Sok rejtett kincsnek bukkanhatunk így nyomára. Előnye a JUMP-pal szemben, hogy falon is átkelhetünk. Ha esetleg csapda felé kerülünk, az abban a körben meg nem sebesít meg.

FINGER OF DEATH: Egy elég erős támadás, mágiaival út. Több ellenfelet is sebez.

SUPER SHELTER: Ez is rettentő hasznos. Ha esetleg ellenfél lenne a közérünkben (még nem esata közben), akkor is nyugodtan aludra hajthatjuk a fejünket, mert nem tudják megsérteni a védőbúrkat. Ilyennel sem aludhatunk viszont ott, ahol a sima REST-tel nem aludhatnánk (pl. vízer).

DRAGON BREATH: Választható elemekkel egy igen erőset támad a szembenlévő felekre. Szintűl függően növekszik SP-igénye.

RECHARGE ITEM: Mint már említettük, minden varázstárgynak van meghatározott számú töltete, amit előlőve szétporlad. Ezzel tölthetjük vissza (nem a szétporladtat, hanem a kevés töltettel rendelkezőt).

FANTASTIC FREEZE: Egy jó erős hideg-alapú támadás egy csapat ellenfél ellen.

DUPLICATION: Ha van olyan sima tárgyunk (tehát nem varázslat vagy speciális), akkor eme bűbáj ad még egy olyat. Nem mindig lesz elég erős, ha a szintünk még alacsony. Az ENCHANT ITEM-mel jól használható együtt. Igen sok drágakövet fogyszat (50-elt).

DISINTEGRATE: Egy nagyot sebező varázslattámadás egy csoport ellen.

ETHERALIZE: Ha a teleport le van tiltva, s nekünk csak egy lépést kellene előreugrani, akkor itt az alkalom, hogy az ETHERALIZE-ot használjuk. Ez mindenhol működik, kivéve ha közvetlenül falba kerülünk használata esetén. Hasznos még, ha tudunk ugyan üzni, de a nagy tengeren is át szeretnénk kelni (vagy akármilyen határon, pl. sűrű erdőben, de nem tudjuk még a PATH FINDER skill-t).

DANCING SWORDS: Szintűl függően egy igen hatalmas összegű HP-t levez attól, akit becéloztunk.

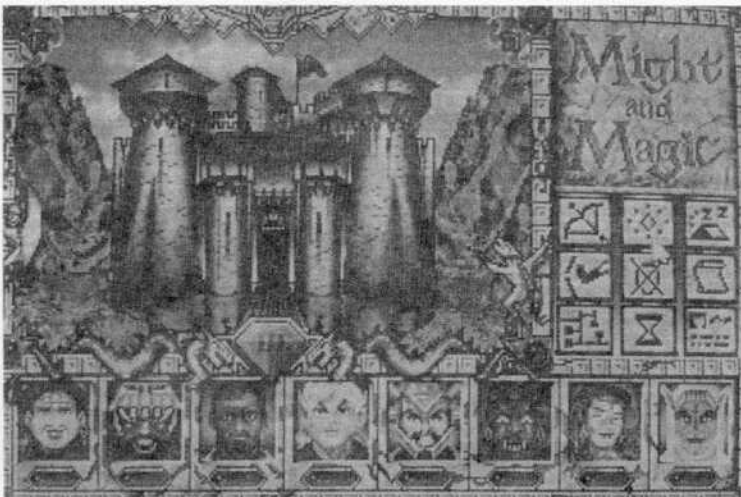
ENCHANT ITEM: Ha van bűbájmentes normál tárgyunk, akkor ezzel próbálkozhatunk a javítása ügyében. Inkább előtte megnézzük állást, mert lehet, hogy rottani fog rajta. Kb. 100. szint körül érdemes használni, mert akkor már elég esély van az OBSIDIAN, DIAMOND, EMERALD pluszokra. Tud másféle varázslattal is betölteni, pl. hidegtörést vagy SUN RAY-t, stb.

INCINERATE: Hatalmas hőt áramoltat egy ellenfél felé. Még a tűzlények is nagyokat sebez. Szintűl nő az ereje.

MEGAVOLTS: Rettentő méretű elektromosság cikázik azon csoport felé, akit egyetlenül halálraírteltünk. De azért van aki kibírja. Szintűl nő.

INFERNO: Mint az INCINERATE, de ez sokkal erősebb és pokoli hősséget nemcsak egy, hanem egy egész csoport ellenfél felé küldi. Könnyen lehet vele tűzlényekre is vadászni.

IMPLOSION: A leghatasosabb varázslat, ami a legtöbb ellenfélnek gyors, szenvedésmentes halált biztosít azzal, hogy a feléje küldött energia magukba roskadást idéz elő a letaglózandó felé, de fizikai értelemben véve, tehát úgy, ahogy a napok szokatlan odafent. Szintűl nő. Csak egy ellenfélre hat, de a 90. szint körül már kb. 2500-3000 HP-nyit sebez, a 150. után meg már nincs ellenfél, aki ellen tudna állni ennek a hatalmas romlóbnak.



ELEMENTAL STORM: A kiválasztott elemmel a lehetséges legerősebb támadást intézi ellenséges csapatokkal szemben, szinte rögtön megölve azokat. Igen hatásos. Szinttől növekvő hatás.

Ennyit a varázslatokról, térjünk vissza a jobboldali menü leírásához.

PIHENÉS: (felső sor jobb oldali ikon, kis sátor) 8 órányt leoldóznak a karakterek aludni, majd elfogyasztnak egy-egy ételcsomagot. A HP-k és SP-k maximálisan felgyógyulnak. Alvás közben az ellenfelek sem mozognak. A SUPER SHELTER automatikusan meghív egy ilyen A Tűzszigetén, vízen és a szivatagos területeken nem lehet aludni (szivatagos helyeken csak ott, ahol kírja, azaz oázisokban).

FALTÖRÉS: (középső sor, bal oldali ikon, CoVboy csizmája + törött vonal) Ha egy titkos átjáró előtt állunk, így szabaddá teheljük az utat, de ez az első 2 karakter erejétől is függ. Van amit csak ASTONISHING, ASTOUNDING erővel lehet betörni. Minden egyes próbálkozás után (legyen akár sikeres akár nem) levész 1-1 HP-t az első 2 karaktertől.

CSAPATTAG KIRUGÁSA: (középső sor, középső ikon, áthúzott váza) Kitésszük a csapatból, s a legközelebbi fogadóba kerül a csapattag (vagy ahol eredetileg volt). Onnan lehet újra felvenni.

FELADAT-LISTA: (középső sor, jobb oldali ikon, tekercs) Corak, az új megbízott lejegyzett nekünk egyet s másat a különböző térképekről, történetükről, s hogy mi is ott a feladat. Ezeket nem írjuk le, csak a szabad ég alatti térképek megjegyzéseit, mert a többi helyen úgy is meg van jelölve, hogy mit is kellene tenni. Ezután kírja az alküldetéseket, hogy még mik vannak hátra. Ezek nagy részét nem szükséges teljesíteni a végigvitelhez, sőt egy-kettőt nem is tudunk.

TÉRKÉP: (alsó sor, bal oldali ikon, pár elágazás) Ha van CHARTMAKING skill, akkor ezzel ki fogjuk rajzolni a képernyőre, hogy hol is tartunk már eddig, s ha a DIRECTION SENSE is ismert, akkor egy nyilacskaival az irányunkat is mutatja, amúgy csak egy x-szel. Legfelül lesz a térkép neve, alul meg a jelenlegi koordinátáink.

INFORMÁCIÓS TÁBLA: (alsó sor, középső ikon, homokóra) Kírja a program nevét (bár erre sokan rájöhettek, mivel Might &

Magic III-at ír ki), meg hogy információs ablak. Alatta egy naptárszerűség. A hét milyen napja van (egy hét 12 nap, mindegyiknek az angol neve a megfelelője, tehát ONESDAY - TWELVESDAY). Alatta hány az óra. Nyolc óra nulla-nullakör kezdünk. Egy lépés normál felszínen 1 perc. A forgás nem vesz el időt. Mellette látható, hogy hányadik napja van az évek. Egy év itt 100 napos. Fura, de könnyebben kezelhető. Erre lesz párszor utalás. Emellett pedig, hogy hányadik évet írjuk. Az egészet az 500. év első napján kezdjük.

ÁTTÉKINTÓ TABLÁZAT: (alsó sor, jobb oldali ikon) Ugyanaz, mint az alsó karakter-menüben a QUICK.

I/O menü

A karakterek képei felett lévő **iránytű/III-je** lenyomásával érhető el. Ekkor megjelenik:

- EFX:** Hangeffektok ki/be.
- MUSIC:** Floppy ki/be.
- DELAY:** Mennyi időt várjon az újonnan lelt tárgyak kiírása között.
- LOAD:** Ugyanaz a betöltési menü jelenik meg, mint az előjén.
- SAVE:** Kimentli.
- QUIT:** NOOOOOOO!!!
- MR WIZARD'S HELP:** Ez egy jó trükk, bár a játék végén lévő pontszámot szépen csökkentheti. Ha nagyon benne vagyunk a slamasztikában, ezt használna visszaviz *Fountain Head*-be a *Forty Wink*'s fogadó elé.
- CURRENT GAME:** Mi a jelenlegi játék neve.

Miután az általános menüket kibeszéltük, járjunk a többi.

ÉPÜLETEK

KOCSMA: Micsoda véletlen, hogy pont ez került az első helyre! (Hi-hi, nem tudják, hogy én szerkesztettem — CoVboy) Mint mindig, itt is a legfontosabb helyszín. Nyitvatartás este hattól reggel ötig. Ekkor egy pultot síkáló kocsmáros jelenik meg, majd oldalt egy menü:

DRINK — Még nem jöttünk rá mit lehet vele csinálni, de kap egy adag italt az emberke, akivel vagyunk, majd megissza. Igen hatásos, ha mindenki beér, mert kapunk egy-két plusz HP-t és PERSONALITY-t. A többi előnyt nem is emlegetjük. Az viszont nagy baj, hogy ha emberkénk berüggött, ak-

kor az a gonosz kocsmáros nem szorgálja ki addig, míg ki nem józanodik.

FOOD — Egy kevésbé hasznos, de táplálóból cselekedet. A város szintjétől függően egy bizonyos mennyiségű kaját kapunk, ami 5-15-20-40 napig nem romlik meg. Az ár nő az eltarthatóság függvényében.

TIP — Ekkor egy pénzért a kocsmáros ad egy tippet. Minden városban más. Viszont előtte kell inni egy adag italt, ami még kifejezetten vonzóva is teszi ezt a cselekedetet. A tippek vonatkoznak a tulajdonságok osztály szerinti növeléséről (harcosnak adjunk MIGHT-ot, meg hasonló magukról értődő dolgokat), skillekről, szörnyekről meg egyéb kezelési infókról.

RUMOUR — A hét napjától függően elmond egy kis hírt, ami a környékről szól. Ehhez is kell italt venni.

BOLT: Csak a nappali órákban van nyitva. Vároستól függ az árusított cikkek minősége. Minden tárgyból egyszerre csak egyet vehetünk, azaz nincs raktáron semmi. Új szállítmány a hét első napján, Oneday-en érkezik. Mindig ugyanaz érkezik, de az egyéb tárgyak listájának az alján mindig jön egy véletlenszerű is, ami varázstárgy. Megkérjük, hogy be akarnak-e jönni, majd megjelenik:

BUY ITEM — Vásárolni lehet. Kírja a vásárolható cikkek nevét és árát, majd alul válogathatunk a kategóriájuk közt:

WEAPON: Fegyverek
ARMOR: Páncélok, pajzsok
MISC: Egyéb védőruhák, kötelek, falkák, stb.

INVENTORY — Itt adhatunk túl felesleges dolgaink, illetve itt ismerhetjük meg varázslatos tárgyaink plusz képességeit.

SELL: Eladjuk (nem tudunk mindent eladni)

FIX: Ha egy tárgyunk neve előtt BROKEN lesz, akkor azt vagy érdemes eldobnunk vagy itt megjavíttatni. A javítás pont annyiba kerül, mintha eladnánk (fele a vételi árnak)

IDENTIFY: Leírja a tárgyról, hogy: **PROFICIENT CLASSES:** Milyen osztályok használhatják.

TO HIT MODIFIER: Mennyi plusz találati árnyat ad (talán).

PSYCHICAL DAMAGE x TO y: A testi, fizikai sebzése x-y szorzóig terjed.

ELEMENTAL DAMAGE: Csinál-e valami elemi sebzést (pl. tűzpálós).

ELEMENTAL RESISTANCE: Ad-e valamennyi plusz védelmet valamely elem ellen.

ATTRIBUTE BONUS: Ad-e pluszt valamely tulajdonságunkhoz (pl. MIGHT + 5).

SPECIAL POWER: Van-e valamilyen varázslat belerajve (amit a USE-zal tudunk előhívni). Ezt általában az eladási ár 10 %-ért teszi meg.

VARÁZSLŐCÉH: Minden városban van egy ilyen, s az általa nyújtott szolgáltatások színvonala is függ városoként. Az összes varázslat megvehető a **BLISTERING HEIGHTS**-i **EAGLE'S GUILD**-ben, de azért az elég messze van. Egy 2-tulajdonságú, tehát harcos-varázsló karakternek minden varázslat kétszer annyiba is kerül. Ahhoz, hogy vásárolhassunk, először tagja kell lenni az adott céheknek, amit az **AWARDS**-ban ír ki. A tagságot a céhekbe mindenhol meg lehet vásárolni, egyre dráguló oron, illetve **BLISTERING HEIGHTS**-ben pedig ingyen kapjuk, csak előtte egy halom szörnyet ki kell irtani. A **SWAMP TOWN**-i céphe belépőt a város alatti dungeon-ben lehet keresni, jobbra. Ezek a céhek: **RAVEN, FALCON, ALBAT-**

BOSS, BUZZARD, EAGLE. Megjelnek.
BUY SPELLS: Kírja a neveiket, majd jobb oldalra az árat. Ha kiválasztjuk, akkor kiír egy kis infót, majd megkérjük, megvesszük-e. Ha esetleg van még több varázslatuk is, de mi nem vagyunk elég magas szintűek, akkor kiírja, hogy: „Come back when you're more experienced”, ha meg mindenét ismerjük, akkor: „You've learnt all we can teach”.

SPELL INFO: Ugyanaz, mint a BUY SPELLS, de itt csak addig megy, míg kiírja a kis infót, megvásárolni nem lehet.

GUILD INFO: Egy kis meskete a történetéről. Mikor alapították, meg ilyesmik.

TEMPLOM:

HEAL: A megadott összegért kigyógyít nyavajainkból. Ezt érdemes használni mindig, mert sose lesz semmi visszahatása pl. a feltámasztásnak.

DONATE: Pénzt adományozunk. Ez az összeg városonként változik, a legolcsóbb a tíz aranyos, a legdrágább az nagyon aranyos, 100. Kb. 80-100 arany után kapunk egy napra HEROISM, POWER SHIELD, BLESSED, HOLY BONUS-t. Ezeket a GOOD utáni + jelek jelzik, valamint a karakter profiljánál megjelen jelecskék. Ha többet áldozunk, több pluszt kapunk.

UNCURSE: Sokszor előfordul, hogy egy WICKED WITCH, SPRITE vagy hasonló megatkozza csapatjagjainkat, így sokkal nehezebbek lesznek a csaták, meg a fegyvereink képességei is romlanak. Ezzel megszüntethetjük az átkot, ami a LUCK-ot csökkenti. Idővel nem múlik el, de nem is lehet halálos.

GYAKORLÓTEREM: Itt egy lovas fickó vagdossa a dinnyéket delutánra. Ha betérünk, lehet választanunk a karakterek közt, és ha valamelyik megfelelő összegű tapasztalatpontot gyűftt már össze, a TRAIN ikonnal szintet léphet egy bizonyos összegért (szint * 10 arany). Ha nem, kiírja mennyit kell még neki a következő szintlépéshez. Városonként megvan a felső határ, hogy meddig tudnak fejleszteni. Pl. FOUNTAIN HEAD-ben csak a tizedik szintig, míg az utolsó városban kb a 150-200-ig, tehát az szab csak gyakorlatilag határt.

BANK: Egy van belőle. Az idetett pénz tot sosem lopják el, azonkívül hetente 1%-ot kamatozik. DEPOSIT-tal lehet betenni drágaköveket meg pénzt, WITHDRAW-val meg kivenni (max. annyit amennyink van).

FOGADÓ: Itt lehet karaktereket szerkeszteni, de vigyázat, amikor ide belépünk, rögtön kiment az állás. Lásd a karakter-szerkesztésnél.

EGYÉB OBJEKTUMOK

ZÁRT AJTÓ: Ugyanúgy THIEVERY-vel ajánlatos kinyitni, de be is lehet törni, ha elég erősek vagyunk hozzá. Mögöttük mindig sok az ellenfél.

KAROK, HOMOKORÁK, KAPCSOLÓK: Ezek kétállásúak, illetve van pár 4 állású szoborfej is. Az általunk leirt módon kell állítani őket.

TELEPORT: Ez egy tükör, amiben hegyeket meg vizet lehet látni. Meg kell neki adni egy kódszót, s odapert. Van rosszindulatú teleport is, de az láthatatlan, s a dungeon-okban mindig a mozgásunk nehezítésére lett kitalálva.

CSONTVÁZ, HORDÓ, KRISTÁLY, KOPORSÓ, LÁDA, stb. Ezekben lehet kiszabadítandó HIRELING vagy elrejtett kincs, varázslat-kegercs esetleg bónusz ad valamely tulajdonságnak. Van olyan, amelyik véglegesen ad emelést, van amely csak ideiglenesen. Ha kincs van

bonne, de a csapatban mindenkinél tele van a hátizsákja, sűrűsöen dobjuk el, vagy adjuk el a feleslegest, mert esetleg fontos cuccokról maradunk le. Ekkor egy „WARNING! BACKPACKS ARE FULL!” felirat jelenik meg, s a többi cuccot otthagyjuk.

ASZTAL, TRÓN: Itt emberkét üneik, akik valamekkora összegért hajlandók megmegtartani minket egyes kislékre, esetleg belépőket árulnak a céhekbe (bár ilyen ember nemcsak asztalnál, hanem koporsóban, sőt ládában is van egy-egy). Feladatokat is adhatnak.

CSAPDA: Ez lehet a földön lévő verem, lándsákat lődöző lyuksorozat, szaporán csapdók nyaktúl, lángnyelvek, savtócsa, áram-vagy energiamező, stb.

SZOBOR, GRANITFEJ, KOOROSZLÁN: Ezek általában találoskérdést adnak fel, amelyre ha megmondjuk a választ, egy kódszót adnak meg. De lehet, hogy kell nekik valamit áldozni, valamely feladat sikeres végrehajtásának ügyében.

ARENA: Ide a teleporton keresztül lehet bejutni, az ARENA szóval. Ez egy 16x16-os teljesen sima terep, a sarkában 4 asztallal. Belpéskor oda kell menni az egyikhez, mire egy ember megkérdi, hogy harcolnánk-e Bellum-ért. Hogyne, hát ha Bellum-ról van szó bármikor. És a terem közepére kerülünk, majd ellenfelek hada jön, s le kell őket csapkodni. Természetesen egyre nehezednek az ellenfelek. Mindig lesz egy-két ellenfél, ami a többihez képest nagyon nehéz, általában ezek a buktatók. Csigavonalban keressük az ellenséget, ha a környéken épp nincs. Ha győztünk, azaz nem lenlünk több levágivalót, menjünk oda az asztalhoz, s ha valóban mindent leütöttünk, akkor ad egy tapasztalatpont-összeget, ami az eddigi és a mostani aránygyőzel-münk számának 1000-szerese. Tehát ha most vagyunk ott 23. alkalommal, akkor 23000 tapasztalatpontot kapunk győzelem esetén. Ha még van ellenfél, akkor azt írja ki, hogy: „You have not defeated all the foes...” Egy valamit ne tegyünk, mert az igen kellemetlen lesz. Ha kiengedtek már az ellenfeleket, el tudnánk teleportálni az ARENA-ból, de ne tegyünk, mert legközelebb, ha vissza próbálunk menni, kiakad. A kocsmában elmondják, hogy senki nem nyert még 76 menetnél többet, az az igazság, hogy kiprobáltuk, sorra levertünk mindenkit 76 menetig, aztán mikor a 77-et kértük, a program fogta magát, s kilépett VAMPIRE BÁT.MON üzenettel. Valóban, micsoda véletlen, hogy pont 76 arénaig jutott el mindenki...

A MOZGÁS

A szokásos nyilakkal tudunk mozogni, de a nagy ablakban a képernyőn is megjelennek nyilak, amelyekkel ugyanúgy lehet mozogni, csak nem kell a tasztozh nyúlni. Ami nem magától értetődő, az a jobbra és balra csúszás, ezt a 'CTRL+nyíl'-al tehetjük meg.

