

COMMODORE VILÁG • Nr. 32 • V. évfolyam • 1993/2. szám • A legnépszerűbb (sz)ámftástechnikai magazin

# COM

# Commodore Világ

## C64 • AMIGA Plus/4

Nr. 32.

V. évfolyam • 1993/2.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

### COMANCHE PANZER BATTLES ADDAMS FAMILY

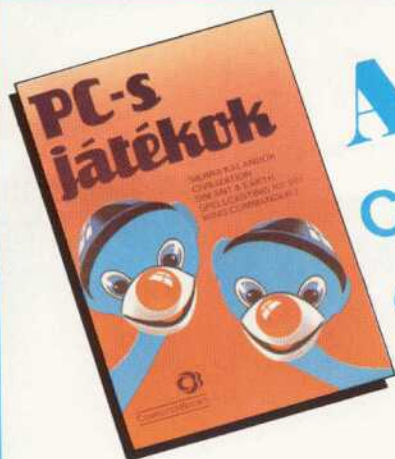


### MIGHT & MAGIC 3. SIM LIFE



# castles 2.

Commodore Világ  
C64 • AMIGA • PC • Power



# A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

**A tartalmából:** 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, tipegik / 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, 1993/2. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Mvseum/Alcatraz (Amiga)

Készítettek: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Demjén Márk (Duke)

Egless Dénes (Dino)

Harsányi Zoltán

Homoki Péter (H&P)

Jámbor Árpád

Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft.

Budapest, Pf. 363, 1519

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

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117  
(A csekk középűs szelvényének hátoldala-lára legyeket szivesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénz mire adtad fel!)

### Terjeszti:

A HÍRKÉR (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:  
ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.  
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.  
Kelenföld Kft. Könyvesboltja

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

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

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

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

MEGÁPEX 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, Batthyány u. 10/12.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.  
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma  
az április 13-án  
kezdődő héten jelenik meg.

## TARTALOMJEGYZÉK

Eppen ez jutott eszünkbe...	1
News (64, Amiga, PC)	3
Addams Family (64, Amiga, PC)	5
Panzer Battles (64)	7
Waxworks — a 3. pálya (64, Amiga, PC)	9
Might & Magic III. — The Isles of Terra (Amiga, PC)	10
The Games: Summer Edition (64, Amiga, PC)	16
Comanche (PC)	18
Games Center (64, Amiga, PC)	20
Castles 2. — The Siege of Conquest (Amiga, PC)	22
Sim Life (Amiga, PC)	27
Tökös Mákos	30
Riziko (64, Amiga)	
Adidas Championship Football (64, Amiga)	
Clík-Clík (64, Amiga)	
Rex-1. (64, Amiga)	
Adventour	32
Eye of the Beholder I. — észrevételek (Amiga, PC)	
Plus/4 sorok	33
Mindentéle	
Cloud Kingdoms	
Laser Squad (még mindig)	
Hírdetések	36
CoVboy Posta	38

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

### Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Almási Károly, Budapest, VII. (PC)

Balázs Miklós, Szigethalom (Am)

Csabai Kristóf, Kecskemét (64)

Eberhardt Vilmos, Bp., III. (64)

Füzesi Zsolt, Debrecen (64)

Galuska Szabolcs, Miskolc (64)

Karikás Tamás, Miskolc (64)

Pergel Tibor, Sopron (64)

Ványó Tibor, Mezőkovácsháza (64)

Zöld Zsolt, Szeged (64)

### Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemez nyertek:

Baji János, Békés

Bóka Igor, Kalocsa

Erdős Zsolt, Bp., XXI.

Kabrnk István, Szeged

Kenéz Sándor, Bp., IV.

Ligetvári Zsolt, Malomsok

Palócz Zoltán, Jászfennsáru

Somogyi Miklós, Porva

Szabó Tibor, Bp. XIX.

Szemök Aladár, Szombathely

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

### A CoV 31-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A kakukktójas: MAGIC CANDLE, az összeg: 10 1.

A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:

Felső sor: Ú96, Cool World, First Samurai

Középső sor: Indy IV., I Play 3D Tennis, Street Fighter 2.

Alsó sor: Boxing Championship, Magic Candle, ÚGH!

A Magic Candle kivételével a többi játékról a NEWS-ban volt szó.

A rejtvényre helyes megoldást beküldők között megtartandó sorsolás eredményét a következő számunkban tesszük közzé.

## Épp ez jutott eszünkbe...

A CoV 31 megjelenése — a fogyasztói ár kérdését leszámítva — nagy sikert aratott, köszönjük a sok-sok dicséret levelet, amit ez ügyben küldtek. Az új LOGO tetszésindexe maximális volt, szinte nem is kaptunk olyan levelet, melyben negatív véleményt alkotta volna róla, ha nem muszály mostmár szeretnénk végre megállapodni, mondjuk az V. évfolyam kezdetén már éppen ideje, nemde? A NEWS-beli fotócsúj úgy az „elmeig” kategóriát képviselte, bár sokaknak nem volt egyértelmű, hogy a perforáció „betömése” jelentette azt, hogy a kép melyik játékhoz tartozik. Ezt nem rejtvénynek szántuk, de egy picit javítottunk az elképzelésen. Talán ebben a számunkban megint a 16 bites gépek felé billent a mérleg, legközelebb megpróbáljuk kiagensúlyozni. Addig is következzenek a nagy nyereményes...



— (A), PC —

A vihar mesterei, vagyis a *Storm* karmai közül pottyant ki nemrég egy mű, ami nem páholy, de azért a **VALHALLA** nevet viseli magán. Ez valami kaland-szerepjáték-stratégia keverék, mi mindenesetre ide soroltuk. Kalandozásainkat 2D perspektívában tehetjük meg a képernyő felső részén. Bal oldalon alul jelennek meg a paraméterek értékei, jobb oldalon alul pedig egy szép kis menübiált találhatunk, melyen a funkciók megnevezésén túl még ikonok is könnyítik azok felismerését. A dungeon-ok feltérképezéséhez sok szerencsét kívánunk!

— A, PC —

Ha *SSI*, akkor *Eye of the Beholder*, és abból is a 3. része! No nem kell örülni, még nem debütált, de már erősen a megjelenés előtt áll a nagy mű, amelyről *SSI*-ék sokat még nem árultak el, de egy biztos, legalább 3-szor nehezebb és bonyolultabb lesz, mint a kettes volt. Most már okosabbak lettek, ugye?

— PC —

Nagyon szép VGA-s játék került ki a *Millennium* jövőtől a piacra. A **DAUGHTER OF SERPENTS** egy nyomozós kalandjáték, stílusában talán a *Laura Bow* 2-re hasonlít. A történet az egyiptomi Alexandria-ban (gy.k. Al Iskandariyah) játszódik. Főhősünk a Savoy Hotelben száll meg, és hogy innen induljon portyázásra a piramisok, és múmiák közé... A városban valót bókászásunkban segítségünkre lesz az állandóan lehívható utatérkép is. Izgalmas kalandnak ígérkezik.

## AKCIÓ

— 64 —

Bár már néhány hónapja piacon van az *Ocean Software* legújabb filmátrata, a **Hook**, C64-re csak most sikerült egy normális lemezes verziókat megjeleníteni. Ajánljuk, szerezd be Te is! Bár ez inkább másképlés, mint kaland változat, a remek grafika, és a nehezebbnél nehezebb akadályok hosszú időre elterelhetik a figyelmet a matek-leckéről.

— 64, A —

*Popeye* — a tengerész — már több évtizede kedvelt rajzfilmfigurája szinte semmit sem öregszik. Sőt! Halad a koral. Legújabb kalandja — az *Alternative Software Limited* jövőtől — a mostanában olyanira kedvelt pankrátorok szorítójába vezet. A **POPEYE 3**, a mármár elfeledett joystick-rángást is feleleveníti, nem árt megfogadnunk a tengeri medve tanácsát: Télen-nyáron zabáljunk minél több spenótot. Már kinek van hozzá gustusa.

— 64, A —

Bár még a pillanatban távolinak tűnik a nyári szabadság és szünidő, nem árt némi tréningen résztvenni, nehogy készületlenül érjenek minket a tennivalók. Tötsük be a *Chris Cemper* nevével fémjelzett **Holiday Games** című programot, és gyakoroljunk. Ugyanis nem mindegy, hogy mennyi idő alatt tudjuk megpakolni autónkat a nyaraláshoz egyébként teljesen felesleges tárgyakkal, nem is beszélve arról, milyen fontos előre tudnunk, hogy augusztus közepén milyen messzire fogunk tudni köpni. Legalábbis ez derül ki ebből a hagyományos sportanyagunk egyáltalán nem nevezhető programból.

## SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Az *Empire Software* gondoskodott arról, hogy némi valódi sportlényben is részesülhessünk az **International Sports Challenge** című program keretein belül. Ki hinné, hogy a még C64-en is alig 145 blokkos stuff az introkon kívül még négy sportágat is tartalmaz, úgy mint úszást, kerékpározást, célablövést, és futást. Hogy milyen alapon válogatták őket, nem tudjuk, de ha még működik a joystick, feltétlenül ki kell próbálni...

— 64, A, PC —

Azt mindenki tudja, hogy a világon a legjobban fizetett sportolók közé több gólfjátékos is feliratozott. Azt azonban, hogy mennyi mindent kell figyelembe kell venni ahhoz, hogy valaki elismert és eredményes versenyző legyen, már jóval kevesebben tudják. Most bepillantást nyerhetünk a milliomosok sportjának cseppet sem izgalmasabb életébe. Kalauzunk a világ jelenlegi legjobb golfozója, maga *Nick Faldo*. A program — **Nick Faldo's Golf** — pedig a jelenleg legjobb golfszimuláció, ha másért nem is, de a gyorsaságáért feltétlenül, mely az *Arc Developments* által felbérlet programozók munkáját dicséri.

— 64, A, PC —

Az *Ocean* is azok közé tartozik, mely software ház programjai nem nagyon viányozhatnak egy-egy news rovatból. Ők elsősorban az akció, valamint sportjátékokat kedvelik. Sosem lehet egy csontorlóg előtérbe lépni. A múlt hónapban számoltunk be a **WWF2** megérkezéséről, s lám, máris itt a folytatás, a **WWF European Rampage Tour**. Most már épp elég lesz ebből a *Hulk Hogan* manióból...

— (A), PC —

A *Disney Software* neve eddig még nem volt gyakori a szakmában. Ezúttal azonban egy olyan programot dobtak piacra, ami igazán megérdemli, hogy ejtsunk róla pár szót. A **STUNT ISLAND** egy kaszkadőr szimuláció. Kapitány bátyó elhatározta, hogy zuhanótechnikáját finomítani kívánja, ezért beiratkozott egy tanfolyamra, amely egy bizonyos „Kaszkadőr szigeten” (*Stunt Island*) játszódik. Itt egy versenyt is fognak tartani a kaszkadőr-nebulók között. Szórakoztató játék, ha jók lesztek, nyomatunk róla leírast is.

— (A), PC —

Sosem lesz már vége (vagy VGA?) kérdezhetnénk, miután a *Maxis* valahogy nem akarja megünni ezt a *Sim* mániát. Ezúttal egy farm teljes életébe csöppenünk be, hogy *Ray Crabs* (ez persze csak vicc) szerepében befolyásoljuk egy farm életét. A **SIM-FARM**-ban kukorica és gabonatermesztés/kereskedelem, valamint az állattalomány alakulása mellett esőzésekkel, tornádókkal stb. bonyolíthatjuk a gazdasági dolgokat. Farmerek nosza rajta...

— 64, A —

Hogy a *Shoot em' Up* tenger ellen tehetetlen stratégiai játékokat kedvelők se unatkozzanak, arról ebben a hónapban a *German Designe Group* gondoskodott. Az **Inherits of the Throne** című programban egy sötét erő ellen kell megküzdenünk a trónért, mindezt megspékelve némi középkori hangulattal. Az anyag kicsit *Conquistador*-os, kicsit *King's Bounty*-s, de azért biztos sokan megkedvelik a Krisztus után mintegy 1500 évvel játszódó történetet.

— (A), PC —

Nincs kifoghatatlan téma, ha a stratégiai játékok piacán körbetekintünk. Bár már jó párszor feldolgozták *Napoleon* csatáit, talán érdekes lehet a **FIELDS OF GLORY**, most, hogy nem is olyan régen mutatták be a TV-ben a *„Háború és béke”*-t. A játékban *Napoleon* oldalán állunk. A program a *waterloo*-i csatát dolgozza fel. A kivitelezés szép, 3D grafikában élvezhetjük az összecsapásokat. A menükezelés első látásra talán bonyolult, de egy tapasztalt stratégia kedvelő előtt nem állhat ilyen akadály.

— (A), PC —

*Sid Meier* neve már fémjelzett a szakmában. A Microprose most megújította a mai szemmel már gyermekét kivitelezésű CGA-s, EGA-s **PIRATES**-t. A felújított változat neve: **PIRATES GOLD**. Igazi arany kincsnek ígérkezik, persze szigorúan VGA-s!

## LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Biztos mindenkinek rendszeresen szüksége van arra, hogy megtudja, vajon Montevideo-ban, vagy Melbourne-ben éppen az adott pillanatban mennyi az idő. Ezen a gondon segít az *All Production* **World Clock** című anyaga, mely ugyan nem nagy durranás, de dicséretes az a buzgalom, amellyel ezen a hétköznapi problémán próbáltak segíteni.

— 64, A —

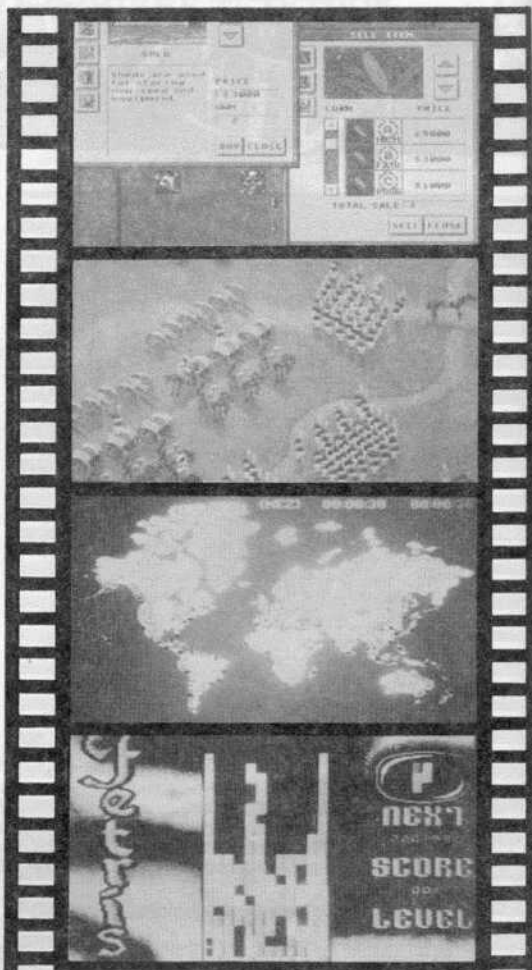
Bizonyára mindenki ismeri azt a TV-nézó típust, aki a vetélkedőket bámulva, hangosan kiabálja be az általa helyesnek vélt megoldást, és nem nagyon érti, hogy kerülhet be a TV-be ilyen buta versenyző, aki még ezt sem tudja. Nos, mutassuk meg neki a *PCSL Software GmbH* által kiadott **SAT1. BINGO** című műveltségi vetélkedő programot, s kérjük meg, hogy bizonyítson. Persze azt nem muszáj neki előre elárulni, hogy a játék kizárólag német nyelven folyik.

— 64, A, PC —

A róka századik bőre — mondhatnánk az általunk eddig teljesen ismeretlen *Freelines Dreams* csoport vadonatúj Totris-ére, a **Fetris**re. Am hogy valami újdonságot is csempészenek a dologba, az eredeti ötletet kibővítették azzal a nehezítéssel, hogy a pályákon előbbre jutva egyre nehezebb alakzatokat kell kiegyenlítenünk "töglácskáinkkal", és egyre több sort kell feltöltenünk. A jól megírt zene mellett kellemes elfoglaltságot szerezhet.

— 64, A —

Hogy a logikai játékok ebben a hónapban se maradjanak ki a sorból, meg kell említenünk a **Master Head** című programot, amely ugyan a régi, jól bevált látatolagató ötleten alapul, de egyrészt eddig még nem találkoztunk a *Silesia Rousers* munkáival, másrészt a játék a rengeteg pályá ellenére a C64-en megszokott minimum 1 oldalas hossz helyett mindössze 128 blokknyi helyet foglal el a lemezen. Ennyit mindenképpen érdemes áldozni rá.



## A hónap TOP listái:

### C64

Indy IV. Adv.  
Elvira II.  
Slicks  
Robocop III.  
Cool World  
Scenario  
Holiday Games  
Enforced  
Hook  
Inherits o.t.Throne

### Amiga

Monkey Island 2.  
Civilization  
Lotus III.  
Battle Isle  
Sensible Soccer  
Waxworks  
Indy IV. Adv.  
Goblins 2.  
Populous 2.  
Ween

### PC

Castles 2.  
Stunt Island  
Indy IV. Adv.  
Monkey Island 2.  
Civilization  
Wing Commander II.  
Ultima Underworld II.  
Dune 2.  
Spelljammer  
Comanche

### Plus/4

Magnet-X  
Laser Squad 1/2  
Nest of Fleas  
Total Eclipse 2.  
DOC 8.0  
Blue Angel  
Doomdark's Revenge  
Elite  
Robin of Sherwood  
3D Pool

# THE ADDAMS FAMILY



Egy ominózus CoV-béli NEWS-ban már tetünk említést az Ocean egy viszonylag frissenke számú máskalós stufjáról, melyet CoVboy csak úgy egyszerűen **Adam család**nak nevezett el. Eva mondjuk nincs a játékban, viszont van Gomez, akít mi testestünk meg. Feladatunk mi sem egyszerűbb, az **Adam család** úgy döntött, hogy játszik egy kis puzzle-t, és szétszóródtak egy kastélyban (...de az is lehet, hogy esett a haw, s mivel shaw-t, klm. pontosabban sőt játszottak, azért szóródtak szét maguktól, hogy ettől a feladattól megkíméljék a szászoró toherautókat — CoVboy). Ott tartottunk, hogy mi is a feladatunk. Szóval egybebe kell gyűjteni a nagydémüt, vagyis a családot. Ocean-ék sem úgy gondolták, hogy ez csak ilyen egyszerű lesz, ezért a dolgot meggettették azzal, hogy ehhez a nemes feladathoz még 6 db. kulcsot is meg kell kaparintanunk.

## Az Irányításról:

Joystick-gyilkos halak (Ez itt a reklám helye — HW-kereskedők), C64-en természetesen má' megint' át kell dugni az 1-ből a kettő portba, ezt már úgyis megszoktuk. Szóval a botkormány karját balra/jobbra húzva Gomez a megfelelő irányba fog elindulni. (Na, mondjuk ha sokat tőkötök, akkor már semerre — CoVboy) A fel/le mozzanatok az ajtókon való be/ki közlekedést teszik lehetővé. A tűz-gomb (gy.k. fire) segítségével pedig ugorhatunk. A játékban Gomez barátunk még örökélet mellett is csak kétélű, avagy a játék nem csak a fel/zinen, hanem víz alatt is játszódik (Zsebben kopolyúk, hiába dörzsöltek, mond, miért nem kopol tyúk? — nagymama). Az underwater epizódoknál (Ott vannak az epi-halak? CoVboy) a tűz-gombra emelkedünk, ha a tűz-gomb mellett még balra/jobbra is húzzuk a joy-t, akkor úszva emelkedünk a megfelelő irányba.

Ha jobban megszemejljük a screen-t, alul láthatjuk az életék számát, az energiát jelölő szivecskéket, az elért pontszámunkat, valamint a megszerzett kulcsainkat. Is a játéker viszonylag egyszerű. Az itt-ott megjelenő tárgyakra ha felülőr ráugrunk, pontot kapunk. Ez vonatkozik az ellenfeleinkre is, melyek kipurcátásának ez a legegyszerűbb módja. Természetesen pontot jelent a többi bizgényű is, úgy mint százlábú, szellem, lovag, csillag stb. Ezen után feltehetően a kérdést, vajon hogy tudjuk megszerezni a kulcsokat? (Csak nem úgy, hogy ráugrunk? CoVboy) Az ugrabugra legfontosabb elemei a szivek. Ha egy szive ugrunk rá, energiánk felugrik a maximális szintre.

Ennyi rizza után rátérhetünk magára a játékra. 3 szinten át fogunk igazlmas percekkel átélni, hogy egybeterejlük a csordát.

## 1.szint:

Mindenekelőtt töltjük be a játékot (...meg a csésze kávé — CoVboy), majd mindjárt menjünk is be az ajtón. Ha kint nézelőd-nénk, tölthetjük is az előző állást... Ha bementünk, forduljunk balra, majd ismét köricaljuk be az első ajtón, ami az utunkba kerül. Most a változatoság kedvéért menjünk balra, és lám máris az első kulcsocska boldog tulajdonosa leszünk. Ja, vegyük is fel. Ballagjunk vissza az ajtóig, jöjünk vissza, majd vegyük az irányt jobbra. Még nem is próbáltuk ki a joystick tűz-gombját. Erre a egyszerű eseményre most fog sor kerülni. Ugorjunk a felső szintre, és balra fent az első ajtón tönjük is el. Ha elme-gyünk jobbra, máris miénk a második kulcs. Gyerünk vissza az ajtóhoz, és irány be. A lifteken keresztül kavarjunk jobbra az első szintre, majd menjünk jobbra és az első ajtón be. Régen mentünk balra, most gyakoroljuk, majd a lifttel fel a felső szintre, és jobbra az utolsó ajtóig. Menjünk be, majd ismét jobbra, de most csak az első ajtóig. Tűz van!!! Vagyis ugorjunk a baloldali lépcsőn fel. A felső szinten menjünk egészen balra, és ugorjunk le az ajtóhoz. Mit kéne tenni? Hát menjünk be, itt egy kis trükk következik, ugyanis lovag barátunk segítségével fogunk a felső szintre, majd a kulcsra ugrani. Ezután el is hagyhatjuk a szobát, menjünk jobbra egészen a kijáratig (ott, ahol a két ajtó egymás felett van), irány az alsó. (Ez most kártyajáték, vagy a száuna vége? CoVboy) Szóval az alsón menjünk ki, majd gyerünk balra a legutolsó ajtóig, és ott be. Abban az örömben lesz résznünk, hogy felvehetjük a negyedik kulcsot is. Mehetünk vissza kifelé. Jobbra most az utolsó ajtón menjünk be, majd a felső szinten ugyancsak az utolsó be. Ugrás ismét a felső szintre, menjünk jobbra, és ugorjunk LURCH fejére. LURCH már velünk van, de vajon hól vannak a többiek? Egy újabb ügyességi játék következik. A csillag ki akar babrálni velünk, de mi ne hagyjuk magunkat, ugrálgassuk át, s ezt egészen addig ismétéljük, amíg le nem telik az idő. Ezután már mehetünk balra az ajtóhoz. Menjünk be, majd megint balra az ajtóig és ismét be. Ezután teljesen egyértelmű, hogy ismét balra megyünk (Kezdek megszédülni — CoVboy), egészen a bejáratig. Akik úgy érzik, hogy teljesen eltévedtek, azoknak elmondjuk, hogy itt két kedves halálfej kutyagó az ajtó előtt. Ha nem, ugye akkor GO TO az elejére... Menjünk be. A baloldali lépcsőn ugrálgassunk felfelé, majd felugorva a felső szintre, menjünk is be az első ajtón. Ugorjunk balra, ki, majd rá PUGSLEY feje bubárra, hogy ő is a markunkban legyen. Visszamehetünk az ajtóhoz, majd jobbra az egymás felett lévő ajtóig. Az első most nem be, hanem kimegyünk, ezután balra az ajtóig, majd ismét balra az aj

tóig és ott be. Ha eddig eljutottunk, akkor leperorlhatjuk az ölnkből a joystick-ról lepergett műanyagmaradványokat, és jöhet a második szint...

## 2.szint:

A sok variáció közül most a jobb oldali irányt válasszuk indulásképpen, a lifttől pedig menjünk a felső szintre, majd balra és az ajtón befelé. Ekkor ugrás jobbra, majd bemutatathatjuk a legújabb fejest, ugrás a vízbe. Ha beleloccsantunk, ismét ugorjunk, így tudunk átjutni az ajtóhoz. Miután bementünk az ajtón, játszunk szöcskést, és ugrálgassunk balra. A lifttel menjünk fel az ajtóhoz és gyerünk is be. Menjünk egészen jobbra, a lyuknál essünk le (En itt mást szoktam csinálni — CoVboy), majd menjünk az ajtóhoz és befelé. Most irány balra, tapossuk el a virágot (ugorva), majd a csósz elől tönjük el jobbra. Ismét jobbra és menjünk be az ajtón. Az alsó szinten ugrálva eljuthatunk jobbra egészen a legutolsó ajtóig, itt menjünk be. Ugorjunk át a másik ajtóhoz, majd fel a felső ajtóhoz, és itt be. Most jobbra köricalhatunk, és nyugodtan hagyjuk magunkat lepotyogni az alsó szintre. Sétáljunk balra és ismét egy lyuk: kézenfekvő a megoldás (Érdekes póz — CoVboy), essünk le. Az alsó szinten menjünk balra az ajtóig és gyerünk be. Ezután ugorjunk az ajtó feletti szintre, majd onnan rögtön jobbra az alsó szintre, és onnan pedig tovább, ugorjunk ki jobbra. Ennyi ugrás után igazán sétálthatunk is egyet, menjünk az ajtóhoz, és ott be. A lifttől balra, majd felvehetjük az ötödik kulcsot is. Irány vissza, és menjünk ki az ajtón. Balra menve ugorjunk fel a felső szintre, majd tovább fel és rögtön húzzuk a joy-t balra. A lifttel juthatunk a felső szintre, majd balra és az ajtón be. A lifttel balra, majd rágorhatunk MORTICA fejekéjére. Innen visszamehetünk az ajtóig, és onnan ki. Most irány balra, majd ugorjunk le a fej mellett. Az ajtón be is mehetünk, és irány teljesen jobbra. Egy ugrás következik fel, a mozgóliftra, s ha felért, ugorjunk fel és jobbra, de rögtön, mert... Most liftezzünk jobbra az ajtóhoz és menjünk be, majd tovább be a másik ajtón is. A lifteken irány a másik ajtóhoz és itt is be. Balra menjünk a legutolsó ajtóig és megint be. Most ugorhatunk egyet a felső szintre, majd menjünk balra és a csillagnál ugorjunk a felső szintre. Kavarjunk el balra, de vigyázzunk a szint széléről — pontosan a széléről — ugorjunk fel, és mindjárt joy jobbra! Ezután menjünk balra az első ajtóig és irány be. Most teljesen jobbra kell mennünk az ajtóig és be. Ismét jobbra visz az út, egészen a fel/le mozgóliftra. Potyázzunk egyet, ugorjunk a liftra, s ha fent van, ugorjunk le róla, jobbra. Az ajtón át vár ránk (Amerika, vagy a Balaton? CoVboy) a harmadik szint...

## 3.szint:

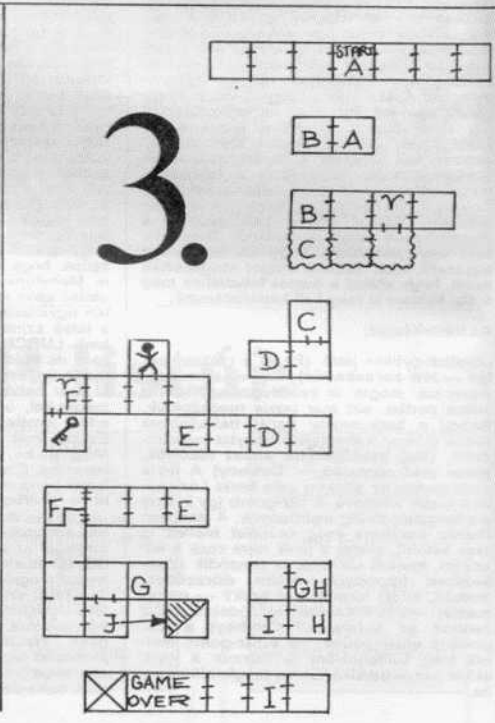
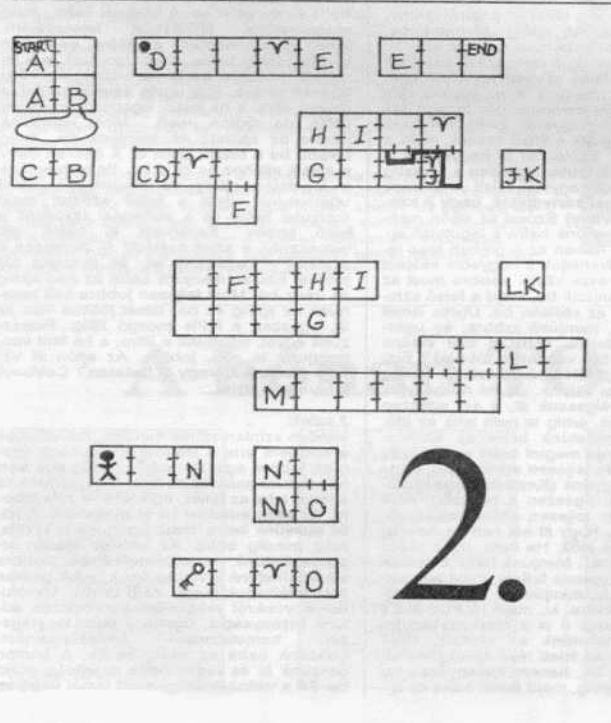
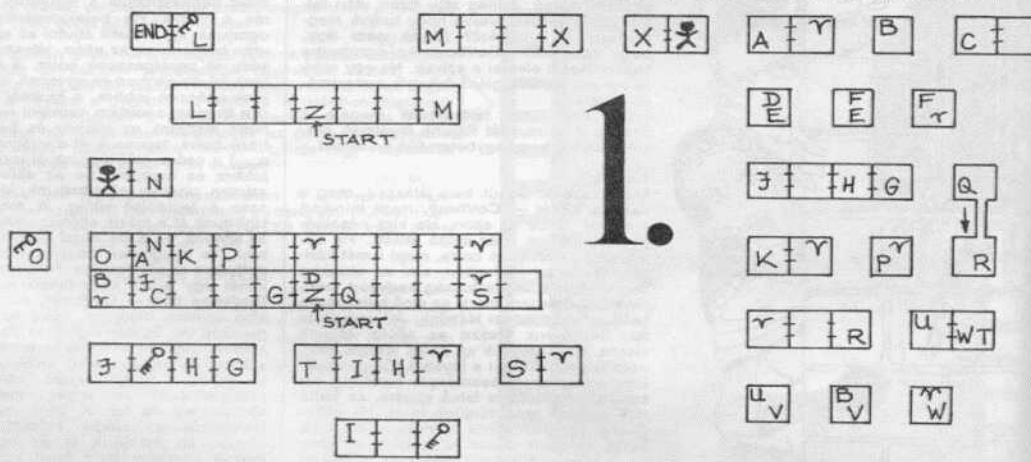
Minden szinten szinte minden, mondhatjuk a szlogent erre a játékra is, úgyhogy gyerünk jobbra egészen addig, amíg egy fejet nem látunk máskalás lenni. Ott ugorjunk rá a liftra, s ha az felért, ugorjunk le róla jobbra. Az ajtón mindjárt be is mehetünk. A lifttel menjünk balra, majd ugorjunk is ki róla, még mindig balra. Az ajtóhoz igazán lepotyánhatunk, majd menjünk be. Jobbra elköszálhatunk a vízhez (gy.k. a két gomba után találhatjuk meg), majd csobb. Úszótudományokról még csak nyomokban adtunk bizonyosságot, úgyhogy most ténylegesen bemutatathatjuk képességeinket. Ússzunk balra az ajtóig és be. A lyukon ússzunk le és ismét balra az ajtóig, majd be. Fő a változatosság, most ismét balra az

ajtóg és ismét balra. Sétálunk jobbra, s az alsó szinten balra. Most megint essünk le a lyukon, majd gyerünk jobbra az ajtóg és be. Miután a fej és a kéz úgy általában összetartozik, előbb ugorjunk a fejre, majd utána a kézre. Az idő letele után hagyjuk el a szobát, majd menjünk ki. ezután menjünk teljesen jobbra, ugorjunk a felső szintre, majd menjünk balra az utolsó ajtóg és be. A lándzsák alatt lévő lyukon leeshetünk és már a hatodik kulcs boldog tulajdonosa lettünk. Ugorjunk ki, majd ballagjunk jobbra, és a felső szinten menjünk az első liftig. Erre végülis ráugorhatunk. Ha a lándzsá

lett tart a lift, ugorjunk fel, majd azonnal húzzuk a joy-t jobbra. Ekkor ráugorhatunk GRANNY fejére. A lyukon már megszokhatuk, leesni szokás, majd sétáljunk balra az ajtóg. Menjünk teljesen jobbra és essünk le az alsó szintre. Ezután balra vehetjük az irányt, ahol egy lyuk következik. Na mit kell csinálnunk? A helyes megfektők között Cowboy lyukas zoknijait sorsoljuk ki. Ha leestünk, menjünk jobbra, majd ugorjunk a felső szintre, ezután ismét fel, és húzzuk a joy-t jobbra. Ugrás a liftre, és jobbra ki. Menjünk a baloldali ajtóhoz, és itt be. Sétálgassunk balra, itt azonban rá kell szorulnunk a liftek segitségére, ugyanis csak így

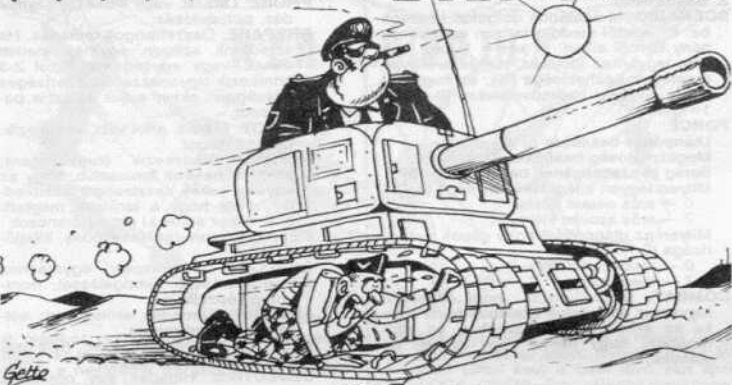
tudunk feljutni a felső szintre, ekkor mehetünk is jobbra. A liftről átkavarhatunk az ajtóhoz, és itt be. Most gyerünk balra, a szellemről lehetőségünk lesz továbbugrani a felső szintre, majd teljesen balra. Ha az utolsó perc is lekezyegett, akkor végre együtt az ÁDAM CSALÁD.