CSATA

Erre jópárszor sor fog kerülni a játék folyamán, érdemes megismerkedni vele közelebbről. Amint egy ellenfél közvetlenül élénk animál, a jobboldali menü átvált egy másikra, s azontúl csata-módban leszünk, míg el nem menekülünk vagy meg nem halunk (esetleg győzedelmeskedünk). Eyszer mindenképpen érdemes megnézni a halált (lehet, hogy könnyen fog menni), mert igazán élvezetes, mikor a kigyószájat belőlüről szemlélhetjük. Nyamm! Ha nyerünk, akkor az ellenfeinél lévő pénzt, cuccokat a csata után átadjuk. Ha elmenekülünk, még sebesít rajtunk egyet. Amikor szembekerül velünk esetleg több ellenfél is, kiírja a nevüket a WIZARD'S EYE tékép

helyére, s ott vátogathatjuk, kire is fogunk célozni (a bekeretezett a célpont).

Íme a menü:

TÁMADÁS (kardok): Ekkor simán megüti a választott ellenfelet az aktuális fegyverével.

VARÁZSLÁS: Ua., mint nemcsata-módban. **ADÓTFŐT EMBERKE:** Ez is támadás, de a különbség a kettő közt számunkra ismeretlen.

CSORDOGÁLÓ LOMBIK: Lásd USE ITEM. **MENEKÜLÉS** (futó ipse): Az az ember elmenekül, a csata további menetében nem vesz részt. Ha az egyik elmenekült, s a többi meghalt, a játék nem veszett el, hanem onnan folytatódik, ahova a kis gyáva elfutott. Nem nagyon érdemes használni.

LEFOGLALÁS (pajzsos manusz): Ilyenkor felfogja az adott ellenfél támadását, nem tud másra támadni. Már ha sikerül.

GYORS HARC (két kard): A fene se tudja, hogy kell csinálni, de mindenesetre megadhatjuk, hogy melyik ember mit akar csinálni, támadni (ATTACK), futni (RUN), varázsolni (CAST) vagy védekezni (BLOCK).

INFORMÁCIÓ: Ua., mint a nemcsata-menüben.

GYORS CSAPATINFÓ: Ua., mint az INFORMÁCIÓ-nál leirtak (Hi-hi).

Vannak ellenfelek, amelyek távolról is támadhatnak, akár nyíllal, akár valamilyen elemmel (pl tűz, hideg, DURACELL). Vannak, amelyeknek különleges támadásai, varázslataik vannak. Vannak, amelyeknek igen ronda pófajuk van. Vannak, amelyekkel még sehol sem találkoztunk. A teljes listát az összesről majd legközelebb tesszük közzé, most még inkább következzenek:

A KEZELŐBILLENTYŰK

'S' - nyillazás / 'C' - varázslás
'R' - alvás / 'B' - falitörés
'D' - karakter ki / 'V' - küldetés
'M' - térkép / 'I' - info, idő
'Q' - gyors lista / 'TAB' - I/O menü
'F1-F8' - Karakterek adatai
'F10' - BOSSKEY
'ALT+Q' - Fogadóban és a játék elején gyorsan kilép
'Nyílak' - mozgás
'CTRL+jobbra/balra' - jobbra/balra lép

Csata alatt:

'A' - támadás; / 'C' - varázslás;
'F' - támadás#2 / 'U' - tárgyat használni
'R' - elfut / 'B' - védekezik

Sajnos elfogyott az MM3-ra szánt 'pár' oldalunk, úgyhogy ennyi bevezető után megadjuk nektek a lehetőséget, hogy bemelegítsetek egy kicsit a játékban. A következő számunkban fogjuk ismertetni az ellenfelek teljes listáját, az egyes helyszínek leírását, térképét, az egyes helyszínek aktuális teendőinket, egy teljes megoldási menetet és egy jó kis tippalmazt.

Nem kell örülni, még nincs vége, ugyanis a crackolatlan verzió néha véletlenül kódcsockokat kérdez (ezt csak PC-n vettük észre). Ezért az elsősegély rovataban megadtuk, hogy a játék során melyik kódra mivel kell válaszolnunk.

Ja, és hogy nekünk mi a véleményünk a programról? Szubjektív véleményünk, hogy egy igen figyelmes programozói munka terméke, a grafikára meg a hangra sem lehet sok panasz (az utóbbira azért inkább). Persze ez sem hibátlan, a csodálatos nagytó alatt megvillannak a csizolatlan részek (Ezek meglint lencsét ettek! — CoVboy)

(Folytatjuk)

PC

4D Tennis — tenisz — 2HD — EGA, VGA
A-Train — stratégia — 3HD — EGA, VGA, Herc
Alone in the Dark — kaland — 5HD — VGA
Amazon — kaland — 8HD — VGA
B17 Flying Fortress — rep. szim. — 3HD — EGA, VGA
Bard's Tale I. — RPG — 518K — EGA
Battle Command — tankszim. — 534K — EGA, VGA
Blue Max — rep. gép. akció — 352K — EGA
Bridge Master — bridge — 2HD — EGA, VGA
Castles II. — stratégia — 5HD — EGA, VGA
Colour Buster — logikai — 125K — VGA
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
Dark Side — 3D akció — 111K — EGA
Dune — kaland — 1799K — VGA
EPIC — űrhajós — 5HD — EGA, VGA
Falcon 3.0 — rep. gép. szim. — 5HD — VGA
Fantasy World Dizzy — mázskálós — 184K — EGA
Formula 1 GPC — autóverseny — 5 HD — EGA, VGA
Gateway — bájjátékok — 549K — CGA, Herc
Gobliins II. — kaland — 3HD — VGA
Hero's Quest 3. — kaland — 6HD — EGA, VGA
Ivan Iron. Offroad Rac. — autóverseny — 304K — EGA
Jet Fighter 2. — rep. gép. szim. — 1500K — EGA, VGA
Kristal — flipper — 1HD — EGA, VGA
Laser Squad — akció — 3HD — EGA, VGA
M4 Sherman — tankszimulátor — 252K — CGA, EGA
Macadam Bumper — flipper — 202K — EGA
Manchester United — focimanager — 410K — EGA, VGA
Match III. — űrhajós — 190K — CGA
Monopoly de Luxe — társasjáték — 2HD — for Windows
Navigate — vitorlás szim. — 348K — EGA, VGA
Oh, No More Lemmings — „lemmings” — 354K — EGA
Onslaught — akció — 319K — EGA, VGA
Pipermania — csókirakó — 291K — EGA, VGA
Predator — akció — 479K — EGA
Prophecy of Shadow — SSI kaland — 3HD — EGA, VGA
Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
Robin Hood — stratégia — 465K — EGA, VGA
Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
Sim Ant — életjáték — 1HD — EGA, VGA
Sim Earth — életjáték — 540K — EGA, VGA
Soul Crystal — kaland — 3HD — EGA, VGA
Spellcasting 301 — kaland — 5HD — VGA
Star Legion — űrhajós — 3HD — EGA, VGA
Stunt Island — rep. gép. akció — 10HD — VGA
SU 25 — rep. gép. szim. — 1HD — EGA, VGA
Teenage Hero Turtles — akció — 712K — EGA, VGA
Test Drive II. — autóverseny — 521K — EGA
Thunderhawk — szimulátor — 1HD — EGA
Zarkov — sakk — 617K — EGA, VGA

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 3HD — EGA, VGA

PIRATES!

— stratégia-kereskedő — 2HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.



64

CSAK LEMEZRE!!!

Boxing Champion — sport — 1SD
Cool Croc Twins — ügyességi — 1SD
Cool World — akció — 1SD
Crazy Cars — autóverseny — 2SD
Dalek Attack — lövöldözős — 1SD
Dragon Hunter — lövöldözős — 1SD
Echo Hawk — lövöldözős — 213
ET's Rugby — rögbiszimuláció — 290
First Samurai — akció — 1SD
Football Manager 3. — focimenedzser — 270
Graeme S. Soccer — focimenedzser — 116
Greystorm — akció — 1SD
I Play 3D Tennis — tenisz — 374
Indiana Jones 4. — akció-kaland — 1SD
Intern. Sports Chall. — sport — 145
International Tennis — sport — 122
Interpaint — rajzolóprogram — 230
Interword — szövegszerkesztő — 120
Locomotion — logikai — 295
Lethal Weapon — akció — 1SD
Plazmaball — amerikai foci — 2SD
Pool Simulator — biliárd — 82
Popeye 2. — ügyességi — 161
Robocop — ügyességi — 1SD
Robocop 3. — akció — 1SD
Scenario — stratégia — 1SD
Snowball — ügyességi — 81
Stone Age — logikai — 1SD
Street Fighter 2. — verekedős — 1SD
ST. Hotelmanager — menedzser — 2SD
Toki — mázskálós — 1SD
Tusari — akció — 1SD
U-96 — torpedó — 196
UGH! — ügyességi — 1SD
WWF Wrestling 2. — verekedős — 1SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal az külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kerjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER

MES TER

A
POSTAKÖLTSÉG

70,- Ft!!!

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot.

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):
másolás adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD) 125,- Ft/lemez 60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD) 75,- Ft/lemezoldal 40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD) 50,- Ft/lemez 75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát!

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Alien Breed — akció — 2 lemez
Alien III. — akció — 1 lemez
Bill's Tomato Game — logikai — 2 lemez
Bingo — társasjáték — 1 lemez
Bouncing Ball — akció — 1 lemez
Cool World — akció — 2 lemez
Darkseed — kaland — 7 lemez
Diabolik — akció — 1 lemez
Discovery — úrhajós — 1 lemez
Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
Dominium — stratégiai — 4 lemez
Elvira I. — kaland — 5 lemez
Elvira II. — kaland — 7 lemez
España, The Games 92 — sport — 4 lemez
Gobliins 2. — kaland — 3 lemez
Gobliins — kaland — 3 lemez
Harrier Assassin — akció — 2 lemez
History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
Indy IV. Fate of Atl. — akció-kaland — 11 lemez
KGB — kaland — 5 lemez
Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
Lethal Weapon III. — akció — 1 lemez
M4 Sherman — tankszimulátor — 1 lemez
Mercenary II. — akció — 1 lemez
Mercenary III. — akció — 1 lemez
Pang Fun — logikai — 2 lemez
Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
Populous II. 512KB. — stratégia — 2 lemez
Premiere Manager — focimanager — 2 lemez
Reasoning With Trolls — kaland — 1 lemez
Robin Hood — akció — 1 lemez
Rules of Engagement — kaland — 2 lemez
Sim Ant — stratégia — 3 lemez
Sim Earth — stratégia — 2 lemez
Soccer Kid — foci — 1 lemez
Spikey in Transylvania — akció — 1 lemez
Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
Street Fighter II. — akció — 4 lemez
Teenage Hero Turtles II. — akció — 1 lemez
Teenage Hero Turtles — akció — 1 lemez
Thomas the Tank Engine — akció — 1 lemez
Traders — stratégia — 1 lemez
Transarctica — stratégia — 2 lemez
Transworld — kereskedő — 1 lemez
UGH! — akció — 1 lemez
Ultima III. — kaland — 1 lemez
Ultima IV. — kaland — 1 lemez
Ultima V. — kaland — 2 lemez
Ultima VI. — kaland — 5 lemez
Ween — kaland — 3 lemez
X-Mas Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
Zyconix — logikai — 1 lemez

MIGHT & MAGIC III.

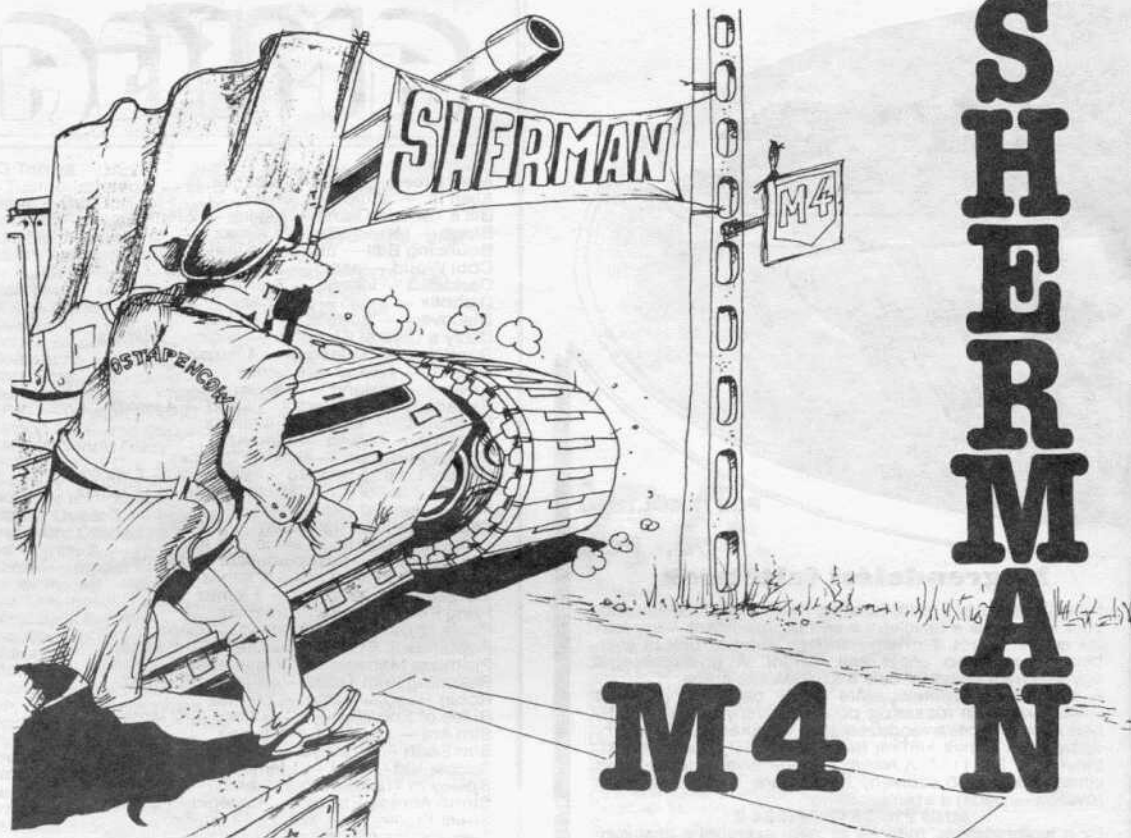
— kaland — 6 lemez

WAXWORKS (Accolade)

— akció-kaland — 10 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntetjük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.



SHERMAN

M4

Lánctalpak, hatalmas, forgó lövegtorony, iszonyatos dübörgés — igen, ez a harcocsik világa. Katonaviseitk már tudják, hogy milyen pusztítást tud véghezvinni akár egy is e hatalmas, nagy tűzerjú célszórnyetegek közül. Sőt, ha nem magányosan portyáznak, hanem csapatba verődve, egymást támogatva veszik fel a küzdelmet

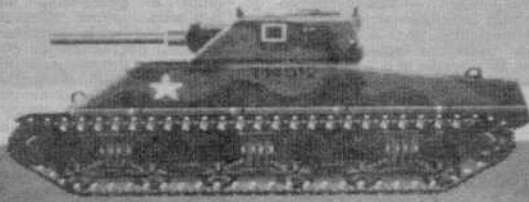
az ellenséggel, sokkal nagyobb esélyük van a győzelemlre. Egy jó rajparancsnok, négy harcokcsival és két rádióscokcsival csodákra képes **(Ebben nem vagyok teljesen biztos — Getto)**. A pontosságukra jellemző, hogy egy — még csak nem is a legmodernebb eresztésű — T-72-es is úgy lő szét álló helyzetből egy 3 km-re lévő WC

bödét, mintha éppen az az orra előtt, 100 méterre álldogálna; a menet közbeni pontosságáról nem is szólva. 50-60 km-es sebesség mellett is úgy tart célra, mintha álló helyzetből próbálna lőni. Persze ez a fajta célzóberendezés nem olyan régen került fel a különböző típusú „acélkoporsókra”, és mivel a játék ezzel amúgy is túl könnyű volna, érjük be csupasz, puritánul felszerelt harcokcsikkal.

Nos, az **M4-Sherman**-ben — amely a II. világháború idején játszódik — éppen egy ilyen felépítésű — 4 harcokcsi és neha 2 rádiós dzsip — csapattal kell felvennünk a küzdelmet a sokfelől ránk törő és különböző tűzerővel rendelkező, német ellenséggel. Ezek után azért senki ne gondolja, hogy egy shoot'em up-al áll szemben.

Messze nem degradálódott le ez a harci játék a szimpla lövöldözés szintjére! Jól át gondolt stratégia és kellő koncentráció nélkül a játék akár 5 perc alatt is befejeződik, de az igazi stratégia-szimuláció rajongóknak akár több óráig kemény küzdelemlre is fel kell készülniük. Induljunk is mindjárt neki a különböző beállításoknak, amiket csak azért részletezünk ilyen alapossggal, mert valószínűleg nem mindenki keze ügyében hever egy francia szótár, ugyanis egy eltorjadt PC-s verzió ezen a nyelven próbál kommunikálni velünk. Tehát, az angol menüpontok mellett '/' jellel a francia változatot is leközlőjük. PC-n legelőször is ki kell választanunk a megfelelő grafikus kártyát (CGA/EGA/VGA), ehhez nem kell kommentár.





SHERMAN M. 4A2
 MISE EN SERVICE: 1941
 VITESSE MAXIMUM: 52 km/h
 POIDS: 40 tonnes
 LONGUEUR: 6 m
 LARGEUR: 2,65 m
 ARMEMENT: CANON DE 75 mm

A főmenü:

View of Sherman/Visualisation Sherman: A Sherman adatai. Gyakorlatilag a tankunkat nézhetjük meg, 2D kép, 3D forgó vektoros kép, majd adatok;

View of Enemy/Visualisation Ennemis: Az ellenség adatai. Itt tekinthetjük meg az ellenséges tankokat, minden más meg egyezik az előzővel. A következő tankra 'ENTER'-rel léphetünk;

Demo Mode: DEMONSTRATION (ugyanaz mint az előző kettő);

Normandy Campaign/Campagne de Normandie: Akciók Normandiában, ez az 1. helyszín;

Ardenne Campaign/Campagne des Ardenne: Akciók az Ardenneokban, ez a 2. helyszín;

Desert Campaign/Campagne d'Afrique: Akciók Észak-Afrikában, ez a 3. helyszín.

Bármely opció kiválasztása után az alábbiak tűnnek elő:

Level of Realism/Niveau de réalisme: Valóságos körülmények;

Unlimited Ammunition/Munitions infinies (Y/N): végtelen lőszer beállítása (igen/nem);

Unlimited Fuel/Carburant infini (Y/N): végtelen üzemanyag beállítása (igen/nem);

Deep Rivers/Rivieres profondes (Y/N): át tudunk-e akadálytalanul kelni a folyókra, vagy sem;

Fast Loading/Chargement rapide (Y/N): gyors lőszer utántöltés, tüzelés után (igen/nem);

Enemy Identified/Ennemis... (Y/N): Y esetben a térképen láthatjuk ellenfeleinket, egyébként csak a tereptárgyak és a szövetségesek jelennek meg. Vigyázzunk, PC-n CGA módban nem látszanak a bunkerek!

Mission...: küldetések kiválasztása;

Campaign — Az adott helyszínen mind az 5 küldetést egymás után le kell játszani. Az 'ENTER'-t itt nyomogatva válogathatunk a küldetések között, ilyenkor a CAMPAIGN felirat helyén az egyes számok (1-5) jelennek meg.

Allied Forces/Logistique Alliee: Szövetségesek adatai;

No of Shermans/Nombre de Sherman: Sherman-jaink száma, vagyis hogy hány tank áll a bevetés során a rendelkezésünkre (1-4);

Reconnaissance Vehicles/Vehic de reconnaissance: hány jeep-et kapunk később (0-2);

Artillery support/Appui artillerie: tüzérségi támogatást kapunk-e a bevetés során;

Parametres Ennemis: Az ellenség adatai;
Experience: tapasztalat (MIN-MID-MAX);
Troop Morals/Moral des troupes: a rajmorálja (MIN-MID-MAX);

Opponent/Adversaire: ellenfél ügyessége (GUDERIAN/RUNDSTEDT/ROMMEL);

Start mission/Debuter la partie: a küzdelem kezdete;

Bár később részletesebben megismerjük a kezelést, célszerű, ha már itt az elején közlünk egy összefoglalást a **kezelőbillentyűkről:**

'F1', 'V' — Kibámulhatunk a tankból, ha le-puffantották a periszkópot, mivel ekkor már csak így tudunk tájékozódni;

'F2', 'J' — Periszkóp. Ha megjelenne benne valami célpont, akkor ki is írja annak a nevét;

'F3', 'D' — Tankok, Jeep-ek állapota. Lövedékek száma (AMMUN), periszkópok száma, rádió, motor, ágyú, lantalpák állapota. Jeep 1-2: élnek-e még, vagy nem. A küldetés szempontjából lényegtelen az állapotuk, de azért jobb, ha életben vannak.

'F4', 'C' — Térkép:
sárga pont — ellenséges harcokocsik;
piros pont — saját harcokocsik;
sárga zászló — ellenséges terület;
piros zászló — saját terület;

három sárga csik — ellenséges bázis;
három piros csik — saját bázis;
szürke alakzat: bunkerek;
CRSR le/fe' — a térkép mozgatása;
'1'-'4' — Válogathatunk a rendelkezésre álló tankok közül. Ha kiválasztottunk egyet, a térkép jobb alsó sarkában megjelenik a száma, és az, hogy mi a szerepe;

MOVE — mozog
BATTLE — csatázgat
NOTHING — ücsörög
DESTROY — annyi neki

'5/6' — a 2 Jeep között válogathatunk;
'F1' — vissza a fülkébe;
'ENTER' — Autopilot k/Be (csak akkor, ha a térképen megadtunk egy célpontot);

'SPACE' — lövés;
'SPACE' + 'fe' — lövéstávolság növelése;
'SPACE' + 'le' — lövéstávolság csökkentése;

'F9', 'R' — Rádió menü;
ARTILLERY — Ha ezt választjuk, bejön a map, és be kell jelölni, hova kérjük az erősítést. Ha 4-5 tigris nyomul felénk, nyomjuk a csoportra a pointer, a pár másodperc múlva csak füstölgő romhalmazzal lesz a helyükön (...és a **MIENKEN IS, HA TÚL KÖZEL VOLTUNK! CoVboy**). Na persze ez nem mindig alkalmazható, ha eltávolodtunk a bázistól, akkor ide már nem ér el a segítő kéz (TOO FAR), csak magunkra hagyhatkozhatunk.

VEHICLES — Ua., mint a map-en az '1'-'6' billentyűk;

END MISSION — Na mi lehet?

QUIT — Ez meg pláne...

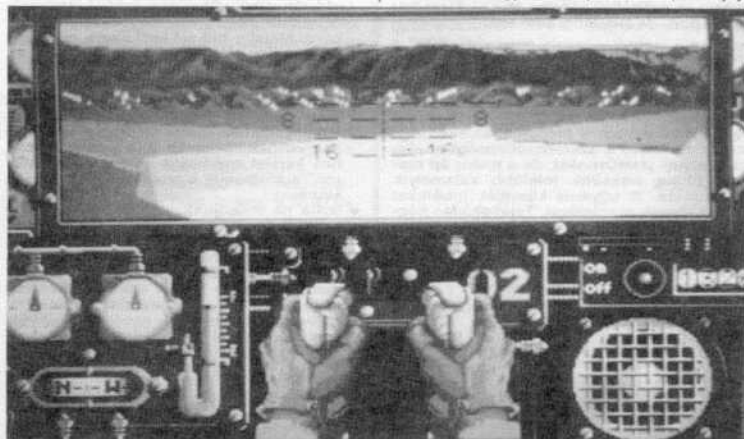
'F10', 'P' — Pause

'ESC' — Ezt is érdemes kipróbálni;

A műszerfalon mindenki könnyedén elfog tájékozódni. A legfontosabb: Középtájon van egy lámpa. Amíg ez világít, addig nem léhetünk, mert a tankban éppen töltik a következő lövedéket. A jobb botkormánytól jobbra lévő szám jelzi az aktuális Sherman számát. A bal alsó sarokban találjuk az iránytűt, valamint felette 2 műszert, ami a 2 lánctalp fordulatszámát mutatja.

Ha minden menüopciót a megfelelő módon beállítottunk, irány a harcmező! Legelőször váttsunk át térképre az 'F4' billentyűvel, és a joy mozgatásával tekintsük azt át teljes terjedelmében. Így meg tudhatjuk, hogy milyen stratégia szükséges a győzelem eléréséhez.

Jó parancsnok módjára adjuk ki utasításainkat a többi egységnek. Nyomjuk meg a mozgatni kívánt harcokocsi azonosítóját ('1'-'2'-'3'-'4', vagy a dzsipek '5'-'6) és a joy



mozgatásával, majd a billentyű megnyomásával jelöljük ki a helyet, ahová utasításaink szerint el kell jutniuk. Tudnunk kell, hogy a pilótáink ugyan kválóak, de ha menet közben támadás éri bármelyik egységet, az abban a pillanatban megáll és megvárja, míg mi foglaljuk el a lövés helyét. Ilyenkor nyomjuk meg az azonosító számot és a pilóták felváltva a küzdelmet az alattomosan megbűvölt bunkerokkal, a ránk tőrt ellenséges harcokcikkal, vagy akár szétlőthetjük az utunkba kerülő aknamezőt. Ugyanis — mint említettük — bár nagyon jó a pilótánk, van még egy apró hibája: annyira spórol az üzemanyaggal, hogy inkább a rövidebb utat választja, a biztonságos helyett. Ezért nemegyszer be kell segítenünk, különben ott rostokol órákig az általa leküzdhetőnek látszó akadály — folyó, aknamező — előtt. Tulajdonképpen megtehetjük, hogy minden harcocsit sajátkézüleg vezetünk végig a harcmezőn, de ebben az esetben igen szeszakadózott, darabos lesz játékunk. Sőt, ekkor fennáll annak a veszélye is, hogy a kar folyamatos előre tolásával olyan sebességet próbálunk előcsalni járműnkünkől, amit hosszú távon nem tud elviselni, míg ezt 'AUTO PILOT'-on elkerülhetjük.

Ha a térkép használatával végeztünk, az 'ESC'-vel léphetünk vissza a játékba. Egyszerre akár mind a 6 gép mozgásban lehet, mi egyszerre egyet irányíthatunk (bár ez a "multitask stratégia" azért annyira nem komoly, mint pl. az F-16-ban). Az 'F1' után — ami a lövegtoronyból való nézelődést teszi lehetővé — az 'F2'-t használva távcsövinek pásztazhathatjuk végig körülöttünk a terepet. Ezt azért fontos megtenni, mert nemegyszer előfordul, hogy menet közben dorént hallunk, majd rossz esetben harcocsink fogyasztát tudjuk csak regisztrálni. Ilyenkor felelőbb bosszantó, hogy hiába forgunk körbe bosszúra szomjazva, nem látjuk az ellenséget. Ekkor jön a „gukker” és máris előtűnik a távolban megbűvölt ügy ellenfél. Ilyen esetben az ajánlott harcmódot a következő: A távcső használatával álljunk be nagyjából a cél felé, váltunk át a lövegtoronyra, emeljük fel a lövegcsövet (tűz+fel) és adjunk gázt. Ha megpillantottuk a célt, villámgyorsan tüzelünk, majd vonulunk vissza. Azért fontos ezt gyorsan véghezvinni, mert többször előfordul, hogy a cél megpillantásakor már az ellenséges objektum is célra tart, így a lövéseket egyszerre adjuk le. Ebben az esetben a gyorsaság dönt. Jó harcmódot még az is, ha távcsővel figyeljük az ellenséget és amikor az oldalát mutatja felénk — elindul valamire — próbáljuk oldalba találni. Nem éppen sport- de legalább életszerű.

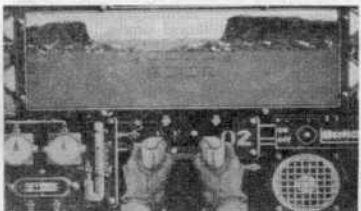
Az 'F3' billentyűt használva harcocsink állapotáról kaphatunk felvilágosítást. A legfontosabb: ha hajtoművünk mellett az Avarie piroslik, az motorunk megbetegedését jelenti. Ilyenkor nem tudunk egyebet tenni, mint otthagyni prédájául az ellenségnek. Szerencse a szerencsétlenségben, ha tönkrelővík járművünket, de a motor ép marad. Ekkor siessünk mielőbb valamelyik bázisunkra, itt ugyanis kijavítják hibáinkat és feltöltnek munióval. Tájékozódás közben néha előfordul, hogy nem akarunk a körbe körbe forgással vesződni, vagy csak egyszerűen menet közben szeretnénk látni a környezetünket. Erre négy gomb biztosít lehetőséget. Ezek az 'F5', 'F6', 'F7', 'F8' billentyűk. Segítségükkel 90 fokként tudjuk szemügyre venni a tájat.

Bizonyos esetekben mozgósíthatjuk tüzérségünket is, az 'F9' billentyű megnyomásával. Ilyenkor — az Artillery/Artillerie funkciójánál — ki kell választanunk a céltérületet, majd a gomb megnyomásával kiadni a tűzparancsot.

Amennyiben a térképen ki szeretnénk választani valamely járművet, de az nem akar engedelmeskedni, nézzük meg, nem szerepel-e a harcocsik száma alatt a Detruitt felirat. Ez ugyanis itt is — mint minden más esetben — a célobjektum, vagy harcászok megsemmisültségét tudatja velünk. A Rien felirattal az egy helyben vesztelésről szerethetünk információkat, de ez a felirat szerepel akkor is, ha üzemanyaghiány miatt hagyjuk az ellenséges terület közepén vesztetgeli páncélosunkat.

A parancsnokság által kijelölt feladataink kétélek lehetnek: vagy le kell rombolni különböző objektumokat, vagy elég a bázisuk elfoglalása. Ez utóbbi esetben az elfoglalni kívánt helyen lassan menjünk neki az udvaron, vagy az építmény mellett álló zászlórúdnak, mire az máris átváltózik saját színeinkre. Bárhol is oldjuk meg a kiadott feladatot, siessünk vissza a bázisra, hogy kijavíthassuk harcászkezeinket és újult erővel vágthassunk neki az újabb csatározásnak.

Előleptetés, karrier, állásfákentés nem létezik, akárcsak a WOLFPACK-ben. A játékhoz pedig konkrét megoldási menetet adni nem tudunk, inkább egy tippalmaz következik, csak úgy ömlesztve.



Hasznos tanácsok a játékhoz:

- Soha ne próbáljunk előlőni saját objektumaink felett, mert a program hibájából adódóan, nem érzékel magasságot, tehát szétlővi az első akadályt, ami légvonalban előtte áll.
- Az épületek, és különböző akadályok mögé bújít ellenséget úgy semmisítjük meg, hogy látvonalon kívül, de messzelátó-távolságon belül kerülünk a hátába és tiszta terüetről próbáljuk kilőni még akkor is, ha az a hadművelet több idővel jár is.
- Ha a játék elején a beállításoknál a folyóknak támasdását adunk, akkor az ellenség olyan támasdásai során, amikor híd is igénybe vesz, álljunk fel a hid túloldalán egyik Sherman-ünkkel, tartsumk célra maximális látvólságból a hid közepére. Mivel a hid túl keskeny a manőverezésre, így elég könnyű prédája lehet az ellenséges harcocsicsapat nagyszerű lövészeinknek.
- A dzsipeket próbáljuk úgy irányítani, hogy soha ne legyenek túl közel saját egységeinkhez, mivel itt fokozott veszélynek vannak kitéve. Őket is a páncélosokhoz képest maximális „messzelátó-határ” autózassuk a megfelelő helyre való eljutásig.
- Soha ne haladjunk a harcocsikkal egy csomóban, mert így könnyű lögyakorlatra bízattnánk az ellenséget.
- Támadás esetén azonnal — késlekedés nélkül — váltunk át a harcban levőre, mert két-három tiszta találat után már csak a roncsaiban gyönyörködhetünk.
- Automata irányítással soha ne küldjék harcocsijainkat ellenséges objektumok közelébe, mert így gyorsan esélyel pályázhatunk a „leggyorsabban elvérző játékos” címre.
- Minden celtárgyat látszóval vizsgáljunk először meg, mert csak így lehetünk biztosak benne, hogy nem sajátunk-e vélet-

lenül a gyanusnak ítélt objektum. (Ugyanis velünk többször előfordult, hogy ellejelettük harcocsink irányváltoztatási parancsait, és mivel felénk közelített, automatikusan kilőtük. Mikor nagy mellényről ráváltottunk a messzelátóra és meg akartuk csodálni művünket, rá kellett jönnünk, hogy a Sherman detruitt felirat messze nem mutat olyan jól, mint egy Tiger detruitt...)

- Sűrűn váltsumk vissza a térképre, mert az ellenség nem csak szemből támad! Sokszor megtörtént, hogy tépképről való visszaváltásunk után olyan harcocsinkk nemerodt tűzharcba, aminek közlőben kevesebb ellenség, de még szövetséges sem volt. Mire újra odanzűnt, már két ellenséges löveg aprította darabokra, két óráss küzdelem árán életben tartott Sherman-unkat.
- Épületek csak akkor lőjünk szét, ha muszáj! Nem mindig veszi jó néven a gép, és sajnos néha a támadók saját bázisunk mellett álldogálnak. Ilyenkor a régi shoot'em up-osok hamar szétáprítanak mindent az ellenség közelében, arra nem is gondolva, hogy egy megtévesztő hadművelet áldozatai.



Ennyi lett volna az M4-SHERMAN rövid ismertetője. A grafika lehetne jobb is (CGA-n? CoVboy), több tereptárgyat is alkothattak volna. A hang kritikán aluli, bár Amigan a zörejek nem sikerültek rosszul. Hogy ennyi negativuma ellenére miért közöljük? Mert egy normálisan játszható szimulátor, meg egyébként is hiányzókat a szimulátor-leírások a CoV-ban. Hát csak ezért.



TÖKÖSMÁKOS

The Last Battle (C64, Amiga, PC)

A játék **Final Battle** néven is elterjedt... Nos, erről a kis materről prvézünk össze-hozni valamit, több mint kévszabb sikerrel. A kerettörténet talán mindenki számára ismerős: Hecidától Boncidáig mink vonának a legnagyobb hero-k, de a nagy Gaz of Gonosz törőcsait, lemezárólt, felnégyelt, bebörtönzött stb. Most éppen egy börtönben üldögélünk és azon gondolkodunk, hogy is szerethetnénk vissza megszokott posztunkat...

A program kezelése roppant hálásan lett megoldva, minden a kényelmet szolgálja (legalábbis elsőre úgy tűnik...) Nézzük sor-ba a dolgokat:

Fent a képernyő legfetején a piros fejleccen látható a **helyiség neve** és vele egyazonban az addig elért **teljesítmény** számlálék-ban.

A bal felső sarokban látható az **aktuális hős buksija**. (Később ugyanis többen is leszünk...) Alatta egy kis pajzs látható, ide fér is még három. Ha a fejceskénkre bal gombbal clickelünk egy **inventory-t** kapunk. A nyilakkal scrollozathatunk előre/hátra, a nyílak melletti két ikon a kilépésre jó. A sor végén négy képek a tárgyak típusaira utalnak: az első a vegyes, a második a fegyver, a harmadik a zárberhőldo alkal-matosságok, a negyedik pedig a kaja számára fenntartott ablakokat kapcsolja be. Ha a feje a jobb gombbal clickelünk a kü-lönböző **fizikai és szellemi épégünket** szemrevételezhetjük, az időt kukszizhatjuk, beszélgethetünk. Úgyeljük rá, hogy a strength melletti vonal ne nagyon menjen a fele alá!

A kis pajzsoknak kétféle szerepük van. **Válto-gathatunk a szereplők közt és beszél-gethetünk egymás közt**.

Az első úgy gondoljuk, egyértelmű, de a második se nehéz. Váltunk arra a krapira, amelyikhez szónokolni akarunk. Vigyük rá a kurzort az arca felett jobbra látható kis pajzsa és a bal gomb nyomtatása melletti vigyük át a képernyő szimmetrikus üres oldalára. (Oda, ahol azokat a szereplők jelen-nek meg, akikkel találkoztunk...) Ezek után kapcsoljunk a beszélőre, majd a másik fickó arcképén (aki most jobb oldalt van...) nyomjuk meg a jobb gombot. A menüben válasszuk az egymás felé forduló arckokat, és ha az alanyunk van valami épkezláb kö-zönivalója, az az üzenetsorban meg fog jelen-ni (Ha nincs, az is...) Egyébként így tu-duk mindenki mással beszélgetni, csak a "másoknak" nem lesz pajzsa, hanem egy-ből jobb oldalt jelennek meg.

Menjünk lejjebb. Itt van egy **létra** meg egy **ajtó**. Na vajon mire jók? A létra felett/alatt van egy-egy nyíl az ajtó felett/alatt pedig egy in/out felirat. Ha bármelyik zóid, akkor az az irány bemozogható.

Ezek alatt van a **napszakot** és az **időjárás** jelező kép. Ez egy igen fontos dolog. Ha este lesz akkor pihenessük karaktereket másnap reggelig, hogy a "morale" a lehető legmagasabb legyen. Az időjárás változása nagyon poénos: Sterofoae kint mászkált a mezőn aztán egyszer csak belecsapott egy villám és kinyúvadt!

A kép mellett vannak a **cselekvést befo-lyásoló ikonok**. A kérdőjel az operató. Itt el kell mondani, hogy egy tárgyat három féle módon használhatunk.

1. Kétszer ráclickelünk (gyorsan...). Ilyenkor ha jó valamire, akkor a szereplő ren-deltetészerűen csinál vele valamit. Érde-mes minden képernyőn mindenre ráclickelgetni így sok fontos dolgra rájő-hetünk...

2. Megnyitjuk az inventory-t, és ott clicke-lünk kétszer a tárgyra. Így lehet pl. a mellényből gombolyagot csinálni...

3. Megnyitjuk az inventory-t, ráclickelünk a kérdőjelre, aztán a tárgyra, majd arra, amin használni akarjuk.

Kézze eldobálhatunk tárgyakat, vagy oda-adhatjuk valakinek. A **szájál** ehetség. Ez fontos, mert az erő folyamatosan csökken. Egy sajátos programhibának köszönhetően a kaja (és a legtöbb tárgy) végtelen számban felvehető. (Csak a teherbírásnak a limit...) Ha egy tárggyal valamit csinálunk, az mindaddig nem tűnik el, amíg valami képernyőmódosító utasítást nem adunk. (Ilyen pl. ha karaktert váltunk.)

Clickeljük a szájra, aztán a hamira és kész. Ezt elvégzezzük vagy tízszer, (addigra csurig is megy az energy...) aztán egyszer-űren felvesszük tárgyaink közé. (Folyama-tos bal gombbal rávisszük az arcképünkre.) Így jól is laktunk és a hami is megma-radt.

A **kard** a harcólásra jó elsősorban, de ké-sőbb kiderül, hogy jó másra is. Kiválásztjuk az áldozatot, a fegyvert és már folyik is a rombolás.

A **Zzzz** a pihenés. Ha este lett, minden fickókat 2-szer pihenessük, akkor lesz reg-gel is meg mas.morale is.

A **zöld pacni** a térkép. Legeslegjobb funk-ciója az, hogy megkímél minket egy csomó mászkálástól. Vigyük rá a keresztet arra a részre, ahová menni akarunk és válasszuk a legelső ikont. Szuper!

Az a **rengeteg irány**, mind mozgásra jó. Amelyik zóid, arra lehet menni. Egy csomó pályán csak bizonyos teendőik elvégzése után szabadulnak fel irányok, szóval ne ad-juk fel, ha nem tudunk valahol továbbmen-ni.

A **füllel** hallgatózhatunk, nem sok haszna van.

A **szeműveg** egy **examine**. A bal gomb egy általános ismertető (ami néha help-nek is beillik) a jobb gomb alapos vizsgálat lenne, de a mi verzióunkn valahogy nem akar működni. A lenti kis lemez körülötti **kis nyilakkal** az üzenetablakot scrollozhatjuk a lemez pedig a I/O menü. Az ikonok sorrendben **Load from disk, Save to disk, Load from Ram, Save to Ram (!!!), Restart game, Quit game, Return to game**. Fordítás talán nem szükséges.

Na, ennyi papolás után tén már neki is áll-hatnánk a játéknak, mert lemegy a nap, mi-re végzünk.

Kezdetben a cellánkban unatkozunk, mi-ko-r egyszer csak az az ötletünk támad, hogy jó lenne kijutni ebből az igénytelen helyiségből. Hát, van itt minden mi, szem szájnak ingere. Tűrkálhatunk a homokban, rázhatjuk a láncokat a falon, pancsolhatunk a vízben, tologathatjuk a kavicsokat, de va-lahogy egyik sem vezet különösebb ered-ményre. Van itt néhány úvegslizánk (**PIECES OF GLASS**) amit magunkhoz is veszünk. Ezek után fordítsuk figyelmünket a fapadunk felé. A program szerint igen

őcska és nélkülöz minden kényelmet. Hml Próbáljuk lomtalanítani. Az nem sikerül, vi-szont kiügyeskedtük hogy a rács alá kerül-jön. Nini, mehetünk felfele.

Nem túl biztató a helyszín, de majd csak ki-érünk innen is. Két click a rácsón és már mászhatunk is tovább. (Kivánszabb játéko-sok elkezdhetnek hosszasan kotorászni a terepen, majd újrakezdehik a játékot.)