Mit is mondhatnánk el erről a játékról? Talán azt, hogy viszonylag normális grafika mellett egy jó átlagos színvonalat üt meg, a hanghatások sem rosszak. Bár így leírással már nem kell sok gögyi a végigviteléhez, azért mindenképpen érdemes elszórakozni vele egy picit.





# PANZER BATTLES



szerese íródik a szovjet fél pontjaihoz, míg fordítva csak a fele. Tehát pl.: a német félnek kétszer akkora veszteséget kell okoznia, hogy a csatát ne veszítse el.

## 2. UNIT DATA

**TROOPS:** Itt térünk rá hadseregünk (és az ellenfél) létszámára, illetve felszereltségére. Mindkettő fél egy hadsereg felépítéséből áll. A hadtest pedig hadosztályokból. Ezek száma 4, plusz a közvetlenül a hadtestparancsnokságnak alárendelt 1 hadosztály (ez a tartalék). A hadosztályok ezredekből állnak. Egy hadsereg tehát max. 60 ezredből állhat. Csak az ezredek paramétereit tudjuk állítani. A következőképpen. A paraméterek állítására 5 menüpont van:  
**EDIT** — javítás;  
**CLEAR** — törölés;  
**MAP** — Hely a térképen. Itt tehetjük le a 'RETURN' megnyomásával az ezredet.  
**STORE** — Ezred kijelölése másolásra (ha sok ugyanolyan ezredet akarunk készíteni).  
**RECALL** — Maga a másolás ezzel véggezhető el.  
 Kezdjük a parancsnokságok értékeinek beállításával:  
**ADMIN** — Mekkora a parancsnokság felügyelete (kontrollja) az alakulat felett;  
**LEADERSHIP** — Milyen a parancsnokság epésége;  
**SUPPLY** — Az utánpótlás mennyisége megfelelő-e?  
**BRITTLE** — Sebezhető-e a parancsnokságok esetén, amelyeknek nincs önálló ikonjuk a képernyőn.  
 A hadtestparancsnokságoknál (melyek önálló ikonnal rendelkeznek) megadhatjuk még az egy körben maximális lépések számát (movement). Ezt csak az úton haladva érethet ki.

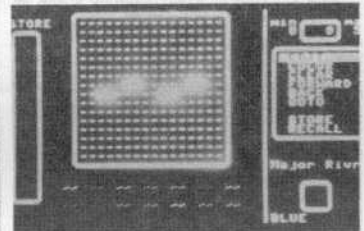
Megadhatjuk, hogy hányadik lépésben tűnjön fel a képernyőn (arrival), és megadhatjuk a helyét. Ennyit a parancsnokságokról.

Most jöjjenek az ezredek. Ezredeinket 14 csoportra bonthatjuk:  
 0 — Gyalogság: Sima, mezei gyalogság, gépjárművel felszerelve;  
 1 — Motorizált gyalogság: Ugyanaz, mint az előző, csak a szállításkor teherautón történik;  
 2 — Gépesített gyalogság: Különböző feladati vegyervekkel ellátott gumikerekes, vagy lánctalpa gyalogsági harcizomműekkel felszerelt ezred;  
 3 — Ejtőernyős deszant: Az ellenség mögöttés területén meglepetésszerűen bevetett, különleges harci feladatokkal megbízott kötelék. Az irányában támadó csapatok beerkezéséig önálló harctevékenységet folytat;



## 1. MAP DATA

**MAP:** Megnézhetjük és javíthatjuk a térképet a '+' és a '-' billentyűvel.  
**A 'RETURN'** megnyomása esetén:  
**Set Shape** — Bekapcsol egy tereptárgyat és odamásolja, ahova lépünk.  
**Set Axis** — Német terület kijelölése.  
**Set Allied** — Szovjet terület kijelölése.  
**Reset All** — A másolás kikapcsolása.  
**A tereptárgyak lehetnek:**  
 Major River — széles folyó; Open — nyílt terep (mező); Woods — erdő; Rough — egyenetlen terep (domb); Woods/Rough — dombos erdővel; Swamp — ingovány, mocsár; High Ground — magas terep (hegy); Bridge — hid; Railway — vasút; City — város.



Ha akarunk, mi is kreálhatunk saját tereptárgyakat, amilyenek még nincsenek. Pl.: vulkán, sivatag stb.  
**SIZE:** A térkép nagyságát adhatjuk meg hosszabban-keresztben.  
**TERRAIN:** Itt adhatjuk meg alakulataink mozgásának nagyságát egy körben (movement), gépesített (mech), és nem gépesített (non mech) alakulatok esetén. Megadhatjuk az alakulatok harcértékét (combat) az egyes tereptárgyakon. Alapvetően három típusba sorolhatók csapataink:

**ARM** — páncélosok; **ART** — tüzérség; **INF** — gyalogság;  
**MISC:** Itt adhatjuk meg a mozgás és a harc értékét azokon a tereptárgyakon, amik az előző listából kimaradtak (út, erdő, város). Továbbá megadhatjuk, mennyivel nőjön a támadás értéke, ha nem csak egy egységünk érintkezik közvetlenül az ellenséggel, hanem több is. (Maximum hat egységünk érintkezhet, ilyenkor van az ellenséges egység bekerítve.) Végül pedig megadhatjuk, hogy egy alakulat megsemmisítéséért hány pont jár. Pl. Axis — 4 Mech, Allied — 2 Mech. Minden gépesített német alakulat megsemmisülése esetén az alakulat értékeinek 4-

Kb. 1 esztendővel ezelőtt volt a CoV-ban leírás egy hasonló stratégiai játékról. Teljesen felesleges tehát tollat ragadni, nem kétszer írunk ugyanarról a játékról, még akkor sem, ha nevének első része megegyezik.

Maga a játék is nagyon hasonlít a Panzer Grenadier-hez, de némileg javult a játék minősége. Ez a program a II. Világháború keleti frontján játszódó eseményeket dolgozza fel. Felsőfokú jelekkel kell illetnünk, mivel más stratégiai játékokhoz képest ez élethű, gyakorlatilag bármilyen katonai helyzet modellezése megoldható.

**A kezelőbillentyűk:**  
**'RETURN' — RETURN;**  
**'kurzorbillentyűk' —** a menük közötti mozgás;  
**'F1' —** vissza az előző menübe;  
**'+' és '-' —** a szerkesztőrézben van szerepe, a térképnél (ld. később);

A főmenüben legelőször is két pontot találunk: **GAME** és **CREATE**. Mi most kezdjük az utóbbival.

**CREATE**  
 Haderő- és térképviszonyok megváltoztatása:

Ezután két újabb menüt kapunk:  
**DISK:** Egy magunk által formázott lemezről magunk készítette állásokat tölthetünk a szerkesztőbe.

**SCENARIO:** Lemezről tölthetünk be egyet a hat standard állás közül:

- Minszk:** 1941. június 27 — július 4. Beindul a német gépezet.
- Moszkva:** 1941. december 4-7. „Vér a havon.” A németek első veresége.
- Harkov:** 1942. május 12-21. Egy sikertelen szovjet ellentámadás.
- Prohorovka:** 1943. július 12-15. Megkezdődött a szovjet offenzíva.
- Kanev:** 1943. szeptember 23-27. „A kapu bezárul.” Német ellentámadási kísérletek.

**Korsun.**  
 Ha ezek közül választottunk, egy menübe jutunk, ahol 5 újabb menüponttal találkozunk:

- EXIT: EXIT**
- CLEAR:** A térkép és/vagy az egységek adatainak törlése.
- DISK:** Állás mentés/töltés.
- WARPAINT:** A térkép ikonjait változtathatjuk meg, vagy javíthatjuk.
- WARPLAN:** A főmenü:  
 1. MAP DATA  
 2. UNIT DATA  
 3. BRIEFING

4 — Nehézfegyverekkel felszerelt gyalogság: Hasonlít a tüzérséghez, de a tüzérség kisebb, viszont közelharcban többet ér;

5 — Lovas-gépesített ezred: Igen! Voltak ilyenek a II. Világháborúban! Pl.: A 2. Ukrán front 53. hadsergejének lovas-gépesített csoportja szabadtűzű fel (vagy szállta meg?) a Hortobágyot 1944. októberének végén;

6 — Felderítők: No comment;

7 — Műszaki alakulatok: Hidakat vernek, ideiglenes utat építenek, elaknásított területeket mentesítenek, aknát telepítenek, összeköttetést hoznak létre a harcoló alakulatok és a vezetési pontok között stb.;

8 — Légelhárítók: Őnjáró, többszörös, kis kaliberű sorozatós fegyverrel ellátott csapatok. Erős ellenséges légifőny esetén jó, ha van 1-2 ilyen ezredünk;

9 — Tankelhárítók: Aknavetőkkel (50-280 mm löveg) felszerelt gyalogság;

10 — Könyvű harcokcsi ezred: Ilyen volt a német P21V is;

11 — Nehézpáncélosok: Pl.: TIGRIS, 30-50t szerkezeti tömeg, 100 mm vagy e feletti löveg, 40-50 km/h sebesség még terepen is! Ezeknek van a legnagyobb harcértéke!

12 — Ostromgyűk: Vagy rohamlővegek, ha jobban tetszik. Ezek is harcokcsi, csak a lövegek nem forgathatók. Város ostromnál erősen ajánlott a használata. Övük a közelharcotl.

13 — Tüzérség: Sorozatveto rakétával (ld. Sztálin orgona), vagy őnjáró páncéltörő löveggel felszerelt, földfelszíni célok, valamint harcokcsi és gyalogsági harcjárművek ellen bevethető csapatok;

Azok a csapatok, melyek látszólag kimaradtak (utánpótlás, legierő), benne vannak a játékban, a gép számol ezekkel, a különbség csak annyi, hogy nincs külön jelük a térképen. A legierők erejét és az utánpótlás mértékét később állítjuk be.

Bent vagyunk tehát az ezred menüjében: **CLASS** — Itt írjuk be a 14 csoport valamelyikét;

**MODE** — Desszantban való jelentősége, egyébként más alakulatnál 0.  
1. légi szállítási desszant;  
2. légi ledobási desszant;  
3. tengeri desszant;

**EQUIPMENT** — Felszerelés (később lesz róla szó);

**MOVEMENT** — Ennyit léphet maximum egy körben (csak ha úton halad);

**ARRIVAL** — Hányadik körben kapcsolódik be a küzdelembe;

**MAXIMUM STRENGTH** — Maximális harcérték;

**CURRENT STRENGTH** — Jelenlegi harcérték;

**RATING** — képzettség;  
**RANGE** — hatótávolság (ennyi képernyőmező);

**FATIGNE** — frissesség;  
**EXPER'CE** — tapasztalat;

**EQUIPMENT**: Listát kapunk a csapatok felszereltségéről, ill. mi is beirhatunk ilyeneket. Nincs sok jelentősége, csak sallang a játékban, az alakulat ettől nem harcol jobban, csak ha rációkelünk, akkor láthatjuk, hogy oda van írva pl.: 102. páncélos hadosztály Tigrisekkel felszerelve.

**AXIS AND ALLIES OBJECTIVES**: A birtokunkban lévő és az elfoglalandó városok paraméterei. Fontos, mert egy város elfoglalásáért és tartásáért pont jár!

**SHQ**: Hányadik hadtesthez soroljuk be a városot;

**Defensive**: Megszállhat-e a város több ezreddel, vagy sem (0=nem; 1=igen);

**Starting/stopping at turn**: Mekkora meddig 'el' egy város, azaz hoz pontokat annak, aki birtokolja;

Végül hány pontot kapunk a város birtok-

lásáért körönként (per turn) és a játék végén (end of game);

**3. BRIEFING**:  
**SCENARIO**: Itt általános dolgokat írhatunk be. Pl. meddig tartson az ütközet, hány körből álljon (4 kör = 1 nap), milyen legyen az időjárás, mekkora legyen a sereg sebezhetősége (%), és hogy képes-e éjszakai hadműveletekre (0=nem; 1=igen).

**FORCE**:  
Utánpótlás beállítása (0-99)  
Megbízhatóság beállítása (0-8)  
Sereg képzettségének beállítása (0-15)  
Milyen legyen a légi tevékenység? (0-7)  
0 — erős német főlény  
7 — erős szovjet főlény  
Milyen az utánpótlást hozó gépek gyakorisága (0-7)  
0 — rendszerelen  
7 — megbízható

**COMBAT**: Meghatározza, hogy mekkora legyen az alakulatok általános harci értéke az erődökben, városokban és attól függően, hogy német vagy szovjet az alakulat.

No, elkészítettük a hadállást, éppen ideje, hogy elkezdjük a játékot.

**GAME**  
**DISK**: Saját állásunkat tölthetjük be;  
**SCENARIO**: A már felsorolt hat helyszín közül választhatunk.

Ezután beirhatjuk a nevünket, beállíthatjuk, hogy a gép milyen jó hadvezér legyen (normál, vagy enhanced fokozat), illetve milyen mértékben nőjön az egyik fél esélye e győzelemre:

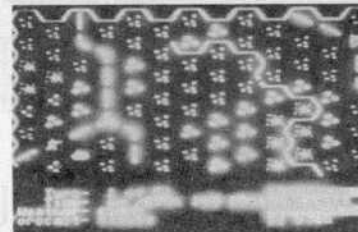
**Slight** — csekély mértékben;  
**Minor** — kis mértékben;  
**Major** — nagy mértékben;

Meg kell adnunk a játék formáját:  
**2.player** — két játékos játszik egymás ellen;

**Axis & Allied** — azzal vagyunk a gép ellen, amelyiket választjuk;

**Observe** — nézzük, amint a gép maga ellen játszik.

Máris bent vagyunk a játékban:



**Turn** — forduló;  
**Time** — az!  
**Weather** — időjárás;  
**Forecast** — előrejelzés;  
**Side** — melyik oldalon harcolunk;  
**Force** — melyik a legerősebb hadtest;  
**Name** — nevünk;  
**VP's** — a játékban elért pontszámunk;

Három fő ponttal irányíthatjuk a játékot:  
**1. ORDERS**: Parancsot adhatunk a hadosztályainknak. Először ki kell választani, hogy hányadik hadtestnek adunk parancsot. Kiválasztva megjelenik a hadtest állapota. Itt négyféle dolgot tehetünk:

**ORDERS** — Megjelenik hadosztályaink képe és mellette, hogy éppen mit csinálunk. Kiválasztva az egyiket, tudósítást kapunk az állapotáról és parancsot adhatunk neki az **ENGAGED**, **CONTACT** és **READY** pontok valamelyikét választva. (Lényegtelen, melyiket választjuk, mert úgyis mindig csak egy él főzülük.) A parancsok a következők lehetnek:

**RESERVE**: Visszavonul az alakulat a hadtestparancsnokságra és tartalékolja az erejét;

**PROBE**: Látászt, vagy előkészítő támadás, puhatolózás;

**PREPARE**: Összehangolt támadás. Ha ezredeink szépen egymás mellett állnak, vagy egységeink közül 2-3 érintkezik ugyanazzal az ellenséges egységgel, akkor adjuk ki ezt a parancsot;

**DEPLOY**: Marad, ahol van, védekezik, beássa magát;

**DEFEND**: Védekezik (rugalmasan); azaz ha nekünk fontosabb, hogy az egység kevés veszteséget szenvedjen, mint hogy a területet megtartsuk, akkor adjuk ki ezt a parancsot;

**DELAY**: Felvonulás, felfejlődés, kifejződés;

**SUPPORT**: Védekezés egymáshoz csatlakozással, támogatással, frontonai képessével;

**ASSAULT**: Támadás erőteljesen; ostrom; erőteljes roham;

**EXPLOIT**: Hősies támadás, nyitlissások, elkéseredett roham;

**OBJECTIVE**: Haladás egy objektum felé;

**ENEMY**: Haladás ellenséges egység felé;

Ennyit a parancsokról.  
Az UNITS ponttal nézhetjük meg, hogy a hadosztály ezredei hol vannak.

**SUPPORT** — Az utánpótlást oszthatjuk el a hadosztályok között;

**ASSETS** — Megadhatjuk, hogy a közvetlenül a hadtestparancsnokság alá rendelt 4 tartalék ezred melyik hadosztály(ok)hoz csatlakozzon, vagy maradjon továbbra is tartalékban;

**MOVE SHQ** — Megadhatjuk, hogy hová menjen a hadtestparancsnokság. Nem érdemes hozzányúlni, ugyanis követi a hadtest előretörését/meghatárlását;

## 2. REPORTS:

**STATUS** — Listát kapunk a hadtestjeink állapotáról;

**OBJECTIVE** — Megszemléltetjük a városokat (hol vannak és kinek a kezén, hány körön át birtokoltuk azokat);

**MAP WALK** — Tüzetesebben megnézhetjük a térképet;

**CONTROL**: hol van a frontonál;

**READS**: az utak jelzését ki/bekapcsolhatjuk;

**CLEAR MAP**: a csapatok jelzését ki/bekapcsolhatjuk;

**3. RESIGN**: Azonnal befejezzük a játékot. A gép kiírja a végeredményt, a győztes nevet, táblázatot kapunk a pontszámokról.

**RUN 5-öt** választva indul meg egy forduló. Kiírja a gép a harcoló feleket a veszteségeiket, valamint megteszi a lépéseket a térképen.

Hát ennyit sikerült összegyűjteni a játék menükezeléséről. A paraméterek állítgatása kicsit (nagyon!) bonyolult, de aki igazán élhetően, valósan akarja reprodukálni a II. Világháború hadieseményeit, az jó, ha megszerzi ezt a programot. Egy egyszerű, mezei hadműveleti térkép alapján nagyszerűen lehet modellezni az hadműveletet. Pl. egy újságban megjelent a voronyezsi csata 50. évfordulójára egy megemlékezés, térképpel. Ezen a térképen a voronyezsi front csapatainak 1943. január 12-i helyzetét találjuk. Ennek alapján a játékban jól reprodukálható volt a doni áttörés. C64-re jóval szórakoztatóbb stratégia játékok is megjelentek már (pl. JOHNNY REB II.), viszont egyik sem olyan valóságos, mint a **PANZER BATTLES**. Sok sikert az önjelölt Hitlernek és Sztálinoknak, persze csak a játékban!

Még egy fontos dolognak kell ennyit tenünk: a játék kivésésében nyújtott segítségéért köszönet illeti **Harsányi Zoltán**, debreceni olvasónkat!

# WAXWORKS

## A' LA ELDIRA III.



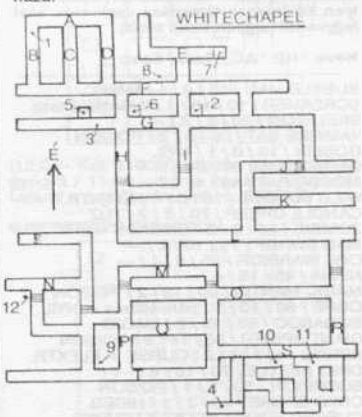
A múltkor megfenyegettünk benneteket, hogy ez is egy puzzle lesz, most megtaláltuk a harmadik darabját is. A hozzáillesztést rátok bizzuk.

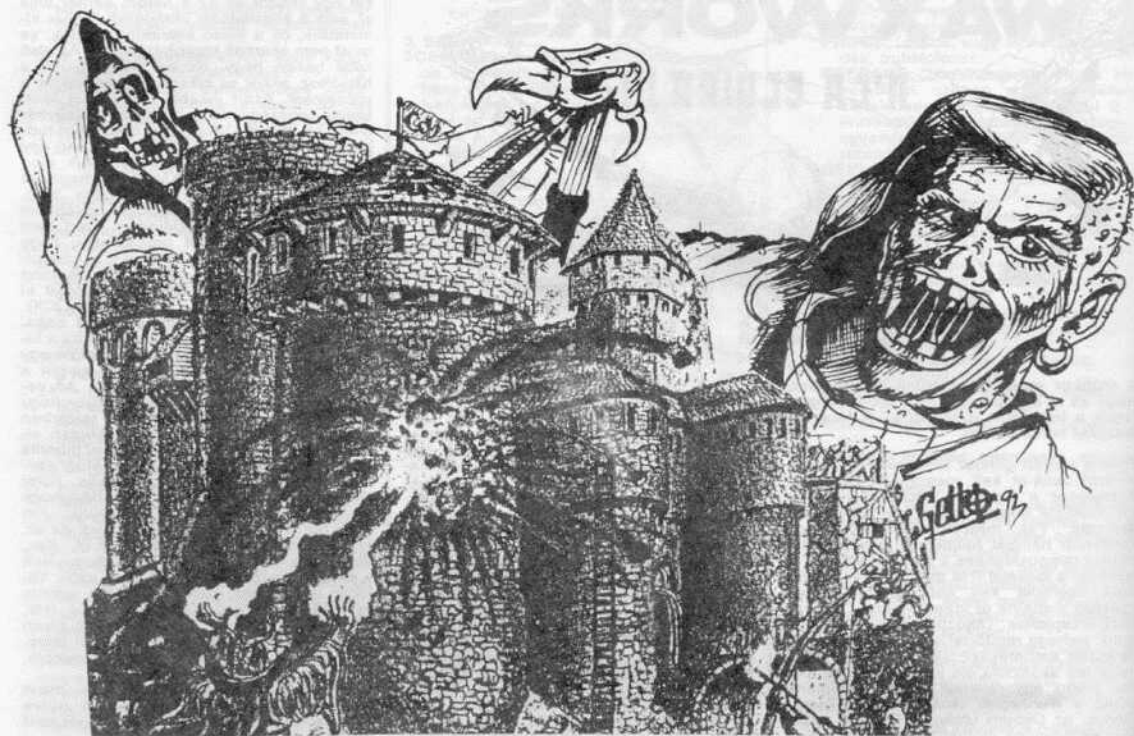
Ezen a pályán gonosz testvérünket, Hasfelmentő Jack-et kell megölni. A pálya kezdete a Couiston utcában vagyunk (1). Előttünk fekszik testvérünk legfrissebb áldozata. Pár másodpercen belül egy rendőrsíp hangját hallhatjuk. Ezek szerint minket gyanusíthatnak a gyilkossággal. Vegyük fel a tászkáját (Ha már egyszer testvérünk szerepét kell eljátszanunk), majd gyorsan menjünk el innen, ahogy a rendőrök elkopjanak. Utközben mindig vigyázzunk, nehogy rendőrral vagy a keresésünkre indult emberekkel találkozzunk, mert a rendőrök akasztófa alá juttatnak, az emberek pedig agyonvernek minket. Menjünk végig a Wentworth utcán, majd a végén jobbra, az Osborn utcán. A Charlott utcán először menjünk nyugatra. Jobb oldalon az ajtó mögött (5) a hordóban egy kötelet találunk. Keletre a keresztződés után egy nyitott ajtó van (6). Itt biztonságban vagyunk, így nyugodtan belenzhetünk a tászkájába (LOOKIN). Egy véres naplót és egy kis pénzt találunk benne. A naplóban a halott lány feljegyzéseit találjuk. *Mary Pimm*-nek hívják. Menjünk fel a létrán a tetőre. Itt jobbra van egy kémény. Kossúk rá a kötelet, majd ereszkedjünk le rajta, és másszunk be a nyitott ablakon. Ez a szabó háza. Az irattartóban egy térképet találunk, a levélben pedig egy kulcsot. Vegyük fel a házban található módosított tárgyakat, többek között a kabátokat és a kalapokat. Menjünk a Wapping Lane-re. A nyugati részen találunk egy nyitott ajtót. Ez egy raktár. A tenger felé nyílik egy ajtó, e mögött van egy kis stég (4). Vegyük fel a deszkát (Plank). Menjünk vissza a háztetőre, és a két ház közötti része (gap) fektessük le a deszkát. Így át tudunk menni a másik ház tetejére. A padlásablakot nyissuk ki és menjünk be rajta. Menjünk le a földszintre. Egy cipész üzletbe kerülünk. A kulcstartón találunk két kulcsot. Vegyük föl ezeket és a többi tárgyat is. Menjünk ki a padlásablakon és másszunk le a létrán. Az Old Montagu utca keleti végén van egy ajtó (7). Menjünk be és a benti ajtó nyissuk ki a szabónál talált kulccsal (UNLOCK, OPEN), majd menjünk be. Egy gyógyszerárba kerülünk. Vegyük föl a gyógyszereket a polcokról. A Charlotte utca és a Plumber utca keresztződésénél egy nyitott ajtó található (2). Vegyük fel az állati beleket (*animal guts*) a hordból, majd szorjuk rá az aittatót (Nezzük végig a gyógyszereket (EXAMINE). Amelyiknél kirja, hogy *sleeping pills*, az az aittató. Innen nyugatra egy hordó áll az uton (3). Felévalra (CLIMB ON) egy ugató kutyaival találjuk szemben magunkat. Dobjuk oda neki a húst, amitől természetesen

elalszik. Nyissuk ki (OPEN) a reteszt (*Bolt*) és menjünk be az ajtón. Nyissuk ki az állkulccsal (*Skull key*) a bent levő zárt ajtót (UNLOCK, OPEN). Egy zálogházba jutunk. Az egyik vázába belenzve (LOOKIN) egy régi rendőrsípot találunk. Húzzuk el a kabátokat a széf elől (MOVE), majd nyissuk ki (UNLOCK, OPEN). Egy arany zseborát találunk benne. Menjünk a Whitechapel utcai fogadóba (8). Sajnos a bent lévő emberek felismertek minket... Hogy lehetne átérzni magunkat? Próbáljuk meg más ruhával: pl.: vegyük föl a kabátot (*Jackes*) és a keménykalapot (*Bowler hat*) (WEAR). Így sikerül bejutnunk anélkül, hogy felismerének. Beszélgessünk el a kocsmárosal (TALK TO). Rendeljünk egy pohár sört. *A glass of your finest ale...* Ezután megkérdez minket, hogy mi járásban vagyunk itt. Feleljük azt, hogy üzleti ügyben: *I'm here on business.* A helyi újságnak dolgozunk: *I work for the local paper.* Azt hiszi, hogy a kocsmákról írunk cikket. Ha azt mondjuk neki, hogy egy kicsit eltévedtünk: *Unfortunatelly...*, akkor azt javasolja, hogy szerezünk egy térképet. Jó ötlet: *That sounds...* Azt tanácsolja, hogy reggel kilenckor kerjünk az ügyvédnél. Erre most nincs időnk. Fejezzük be a beszélgetést és szólítsuk meg a hátunk mögötti asztalnál levő férfit. Kérdezzük meg, hogy nincs-e más nő: *I might be interested...* Azt feleli, hogy sok egyéb nőnek a címe van meg a noteszban. Valahogy meg kéne szerezni a noteszát. Szerencsére a pultnál éppen egy zsebtolvaj üldögél (*Willy the Dip*). Ajánljuk neki egy üzletet: *To talk about a little business.* Nem akarja elvállalni, pénzért sem: *I'll pay you well.*, de azt feleli, hogy egy zseboráért hajlandó bármilyen árut elcserélni. Adjuk neki az aranyórárt: *Here's a nice gold watch.* Egy kulccsal és egy címjegyzékkel tér vissza. A kulcs Molly Parkin lakásának kulcsa. A címjegyzékből megtudjuk, hogy a Treacle Lane-en lakik (READ). Menjünk rögtön oda (12). A ház emeletén a kandalló tetején egy levelet találunk. Ezt *Mary Pimm* írta Molly-nak. Az van benne, hogy találkozik valakivel, aki tudja, hogy kicsoda Hasfelmentő Jack. A Couiston utcában beszéltek meg a találkozt (de közébejt a gyilkosság). Menjünk a tengerparti kocsmába (9), és érdeklődjünk Molly-ról a kocsmárosnál. *Where do I go around...? I'm looking for a girl named Molly Parkin.* Azt feleli, hogy nem ismeri. Mi viszont nem hiszünk neki: *I don't believe you.* Csak azután hajlandó beszélni, miután megmutatjuk neki a naplót és a levelet. *I think I have something...* Nem akarja, hogy elmondjuk a történetet a rendőrségnek, egy kis ellenszolgáltatásért cserébe hajlandó segíteni. Egy csomagot teát szeretne a parti raktárból. Vállaljuk el. *OK. I'll find your tea!* Ad nekünk egy feszítővá-

rat, hogy ki tudjuk nyitni a ládat. Az utunkat egy rendőr és az a három ember állja el, akik a kocsmában üldögéltek (Mikor kimentünk, ők a hátsó kijáraton távoztak, és most nem akarnak továbbengedni). Az első kettő békén hagy, de ha odamegyünk a hátsóhoz, akkor az elkezdi ütni és ellopja a cuccainkat. Ezért inkább kerüljük el őket. Hívjuk segítségül az üveggömböt. Nagybátyánk azt mondja, hogy kár, hogy nem tudjuk riasztani a rendőrséget. De hát van egy rendőrsípváltó! Alljunk leire és fújjuk meg (Ha meglovasítjuk, nem lesz mit megfújni — CoVboy). Ha jó helyen fújtuk meg, akkor az emberek elkötörödnek, egyébként elkopnak a rendőrök. (Mindent azért nem árulunk el, mert lehet próbálkozni, hogy hol van az a jó hely, különben itt is gondolkodhattok egy kicsit.) Menjünk a Wapping Lane-re. A küzepső raktár (10) lakatját ki tudjuk nyitni az egyik kulccsal (UNLOCK). Menjünk be, majd ott jobbra, majd balra. Az itt lévő jobb alsó ládat feszítsük föl a feszítőválválzó (OPEN). Vegyük ki belőle egy doboz teát, majd menjünk vele vissza a kocsmároshoz és adjuk oda neki. Ad nekünk egy kulcsot, és megmondja, hogy Molly a Wapping Lane végén lévő raktárban van. Menjünk oda hozzá (11). Miután elmondtuk neki, hogy a kocsmáros mondta meg, hogy itt van: *You must be Molly Parkin.* *I got the keys...*, elmondja, hogy Jack-et akarja darabokra aprítani (Még hogy egy nő...). A Jack sajnós a testvérünk: *I'm sorry but...* Ettől egy kicsit megijed, de az, hogy azért jöttünk, hogy megöljük őt. *Yes, and I have* megnyugtatta. Közli, hogy Jack a stégen van, ezért menjünk ki az ajtón. Valóban itt vár ránk. Szorítsuk a steg szélére és öljük meg, így ő hátraesik a vízbe. (He, he nem tud úszni...) Ez persze nem olyan egyszerű dolog, mert gyakran kivédi támadásunkat a tászkájával. Minket szerencsére, ha ügyesek vagyunk, nem talál el. Ezzel teljesítettük ezt a szintet is, most már csak a temetőben játszódó pálya van hátra. Ezt a puzzeldarabot viszont már ti is megkérhesztek!

**A térképmagyarázatok:** A — Wentworth st.; B — Couiston st.; C — George yp.; D — Osborn st.; E — Old Montagu st.; F — Whitechapel Road; G — Charlott st.; H — Union st.; I — Plumber st.; J — Chapman st.; K — Underwood st.; L — Albert row.; M — Ellen st.; N — Treacle Lane; O — The Highway; P — St. Katharine Way; Q — Hobs Lane; R — Cannon st.; S — Wapping Lane; T — Dock side: 1 — Start; 2 — Allati belek; 3 — Hordó; 4 — Deszka; 5 — Kötél; 6 — Létra; 7 — Gyógyszerári ajtaja; 8 — Kocsmár; 9 — Temzeparti kocsmár; 10 — Teareraktár; 11 — Raktár; 12 — Molly Parkin háza.





# MIGHT & MAGIC III.

A múltkor vétkes felelőtlenséggel jelentettük ki, hogy a kódokat átranzponáltuk a First Aid rovatba. Akkor még nem tudtuk, hogy helyhiány miatt ez elmarad, úgyhogy ezen mulasztásunkat most pótoljuk a 35. oldalon.

Legutóbb az elfeleleknél hagytuk abba, így onnan folytatjuk. Következzék egy lista az összesről (Tám = támadás/kör; Spec = milyen különleges támadása van; + = kézi-fegyvertől/nyagon kicsit sérül).