Innen trappoljunk tovább észak felé és ott nyissuk ki a rácsot. (Van még aki nem tud-ja, hogyan kell?) Tovább északnak. Egy csusszanás, egy koppanás, egy ordítás és már lent is vagyunk. Itt összefutunk **Jerub**-bal, aki tudvalegőleg egy pap, és szeren-csétlenebb sorsú társával. (Arra, hogy ez egy ör lenne, gondolni se merünk.) Egye-lőre ne nagyon foglalkozzunk velük, in-kább tekerjük tovább délnek. Kocogjunk el egész a sarokig. Itt gyorsan keletnek és máris egy faajtó előtt állunk. Csukva van. Nyissunk be, és ha eddig nagyon gyorsak voltunk, még életben találjuk kedvenc bá-rátainkat — egy rosszarcú humanoiddal együdt. Itt biztonság kedvéért mentsünk egy állást a RAM-ba aztán gyérünk.

Clickeljük a kardra, a humanoidra, aztán a lábra. A megjelenő képen várjunk vagy 5 sec-et aztán click a 2 arcon. Ha szeren-csénk van, akkor a humanoid elejti a kését vagy meghal és ittmaradnak a csontjai. Ha nincs szerencsénk elfüstöl, és akkor tölt-hetjük az állást. Ha megvan a kés és a fickó is halott, visszavehetünk a tempóból. Lehet lefelé menni. Menjünk, aztán töltsük vissza a legutóbbi állást. Így jár, aki kőtel nélkül földrokkbe ugrál. (Pedig korlát is volt!) Fordítsuk figyelmünket inkább rabszokó barátainkra. Férfiak léven természetesen a nőneműn kezdjük a dolgot. Egy kőtellev an összeragadva, ami úgy néz ki hogy egy csomótűró dáma, mert nem bírjuk leszedni róla. Na elő azt a kését és már miénk is a leány. (Gy.k.: — 1 click a kardon, egy click a késen, egy click a kőtelén. A kőtelén és NEM A NŐNI!)

Ja, itt jut eszünkbe, hogy a hullákban, meg fiókban stb. a jobb egérgombbal tudunk nézelődni.

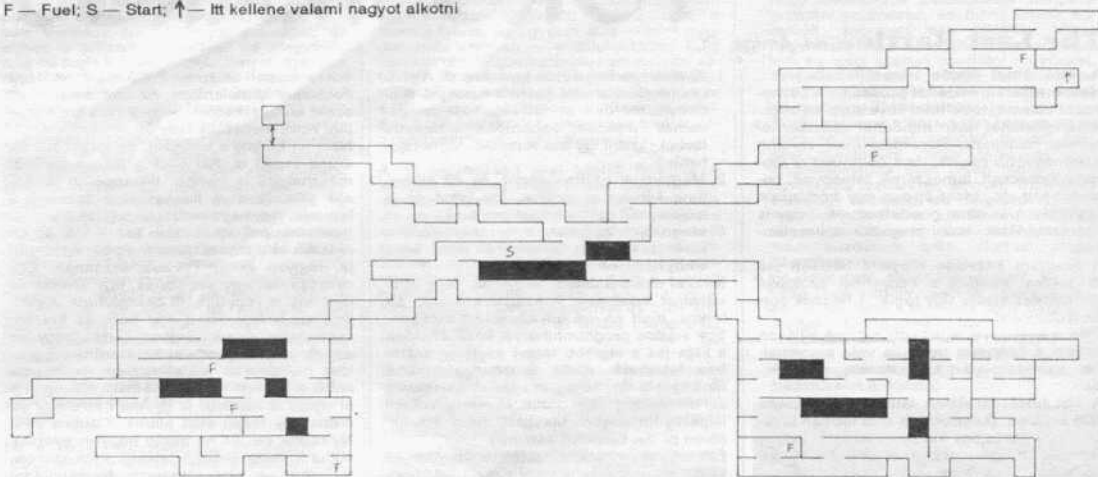
A másik egyén himnű, és **Pagan** névre hallgat. Akár itt is hagyhatnánk, de azért győz a szolidaritás (na meg persze kéne az a 100% is a játék végére). Szóval kiszaba-dítjuk 2 click ott, ahol a prg. a kezze mellett (jobb kéz nekünk) azt mondja **CHAIN COVERED IN A RUST**, és a fickó már vigyoro-gva áll is közénk. Nocsak, 3 pajzs már meg is van, csak nem lesz még a végén itt valami?!

• Jo(h)nnny

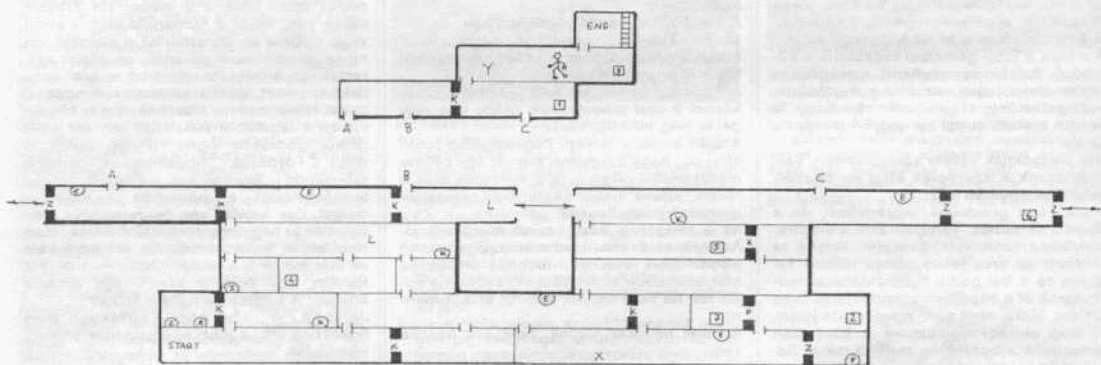


MANDROID (64, Amiga) — Creators: Blue Jaguar Studio, Eger

F — Fuel; S — Start; ↑ — Itt kellene valami nagyot alkotni

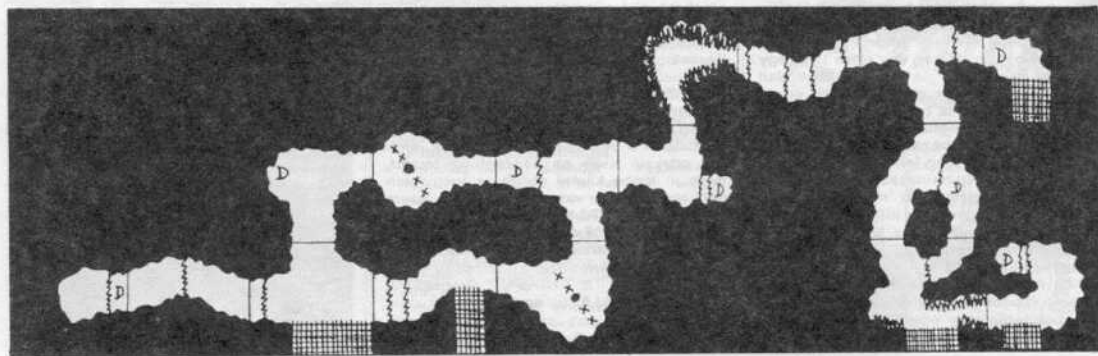


KENDO WARRIOR (64, Amiga) — Creator: Varga Viktor, Miskolc



TEENAGE M. HERO TURTLES (64, Amiga) — Creator: Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

Víz alatti labirintus pályája: D — dinamit; ☸ — Elektromos kapu



den our



olyan?) annak azt javasoljuk, hogy kezdő lépésként próbálkozzon azzal, hogy: OLVASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, K, FOGD KÖNYVET, NY, NY, L, F, F, K, K, F, FOGD ALMÁT, L, K, K, K, L, NY, D, K, L, FOGD KULCSOT, K, FOGD VÁRÁZSGOMBOT, F, K, K, K, F, F, FOGD PÉNZT, D, F, L, NY, L, L, L, É, D, FOGD KULACST, É, É, É, É, É, É, NY, NY, OLVASD FELIRATOT, NYISD KAPUT, NY, DOB PÉNZT, D, NY, NY, NY, NY, NY, NY, OLVASD SZÖVEGET, MONDD JÓBARÁT (itt jegyezzük meg: nem volt szép dolog egy Tolkien nevű úriember részéről, hogy valamelyik — hatalmat bukott — ponyvaregényben felhasználta ezt — az ebből a játékprogramból származó — ötletet), NY, VIZSGÁLD BÉKÁT... És itt csodórt mondott minden tudomány, tehát jöhet a szokásos püder: az utolsó lépés kitálalását a kedves Olvasóra bizzuk (nem ajánlott pl. földhözvagni a balsorsú hölgyet...). A végére hagytuk a szoros kiegészítést: a BREKKKI! nagyszerű. Messziről büzlük ugyan róla, hogy Amiga-átírtat, tekintve, hogy mindennemű grafika, zene és ékezetes karakterkészlet használható teljes mértékben nélkülözi, de azért kellemes felülülést nyújthat a ZX-81-hez szokott adventure-rajongóknak. Akikben viszont van egy kis jóérzés, az messziről elkerülj az a főmérvevény. Szép volt Robi!

BREKK! (C64)

Előjáróban csak annyit, hogy a program népes szerzőgárdája — szinte hihetetlen, de — megegyezik azzal a személlyel, akinek az *Avilág Ura* is elvetemült lelken szárad (valami ócska lamer — minek él az ilyen?), és a most ismertetésre kerülő software-termék megjelenését mintegy másfél éves fejlesztői munka előzte meg (annyi idő alatt tanult meg programozni a szerencsétlen). Ez volt az egyik első programja a lamer kenyérpusztítónak (az ezelőttiek is hasonló színvonalat képviseltek...), és ebből kifolyólag meg kell említeni, hogy a hihetetlenül fantáziadús cím, a mindenki által jól ismert mesébéli Bufo Bufo-ra utal, mely ezúttal — a sablonos mesetőrtenetekkel drámai ellentétben — egy nőnőm királyfi,

azaz egy királynő személyét, bocsánat: karakterét rejti magába (ha hinni lehet a szóbeszédnek, akkor a Bard's TI. 3. egyik wizarja varázsolta BKV). E rövid kis bevezető után mindjárt ugorjunk is bele a dolog kellős számtani szívébe, gy.k. képzeljünk a játék mellé egy vaskos kézikönyvet, és kövessük az útmutatóját: játsszuk végig a játékot! Előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy nem árt, ha maga mellé készít némi hideg élelmet, mert egy nem mindennapi, bonyolult galandjátékról van szó. Aki az eddigi információk birtokában egyedül látta neki a gordiuszi csomóhoz hasonló rejtély kibogozásának, az nem is tudjuk, miért olvasta el ideig, akit pedig egyáltalán még érdekel az egész (van még itt

QUEST FOR THE BEST 2. (C64)

Ez is egy magyar nyelvű szöveges kalandjáték. Az 1. rész hibásan lett írva (vagy törve? CoVboy). Az elterjedt verzió nem sok szót ért meg, de ahhoz is tudok egy kezdő-léptést adni (Észak; Használ; Piszto (=retum). A karakterkészlet is igencsak el lett CURE-va...

A 2. rész a szerzők állításának +felelően 100x jobb. Jó a KHAR-készlet, van zene (DEMOK-ból rippelve), képek azok nincsenek, de az elsőkben sem voltak. (Legfeljebb csak 6 db, de nem találkoztam velük). SAVE/LOAD.

A játék célja +nyerni az örültek próbáját (vagy valami ilyesmi). Ehhez 4 korban kell küldetést (?) teljesítenünk. 1 pálya után a következőre csak az időkoordináták beállításával mehetünk. A másodikiké 65-84, a harmadiké 73-21 (?) az utolsóit sajnos nem tudom.

Most kivételesen két pályát írok le, kedvcsinálónak ez is +teszi.

ŐSKOR

Észak, nyugat, felvesz kőbalt, vizsgáld fa, húz dárdagegy (11), vissza a starthelyre s onnan Kelet. Itt a folyó. Mivel az erők lépésként 1-tyel csökken, itt az Iszik parancssal nő 10-zel. Űszik, használd kőbalt, csak egy dögölt medve van itt. Dél, Űszik, vizsgáld fal, észak, ad dárdagegy őseMBER (25%) és kaptunk egy talizmánt. Menjünk a barlang elé és Észak. Mutat talizmán (44%). Még ne menjünk NY-ra, hanem vissza a völgybe. Újabbán itt leledzik egy titokzatos készülék: Felvesz készülék (63%), vizsgáld készülék. Most mehetünk a Mammuthoz. Nyom gomb, nyugat, észak, segítség, rajzol fal (84%)! Felvesz távirányító, ezt így kell beírni! Gyerünk a tóhoz. Bekapcsol távirányító (93%), Használd távirányító (100%). Már csak 1 lépés van: VÁR.

ŐKOR

A Nilus nem éppen kellemes tartózkodási hely a krokodilok miatt. De azért tényked-

hetünk. Fog Hal, ha nem sikerült, akkor Fog Hal, Űszik, 2x kelet, dél, nyugat. Itt a rabszolga. Vizsgáld vaságy, felvesz szobor (12%), Beszél rabszolga, Ad hal rabszolga (24%). Menjünk Kelopátrához és adjunk neki mindent. Jutalmunk egy kulcs, egy papirusz és 50%, 2xKelet, mutat papirusz (64%), vizsgáld szfinx, mászik szfinx, felvesz pergament (68%), mászik föld. Vissza a rabszolgához. Nyit ajtó kulcs, dél, felvesz térkép (84%), észak, 2xkelet, beszél ember, mutat... ember...

Adjunk ki folyamatosan Segítség parancsokat. Akinek az elején SYNTAX ERROR...-ral leáll és le tudja szedni a védelmet (Listavédelem) az túrkálhat benne. Akinek nem hibás, az próbálja + kinyitni a térképet, majd használni a piramisban. És járjunk el a pergament szerint!

• PAPP ATTILA, Vác

SÁRKÁNYKIRÁLY (C64)

Mivel őrök odavagytok az óskori játékokért, egy 1000 éves, de szuper program leírását küldjük el. Nem csigázlak benneteket tovább, címe: Sárkánykirály. Indítás után a szokásos handabanda, üdvözlés stb. Gombnyomás után értékes információhoz jutunk: egy nagyon régi, félelemes ház előtt állunk, de félünk (elvigye). Felvehetünk egy két dolgot, de inkább menjünk be a házba (Csengess), (mássz be az ajtón). Az előszobában vagyunk, a csapóajtó ne is próbáljunk lemaszni, gyérünk keletre (K). Jé, az ebédől Ebédet nem kapunk, tehát kelet. A hallba érkezünk, ahol a jó öreg drakula már vár minket. Elszorakozhatunk vele, (Uzd Drakulát), (Rúgd Drakulát), (Edd meg Drakulát) ezután gyérünk délre (D) Aha a társalgó! (Vizsgáld meg az asztalt). Találtunk valamit! Miután beírtuk, hogy (Uj-ra) megtudjuk hogy a valami kártya. (Fogd kártya). Játszani kellene! (Kártyázz az öreggel) Hé! Hé! Hé! az öreg sok homályos dologról felvilágosítást ad. Ezután kelet. Ó, egy festmény! Műlvezt helyett másszunk át rajta. (V festmény), (Mássz festmény) kilométeres zuhanás után egy kifosztott teremben találjuk magunkat. A változatosság

kedvéért kelet. Vegyük fel a vasrudat, (Fogd vasrud) és menjünk vissza nyugatra (N) majd észak. (E) Pihenjünk egy kicsit. (Uj le a szőnyegre) Hoppá, repülünk: egyenesen a fürdőszobába. Itt vegyük fel a kalapácsot, (Fogd kalapács) és törjük be vele az ablakot. (Törd ki az ablakot) Ideje odébbálni. (Mássz ki az ablakon) Ebben a kopár udvarban semmi jót nem lehet csinálni, úgyhogy gyérünk keletre. Itt vegyük fel az egeret, (Fogd eger) és menjünk tovább. (K) Tegyük magunkévá a fakeresztet, (Fogd fakereszt) és menjünk északra. Ááá, itt valaki hóhért játszik! Mivel ha fojtogatnak nem kapunk levegőt, pár perc múlva leáll a keringés meg a szívműködés, és klinikai halottá nyilvánítanak minket. De jó vicc volt, kezdhajjuk előlről! Most menjünk észak helyett inkább nyugatra, majd megint nyugatra. Másszunk vissza az ablakon, (Mássz ki az ablakon) innen délre, majd megint délre. Drakula nem a legjobb társalkodó, úgyhogy próbáljunk telepni keletre. Ha felvettük a keresztet sikerült fog, ha nem, Drakula visszalök. Vegyük fel a nyakörvet, (Fogd nyakörv) és próbáljuk fel. (Visel nyakörv) Ezután észak. Ezt hogy csináljuk,

a fürdőszobában vagyunk! A már ismert módon másszunk át az ablakon, és fel a tűzletrán. Ne hagyjuk éhenveszni a cicust, (Etesd meg az egeret a macskával) menjünk északra, majd másszunk le az erkélyre. (Mássz le az erkélyre) most menjünk keletre. Ó, egy hógy! Malackodhatunk egy kicsit, (Dugd hógy) (Smárod hógy), (Feküdj rá a hógyre) stb. Ha megvizsgáljuk (V hógy) rájövünk, hogy halott, úgyhogy hagyjuk magára, de előbb vegyük fel az abesztruhát. (Fogd abesztruha) Ha megvan, vissza a kezdetekhez, menjünk vissza a csapóajtóhoz. (N), (D), (D), (L) = le, (Mássz ki az ablakon) (D), (D), (N), (N). Sajnos a csapóajtó zárva van, de nem baj. (Feszítsd fel a csapóajtót a vasruddal) Kinyit! Öltük magunkra az abesztruhát. (Visel abesztruha) és másszunk le. (Mássz le a csapóajtón) Itt a sárkánykirály, és tüzet okád ránk (hát nem aranyos?) Itt látjuk barátunkat is, akit ki kellene szabadítani. Mivel szerencsétlen meg van kötözve, oldozzuk el. (Oldozd férfi) Ezután már csak gratuláció következik, és egy még jobb folytatás. Nos, ennyi volt!

• NUCLEALSOF, Karácsond

SECRET OF THE SILVER BLADES (64, Amiga, PC)

Szóval van egy-két változás:

Stone to flesh:

kővé vált karakter meggyógyítás. Fontos!

Mass invisibility: láthatatlanság 3-szor 3-mas területen.

Globe of invulnerability: minor globe part 2.

Power word stun: a célpont ezután nem támad.

Delayed blast fireball: ez egy időzített tűzlabda.

Disintergrate: támadó varázslat.

Ezek most csupa level 6-7-es varázslatok! A program túl jó lett, a játékállást a COK-ból be lehet tölteni az SSB-ben, ha átírjuk a fájlnévét. A játék elején kapunk pár mágikus tárgyat, becsljük meg őket. Ezután irány a hall of training, ugyanis a program hibája miatt megnövelhetjük pár levelünket. Ezután egy séta az armory-ba, memorizálni a varázslatokat, és go! A mayor azt tanácsolta, nézzünk be Marcus-hoz, a mágushoz, de ezt a tour-t hagyjuk későbbre. Inkább menjünk a teleporthoz, és lépünk

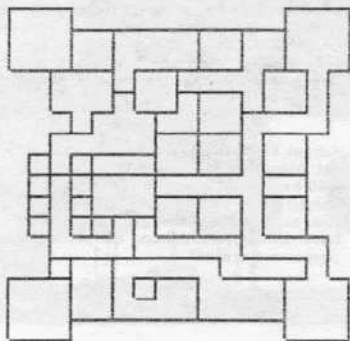
bele. Most kezdjük el máskélni, amíg pár mágusba és papba nem akadunk. Mészároljuk le őket (célszerű külön-külön), mindkét csapat itthagj nekünk pár mágikus tárgyat. Ezután menjünk el a Well-hez. Közben néhány vörös sárkány fog minket boldogítani. A szerzett loo gem-et rögtön adjuk oda a Well-nek, mire elmondja, hogy a következő kincset egy kisebb vörös sárkány védi a bányában. A bánya természetesen egy hatalmas dungeon. A sárkány (aki még véletlenül sem kisebb, mint a másik) az 5,48-as koordinátán található. Van nála néhány használható dolog (cloak of displacement, ring of invisibility), valamint egy amulett. Most irány a város, ahol beugrunk Marcus-hoz egy kis csuegére. A tőstőrei nem nagyon örülnek ennek, és megpróbálnak lerázni, de mi ne hagyjuk ezt. Marcus tőstőrei csupa BC LORD, tehát dobjunk be közéjük egy fireball-t. Ezután irány a jobb oldali ajtó (a bal oldalban nagyon gyenge ellenfél van, aki akarja 4000 ex. pointért le-mészárolhatja őket), ahol megjelenik Mar-

cus, közli, hogy ostobaság volt idejönni stb. — aztán biztos, ami biztos, lelép. De azért itthagytok nekünk pár FIRE GIANT-ot, MEDUSA-t, és még egy-két kedves lényt. A MEDUSA-ba eresszünk bele egy magic missile-t, de mindeképpen nyírjuk ki az első körben. (Ha véletlenül sikerülne kővé változtatnia valamelyik emberünket, a templomban meggyógyítjuk.) A harc után talál pénzt, mágikus tárgyat ne hagyjuk itt, tegyük el. Kifelé menet vásárolhatunk negyedáron scroll-okat, de jobb, ha tartogatunk egy kis pénzt. Ezen apró dolog elsimítása után irány a vault, ahol előbb némi információkat kapunk a Fekete Kör szekta tagjairól, majd a Well elmeséli nekünk, hogy az amulettel, amit a sárkány itthagyt nekünk, nagyszerűen meg lehet találni a kulcsokat, amelyek a nagy kaput nyitják. A nagy kapu a bánya 83,9-es koordinátáján található, és be van fagyva. Szóval eddig tartott a segedelem. Ja, a 24,38-as koordinátán található néhány szektatag, ergo mágikus tárgy.