Neve / HP / AC / Tám / Spec

BUBBLE MAN / 15 / 0 / 1 / MAGIC  
SCREAMER / 10 / 10 / 1 / INSANE-é tesz  
SKELETON / 20 / 2 / 2 / —  
VAMPIRE BAT / 05 / 5 / 2 / POISON  
GOBLIN / 10 / 0 / 1 / NYIL  
OH NO BUG / 40 / 8 / 3 / —  
MOOSE RAT / 40 / 4 / 2 / —  
WILD FUNGUS / 15 / 0 / 1 / ELEKTR.  
CANDLE CREEP / 70 / 5 / 2 / TŰZ  
ZOMBIE / 35 / 2 / 2 / DISEASE  
MAD DWARF / 75 / 10 / 1 / —  
ORC WARRIOR / 25 / 5 / 1 / —  
NINJA / 45 / 15 / 4 / —  
MAGIC MANTIS / 50 / 12 / 2 / POISON  
OGRE / 60 / 10 / 1 / páncéltörés + NYIL  
BUGABOO / 60 / 15 / 2 / MAGIC  
GIANT SPIDER / 30 / 14 / 8 / POISON  
SPRITE / 15 / 13 / 2 / CURSE + ELEKTR.  
DINO BEETLE / 70 / 10 / 6 / —  
SCORPION / 50 / 5 / 1 / POISON  
CRYO SPORE / 40 / 3 / 1 / HIDEG  
CURSED FOOL / 40 / 8 / 3 / CURSE

MINI DRAGON / 150 / 20 / 1 / TŰZ  
PLASMOID / 100 / 5 / 3 / PÁNCÉLTÖRÉS  
CARNAGE HAND / 40 / 25 / 1 / —  
GHOUL / 100 / 15 / 4 / WEAK-é tesz  
CASTLE GUARD / 75 / 10 / 1 / —  
PHANTOM / 50 / 12 / 1 / +5 év  
PIRANA / 40 / 20 / 8 / —  
EVIL RANGER / 100 / 20 / 3 / NYIL  
SHADOW ROGUE / 50 / 15 / 2 / poison  
COBRA FIEND / 50 / 15 / 1 / SLEEP  
TREE GOLEM / 150 / 10 / 2 / —  
WICKED WITCH / 50 / 8 / 1 / CURSE  
IRON WIZARD / 200 / 30 / 2 / ENERGIA  
DEATH LOCUST / 100 / 20 / 4 / DISEASE  
ARCHER / 100 / 15 / 4 / NYIL  
MYSTIC CLOUD / 50 / 18 / 1 / SP szívás  
BARBARIAN / 175 / 15 / 2 / NYIL  
PHASE HEAD / 20 / 10 / 1 / CONFUSE  
CLERIC OF MOO / 100 / 10 / 1 / ELEKTR.  
FIRE LIZARD / 150 / 10 / 2 / TŰZ  
FIRE STALKER / 75 / 20 / 3 / +  
GARGOYLE / 150 / 15 / 4 / PARALYSIS  
GHOST / 100 / 13 / 1 / +5 év; +  
DRACONI / 125 / 10 / 2 / —  
SONIC NINJA / 75 / 20 / 8 / —  
EVIL EYE / 100 / 25 / 4 / INSANE  
GUARDIAN / 250 / 20 / 2 / —  
PALADIN / 175 / 30 / 5 / NYIL  
DARK PEGASUS / 125 / 20 / 4 / CONFUSE  
REAPER / 150 / 15 / 1 / —  
SORCERER / 100 / 10 / 1 / HIDEG  
LICH / 200 / 12 / 1 / DEATH  
SPIRIT SHIELD / 100 / 35 / 2 / —  
LOR / 125 / 15 / 3 / —  
MAJOR DEMON / 333 / 16 / 6 / PARALYSIS  
DINOSAUR / 500 / 10 / 2 / —  
ED-409 / 400 / 40 / 3 / ENERGIA

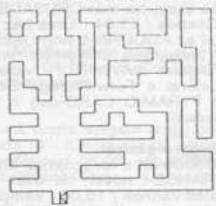
BLACK KNIGHT / 375 / 30 / 7 / weak + NYIL  
DEATH AGENT / 300 / 15 / 2 / POISON  
MUMMY / 250 / 15 / 2 / DISEASE  
PRIEST OF MOO / 200 / 20 / 1 / ELEKTR.  
TOXIC WORM / 300 / 25 / 2 / POISON; +  
DRAGON WORM / 400 / 35 / 1 / POISON  
CYCLOPS / 500 / 25 / 2 / CONFUSE  
MAJOR DEVIL / 666 / 33 / 4 / UNCONS.  
GREEN DRAGON / 800 / 40 / 1 / HIDEG  
JOLSTER / 600 / 35 / 1 / —  
WIZARD / 250 / 20 / 1 / MAGIC  
DEATH SNAKE / 500 / 25 / 1 / PARALYSIS  
VAMPIRE / 400 / 30 / 3 / SP szívás; +  
WEREWOLF / 500 / 30 / 2 / DISEASE  
TERMINATOR / 1000 / 100 / 1 / ERADIC.  
GREAT HYDRA / 15000 / 60 / 12 / POISON  
VULTURE ROC / 2000 / 50 / 2 / PARALYSIS  
KUDO CRAB / 2500 / 80 / 4 / páncéltörés  
MINOTAU / 1000 / 40 / 1 / STONE  
MINOTAUR / 1000 / 90 / 2 / DEATH  
OCTOBEAST / 3000 / 40 / 8 / WEAK  
DRAGON LORD / 10000 / 75 / 1 / ENERGIA

A kezelést már ismeritek, jöjjön a helyszínek-ismeretése.

FOUNTAIN HEAD (teleport-szó: HOME)

(01.01 - GYAKORLÓTEREM / 01.05 - FOGADÓ / 01.10 - TELEPORT / 08.03 - KOCSMA / 08.06 - Ez a fickó az el bolépot a RAVEN'S céhbe 50 aranyért / 10.05 - BOLT / 04.14 - TEMPLUM / 06.14 - CHARTMÁKING skilllet árul 25 aranyért / 11.13 - Egy heti munkáért 50 pénzt ad / 10.11 - Bank / 12.10 Lejárat a FOUNTAIN HEAD CAVERN-

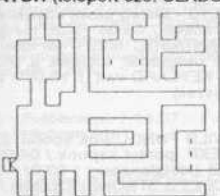
be / 01,12 Itt tartja fogva Morphose-t RAT OVERLORD. Bejutás oda a CAVERN-en keresztül)



**FOUNTAIN HEAD CAVERN**

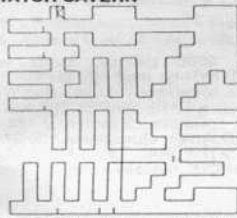


**BAYWATCH** (teleport-szó: SEADOG)



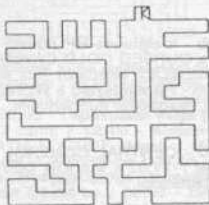
(04,14 - Teleport / 01,01 - GYAKORLÓTEREM / 03,01 - FOGADÓ / 05,01 - BOLT / 14,01 ALBATROSS cég / 11,11 - MOUNTAINEER skill-et ad el (\$5000) / 11,10 ALBATROSS cégbe belépő / 11,14 - ALPHA Testvér / 11,13 - PATHFINDER skill (\$2500) / 02,14 - Templom)

**BAYWATCH CAVERN**



(15,00 - Sir Galand, lovag HIRELING van itt fogvatartva / 15,01 - Darlana, pap HIRELING-et lehet kiszabadítani / 15,09 - BETA Testvér)

**WILDABAR**



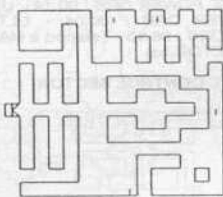
(08,01 - GAMMA Testvér / 08,13 - FOGADÓ / 06,13 - GYAKORLÓTEREM / 01,14 - FALCON cég / 01,11 - Teleport / 14,12 - BOLT / 14,14 - KOCSMA / 01,01 - ARMS MASTER skill-et árul (\$500) / 01,02 - BODY BUILDER skill-et ad (\$200))

**WILDABAR CAVERN**



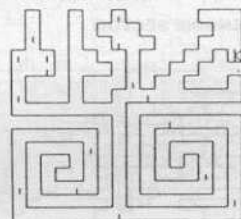
(07,03 - OGRE-okat enged ki / 04,07 - WARTOWSAN nevű HIRELING-et, egy nindzsát lehet kiszabadítani / 00,13 - LONE WOLF ranger HIRELING, akit ki lehet szabadítani / 15,12 - DELTA Testvér → prg hiba)

**SWAMP TOWN** (teleport-szó: DOOMED)



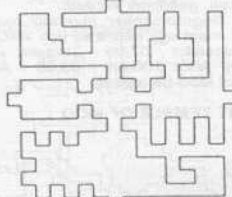
(01,03 KOCSMA / 01,10 - GYAKORLÓTEREM / 03,03 - BOLT / 03,10 - FOGADÓ / 01,01 - BUZZARD céhe / 12,07 - TEMPLOM / 14,10 - Teleport)

**SWAMP TOWN CAVERN**



(15,10 - Ez ad el belépőt BUZZARD cégébe)

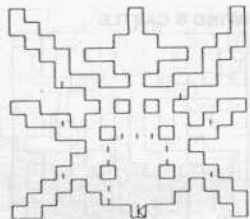
**BLISTERING HEIGHTS** (tp.: REDHOT)



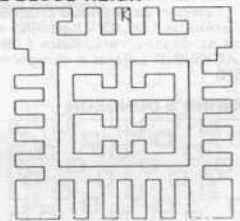
(03,08 - Ideiglenes védelmet ad az elektromosság ellen / 11,08 - Tűz ellen ad ilyen védelmet / 07,12 - Hideg ellen / 07,03 - Méreg ellen / 04,14 - KOCSMA / 03,05 - Teleport / 12,05 - GYAKORLÓTEREM / 10,05 - BOLT / 14,05 - FOGADÓ / 14,14 - EAGLE céhe / 11,14 - TEMPLOM / 14,03 - EAGLE'S cégébe ad belépőt)

**BLISTERING HEIGHTS CAVERN**

(15,00 - Kristály, védelemnövekedés a varázslatok ellen / 15,08 - Méreg ellen / 15,15 - Elektr. ellen / 00,00 - Energia ellen / 00,08 - Hideg ellen / 15,15 - Tűz ellen)

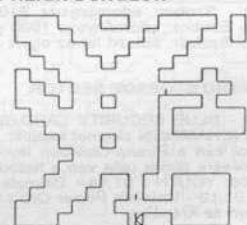


**CASTLE BLOOD REIGN**



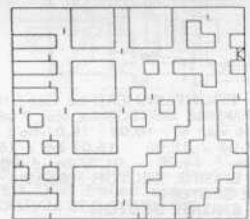
(09,15 - Lejárt a dungeonbe, kódszó: OGRE / 09,15 - ANCIENT ARTIFACT OF NEUTR-t gyűjtő fickó / 10,09 - Kódszó NORTIC → Kincs / 10,10 - Kincs / 04,09 - Kincs / 04,10 - Kincs)

**BLOOD REIGN DUNGEON**



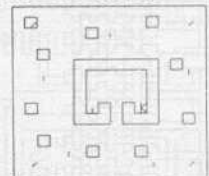
(14,00 - HIRELING-et lehet kiszabadítani / 14,03 - HIRELING-et lehet kiszabadítani (SWAMP TOWN-ba mennék) / 06,15 - ACCURACY-t növeli / 15,15 - SPEED-et növeli)

**GREYWIND'S CASTLE**



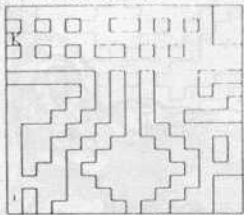
(12,03 - Kút: \$10000 pénzért mindenből gyógyít / 11,00 - Itt van bezárva Greywind Lejárt a dungeonba, jelszó: CIRCLE)

**GREYWIND'S DUNGEON**



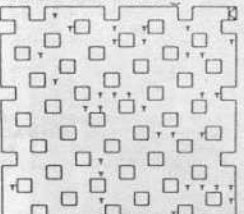
(01,11 - Gong)

## BLACKWIND'S CASTLE



(04,09 - Teleport az arénába / 12,05 - Teleport az arénába / 08,03 - Kétmillió aranyért megtanít az összes varázslatra / 08,00 - Itt van BLACKWIND Lejárat a dungeonba, jelző: TEN)

## BLACKWIND'S DUNGEON

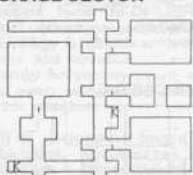


(13,00 - Szobor: adományozz \$100000 / 00,00 - Szobor: adományozz 1000 gemet / 00,15 - Szobor: áldozd fel az egyik csapat tagot)

## FORWARD STORAGE SECTOR

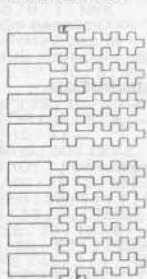
(00,14 - BLUE SECURITY CARD-dal lehet átjutni (CHAMPION címmel kapjuk) / 09,11 - Kódot kéri a Pirana-Öbölben lévő sziget kiemelésére (amin rajta van a fiadodás kútja). Kód: YOUTH / 01,14 - Ultimate Power Orb / 01,12 - Ultimate Power Orb / 09,06 - Teleport az Arénába)

## AFT STORAGE SECTOR

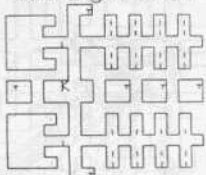


(15,07 - FOUNTAIN HEAD-be visz / 15,08 - MAIN ENGINE SECTOR-ba visz / 08,05 - 09,07-be visz el / 10,05 - 12,07-be / 12,08 - 01,07-be / 12,05 - 15,07-be / 15,08 - 01,07-be / 14,05 - 01,07-be / 06,00 - ALPHA ENGINE SECTOR / 06,15 - BETA ENGINE SECTOR)

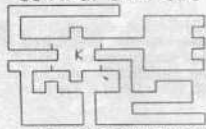
## ALPHA ENGINE SECTOR



## Main Engine Sec#1

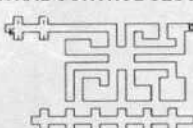


## Central Cntrl Sec



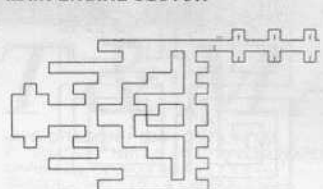
(15,01 - ULTIMATE POWER ORB / 15,09 - ULTIMATE POWER ORB / 00,14 - ULTIMATE POWER ORB / 00,04 - ULTIMATE POWER ORB / 06,15 - Teleport a MAIN ENGINE SECTOR-ba)

## CENTRAL CONTROL SECTOR



(14,14 / 13,14 / 11,13 / 11,14 / 01,12 / 01,11 - Mindben nagy tapasztalati pontokat tartalmazó itálok vannak / 00,14 - Ezen keresztül csak ULTIMATE ADVENTURE-k juthatnak túl)

## MAIN ENGINE SECTOR

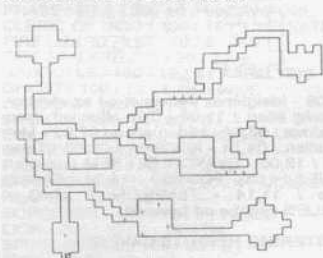


(00,08 - Oltár / 15,07 - Szökőkapszula -> VÉGE / 15,08 - Szökőkapszula -> VÉGE)

## A1 - Orkok, goblinok vannak.

(13,10 - Zingaro szekér: jövődöt mond 10 aranyért, majd egy napra ad egy WIZARD'S EYE varázslatot / 07,09 - Zingaro: varázslat: erős) 100-ért / 06,05 - Ancient Temple of Moo-ba lejárát)

## ANCIENT TEMPLE OF MOO



(11,03 - HP pluszt ad (ideiglenes) / 14,06 - Kút: ideiglenesen PERSONALITY-t növel / 14,08 - \$5000-ért MERCHANT skilltet tanít)

## A2 - Goblinok, orkok

(04,15 - Castle Whiteshield, a Jó Király vára. Belépés csak, ha már CRUSADER vagy / 04,13 - Csapda / 13,04 - Úres ház / 09,02 - Hozzuk el az ALICORN-t, hogy feltámassz-hassuk a magányos unikonrist, Ikarust. / 14,01 - Bejárat BAYWATCH városába / 05,02 - Lejárat a Forw Storage Sector-ba (GOLDEN PYRAMID CARD-dal) / 14,14 - SP (ideiglenes))

## A3 Sok Zingaro-szekér

(13,08 - \$10000-ért a lovakoknak MIGHT-öt és ENDURANCE-t növel, de csak ha kb. 10. szint alatt vannak / 15,04 - Vámpírdenevérek fészke, elpusztított (EXP POINT) / 11,01 - Kincs / 13,02 - \$2000-ért az ACCURACY-t növeli 2-vel / 12,05 - \$100-ért eltávolítja a mérget a testünkéből. / 10,06 - Kincs / 06,06 - Green Eyeball Key kell; Lejárat a HALL OF INSANITY-be / 05,01 - 10 gemért meggyógyítja a bolond (INSANE) karaktereinket / 07,09 - POWER SHIELD-et ad 100 gemért / 06,12 - Kincs / 03,09 - SCREAMER-ek tojásai, elpusztítani / 05,15 - Kincs / 08,14 - Kincs / 13,01 - Kút: ideiglenesen az INTELLIGENCE-t növeli)

## A4

(05,12 - GIANT SPIDER-ek fészke, elpusztítandó / 07,05 - Csapda / 05,04 - Teleport a E4-be / 14,10 - Méreg elleni ellenállást ideiglenesen növeli / 09,06 - Kút, mérgezett / 15,13 - FANTASTIC MIGHT-tal betörhető az itt lévő üvegládát, amiben a GOLDEN PYRAMID KEYGARD van. / 15,04 - MAGIC MANTIS fészke)

## B1

(02,09 - WILD FUNGUS-ok spórái. Elpusztításukért EXP. pontot kapunk / 04,09 - Erő bönuszát ad (ideiglenesen) / 03,01 - Lejárat SLITHERCULT'S STRONGHOLD-ba / 01,01 - 500 gemért 5000 pénzt ad + fegyvereket / 02,04 - \$5000-ért ASTROLOGER skilltet tanít / 11,04 - Ögre állás / 10,02 - ENDURANCE-t növel / 08,05 - Szintnövelés ideiglenesen (fontos) / 07,07 - Hidegtől óv \$500-ért / 12,08 - Oh No Bugs fészke, elpusztítandó / 09,09 - SPEED-et növeli)

## B2

(05,02 - Ez a fiatalság kútja (csak kiemelés után))

## B3

(03,07 - 2000 pénzért elvisz minket SWAMP TOWN-ba meg egy kis körutazást tehetünk a környéken / 00,06 - Red Warrior Key; Lejárat a DARK WARRIOR'S KEEP-be / 09,02 - Démon Kápolna / 03,03 - BUGABOO lárvák, elpusztítani / 09,07 - Lejárat a CATHEDRAL OF CARNAGE-be / 12,10 - GHOUl-fertőzés hernyója, elpusztítani)

## B4

(00,07 - Lejárat az ARACHNOD CAVERN-be / 04,11 - Castle Blood Reign, a Semleges Király vára / 12,03 - Wilddabar-ba bejárat)

## C1

(07,09 - Ideiglenes HP növelő / 09,05 - Lejárat a CURSED COLD CAVERN-be / 14,09 - WEREWOLF templom -> megtámadnak / 00,08 - Ha elintézték a WEREWOLF templomot, megnöveli mindenben)

## C2

(15,00 - CENTRAL CONTROL SECTOR-ba bejárat / 11,02 - MAJOR DEVIL-k portálja, elpusztítandó)

## C3

(07,09 - GREAT HYDRA keltető, elpusztítandó / 11,12 - Itt van a PIRATE QUEEN)

## D1

(06,12 - CYCLOPS terem, elpusztítandó / 06,04 - SPRITE-ok barlangja volt)

**D2**  
(10,01 - FIRE LIZARD-ok alvóhelye, elpusztítandó)

**D3**  
(08,11 - Minden elem elleni ellenállás megnövekszik / 06,08 - MAJOR DEMON-ok helye, elpusztítandó)

**D4**  
(10,01 - A nimfa szigete (kagylós) / 02,04 - Láda / 03,11 - Kincs / 03,07 - Kút: gyengít / 06,10 - Kincs / 06,08 - BLACKWIND, THE SPELLBINDER vára)

**C4**  
(08,12 - Kincs / 02,10 - Kincs / 07,03 - Kincs / 06,05 - Kút: ENDURANCE-t emel ideiglenesen / 07,08 - Kincs / 07,10 - Kút: ACCURACY-t növeli ideiglenesen / 05,08 GREYWIND, THE ILLUSIONIST vára)

**E1**  
(10,07 - \$10000-ért a MIGHT-ot növeli ideiglenesen / 05,11 \$5000-ért az ENDURANCE-t ideiglenesen / 14,08 - \$20000-ért ideiglenesen növeli az ACCURACY-t / 10,05 - Castle Dragontooth, a Gonosz Király vára)

**E2**  
(04,05 - Princess Trueberry / 02,02 - Bölc / 08,08 - Csapda / 02,11 - DEATH LOCUST lárvák: elpusztítani / 06,11 - SHADOW ROGUE konyhá: elpusztítani / 06,01 - Bejárat SWAMP TOWN)

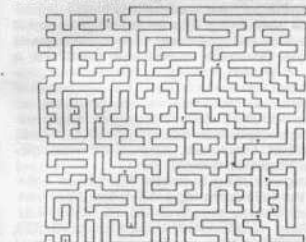
**E3**  
(05,04 - Futóhomok / 14,07 - Futóhomok / 13,10 - Futóhomok)

**F1**  
(10,10 - Lejárat a DRAGON CAVERN-be / 04,09 - BETA ENGINE SECTOR piramisba bejárat / 02,05 - \$10000-ért ideiglenes HP emelést hajt végre)

**F2**  
(00,10 - Futóhomok / 09,10 - Futóhomok / 09,11 - Futóhomok / 05,07 - Futóhomok / 00,04 - Futóhomok / 11,02 - Kincs + MINOTAUR)

**F3**  
(08,06 - Futóhomok / 09,05 - Futóhomok / 09,06 - Bejárat a MAZE FROM HELL-be)

#### MAZE FROM HELL

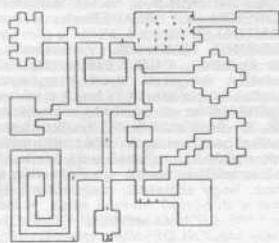


**F4**  
(11,05 - Emlékezet kútja (senki nem fog rád emlékezni) / 09,08 - ALPHA ENGINE SECTOR / 03,10 - Varázslat kútja (ideiglenesen +50 SP) / 05,05 - Tapasztalat kútja (ideiglenesen +50 szint) / 12,10 - Kivánó kút / 09,08 - DEATH LOCUST lárvák / 07,07 - Lejárat a MAGIC CAVERN-be / 06,05 - Gyógyítás kútja (meggyógyítja nyavajaid) / 05,11 Teleport E4-A4-be / 06,07 - BARBARIAN főhadiszállás, elpusztítani)

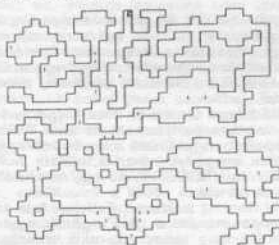
#### SLITHERCULT STRONGHOLD

(22,04 - Mérég elleni ellenállás 20-szal nő / 22,07 - Mérég elleni ellenállás 20-szal nő / 15,15 - Quatloo Coin-okat rejtő kút / 07,26 -

Válasz: EPSILON / 11,21 - Slot Machine / 09,21 - Slot Machine / 13,21 Slot Machine)

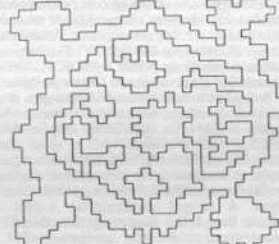


#### CYCLOPS CAVERN



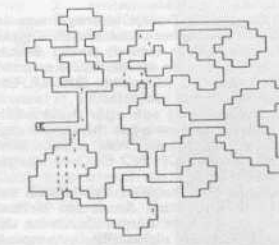
(23,23 - Green Eyeball Key itt van / 14,17 - Red Warrior Key itt van)

#### ARACHNOID CAVERN



(03,01 - Yellow Fortress Key itt van / 06,16 - ZETA Testvér / 09,21 - Blue Unholy Key itt van / 23,13 - PRAYERMASTER skiltit tanít 500 gemért / 23,11 - PESTDIGITATION 500 gemért / 14,15 Lord Might)

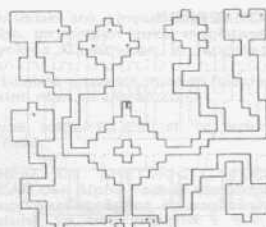
#### CURSED COLD CAVERN



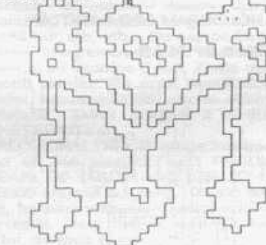
(02,24 Black Terror Key van itt)

#### HALLS OF INSANITY

(17,12 - Kérdésre válasz: EYES / 14,09 - Válasz: BLINK / 11,12 - Válasz: TEARS / 04,29 - \$200000-ért minden skiltire megtanít / 11,28 - HOLOGRAM SEQUENCING CARD 002)

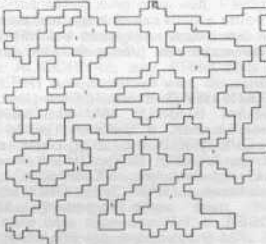


#### DRAGON CAVERN



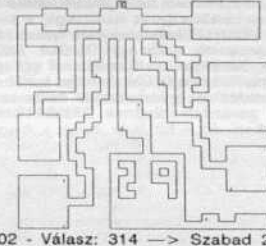
(23,07 DRAGON LORD)

#### MAGIC CAVERN



(26,03 - Gold Master Key van itt)

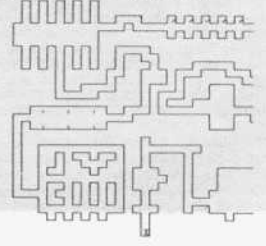
#### DARK WARRIOR KEEP

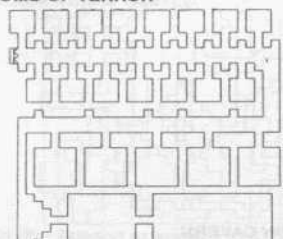


(24,02 - Válasz: 314 → Szabad 2 ULT. POWER ORB Ebben a teremben van a HOLOGRAM SEQ CARD 003)

#### CATHEDRAL OF CARNAGE

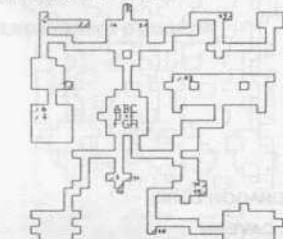
(01,26 - Válasz: WEEDS. Kapunk egy HOLOGRAM SEQ. CARD 004)





(18,02 HOLOGRAM SEQ CARD 005)

## FORTRESS OF FEAR



Ez lett volna a székszávú koordináta-ismeretelés. A következő dolgokat kell tenni az egyes helyszíneken (város és kinti térkép alatti):

**FOUNTAIN HEAD:** Itt kezdődik a játék. Ellenléfként BUBBLE MAN-ak, MOOSE RAT-ek vannak, a főellenfél pedig egy RAT OVERLORD (kb 2-3x olyan erős, mint egy MOOSE RAT). Célunk, hogy a város védelmezőjét, MORPHOSE-t, ki szabadítsuk a RAT OVERLORD karmai közül, mert amíg fogvatartva MORPHOSE-t, a bölcsességet adó kutakból csak zöld trutyi csordogál (Jó évszázati GOBLIN). Itt lent VAMPIRE BAT-ek, CoV-nyak, MOOSE RAT-ek vannak, de oda nemcsak MORPHOSE-ért érdemes leugrani, hanem a skill-eket áruló szorbofejként is.

**BAYWATCH:** Ellenfeleink csontvázak, zombik lesznek, meg egy GHoul is. Egy nap hatalmas villámások közepette megnyitott BAYWATCH padlója, s élőholtak araszolták el a várost, akik azóta szabadon garázdálkodhatnak BAYWATCH városában. Az a hír járja, hogy a megnyitott veremekben igen értékes kincsek lehetnek, de ideig senki nem merészkedett az élőholtak üvöltésével teli hasadékokba. BUBBLE MAN, SCREAMER és egy PHANTOM állja utunkat.

**WILDABAR:** Wildabart valaha a törpék és a nindzsák együtt uralták, de amikor Tumult, a Semleges Király felbérelte őket, hogy Whiteshield ellen forduljanak, a városban csak az őregeb törpék maradtak, akik pedig inkább az idemene-kült ógarokat próbálták bezárni a lenti katakombákba. Ekkor már könnyen át tudta venni a hatalmat Wildabar felett a nindzsa klán, s ezután itt ók uralkodtak. A kikkel összetűzésbe kerültek, bezárták, s máig se tudják, hol vannak, viszont gyantítják, hogy az alagsorban fellelhető egy-két bar. Jópár NINJA, MAD DWARF és egy SONIC NINJA él itt, az alagsorban meg PHASE HEAD-ek, OGRE-k is találhatók, egy WICKED WITCH társaságában.

**SWAMP TOWN:** Az egész város felett a végzet légkörre lebeg, miután VonEmosh, az élőholtak királya megtámadta SWAMP TOWN-t, s elfoglalta, ezzel egy temetővé változtatva az egész várost. Viszont az it-

teni nindzsaak megmaradt, VonEmosh-al előzőleg kötött szerződésük okán. GHOST-ok, NINJA-k, s az alagsorban SCORPION-ok, REAPER-ek valamint PHANTOM-ok vannak.

**BLISTERING HEIGHTS:** Varázslatos lények építették, s azért választották ezt a lehetetlen szigetet, mert magányosan szerettek volna élni. Aki bejut a városba, megérdemli az ott található előnyök élvezetét. A város alatt fekvő barlangban hihetetlen gazdagságok rejtőznek, mivel a város építői ide rejtették vagyonukat. Ol-tárok is találhatók ott, s az aki elég erős ahhoz, hogy eljusson, megérdemli áldásait a dühöngő elemek ellen. A felszínen FIRE LIZARD-ok, MINI DRAGON-ok és egy MAJOR DEMON nehezíti dolgunkat, a felszín alatt pedig FIRE STALKER-ek és egy MAJOR DEMON támadhat ránk.

**A1:** Igen sok ork és goblin telepedett le a völgybe, de hatásuk így sem volt elég, hogy eljussanak a Zingarokat. Ork állások lehetnek egy rejtett völgyben is. ORC WARRIOR és GOBLIN található, mint előlenti.

**A2:** Woodland Grove és Orc Meadow földjén is orkok poryáznak, de azok ellenére is épségben található még egy templom, ahol a magányos Ikarus fekszik holtan. ORC WARRIORS-ok, és egy kirendeltségük is ott van.

**A3:** A Gonosz Szem Erdeje tele van Zingaro utazókkal. A Zingarok egy nomád néphez tartoznak, akik mindig ott telepednek le, ahol kedvük tartja, s rejtélyes okokból a leglehetetlenebb helyeken is megmaradhatnak. Pénzért igen sok szolgáltatást tudnak nyújtani a kezdő kalandoroknak. VAMPIRE BAT-ekkel és SCREAMER-ekkel lehet összetűzésed.

**A4:** Az ősi időkben a nagy sziget részébe csatlakozott ez is, de amikor Whiteshield emberi elűzték a GARGOYLE-okat, azok a csata örömet az ARACHNOID CAVERN-i szentségtelen oltárnál ünnepelték. Ekkor azonban hatalmas földrengés és vihar közepette elszakadt az északi részről. GIANT SPIDER és MAGIC MANTIS fordulni te járt.

**B1:** Sok kis rejték helyre található e szigeten, ahova a kalandorok kincseket rejtették, mielőtt megmókdáltak a külső szigetről. A sziget varázslatos kútjai már maguk megérik, hogy idelátogassál, de ebben visszatarthat a rostogató OH NO BUG és WILD FUNGUS.

**B2:** A Trollok Völgyében most már ógarok élnek, miután elkergették a völgy előző lakóit menekülésük közben. Két bölcs viszont itt maradt, akik megosztják tudásukat azzal, aki elég bátor lesz ahhoz, hogy felkutassa őket. OGRE-t és SPRITE-ot fog az találni, aki ide indul, hát sok szerencsét hozzá.

**B3:** A Gargoylok Földje szörnyű egy hely. Északra veszélyes vizek várják a gyantuln hajózókat, a temető pedig élőholtai van fordítva, s az egész területen őrdzódik a Moo kultusz jelenléte. GHoul-okkal, BUGABOO-kkal van tele.

**B4:** Valamikor még sok ógar dúlta a földet, de Tumult, a semleges király kikergette őket innen, azóta már csak MAGIC MANTIS-ok és OH NO BUG-ok zargatják az utazókat.

**C1:** Valahol egy magas hegy tetején van a Telihold temploma. Az itt élő farkasemberek senkit nem bántanak, de ha valaki közelit, netalán elpusztítja a templomot, azzal kiméletlenül leszámolnak. WERE-WOLF-ok, SPRITE-ok vadásznak erre-le.

**C2:** A Tűz Szigete egy igen forró hely, s így ideális otthon az órdók számára, ezért egy portált építettek a szigetre, hogy állandóan élvezhessék a föld melegét. Pusztszéd ezt el, s így megszábadított a területet jelenlétüktől. MAJOR DEVIL-ek vannak.

**C3:** A környékbeli vizek igen veszélyesek, majdnem olyan veszélyesekek, mint maga a sziget. Itt található a PIRATE QUEEN is. GREAT HYDRA-kkal van tele a száraz-föld, a tenger meg KUDO CRAB-ok, OCTOBEAST-ek, DRAGONWORM-októl hemzseg.