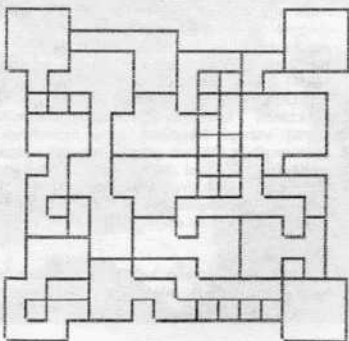
• PÖLÖSKEI ANDRÁS & OROSZ FERENC, Budapest

DEATH KNIGHTS OF KRYNN (64, Amiga, PC) — A térképek folytatása (CoV 29/30)

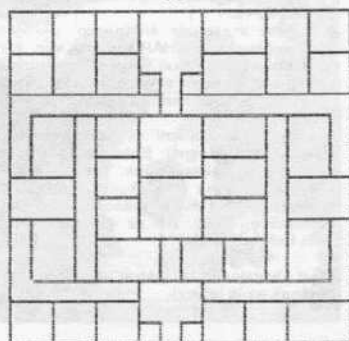
61



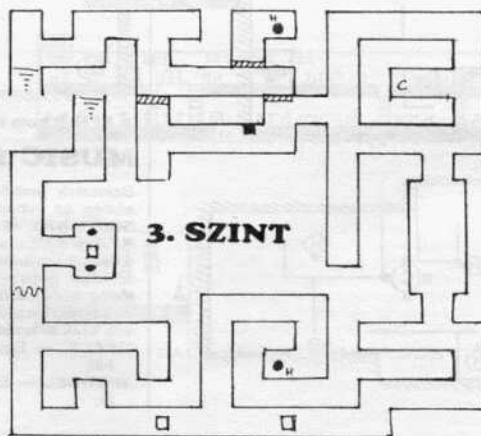
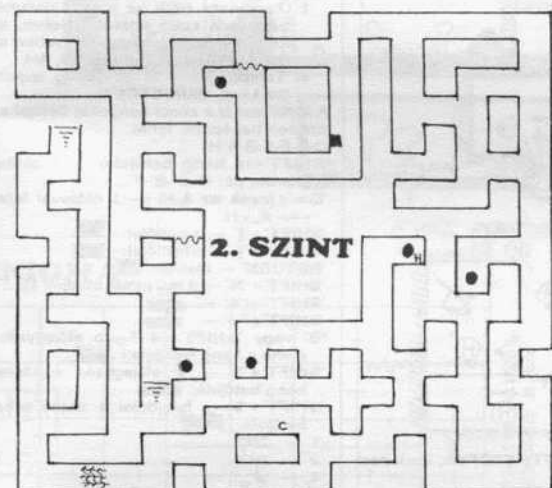
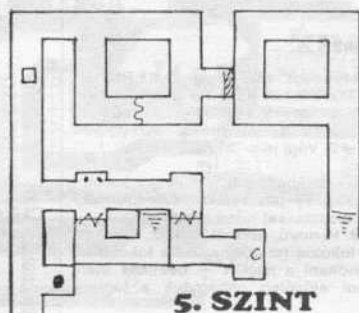
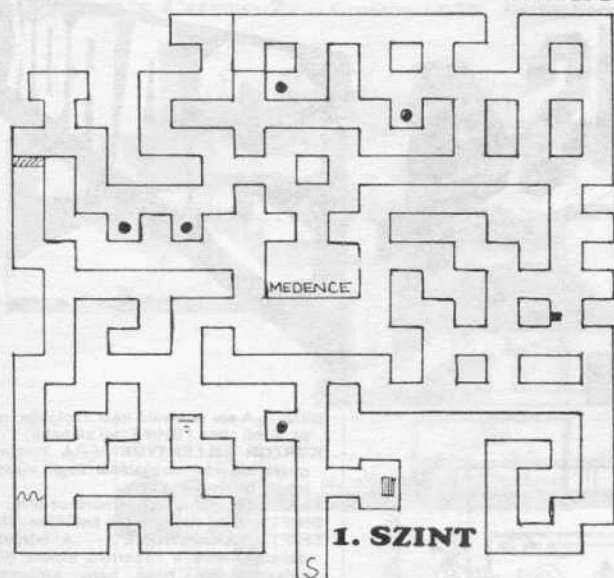
62



63



PIRAMIS



- - Gerenda C - Csempé
- ∩ - Zsinór □ - Lépkő
- - Szobor ▽ - Lépcső
- S - Start ▨ - Úveg, vagy tükör
- H - Hangvilla
- ☄ - Szén
- AA - Titkos ajtó (kép mögött)
- XXXX - Titkos ajtó (mérleg mellett)

Örökletek

Extra Airwolf: 8103,234: 8104,234;
8105,234: 5724,234: 5725,234;
5726,234: 9411,255: 7953,128: 7954,39.
King of Kings: 4295,255 (255 élet);
9747,234: 9748,234: 9749,234 (örökélet);
4308,x (pálya száma).
Stellar Wars: 9833,234: 9834,234;
9835,234 vagy 9833,238.
Pokoli torony: 5587,240: 5588,1;
13493,96: 13515,96 majd MONITOR —>
G3680.

ATOMIX

Helló everybody! Már megint KERI® a SOFTY-STOFY®-tól! Közhirre tétetik, jön az ATOMIX c. program ismertetője. Készült az úr 1990. évében. Irányítása: JOY(O) in PORT (O) #2. Vájj rá a 'SPACE'-re!

Funkciók:

- Egy/két játékos (két játékos esetén ugyanazon (!) játszmányban szerepelnek, időbéli elosztással mind a ketten);
- Fokozat: könnyű, normál, nehéz;
- Kezdő fokozat (mindig azzal a fokozattal lehet indítani a játékot — beállítás után —, ahol előzőleg otthagytuk a fogunkal...);

STARRRRIT!!! (YEAH!!!)

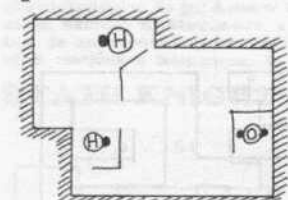
Az első pályán a víz szerkezetét kéne összeállítani. Természetesen időre. Sőt! Végre megy a játék! Ugyanis jó helyzetfelismerést igényel a program. A megmaradt időt (másodperceket), mint BONUS-t könyvelhetünk el. (SPACE=szünet) — ez néha kell...

A bal alsó sarokban látható, hogy miként kellene összerakni az adott atomokat. Miatlan a kis négyzetet rávittük a kiszemelt atomra, nyomjuk meg a TŰZ'-gombot, és vigyük a 'vibráló' atomot a kívánt helyre. Mindez úgy érhető el, hogy falnak, illetve egy másik atomnak ütköztetjük. Kezdetben nehéz, de később már 'tök ari' lesz játszani vele... Mindez a szervezkémia területén követjük el. (Kivétel a víz) Tehát részkesse-nek a kémia tanárok és jöjjen a csodálatosan megalkotott mestermű, az ATOMIX!

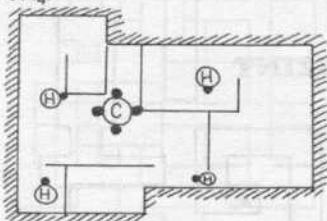
U.i.: Ha szép játszmány volt, be kell írnod a neved az ATOMIX HIGH-ba!!! OK?

Most pedig következzenek a pályák:

H₂O:

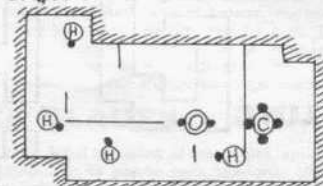


CH₄:

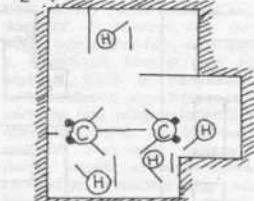


PLUS 4 SAROK

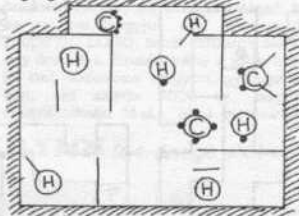
CH₄O:



C₂H₄:



C₃H₆:



• KERI® from SOFTY-STOFY®, Budapest

MUSIC 16

Sziasztok embörök! Íme, itt vagyok újra, ebben az évben többször is színe lép a SOFTY-STOFY® cég égi küldötte; KERI®!!! Most egy zeneszerkesztő ajánlok a tisztelt közönség figyelmébe.

Mindent gépen fut (C16, +4), ezért lehetőség nyílik arra, hogy programok soraiba is beilleszthessük a mi kis zenénket. Lásuk csak először is a funkcióbillejtőket:

'SPACE' — Egy szóköz előre a kottairásnál;

'INST/DEL' — Egy szóköz törlése visszafelé;

'ESC' — A sor felé való írást szolgálja, mint pl. a mű címe ('SHIFT'-tel kisbetű);

'KURZOR BILLENTYŰK' — A kurzor-jel gyors ide-oda mozgását segíti vízszintesen, illetve soronként;

'SHIFT' + 'S' — A darab lementése (I/N);

'SHIFT' + 'L' — Korábbi mű betöltése (I/N);

'SHIFT' + 'CLEAR/HOME' — A lejegyzett dallam, illetve a képernyő törlése (I/N), választhatunk, hogy hány szólabban szeretnénk komponálni (1,2), továbbá kiválaszthatjuk a szólam kulcsát is (G,F).

'SHIFT' + 'RETURN' — Fordítás —> ütemellenőrzés (I/N):

I: Ütemhossz (x/y); az x és y paraméter bármilyen szám értékét felveheti, attól függően, hogy milyen ritmusban szeretnénk játszani. Pl.: 1/8, 3/4, 4/4...

N: Tempó (+/-) = 57-150-ig terjedhet (ha kész, 'RUN/STOP'!)

A kottairásnál a zenei hangokat betűjel szerint kell begépelni, tehát:

C-D-E-F-G-A-H

'SHIFT' + (a hang betűjele) — 1 oktávval feljebb, pl.: C-D-E-F...

'C' + (csak az A,H) — 1 oktávval lejjebb —> A, -H,

'SHIFT' + '[' — ismétlőjel:

'SHIFT' + ']' — ismétlőjel:

'RETURN' — ütemjel:

'SHIFT' + 'N' — a mű címet írhatjuk ki;

'SHIFT' + '+' —

'SHIFT' + '-' —

'B' vagy 'SHIFT' + '4' — b előjegyzés + utána a hang betűjele:

'SHIFT' + '3' — # előjegyzés + utána a hang betűjele:

'SHIFT' + '5' — feloldójel + utána a hang betűjele:

'1' —

'2' —

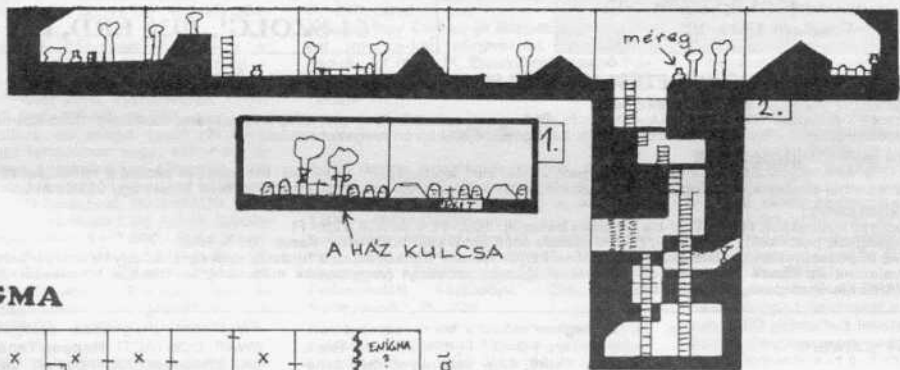
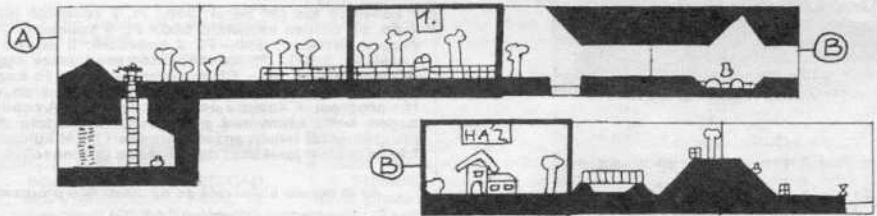
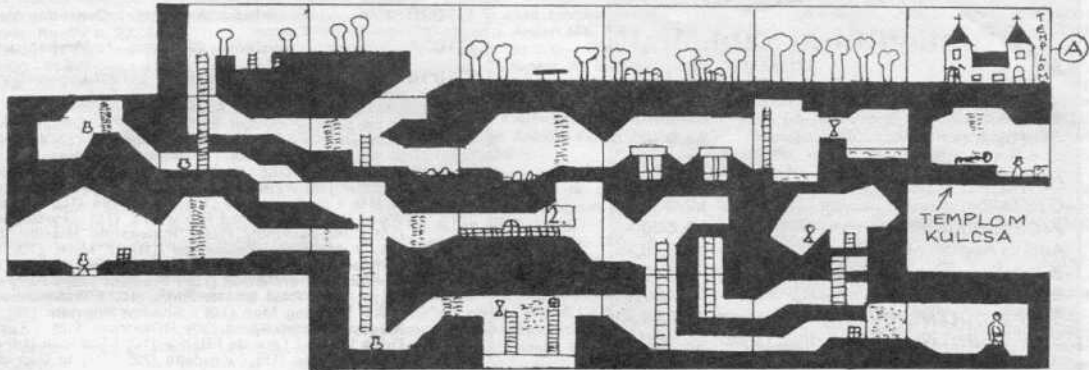
'4' —

'6' —

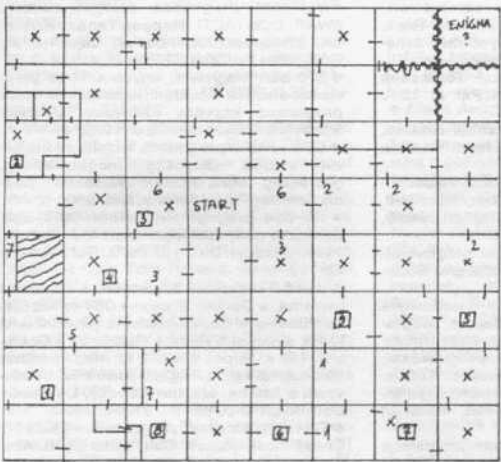
'8' —

Ennyi lett volna a program ismertetője. Elején Bach zenéjét élvezhetjük, de ha egy kicsit megerősítettük magunkat, akkor már szinte a KRAFTWERK-hez hasonló zenét is produkálhatunk (De láma! CoVboy). Hát nem csodálatos? Már csak egy a bökkenő: el is kellene indítani a masinát, hogy nyögdecseljen is valamit (pl. Depeche Mode számot), de ez — sajnos módon — még nekem sem sikerült... Ezt bizzuk a jövő nemzedékére!!! Hát ennyit mára, bye-bye mindenkinnek:

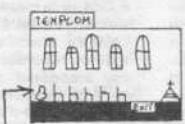
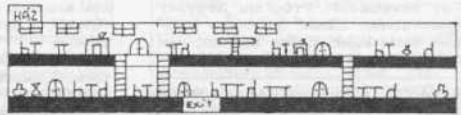
• KERI® from SOFTY-STOFY®, Budapest



ENIGMA



x-energia; []-kulcs; n.-az adott kulccsal nyitható ajtó



MAGIC REVEALS SECRET PASSAGES

Alpha Byte Kft.

Német-Magyar

Csomagküldő Szolgálat

Arlista:

AMIGA 500	29.600,-
AMIGA 600	34.400,-
512 KByte RAM órával	3.120,-
C64III.	12.000,-
C1541/II.	12.000,-
2400 baud modem	9.600,-
Action Replay Mk. III.	10.320,-
3.5" külső drive	7.120,-
5.25" külső drive	10.320,-
5.25" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	224,-
5.25" DS/HD NONAME II. disk 10 db.	400,-
3.5" DS/DD NONAME II. disk 10 db.	440,-
5.25" DS/DD MAXELL II. disk 10 db.	552,-
5.25" DS/HD MAXELL II. disk 10 db.	792,-
3.5" DS/DD MAXELL II. disk 10 db.	792,-

SoundBlaster hangkártyák,
már 13.000,- Ft-tól.

Kérésre teljes árkatálogust küldünk.
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Alpha Byte Kft.

Postacímünk: 1384 Bp-62, Pf.: 768.