**C4:** Hátrá a sziget igen száraz, a kútjai miatt érdemes ide látogatni, mert igen erős varázslatokat tartalmaznak. Greywind kastélya is itt található.

**D1:** A hegyek alatti barlangokban van a boszú rejték helye, ezeken kívül megeshetett, hogy a kalózok néhányszor itt kötöttek ki, hogy kincseiket elrejtették. ARCHER-ek és EVIL RANGER-ek akadhatnak utunkba.

**D2:** A Tűz Szigetének északkeleti csücskét FIRE LIZARD-ok és FIRE STALKER-ek urálják, mint nem kívánatos elemeket el kellene távolítani.

**D3:** A nagy elemháborúban démonok szálltak meg e helyet, s itt egy nagyhatalmú templomra vigyáznak, ami ittélüket biztosítja. Ha a templom faláról letörőd a szentségtelen szimbólumokat, örökre előző őket innen. Itt van még egy szintén hatalmas épület, ahová betérve minden ellemmel szembeni ellenállásod megnövekszik. MAJOR DEMON.

**D4:** Az illúziószigetek egyikén Blackwind varázsló uralkodott valamikor, s kincsei most is megtalálhatók, de az a hír járja, hogy az év egy napjának kivételével mindig csak illúziók, de azon a napon valódiak. Valószínű, hogy Blackwind a kalózzal is üzletelt valamikor. DINO BEETLE-k, PLASMOID-ok és COBRA FIEND-ek járják az illúzió szigeteket.

**E1:** Mielőtt meg a Dragontooth várat fel emelték volna, sok kigyó tekergett az erdőben. A felidezők az emberi tulajdonságoknak szimbólus bajnokaknak szobrokat emeltek, s úgy beszélik, hogy aki áldoz ezeknek, nagy segítséget kap viszonzásul. ARCHER-ekkel, PALADIN-okkal esetleg EVIL RANGER-ekkel találkozhatsz.

**E2:** E mocsaras szigetet arra a célra használták, hogy a leggyózzt népek számuzeiseiknek hatrálvó idejét ezen a helyen töltsék le. Valamikor a SHADOW ROGUE-ok szabadon fosztogatták a FOUNTAIN HEAD-be tartó utazók kocsi-jait, de elűzték őket ennek a szigetnek egy sarkába, Deathfogba, de azóta már az egész szigetet uralmuk alá hajlították.

**E3:** A föld egy különleges átok hatásait nyúgi. Régebben, mikor egy fiatal, ambíciós pap meg akarta merretetni erejét Greywind-del, az egy fává változtatva (Vagyis fáváváit, onnál már csak az a szó a jobb, hogy paváváit — CoVb), de mint fa is különleges erővel vonzotta a hatalmat, s megfertőzte az egész vidéket. Minden papra rátámadnak a környékbeli fák. TREE GOLEM-ek, CURSED FOOL-ok, SHADOW ROGUE-ok találhatók erre-fel.

**E4:** Látogasd meg a sziget hat kútját, amelyek varázslatai a legerősebbek közt vannak a földön, ám óvakodj az itt élő barbároktól. BARBARIAN, DEATH LOCUST, VULTURE ROC.

**F1:** Csak a bolondok járnak az ilyen veszélyes helyekre, ahol a lavina mindennapos eset. Am nemcsak a természet az egyetlen forrása a veszélynek, hanem CURSED FOOL-ok és egyéb csinaltan személyek is vadásznak az arajjára.

**F2:** Egy ősi piramis rejt a mocsaras sziget. Sokan jöttek már ide, hogy felfedjék titkait, de mindenki a SHADOW ROGUE-ok vagy a DEATH LOCUST-ok áldozatául estek.

**F3:** Wildabar és Castle Blood Reign ellen-ségei gyakran a Minotaur Marshban találják magukat. Ez a föld valójában gargoyle-okkal van teli, csak egy minotaurus őrzi valahol a kincset. TROLL-ok, GARGOYLE-ok állhatják el utadat.



4: Igen forró a sziget, bár az itt lévő nény óázis ellener sem egy mennyország, mert az égen állandóan fekete árnyak keringenek, várva arra, hogy valaki elég óvatlan legyen ahhoz, hogy megálljon kímáni valamelyik kicsinet. VULTURE ROC-ok, BARBARIAN-ek, DEATH LOCUST-ok.

Nyugi, nincs már sok hátra, csak a végső megoldás menete és a tippalmaz... Az egészben az a cél, hogy a CENTRAL CONTROL SECTOR-ból induló útvonalon eljussunk egy szökőkapszulába, majd sikeresen szálljunk fel, s induljunk el a Földről, jobban mondva a víz alá. Ahhoz viszont, hogy a szökőkapszulában lévő gépet elindíthassuk, szükségünk lesz 6 indító kártyára (HOLOGRAM SEQUENCE INITIALIZATION CARD), meg egy kódra. A kódna a felé GREYWIND mestertől, a másik felét meg BLACKWIND mestertől kapjuk, ha kiszabadítjuk őket. Greywind mester kiszabadításához nem kell mást tenni, mint lemenni a börtönébe, a gongtól délre indulva megfordítani minden homokórát, majd megkínálni a gongot. Ekkor ugyan le kell győzni pár GREAT HYDRA-t, de csak egyszer. Ha előjött a 4. homokóra is, azt is forgassuk meg, de ezzel még nem végeztünk, mert megint el kell kezdeni forgatni a homokórát (a fene se tudja, milyen sorrendben), s utógnai a gongot. Ha mindent jól csináltunk, Greywind megköszöni segítségünket, s elmondja, hogy 645.

Blackwind-nél is a börtönben kell keresni a megoldást, de az cikisebb, mert telis-tele van teleporttal. A térképen nagyrésztük jelöljük, pont annyit, amennyi elég ahhoz, hogy mind a 4 sarokba eljuthassunk a szobrokhoz. Adjuk meg minden szobornak, amit kér, s BLACKWIND már szabad is, de azt üzeni, hogy 231.

A 6 kártya a HALLS OF INSANITY, a DARK WARRIOR'S KEEP, a CATHEDRAL OF CARNAGE, TOMB OF TERROR, FORTRESS OF FEAR és a MAZE FROM HELL helyeken található. Viszont ahhoz, hogy bejuthassunk ezekhez, kell egy-egy kulcs is. Megszerzésüknek 2 módja van, az egyik, hogy kiszabadított minden HIRELING-et, majd egy pillanatra felbőröljük őket, s elvesszük a kulcsot a cuccai közül, ugyanis megtalálható az összes. A másik, hogy ezekért is lemelegyünk dungeon-ökbe, CYCLOPS CAVERN, ARACHNOID CAVERN, MAGIC CAVERN és a CURSED COLD CAVERN-be. A FORTRESS OF FEAR-ben csak trükkös módon lehet megszerezni a HOLOGRAM CARD-ot.

Van 16 kapcsoló, mindegyike állít egy fejet a központi terebben, azaz egy fej helyett villámot tesz ha a ki kart nyomjuk, s a villám helyett egy fejet, ha a be kart. A ki-és be-karok össze-vissza meg vannak keverve, ezért megszámoztuk őket, s most leírjuk, melyik aktivizálja melyiket, utánuk pedig az a betű van, amelyik betűnél fejet tesz villám helyett (lásd a térképet): 1—>3 - B / 4—>5 - A / 6—>7 - D / 2—>12 - C / 14—>13 - E / 8—>9 - F / 16—>11 - H / 15—>10 - G. Ha a 4 sarkot (A,C,F,H) fejre állítjuk, de a többit nem, akkor efteportalódnak a múmiakirály titkos kriptájába, s vele meg a nevével megküzdve miénk is lehet a HOLOGRAM CARD.

A MAZE FROM HELL-ben nem adtunk koordinátát a HOLOGRAM CARD-ra vonatkozóan, ez felülről a második kincs a jobb-oldalon. Ahhoz, hogy a szökőkapszulába vedelő úton túljussunk, szükségünk lesz egy BLUE PASSCARD-ra, meg egy ULTIMATE ADVENTURER címre. Az utóbbit a MAZE FROM HELL közepén lévő, kincsként jelölt kút adja meg, ha iszunk belőle. A másikhoz ki kell választanunk egy jellemkártyát, hogy melyiket is támogatjuk. Mi Tumutot, a semleges választottuk, de édesmindegy. El kell vinni neki 11 KING'S ULTIMATE POWER ORB-ot, amik elsősorva vannak a dungeon-ökben. Egy-kettőt jelöl-

tunk, van ami csak kincset szerez el a térképen, U utóval. A CATHEDRAL OF CARNAGE-ban lévő 2 darabért nem érdemes szenvedni, mert túl sokat kell érte tenni, míg a MAZE FROM HELL-ben vagy a piramisköbökben halmokban hevernek az ULTIMATE POWER ORB-ok. 31 darab van belőlük, s ha egy királynak már vittünk egyet, akkor neki kell a többi 10-et is szállítani, hogy megkaphassuk a CHAMPION címet és a BLUE PASSCARD-ot. Mielőtt le szállítanánk neki mind a 11-t, érdemes a többi várát kirabolni, mert utána már nem lesz rá lehetőség, mivel a választott király legyőzi a többit.

Ahhoz, hogy bejuthassunk egy várba, kell a CRUSADER cím, ami az ANCIENT TEMPLE OF MOO-ban van, jobbra. A feladat tehát nem nagyon egyszerű, de lényegében ez. Persze igazából nem is olyan könnyű bejutni a MAZE FROM HELL-be, kijutni meg sokkal nehezebb, kb. 80. szintig ne is próbálkozzunk. A 80. szintig eljutni nem egy perces feladat, de oldjunk meg egy-két feladatot, írtsunk ki dungeon-öket, arenázzunk sokat (ne a szobába), és a királynak egyenként szállítsuk az ULTIMATE POWER ORB-okat, mert teljesen mindegy, hogy 10-et viszünk neki vagy egyet, mindig csak 1 millió EXP pontot kapunk. Sőt, mivel ULTIMATE POWER ORB van bőségesen, szállítsunk a többi királynak is, mert tölük is kapunk tapasztalat pontot. Vigyázzunk, maradjon elég a saját királynak is! Látogassuk meg még a CENTRAL CONTROL SECTOR-ban lévő tapasztalat-pont-italokat is (2-5 millió EXP pontot adnak!), meg szabadítsuk meg a helyszíneket a szörnyektől.

Nemcsak tapasztalatpont, hanem tulajdonosság-növelés is ajánlott. A legjobb módja ennek az Arachnoid Cavern, ahol ha LORD MIGHT-nak megmondjuk a többi LORD rejtvényének megoldását (20301), akkor kapunk 1 millió EXP pontot, ráadásul a barlangban lévő tulajdonosság-fejlesztő kristályok újratöltésére is lehetőségünk lesz, 5000 megértésére használhatjuk őket megegyezően (amíg el nem fogy az összes gemünk). Másik hely a DARK WARRIOR'S KEEP, illetve a SLITHERCULT STRONGHOLD lehet, ahol Quatloo Coin-okért cserébe MIGHT-ot vagy ENDURANCE-t növel.

Amint látható igen sok pénz kell a küldetések teljesítéséhez, ezért elmondunk egy-két pénzszerezési lehetőséget.

- Greywind szigetén a kincsek az 51. napon lesznek valódiak (a picobébe is a jelzettek), Blackwindén meg a 61.-en. De megeshet, hogy fordítva...
- Sok kincs van még a hegyekben is, ezért mindenképp érdemes 2 embernek megtanítani a MOUNTAINEER skillt. Az elején szereshetünk pénzt a SACRED SILVER SKULL-ok szállítással, is, FOUNTAIN HEAD-be.
- Sok pénz van még a DRAGON'S CAVERN-ben is.
- Cool fegyvereket lehet ENCHANT ITEM-mel is szerezni, de 80. szint alatt nem érdemes próbálkozni.
- A legelejen, míg nem szabadítottuk ki Morphose-t, a 2. szinttől egész jó alkalom az oldaisi szökőkút meglátogatásá, amelybe pénzt dobva 3 BUBBLE MAN fog rántkátadni.

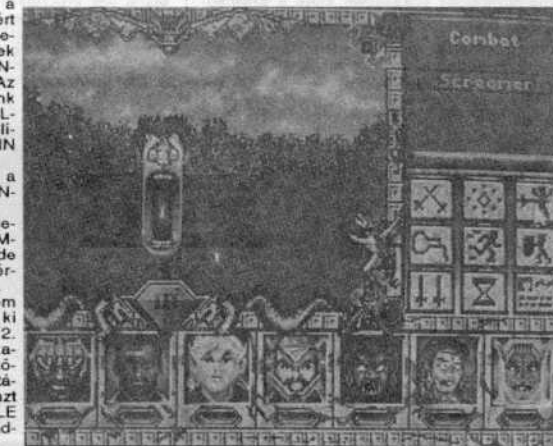
- Ha valaki sok kincset akar összeszedni, jobb, ha minden lyukat meglátogat, pl. a Cyclops Cavern-ben is rengeteg pénz van.
- A bankba ajánlatos minden felesleget betenni, mert jól kamatozik.

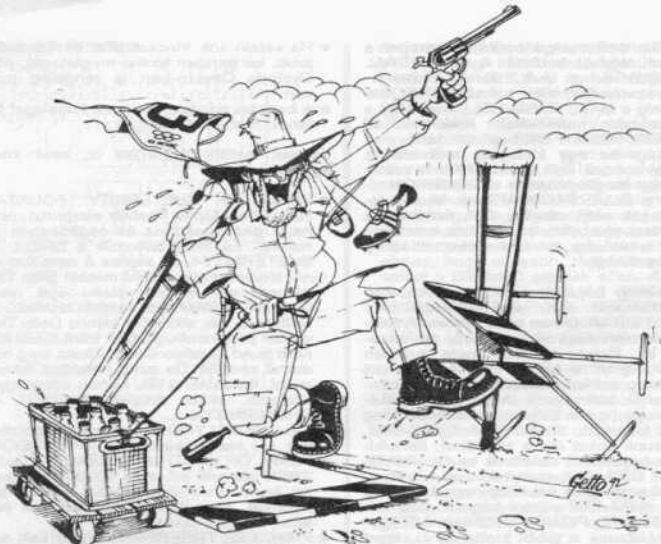
Vannak mellék-QUEST-ek is, ezek közül egy-kettő:

- SHELL OF SHETERNITY: FOUNTAIN HEAD-ben Alpha Testvér elmondja, hogy nagy gazdagsághoz és segítséghez juthatunk, ha megszerezük a SHELL OF SHETERNITY-t, de sajnos ő nem tud enni többet, ezért elküld minket Béta Testvérhez, aki mond valami újat, majd Gamma Testvérhez kerget minket, aki Deltahoz, stb, stb... De sajnos Delta Testvérén programbug, mert nem tünik el, s nem is ad Quatloo Coin, Zheta meg nem mond semmit. De azért nem kell elkésredni, ha valaki a 99. napon odamegy, s ottalszik, akkor megleli a SHELL OF SHETERNITY-t.
- KALOZKIRALYNO: A megadott koordinátán él. Ha viszünk neki PRECISIOUS PEARL OF YOUTH AND BEAUTY-t, akkor 25000 aranyat ad, meg 100000 tap. pontot, ha nem viszünk, elveszi minden aranyunkat. Nem tudjuk mennyit kell neki adni, de igen sok.
- PRINCESS TRUEBERRY: Vinni kell neki valami szerelmi tárgyat, s akkor örülni fog. Lenne egy tippunk, de SEX SHOP sajnos akkor meg nem volt. Pedig biztos sokat berregtetné...
- ICARUS, a magányos egyszarvú: Ahhoz, hogy feltámasszák, oda kánc neki adni az ALICORN-ot, ami PRINCESS TRUEBERRY tulajdonában van, de csak akkor adná oda, ha elhozzuk neki a kívánt tárgyat Ciki.
- ANCIANT ARTIFACT OF... Minden vában van egy fickó, aki gyűjti a királynak megfelelő tárgyakat. Ezek elsősorban vannak egy-két dungeon-ben (pl. CURSED COLD CAVERN). Nem kapunk érte olyan sokat, de az pont elég.

Végül a térképmagyarázat: . (pont) - Kincs; ! - Csapda; T - Teleport; K - Kijárat; / - Kapcsoló.

Nincs más hátra, mint sok sikert kívánni ehhez a gigantikus programhoz, valamint kb 3x-annyi türelmet. Sokkal többet szeretnénk volna írni róla, de megeshet, hogy így is túllejtük az egészséges határt. Most mit csináljunk, ha tömörbben egyszerűen képtelenség összehozni. Jó kalandozást!





# SUMMER EDITION

Nem is olyan borzasztóan régen, ám még a legutolsó előtt volt egy bizonyos olimpia, amit egy gyönyörű város még szebb stadionjában nézhettünk mindannyian végig. Egy olyan távoli országban rendezték meg ezt a rangos sporteseményt, amiről igazán csak annyit tudunk, hogy egy két részre szakadt szép vidék. A főváros, ahonnan oly sokan tértek vissza boldogan, mindenféle érmeikkel megrakva és ahol sokaknak négy év munkája vezetett el az igen kemény mezőnyben — Szóul, vagy csak úgy magyarul Seoul. Természetesen, mint minden olimpiáról, erről is sokféleképpen emlékeztek meg. Plakátok, könyvek, evkönyvek, dokumentumfilmek sokaságán kívül a számítógépes tábor is lerakta — nem is akármilyen — névjegyet a többi mellé. Ugyan a sportprogramok rajongóit nagyon ritkán kápráztatták el a programozók, de azért szerencsére volt már ilyenre is példa. Persze, ha azzal kezdtük volna, hogy **US GOLD**, mindenkinek valami dicséret jelző jutott volna eszébe, bármilyen programról is legyen szó. Ezt csak tetézi, hogy a **US GOLD** a sportjátékairól híres EPYX stúdióval együtt alkotta meg a Summer Edition-t. (Eredetileg Berlinben akarták megrendezni az Olimpiát. Ott leledzett akkor Edi barátom, aki közismerten egy szép figura. Mondták is neki, hogy Edi schön, s mivel éppen nyár volt, így született meg a Számómér Edi Schön — CoVboy). Mérhétetlen szerénységről tettek tanúbizonyságot az alkotók, amikor a játék alcimének a **THE GAME**-et adták. Bár, „kis” nagyképűséget vélünk felfedezni az alcim mögött, mégis el kell fogadnunk, ugyanis a játék minden dicséret jelzőt megérdemel.

A zene bár nem slágeryanus, mégsem bántja az ember fülét tíz-tizenöt perc után sem. Már kezdéskor észre kell vennünk, hogy a készítőkkor mekkora hangsúlyt fektetnek a jó hangulat elérésére, ugyanis kis

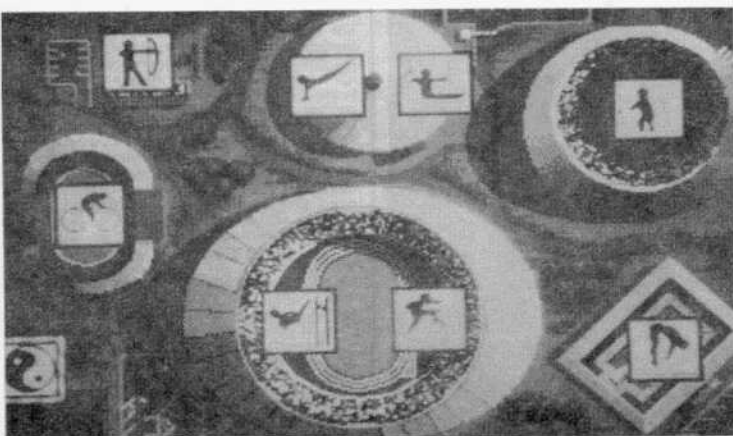
kockákon a szóuli élet egy-két pillanatának bemutatásával kezdik műsorukat. Ezek után egy nagyszerű effekttel közelítenek rá a stadionra, aminek végén még egy utolsó reklámtér elénk az **EPYX** csapat. Kis kameránk ezután elfoglalja végleges helyét egy-két kilométerrel a sportcentrum fölött és végre szabad kezét kapunk a játékhoz. Kiválaszthatjuk, hogy melyik sportágban szeretnénk Practice üzemmódban garázdálkodni, vagy a jól ismert ősi keleti jelre mutatva nekivágni magának a vetélkedésnek. Tegyük ezt, kedvcsinálól azoknak, akiknek még nem volt szerencsájuk a **Summer Edition**-hez.

Máris egy visszatérő motívum, a hatalmas, egész képernyőt betöltő eredményjelző tábla tárul elénk, amiről megtudhatjuk a legszükségesebb információkat. Jelen esetben mindent átálthatunk, amit át akarunk. A *See Opening Sequence* nem igazán lé

nyeges, a **World Records**-nál viszont felkészühetünk, a leküzdésre való csúcsokra. Természetesen, amennyiben hazai színekben állítjuk ezt fel, a gép a magyar himnusz is mellékel a tabellához. Megnézhetjük az összes sportág legjobb eredményeit, majd a készítőkkor háttérbe szorult listáját. Ha valaki egy sok kezét megjárat verziót tud csak beszerezni, annak nem kis meglepetésekben lesz része. Valószínűleg első nekifutásra inkább a *Return the Village Map*-et választja, ahonnan nekiindulhat a nehéz gyakorlásnak. Mint minden sikerhez, ez itt is elengedhetetlen. Hiába is érezhetjük magunkat akadályokat nem ismerő gátfutó-vagy kalapácsvető bajnoknak, azért ne szégyelljünk bemelegíteni, különösen az extra joystick mozgások miatt. Persze a dörzsöltebbek, akik ráadásul nem bíznak magukban, minden bizonnyal a *Change Configuration* menüben resetelni fogják a *High Score* listát, de ezt nem neveznénk igazán tisztességesnek. Egyébként, több személy játéka esetén itt nyílik lehetőség a dupla joystick engedélyezésére is. Ennyit bevezetünk. Menjünk vissza az időben és változtassuk meg a történelmet. Szerezünk Magyarországnak több tuca érmet, sőt, porjünk le mindenki a tabella elejéről, egyszerűen következzen a játék! Válasszuk ki, milyen sorrendben szeretnénk venni a megpróbáltatásokat, mi fekszik nekünk a legjobban. Ezután az eredményjelzőn minden esetben megjelenő hatalmas képet nézegetve várhatjuk a fejleményeket.

Első utunk a stadion rúdugró részéhez vezet, ahol a joy fel-le mozgásával állíthatjuk be a nekünk megfelelő magasságot, ami 16'05"-ről indul. Ez még valószínűleg senkinek nem okoz gondot, ugyanis maga a rúd is kb. ilyen magas, erről csak leesve — elragaszkodás és különösebb technika nélkül — is nyert ügyünk van. Szemből láthatjuk magunkat, amint rudunkat lóbálva kocogunk a lécfelé. A futáshoz próbáljuk a botkormányt jobbra-balra, a lépések ütemére mozgatni, mivel csak így tudjuk elérni a kívánt sebességet. Miután vált a kép és oldalról csodálhatjuk meg „higany mozgásunkat”, már ne rágassuk a joyt. Amikor úgy gondoljuk, hogy a távolság megfelelő, nyomjunk meg a gombot és húzzuk lefelé a kart. Ha korán tesszük ezt, úgy túrjuk fel a salakot, mint kezdő biliárdosok a zöld posztot, ellenkező esetben — ha elkésünk — könnyed kocogással gázolunk át a lécfelé, magabiztosan, büszkén magunk előtt tartva a rudat, mintha a világ legtermészetesebb dolga volna, hogy az olimpia idején egy hosszú fémdarabbal, több ezer néző előtt végezzük bemelegítő körünket. Amennyiben véletlenül a kellő időben tenénk ezt, ne a csodálkozással folytassuk, hanem a joy felfelé való mozgásával segítsük át magunkat a gravitáció első próbálkozásán. Ne álljunk meg félúton, mivel az az egy rúdból kettő effektussal járn





szemfüles riporterek ugyanis fényképezőgépeikkel minden esetben megörökítik gyakorlatunk végét, amin ha éppen a korlát alatt üldögélünk szétvetett lábakkal, lógó orral, az nem igazán vet jó fényt sem ránk, sem csapatunkra. Miután itt is learattuk az összes babért, igyekezzünk ki a teremből — de ha lehet, a férfi öltözőn keresztül. Irány az ijaszat, azaz a stadion és az erdő közti mező.

Szerencse, hogy a zöld szín nyugtatja az idegeket, mert az eddigi megpróbáltatások után erre van szükségünk. Miután tetőzünket hátunkra erősítettük, kézbe vettük junikat, a lelkes nézősereg morajlása közepette pattanjunk lóra és mutassuk meg mindenkinek, hogy *Robin Hood* a sherwoodi hős meg most is a nottinghami bíró esküdt ellensége és... Pardon! A tegez és az ij stimmel. A többi nem ide tartozik... Esetleg tehetségünk foka emlékezteti a közönséget Robinra, de ez érthető. Hatszor húzhatjuk fel fegyverünket, s hatszor lyukasztatjuk ki a céltábla közepét. Tizes találat esetén egy boldog kis nyúl — az állatok szakszervezeti bizalmija — ugrodzik át előttünk, biztositva minket arról, hogy ők is sokkal jobban örülnek az ilyen találatoknak, mint egy-egy elfévedt lövésnek. Az összes nyilvessző kilövése után egy összevont pontozás következik, ami végeztével már állhatunk is tovább.

Térjünk vissza a stadionba és hagyjuk igen agilis operatőrünket a futópályán körbe-körbe nyargalásni. Addig legalább pihenhetünk és megnézhetjük a terület nagyságát. A tüzgomb megnyomására végre ő is megpihen a startvonal mellett. Ismét tűz, és felvesszük a starthelyzetet. Ne engedjük el a gombot a pisztoly dörrenéséig, mert a kiugrásainkkal nem aratunk osztatlan elismerést. Ha viszont ellőttek a fiúnk mellett, azonnal induljunk neki, különben bezohatalatlan előnyt szerezhetnek társaink. A gátaikat próbáljuk kecsesen, simán venni mert egyetlen pofára esés is heveny bokaficamot eredményez, amivel természetesen talpra sem tudunk már állni ebben a versenyben. Három ellenfelünk van, akik azon kívüli hogy gyorsak, még erejük is nagyon jól osztják be, úgyhogy nem nyúlunk el ötletlen, ha az első métereken mi vesszük át a vezetést. A célhoz érve — szoros versengés esetén — nagyszerű mellbedobást tudunk ugyan bemutatni, de erre építeni kicsit kockázatos lenne. Tehát az ajánlott taktika: fussunk, lassunk győzzünk (**Fotósunk Getto személyében ezúttal is a helyszínen járt — CoVboy!**)

Mielőtt csak lábaink kapnának izomlázat a nagy megerőltetéstől, kocogjunk át a tornaterembe, hogy egy virtuóz gyűrűgyakorlatlalkápráztassuk el az összegyűlteket.

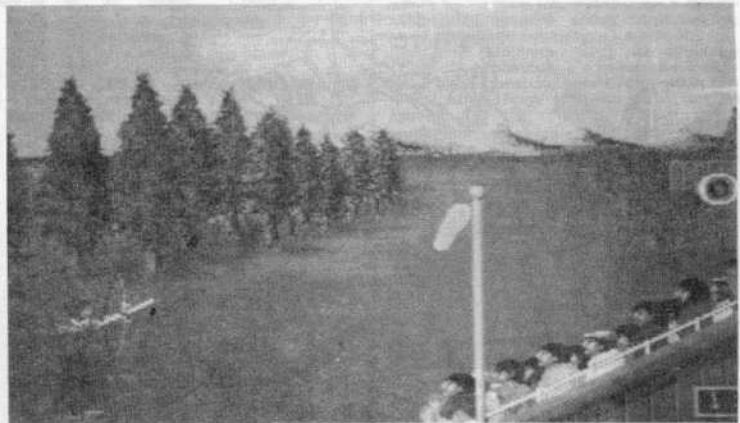
együtt. (Ebben az esetben nem igaz a Sok kicsi sokra megy szólás...) A felső holtponton ismét tüzeljünk, majd a rudat előlke magunktól fentről jobbra haladva tekerjük úgy a kart, hogy eközben a léc leverése nélkül állítsuk döntetlenre a Mi és a gravitáció párviadalát. Ha a lécut nem, de a szivacs párnán és az ismétlő kijelzőn egy hátraszállt ugró, ujjongó alakot látunk — megnyugodhatunk. Jöhet a következő próbálkozás, egészen addig, amíg egymás után, háromszor sikerül elhibáznunk az ugrást. Ekkor — mint minden számban — sikeres csúcspontnál máris felcsendülő himnuszunktól kísérvé, — gyengébb eredmény esetén szép csöndben — ballaghatunk a következő erőpróbaéhoz.

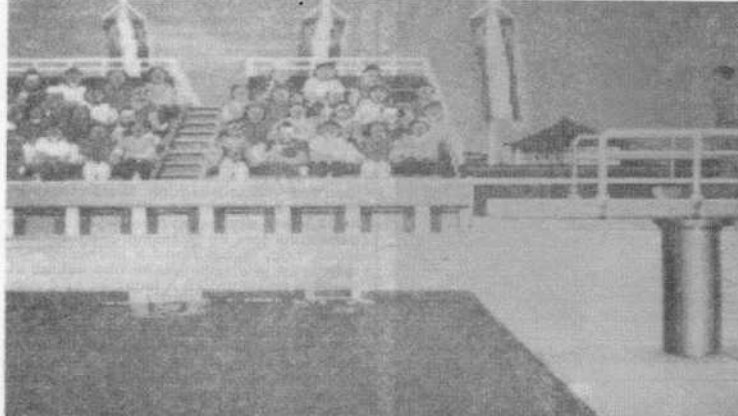
Legyen ez egy kicsit technikai sport — a kerekpárverseny. Egyetlen ellenféllel kell összemérni tudásunkat, akl ráadásul nem is tartozik a legjobbakkal közé. Azért ez még nem győzelem! Esetleg féll. Ugyanis ha nincs gombosculák kezünk, ami minden fáradtság dacára tudja — ha lehet a lábak mozgásával szinkronban — tekerni körbe-körbe botkormányunkat, — nekni körbe-bálokozunk. Ez ugyanis alapfeladat. Aki fél tud vidulni attól a kis időtlen fejalaktól, amelyik vigyorgva, vagy száját felele görbitve adja tudtunkra helyezésünket a másikhoz képest, az használja ki ezt, könnyebbévé saját maga számára e nehéz erőpróbát. Az utolsó kört — ami próbára teszi egyre fogyó türelmünket és kitartásunkat — természetesen a valósághoz hűen csöngetés jelzi. Az ügyesebbek, ha kihasználják a döntött kanyarok adta lehetőségeket, azok elején a külső szélre, a végén pedig a belső ívre húznak, energiát spórolhatnak meg.

Nagyszerű, hogy olyan perspektívából élvezhetjük a versenyt, mintha egy mini helikopter szállna mögöttünk. Két személy esetén nem egymás után, hanem egymással kell megküzdenünk a függőlegesen két részre osztott képernyőn, ami sokkal nagyobb élvezetekre ad lehetőséget mint az egyedüli, vagy a gép elleni versengés.

A nagy csukló- és joystickgyilkos tekerés után, vonuljunk át a sportszarnokba, ahol bemutatathatjuk utolérhetetlen technikánkat, az eddigi egy programban sem látott felemás korlátón. Gombnyomására eddig nem tapasztalt metamorfózisban megünn kezestül és mire kieriünk az öltözőből a szert elé, meg kell állapítanunk, hogy ugyan férfianak sem voltunk éppen utolsók de így, nőként sokkal jobban mutatunk. Ennek a csodás átalakulásnak persze van egy teljesen logikus magyarázata is: a felemás korlát női szám és mivel mi egyedül képviseljük színeinket, kénytelenek vagyunk az ilyen szabály-megkerülésekre is. Mielőtt ki-

derülne a turpisság fussunk neki és átölpülve a kisebbik korlátelelemen, ragadjuk meg a magasabbat és lássunk neki az ördögi csavaroknak. Mutathatunk mindent, amit eddig csak TV-n láthattunk, sőt, még olyan formációkat is, amelyeket eddig el sem tudtunk képzelni. Ezek a nagyszerű mozdulatok úgy törnek elő a paliból, hogy a botkorány eszevesztett sebességű, de jól átgondolt mozgásával próbáljuk irányítani. Igyekezzünk folyamatossá tenni ezt, mert a zsűri végül nem csak a gyakorlat erősségét, hanem egyenletességét, hosszát és egységét ugyanolyan szigorúan pontozza mint mondjuk a szabályos figurák meglétét. Gyakorlatunk összpontszámát tehát nagyon befolyásolja, ha például a kart a felső holtponton tartva arra sarkalljuk női mivoltunkat, hogy a testében lévő összes vért fejébe folyassa, vagy csak egyszerűen nekiesünk a jónak, és nem törődve az aktuális mozgáselemekkel amiket előlleg meg lehet csinálni, a lendületből forgó tornaszúntkat féltőn megállítjuk, majd a gravitációnak fittyet hányva ellenkező irányba indítjuk ismét útnak. Sajnos mint már említettük, ez a csodaszámba menő elem nem pontszámunk növekedését, hanem inkább csökkenését vonja maga után. Igyekezzünk a gombot csak akkor megnyomni, ha komolyan gondoljuk legruasárat a korlátról, mert egy elhamarkodott mozdulat csak szép ívű fenékre esést eredményezhet, amivel nagyszerű alanyai lehetünk a másnapp reggeli EPYX SPORT című újságnak. A





— akkor nyomjuk meg a tüzgombot, amikor a kalapács épp a körből kifelé néz. Ne lepődjünk meg, hogy még a következő körig magunknál tartjuk eszközünköt, mindig így szoktuk. Ha előbb, vagy éppen később tüzelünk a kellelőnél, nem kis meglepetésekben lehet részünk. (Mindenesetre, ha túl jók vagyunk és nem tudunk hibázni, akkor adjuk át valakinek a joyt, hogy megnézhessük azt az egy-két humoros jelenetet, amit a rossz időben elengedett kalapács okoz.) A három kísérlet valamelyikében azért próbálunk meg jó eredménnyel szerepelni, ugyanis csak egy — a legjobb eredmény számít. Ha tudójuk az eddigi legjobbát, felkerülhetünk a világcúscsokba tartók közé.