Telefon: 1732-008

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C101B:** Crown (utántöltés: 11 perc) / Blues Brothers (utántöltés: 11 perc) / Big Game Fishing (utántöltés: 5 perc)
- C102B:** Robocod (utántöltés: 21 perc) / Over the Net (utántöltés: 8 perc)
- C103A:** Rubicon (utántöltés: 22 perc) / Mechanicus (utántöltés: 8 perc)
- C103B:** The Simpsons (utántöltés: 14 perc) / Locomotion (utántöltés: 13 perc)
- C100B:** R-Type (utántöltés) / Rastan Saga (utántöltés)
Utántöltés programok: Action Service (10) / Adidas Ch. Football (10) / Alternative World Games (15) / Back to the Future II. (15) / Batman the Movie (10) / Blood Money (10) / California Games (30) / Fighter Bomber (12) / Flimbo's Quest (10) / Ghostbusters II. (10) / Hammer Fist (15) / Hawkeye (10) / Heat Wave (10) / Hollywood Poker Pro. (15) / Hostages (10) / Impossomole (10) / Impossible Mission II. (15) / Midnight Resistance (10) / Myth (10) / Nineteen Boot Camp (10) / Ninja Warriors (10) / Operation Thunderbolt (15) / Predator (15) / Puffy's Saga (15) / Real Ghostbusters (10) / Roadrunner (10) / Running Man (10) / Shadow Warriors (10) / Sly Spy Secret Agent (30) / Startrash (10) / Test Drive 1. (10) / Tour de FRance (10) / Turrican (18) / Untouchables (15) / Vendetta (22) / World Games (10)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft, 4 kollekció: 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció: 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. Az utántöltés programok egyenként is rendelhetők 100,- Ft/db. áron, + 200,- Ft kazetta és postaköltség. 1 kazettán 60 perc felel. Ft. 4 db. utántöltés program + kazetta és portó: 600,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvetélt postázjuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

Az itt látható kollekciók és az utántöltés programok megrendelhető a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a 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 (vastagított 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 közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek!
Legelőcsőben tülem. Bélyeges borítékért listát küld: **Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440**

- Szuper C64 programok 3M-es lemezen! Leírassal! 20,- Ft-os bélyeggel színvonalas listát küldök. **Boros Attila**, Hajdúszoboszló, Hősök tere 21. 4200
- C64 kazettára keresem a következő programokat: Fighter Bomber, Pirates, Dragon-wars, King's Bounty, Neuromancer, Stealth Fighter, Street Rod, Carmen Sandiego, Iron Lord, Sunny Shine, Dizzy 1-2-3, Stormbringer, Spellbound, Heatseeker, Times of Lore, Alvilág Ura. **Balázs Zsolt**, Bázakertlye, Dózsa Gy. út 19. 8887
- Mindenféle C64 programot cserélek lemezen és kazettán (u.t.). Minden levélre válaszolok. Címem: **Rákos Csaba**, Hajdúszoboszló, Hunyadi I. krt. 14. 4220
- C64-es programok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Precíz, gyors lebonyolítással. **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u. 14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103.
- C64! Programeladás kazettán! Válaszborítékért listát! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze Tamás utca 1. 8000. Tel.: (06-22) 313-752

- Ha megvan neked a Micro- sorozat valamelyik része (-Bass, -Rythm, -Disco, -Rock, -Tuned, -Latin), vagy valamilyen más zene-szerkesztő (esetleg beszélőprogram!!!), írjál azonnal, nem jársz rosszul. **Tomcsék Kristóf**, Szentendre, Vasvári Pál út 15/A. 2000
- C64-re kazettás játégramok eladása, olcsón! **Husztli Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800
- C64-re játégramok eladók! Válaszborítékért listát! Cím: **Büki Zoltán**, Kőrmend, Nemes L.u. 9. 9900, vagy **Hajnal László**, Kőrmend, Bartók t.p. 15. 9900
- C64-re lemezen 5000 szuper program eladó 65,- Ft/db. áron. **Gold Software**, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204
- 64-es sporttársak! Kaptam karácsonyra egy alapgépet magnóval. Sajnos programom és pénzem kevés. Segítsetek! Ügyességi-, logikai-, sport-, oktatóprogramokat, szakirodalmat, leírásokat keresek. Természetesen kazettát küldök, postaköltségét álom. **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031
- C64-es, Plus/4, C16 szuperprogramok olcsón eladók kazettán és lemezen. Irjatok! **Bende Ferenc**, Pépa, Attila u. 5/B. 8500
- Veszek: Időregész 2, Alvilág ura, Gálya, Bosszú (lehetőleg eredeti verzió), és egyéb szöveges magyar nyelvű kalandjátékokat. Cím: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy u. 27. 7400

- Yo! C64 programok cseréje, eladása. SWAP CONTACT! **Rapper/Tanos Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —
- 676-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatok! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u. 19. 8749
- C64-es sikerprogramok kazettán és lemezen eladók. Olcsóság, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinél válaszolok! **Bende Ferenc**, Pépa, Attila u. 5/B. 8500
- Ha C64 program kell, akkor SU-VI-Soft! Bennünk nem csalsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113
- Játékoskedvelők! Szeretném a Flintstone családot, a Double Dragon-t C64-re kazettára. Esetleg a Super Mario is jöhet. Cserélt tudok ajánlani a Rambo Part II. és a Cobra-ból. Ha a Super Mario-t is meg tudnátok küldeni, akkor a Nightbreed-et is belevesszem a listába. **Marton Sándor**, Debrecen, Borbórtér 8. IX/65.
- C64-re, lemeze programok: Elvira II., Chuck Rock eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J. út 52. 3881

C64-es kazettás programok eladók!
Válaszborítékért lista. Hanák László, Kiskunhalas, Alsóőregszőlők 13. 6400

- Eladó: C64/II., 1541/II. meghajtó; magnó; 1802 színes monitor; 16 kazettánál is 100 lemeznyi program. Cim: **Gazda Zoltán**, Kaszovár, Kunffy u. 27. 7400
- Eladó 1541/II.-es floppy (másként éves) 12.000,- Ft-ért! Ugyanitt 230 db. lemez játékokkal 60,- Ft/db. áron. Egyben 12.000,- ért! **Gellér Miklós**, Győr, Napos u. 11. 9011
- Eladó 1 éves Commodore 64/II. + magnó + gyorstöltő cartridge + reset + fejbeállító + joystick + 25 kazetta + szakkönyvek 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Lemez tele játékokkal 60,- Ft/db. **Daneluszi Zsolt**, Nyiregyháza, Rajk László u. 38. 4400
- C64/II. + floppy + PHILIPS monitor fény-szűrővel + 2 joystick (egyik mikrokapcsolós) + 2 lemeztartó + 120 darab programos, 40 darab ures lemez + irodalom eladó. Irányár: 39.000,- Ft. **Korcsg Miklós**, Tel.: Bp. 131-30-11.
- Eladó: C64 + 1541 floppy + SEIKOSHA NLQ printer magyar ékezetes EPROM-mal + 3 joystick + 50 lemez játékokkal + gép-könyvek + szakkönyvek. Egyben csak 28.000,- Ft! Érdeklődni: **dr. Miskolczi László**, Tel.: Bp. 138-5269.
- Eladó egy 1541/II. floppy + dupla magnó + cartridge + 80 lemez + kazetták + kazettatartó + lemezlyukasztó + könyvek + 2 joy = 17.000,- Ft-ért, valamint egy Commodore monochrome monitor = 18.000,- Ft-ért. Cim: **Barath Almos**, Vásárosnamény-ll., Bem u. 6. 4803
- C64-es bővítőkátyák (FASTLOAD, DATASET, SUPERMASOLKÓ, FINAL II), Érdeklődni lehet: **Gitta István**, Miskolc, Jánosfi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + magnó + kazetták (gyáriak is) + lemezek + újságok + szakkönyvek + 2 joy. Érdeklődni: **Bori Imre**, Tiszaujáró, Órosi út 46. 3580. Tel.: (06-49) 45-970.
- Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, akkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül olvasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.
- Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3 + 7.900,- Ft-ért, mem-bővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, átkapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.
- Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a választ, kérlek írd nekem, azonnal válaszlok. Feltétlenül olvasd el még egyszer az előbbiek! Erdemes! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.
- Eladó egy kifogástalan állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy + Profex DR 1000 Dataset + 100 lemez szuper programokkal (játék + leírás és erős felhasználói állomány) + 2 mikrokapcsolós joystick (egyik egy Quickshot Professional Competition) + audiokábel + tisztítólemez + szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft (alkut kedvelőknek 27.500,- Ft) Cim: **Tóth Roland**, Szeged, Vértói út 3. 6724 (este 6 és fél 8 között tel.: (06-62) 489-618)
- Eladó: C64/II, 1541/II. drive, magnó, 10 db. mikrokapcsolós joystick, 80 db. lemez, 6 db. kazetta mindössze 20.000,- Ft-ért. Címem: **Szirtes Krisztián**, Budapest, Fialdó u. 10/A. 1026
- 1 Commodore 64-es alapgép, egy 1541/II-es floppy, 2 Noris magnó, 2 joystick, 100-as lemeztartó, 85 db. lemez, 21 db. 576 KByte eladó. Irányár: 22.000,- Ft. Cim: **Szabó Balázs**, Kaszovár, Kinizsi t. 34. 7400
- C64 + extrák: igényesnek (i.á.: 50 e Ft), Prgs! **Pásztor Miklós**, Tapolca, Simon I. u. 15. 8300

● Eladó 1 éves C64 + magnó + 2 joy (1 micro) + színes TV + 40 db. kazetta új játékokkal. Irányár: 27.000,- Ft. **Kabozai Attila**, Szigethalom, Dobó I. u. 9. 2315

● Eladó C64-es + 1541 floppy + MEMOREX 2178 zöld monitor + kb. 100 diszk játékokkal + Action Mk. 7.0 + Atomic Power cartridge: 30.000,- Ft-ért. Címem: **Bejó Agoston**, Budapest, XI. Bartók Béla út 48. 1111. Tel.: 1862-440.

● Eladó: C64/II. + magnó + 21 kazetta + 2 joy + 34 lemez. Áránlatokat a következő címre kérek: **Végh Zoltán**, Fadd, Váci M. út 25. 7133. SÜRGÖS!!!

● Eladó egy C64 + 1541-es drive + 110 db. lemez + szakkönyvek csak egyben. Cim: **Kádár Zoltán**, Budapest, Bartók Béla u. 92-94. A/lph. V/38. 1113

● C64-höz bővítőkátyák 700-1600 Ft. Final Cartridge III, 3000 Ft,epromégető: 2100 Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertetők. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

● RENDKÍVÜL olcsón eladó C64, gyorstöltővel (lemezhez, kazettás monitorprg.), 1541/II. floppyval (4 hónapos), 40 db. lemezzel (3M, Sony), egy joystick-kel és egy joy-board-dal, szakkönyvekkel, 576 KByte leírásokkal csak 21.000,- Ft-ért. **Farkas Szabolcs**, Velence, Kinizsi 16. 2481. Tel.: (06-22) 386-411

● Olcsón eladó C64/II. + floppy + 1351 egér + 2 joystick + 50 m'rk's lemez + szakirodalom. Irányár: 24.000,- Ft. **Mittveg Gábor**, Budapest, XVIII. Iker u. 6. 2/4. 1181. Érdeklődni: 18-20h között. Tel.: 128-84-83

● Eladó: C64 alapgép + floppy-meghajtó + 1 PHILIPS monokróm monitor + SP-180VC printer + néhány lemez (pont 11). Címem: **Tuskó Sándor**, Vác, Hatyú utca 51. III/8. 2600

● Eladó egy C64-es jó állapotban, magnóval, joystick-kel, könyvekkel, kazettákkal. Irányár: 11.000,- Ft. Érdeklődni: **Szabó Péter**, Vác, Galamb utca 4. 2600. Tel.: (06-27) 12-826

Amiga

- Yol Amiga programok cseréje, eladása. SWAP CONTACTI Rapper/Tanos Krisztián, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204 — ISCH CREW —
- Amigára magyar nyelvű nyomtatásban meg nem jelent szakkönyvek kaphatók! Hardware Reference Manual, DOS, Felhasználói kézikönyv. Cim: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

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

● Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor, 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer forint. Valamint 5.25" külső drive, video- és hangdízáló eladó. Cim: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

● Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

● Amiga programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Fereny György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 108B. Tel.: 1381-822.

● Eladnám, vagy elcserélném Amiga 500-at + 512 KByte bővítőt + 2-es Action Replay-t + az összes Amiga Magazin olcsón (a cseré IBM vagy kompatibilis PC-re). Cim: **Sas Sándor**, Szigahalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

3.5" lemezek. Kérésre ingyen a legújabb Amiga programokkal eladók. Kérésre listát küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri stg. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

● 3.5"-es külső drive (8.000,-), Amiga Action Replay Mk.II. (3.500,-), a kettő együtt csak 11.000,-), 0,5 MB bővítő (3.500,-) eladó. **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Zs. út 33. 3527. Tel.: (06-46) 345-369.

● AMIGA Tuning! Amiga hardver kiegészítők és egyéb Commodore alkatrészek! **DXO Inc.**, Budapest, II. Kuruc 8. 1021. Tel.: 1761-352.

● Amigasok! Alakulóban van egy budapesti amigás hálózat. Le kell törni a pénzért másolatát! A belépés ingyenes. Válaszboríték listát küldök. Lépj bel Nem bánod meg! **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u. 56. X/56. 1181

● Amigára programcsere, -eladás! Listát kérek, és küldök. Ugyanitt 130 lemez programokkal egyben eladó! **Hírdető**, 2700 Cegléd, Pf.: 229.

● Amiga 500 (1 MB, 1.3) 34.000,- Ft + winchester (52 MB, 16 bit-SCSI) 38.000,- Ft + gyári Action Replay Mk. II. cartridge 9.000,- Ft + TV-modul-tör, MIDI Interface, 120 lemez programokkal box-ban, szakkönyvek lehetöleg egyben eladók. A win-osin sok program van. Megegyezés telefonon: 1-839-763, **Papai Ákos** (1144 Bp, Fűredi utca 60-62)

● Eladó Amiga 500 (v1.3) egérrel, modulátorral, 20 db. lemezzel, joystick-kel. Érdeklődni lehet: **Vitéz Krisztián**, Monor, Kosuth L. u. 54. 2200

● Amiga programok másolása lemezenként 20,- Ft-ért. Ugyanitt 512 KByte bővítő + 512 KByte RAM alaplap bővítéshez eladó! **Györi Róbert** (TURBOSOFT), Gyöngyösházás, Alkotmány út 32. 3212

● Fantasztikus, de mégis igaz! Ha C64, vagy Amiga tulajdonos vagy, akkor ez téged biztosan érdekelni fog! Okvetlenül olvasd el a következő hirdetést! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

● Kérdés: Hol kapható C64 Action 2.900,- Ft-ért, Amiga Action 3 + 7.900,- Ft-ért, mem-bővítő (belső 2 MByte) 11.500,- Ft-ért, AT-bus 40MB Winchester 27.000,- Ft-ért, átkapcsolható Kickstart 2.05 5.300,- Ft-ért és néhány más hardware-kiegészítő is? Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

● Ha az előbbi kérdésre nem tudnád a választ, kérlek írd nekem, azonnal válaszlok. Feltétlenül olvasd el még egyszer az előbbiek! Erdemes! Címem: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679.

● Amigához keresek olyan vezetékét, ami a 64-es floppy-t összeköti a géppel, és Citizen 120D printerhez interface-t, ami amigához jó. Programcsere amigára. **Kis László**, Eger, Domonkos út 8. 3300

● Eladó Amiga 500 (1.3-as, 1 MB RAM — chip/fast + óra, bootselector, track-display) 40.000,- Ft-ért, 2 MB-os belső bővítő (oras) 12.000,- Ft-ért. Mercury 14"-os színes, színes monitor (videohoz is használható) + monitorfilter 25.000,- Ft-ért, Star LC-20 printer + 4 festékkazetta 18.000,- Ft-ért, 350 db. 3.5"-os DS/DD lemez (Sony, NoName vegyesen) programokkal 15.000,- Ft-ért. **Iff. Buliczka Ferenc**, Budapest, XIII. Károly utca 6. 1131. Tel.: 12-96-973.

● Szívnvalas AMIGA swap. DEMO is!!!!!!! **Jaby/ABSOLUTE** — Miskolc, Szabadságharc u. 4. 3529

● ELADÓ egy Amiga 500, 512 KB bővítővel, modulátorral, joystickkel, 100 lemezzel, programokkal, lemeztartó dobozzal, egéppel, könyvekkel. Irányár: 45.000,- Ft. Érdeklődni levélben: **Garamszegi László**, Sellye, Mátyás király u. 55. 7960

● 100 %-os színes CGA emuláció biztosító IBM PC emulátor program Amigára kapható! 1992. december! Ár: 1.500,- Ft (utánvételrel) Cim: 1384 Budapest-62, Pf.: 768.

● Amiga 500, bővítő, TV modulátor, külső drive, programok, joystick eladó. Címem: **Barta Tamás**, Budapest, II. Muraközi út 3. 1025

● Eladó 1 MB-os Amiga, külső drive, 1084S színes monitor, MPS-1250 printer, 170 lemez játékokkal, felhasználókkal, 2 joystick, mouse, szakirodalom. Egyben 85.000,- Ft (alkudni lehet). Cím: **Pethe Zsolt**, Veszprém, József A. u. 24. 8200. Tel.: (06-80) 20-772.

● Amiga programok a legolcsóbban! **Jancsó Ákos**, Budapest, XII. Arató u. 29. 1121. Tel.: 1656-534

● 4 MB-ig bővíthető, 1.5 MB-ig kiépített RAM-bővítő — Amiga 500 számítógéphez — eladó, vagy más műszaki cikkre, esetleg manager calculatorra cserélhető. **Major Nándor**, Csorna, Kossuth u. 58/C. 9300. 9300. Tel.: Csorna 64 (munkahelyi)

● YO! Amiga programok cseréje, eladás! SWAP Contact! Az ISCH-CREW-nál **Rapper/Tanos Krisztián**, Budapest, XX. Kossuth Lajos út 36. V/59. 1204

● Amiga 500 (1 MB) + Modulátor + 100 lemez programokkal + szakkönyvek + újságok eladói! Ára: 38.000,- Ft. **Bagota Gábor**, Bp. Tel.: 1685-602

● Amiga programokat cserélek, valamint Amiga 500-hoz Mk-III. cartridge és Kickstart átkapcsoló eladói. **Járfey Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

PC

● IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

● IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.

● IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladók. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

● PC-re cserélném Amiga 500 + bővítő + 2-es Action Replay + lemez-ek-et. A cseréje, ha kell, rálizetek. Cím: **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi u. 105. 3377

● IBM PC-re kapható 1992. decemberben megjelent legjobb demokészítő program. Ára: 900,- Ft (utánvetellel). Cím: 1384 Budapest-62. Pf.: 768.

● Egy tökéletes megoldás! Hogyan tartuk a gépünket programokkal tele! In!!! Minden táfából a legcsoobb stufok (játék + felhasználói). Főleg RPG-k (SSI) és stratégiák (Microprose) érdekelnek. Főleg cserélek, de adok és veszek is. Válaszboríték + lista jó, ha van! Cím: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u. 20. 9030

● Keresek PC-s klubokat Budapesten, ezenkívül várom azoknak a jelentkezését, akiknek sok német nyelvű programjuk van. **Szabó Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144

● Sürgősen eladó egy db. DTK mono VGA monitor. Irányár: 10.000,- Ft. Érdeklődni az alábbi címen, illetve telefonszámon lehet: **Gérol Imre**, Szeged, Lengyel u. 4/A. 6721. Tel.: (06-62) 325-568 este 5 óráig.

● Eladó: 386DX25-es alaplap 12.000,- Ft-ért, 40 MB-os winchester 80 MB-ra duplázva, szuper programokkal 22.000,- Ft-ért, mindkettő garanciális. Továbbá 3.5"-os originál japán diszkek üresen, vagy Amiga programokkal: 55/65 Ft. Érdeklődni a délutáni, esti órákban: **Romelsz Gábor**, Pécs, Tel.: (06-72) 22-349

● Eladó 386-os DX-es alaplap 2 MByte memóriával 15.000,- Ft-ért, 5 1/4"-os márkás HD-s lemezek IBM programokkal 100,- Ft/db-ért. Cím: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P. u. 37. 6000

● PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft. epromméretű 7500 Ft eladók. Válaszborítékért részletek ismertető. **Mikroklub**, Várpalota, Pf.: 65. 8100

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

● Szeretnél egy minőségi egeret? 4 hónapos háromgombos eger — 8 csatorna, 250-1250-ig programozható dpil Microsoft Mouse system kompatibilis + software + leírás + NAGY egérpad = 5.000,- Ft. **Iff. Péterfalvy Tamás**, Budapest, XXI. Damjanich J. u. 127. 1213. Tel.: 276-07-08.

● IBM XT/AT programok olcsón eladók. 500 MB-nyi program. Hárz László, 1133 Budapest, Dráva u. 11. 1732-008.

● IBM PC prg-k cseréje. Listát küldj, de válaszboríték nem kell. Több, mint 300 MB! **ZÉ/STN**, Sopron, Fehér D. 15. 9400. Tel.: (06-99) 32-610, ill. **Zorró/STN**, Miskolc, Vasverő 57. 3535

● IBM XT, AT programokat cserélek. **Járfey Lajos**, Bp. tel.: 1658-027

● Sürgősen eladó egy alig használt IBM AT-286, VGA monitor, 40 MB winchester, 1.2 FDD, 101 gombos billentyűzet. Irányár: 55.000,- Ft. Cím: **Szűcs Zoltán**, Nagyvársány, Rákóczi út 17. 4812

● IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. **Völgyesi István**, Budapest, XIII. Tomori u. 21. VIII/48. 1138. Tel.: 1406-126

● IBM PC/XT eladói. Irányár: 30.000,- Ft. (Epson 80 printer, PHILIPS monochrome monitor) **Léhócz István**, Kiskunhalas, Páfrány u. 6. 6400

● Hello! Ha szeretsz játszani, akkor kell legalább egy 386/25 MHz-es gép. Nálam pont eladó egy ilyen alaplap (Fuyu, 0 MB RAM) 10.000,- Ft-ért. Megéri! Cím: **Hartmann Péter**, Budapest, II. Felsőözlémmi út 54. 1025

Plusi és társai

● Ha Plusi program kell, akkor SU-IV-Soft! Bennünk nem csaldószl! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D. u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

● Sziasztok Plusisok! Nagy üzletet ajánlok valamennyitöknek! Ha adsz 19.000,- Ft-ot és a gépedet teljes felszereléssel, akkor én neked adom a C64-emet floppyval, lemezekkel, RESET-tel, joy-jal. **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.

● Eladó egy Commodore Plus/4-es gép, 1541/II. floppy, magnó, 2 db. joystick, 15 kassetta tele programokkal, pár lemez legújabb programokkal, porvédő. Ár: 21.000,- Ft. **Hajdú Attila**, Budakalás, Mátyva u.3. 2011

● Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/'92-esek. Hatalmas választék. Lemezen, kassettn. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100

● Plus/4, C16, C64-es szuperprogramok olcsón eladók kassettn és lemezen. Irjátok! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

● Itt Kádár Adrienn! Plusimat leporoltam, élek. Összite elnézést mindenkitől, akinek kassetttal, egyébbel tartozom. Irjátok! Másfél évesnél frissebb ügyességi, logikai, sport-, oktatóprogramokat keresek kassettra. **Kádár Adrienn**, Debrecen, István út 35. III/10. 4031

● Használt C+4 eladói, hozzá magnó, kb. 500 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft és eladó C64 magnó, több, mint 1000 játék, 5000 Ft-ért. Kettő együtt 12.500,-. Név: **Kaulics Zoltán**, Budapest, II. Kelemen L.u. 7. 1026. Tel.: 1763-680

● Keresek 2 v. 3 bites hangdigitalizáló hardvert +4-re! Ja, és elcserélem +4-eseimet 64-re! **Forgacs Viktor (Cool'of)**, Eger, Veres Péter út 7. 3300

● Eladó C+4 + magnó + program + könyvek + újságok + joystick egyben kb. 17.000,- Ft körül. Érdeklődni: **Fazekas Róbert**, Gönyű, Kossuth L. 67. 9071. Tel.: (06-96) 53-143

Egyéb

● Szeretnél sok pénzhez jutni? Nincs más dolgod, mint egy válaszborítékot küldeni a címre: **Dömök Szabolcs**, Budaörs, Szivárvány u. 24. I/3. 2040. Ez nem humbug!!!