Mivel megpróbátatásaink rendkívül fárasztóak voltak, próbáljunk felüdülést találni utolsó versenyszámunkban, a műugrásban. Itt most nem egy hatalmas trambulínról, hanem csak egy kis ugrodéskáról elrugaszkodva kell bemutatni figuráinkat az óttágy pontozóbizottságnak. A tüzgombot nyomva tartva, majd a kart előre-hátra mozgatva tudjuk a deszka rugalmasságát beállítani. Ha ezzel megvöltünk, induljunk útnak a víz felé, majd úgy felülünk járva biztosan ugrásra versenyzőnket. Ha jól időztettünk, a visszacsésés még a deszkan történi meg, így a lendület segítségével sokkal szebb gyakorlatra lehet kilátásunk. A legfontosabb a befejezés. Ígykezünk teljesen merevlegesen vízbe érkezni, ugyanis így gyenge ugrás szép vízbe érkezéssel sokkal többet ér, mint egy szép ugrás hasással ötvözve. Huzamosabb vízben tartózkodásnál a meglepetés erejével hat, hogy egy jellegzetes fekete háromszög jelenik meg a medencében, fel-alá úszkálva. Szerencsére ez csak figyelfergetés a „tűlnedvesedés” ártalmatlansága, nem válhatunk csapaledellé több óras úszkálás esetén sem.

Pontszámaink kiosztásával véget is vetünk olimpiai szereplésünknek, nagy megelégedéssel nyugtázva, hogy az egyik legkiemelkedőbb egységisei voltunk a Szóuli versenyeknek. Ami az **Epyx** céget illeti, nemigen találkoztunk még — talán a **Summer Games-1** kivéve — ilyen jól sikerült sportprogrammal, ami ennyiféle verseny-számban, ilyen változatos grafikkával lenne képes a nagyszerű hangulat fenntartására. (Schön volt Ed! CoVboy)!

Vegyük szemügyre a bemutatható elemeket, majd lazítsuk el csuklóinkat. Sétáljunk a szer alá, majd miután edzőnk felsegített, kezdjük húzni-vonni a kart, mindenféle variációban. Ennek eredménye az lesz, hogy olyan ördögi pörgésbe-forgásba kezdünk, amelyet még szem nem látott — de azért az első egy-két alkalommal senki nem csodálkodik, ha mégsem. Ugyanis igen könnyű a gyűrűt elhagyni, akár éppen egy elem felénél is; elég egy kicsit lazítani, máris az úszásban oly sokat megszodált startfejes kerül bemutatásra, ami tulajdonképpen gyönyörű, csak épp nem teljesen ide való. Próbáljunk meg az erőgyakorlatokkal a megszólaló sípszóig kitartani, így ugyanis többre értékeli gyakorlatunkat. A felemás korláthoz hasonlóan itt is lehetőségünk nyílik a fizika törvényeire fittyot hányva egy-két olyan elemet bemutatni, ami csak a mesében — esetleg a **Summer Edition**-ben — étezik. Ettől függetlenül a pontozóbírók a realitás talaján állnak, így még virtuozitásunknak sem tudják be ezeket a kifacsart mozdulatokat — úgyhogy kár ezzel kísérletezni. Leeséseink a pontkiesésen kívül még presztizvesztéssel is járnak, ugyanis ismét megjelennek riporter ismerőseink az

Epyx Sport-tól és ugyan úgy lencsevégre kápják talajba állásunkat, ahogy azt a felemás korlátnál tették. Gyenge kezdés — ha nem kezdjük el időben a rángatást — láthatjuk, amint visszacséve a földre, arcunkat kezünkbe szelmeve vedlünk át egy 5 éves kislány színtjére és hangos zokogással vesszük tudomásul kiesésünket. Ne is csodálkoddzunk, ha ez a ritkaságszámba menő megmozdulásunk szinten közterettkre kerül. Próbálkozzunk a gyakorlat közben mindentféle irányval, — pl. balra+fel-le, jobbra+fel-le, föl+jobbra-balra, stb. — mert a gyakorlatunk egyediségét is figyelemmel kísérik a bírók. Leugrásunkat úgy időztítsük, hogy az hasonlóan az általánosan ismertekre, ezzel sok kellemetlenségtől szabadíthatjuk meg magunkat. Dicsőséges kivonulásunk után irány a kalapácsvetés. Miután beállunk kis ráccsal körülvett dobókörünkbe, igyekezzünk jól megnézni, hogy merre áll a nyílás, ugyanis ebből még bonyodalnak adódhatnak. Tüzelésre — a joy mozgásával — szép komótos fej feletti forgatásba kezdünk, majd ismételt gombnyomásra tengelyünk körül tesszük ugyan-elt. Araszoljunk a dobókör széle felé, majd az utolsó előtti körnél — mielőtt kilépnénk



# COMMANCHE

Korunk egyik legszebb helikopterszimulátora dübörgött be az adathordozókon az elmúlt év végén. A CoV 31 NEWS rovatában már tettünk említést erről a szuper játékról, de a nagy érdeklődésre való tekintettel most kicsit bővebben is kivesézzük.

A játék elején pilótát választhatunk, vagy a 'DEL' billentyűvel újat indíthatunk. A névtől balra találhatjuk a sikeres küldetéseink számát, jobbról pedig — ha van — a kapott kitüntetésünket láthatjuk. Az 'ENTER'-rel választhatjuk ki az aktuális pilótánkat.

- Ha ezt megtettük, a következőket láthatjuk:
- **BEGIN MISSION** — a küldetések megkezdése;
  - **YOUR STATS** — érdemrendünket, pontszámunkat, sikeres küldetésainket és a jelölt ellenséges objektumok számát mutatja;
  - **CHOOSE ANOTHER PILOT** — másik pilóta választása, illetve új indítása;
  - **RAH-66 OVERVIEW** — a helikopterünket oldalnézetből láthatjuk, valamint a műszaki adatait olvashatjuk;

● DEMO — no comment.

## BEGIN MISSION:

- COMANCHE TRAINING: itt gyakorolhatunk;
- OPERATION MAXIMUM OVERKILL: itt éles ütközeteket kell lebonyolítani;

## TRAINING;

10 darab gyakorló küldetés jelenik meg. Ezek közül a zöldeket választhatjuk, a kékkeket már teljesítettük (de ezeket is lehet választani) a narancsárga pedig a még nem választható küldetésekné a színe. A 10 darab gyakorló küldetés a következők:

- OIL TANK HOLIDAY: Ez a legkönnyebb küldetés, semmi más feladatunk nincs, csak 12 db olajtartályt kell megsemmisíteni. (Annak érdekében, hogy több pontot kapjunk, ajánljuk a következőt: az olajtartályokat lehetőleg úgy semmisítsük meg, hogy alacsonyan szállva gépűgyunkat használva szétlőjük. Ezt természetesen a többi küldetésnél is így használjuk.)
- DUI ENFORCEMENT: Itt először keressük meg a kiszáradt folyóvízelet, majd repüljünk végig a vonalán. Természetesen az utunkba akadó tankokat semmisítsük meg.
- FLYING WEREWOLVES: A feladat az, hogy az ellenséges helikoptereket meg kell semmisíteniük.
- WING LEADER: Feladatunk a segédhelikopterünk (wingman-ünk) segítségével a tankok és helikopterek megsemmisítése.
- DEADMAN'S GROTTTO: Cél az olajtartályok, és azok védelmezőinek megsemmisítése.
- MAYAN MALAY: Célunk az olajtartályok és a védelmező tankok megsemmisítése.
- NIGHT STRIKE: Feladatunk a földön „pihenő” helikopterek megsemmisítése. Gyorsan cselekedjünk, mert a pihenő helikopterek hamar észbekapnak és üldözbe vesznek. A hegytetőn lévőket gépűgyával vagy STINGER-rel semmisítsük meg, a völgybeliekre szőnyegbombázást alkalmazzunk. (Elég két darab ahhoz, hogy mind a 10 db helikopter megsemmisüljön.)
- AFGHAN UNREST: Feladat az olajtartályok, a helikopterek és a tankok, egyáltalán minden objektum megsemmisítése.
- WEREWOLF JABOREE: Az összes földi objektumot (tankokat) meg kell semmisíteni.
- THE KILAVEA ENCOUNTER: A feladat az, hogy az összes légi, illetve földi létesítményt leromboljuk. Ha ügyesek vagyunk, itt kaphatjuk meg az első medálunkat.



Ezek voltak a TRAINING küldetések. Most következzenek az éles küldetések:

- WEREWOLVES ON PATROL: Célunk a segítő helikopterünkkel megsemmisíteni az összes földi, illetve légi létesítményt.
- THE LAST SACRIFICE: A feladat az olajtartályok és a tankok elpusztítása.
- TACTIAL RUN: Az olajtartályokat kell kioltani egy völgy szorosban.
- RIVERS RUN DEEP: Feladatunk a helikopterek és a tankok megsemmisítése.

- NIGHT OF DEATH: Éjszaka kell — a legtöbbször a völgyben található — tankalakulatokat megsemmisíteni.
- THIRSTY WEREWOLVES: 4 db olajtartályt kell kioltani a mellettük lévő helikopterekkel együtt. Itt ajánlatos a szőnyegbomba alkalmazása.
- SPIRITUAL RECLAMATION: Ez nagyon nehéz küldetés, az összes földi és légi erőt meg kell semmisíteni.
- VOLCANIC NIGHTMARE: Mindent meg kell semmisíteniük. Célusorban először a helikoptereket, utána a sima tankokat, végül a légvédelmi ágyúkkal felszerelt tankokat megsemmisíteni.
- VALLEY OF INSTANT DEATH: A völgyben lévő olajtartályokat kell megsemmisíteni. Célusorban először a völgy körül tiszogatni, azután villámgyorsan a völgyet a szőnyegbombával a földdel egyenlővé tenni.
- WOLFPACK: Nagyon nehéz küldetés (ez az utolsó). Feladatunk az összes légi és földi ellenség megsemmisítése. Itt azt javasoljuk, hogy rögtön az elején emelkedjünk, és tegyünk egy kb. 180 fokos fordulatot, itt láthatjuk az összes helikoptert egy csomóban. (Ezen a helyen a STINGERS-szel nagy írtást lehet végezni) Siessünk, mert 3-4 másodperc múlva — amiket még nem semmisítettünk meg — felszállnak, és tüzet nyitnak ránk.



## A KEZELŐBILLENTYŰK

- '1' — nézet a pilótafülkéből előre;
- '2' — nézet balra;
- '3' — nézet jobbra;
- '4' — nézet hátra;
- '5' — nézet előre, műszerek nélkül;
- '6' — nézet kívülről, a gép hátuljára;
- '7' — nézet a gép alá;
- '+' — emelkedés;
- '+' — süllyedés;

## MONITOR

- F1, F7 — felülnézet, zöld pont — segít a helikopterünk; narancsárga pontok — ellenséges tankok; piros pontok — ellenséges helikopterek; fehér pontok — az olajtartályok;
- F2, F8 — radar;
- F3, F9 — a befogott cég képe;
- F4, F10 — eredményeink

MISSION GOALS — a megsemmisítendő objektumok száma;

REMAINING — a hátralévő objektumok száma;

F5, F11' — sérüléseink;

T ROTOR — a hátsó propeller. Ha ide találatot kapunk, valószínű, hogy úgy fogunk keringeni a levegőben, mint a golyó....;

MOUNTAINS — a fegyvertartó szárnyak. Ha megsérül, vagy nem történik semmi, vagy néhány fegyverünk használhatatlanná válik;

ENGINE — hajtómű. Ha megsérül, lelassulunk;

TAS — befogórendszer. Ha megsérül, akkor majdnem hogy használhatatlanná válik.

F6, F12' — INFO: [ ] — a fegyverek közötti választás; 'ENTER' — a célpont betáplálására; 'SPACE' — a választott fegyver kioldása; 'ESC' — a menü;

## FEGWYVEREK

### 'Z' — CANNON

Gépgyű. A befogott célra vezető magát, nem túl erős, elsősorban közelharcban vehetjük hasznát.

### 'X' — ROCKETS

Rakéták. Nem követő fegyvertípus, ezért ennek is elsősorban a közelharcban vehetjük hasznát. (100-nál közelebb a leg-hatásosabb).

'M' — Két rakéta egyszerre történő kioldása a két szárnyból.

### 'V' — STINGERS

Hőkövetés, tehát miután kilőttük az ellenfélre, nyugodtan választhatunk másik megsemmisítendő objektumot. Elsősorban helikopterek ellen használjuk. (A tankokra 3 db kell.) Lehetőleg 300 alatt indítsuk.

### 'C' — HELLFIRE

Radarirányítású rakéta. Ez azt jelenti, hogy míg a kilőtt rakéta be nem csapódik, addig befogva kell tartani. Az például gond, ha a befogott cél hirtelen eltűnik a hegycsúcs mögött, ekkor ugyanis — ha már kioldottuk a fegyvert — valószínűleg a hegycsúcs fog csapódni. (Hacsak a becsapódás előtt egy másik ellenfelet nem tudunk befogni, mert akkor a rakéta automatikusan a befogott célra irányul.) Ezt a fegyvert elsősorban tankok ellen használjuk, egyébként bármire jó, és 1 db. kell belőle. (Bármilyen legyen az.)

### 'B' — ARTILLERY

Szőnyegbomba. Akkor vesszük igazán hasznát, ha a befogott objektum közelében több megsemmisítendő ellenség is csoportosul, mert akkor egy eresztésre akár 5-6 létesítményt is el tud pusztítani.

### 'N' — WINGMAN

Segédhelikopterünk. Ezzel úgy kell bánni, hogy a célt befogva tartjuk, ekkor odakacereg és a 'SPACE' megnyomásakor az objektumra HELLFIRE-t ereszt.

## Néhány jótanács

- Ha támadó helikopter közeledik, vegyünk le a magasságból, forduljunk el, induljunk, így elkerülhetjük az ütközést.
- Ha olyan találatot kapunk, amitől a helikopterünk lezuhan, azonnal nyomjunk meg az ALT+Q-t, így kilépünk a programból. Ez azért jó, mert legalább nem kell az előző küldetést teljesíteniük.
- Az olajtartályokra lehetőleg ne rakétákat pazaroljunk, mert alacsonyan szállva a gépűgyi is elvégezi ezt a feladatot.
- Ha van helikopter, akkor mindig ennek a megsemmisítésével kezdjünk.

A hangok (SOUND BLASTER-en) digitáltak és nagyon jók. Például ha a WINGMAN-ünket vesszük célba, közli velünk, hogy nem tartja humorosnak a mókát....

Nem vált előnyövé, hogy az ellenfelek sprite-okból vannak, s a helikopterek mozgása kissé darabos, valamint gyakran előfordul az is, hogy a helikopterek nekünk jönnek.



A program ettől függetlenül szímlátás a legjobb az eddig megjelent szimulátorok között. A fantasztikusan árnyékolt terep teszi igazán élhetővé, és élvezhetővé.

# 64

## CSAK LEMEZRE!!!

ABC Foot — sport — 2SD  
Aideran — logikai — 209  
Army Moves 2. — akció — 152  
Baller Up! — akció — 232  
Beach Head III. — akció — 134  
Blue Baron — ügyességi — 204  
Connect — logikai — 153  
Cruel Zone — akció — 244  
Crystal Kingdom Dizzy — akció — 199  
Daisy Sampler V1.0 — zeneszerkesztő — 166  
Demon Blues — máskéző — 180  
Dynamite Bench — logikai — 139  
Eggman — logikai — 131  
Exile — akció — 250  
FETRIS — tetris — 164  
Five A Row — logikai — 137  
Hagar — máskéző — 273  
Harald Harotand — ügyességi — 443  
HOLIDAY GAMES — ügyességi — 2SD  
HOOK — akció — 1SD  
Hyperagressive — logikai — 166  
INHERITS O.T.THRONE — stratégiai — 1SD  
Interview — ügyességi — 206  
Jumpman — máskéző — 1SD  
Lingo — vetélkedő — 210  
Magic Rufus — máskéző — 146  
MASTER HEAD — logikai — 128  
Match of the Day — sport — 154  
Moons — akció — 145  
NICK FALDO'S GOLF — golf — 430  
Obicontrol — kaland — 207  
Ocean Conquistador — szimulátor — 190  
P-47 Thunderbolt — akció — 1SD  
Pharao Revenge — akció — 192  
Popeye 3. — verekedős — 230  
Powers of Gloom — kaland — 116  
Robotcop — ügyességi — 199  
Rowdy — logikai — 184  
SAT 1. BINGO — vetélkedő — 2SD  
Smash Out — TV-foci — 175  
Snake or Die — ügyességi — 167  
Soccer Director — manager — 111  
Space Knights — akció — 168  
Space Tower — máskéző — 110  
Spheron — ügyességi — 198  
Star Control — stratégiai — 136  
Steg — máskéző — 192  
Striker — akció — 165  
Super Lem — ügyességi — 142  
Tetrados — logikai — 224  
Theatre Europa — stratégiai — 166  
Thunderboy — ügyességi — 175  
Trans Logic — logikai — 138  
Triget — logikai — 320  
Twin Tigers — akció — 125  
Wild West Seymour — akció — 175  
Wonderball — ügyességi — 215  
WORLD CLOCK — világóra — 69  
World Rugby — sport — 157  
Wrestling Stars — pankráció — 208

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



# PC

Amazon — kaland — 8HD — VGA  
Arnhem — stratégiai — 47K — CGA, EGA, Herc  
Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA  
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA  
Curse of Enchantia — kaland — 4HD — EGA, VGA  
Dominium — stratégiai — 1HD — EGA, VGA  
Dune 2. — akció-kaland — 7HD — VGA  
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA  
Harrier Jump Jet — rep.gép szim. — 7HD — VGA  
Inca — akció-kaland — 11HD — VGA  
Ivanhoe — akció — 164K — EGA, VGA  
Keen — akció — 150K — EGA, VGA  
Lemmings 2. — logikai — 593K — EGA, VA  
Loom — kaland — 1178K — EGA, VGA  
Mahjong Pro. — táblás — 1HD — EGA, VGA  
Metal Mutant — akció — 439K — EGA, VGA  
Operation Wolf — akció — 617K — EGA, VGA  
Pirates! — stratégiai — 2DD — CGA, EGA, Herc  
Push Over — dominó — 1324K — EGA, VGA  
R Warrior — légiirányító — 3HD — EGA, VGA  
Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA  
Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA  
Sim Life — életjáték — 1HD — VGA  
Spelljammer — kaland — 4HD — EGA, VGA  
Ultima Underworld 2. — kaland — 10HD — VGA

## MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 3HD — EGA, VGA

## CASTLES II.

— stratégia — 5HD — 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.

# 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 pénz kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatra csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatra olvasható nevet és címet, a középűs szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatra — 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 is a csekk itt felsorolnival!

**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.

PI. 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 POSTABÉLYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!

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 Spec. Edition — akció — 2 lemez
- Alien III. — akció — 1 lemez
- Assassin — akció — 2 lemez
- Balance of Power — stratégia — 1 lemez
- Bard's Tale — kaland — 2 lemez
- Bard's Tale II. — kaland — 2 lemez
- Bat II. — kaland — 5 lemez
- Bill & Ted's Excellent Adv. — kaland — 1 lemez
- California Games 2. — sport — 2 lemez
- Chessmaster 2100 — sakk — 2 lemez (1 MB!)
- Conflict Europa — stratégia — 1 lemez
- Conflict Middle East — stratégia — 1 lemez
- Cool World — akció — 2 lemez
- Crime Time — kaland — 2 lemez
- Curse of Enchantia — kaland — 4 lemez
- Curse of the Azure Bonds — kaland — 2 lemez
- Darkseed — kaland — 7 lemez
- Dizzy's Crystal Kingdom — akció — 2 lemez
- Dominiun — stratégia — 4 lemez
- Elvira I. — kaland — 5 lemez
- Elvira II. — kaland — 7 lemez
- Exxon — logikai — 1 lemez
- Fire Force — akció — 2 lemez
- Frankenstein — akció — 1 lemez
- Goblins 2. — kaland — 3 lemez
- History Line 1914-1918. — stratégia — 7 lemez
- Indy IV. Fate of Atl. — akció-kaland — 11 lemez
- Ishar — kaland — 2 lemez
- Lemmings II. — ügyességi — 1 lemez
- Lords of Time — kaland — 2 lemez
- Lure of the Temptress — kaland — 3 lemez
- Manchester United Europa — focit — 1 lemez
- Motorhead — akció — 1 lemez
- No Second Price — motorverseny — 1 lemez
- Omar Sharif Bridge — kártya — 1 lemez
- Paladin 2. — kaland — 2 lemez
- Pools of Darkness — kaland — 3 lemez
- Populous II. 512KB. — stratégia — 2 lemez
- Red Zone — motorverseny — 2 lemez
- Ricky Woods — akció — 2 lemez
- Sabre Team — stratégia — 2 lemez
- Shadow of the Beast III. — akció — 2 lemez
- Top Secret — akció — 1 lemez
- Treasures of the Savage Frontier — kaland — 3 lemez
- Troddlers — logikai — 2 lemez
- Utopia — stratégia — 2 lemez
- Vengeance of Excalibur — kaland — 3 lemez
- Wicked — akció — 1 lemez
- Xenomorph — kaland — 2 lemez
- Yogi's Great Escape — akció — 1 lemez
- Zak McKracken — kaland — 2 lemez
- Zork Zero — kaland — 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 feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

# 1519 BUDAPEST, Pf.: 363.

# Castles 2.



Hajdanában teli volt a CoV egy bizonyos **Castles** c. játék utóhatásai és hiányai miatt felszínre került siránkozásokkal, azaz hogy nem lehet hódítani, de majd a campaign disk-ben, avagy a következő részben remélhetőleg igen. Nos ennek is meg kellett történnie, és egy napon arra ébredtünk, hogy a télapó bemosolyog az ablakunkon (kissé ugyan megkésve), majd dús, hófehér szakálla rejtékéből elővett egy téglát és pillanatok alatt be is törte vele az ablakot. Miután eléggé kitisztította a keretet, megpróbált bemászni, de sajnos hiába vett mágneses korongokat, nem fogott le eléggé és bosszúsan nézegette azt a pár darab kerek csodaszert. Szóval a télapó nem fért be. Ekkor hirtelen ötlettel vezérelve elkezdte a falat is bontani, bár már nem a téglával, hanem kalapáccsal. Amikor a lyukat már kitágította eléggé ahhoz, hogy beférjen, becsusszant, s a meglepetéstől még mindig kába fejünkhöz vágta a korongokat, mondván, hogy nekünk talán sikerül lefogyni ezekkel, mert ő ugyan csak találta, de remélte, hogy az Északi-sarkkörön túl is fog működni. Ezután bosszúsan távozott és még a szépen kipucoolt csizmánkba se tett egyebet, csak vakolatot meg téglatormeleket. Miután eléggé leülepedett a por, hogy végre odaférjünk a korongokhoz, igencsak ismerősnek tűnt az alakjuk, s megpróbáltunk tokot hajtogatni nekik. Igen, így már mindenki rájött mi is igazából, s betettük a drive-ba. Az kopogott, kattogott, nyávogott, scratch-cselt. **(Még azt is mondta, hogy Mű — CoVboy)**, majd kiírta: **CASTLES2. Jél! Nem lehet igaz!** Tehát valahogy ideért a **Castles 2** is, s rövid ismerkedés után meg-

szilárdult bennünk az elhatározás, hogy egy leírás fog belőle kerekedni.



Mint az alcime is mutatja, szinte hódításra épül az egész, de persze várakat is lehet építeni, csak nem muszáj olyan sokat, mert időbe, pénzbe és türelembe kerül. De azért lehet. Sőt itt is szemlélhetjük szorgoskodó embereinket, itt is vannak az unalmas pillanatok felvidítő történetek, illetve van amikor nem kifejezetten felvidítanak, de azért történetek, és eléggé összetettek ahhoz, hogy egy ideig még szórakozást is biztosítsanak. Ami az egész színvonalát emeli, az a jobb alsó sarokban lévő real-time film-díjk sor, amiket itt-ott a gép elejt, ezzel is segítve a kedvetlen játékos szájának tágulását. Na persze ennek is megvan a maga hátulütője, mert PC-n a wincsiere átlagosan kb 11 megabájtól terpeszkedik el. Igaz, ki is lehet kapcsolni, de akkor is vagy 4 MB marad.

**Spelljammer** szörnyüségét után itt az ember végre pihenheteti szemét a játék amúgy kellemes grafikáin (mármint az intro-ban,

természetesen az end-seq-ben halál esetén) és kaprázatos animációin. A zene se kutyá, az fix. Ja, az animációkra visszatérve, fekete-fehérek ugyan, VIII Henrik (mágnán) életéből valók. Ezt a credits-nél írja ki, de hátha valakit érdekel. Az Amiga verzió a napokban csodorgált be, a PC-s EGA-t is visz, de azért ne várjunk tőle túl sokat, ott az animációk nem mennek.

## A mese (történelem?):

Károly király jó király volt, néha elment vadászni, néha lovagi tornákat látogatott meg, volt amikor csatázott is itt-ott, szóval élte unalmas királyi hétköznapjait, amikor egy nap bekopogott egy sötét, csuklyás ember a várba (nem, ez nem Vengeance of Excalibur lesz), és odament a királyhoz. Gyanyós volt a királynak, mert a figura úgy 30 centivel a föld felett lebegett, s jobb kezében egy kasza volt, a balban meg egy mérleg. Lehúzta csuklyáját és egy sárgás koponya, zöldes varratokkal villant elő b duvva anyag mögött. Látszott rajta, hogy rég nem mosott haját. Szóval ez az ember vagy mi, odament a királyhoz, odahajolt hozzá, megszaglászta a király ötnapos borostáját és nagy levegővétel után ráhehelt a meglepett királyra, s egy igencsak háborzongató kacaj hallatása után hipp-hopp, kénes szagú, vörös, süni füsttel vált. Ettől a király szemere elzöldült, majd elkékült, s a végén megmaradt barnának. És itt jön a lényeg: ágyának esett. Jöttek a tudósok, orvosok, szerzetesek, órágók, javasasszonyok, kuruzsók, benandantók, boszorkányok, csontkovácsok és természetgyógyászok, de hiába, a király csak tovább betegeskedett. Egyre csak fogyott, fogyott, majd egyre csak hizott, hizott, míg



**gügel úgy nem döntött, hogy meg HAL-NI!!! Meg is halt, de utód nélkül, s az mindig is igen cikis időket hoz egy nemzetre, ha trónviszály támad, tehát valakinek igen gyorsan el kellene foglalnia a trónt. Ez nem történt meg, úgyhogy trónviszály támadt. Egyzóval itt lépünk be a történetbe.**

### 1312. eleje, Bretagne.

A király halálával lehetővé vált a Bretagne feletti uralom megszerzése a Valois-eknek, az Anjou-eknek, a Burgundi-háznak, a aragoniai-eknek és az albionai-eknek, de a pápa is meg szeretné szerezni a maga jussát, s támogatva azt, aki őt is a legjobban pumálja földekkel meg anyagiakkal. Válasszunk egy családot, s szerezzük meg magunknak a Bretagne-félszigetet harccal, csellel és megint csak harccal, esetleg a Disk Editor-ral, ha másképp nem megy.

Betöltés után egy szokásos főmenü jelenkezik, de itt sajnos nem adhatjuk meg, hogy mi lesz a nevünk, meg hogy nők leszünk-e vagy férfiak, attól meg mindenki jól szórakozhat.

**PLAY AS** — Milyen családdal is játszánk? Fentebb már felsoroltuk a lehetséges variációkat, csak épp a pápával nem lehetünk, az olyan NPC lesz mindenki számára. Mellesleg megjegyzendő, hogy többen nem lehet játszani (pedig nem lenne nehéz megoldani).

**DIFFICULTY** — Valóahol azt is lehet szabályozni egy játékban, hogy milyen ellenfelek szerelnék a gépet tekinteni, könnyű (EASY), nehéz avagy borzasztóan nehéz hadvezérként tekintünk rá (IMPOSSIBLE). Itt a könnyűnél sem lesz az, hogy már előre elfoglalt x terület nekünk, meg várakat épített fel, de a csata közbeni problémákat növeli a nehézséggel. Szóval megeshet, hogy 8 lovagunkat lever 2, meg vannak még ilyen durvaságai, illetve a semleges területen elhelyezkedő katonák létszámát emeli meg.

**PLOTS** — Hogy mire szolgálhat ez? Valószínű a határok jelzése, de hogy miért nem csinálja akkor azt? Hagyjuk, mindenki meglesz nélküle is, meg amúgy is csak ON/OFF állása van.

### MUSIC — Evidens

**COMMODITIES** — A tartományok nyersanyagforrásának eloszlását adhatjuk meg, ami lehet **RANDOM**; **RND**, **BALANCED**: kiegyenlített, **GEOGRAPHICAL**: földrajzi, azaz valós (síkságokon lesz kaja, hegyekben pedig vas, arany, erdőben fa, szóval ahogy lenni szokott). A **RANDOM** sok durva dolgot is csinálhat, ha pl. 4 arannyal teli területet tesz az ellenfél 4 újonnan elfoglalt területére, bár ugyanez ránk is vonatkozhat. Ajánlott a **BALANCED**.

**BATTLES** — Ha valaki meg akarja magát fosztani a csaták örömeitől és izgalmaiktól, tegye **OFF**-ra. De akkor számoljon azzal, hogy a gép néha igen furcsa módon harcol, és sok vesztes csatát meg lehetne nyerni, ha te irányítanád, mert benne lehet talantum, tehetség a taktikákra. Ha meg nem vagy olyan magabiztos, vagy unod már a sok harcot, akkor **OFF**.

**PLAY** — Ezzel végre olindthatjuk a gémet.  
**LOAD** — Ugyanaz, mint a **PLAY**, csak rögtön az **LOAD** menübe ugrik.

Kedvesképpen azokat a családokat ajánlanánk felkarolásra, amelyeknek jó hátvéd-ként szolgál a tenger, vagy valamilyen or-

szághatár, tehát senki nem tudja háttámadni, de mivel mindegyik család így van, ezért egyedül az Anjou-házat nem ajánlanánk annyira, mert az a tenger mellől indul ugyan, de alulról, felülről valamint keletről is támadható. Albion északnyugatról, Valois északkeletről, Burgundy délkeletről, Aragon délnyugatról indul.

Rövid időn belül földezkérdések üthetik fel a fejüket, néhány választ majd később fogunk említeni. A játékban 3 szín nagyon fontos szerepet tölt be, a zöld, a piros és a kék (**Hercules tulajok előnyben!** **CoVboy**). Akí szemfény, észreveheti, hogy nyitáskor is már 3 helyen tűnnek fel ezek a színek, ugyanolyan árnyalatban. A **zöld** a játék szerint **ADMINISTRATION**-t jelent, mondhatnánk úgy is, hogy ez a papírunknak kívül az erőforrások kibányászása mellett egyéb belügyeket jelent, mint a **vörös** a **hadserget**, a katonai erőnket mutatja, a **kék** pedig a **küldögyek**, diplomáciai dolgok fedőszíne. Legszembetűnőbb a bal felső sarokban a vár, kard és tekercs háttérszíne, illetve az ottlévő 2 szám. A számok azt mutatják, hogy mennyi egység használható fel még, illetve mennyi van összesen az adott misztériumban (nevezül így). Sok tevékenység, parancs foglalk el ilyen egységek, de ezek száma a játék során helyes döntések, megnyert csaták és egy-két szerencsés véletlen folyamán nőhet, vagy ellenkező esetekben csökkenhet.

Ezek möllet 3 ikoncska van, piros háttérrel, amiből mindenki arra következtethet, hogy katonai dolgok. Ha esetleg még az ikonok formájából valaki nem jött volna rá, az első a gyalogos csapatokat, a második az íjásokat, a harmadik a lovagokat jelenti, a mellettük lévő szám pedig létszámukat mutatja. Összesített létszámukat korlátozza a katonai pont.

Ettől jobbra van 4 ikon, mely a rendelkezésünkre álló nyersanyagok mennyiségét mutatja. Ebben a játékban a pénz helyett inkább a nyersanyagokat részesítik előnyben, ami realitás is király, illetve királyjelöltek esetében.



A kis ikonok értelemeszerűen:

- Kenyér: Kaja-forrás, alagbánya
- Fa: Rönk, erdő; Csákány: Vas
- Sárga rudak (PC/EGA-n \$-jel): Arany

Ezek igen sok mindenhez kellenek, a várépítéstől a kémküldésig mindenre kell pazarolni valamelyikből (vagy mindegyikből) egy követet.

Három színes kerettel ellátott téglalap található alattuk, mindegyik egy bizonyos szerv folyamatban lévő tevékenységének előrehaladottságát és időközben felhasznált létszám-egységet mutat. Világosabb, ha úgy mondjuk, hogy ha egy szerv (piros/kék/

zöld) valamilyen munkát csinál (pl. várát épít, vagy támadásra készül fel), akkor az időbe telik, s le is foglal egy-néhány embert (azaz pontot), s azt írja itt ki, hogy a munkának hányadrészével vannak már kész. A csík mutatja ezt, az azelőtt lévő színes szám pedig természetesen arra utal, hogy mennyi és milyen egységet foglalt le. Azt, hogy milyet, azt teljesen felesleges volt beletenni, mert nincs olyan cselekedet, ami több szervet is lefoglalna. Ha kész a munka, akkor kiírja, hogy **x COMPLETE**, majd addig ottmarad, amíg új munkába nem kezdünk bele. Ha egy munkát meg akarunk ismételtetni, akkor célozzunk rá a célkeresztet a megfelelő téglalapra, s el is kezd. Ha munka közben tesszük ezt, akkor lejjebb kiírja, hogy mennyi és milyen egység kell ahhoz (most nem rövidít), majd százalékos számban kiírja, hogy mennyi OK, de ami fontos, ott lesz egy **CANCEL TASK** felirat is, amire cickelve a munkát abbahagyja. Később ha a szerveink pontjai elérik az őt, akkor megjelenik egy második téglalap is, azaz egyszerre kétféle dolgot csináltathatunk.

Alattuk észrevehetünk még 4 gombot, azalatt pedig egy fatáblát, amire ki van írva a játék neve, hogy **CASTLES II**, meg a dátum, illetve, hogy hány pontot értünk el. A pontok növekednek nyersanyagainkkal, nyertes csatáinkkal, jól megoldott feladatokkal (történetek), növekvő területeinkkel (ez ugyanaz, mint a nyertes csata), illetve ha a nép elégedettsége is növekszik. Persze csökkenhet is. Ha elértek a hétezeret, akkor jó eséllyel van arra, hogy a pápa felkérés után kikiált minket *Bretagne* királyának, de ácsi, az már a vége, azt meg jobban ki fogjuk boncolni...

Ha egy ilyen gombot lenyomunk, akkor a fatábla eltűnik, helyette új menük pattannak fel az elektronsugarakra. Mindenhol a gomb színe jellemzi azt is, hogy milyen szervet fog lefoglalni, azonkívül még a legtöbbnél nyersanyagot is kell áldozni. A gombok nem mindegyike jelentkezik rögtön, csak ha még olyanunk nincs, vagy olyat még építhetünk és megvan rá a megfelelő pontunk annál a szervnél stb.

### STOCK

#### FOOD/TIMBER/IRON/GOLD GATHER.

Ezzel a **GATHER**-rel lehet begyűjteni anyagot, de csak ha van olyan nyersanyag valamilyik területünkön. Egy ilyen parancs kiadása után az összes területünkről begyűjt az anyagot, tehát ha 4 területünkön van arany, akkor 4 aranyat fog a begyűjtés eredményezni.

**TERRITORIES**: Ez ugyan nem gomb, de kiírja, hogy mennyi területünk van.

**FOOD(x) / TIMBER(x) / IRON(x) / GOLD(x) BLACK MARKET**: Az x mutatja, hogy a feketepiacon milyen és mennyi adag anyag van, amit 3 más dologért cserébe megkaphatunk. Vigyázat, megcsik hogy a fickó fizetés nélkül lóg meg, vagy átvernek minket. Ez a rizikó.

### ARMY

**INFANTRY/ARCHERS/KNIGHTS/RECR**  
Azaz **RECRUIT**, tehát katonát toborzunk.

Áraik:

**Gyalogos**: 1 vas, 1 arany  
**Íjász**: 1 fa, 1 arany

**Logvág:** 1 kaja, 1 vas, 1 arany, a leg-  
alább 6 katonai pontunknak kell  
hogy legyen

**BALLISTA:** Ostromgép #1. Falbontó.  
Min. 5 katonai pont, 1 fa, 1 vas, 1  
arany. Hatalmas nyilpuska-forma.

**CATAPULT:** Ostromgép #2. Ez is fal-  
bontó, de sokkal gyorsabb, együtt is  
tud dolgozni a BALLISTA-val. Leg-  
alább 6 katonai pont, ugyanazok a  
nyersanyagok kellene ehhez is, mint  
a BALLISTA-hoz.

**SIEGE TOWER:** Ostromgép #3. Ennek a  
funkciója nem ismert pontosan, de na-  
gyon jól tolják maguk előtt a gyalog-  
osok (Akkor ez a **Trabant**, ha nem **té-  
vedek — CoVboy**). Szóval fel kéne rá  
mászniuk vagy mi, ha ostromtorony a  
neve, de amúgy kevesebb hasznát lát-  
tuk, mint az előző kétnek. Min. 7  
pont, és az anyagok ugyanazok.

**POLICE REALM:** Ez egy hosszú művel-  
let, de amíg ez tart, addig az ellensé-  
ges szabotőröket elfoglalja a katonáink,  
s azok nem tehetnek bennünk kárt.  
Ajánlott gyakran ismételtetni, főleg ha  
már 2 teglalapunk is van.

**RELAT:** Le van írva az összes játékos ne-  
ve, s mellettük egy szám, ami azt mutatja,  
hogy milyen a kapcsolatunk azzal a  
játékosal. Az 1 azt jelenti, hogy háború-  
ban állunk egymással, 9 a max., ami  
persze teljes békét és megértést jelent.  
Ezeket úgy lehet javítani, ha a  
küldőncéline megadjuk a kívánt aranyat,  
vagy ha a mellettük lévő **DIPL** gombra  
clickelünk (már ha van). Ekkor megkér-  
di, hogy mennyit ajánlunk és mennyit  
kérünk. Ez 1-x ig mehet, ami egy  
arányszám, a **REQUEST** amit mi  
kívánunk ezért cserébe, az **OFFER**  
pedig amit adunk. Lehet egy **ALLY**  
**TREATY-t** is kívánni/kérni, ami azt  
jelenti, hogy szövetségesként fogjuk  
kezelní. Ha az **OFFER** nagyobb, mint a  
**REQUEST**, akkor általában aranyért cse-  
rébe növelhetjük kapcsolatunkat. Egy  
diplomata kiállításra is pénz, ezért 1 GP  
egységgel meg fog vágni. Alul van még:

**HAPPINESS:** A nép elégedettségét jelzi,  
1-9 ig. Ha ez nincs meg 3, akkor saj-  
nos nem támadhatunk meg senkit, s 1  
esetben számítsunk arra, hogy a tarto-  
mányok fellázadnak. A nép boldogsá-  
ga egy lesz akkor is, ha a pápa kiátkoz  
az egyházból, de ilyenkor egy kereszt  
is megjelenik a **DIPLOMACY** pontot je-  
lentő tekerescen. Akkor kerülhetünk  
vissza, ha a pápa követének mindig fi-  
zetünk, meg földet adományozunk a  
egyháznak. A pápa ilyenkor ugyan  
visszafogad, de a nép ettől még elége-  
detlen lesz. A pápa boldogságát lehet  
növelni eggyel ennek a gombnak a se-  
gítségével is (ez 1 kaja, 1 fa, 1 aranyba  
fog kerülni), de a történetek helyes  
megoldása is segíthet.

**COUNCIL:** Összehív egy tanácsot,  
amelyben kirlja, hogy kivel vagyunk  
háborúban, meg hasonló unimpontant  
dolgozat. 1 aranyat viszont le kell érte  
tejeljünk.

Még messze nem vagyunk kész ennyivel.  
Ha egy területre ráclickelünk, akkor kirja:  
**TERRITORY STATUS —** tartománynev  
**OWNER:** Ki a tulaj (UNKNOWN — ismeret-  
len)

**COMMODITY:** Mi van rajta

**ATTACK:** Ez egy piros gomb. Megtámad-

hatjuk, s elfoglalhatjuk ha tudjuk. Ha az  
**ATTACK** elkészült, még egy kérdést fel-  
tesz, hogy a felvonult sereg támad-  
e (**PROCEED**) vagy visszavonul. A csata  
parancsait később részletezzük. Egy tá-  
madás 1 goldba kerül. Ha elfoglaltuk, az  
akkor a terület átveszi a mi színünket, s ki  
is írja az erőforrás kezdőbetűjét.

**SCOUT:** Ez kék. Felderíti, hogy a terület ki-  
nek az uralma alatt van (vagy **NEUTRAL**  
— semleges) és milyen forrással rendel-  
kezik. Ha megváltozik egy terület ural-  
kozója, nem fogja módosítani, csak ha a új-  
ból ráküdjük a **SCOUT**-ot, vagy ha a új  
területünket foglalták el. 1 arany.

**SABOTEUR:** Ez is piros. Egy emberkét el-  
küldhetünk, hogy rongálja meg / ölje  
meg a területen:

**ANYTHING:** Bármit, amit talál;  
**MILITARY UNITS:** Katonai egységeket;  
**STOCKPILES:** Valamilyen készletet (fa,  
vas, stb.);

**CASTLE:** A várat (ha van);  
Nem sok esélyünk van ilyenre, ám az el-  
lenfélnek annál inkább. Sokszor meg-  
esik, hogy villám csapja agyon, meghá-  
zasodik (**Napi ötven levélnél többet kap**  
— **CoVboy**), vagy ennél is szörnyűbb  
dolgot történnek szegény szabotőrrel, s  
nem tud elöget tenni küldetésének. Csak  
ha már fel van fedezve a terület, akkor  
küldhetünk ilyen. Természetesen 1 arany.

**MERCHANT:** Kereskedhetünk velük, ha  
már fel van derítve a tartomány. Megad-  
hatjuk, hogy mit miért, meg hogy milyen  
módon (**HAGGLE** — alkudjon, **GROVEL**  
— megalázkodjon), ami befolyásolja,  
hogy mekkora eséllyel fog cseré létrejóni,  
illetve mekkora haszonnal.

**SPY:** Kék. Ellenséges területeken megnézi,  
hogy mennyi katonai egysége van és  
mekkora nyersanyag-készletei. Itt is  
fennáll annak a veszélye, hogy kémünket  
elfoglalják és megölik. 1 arany az ára.

**VISIT:** Ezzel mehetünk a várépítő menübe,  
amiről később szözlünk. Ha már kész a  
vár vagy épp felrakják, akkor is  
kirajzolja, illetve akkor is módosíthatjuk.

**BUILD CASTLE:** Ha a vár alapját már le-  
raktuk, akkor zöld pontokat használva  
felépíthetjük a várat. Ha később sza-  
botőrök vagy csaták megrongálnák a fa-  
lakat, akkor ezzel építhetjük vissza. Ez a  
legköltségesebb mulatság: 1 étel, 3 fa, 2  
arany.

**CEDE:** Minthogy a pápával nem árt jóban  
lenni, néha ajánlatos egy-két tartományt  
nekidni, de azért ne túl sokat, mert ne  
sok reményünk legyen arra, hogy vissza  
is tudjuk foglalni, ugyanis akkor ki fog át-  
kozni, majd ellentámadásba indulhat  
régifődjéért és sokkal nehezebb a pápai  
eregetek megverni, mint a többi, mezei  
figurákat.

## A Várépítésről

A **VISIT** menüből érhető el.  
**LOAD/SAVE:** Várformákat menthetünk el,  
tölthetünk vissza, de csak ha már leg-  
alább a zászlót letettük. Ezt használhat-  
juk amolyan **MOVE** funkciót is, mert  
később, ha vissza akarunk valamit tölte-  
ni, csak akkor megy, ha már letettük a  
zászlót, s utána kora építi a többit.

**UNIFORM/INWARD/OUTWARD/TOWER**  
Ez egy olyan gomb, aminek a funkciója  
olyan, hogy annak, aminek a gombja  
olyan, hogy a funkciója fikció is egyben,  
annak fuck-öl. A fene tudja.

**MOAT/NO MOAT:** Ezzel szorgos kis kubi-  
kosok hada fogja ellepni a vár alapjának

a környéket, majd megkérjük Héralékszt,  
hogy vezessen ide egy folyót, ami feltölti  
az árkot, s aztán Héralékszt a folyót  
visszavizsi, mert kell még neki. Vizes-  
árok na. Lovagok ellen hatásos.



**DESIGN:** Ez a valódi várépítés: Alul lesz  
egy zászló, ajtó, fal meg bástyák, egy ra-  
dirobject meg egy gomb, amivel a falak/  
bástyák magasságát változtathatjuk. Ez  
ami **SHORT/TALL-t** mutat. A többi érte-  
lemszerű. Először a bástyákat kell leteni-  
ni, majd azokra a falakat, a falak közé aj-  
tót, s legvégül kell egy zászlótórtó torony  
is. Ezt ha elfoglalja az ellenfél, akkor a  
csatát megnyerte, tehát lehetőleg jól vé-  
djük. Lesz még, ami megmondja, hány  
"pontnyit" használtunk már el a vár építé-  
sére, ami nem haladhatja meg a kettő-  
százötvenet, viszont elég nagynek kell  
lennie ahhoz, hogy abban a tartomány-  
ban ne lehessen lázadás. Jobboldalt van  
még 4 nyíl, meg középen egy kör. Az a 4  
nyíl a látóterét mozgatja a terepen a kör  
pedig 90 fokkal forgatja.

**LEAVE:** Ezzel készsége nyilvánítjuk a vár al-  
pozását, de csak akkor enged a gép in-  
nen ki, ha minden fal be van zárva, a  
zászlóhoz hozzá lehet jutni falbontás nél-  
kül is (tehát legalább egy ajtón). Meg  
van egyéb kritériuma is, de azokra már  
senki sem emlékszik.

**COMPLETION:** Ahány %-ban már kész a  
vár, annyit ír ide ki. Várat nem érdemes  
mindenhova építeni, csak nagyon veszé-  
lyes helyekre pl. front közelébe vagy ara-  
nyat tartalmazó területre, vagy ha egy tar-  
tományt be akarunk biztosítani lázadás  
ellen. Ugye mennyire lecsökkent a vár-  
építés szerepe? A hódítás kárára. A III.  
részben majd biztos csak hódítani lehet  
már, várat építeni nem. A legjobb, ha  
egyszerű várakat építtünk, mert idő-  
pórolás is egyben, azonkívül nem  
fogunk úgy csalódni, mint akkor, amikor  
eltervezzük, hogy ez egy szép nagy  
palota lesz, kacsalábal, s mire  
megépül, vehetjük elő a revolvert. Mi is  
igy jártunk (csak sokak sajnálatára a  
revolver nem fért be a szánkba), az  
eredményt mindenki megkukkolhatja....

## Csaták

Előbb-utóbb mindenki ki fogja terjeszteni  
uralmát, vagy elbukik, de a terjeszkedés  
velejárója a háború, s ha valaki háborúzik,  
akkor ez is hasznos lesz neki:

Mivel lovagokat csak elég későn épít-  
tünk, ebben a részben is a gyalogságon  
marad a fő hangsúly, abból is toborozunk  
a legtöbbet, mert igaz, hogy a lovag gyor-  
sabb, meg nagyobb ütőerő, de nehezen  
tudnak egymással tartani, s egyenként szé-  
pen lenyilazhatják őket távolról (mondjuk  
párosával is le tudják őket nyilazni), a pót-  
lások sokkal többre fog kerülni, lassabb  
lesz, azonkívül ostrom esetén ajtót vagy

ottott falat kell nekik keresztet, merítka az olyan jó, amelyik szeret a falra mászni vagy csákyák segítségével felhúzni magát a fal tetejére, majd lemászni. Szóval lovagot inkább csak akkor, ha már van **CATAPULT** és **BALLISTA** is. Ijászok főleg védekezésre jók, vártornyok, várfalak tetejéről szépen meg tudják ritkítani az ellenség sorait. Támadásnál is lehet használni, főleg nyílt terepen vagy félkész várak esetében lovagok ellen. Amíg a gyalogság lekötötte a lovagot, ijászaink szépen megfélemlíthetik a lovas-ságot. Amúgy kb. 2-4 gyalogos legyűrű általában már egy lovagot (de pár fő veszteséggel számítsunk). Nyílt, mezei csatáknál a gép mindig úgy kezdi, hogy ijaszaival egy picit előrébbmegye, majd tüzel, míg a gyalogosai először a mi ijaszainkat szeretnék legyűrűni, hacsak nincsenek fenyegetően közel gyalogosaink. Semleges terület elfoglalása nem jelenthet gondot, 2 ijasz és 4 gyalogoson kívül nem szokott több lenni. Az ellenfél se költ olyan sokat a védelmére, csak a pápa, de ő mindig épít várat a juttató területin. Inkább az ellentámadásoktól kell tartani, mint a védelmeiktől, mert legtöbbször nincs sok esélyünk ellenük, tehát a mondas, miszerint legjobb védekezés a támadás, itt többszörösen is igaz. Kb 20 gyalogossal el lehet intézni minden mezőt, várak legyűrűsége meg ostromgépek és min. 4 lovag, valamint kb. 3-4 ijasz is ajánlott támogatésként a gyalogosoknak, s akkor hamarosan miénk lehet a szükséges területmennyiség.

Alul egy parancssor van:

**STAND:** Igazság szerint ezzel a parancssal a seregnek meg kéne torpannia, s fenni a kardját, amíg ide nem ér az ellenfél, de valószínű, hogy csak ostrom esetén érvényes, ha mi vagyunk az ostromlott.

**MELEE:** Megkerjük a csapatokat, hogy legyenek szívesek és mészároljanak le minden ellenfél.

**DESTROY:** Ezt a parancsot jobb, ha inkább ostromgépeknek adjuk, a falat fogják szétszedni.

**RETREAT:** Taktikai visszavonulást színelünk, de a katonák olyan jól csinálják mindig, hogy úgy döntünk mégis elme-gyünk.

**PAUSE:** ...

**INFANTRY/ARCHER/KNIGHTS:**

Kiválasztja egyszerre az egyes fegyvernemeket, s így adhatunk nekik parancsokat, illetve pozíciókat. Ha egy egység villog, az mindig azt jelenti, hogy kiválasztottuk, s a helyzetét változtathatjuk. Csata előtt oda teszi le, csata közben pedig arra fog elindulni.

A gép igen sokszor fog üzengetni felénk, egy-két sztoriját elmondjuk, megoldással, mert jól fog tenni a királyi előmenetelünkben.

• Egyik nap egy öregedő nő jön az udvarunkba és elmondja, hogy megboldogult Karsci király neje, s meg akarta magának nézni azt az embert, aki férje utódja akar lenni. Megnyerhetjük rokonszenvét, ha megajándékozunk 1 arannyal, de később elkezd sereget gyűjteni, ugyan unokaöccse ellen, de amikor megütözik a rokonával, a csatát elveszti, s ha kitaratánék mellette, kiderülne, hogy megtagadott minket, viszont unokaöccse haragját a fejünkre vonná, akitől mindenképpen ki fogunk kapni, tehát jobb, ha már az előjón elküdjük a némbert.

• Egy szerzetes azzal jön, hogy feljegyzéseket találtak egy bizonyos **Roland**-ról, a frankok igaz lovagjáról. A sirja sok oyan tárggyal van teli, amely emberfeletti képességekkel ruházta fel viselőjét, s megkérül, hogy kutassa-e fel, ha lehetséges. Kiderül majd, hogy a sir a Bizánci Birodalomban van, ami kissé rizikóssá teszi a kutatást, de ha megkerjük, hogy folytassa tovább a dolgot, s az esetleges felmerülő problémákat a bizánci előjárósággal rendezzük (pézd, pézd, pézd), akkor nemcsak a feltárják a sirt, s azzal együtt a tény is, hogy már jó ideje kiraboltak a sirlábok, de azért valamennyi értéket lelték (5 gold+).

• Az uralmunk alatt lévő helyeken sokadsodnak a gondok, a 3 rend 3 képviselője is eljött, mert valami murit akarnának rendezni.

a) A köznép egy kis fenytávit szeretne tartani, áldozzunk rá annyit, amennyi a pénztárcánkból telik, mert nagyon könnyen 9-re emelhetjük a nép elégedettségét. Felmerülhet egy oyan gond is, hogy a helyen sok bandita garázdálkodik, küldjünk oda egy gyalogságot, s azok rendet tesznek, a nép és az előkelőbbek is már nyugodtan elmennek a vásárra. Ha hosszú ünnepséget rendezünk, akkor előbb-utóbb némely elemek nagyon eleresztik magukat (fűj, biztos sok vezet itak), s veszélyeztetik az ünnepség biztonságát. Ekkor a dolgot nagyon szolidan, de intézzük el, s mindenkinek az áldása rajtuk.

b) Ha az egyháznak engedelmeskedünk, akkor ő is egy ünnepséget szeretne tartani, viszont amikor püspökünk meghallja, hogy van aki táncolni is akar rajta, engedjünk neki, hogy inkább megmaradjon egyházi ünnepnek (ha úgyis neki akartunk segíteni), de ha nem vigyázunk, akkor az egész műsor egy hatórás gregorián énekekből álló örült koncerté fajul, s az egész annyiból áll, hogy a püspök odamegy a dobégrehez, míg a tömeg hullámozva örjög és csapol, majd egy határozott mozdulattal bekapcsolja a dobépet. Ekkor a hangulat a hangulat a letöfokára hág, majd a püspök a dobégre, s elkezd ütni, legalábbis annyira, hogy ne nagyon lehessen az általa csiholt hangokat kivenni 2 megawattnyi '1384' üvöites mögött. Jaj, már megint elkalandoztunk. Tehát a hatórás ének kissé megviselné a népet, mindenki csak előné magát, s ha mindenképp ennyi muzaxot akarunk, akkor ajánlott felküdöni most egy komikust, aki kifigurázza az énekeseket, mert az egész nézőközönség dűlöngeini fog a megkönnyebbülés okozta röhögéstől, s ugyan a püspök egy kicsit morcos lesz, a pápa vigasztalásul megírja nekünk, hogy ő maga sem bír 5 óránál hosszabb ideig gregorián kórusokat hallgatni (**Nincs egyedül — CoBvoy**).

c) A nemsek persze egy hatalmas lovi-gat tornát szeretnének, ami ugyan drágább, mintha csak egy simát tartanánk, de így meg fog rajta jelenni *Bretagne* összes lovagja, s megvívhatnak a legjobb lovi-gat címért. Hát a lovi-gat fog jelölkezni, az egyik régi barátunk, és gyakorlott harcos, de sajnos külföldi, így a helyi szervek nem biztos, hogy szívesen támogatnák. A má-

sodik legalább hazai, egy kicsit erős is, meg van valamennyi gyalogsági gyakorlata is, viszont nem mondható megbízható-nak. A harmadik pedig hazai is, megbízható is, roppant erős, de sajnos elég fiatal még és nem kifejezetten megbízható. Választhatjuk bármelyiket, de azért ajánlott a legutolsót, mert ugyan gyakorlatlan, de itt nem a torna nyertes a legfontosabb, hanem az, hogy ki képviseli minket, s azt tényleg rossz szemmel venné minden hazai, ha egy külföldi lenne a megbízottunk, viszont az se jó egyáltalán, ha valaki nem megbízható.

Érdelem a paraszti ünnepségsorozatot választani, mert ugyan elég sokba kerül, de az a legfontosabb (hacsak nem vagyunk pl. kiátkozva, de akkor is igen jól fog jönni a nép támogatása).



• A falu küldöttei egy nap betérnek hozzánk, panaszal, hogy

a) Elharapódzott a korrupció bíráik között, tegyük igazságú. Ekkor igérjük meg nekik, hogy segítünk, majd amikor egy korrupción tűnő bíróról hoznak jelentést, várjuk meg, hogy beigazolódik a vád, vizsgáltaassuk meg az ügyét. Ha kiderül, hogy az, tegyük le posztjáról.

b) Túl sok bandita fenyegeti mostanában a falut, tennünk kéne valamit. Tehatunk is, küldjünk oda egy gyalogságot.

• Kereskedelmi flottánkat megtámadták egy nap, sokan dän zászlókat vélték felfedezni némely hajón. Küldjünk követet Dániába. Később blokáddal fenyegetnek minket, ha nem adjuk át a *Calais*-öböl-t, de ne ugorjunk be nekik, hanem inkább fenyegezzük őket vissza, majd építsünk erősebb flottát. Eközben egy nap egy szerzetes megemlíti, hogy feljegyzéseket talált Szirakuziai Arkhimedeszről, aki hatalmas tükrökben összegyűjtötte a napfényt és így felégette az ellenséges flotta hajóit. Kérjük meg, hogy nézzen utána jobban és próbálja megépíteni, de ez 2 aranyba fog nekünk kerülni, viszont így majdnem biztos, hogy győzedelmeskedni fogunk a dán flotta felett.

• Készleteink megcsapolására is sokféle mód van:

a) Termeszek leplek el a földet, felemész-tik fakészletünk x százalékát és gyorsan tennünk kell ellene valamit. Hívjunk szakértőt (mindegy melyiket), majd adjunk meg neki mindent amit kér (kb. 3 arany kell neki összesen), s azután a nép is boldogabban alszik.

b) Ugyanez, csak patkányok, s azok a kakaját zabálják fel. Ha nem költünk rá eleget, akkor megesis, hogy a mérget véletlenül emberek fogyasztják el, de ezt is hamar meg lehet oldani, ha sokat fordítunk rá.

c) A lényege ennek is ugyanez, csak a tárnák omolnak be minduntalan, s a

vaskészletnek csapann meg, de ezt is pénzrel lehet a leg hamarabb elintézni, más móddal csak megnyújtjuk a szerencsétlenség időtartamát, s az emberek is elégedetlenkednek.

d) Szárazság sújtja a vidéket, az ételmeiszerkeszleteknek mintegy 20% máris használhatatlan, de egyre rosszabb lesz, ha nem csinálunk semmit. Jobb, ha az egyházzal intéztetjük el a dolgot (adományozunk aranyat, kb. 4 goldba fog kerülni), de felkérhetünk egy esőcsinálót is, aki 2 aranyért maga járja el a táncát (2-szer kell hivatni majd, tehát kb. ez is 4 arany, de az egyház ennek a megoldásnak nem nagyon fog örülni), vagy 1 aranyért megtanítja nekünk a lépéseket. Az ugyan nem olyan biztos megoldás, de az udvarnép igen jól fog szórakozni rajta, s ha sikerül, a nép még inkább boldogabb lesz.

• A népek még kedvezhetünk, ha:

a) Gyilkos méhek támadása esetében elhívjuk a méhészt, aki 2 aranyért kiírja a káros hátrásszárnyúakat, majd további 1 arany átadása után el is felejtethetjük az egészét.

b) Egy faluban elterjedt a ragály és ugyan csak 1 ember halt bele idáig, az is már rossz színben volt, nem mer senki sem a falu felé közeledni. Hívaszuk az udvari orvost, hogy vizsgálja meg az esetet, majd fogadjuk meg tanácsait és annak megfelelően járunk el.

• Egy meteor esett be egy tóba, s megkérdik tőlünk mit teszünk. Legjobb ha semmit sem csinálunk, vagy katonákat küldünk oda (ez ugyanaz), mert ha kiüríténék a terepet, semmit sem előzünk meg azzal, ha pedig asztrológust hivatunk, az csak megkavarná a dolgainkat, mert szerinte ez egy égi jel, s további vizsgálódások után kideríti, hogy valaki meg akar minket ölni, s az egy közeli barátunk lesz (a nevét is megadják, de az felesleges). Ne döntünk úgy, hogy megöljük, mert később kiderül, ha figyelttük, hogy vadidegen és a köznépp előtt is mindig szép szavakkal beszél hozzánk, de az asztrológus szerint aggasztó tény, hogy ilyenkor mosolyog. Megkérnek minket, hogy had öljék meg, de ha nem engedjük meg, akkor később botrány származik belőle, s a pápa elmondja, hogy elfogatott egy levelet, amelyben ennek a fickónak a megölése állt, s kiderül, hogy az asztrológusok akarunkun ellenére is meg akarnak minket övni, s így barátunkat megölni. Az egyház megkér minket, hogy engedjük, hogy vérbíróóság elé állíttassa őket, de akkor számoljunk azzal, hogy nem látjuk őket viszont, viszont az egyház elégedettebb lesz. Szóval jobb ha az elején nem csinálunk semmit.

• Egy nap az egyik kémünk nagyon furcsa dolgot jelent, igen rossz bórben van. Utolsó előtti szavaival azt mondja, hogy ezt csak személyesen a királynak mondhatja el. Fogadjuk, majd elmondja, hogy: „Aaaaaaarrgh, királyom, argh, aah, juji, ah, hõõr, hatalmasok, emberek, ááááááhh”, s ezzel meghal. Tanácskozhatsz minisztereinkkel, hogy mit is jelent ez (valószínű sokra mennének), de jobb ha a dolgot hagyjuk, magától meg fog jönni a megoldás. Nemsokára egy futár érkezik a várba, s azt mondja, hogy a királynak személyesen adják át ezt a papírost. Azon azt olvashatjuk — miután

feltörtük a furcsa alakú pecsétet —, hogy egy titkos furca, a Fény Ősi Keleti Rendje felajánlja részleges szolgálatait, mivel a kémnek sikerült tőlük megszöknöni, s biztos fel is fedte előttünk a létüket, s így nem maradhatnak tovább titokban. Ha elfogadjuk részleges támogatásukat, jelenlünk meg pár hét múlva egyfelkar a kertudvarban, de egyedül. Tegyük így, ott elmondják, hogy háromféltel kívánhatunk (tündér oreganyánk késői késői, bocs leszármazottai) vagy a céhek nagyobb támogatását élvezzük majd, vagy egy ellenségünknek fognak nagyon nehéz idöket hozni. Cserében csak el kell távolítanunk udvarunkból egy embert, aki a Rend tagja és befolyása alá akarja vonni. Tegyük is ezt meg, szolidan küldjük el, s így esélyünk van rá, hogy pár hónap múlva teljes támogatásukat élvezhetjük, ha végigmegyünk a próbáikon. A próbán csak egy dolgot kell helyesen tenni, egyszer jól válaszolni, arra a kérdésre, hogy milyen célból lett az ember. Választhatjuk az istenes meg a sátánista választ is, mindegyiket elfogadják (azért jobb az első, nehogy az egyházzal később valami nagyobb összetűzésünk legyen). Viszont az egész próbának olyan arabos vonásai voltak. Később tényleg egyre jobban támogatnak a céhek, meg minden, de azért lehet, hogy egy kicsit veszélyes elfogadni, túl egyszerűnek néz ki így minden.

• Egyik tartományunkban felrobbantottak egy barakkot, sok ember meghalt. Mit is tehetnénk? Ha az egyházat bízzuk meg a dolog felderítésével egy szerzetes nemsokára jelentkezik, hogy ez a dolog az úgynevezett puszkapor. Hogy megtanulhassa, miből is csinálják, el kéne olvasnia Roger Bacon könyveit, de azokat sajnosa a pápa etretneknek nyilvánította. Engedjük azért meg neki, hogy védelmünket élvezve tanulmányozhassa a dolgot. Kis idővel később hírt kapunk, hogy a szerzetes és a torony amiben dolgozott, felrobbant, s ő ugyan nem halt bele, de egyáltalán nem akar ezzel többé foglalkozni. Mást hiába kérünk rá, a robbantók ügye pedig még tisztázatlan. Ha nem az egyházat, hanem kémeket bízzuk meg a dolog vizsgálásával, vagy 2 gold jutalmat adunk annak, aki valami hírt hoz a merénylőkről, akkor hamarosan megtudjuk, hogy ennek a szervezetnek a vára az erdőben van. Oda inkább felderítőket küldünk, mint sereget, mert a felderítő véletlenül puszkaporba fogja ejteni a fáklyáját, s így az egész dolog bumm lesz.

• Bebocsátást kér egy ember, aki azt állítja, miszerint feljegyzéseket talált egy hatalmas, ősi birodalom, Atlantisz hollétéről. Na, eredeti ötlet, *Indiana Jones* már elmondta róla amit lehet, de azért feljünk neki Igent, segítünk kutatásában. Feljegyzések szerint Afrikában keresendő (mondjuk eredeti az ötlet egy szempontból, mert szerintük még nincs Atlantisz elsőüllyedve), s egy kis idő múlva állandóan zargatni fog minket mindenféle kérdésekkel, jó sokat elvisz. De azért adjuk meg neki amit kér. Mielőtt elindulna, adjuk mellé egy udvarnokunkat, hátha be akar állni kalóznak. Ez az udvarnok fog minket levelekben értesítenni majd. Afrikában útjuk végéhez háromféle mód vezethet, ezt mi választhatjuk.

a) PLACE OF CROSS. Ez a legrosszabb

dolog, egy csomó emberünknek lemeszárólik, a felfedezővel együtt, s az egész dolgot hagyhatjuk a fenébe.

b) GREAT WARRIOR. Ez is egy alternatíva. Néger harcosokat találunk ott, akik csodálatos képességükről tesznek tanúbizonyságot. Otthagyhajtuk nála néhány nyilas egységünket, hop-pá bocs, íjász egységünket (hogy a nyilasok mit csinálnának velük, az nem lenne kétséges), de vissza is fogjuk őket kapni, majd egy nap azzal éb-resztenek minket, hogy a felfedező visszatért, de sok-sok furcsa, színesbőrű egyénelle. Kiderül, hogy hálaból küldtek nekünk 3 gyalogos csapatot, fogadjuk el őket és ez a vége.

c) A harmadik neve elveszett az idő homályában, de ez a legnagyobb nyereséggel kecsegtető. Hatalmas épületeket találtak, s ha felkutajuk belsejüket, halom könyv, feljegyzés és arany a jutalmunk. A könyvek az ADMINISTRATION point-ot emelik, az arany meg azt.

Mivel annyi történet lenne még, s olyan kevés ténylegesen hasznos infóval, ezért felsorolásukat itt berekesztjük, mert kb. ezek az izgalmasok, meg amiken sokat lehet nyerni. Tehát, ha **game over**, s nyertünk is, akkor természetesen mi leszünk *Britagne* új királyai, látunk 1-2 jó picurét, kiríja a pontjaink számát, végül egy hiscore táblában nézhetjük meg az eddigi nekünk családokat. Berhittéssel 30 év alatt be lehet fejezni, de ha nem így csináljuk, akkor is továbbmehetünk emberöltőkön túl.