● Eladó 2 db. joystick, 1 db. magnó, floppy lemezek, 1 db. 2 kassettn magnó. Ár megegyezés szerint. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaujszántó, Arany J. út 52. 3881

● GAMESAVE CLUB indul márciusban! Válaszborítékért tájékoztató! **GAMESAVE CLUB**, Nagykanizsa, 8800

● Eladó! Enterprise 128 + magnó + 1 MB bővítő + BUSZ kártya + Exdos + 720 K-s floppy + Speakeasy + joy illesztő + joy + 80 lemez programokkal + Disk Box + Epromok + 60 kassetta programokkal + 30 db. gyári kassetta + Grátis 5 kg-nyi szakirodalom, újság. Egyben 48.000,- ft, vagy külön-külön is! Alkudni lehet! **Kummer Miklós**, Szombathely, Szt. Imre herceg út 95. 9700. Tel.: (06-94) 23-274 (6 óra után)

● Nem mindennapi lehetőség! Nagyon olcsó, de még működő alapgépre lenne szükségünk! Tartozékok nem feltétlenül kellene. Az alábbi típusok jöhettek számba: ABC-80, Apple II, Atari XL, BBC, Commodore VC-20, C-116; Primo, Sinclair ZX-80/ZX-81, ZX-Spectrum 48K. Kérjük vedd komolyan ezt a hirdetést, és ha van ilyen géped eladói, írd! **KÉPES FIVÉREK**, 1464 Budapest, Pf. 1407.

Hardware adok-veszek! Keresel, vagy eladni akarsz! Válaszborítékért tájékoztató! **Vida István**, Kaposvár, Zarányi ltp. 8. 7400. (06-82) 13-118.

● Az LSI 1001/3 részében volt egy SCREENLOADER segédprogram, amivel azt Art Studio V1.1-egy rajzolt képeket lehet betölteni. Ez az 1.2B verzióval nem nagyon akart működni. Kérem, aki tud ilyet írni, vagy van ilyen neki, az küldje el a programlistáját (BASIC). **Benkő Csaba**, Veszprém, Szófia u. 8. 8200

● Jó állapotban lévő fél éves CASIO SA 20-as szintetizátor, 28 db. C64-es lemez, 2 joy eladói **Sarközi Zoltán**, Pusztaföldvár, Rákóczi út 148. 5919

● ATARI játékok és felhasználói programok eladók 120,- Ft/disk. Felblyegzett válaszborítékért listát küldök. **Ficsor Zoltán**, Szeged, Pf.: 1060, 6701.

Public Domain (nem copy-rightos) Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diszkek, lemezes újságok, videodemok(!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők.

SCOOPEX

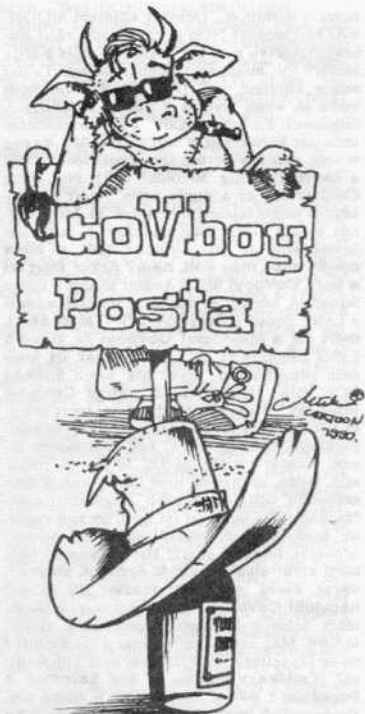
Letét 103.

Pf.: 701. 1399

Budapest

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges 1 db. 3.5"-os lemez, felblyegzett válaszboríték.

Tegnapelőtt tuska december 29.-e, tegnap tuska december 30.-a, Matuska Szilveszter... azután hipp-hop, meg egy kis hukk és máris az V. évfolyamat döngtet a CoV. A Szilveszter nálam is megtette jótékony hatását. A HQ még az év végén új helyre költözött, hát gondolhatjátok... Egy ilyen költözési némi takarítással is jár! No nem kell örülni, azért olyan mélyre még nem sülydtem, hogy ronggyal a kezemben adjam elő a négykézlábmászás világrekordját, az én feladatom az volt, hogy időben elmenekültem a polcokról a hengeres keresztmetszetű, folyékony halmazállapotú közeget tartalmazó tárgyakat. Így történt, hogy egy "KIWI LIKOR" feliratú butykos egy negatív töltés következtében kicsusszant a kezeim közül, én meg egyensúlyom elvesztése miatt orral buktam a földön megelében „eredménybe”. Meg is jegyezte 1.75, hogy neki tetszik a zöld szám. Egyéb karesemény nem történt, csak azt tudnám, már meglint hová tűntek a levelek? Ilyenkor, új év kezdetén divatos szokás, hogy mindenki kérdékel az előző évet. Úgy döntöttem, kronológiai sorrendben felvitlantom az előző év legfontosabb eseményeit: 1992. január — Egy ugyanilyen bevezetőn kellett töröm a fejemet, közben leejtettem egy kupicát, és rájöttem hogy a fevesem igaz; 1992. február — 1 hónapos lustálkodás után sikerült a nyomdába érni az év első CoV kéziratával. Igyekezetemben nagyot landoltam egy pocsolya közepén, és úgy néztem ki, mint egy szesember. Meg is jegyezték a járőrelők, hogy ennek a szene sem áll jól. Ez volt a hónap bukása; 1992. március — Megindult a levidőmping, ugyanakkor egyre nagyobb pangás a C64 software piacon. Még mindig jobb a Pangás, mint a Stangás; 1992. április — Megjött a jó idő kimentem a Dunaparttra, Pesten CoVboyné, vele szemben meg a Budai vár, csak várjanak; 1992. május — Háromasom volt a tótón, járattan voltam a német ligában, ezután csak RAMA-t vettem. Egy véletlen baleset folytán elmondhattam, hogy: RAMA-s csizmát visel a CoVboyné; 1992. június — Itt a nyár, én meg bent rohadok a HQ-n, ráadásul valami barom összetöri a kocsim elejét. Nem hagyott betélapot, na vajon mé' nem? A hónap „Arany”-köpése: „Egnek a napmelegítő a kopár szik szélsőségesek”; 1992. július — Végre egy kis pihl, Pesten szmög és magóg fia lettem én; 1992. augusztus — A változatosság kedvéért: „Vár rám Amerika vagy a Balaton...”, de mindig az utóbbinál kötök ki (A'la Piratezt!); 1992. szeptember — Másfél tonna levél ömlik rám, leszavaznak a HQ-n, én meg bánatomat egy hosszúnakunak mesélem el; 1992. október — Elvonul a vihar, 3 kuka megtelik borítékokkal, egyre több üveget hoz Jenő; 1992. november — Kisznevem az utolsó postát, sorrakerülnek a maradék levelek is, a villanyzámla a duplájára nő, én meg még mindig térfi vagyok; 1992. december — Getto leszorért, a HQ elköltözött, 16 db. PUF kazettát kaptam, Andersen meghalt, Hóhéhenke kiállt a sarokra, a Hét Hőgpapa elment munkaszolgálatra, úgyhogy mese nincs, högyeim és uraim, mai is mint minden CoV-ban, majdnem havonta, a nyilvánosság kizárásával a színpadra lép... ja és majdnem elfelejttem: „Ez a műsor nem jött volna létre, ha nincs tizenkét ezer olvasónk!” (Lehet tapsolni!)



Megalevél 1993/1.

CoVboy: Voltam olyan lökött, hogy megfogadtam, idén először is annak választok, akitől az első sört kapom. Amikor beöntötték a postát, kínos aprólékosággal válogattam ki az 1 üveg méreténél nagyobb dobozokat, és hangulatom máris a tetőfokára hágott, amikor egy Tokaji Borpirátat dobóztok végre kicsusszant egy üveg életemtől nedű. A meglepetés csak ezután következett, a küldemény a jó öreg HANCU mestertől származott, és ómtósága nem volt rest megalevelni is mellékelni a söröcske mellé. Nem tehetem mást, mivel súlyos lelkiismeretfurdalás gyötört volna, ha fogadalmamnak nem teszek eleget. Úgyhogy akkor vágnék is bele:

Csá néked, tehenc pásztor! Na mi a pia? Mindegy! (Hájrá magyarok!) Sőt: Kar a karé/Láb a lábé/Láb a karé/Karalábé. Há-há. Rám ismersz? Yeeceaaaah! Elképzelek, ahogy ülsz a Nagy Magyar Depresszió közepén. (Presszóz akartál mondani?) CoVboy) a CoV HQ sarkában, a levelelgyek tetején, a búrdát fogod és csak-bang-bang, így ver a szíved, húzod az ígát, és nyízdod a Zsigát, úgy alá gyaláz a láz, de gond egy szál se, everybody broom-broom, Zúg a Volga, khm. Boos. Rapulók buli volt itten Vác City-ben, és ez a négyzetre emelte az agyamban dúló mentál downbuilding mértékét (Milyen szabatos vagy! CoVboy). Terjünk a trágya... a trágya. Baljósan indult a keddi nap. Nulladikon beirtak hiányzóknak, pedig alig késtem (negyedórát). (A CoV HQ-n onnyit már ki le rúgnának! CoVboy) Valami álnok takarítóno le-törölte a padoarórl a LITTLE RABBIT fedőnevű egyrovallu folytatott levelezéseimet. A tesziárának átázott FAVAGÓK FC BÓRRÚG-GYÜLEKEZET vs. MINK SPEEDBALL CLUB meccsen harmadfokú égési sérülése-

ket szereztem, akkorát estem pófára egy bodicsék következtében. Matekon kihívtak felelni, törin nem tudtam elaludni. Fizikán el tudtam volna, de nem hagyták. A menzán a túlbuzgó felügyelő tanár kiszúrja, amint hanyag eleganciával továbbítom a sőtartót a haverom leve-sché. Hazafelé minden ELITE-boyok kedvenc újságosnéjje majdnem a fejemhez vág valami súlyos tárgyat, mikor a Biborhold után érdeklődöm (tényleg, Te már hallottál róla?). (Na ja, már ki is olvastam! CoVboy) A néni egyébként leginkább egy Carrier Crawler-re hasonlít és igen gyncéjk az idegei. A mltkor is rendőrt akar hívni, amikor vagy öten egymás után megkérdeztük tőle, hogy „CoV van? Na és CoV van már? És érkezett már CoV? Akkor egy CoV-ot kérek... a inkább kettőt... ja és még egy CoV-ot is... Jé, nincs is nálam pénz... félre tessék nekem tenni?” (Ahá, most lebuktál. Ezért kapunk vissza remítendát, mert ilyen egyorruk felületeket, azután meg elfelejtenek érte menni! CoVboy) Na, végre hazaérek... kiderül, hogy nincs nálam a kulcsom. Benézek a postalá-dá-ba... és ott diszeleg egy CoV Ékyónyi! Puff!! Kész, ennyi, kóma, letargia, depresszió... (Ugye, mondtam, hogy jobb lett volna a presszó! CoVboy) Azután megtekintem közelebbről. Az újhullámos, posztmodern, konstruktivista, szecessziós tehén az elején, hát az egyenesen COOOOOL! Az orosz nyelv felirat a gerincén (mármint a könyv és nem a tehén gerincén) az COOOOL! a négyzetem! A Pirates, meg a Fairy Tears leírás az baromi jó, a többi elmegy szódával, kivéve a Pools of Darkness-t. Ebből nyolc kilométerről látni, hogy mennyire nem érteket az AD&D-hez. Már az EOB leírásban is nagy marhaságokat írkatáltak, de itt! Később felsorolok néhányat a „felreinformációk”-ból. Azt hiszem jó lenne, ha közelebbről is szemügyre vennétek egy Player's Handbook és egy Dungeon Master's Guide című papírhalmazt! (Ezt meg miért?

Halmazati büntetésékné? CoVboy) Na, azután jön a Tök&Mák rovat. Háááát, valamiké azt mondtátok, hogy Ti olyan leírásokat adtok le, amire tényleg szüksége van egy átlag egyorruknak. Tehát olyan játékok leírásait, amire szükség van leírásra, amiben van „leír-nivaló”. Hát, nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem baromira nincs szükség leírásra olyan játékokhoz, mint pl. az Eskimo Games, Godfather, Hollywood Poker, hogy csak egy párat mondjak (a szerzőktől SORRY, de ez a véleményem). Plusi sarok, First-Ass-Night: No Comment, Demológia: COOOOL, Cartridges, User prgs, Prgtech: engem spec. nem érdekel, de mást biztos igen.

Na, mire a Yearbook-ot átfutottam, kezdődött a DUNGEON (ugyanis magyarul AD&D-zés folyik itten kedd delutánonként). Aztán gyorsan másnap lett, fél egyre sikerült mindenkit kirúgnom a házból. Nálam maradt viszont egy Monstrous Compendium Vol #8, aztán mire azt átnézem, teljesen elámosodtam és már a TV-maci is telekűdt, így a CoV Yearbook-ot másnapra (aznapra) halasztotam. Ez aztán teljesen meg is ártott az egészségemnek, totál beteg lettem tőle, így a csütörtöki school-ba menést inkább mellőztem. (Csütörtök egyébként kellemetlen nap, három magyarórával (meg 5 egyéssel), de kötelező olvasmányokban kb. 3000 oldalal el vagyok maradva, ráadásul big sz**atás lett beférve, ami hallatlanul elősegítette az egészségi állapotom romlását). Nna, fél 11 körül felébredek, magamba döntök némi reggelit, aztán elbattyogok meglesni a postát. És puff-kóma sítb... ott vgyorog rám a CoV legírsebb, dupla, jubileumi különkiadása! Na, jó hogy nem mentem school-ba, teljesen elázott volna itt a lábában (ugyanis zuhogott az eső). Na, de aztán, mikor belekukkantottam... hát teljesen elerénykenyultem... Má' megint nyertem egy doboz lemezt (egyébként igazán kélthetnétek HD-st is!). Aztán egy pár oldal múlva közö-

mindket, rendelkezik a szükséges ajadalmakkal (intelligencia, humor, hűlyeség, vonzerő stb.), a 12+7 pontnak megfelelően viselkedik és kiállja a PRÓBÁT! Ez mondjuk elég kevés egyorrúnak sikerült még, de nem kell feladni a reményt! (egy ELITE-boy sohasem adja fel a reményt!). Van néhány élő példa az ELITE-boys@00** klubtagságra, itt van pl. BOGY0, vagy CSUK, a meg MÍHALY és persze a BILL (a galaktikus hős), és SZKAN- DER GRAUN (a kétféle járó pestis). És vannak persze tiszteletbeli tagok is, pl. TÓDI a „Gumimacik”-ból, meg „Larry” (Larry Laffer), a meg MR.BEAN, és ha jól emlékszem, egyszer felvettünk egy CoVboy nevű illetőt is, de ha erre a levélre sem válaszol, úgy kirügünk, mint a macskát szá*** hm. szabadra. (Huh! Köszí fiúk a bizalmat, a tagdíjat majd küldöm, de álljunk csak meg egy szóra. A macskát hogy rúgják ki szabadságra? Ez valami titkosírás? Majd gondolkodik rajta — CoVboy) Téma befejezve! Te CoVboy! Mit szólnál hozzá, ha ezt a pezsgőküldözgetős módszert általánosan egy Hólabda típusú akcióvá? Én például válogatom, hogy ha felvesznek a főiskolára (Kac-kac! Ekkora baromra nincs szüksége a hazai felsőoktatásnak! CoVboy), küldök mondjuk két üveg pezsgőt Zitanak Bokod City-be (persze ehhez az kell, hogy megadd nekem a címét, és ne állj elő ilyen dumákkal, hogy: „küldd el nekem és majd én átadom neki...”), (Zita! Mit szólnál hozzá? Sudár, de rék tűh, fehér papíron, ezt a pártit én nem hagyom ki! CoVboy) Aztán a következő szerencsés majd nekem küld, ... és így tovább (a címet tudod). (Valahogy nincs kedvem új pilotjáték elindítására. Na persze, ha a 2 úvegéből 1 mindig nálam marad, akkor átértekelhetjük a dolgot... CoVboy)

Hopp! Sztorik, viccek, poénok, főszerepben a főszereplő: TE!

#1: CoVboy-né kimegy a sötétbe. Nekimegy a petrencésrúdnak. Szóveg: — Te vagy az CoVboy? (Boocs, kicsit durva volt!)

#2: CoVboy Ladájában megszólal az autórádió: — Figyelem, felhívjuk az autósok figyelmét, hogy egy órult a Nagykörúton a forgalommal szemben halad! — Erre CoVboy felmordul: — Még hogy egy! Mind!

#3: CoVboy alszik a CoV HQ egyik homályos sarkában. Odamegy 0,75 és elkezdi ébresztgetni: — Ébredj fel CoVboy! Elfelejtett bevenni az altatódat!

#4: Hajnal kettőkor csörög a telefon a kocsmárosnál. CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Zezért ébresztett fel! Reggel 8-kor! (Icsapja a kagylót) Ot perc múlva újabb csörög: CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Reggel 8-kor! Hagyjon már aludni! (Icsapja) Két perc múlva újra... CoVboy: Mikor nyit a kocsmá? Kocsmáros: Idefigyeljen, már megmondtam, hogy reppel 8-kor! Ha magának olyan sürgős, megígérem, hogy reggel magát engedem be legelőször! CoVboy: A Francia, de én nem bemeni akarok, hanem ki...)

#5: CoVboy egy áruház ruházati osztályán már negyedrőjára bálul egy lérfing dobozára. Odamegy egy eladó: — Segíthetek? — Nézzé, erre a dobozra az van írva, hogy F.ing. Ezt értem, de hogy a halálba tették bele?

#6: CoVboy és CoVboy-né legeltetik a tehénkéket a réten. Egyszer csak látják, hogy CoVboy-né egyik bikája és CoVboy egyik tehené éppen hím... utód létrehozásán fáradoznak. CoVboyban beindul a fantázia. CoVboy: Te CoVboy-né, mit szólnál hozzá, ha most úgy csinálnánk mint az a bika ottan azzal a tehénnel? CoVboy-né: Részemről

semmi akadály. Végül is tiéd az a tehén... (Boos!)

#7: Ez nagyon nem kapcsolódik a témához, de jó ön. Hogy mondják angolul, hogy a vizelő kártyázik? Megoldás: Waterloo Bridge.

#8: A földönkívüli bemegy a CoV HQ-ra. Elkezd dumálni: — Ailalamdianaterdommocoai#2!\$123 bip-bip-bip CoV '93-as évszlyam. Erre CoVboy: — Mi a francia akvácso előfizetés?

#9: Miért zúrt CoVboy kukoricát a WC-be? (Etet a toalet-kacsát)

(CoVboy: Ezek után nem hagyhatom ki kedvenc mondatom: Miért nem tud HANCU a lánchídon kerékpározni? Mert nincs rajta pedál... HA-HA)

Van még itt egy csomó hely. Na mindegy. Greetings to: CoVboy, CoVboy-né, Egy, Nulla-hevenőt, Getto, tehenc, legyek, sörösüvegek, dobozok, és még sokan mások. Kíváncok: happy ooyavét (gy.k. BOOYAKE), karácsonyt, mikulást, húsvétot, április+május elsejét, születési névnapot, valamint azt is, amit te kívánsz nekem...

Ez a levél létrejött volna akkor is, ha nincs a KONTRAX. (Hm. Már megint lopják a designt — CoVboy)

Na! Már én is kezdem unni (gondolom ezzel nem vagyok egyedül). Ja, még nem is mondtam, ha már ti nem reklámozatok a CoV-ot, majd megteszem én. No de furmányos módon: írtam a Friderikusznak, hogy hívja meg a showjába a CoVboyt (ezt megcsinálné az egész ország — CoVboy). A Grétsy László műsorába beajánlottam a CoV-ot, mint a magyar nyelv hagyományainak ápolásában élőszóú sajtótermék (YIKKES!). A Rózsa Gyuri Leglegleg műsorába benyomtam CoVboyt, mint az ország legnagyobb levelezőjét. Ja, és a Falutvének is bemutatam az ország egyetlen tehénészeti magazinját. Ez persze nem igaz, de tényleg gondolkoztam rajta, hogy írök ide-oda-meg oda. (Egyszer már TV-k ezrei mondták fel a szöveget, amikor aurám körvonalai simogatták a kepcskéket. A jogdíjat meg a GELKA vette fel. Abból a felvételből 1 is elég volt — CoVboy)

H-LIN, avagy HANCU the Light in the Night from ELITE-boys@00**, vagis Hanula Zsolt, Vác City

CoVboy: Anyám! Mondhatnám erre a műalkotásra. Elárulom, hogy a levének természetesén még mindig nem volt vége. Az 1. sz. melléklet oldalakon keresztül azzal foglalkozik, hogy mennyire nem értünk az AD&D-hez, és jó lenne ha végre előválnánk egy PLAYERS HANDBOOK-ot, meg ilyesmi, ugyanakkor pontrólpontra felsorolja a POD leírásban talált hiányosságokat. Ezt már továbbítottuk HÁPI mesternek, ha van valami zúr, az az ő lelken szárad. Aztán volt itt még egy kérdőív, pontosabban egy CoV TESZT EGYORRUAKNAK. Terjedelménél fogva ezt áttranzponáltuk a következő CoVboy Postáiba. Ennek az volt a legfőbb oka, hogy én még nem teszteltem le magam, és bázis nélkül nem lehet egy ilyen teszt közzétenni. Ugyanakkor máris bizonyosságot szerezhetetek arról, hogy a következő számban sem menekültek meg HANCU mester karmai közül. Erről viszont már nem én tehetek.

Mikrolevél 1993/1.

Kedves CoV + további személyek!
Csá!
U.i.: Ez egy tiszta jó levél! Semmi sem jutott az eszembe!

Hardy alias HEGEDŰS GABOR, Pécs
CoVboy: Mondd, nem képviselő vagy választott? Jó óráberben dolgozatsz, hogy ezért a mondatért képes voltál a nagy Magyar Postát támogatni 17,- Ft-tal, legközelebb meg majd interpellálsz, hogy ma' megint emeltük az újság árát...

DEMÓKÁS

Hi CoVboy!
Ovabast a demo-k történetét, kedvet kaptam, és én is írtam egyt VGI+GAGAR MULTY V384. TSHARTBLEY mol GGI 1992. HSG OK TRALLOIB címmel. Először is bejelentkezik egy multiplexelt Bob és Bobek 4 Dimenzióban raszterezett vektorcolorizált 4HEI megszakítást használó ponttal a képernyő közepén, ami lassan átalakul egy 1x1 (11)-es spriteslőtt és megfordul mind az 152 tengelye körül (mindenki örül). Ekkor megjelenik a loading leírát (1024 szürkeárnyalatban), és alatta 4852 csatornás sztereó zene szól meg (Kralunatsov: Mátuská a zöldszínen nyitokkordjai). Ezek után 4-es szinkronszinttel multigavanzált vibráció megmetti meg a dohbártyákat és megjelenik John Travolta filézett vektorok formájában, amint egy 42 Gigabyte-os merevlemez formát egy Raytracingölt rugó futballistával. Később feltdnik McHammer, SledgelHammer valamint üssetek meg hammertek alias Last Enya. Ekkor felhangzanak a záróhangok (482 db, 54 gitár, 17 trombita, 1 virsi, valamint 50 liter dobozot tej (see ya)). A kép tetején megjelenik egy 45000 sprite-ot magába foglaló trójai Alai és 3 db. úkunokja, akiknek bit-planerenergistervölt mikroszapperból van a bokája. A kép elsőtűtt és felhangzik a taps (45 féle visszahangfefft). BRAVO, szép munka volt. A programhoz csupán 2 db. AMIGA 4000-es, egy Junoszty monitor, 1 db. 686-os IBM WC és 9 db. HI-Fi torony szükséges. PATTANTYUS GERGELY, Budapest

CoVboy: Először azt hittem, hogy az óév mámorában hibnálták, és miután felb-reddem, ez volt az első levél, ami a kezem ügyébe akadt. Aztán végigsiklott agyamon a felismerés, de hát ez lehetetlen, hiszen akkor azóta nem volt CoVboy posta? Vagy a T. levélről esett át egy kalandos időutazáson? Arra gondolni sem merek, hogy egyik sem, hiszen akkor itt senki sem normális. A demódat egyébként szívesen megnézném, csak az a baj, hogy a 686-os IBM WC-m szervizben van, mert Szilveszterkor leforráztam a torkát, és most vektorokgyulladásban szenved...

Kütyü Intereszty

Hi Mú+szállodai kiszolgáló!
(Nem a cincér)

Minap a kezembe került a legfrissebb 29/30-as CoV, és persze eljuttotam a postádig is (Eleve hátulról kellett volna kezdeni! CoVboy). A szokásos baromságok mellett volt valami, ami szöveget ütött a kobakomba (persze azért elég nehéz volt, lévén, hogy fáblól van). Az egyik lamer levélre egy másik levéllel válaszoltál, amiben a bankkártyákról lertek felhalmajlosítva az azonos IQ-n tartózkodók. Eszembe (fejembe) jutott, hogy mi lenne, ha feldobnám a témát: Írjatok má' valamit ezekről a "bizonytákról", me' baromira nincs hozzá semmi széles e (az széles) honba. Szóval lehozhatnók egy rövid leírást az AdLib és egyéb hasonszórú zajgenerátorok programozásáról. Mondjuk egy regiszter tábla, meg ilyesmi biztosan feladna egy-két hasonló cipellőben járó lamert, nem csak engem. Ugye nem hagytko cserben egy

harpersupergigamegatererra... ovasotok, és engem is felhomályosítottok!

Más. Szintén ebben az újságban azt ajánlották a Junoszy (Cirill belé nyoma nyista) tulajoknak, hogy rakjanak bele monitor csatlakozót. Én jobbat ajánlok szegény Commodore 16, 116, 64, 128, Plus/4 tulajoknak, ugyanis ha szétkapják a gépet, akkor az antenna csatlakozó másik végén (az egyiken az antenna zsinór van) találnak egy fém dobozt. RF modulátor, YEAH! Na és? Van rajta egy kétállású kapcsoló (1/2 vagy valami ilyesmi, elég régen láttam közélről Commodore-t), ha azt átkapcsolják, máris lehet a ruszki tévéken is egyszerre „elvezni” a képet és a hangot! Persze a többi kütüt nem egészen tekergetni, mert azt már nem szereti a gép. A garanciális gépeknek sajnos marad a szerviz.

Újabb téma. Szerintem a 3.5" vagy az 5.25"-os floppy a biztonságosabb? Most nem arra gondoltam, hogy melyiket lehet a farmerem farzsebében hordani, hanem, hogy mágneses és egyéb behatásokra jobban felkészítették-e a 3.5"-ost?

Végül részvettem KG-nak... sz?? lehet katonának, hát még nyúlnak! Én szerencsémre már augusztusban ledobtam az angyalbórt a BM-nél (Békásmegyér). Na kellemes rögdögát a letter-

SZABÓ KÁROLY alias

Bunny from FLYBusters™, Budapest

CoVboy: Lassan már rendszeressé válnak a normális levelek is a CoVboy Postában. Úgy látszik ezzel a múltkor hangkártycsata c. levélkével sikerült valamibe annál mélyebben belenyúlni, mint ahogy azt én gondoltam. Erre most csak azt tudom mondani, a témának akad újabb okfejtője, nemcsakára ő következék. Jó dolog ez, én csak adogatom körbe a mikrofont, a végén meg odamegyek a pénztárhoz, hogy felvegyem riportéri fizetésemet. A második témára is kaptunk levelet bőven. Erről a kapcsolatos dologról én sem tudom, bár elég sokszor szét szoktam szedni a C64-et, csak egészen más okból. Aztért, hogy kiszorjam belőle a hamut. A harmadik témában most dobom fel a labdát, mivel ilyen teszteket a HQ-n nem végezünk, megint csak jobb lesz, ha szakavatott egyén véleményének adunk hangot egy későbbi CoV-ban. Getto egyébként november végén már leszorult, és teljes gőzzel be akarja hozni lemaradását.

Hármas kamera, CoVboy mikrofonja belép a képbe, a hangkártya riportmúsor folytatódik.

Hangkártya-csata #2

Kedves CoVboy!

Nem vagyok valami levelezhető típus, választ sem feltétlen várok, de szeretném, ha elolvassád az alábbi korrekcióit a 29/30. számban megjelent hangkártya ismertetőről:

Nem túl lényeges, de az első PC messze nem a 70-es évek közepén jelent meg, hanem 81 őszén, és nagyon érdekesnek tűnik az a bizonyos 586 SX20 is, amikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba (az SX verziók meg mindig utólag szoktak megjelenni).

A nagyobb tévedések a hangkártjánál jönnek, ami már nem annyira mindegy, hiszen épen ezekről szólna az ismertetés.

AdLib kártya: Az FM hanggenerálás a legkevésbé sem azt jelenti, hogy a „hang hullámformája” tetszőleges vonalként megadható lenne! Ez a tetszőleges hullámforma a valóságban bizony csak tetszőleges szinuszhullámot jelent! Jókora melléfogás az is, hogy „8 bites D/A...”, mivelhogy az AdLib csak egy Yamaha

hangchipt tartalmaz, azo szines semmilyen digitál lehetőségéről! Emberi hangot persze ettől még meg tud szólatítani, itt azonban meg kell jegezni, hogy ehhez nincsen szükség D/A-ra, a beszédszintézis NEM digitizált fonémák lejátszásával történik, hanem tényleg szintézissel, ehhez pedig elegendők a hanggenerátorok is. Egy ilyen ismertetésnek nem a propektusok rózásaszín világát kellene idéznie, ezért nem mindegy az sem, hogy a 11 független hangcsatorna is valójában csak 9! A Yamaha chip ugyanis 2 operátoros — két operátor „sejtre” van szükség egy hang megszólaltatásához — és összesen 18 ilyen operátor van. Más kérdés, hogy néhány „egyszerűbb” hangszerhez (ütőhangszerek) elég egy operátor is, így jön ki a 11 hang (6 kétoperátoros és 5 egyoperátoros). Lehet, hogy ez sem túl szakszerű magyarázat, de már sokkal kevesebb áll a valósághoz.

Mivel a HI-FI mindig is a kedvelt témám volt, így az ezután következő részeknél már a fejem fogtam: mi az, hogy „egy CD lejátszó ilyen értéke kb. 40 kHz”?! Ha a mintavételezési frekvenciáról van szó, akkor az 44,1 kHz. Itt azonban csak az átviteli sáv felső határáról lehet szó, ami természetesen (bár nem most látom az első példát arra, hogy ez néhány tagnak teljesen ismeretlen), a mintavételezési freki felénél mindenképpen kisebb, itt 20 kHz lesz! A teljes hómély pedig még csak később jött: „egy jó mikrofon... akár CD minőség... bármilyen (!!) analóg magnótan elközelíthetetlen”. Itt egy ismerős nyugatott meg, hogy „Nézd igaz van az, és a hangminőség tényleg bármilyen analóg magnótan elközelíthetetlen, még akár egy rossz walkman-en is. Más kérdés, hogy milyen irányban?”. Az már fentebb kiderült, hogy még a mintavételezés szerepe sem tisztá, de most a felbontás is lényegtelennek találtattam. Mivel a CD-k 16 bites felbontása sem igazán elegendő, sok cég használ 18 bites, vagy még jobb átalakítókát, túlmintavételezéssel interpolálva két 16 bites lépcső közötti értéket (mert a lemezek csak 16 bites értékek vannak). Ezzel szemben a SoundBlaster-ek A/D-D/A-ja összesség 8 bites, és ez CD minőségnek, ill. bármilyen analognál jobbnak neveznünk egyhén szölvá merész, és csak egy oka lehet: az illető vagy 8 bites hangot nem hallott még, vagy 16 biteset nem (egy másik ok lenne még, hogy nincs füle, de hát ki gondolna ilyesmire). A SoundBlaster-eknél is vannak tévedések: A SoundBlaster 10 persze nem csak azt tudta, mint az AdLib, mivel éppen a 8 bites A/D-D/A lehetőségével volt tbb. Ennél fogva nem igaz az egyes verziók közötti különbségek felsorolása sem: az első Blaster-ekben még benne volt a mára teljesen kihalt CMS chipkészlet is, ami pedig plusz 12 sztereo számot jelentett. Ezzel szemben az újabb változatok egyre nagyobb frekvenciának tudnak mintavételezni, de nagy hiba olyat állítani, hogy a 2.0-as Blaster 44 kHz-re képes lenne, mivel ezt sajnos csak lejátszaskor tudja, felvételt már csak 15 kHz-cel tud készíteni (v.ö. csodálatos CD minőségű felvétel). Az is tudnivaló, hogy sajnos a mikrofon bemenet előéggé elhibázott tervezés: olyan stúdiómikrofonhoz illeszkedik, ami sokszorosába kerül a kártya árának. Így emiatt nem éppen böcs dolog a mikrofon bemenetet ajánlani felvételhez, hanem ha mér mikrofonnal akar valaki játszani, tegye ezt egy közönséges deck-en keresztül (annak a mikr. bemenetét használva, felvételre kapcsolva, és a deck vonalkimenetét a S.B. vonalbemenetére kövte).

Nem ártott volna azt is közölni, hogy a PRO változatok mindegyike ezek már felvenni is tudnak 44 kHz-en, van programozható keverőjük és szűrőjük, valamint CD ROM vezérlőjük, ami nem sokat ér, lévén csak AT buszos

(és ez is csak az igazi Blaster PRO-kban, sok van. Booster PRO is létezik, amiben nincs CD vezérlő). Emiatt szerintem nem is igazán éri meg PRO-t venni (nagyon kevés prg. van, ami használná a sztereo lehetőséget), és remélhetőleg nem sokára tényleg itt a Blaster 16 (az októberi megjelenés előbb december közepére eszűszott, most meg már február elejére ígrik — bár a forgalmazó szerint a hardver már végeleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramok hiányoznak).

Mivel még közélről nem volt szerencsém a PRO-hoz, így nem tudok mit kezdeni az állítólagos „digitális magnó csatlakozási lehetőséggel”, de erős a gyanúm, hogy ez a többi megállapítás színvonalán áll (egy vacak 8 bites ketyerén ugyan minek kilódnának ezzel — inkább lenne értelem a 16 bitesen, azonban az előzetes szórólapiján szó nem volt ilyesmiről), gondolom a CD ROM illesztéssel lett összekapcsolva.

Szóval csak annyit, hogy az ismertető elején említett „homályosítás” bizony a legjobb kifejezés, ami elmondható, és bár a CoV-nak nem az alapos hardverismertetés a feladata, ennyi sületlenséget azért nem lett volna szabad megjelentetni! Amúgy a legjobbakat!

TOTH HENRIK, Szeged

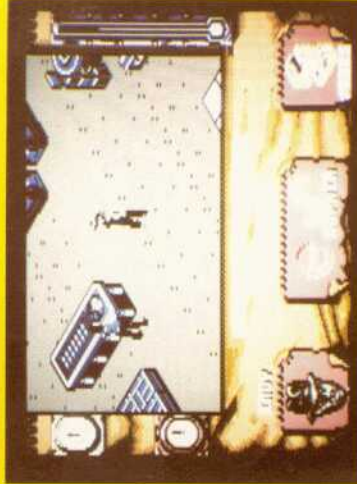
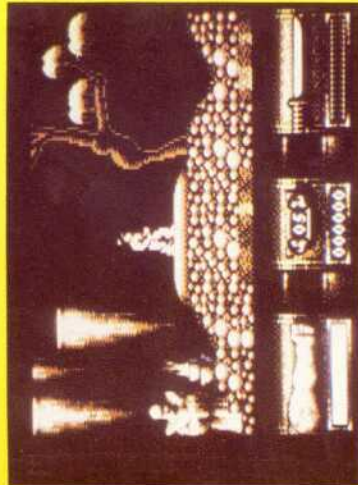
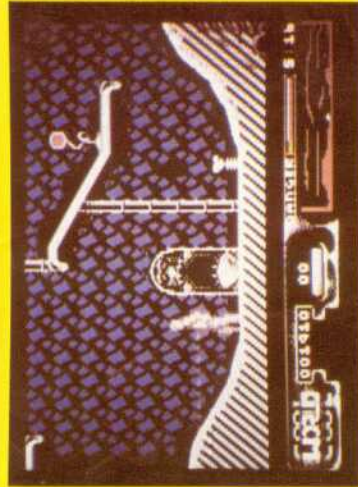
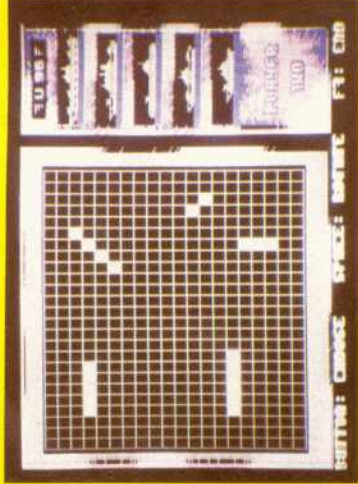
CoVboy: Kedves 'enrik! A CoVboy Posta mindig is arról volt híres, hogy elsősorban sületlenségek találhatók benne, néha előfordul persze egy-egy komoly téma is, ha mondjuk éppen elmegegyek kvzni. Ezúttal valószínűleg az történhetett, hogy hamar visszaértem, és ez a cikk színvonalai is megszünötte. Mondhatnám azt is, hogy kíváncsi voltam, hányan olvassák e a kolumnak túró leveleket, s ezt akartam lemérni ennyi baromság összehordásával. A felmérésnek valóban megvolt az eredménye, nem egy levél érkezett a téma helyesbítését illetőleg, s mivel ez volt a legalaposabb, ezért ezt oltóztam ide. Most kivételesen házon kívül íttam meg a kv, most van öröm, mi?

A kitértő

Helló CoVboy!

Megint itt egy levelem (11.) Most az ötölt fel bennem, hogy megalogtom (én) a számítógépek történetét. Na akkor:

Volt valahol egy ország, nevezzük Szeldinygatnak (CoVboy-ok nélkül). Itt éltek az őslakosok (C64). Volt néhány nemzetiségi, akiknek száma elég jelentős volt (+4, Spectrum, Enterprise, C16). Gond eleinte nem volt, de később néhány nagyokos nekiállt szítani az elletentét (Prokop Gábor). Nekiállt látító vereseket írni (CoV 14), de lázadásra csak süket fülekre talált (gy.k. Filakovo — CoVboy). A +4-es nemzetiség elégedetlen volt, mert nekik szinte semmi törvényt (programot) nem biztosítottak. Azonban volt egy-két hős (PIGMY), akik a C64-es törvényeket átfogalmazták, hogy a többi nemzetiség joga is biztosítva legyen. Ezeket az embereket nemzeti hőssé nyilvánították. Az őslakosság között sem volt minden rendben, mert két párt volt. A gazdagabbaké a Floppy párt, a szegényebkéé a Datasette párt. A Floppy párt eleinte elégedett volt, mert jól el volt látva törvényekkel, főleg a többséges (utántöltős) törvényekkel. A Datasette párt nem volt ilyen jól ellátva törvényekkel. A törvények nagy részét ártítottak ugyan, de ezeket nehéz volt megszerezni. A Datasette pártban belül is voltak ellentétek (fejállás), de ezeket össze lehetett hozni. Egy szép napon az országba beáramlottak a nagy okos emberek, és így pártokat alapítottak. Neveztek őket IBM pártnak és Amiga pártnak. Ezek eleinte megházták magukat, de amikor



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,

Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	37.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	41.900,- Ft
Commodore Amiga 600	43.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	67.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 HD	91.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore C-64 II	12.900,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	15.890,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	5.990,- Ft
Commodore Datassette	2.500,- Ft
Commodore 1084S monitor	30.900,- Ft
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	30.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	14.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.900,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	7.900,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Rocotec 5.25" külső floppy drive	12.900,- Ft
Samsung 24 tűs printer	37.500,- Ft
Quickshot II joystick	690,- Ft
Quickshot II plus joystick	890,- Ft
Quickshot II Turbo Joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.590,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	800,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	430,- Ft
3M — 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.690,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	390,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	890,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	690,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez (11 darabos)	300,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	600,- Ft
Action Replay MK.III.	15.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swiftly Amiga/Atari Mouse	2.500,- Ft
Swiftly Amiga Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

120-as 3.5" lemeztartó	990,- Ft
50-es 5.25" lemeztartó	690,- Ft
120-as 5.25" lemeztartó	990,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	890,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	590,- Ft
Noris mouse pad	250,- Ft
Soundblaster II. Pro Bas. hangkártya	16.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Képdigitalizáló+RGB elektr. splitter	12.900,- Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	1.800,- Ft
Rochar HD controller AS00/AS00+	24.990,- Ft
(AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	
+ 40 Mbyte Winchesterrel	47.900,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	50.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.990,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!