Amint az elején megígértünk, a PC-seknek itt jön pár védelem-kód. A válaszok betűjelei mindig ugyanazok, de nem kell megjéjndi, ha új kód tűnne fel, 2 próbálkozásunk is van. Csak valami jellemző szófoszlányt/mondatot adunk meg a kérdésből:

- ...CHEATED ON THE BLACK MARKET....
- Nem az F, E, A, C, D, akkor?
- ...ANTIPOPE... CRISTOPHER
- ...ETATS GNERAUX....
- 1302 (Amit még iskolába is tanítanak)
- ...PRINCE PHILLIP....
- A nők elleni tanítását (AGAINST WOMEN)
- ...GUNPOWDER...: Grey
- ...YOU AS A KING...: 7000
- ...CATAPULT...: D
- ...EDWARD... HIS WIFE...: A
- ...THREE VICTORIES...: D
- ...EMPIRE'S CHIEF GOAL...: C
- ...WHO IS THE REAL POWER...: B

Van több is, de ennyi biztos elég lesz. Meg aztán nektek sem szabad unatkoznotok. Végre úgy fejezhetünk be egy leírást, hogy folytatás NEM várható, mert az már nem sok újat hozna, s mindenki nagyon meg van ezzel is elégedve (bár lehet, hogy épp ezért...).



Akinek volt szerencséje a 'PC-s játékok'-c. könyvben elolvasni a **SimEarth** és a **SimAnt** leírását, látható, hogy a **Maxis** rendkívül profi programozókat alkalmaz... Nos, a sorozat következő része, a **SimLife**, ha lehet, még komplikáltabb, pedig PC-n csak 1 HD-s!

Az Amiga változatot még nem volt szerencsénk tesztelni. PC-n viszont csak 386-os és VGA-n fut, változhatatlan SVGA (800\*600\*16) felbontással. Az olyan kártyákat, mint a TRIDENT-ek, kapásból kezel; ezekkel nem igényli a VESA driver betöltését. Viszont EMS-t igényel, így nem biztos, 1 MB-os gépen elindul... A hangról: ígérte, hogy a **SimAnt** D/A átalakítójának (gy.k. 'Covox') kezelését itt is lehet kérni. A program hangja jó átágos, de meglehetősen informatív, pl. állatok telepítésénél ha 'oo-la-la-t' hallunk, akkor épp párosodás ment végbe, ha elhaló 'ooo-t', akkor valaki kinyitott, ha pedig fantáz, akkor valaki születte. A program, mint bárki kitalálhatja az előzőeknél még komplexebb feladattal bízza meg a játékosokat: a 'PC-s játékok'-ban elhunyt ódakét emeljük a köb-re... Szabadon turláthatjuk a fajok bármilyen genetikai jellemzőit stb... Nagyon jó ebben a játékban is, akár a **SimEarth**-ben, hogy valamelyest 'kiműveli az emberföket'... Ilyen nem sok szoftvertől mondható el (néhány — PC-s tekintetben — a **Legend**-ról...), így a következőkben legalább minimális (ált. isk. szintű) biológiai műveltség feltétlenül (né kelljen magyarázgatni, miért kell a mag csírázásához relatív nagyobb nedvesség stb...).

A programot betöltve, választhatunk a Tutorial, a 'csak úgy alakítsunk' meg az előre elkészített scenariók közül. Az előbbi kettőből nem érdemes sokat szövegelni.



- **Desert to Forest:** A szokott elsivatagosodás-téma; évszázadokig is eltarthat, míg megfelelően mély termőtalajt tudunk létrehozni.
- **Battle of the Sexes:** Örök rejtély, hogy miért nem elég 1-2 him is rengeteg nő a fajfenntartáshoz, ez egy kellemes szimuláció, ti. a gének úgy vannak felkódolva, hogy lényegesen több lány szülessen [melléleg ezt hívják az ESS-előéletnek] (Na ja, ESS az ölembel CoVboy).
- **Terrible Lizards:** Vajon miért pusztultak ki a dinoszauruszok? Ezt szimulálja ez a part.

Ha szabad pályát választunk, beállíthatjuk az éghajlat, a geológiai adottságok és a mutagén anyagok összetételét (**World Design**). Ezen funkciók hatásai, LOKÁLISAN, az **Edit** ablakban is elővár.

zsolhatóak, ezért csak itt foglalkozunk velük:

- **Regional Weather Variations:** A szokott éghajlati eltérések. Minél nagyobb állítjuk, annál szélsőségesebb az időjárás — a hegyek hidegek, a sivatagok forróak és szárazak; különösen a nagyobb bolygókon.
- **Rivers and lakes:** Menyi víz legyen a bolygón. *Mary:* Océániát alapítunk!
- **Mountains, World range temp., Average Moisture:** a hegyek mennyisége és milyensége, átlaghőmérséklet, átlagszapadék.
- **A bolygó mérete:** 4-féle lehet.
- **A toxikus** (amelyek közlében az élőlények egészsége csökken), ill. a **mutagén** (közéle ben több mutans születik) **elemek globális koncentrációja** itt adható meg; hasonlóan a kifogyhatatlan étel készletek mennyisége (a 'la LEHEL-Zanussi — CoVboy) és a szétszórt kövek (lásd elkerített részek létrehozásai) száma.

Amennyiben az **Edit window** aktív (az, amint az előző **Sim**-ekben megszokhattuk, a 16 munkaablak), a képernyő tetejének pompás menürendszerre a következő elemekből áll: (bal felső sarokból kezdve):

- **Hátszérű mutalgi, benne a szágulódó Nap és Hold,** valamint a nap- és az évszakok. Meglehetősen kis sebesség esetén jól jön, amikor már az állatok napi viselkedését is meg tudjuk figyelni.
- **Hasonló igaz a mellette lévő ablakra,** ami az eltelte időt jelzi (a napok és a 'tick'-ek, nevezhetjük óráknak, persze mindig nullázódnak!).
- **Rögtön e kettő ablak mellett van a 12 db fajválasztó ikon,** és a default értékek beállító, illetve a közüli választó gombok. Az 'A', illetve a 'P' felirattú gomb értelemszerűen az állatok, illetve a növények között válaszít (lásd: **SimEarth**), a két nyíl balra/jobbra scrollozza a fajokat a 12 db kis ábrán. A kis ábrákkal kapcsoló a **Map window**-beli megjelenítést kapcsolja ki/be, illetve a gomb és az ábra közötti kis színes téglalap adja meg, hogy a **Map window**-ban milyen színben tűnik fel az adott faj (ez a szeg programozói teljesítmény volt egy 16 színű üzemmódban 12 színt eleve feljelení...).
- **Ezok mellett jobbra, a kiválasztott faj nevét láthatjuk.** A jobb felső gombbal itt is választhatunk, ha a balra lévő 12 ábrával ezt nem tettük volna meg.
- **Még jobbra:**
  - a nagytól az **Edit**-ablakot kapcsolja be;
  - amin egy tékép-szcroll van, az a **Map**-ablakot hozza elő;
  - a kakas-féleséggel díszített pedig a **Biology Lab**-ot (ílesz róla szól);
  - az éghajlatparaméterek változtatására jó a következő gomb (**Climata Lab**). Működése: hasonló a **SimEarth**-belihez, de itt lokálisan is változtathatjuk pl. a csapadékmennyiséget.
  - **consus graph:** ez kb. az **INFO**-rovat az eddigi **Sim**-ekből, meg lesz róla szó;
  - a jellegzetes 'macskaköröm': **PAUSE**.

**Az alább lévő kapcsolóorról pár szó:**

- **A hőmérséklet, a vízszint stb...** (ikonjai magától értetődőek).
- **A dupla hélix a Life** almenüt takarja, **NAGYON FONTOS KAPCSOLO!**
- **Normál étel adagolása;**
- **A bevásárlókocsi:** extra, kifogyhatatlan élelemforrás. Nagyon hasznos.
- **A sziklak:** a **SimAnt**-ből ismert elkerítésre jök (ugyanis csak a repülő tud állatokat nem zavarni)
- **A halálfej:** mérgek +/—
- **A sugárzás-jel:** mutagének +/— arányváltoztatása.

Ha nem az **Edit**, hanem pl. a **Map** ablak é, akkor a fejléc 1-2 ikonja megváltozik: a bal alsó 4 új gombbal a termőföld mélységét (minél mélyebb, a telepítendő növények, illetve az automata —

magokkal — szaporodás szempontjából annál kedvezőbb), a hőmérsékletet, a nedvességtartalom/esőt nézhetjük meg (egymást reteszelő opciók!). Növényeket, illetve állatokat telepíteni a **Life** button (a hélix) almenüjének **Populate**-jével lehet, a szokott módon; a lokális írtásra jól használható ugyanezen almenü **Smte**-pontja.

A program sokszínűségének talán legjobb lehetősége, hogy az állat gőnjöit a legapróbb részletekig megváltoztathatjuk, ezzel változtatva meg a társas viselkedést. Kezddjük a génes billentyű + **Show Genes** alponnal! Ha a megjelenő hélix-toll kurzorral valamelyik **Edit**-beli ábrára cickelünk, rendkívül részletes infót kapunk a lényről, ahol persze minden állítható.

**Állatok génei**

A bal felső sarok (**Gender** oszlop) felső rubrikája az adott, kiválasztott lény nemét, illetve nemzőképességét állítja (him/nő/aszexualis/stenil).

A **Movement**-ről azt kell tudni, hogy egy valamilyen lény a lehetséges 4 skill bármelyikével rendelkezhet, DE, ha mindent tud, az növeli a lestaulyat, és ezáltal energiateljesítményt. A lehetőségek:

- **manni:** Sik teropen ideális, hogyes vidéken már nem annyira: csak +/— 1 egység magasságkülönbségeken tud átkelni. Ugyanez igaz a mestereségen telepített sziklakra: ezeken csak a repülő tud állatok jutnak át. Tudni kell még, hogy az ilyen lények faról nem tudnak táplálkozni.
- **mászni:** Fáról ehet, hógvidéken +/— 2, illetve nagyobb szintkülönbségeken is át tud 'lábalni', de a sziklakon ezen tulajdonsággal bíró élőlények sem tudnak átkelni.
- **uszni:** Előnye, hogy a víz 'helyben van', ergo sosem lesz szükségünk közeli források etc... keresgélésére vagy telepítésére. Persze a csak uszni tudó állatok nem mehetnek ki a szárazföldre.
- **repülni:** ez már a sziklakat is átvészli.

A **Behaviour**-beállítások a környezeti ingerekre adott válaszokot adják meg:

- **share food:** Egy jól táplált egyed, ha egy genetikailag hasonló, de ehez egyeddel találkozik, mennyire osztja meg vele az élelmet.
- **Roaming:** Ha ezt a potméret teljesen balra húzzuk, addig egy helyben marad a kiválasztott állat, amíg ehető vagy szomjassá nem válik. Az ellenkező alásban természetesen egy örökké izgó-mozgó állatot kreálunk... (1.75-ek itt felém mutattek, de hiába néztem a hátam mögé, csak a falat láttam — CoVboy)
- **Turning:** Ez az előző ponttal függ össze, a lény mászkálását szabályozza: minél jobbra van csúsztatva, annál inkább hajlik arra az állat, hogy ne egyenesen folytassa egy bizonyos pontban az útját, hanem elforduljon. Más tényezők is befolyásolják a lény útjának cikkcakkosságát: pl. ismeretlen terepen víz, hogy kezdetekben sokkal szabálytalanabban mozog — ez értelemszerűen amiatt, mert így az állat a kezdőpozícióitól alig távolodik el, ha meg a közelben élelmet vagy vizet talál.
- **Persist:** Azt befolyásoló gen, hogy egy állat meddig képes követni, látszólag eredménytelenül, egy csapat, míg fel nem adja. Ez a gen az előrelátással és a képzőerővel függ össze: ha ezekben gyenge az állat, akkor nem nagyon fog az ösvényekre lépni, bármilyen logikus cselekvésnek is tűnik az (számunkra leg-alábbis).
- **Turn type:** Még azt is megadhatja — pl. az élelem vagy vízszertől porthya során —, hogy miképp mászkáljon az állat! Ennek értelmezése közzétett.
- **Random** — véletlenszerűen mozog;
  - **Looping** — Táguló körvonalon keresgél. Ez mindig csak egy irányba mozdul el (hisz csak így haladhat egy körülbéli körvonal

mentén, és csak akkor fordul meg az ellenkező irányba, ha akadályba ütközik.

**Zig-Zag** — Ez a két irányba való elmozdulást váltogatja.



A Turn Type redőny mellett van a Turn Angle menü is; ennek az a szerepe, hogy ezzel is befolyásolhassuk a lény felelterési körét: ha ez a szám nagyobb, akkor kisebb területet jár be ugyanannyi idő alatt; ha edig kisebb, akkor nagyobb, természetesen kisebb pontossággal.

Ezen bal oldali oszlop legalján van még egy nyolcas menü, a **Prefer/Avoid/Ignore**. Ennek szerepéről: minden állatnak 8 olyan génje van, ami azt határozza meg, hogy reagáljon a többi növényre, állatra vagy az előtte húzódo csapásra (ezen csapás-követésnek kulcszerepe van pl. hüsevőknél, ha a kísérmetel áldozat követésére gondolunk). Ha 0-ra állítjuk az adott gén flag-jét, akkor a gén "kikapcsolódik"; hatással nem vesszük figyelembe. Ha '+':-t választunk, a kis, kapcsoló feletti képsorok által mutatott lény/ösvényt elkerüljük, vonzani fogja a mutatott faj. Hogy a kép mit, milyen faj ábrázoljon, azt a képre adott hosszú-clickek beválaszthatjuk meg. Alapértelmezés szerint pontosan SAJÁT fajtájából állatot akkor sem fogyaszt egy állat, ha itt '+':-ra van állítva.

A jobbba következő oszlopban felül a **Food sources** menü van. Ez azt szabályozza, hogy milyen típusú ételt ehet az állat. Ha komplex ételként akarunk létrehozni, ergo több kapcsolót is aktiválhatunk bennük, az itt is, csakúgy, mint a **Movement**-nél, súly- és energiateljesítési többletet jelent; hisz 'új' funkcionális egységeket kell beállítani egy adott típusú étel lebontásához, másrészt egy másminifajta; és persze mindenigylit szervezetben kell tartani...

• **Nectar**: Virágos növényekből származik, csak a virágzó évszakban, és csak akkor, ha az adott, virágzó növény nektár-génje be van kapcsolva. Világos, hogy elég nektár csak kis testű állatok számára található egy átlag virágban: ezt is figyelembe kell vennünk. Ráadásul, mivel a virágzó évszakhoz kötött, CSAK nektár elő állatok esetén gondoskodnunk kell annak a feltételeiről, hogy mindig találjan magának nektárt. Plusz követelmény, mivel nagyobb mennyiségű virágot hajfán általában a fák szoktak, hogy az ezen élő állatok tudjanak mászni, illetve repülni.

• **Plants**: Ha egy állat képes megemészteni bármiféle növényi táplálékot, akkor elemelőrással ott van neki a fű és az egyéb bokrok; ha ráadásul mászni, illetve repülni is tud, akkor a fák is. Mivel ilyen lökde rengot van, az állatok csak kis részét zölgik le, ezzel is elősegítve a maradék intenzívbe növekedtet.

• **Animals**: Itt már szükségese van állatunknak némi erőnlétre vagy egyéb 'gyegverekre', és természetesen nem szabad túl kicsinek lennie (mert akkor csak bacskira vadászhatna...). Azt, hogy egy ilyen elemelőrázó csatában ki kerül ki felül — a támadó vagy az étől szánt — az egészségi szint, a 'gyegverek', a támadó és a védekező mérete dönti el. Ha az elemelőrázó támadás sikertelen, akkor mind az elkövető, mind a károsult erőit veszti, esetleg a támadó ott is hagyhatja a fogát.

• **Fruit**: Ugyan növényeken terem, ahol a magtípus (Seed Type) gyümölcs. Csak a magtermési időszakban létezik a gyümölcs. Hasonlóan a nektáréhoz állatokhoz, itt is ez baj: állatunknak olyan helyen kell lennie, ahol egész évben elérhetőek ilyen-olyan gyümölcsös növények. Mi-

vel itt általában fák terméséről van szó, az állatnak mászni vagy repülnie is tudnia kell.

• **Filter**: Ha az előbb szó volt bizonyos bacskiról, akkor előtt a mi időnk: hisz a táplálékjának legalján pont az ilyen élőlények, plusz egysejtűek, pucspalánták stb... vannak. Vízben algák, planktonok (ahogy vártuk), szárazföldön hangyák, férgek is ide tartoznak, a levegőben a kisebb rovarok. A tavakban szaporodnak el leginkább az ilyen alacsonyabbrendű lények; szárazföldön/levegőben, ha minél nedvesebb a levegő, annál többen vannak. Viszonylag kicsi az ilyen táplálék értéke.

• **Seeds**: Kicsi állatok számára lehetnek fontos táplálékforrások a magok. Általában a talajon talált magokat csipegetik föl az állatok. A magok a méretükhöz képest nagy energiát tartalmaznak, de igen kicsik. A magévó állatok, akaratlanul is, segítik az adott növény terjedését.

Még jobbra van a **Life pont**. Az itteni génnek az határozzák meg, meddig élhet egy állat; és ételtartamának hány százalékaig nemzhet utódot. Mielőtt az itt megadott számok NEM igyekező évek vagy napok, csak relatív összehasonlítások a jök a különböző állatok között. Minden egyes élőlénynek menet közben is változhatjuk az ételtartamát (*Simulation/Technical/Simulation stuff/ lifespan*).

• **Life span**: Minél inkább jobbra van beállítva, annál tovább él az adott egyed. Ha egy adott faj hosszabb ételtartamú, az kedvező lehet a szülőnek, de egy bizonyos határon túl kedvezőtlen az utódoknak, mert ugyanazon az elemelőráson kell osztoznuk, és ez az egész fajra nézve veszélyesítő tényező.

• **Adult**: Ez az az életkor, melynek küszöbén már testileg nem fejlődik tovább az állat, és immár nemzőképesé válik. Ha a potméter középtájon áll, akkor teljes ételtartamának kb. felénél lép ebbe a korba. Ha túl korára vesszük a felnőtté válás időpontját, az állatnak túl gyorsan kell fejlődnie, és emellett (az időhiány miatt) nem lesz elég ideje, hogy összeszedje a normális testülát.

• **Die-off**: Ez egy háromállású faj *Medium age*: már az élete délen tartó lénynek mag a nem éh — vagy támadás — miatti halál-válószerűsége, s ez még csak fokozódik öregkorára. Az 'old age' sokkal kisebb valószínűséggel állít be, még öregkorára is; az 'immortal' pedig kizárja a természetes halál lehetőségét: ekkor egy állat csak éhen- vagy szomjhalhat, vagy támadásban eshet el.

Ezen **Life Span** menü alatt van a **Features** menü. Ez az állat fő fizikai vonulatát adja meg.

• **Size**: Ez a gén azt adja meg, hogy maximálisan mekkorára nőhet meg egy állat. Bár a *Movement*-nél tárgyalt probléma azt sugallná, hogy itt előnyösebb a kisebb súly, ha nem kell támadókra számítani, és nem is hüsevő az állat, ez mégiscsak egészen így, mert a kisebb testű állatok több hőt vesztenek, mint a testesebbek; és bár ez utóbbiaknak nagyobb energiát kell ömük nehezebb testük életben tartására, ez a hátrány az említett ok miatt mérséklődik, s akkor már csak az előnyök (pl. harcban) kell figyelembe. A jobb alsó sarkokban a program ki is kalkulálja az életben tartáshoz szükséges energiamennyiséget (kellemes dolog, mert rögtön minden változtatás eredménye látszik).

• **Stealth**: Ez a állat által hátrahagyott ösvény tartósságát állítja (amit persze az idő is csökkent). Minél jobbra van a mutató, annál kisebb lesz a csapás, ahogy elvonul. Persze, ez nagyobb energiateljesítéssel jár (hisz 'lopakodik'), de, amennyiben van öt kedvelő élőlény, nehezebb annak dolgát is. A fajfenntartásra nézve viszont hátrányos a lopakodás, mert a jövődobelije is nehezebben lel fel a delikvenst.

• **Weapons**: A támadó támadóerejét (s így a védekezőt is, ha a támadótt támadják) adja meg. Minél inkább jobb oldalon van, annál inkább erősebb az állat. Természetesen ez nagyobb energiateljesítést jelent.

• **Vision**: Azt szabályozza, hogy az állat milyen jól tud követni egy csapást. Jobbra: jobban az ilyen képességgel. Természetesen csak bizo-

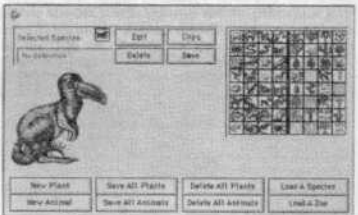
nyos nyolcasokot követ az állat, másokat elkerül (lásd a bal alsó *Prefer/Avoid/Ignore...*), ez is állítható, az előbb tárgyalt módon.

A még lejjebb lévő menü a terheiséggel kapcsolatos: **Getation**. Ez csak aszkuális, illetve nőnemű állatoknál él. Beállíthatjuk az utódzámot, a kihordási időt, a megszületett utód méretét stb... Pl. ez utóbbira való a **Size** gén. Ha teljesen jobbra van tekerve, akkor a születő utód súlya negyede lesz a szülőének, ami azért tekintélyes. Minél nagyobb az utód, annál kisebb az esélye, hogy megegyék. Persze a nagyobb magzatnak sokkal több energiára is szüksége van az anyá részéről, s ha azt nem kapja meg, akkor elveteli.

• **Time**: Mivel egy bizonyos energia mindenképpen szükséges egy magzat megszületési méretének eléréséhez, megadhatjuk, hogy ezen energiát mennyi idő alatt szedje össze az anya. Ez nagy, ha a csúszka a jobb oldalon van. Ha kevés időt adunk a terheiségre, az rövid idő alatt nagy energiateljesítést tesz szükségessé; de ez abból a szempontból előnyös, hogy kevesebb ideig lesz jobban munka — és védekezésképtelen az anya.

• **% Female**: Ha a szokásos 50-50 százalékos nemek szerinti elosztást akarjuk, akkor hagyjuk közepén a potmétert. Jobb oldalra húzva: több lesz a nő.

Ezek alatt van egy négyállású kapcsoló: **Number of children**. 1,2,4,8 lehet a válaszható érték. A nagyobb szám biztosabb nyugodt óregtok jelent, de több energiát követel az anyától, ami ha nem ad meg, akkor most is elveszt a magzatokat. Ilyenkor ajánlott a kompromisszum: azonos a hatástok, ha kisebb utódokat szül és hosszabb ideig terhes velük (ez a kettő negatívban színezett), viszont ilyenkor nem lesznek energia-gondok több magzat nevelése esetén sem.



A jobb szélső oszlopban felül található a **Food** menü. Fontos: minden állatnak meghatározott méretű bendője stb... van az élelem 'tárolására' (most ne csak az emberi gyomorral gondoljunk: ott vannak pl. a macskafélék vagy a kigyók, akik akár hetekig is képesek koplálni), itt adhatjuk meg ennek jellemzőit.

• **Max**: A kaja/pia 'tároló' nagyságát határozza meg (az állat teljes méretéhez viszonyítva). Minél nagyobb (jobbra) ez a méret, annál ritkábban van szükség táplálkozásra, persze ez annál nagyobb plusz energiateljesítést is jelent.

• **Action**: Azt határozza meg, mennyire legyen kiürült állapotban a gyomor, hogy az állat újra táplálék után nézzen. Középpáls: addig nem mászkál, míg felül ki nem ürült a gyomor. Jobbra eltolva: többször iszik/eszik az állat.

• **Danger**: Azt adja meg, hogy mekkora részre kell csökkentenie a tartalékot élelem stb...nek, hogy az élőlény immár pánikba essen. Ez a szintreltőben, az *Action*-szinthez képesti. Így pl. ha menet közben figyeljük meg egy adott állat paramétereit, láthatjuk, mindig konstansszoros az eltérés az *Action* és a *Danger* szint között (lásd: *Variables* ablak).

Ami az előbb az élelemre elmondunk, az igaz a vízre is: ezt adja meg az alább lévő menü: **Water**. A még alább lévő **Wealth** menüvel az állat befogadással stb... szembeállítható ellenálló képességének paramétereit állíthatjuk be (ezt is élelem — és víz — kategóriába sorolták, amiből mindig kell egy meghatározott mennyiség a halálony rezisztenciához).

A jobb alsó sarkokban már csak két kijelző van: a maximális, felnőttkori méretet megadó **Max Size**

és az energiahasználatát. Ezek szerepéről, optimális értékeiről fentebb már esett szó, most nem tárgyaljuk újra.

## Növények génei

Megint felülről-balról indulunk. A **Gender** jelentése mint előbb, az állatoknál; a **Structure** viszont már újdonság; az egész növény fizikai megjelenését itt választhatjuk meg. A főlélek eltengőnek silány talajon is, de mint étek annyira nem jök, mint a bokrok, amikhez viszont már jobb föld kell, a fának még jobb stb... *Floating* növényeket vizre telelthetünk.

Lefelé a következő menüpont a magvakkal foglalkozik; mivel ezen áll vagy bukik az utódok kérdése, nagyon fontos. Itt (**Seeds**) azt állíthatjuk meg, milyen módszerrel terjedhetnek a magok: 

- **Sticky**: Ez az állatok szőrébe áll be, és így jut messzire;
- **Dropping**: Ez viszont nem jut messzire;
- **Drifting**: A szelek messzire vihetik;
- **Fruit**: A klasszikus gyümölcsös módszer; a kelemes hússal együtt a magvak is messzire kerülhetnek. Persze a megtermékenyülés itt is csak genetikailag igen hasonló esetben történhet meg.

A következő menü: **Sprout Season** melyik évszakban császnák a levelek. Az ezt követő esemény a **Flower Season**, majd a **Seed Season**, közméret jelentésük.

A középső oszlop: legfelül az **Evaporation Rate** található. Minél kisebb, a növény annál kevesebbet vizet párologtat el, és ez szárazabb időjárás esetén kulcsfontosságú. Ez persze csökkenti a fejlődés gyorsaságát is.

- **Sprout Moisture**: Ez azt adja meg, hogy a MAGOK kicsirázásához Rosszabb éghajlaton persze, hogy előnytelen a magasabb érték.
- **Sprout Temperature**: Mint előbb, de a minimál csirázási mérsékletet adja meg (éghajlat).

Alul két igen-nem flag van:

- **Nectar**: Már volt róla szó az állatok táplálkozásánál. Természetesen plusz energiát igényel, de a fajfenntartási lehetőségeket fokozza (méhek).
- **Evergreen**: Ha örökzöld egy fá, akkor a fajfenntartás szempontjából előnyösebb a helyzet: több magot is tud szétszórni.

A jobb oldali eszákakra rátérve:

- **Health**: Ez hasonló az állatok *'health storage'*-éhez. A rövidebb klimatikus zavarokat könnyebb átvészélni, ha ez nagyobb; persze nagyobb tartalékolás normális időben nagyobb energiahasználással jár.
- **Water**: Vízartálerelés, mint az előbb: minél nagyobb, annál több energiát igényel, de annál hosszabb száraz időszakokat is át tud vészélni.
- **Mutation Rate**: Minél nagyobb, annál nagyobb az esély, hogy az utód 1-2 génje más lesz. Túl erős mutáció veszélyes lehet, mert esetleg nem csak a szükséges diverzitást visz be a faj leszármazottai közé, hanem esetleg létfonosságú információkat tehet tönkre; viszont a túl kicsi sem jó, mert a kellő diverzitás hiánya alkalmazkodóképeltelenné tehet egy fajt.
- **Maximum size**: Minél nagyobb, annál több magot tud szétszórni egy növény, de ez persze plusz energiahasználással jár.
- **Old age**: Hosszabb élet-több utód, DE azonos erőforrások használata stb... ronthatja a fajfenntartás esélyeit.

Az, hogy a különböző kaják energiatartalma mennyi, szintén állítható paraméter: **SIMULATION/TECHNICAL/CHANGE PHYSICS/FOOD VALUE**. Tipikusan a húsban sokkal több az energia, mint a növényekben; persze ezt állíthatjuk. Világos, ha mindent HUGE-ra állítunk, könnyű lesz a dolgunk; viszont ha az ellenkezőjére, akkor igen-csak nehéz lesz a játkot, hisz ilyenkor mintha az állat gyomra kevéssé lenne feltöltött nagyenergiájú esetben. Beállíthatjuk az állati húsok, a mikroosztrópikus lények, a gyümölcsök (ez persze csak a magtermés évszakban él, és csak az *Asexual*-ra állított növények esetén) a nektár, a

magok és a növények tápértékeit. Mivel mindenki tudja, miről is van szó, nem részletezzük a dolgokat.

A gének albaíva végzve, nézzük meg a szintén alapfontosságú info-menüket! **WINDOWS/CENSUS** (Népszámlálás)

- **Diversity**: Hasonló a **SimEarth**-hoz. Állatoknál magában foglalja, mit esznek, hol terjedtek el stb... Nagyobb mutációs arány; nagyobb ez is.
- **Food web**: **Gene Pool**: Összefoglalja azon genetikai alternatívákat, amikkel az élőlények bírnak.
- **Graphs**: Hogy mennek a dolgok az utóbbi 50 napon vagy évben; ezzel nézhetjük meg a fő trendeket — pl. éhség, szomszág, születési arány. Mint az előző **Sim**-eknél megszokhattuk, egyszerre 4 grafikon látható a képernyőn. Persze itt is kell választani a vizsgálni kívánt fajt, és a lekerdeznivali adatot. A jobb oldalon levő számok értelemszerűen a népséget mutatják.
- **History**: A már az előző **Sim**-ekből megszokott üzeneteket tárolja el (max. 200-at). Az adott üzenet dátumát (*year, date*) kijelzi. Az **Older** gomb: a régi üzeneteket nyomja; **'Newer', 'Latest'** új, és legújabbak. Az üzenetek színe is fontos: a kékek az állatmutációkra vonatkoznak, a zöldek pedig a növényre. **Fekete**: a mi globális beavatkozásainkat mutatja (pl. a fizika törvényeinek megváltoztatása). A **vörös** üzenetek egy adott faj kihalását mutatják, a **rózsaszínek** pedig figyelemztetések.
- **Mortality**: Elmagyarázza, miért halnak ki egyes állat/növényfajok. A kérdéses fajt az ablak tetején válasszuk ki; az **'All deaths'** megmutatja, a hat lehetséges halálmenet közül mennyien halnak meg ebben-ebben. Ezek 3D diagramok; értelemszerűen a legelőbb álló a mostani év adatait mutatja. A **'Who's Eating Me?'** azt mutatja, melyik másik faj kedveli a legjobban az adottat.
- **Population**: A fajok egyedszámának százalékos eloszlása a teljes állat/növényállományhoz képest. Itt a program nem veszi figyelembe a növények magvait, szóródásukat elől!

Az **Animal Lab**-ban a választható (növény vagy állat) a jobb alsó gombbal választhatjuk) faj 3 paraméter szerinti megváltoztatását eszközölhetjük ki. Menthető, töltethető ezen állt paramétereket. A 3 paraméter: állatoknál a **fej** (agy, száj; tehát intelligencia, étkezési hajlam), a **törzs** (milyen éghajlaton él, hogy mozog) és a **farok** (utóműnyiség és mennyiség) paraméteret változtathatjuk; úgy számtalan új fajt hozhatunk létre, persze új nevet is adhatunk nekik (belső opció). A program állandóan kiírja, hogy a fenti követelmények szempontjából pl. az adott fej milyen állatot testés meg; s növények esetén hasonló a helyzet (ott a gyökérendszert, a növény teste és a virágjának milyensége szabályozható). Aprókékos pixel-munkára is lehetőség van a jobb oldali fel-áblakban.

- **Szölini** kell még a **Simulation** menüpontból.
- **SIMULATION/ LAYERS**: minden állatot, növényt mutasson-e;
- **SIMULATION/ TECHNICAL**:
  - **SET RANDOM SEED**
  - **/CHANGE PHYSICS**: The laws of Physics
  - **/Movement Costs**: Mint mindenhez, a mozgáshoz is kell energia. Már a **MOVEMENT**-résznél említettük, hogy több energiát igényel a több skill egyszerre stb... eset; részletesen itt állíthatjuk be a dolgokat. A jelölés: **Tiny** a legkisebb energia, **Huge** a legnagyobb. Bár a való életben repüléshez sokkal több energia szükséges, itt mégis bármit beállíthatunk.

A következő almenüpontból, a **Food Value**-ról már esett szó, viszont a **Metabolish Costs**-ról még nem. Ez épp a testhőmérséklet fenntartására kényesenzen ráfordított energiát (ami még tovább nő hidegben, terhesen és növesben) állítja be, és mindhárom paraméter szerint választható az **Animal Costs** az "egészséges-tartékolt" függ össze: ami mindig csökken járványok, ökrözetek stb... miatt. Itt azt állíthatjuk be, **MENNYI EGÉSZSÉGET VESZÍTSEN** valaki, ha pl. csatázik stb...:

- **Toxin**: Méregközelben, minél nagyobb a beállított érték, annál több "egészséget" veszít az állat.
- **Plaque**: Amikor felép a járvány, az állatok egy kis csoportja megfertőződik. Betegségük **MINDEN** napján vesztenek egy adag életet, attól függően, hogy itt mit állítottunk be.
- **Old age**: Ha *immortal*-nak definiálunk egy egyedet, halhatatlansága ellenére Éregkorban mindig energiát fog vesztetni. Persze az egy ideális eset: a valóságban állatok ritkán érnek meg ilyen kort.
- **Crowding**: Ez az ésszerűsítés minden hátulütőjét figyelembe veszi, pl. körözököt könnyebb terjedése stb...
- **Battle**: Azt adja meg, hogy az élelemért vívott harcban mekkora erőt veszt mindkét fél (az erőviszonyokat illetően: általában mindketter erőt vesztenek, a kisebb súlyú, gyengébb fegyverzetű többet, ami hamarosan a halálához vezet).

Visszatérve a **Change physics** almenübe:

- **Plant costs**: A növények túlélési tartalékait adja meg, mind a víz, mind az egyéb szövetlen tápanyag tekintetében. A két almenüben a **Tiny** jelentése: a növény csak igen keveset használ fel a tartalékából; **Huge**: épp ellenkezőleg: tehát könnyítés; mindent **Tiny**-re lekapcsolni.
- **Simulation Stuff**: A *lifespan*-nel, a *mutation rate*-tel már találkoztunk.
- **/ Day length**: A napokről tenni kell, hogy 'bék'-ekből állnak; minden egyes ilyen elemi űtemben az állatoknak 1 cellát van lehetőségük mozogni, és 1 dolgot egyebet csinálni; pl. enni. Így világos, hogy ha állatok akarunk megfigyelni, akkor a sebességet le kell vennünk; de ha pl. növényeket (mondjuk fakát), akkor gyorsítani kell (hisz a növényeket a szimulációs rész naponta csak egyszer update-olja); ekkor 20-30 év 1-2 perc alatt lejártszódik; és ez az igaz szimuláció!
- **/ Year length**: Ennek hossza is változtatható. Ha kevés napból áll egy év (tehát rövid), akkor az évszakok túl gyorsan váltakoznak; ez nem tűzöttan előnyös pl. a növényi alkalmazkodóképesség megfigyelésénél, de pl. gyors, több emberközny eseményor 'ledarálására' (pl. erdősegek nevelése) tökéletes. Az állatok nem nagyon zavarja a gyors évszakváltás, ellentétben a növényekkel.
- **/ Plant, illetve Animal limit**: Valamivel gyorsítja a szimulációt, ha a túlkoros növények, illetve állatok elpusztítását engedélyezzük.
- **/ Mutation rate**: Ez már pl. az *Experimental Mode* bolygótervező-képernyőjén is beállíthatjuk. Itt is azonos a szerepe: középállásban viszonylag jól alkalmazkodik fajfenntartás.
- **/ Soil and Climate Change**: Az szabályozza, hogy működésénél alatt milyen gyorsan pusztuljon le/gazdagodjon a növények nélküli/növényekben gazdag vidékek talaja (lásd: erőz; illetve a másik oldalról: növényi maradványok, levelek bomlása). Blara hővé: nincs változás; jobbra: maximális változás.



Mit is mondhatnánk még erről az első benyomásra talán bonyolultnak tűnő programról? A cél ugyanaz, mint ami a **SimEarth**-ban volt; csak itt még több kísérletezési lehetőséggel van. Felépíthetünk ökológiai egységtípust stb... — mindez a játékosan van bízva. Mi csak maximális jelzőkkel tudjuk illetni, habár PC-n eléggé behatárolt a konfiguráció milyensége, bízunk benne, hogy hamarosan megjön az Amiga változat is!

# TÖKÖSMÁKOS

## RIZIKO (64, Amiga)

Már megint én vagyok az. Ja, hogy ki? Hát PITE SOFT! Ha már itt tartunk, akkor egy kis helyesbítés. A "PITESOFT"-ot nem egybe írom, hanem csak így külön: PITE SOFT. A CoV 23-ban egybeírták (Bocs! — CoVboy). Ha de mindegy, nem ezért akartam írni. Hanem azért, mert készítem egy játékleírást. The game codename is: RIZIKO.

Pffhúúú! Marha humoros volt, nem? Na-zóvalazabazabagyhelyzet, hogy ez egy stratégiai társasjáték, meghozza magyar nyelvű. A játék a Föld nevű bolygó hat kontinensén játszódik (Észak-Amerika, Dél-Amerika, Európa, Afrika, Ázsia, Ausztrália). Max. hatan játszhatják, de ha kevesebb a játékos a maradékba a gép lesz majd. Mindenki kap egy feladatot, amit jó ha nem árul el senkinek. A Föld 42 részre van felosztva, ebből kezdéskor mindenkinek 7 rész jut véletlenszerűen elosztva, mindenhol egy hadsereggel. Eközben 3 hadsereget lehet felrakni oda, ahova akarjuk és amennyit akarunk. (Mármit a háromból ahova amennyit. Szóval értekel) Bonus hadseregeket rakhatunk fel, ha elfoglaltunk egy kontinentet, de csak akkor, ha egy egész körig nem támadnak fel a többiek. Ezen felül még minden harmadik kör után amelyikben támadtunk, kapunk csapatokat. A játékat az nyeri meg, aki előbb teljesíti a feladatát. Hát ennyi tömören a lényeg. Most

kéne valamit írni a játék kezeléséről ami hát — szóval izé... mintha egy kicsit zavaros sikeredett volna, de akinek meg van a játék, szerintem meg fogja érteni.

### A játék kezelése

A képernyő alsó részén van négy különböző ikon. Ezek között a kurzor billentyűkkel lehet válogatni és RETURN-al lehet kiválasztani. Ezek után is csak ezt a három billentyűt kell használnunk, meg valamelyik SHIFT-et. Ha a TARTALEK FELTÉVE-SE/VEGE opcióit választjuk, akkor az egyik országunkban megpillantunk egy számot, ami azt jelzi, hogy hány hadseregünk van ott, ezen kívül még láthatjuk a környező országok csapatait is. Ezzel egyidőben a menü is megváltozik és itt lesz az ország neve a földrésze neve, a még feltehető haderő, valamint itt is láthatjuk seregeink számát, ugyanis ha rakunk le csapatot akkor az itt fog látszani a térképen csak később. Egyébként a második körültilt lehet majd hadsereget átcsoportosítani.

A JELENTÉS KÉSZÍTÉSE választásakor a játékosokról és a kontinensekről kaphatunk infókat.

**FELADAT MEGNÉZÉSE:** Hát ezt baromi nehéz kitalálni, hogy mire jó. Ha a TÁMADÁS-t választjuk, akkor először is beállítjuk a térképen, hogy körülbelül hol akarunk támadni. Utána konkrétan ki kell

választani azt az országot ahonnan támadunk és azt amelyiket támadjuk. Ezek mindig csak szomszédos országok lehetnek. Ezután jön maga a támadás, ami kockákkal történik (természetesen a gép dob a kockákkal).

A támadó mindig eggyel kevesebb sereggel támadhat, mint amennyi van neki és max. 3 kockával dobhat egyszerre. A védővel ugyanez a helyzet, de ő az összes emberével védekezhet. Például, ha a támadónak és a védőnek is egyaránt 3 serege van, akkor a támadó csak két kockával dob a védő viszont hárommal. Az értékelés úgy történik, hogy a támadó legnagyobb dobását a gép összehasonlítja a védő legnagyobb dobásával és ha a védő nagyobb vagy egyenlő a támadóéval, akkor a támadó vesz egy embert, ellenkező esetben — ha a védő dobása kisebb — a védő vesz egy embert. Ugyanezt megteszi a gép a két középső és a két legkisebb dobással is. Egyébként minden dobás után kiírja az eredményt. Az ország akkor van elfoglalva, ha a védő emberei elfogynak.

Ha úgy gondoljuk, hogy már most nem akarunk csinálni, ebben a körben, akkor válasszuk megint a TARTALEK FELTÉVE-SE/VEGE ikont és így átaduk a lépést a következő játékosnak.

● Csezsó of Pite Soft From Kaposvár

## Adidas Championship Football (64, Amiga)

Az Ocean most (már 2-3 éve) egy vadí új játékkal rukkolt elő. Ha esetleg nem jöttetek volna még rá: foci.

Rögtön az elején kezdem. Tök jó Intro és jó zene. Ezáltal lehet választani, hogy a gép ellen, vagy a haverod ellen akarunk játszani. Ha egyedül vagy, akkor jobban teszed ha rám hallgatsz, és a gépet választod. Kiválaszthatod 24 ország közül, hogy melyik színei alatt akarunk játszani. (hajra, magyarok) és jöhet a sorsolás. Két nyíl között pörögnek az országnevek, majd véletlenszerűen megáll, és beteszi a 6 csoport valamelyikébe. Megsugom, mindig a soron következőbe. De ha valakiben nagyon éjs a játékláz, akkor megnyomja néhányszor a tüzgombot, és már kész is. Majdnem. Egy kicsit azért várni kell. És jönnek a meccsek. A gép közli velünk, hogy a mi meccsünk jön. Ezért hát press fire. Megjelenik négy

ikon. A bírói sippal tudunk közülük választani.

- botkormány: Game options; Itt állíthatjuk be a zenét (be-ki) valamint a játékidő hosszát.
- Negyedik kör 2-szer 2 perc
- Fél kör 2-szer 4 perc
- Háromnegyed kör 2-szer 6 perc
- Teljes kör 2-szer 8 perc
- Itt lehet még a játéklázt ki és betölteni.
- kupa és jegyzetomb: a bajnokság állása/eredményei;
- pálya: select formation;
- A felállítás kiválasztása. A számok mellett jobbra oldalt van egy nyíl, ezt lehet mozgatni. A kezdőknek ajánlom az 5-3-2-es felállást (5 hátvéd, 3 középpályás, 2 csatár);
- cipő: No komment;

Féj/írás játékkal dönthetjük el, hogy ki kezd középen. Két választási lehetőség van.

**Heads/Tails.** Mindenki válassza kedve szerint, és megjelenik a kezdőkép. A jobb alsó sarokban megjelenik a bíró és kezdődik a játék. Csak győzzük felozni a hálót. A legjobban az egészen az, amikor felírjuk az ellenségéget a 16-oson belül és kiállítanak. Ja, a 11-es nem nagy szám, mert csak középen kell állni a passzsal. Ugy is beleerüljük. Nem kell aggodni, a 9. göd után kiadok a számláló és nem számol tovább, szóval a legrosszabb esetben is csak 9:0-ra kapunk ki. Számoltam az első meccsen 21-et kaptam. A nehézségről csak annyit, hogy a 6 meccsen eljutottam az ellenfél 16-osáig! Összegezve: jó játék, csak egy kicsit — nagyon-nagyon — nehéz. Jó halfofotózást!

● Grey Eagle, azaz Pelyvás Dániel

## Clik-Clak (64, Amiga)

Nekem Empire+GP tőres van meg, ami az elején közli a szintkódokat. Ez akkor jó, ha elveszett az a celli amire felitrukt, a legutolsókat teljesített szint kódzávat. Persze ez némi visszafelelésre is ad alkalmat, de jobb, ha nem mindjárt a legutolsó szinten kezdünk. Gyakorlási célokra pont megfelel az első szint is. Ha most kezdünk játszani a játékkal, akkor először mindenféle „örök”-dolgokkal megöltönni a zsebeinket, mert még így sem lesz túl könnyű. Akkor talán el is kezdhetnénk...

A címképernyőn egy csomó fogaskerék, meg néhány „izé” dől a nyakunkba, de mi ennek ellenére hősiesen megmognjuk a tüzgombot. Némi töltögetés után elénk tárul a főmenü.

**Első kép:** Egy látványos fejesugrás a játéka-ba (a fejeszt képzéltétek hozzá).

**Második kép:** Ha erre clikkelünk (ez olyan Amigasan hangzik!), akkor a gép egy kódzóra kíváncsi. Akinek nem Empire+GP tőres van — meg akinek az van, annak is — következik most egy táblázat:

01: ---	05: Natalu	09: Imanid
02: Peschi	06: Ciupet	10: Niridin
03: Mastro	07: Morala	11: Idrepe
04: Uriolo	08: Sufeis	12: Quaqua

**Harmadik kép:** A zenét kapcsolgathatjuk vele ki/be.

**Negyedik kép:** Hall Of Fame (pardon: Fame) itt a best Clik-clak-kos fiúkat láthatjuk. (feltűnő, hogy egy csomó név egyezik a következő menüpont nevével...)

**Ötödik kép:** Az elkövetők névsora (csupa olasz manus).

Miután mindent kedvünkre át/ki/be összeállítottunk, végre el is kezdhetünk játszani. Egy kis töltögetés után egy orából (mi több, kakukkosróbából) előbújó kakukk a rá igen jellemző kakukknyelven („kakukk”) közli velünk az aktuális szint kakukkját... (nem kell megijedni, azt akartam írni, hogy: szám!)

Erre megjelenik a Pisai Ferde Torony. (Hogy jönnek ide a fogaskerekék?)

Itt meg kell állni egy kicsit, mielőtt teljesen meghű... sss klatty, dajng buumm... Folytatom...

Egy kis magyarázatra szoruló a játékot illetően. Szóval kerettörténet helyett inkább ringassuk magunkat mesés hangulata, képzeljük azt, hogy mi vagyunk Kékk Mester, vagy ilyesmi. A feladatunk a következő: meghívunk minket a világ különböző híres építményeihez, ahol nekünk különféle ügyes szerkezeteket kell összerakni a rendelkezésre álló fogaskerekekből. Hogy miért, azt a fene sem tudja, de ez a lényeg. Ha sikerült a szerkenyű, akkor kilenseink mókás dolgokat művelnek. Pl. a szabad-szobor megnézni az óráját... stb. Mivel a szobrok megkérhetősen nagyméretűek, ezért képernyőre osztották be őket. Nagyszerű... szóval ott folytatom, ahol abahagytam.

**Első szint (Pisa) első képernyő.** Először ismerkedjünk meg a játéktérrel. Szóval, hogy nyugodtan vizsgálódhassunk,



nyomjuk meg a 'P' billentyűt! -fáhápausa. Ha újra megnyomjuk, akkor folytatódik a játék, de egyenlőre még ne nyomjuk meg. Felül látható a játéktér napjainkban egyre divatosabb, a teret kiválóan érzékeltető, bravúrosan megoldott ábrázolása. Nem kell örülni: 2D. Am alul sokkal érdekesebb dolgok vonják magukra a szemléződésközölközést. Ebbe a „menübe” úgy juthatunk be játék közben, hogy a kurzorral (boocs: pointerrel) alul kimegyünk a játéktérből. Ekkor a középső négy ikon közül kell kiválasztanunk a számunkra éppen megfelelőt.

**Első ikon:** Fogaskerekék telepítése. A pointer ilyenkor fogaskerekék alakot ölt. Ez segítségünkre van, mert a nagysága mindig az éppen lerakandó fogaskerekék nagyságát mutatja. Az éppen lerakandó fogaskerekék után következnek a balraoldali lévő nagyobb ablak mutatja.

**Második ikon:** Ellenfelek lövöldözése. A játék írói úgy gondolták, hogy ez az egész így túl egyszerű, ezért gondoskodtak számunkra némi tényszerűségről. (de lehet, hogy a játék eredetileg SHOOT'EM UP volt.) Kétféle aranyhaver próbálta megkeresíteni az életünket: az egyik úgy néz ki, mint egy cementszák, a másik viszont csepp alakú. A pointer egyébként cölke-rezsi alakú lesz.

**Harmadik ikon:** A felesleges fogaskerekéket felrobbantathatjuk ennek az ikonnak a segítségével. A pointer bomba alakban jelenik meg.

**Negyedik ikon:** Rozsdás fogaskerekéket beolajozása. A pointer csepp alakú lesz.

Az ikonok között úgy választhatunk, hogy alul kivisszük a pontot a játéktérből, ráállunk a választott ikonra (villog az aktuális) és visszamegyünk a játéktérbe (joy fel).

## Rex I. (64, Amiga)

Ez a program témáját tekintve egy középkori manager prg. A program célja az, hogy a német birodalmon belül minél nagyobb politikai és egyéb szerepet töltsünk be. A XX. század vége felé készült, pontosabban 1990-ben. Készítette a ... (a helyes választ a pontozott vonalra kérem beírni). Játékos 1980-tól addig amíg meg nem unod. A játékban egy forduló 1 évet jelent. A játékot 1-4 játékos játszhatja.

A játék betöltése után be kell állítani a játékos számát és nevét. Ezután elénk tárul a főmenü. Fent látható címerünk, arcképünk, nevünk, uralkodási területünk és az évszám. Az utóbbi 3 szinte minden menüben megtalálható. Jobb oldalt néhány hasznos információt láthatunk:

- Einwohner:** Lakosaink száma;
- Kornbedarf:** A lakosság 1 évi gabona-szükséglete/Maas-ban;
- Kornspeicher:** Raktáron tárolt gabona mennyisége/Maas-ban;
- Vermögen:** Pénzünket jeioü/Tallérban;
- Landfläche:** Földterületünk/Ha-ban;
- Mühlen:** Malmaink száma;

Bal oldalon 7 menüpontot találunk: **LANDGUT/Mezőgazd.;** Jobb oldalt itt is található néhány hasznos dologt:

- Szántóföldünk/ha-ban
- Pusztá/ha-ban
- Erdő/ha-ban
- Ezüstbányáink száma
- Malmaink száma
- Pénzünk/tallérban

És további 5 menüpontot bal oldalt: **Wald roden** — erdőirtás (minden évben 1 megadott mennyiséget lehet kivégni);

**Ödland beackern** — pusztá befogása (pusztá-szántóföld);

**Néhány szó az ellenfelekről.** A cementszak id-oda ugrál a fogaskerekékek felrakására szolgáló pocókokon. Egyszer csak megdondítja magát, és elkezd ugrálni. (Már úgy értem, egy helyben) Mint tudjuk, a cementszak nehéz. (Persze csak ha tele van Gondoljuk azt, hogy ez egy szép teli példány!), ezért egy idő után a pocók zavar. Az első pályákon még nem sok vizet zavar, de a későbbiekben sajnos egyetlen szükséges lesz minden egyes pocókre, szóval minden szivattyúdalom nélkül leföldözhetőük őket. A csepp a rozsdát képviseli. A rozsdás fogaskerekéket meg kell olajozni. A cseppet meg kell ölni. Egyébként mindkettőjüknek jó nagy szemelvények, és az animációja is aranyos. A cementszak akcióba lépését, és a rozsdás fogaskerekéket is jellegzetes effekt kíséri.

Ezek után a feladat adott: a forgó fogaskerekéktől a forgómögést el kell juttatni az állókig (de csak azokig az állókig, amelyek már a pályá elején is fent vannak). Néhány pályá alatt bele lehet tanulni a háromféle fogaskereké (kis/közepes/nagy) összes kapcsolási formáiba.

Az igazi játék, csak a magasabb szinteken kezdődik.

**Életek száma:** Az elején már beszéltünk róla, hogy érdemes játszani. A játékban természetesen nem lehet meghalni, de kerülhetünk olyan helyzetbe, hogy a feladat teljesíthetetlenül válik. Ekkor kijel halálunk a **RUN/Stop** billentyűt. Ujrakezdhethetjük vele az emeletet. Ekkor vesztünk egy életünket. Az utolsó három ikon alatt is találhatunk számokat, amely a rendelkezésre álló mennyiséget volt hivatott mutatni, amíg fel nem törték a programot...

A jobb oldalon található a pontszám, és az érmék mennyisége. Ha befejeztük a pályát,

akkor a gép pontokat ad az általunk lerakott forgó fogaskerekéket, a nem forgókéteket pontokat von le. Néha úgy gondolja, hogy már egy pénzérme is, amelyet az emeletet között (biztos a lépcsőházbán) elhelyezkedő „félkaru rabló” néven közismert masinákon verhetünk el. Ezeket egyébként hasznos dolgokat is lehet nyerni. Bizonyára mindenki látott már ilyet (hogyne, többször) szóval nem magyarázom.

Ennyit! Ha igen szadista hangulatban vagyunk, kipróbálhatunk néhány jó dolgot, mint pl. úgy összerakni néhány kerekét, hogy az ne tudjon forogni, és összekötni egy forgóval, vagy felrobbantani egy olyan fogaskerekéket, amelyen a rozsdá éppen ebei. Itt befejeztük az építmenyt, akkor a már említett humoros dolgok következnek, és a gép közli velünk a következő szint kulcszavát. Valamint töltődik az újabb pályá, amely csak egy újabb ámoktató fogaskerekékrakosgatóra vár...

Mint már mondtam az igazi játék csak a magasabb szinteken kezdődik... a pályák elkepezésén nehezek lesznek (jó peida erre a sidney-i operához: az első emelet jó könnyű, de a második már ketteáll az ember füle-farka — az egy egzotikus betegség —, mire kész lesz a pályával), és a cementszakok — ha nem figyelünk — kulcsfontosságú pocókéte törnek le, a rozsdá eszi a kerekéket, megjelennek az olyan fogaskerekéket, amelyek csak egy irányban hajlandók forogni, még jó, hogy egyszerre csak egy rozsdá és egy cementszak lehet a pályán, egyre fogynak a rendelkezésre álló pocókok, stb.

Szóval ez egy nagyon jó játék. Ajánlom **ATOMIX**-mániásoknak (mint én), és mindenkinek. Jó szórakozást hozzá!

• Pándi Zsolt, Veszprém

**Mühlen bauen** — malmok építése (1000 ha föld - 1 malom);

**Silberminen bauen** — Ezüstbánya építés (u. mint M.b.);

**Beenden** — Vissza a főmenübe;

**HANDEL/Kereskedelem:** Jobb oldalon a már megszokott információk, és néhány új dologt;

**Meter holz:** fa (meterben)

**Silberunzen:** ezüst (unciában)

Továbbá még 7 menüpont:

**Korn kaufen:** Gabona vásárlás (fontos, hogy több gabona legyen mint a szükséglet, mert ha nem, éhenhalnak az emberek)

**Korn verkaufen:** gabona eladás;

**Silber verkaufen:** ezüst eladás;

**Holz verkaufen:** fa eladás (nem érdemes eladni, mert nem sokat ér, és mert kell a kastélyépítéshez);

**Land kaufen:** föld vásárlás;

**Land verkaufen:** föld eladás;

**Beenden:** Vissza a főmenübe;

**JUSTIZ/Igazságszolgáltatás:** Itt állíthatjuk be az adókn/**Steuern**, és a vált/**Zoll** nagyságát %-ban, igazságszolgáltatásunkat/**Justiz** 4 fokozatban;

**Milde-gyenge:** Minél erősebb az igazságszolgáltatásunk annál több hadsereget kapunk, de annál több kívándorlónk is lesz. Nálam ennél az opcionál mindig befagy a játék.

**Gerecht-igazságos**

**Hart-kemény**

**Gierig-mohó**

És a robot/**Friedenliste** is, hogy hány napot dolgozzanak 1 évben/max. 365; Majd vissza a főmenübe/**Beende**;

Alul látható még hadseregeink száma. **FINANZ/Pénzügyek:** Fent látható, hogy részvény van a tulajdonunkban és kie. Jobb oldalon tájékoztatást kapunk a játék állásáról, bal oldalon pedig 3 menüpont: Részvények el-

adása, vétele és Beenden. Az első 2 ponton belül láthatjuk az eladható/vehető részvények számát/értékét. Beálíthatjuk, hogy kitől és hány részvényt akarunk venni/eladni.

**HOFF/Udvar:** Jobb oldalt láthatjuk városaink nevét.

**Schlossbau:** Kastélyépítés (kell hozzá sok pénz és fa).

**Gerechter krieg:** Igazságos háború?

(Még soha sem sikerült, ha gép ellen játszok, nincs elég hadseregem, ha másik játékosal, akkor meg befagy.)

**Historie:** Történelmük 1600-tól;

**Spiel savein/laden:** I/O opció;

**Info:** Egy kis reklám;

**Beenden**

**KARTE/térkép:** Németszágas térképet láthatjuk, rajta a villogó területek a mi városaink.

**BEENDE: Ezvarta.**

Ezután két oldalnyi szöveget láthatunk amelyek a következő információkat tartalmazák: Először is az évben kitermelt ezüst mennyiségét unciában (ha nincs bányánk akkor ez nulla). A következő sorban a be- vagy kívándorlók számát. Majd az éven született gyermekek számát, a malmokon behozott hasznát, és az adóból és a vamból befolyt összeget láthatjuk. A következő oldalon láthatjuk, hogy milyen volt az időjárás és mennyi búza termett az évben. Alatta látható, hogy a raktáron tárolt gabona hány százelek rohad el. Majd az éven kifizetett zsoléok összegét láthatjuk.

A játék egyhangúságát egyébként az év végén kiirt üzenetek törlik meg pl.: Pestis tört ki az országban, ilyenkor a lakosság kb. 75%-a meghal, vagy kapok a nagybátyámtól egy szép öreg malmot stb. Jó szórakozást.

• Kiss Balázs Péter, Szerencs

# Adventure



## Eye of Beholder (Amiga, PC)

Az utóbbi idők legnagyobb Adventure levdőmpingje az Eye of the Beholder c. játék CoV-ban megjelent leírására érkeztek. Ezek egy része azt bizonygatta, hogy mi milyen hülyék vagyunk, más részük kiegészítések küldött, harmadik részük pedig kérdéseket tett fel. Most ezekből csomogeztünk:

**Dohrum** csak 3-as szintű harcos, **Tod Uphill**-t az egyik számban 4-es, a másikban 5-ös szintűnek írták, valójában 4-es. A többi remélem jó (ezeket még nem támasztottam fel). A karakterek sorrendjét fel lehet cserélni; a karakter nevének jobb click, ekkor elkezd villogni egy SWAPPING felirat, amíg villog egy másik karakter nevének meint jobb click, s már fel is vannak cserélve. A „porszívók” mindenütt lopnak, távolról érdemes őket kinyírni (egy **Fireball** elég nekik). A **Neutral Poison** nem hülyíti meg az ellenfeleket két ókóbi (de lehet, hogy több lesz).

- nem ellenfélre kell alkalmazni, hanem saját karakterre;
- nem „Elmebal” hanem ellenmérge, olyan a hatása, mint a **Cure Poison**-nak.

Más. A 9. szint térképéről lemaradt, hogy a 3-as helyén **Chainmail** van. (1,2,4 a felsorolásban, 3-nál hiányoztál?)

Hoppá! Most élesztettem fel **Tyrrát**, ő tényleg 6-os szintű nálam is, viszont **Beohram** csak 7-es. Megégszter felélesztettem **Tod**-ot (most már több EP-je volt a karaktereimnek) és most 5-ös szintű. Mikor először éledt fel, akkor csak 4-es volt. Hogy van ez? Valószínűleg az eddigi általlunk össze gyűjtött EP-ből ad a felélesztett karakter EP-jéhez. Ezért lehetnek különbségek.

A 10. szinten a C-vel jelölt folyosón a kapcsoló kapcsolgatásával el lehet tüntetni a teleportokat.

Az 5-ös szinten a 6-os gyűrű felvéve valakinek az ujjára, a karakter eszéket nem sebesül meg. A 6-os szinten, ahol a 2-es követ jelölték, abban a szobában is van gyűrű, de az nem produkál ilyeneket. Hóho! A 6-os szinten a G-vel jelzett terebben, miután leraktuk a darjtainkat, a kivetölt folyosón egy keleti falmélyedésben találhatunk egy tórt, és egy „**Adamantite Dart**”-ot. A játékot lehet billentyűzettel is irányítani: a karakter

értékeinek beállításánál a kurzorgombokkal, illetve a labirintusban a kurzor gombokkal és a numerikus billentyűzettel.  
 Előre: '8' / hátra: '5' / jobbra: '3' / balra: '4' / ford. jobbra: '9' / ford. balra: '7'.  
 • TOTO, Kecskemét

- A 4. szinten az ajtóhoz (induló helyszenen) főlöseges elpazarolni a **Silver Key**-t, ugyanis a **Thief** álkulcsa jót tesz a zár szerkezetnek.
- Az 5. szinten A-vel jelzett helyen lévő 3 ajtó közül 2-t is ki lehet nyitni álkulccsal, így a **Dwarven Key** is megmarad.
- A 10. szinten az 5-ös szobában nemcsak **Potion of Poison**, hanem **Wand** és **2 Cleric Scroll** (**Cure Critical** + **Flame Blade**) is van. Ezek is a falon lévő rekeszekben találhatók.
- A 9. szinten a G-től DK-re lévő szobában találunk egy **Maga Scroll** a **Stoneskin**-t.
- A 10. szintű feltöréssel kapcsolatban: az Elsősegélyben leírt törés nem működik, ugyanis nem megy tovább ENTER-re. Megoldás: pl. a szavak helyét felváltjuk 'A' karakterekkel, és azonos felváltásra (6 byte-onként) 00-t írunk. Így fog kinézni: AAAAA AAAAA... (''=00) Ezzel a módszerrel bármi beírható, és akkor a beírt szóra (jelen esetben AAAAA-ra) megy tovább a létránál. Egyébként a kódot a 6-ról 7. szintre levezetett lépcsőnél is kéri. Ott is ugyanez (AAAAA) a kód.

- **Pálinkás László, Monoriédó**
- A **ranger**-t nem szokás „cserekész”-nek fordítani vándor vadász vagy erdőjáró helyett.
- A **cleric** pedig végképp nem varázsló, hanem pap vagy szerzetes...
- Volt egy ilyen szöveglet: „A cleric és mage, a szintűkhöz képest egyetlen alacsonyabb szinthez tartozó varázslatokat alkalmazhatják”. Na, hát ez egy marhaság. 2. szintű varázslatot 3., 3. szintű 5., 4. szintű 7., 5. szintű 9. szinten kap a karakter.
- Another marhaság: „Sintugrás után az elért szintekhez tartozó varázslatokból egyvel többet memorizálhat a karakter”. Na, ha ez így lenne, akkor pl. egy 10. szintű **mage** 9 db 1. szintű **spell**-t memo-

- rizálhatna (meg 8 db 2 szintűt, 7 db 3-at, 6 db negyediket stb.). A valóságban erre a „memorizálható varázslatok száma” bulirra egy szép kis táblázat volna, és így az említett 10. szintű **mage** 4 első, 4 második, 3 harmadik, 2 negyediek és 1 ötödik szintű **spell**-t memorizálhat. (Ha csak nem specialista, de ezt most hagyjuk...)
- Azt írták, a HP szintlépéskor 3-6-tal növekszik. Valójában: a **mágusnak**: 1-4-gyel, **tolvajnak**: 1-6-tal, **papnak**: 1-8-cal, **fégyverforgatóban** (harcos — ranger — lovag): 1-10-zel. Ha az egészségi tulajdonságot 18-ra tuningoltuk, ehhez hozzájön még +2. **fégyverforgatóknál** +4.
- A „**spitaur**”-t valójában **drider**-nek hívják.
- A „**tum undead**” nem varázslat, hanem a pap szent szimbólumának az a kellemes tulajdonsága, hogy az élőhalottak teljesen allergiásak rá, és ha meglátják, villámgyorsan rugalmas őlszaladó hadműveleteket hajtanak végre.
- A **Bless** varázslatnál nem arról van szó, hogy nehezebben találál el minket, hanem, hogy mi könnyebben az ellenfelet (AD&D-ül ezt úgy mondják, hogy kapunk +1 TOHIT-et és mentődobást)
- A **Cure/Cause Light Wounds** nem 5-10 és nem is 5-12 HP-t gyógyít/sebez, hanem 1-8-at. (A **Healing Potion** is ennyit, nem 5-12-t)
- Az **Aid spell** nem 5 HP-t ad, hanem 1-8-at.
- A **Flame Blade**-del nem 10-15 HP-t, hanem csak 5-8-at (előhalottak ellen még +2-t) meg lehet sebezni.
- A **Fireball** sebzése 5D6, de van ellene felezés. Ez emberi nyelvre lefordítva a következőket jelenti: a sebzés 5-30 HP, kellemlenebb esetben csak 3-15.
- Az **Extra Healing Potion** nem 10-20 HP-t gyógyít, hanem 6-27-et.  
 • Hancu©©™ from Vac City
- 6. szint: Egy fontos dolog kimeradt a feleke köpenyes figura beszédéből: az, hogy a **Wand of Silvas** a törpéknél van. Az elzárt részen találjuk a **Stone Ring**-et!
- 7. szint: A 01-es ajtó (**Golden**) **Key** segítségével nyílnak, csak az elzárt részen lévő nyíl **Draw Key** segítségével. Ha a C-vel jelölt gödörnél leesünk, a 8. szint egy olyan termébe jutunk, ami csak belülről nyílnak. Itt egy egyirányú teleport is van, ami a K-vel jelölt helyre rak.
- 8. szint: Az F mellett lévő 11-es kincs nem egy gyűrű, hanem egy **Draw Boots**.
- 9. szint: A G-vel jelölt folyosótól délre két fekete kavicost szerethetünk. A 7-es számú kincstől délre lévő szobában tárgy rekeszbe + gomb = illúziófal ki. D2-vel jelölt ajtók egyike sem nyílik **Ruby Key** segítségével: az elzárt részen lévő elzárt területen.
- 10. szint: Az 5-ös számú kincstől délre **Cure Critical** + **Flamm Blade Scroll** van. A 11 és 12 számú kincs között gödört találunk. Itt lehet bejutni a 11. szintre.
- A 10. szintől kezdve kissé nehezebb észrevenni a kis kapcsolókat. Ilyenkor kapcsoljuk ke az egeret és keresgélünk az 'M' billentyűvel (a kurzorbillentyűkkel mozoghatunk).
- A „**Lightning Bolt**” és a „**Flame Arrow**” esetében nem mindegy, hogy a varázsló a bal, vagy a jobb oldali sorban áll, ezek a varázslatok a képernyőnek azon a részen repülnek, ahol a varázsló áll.
- **JOHNNY: Endrefy János, Nyiregyháza**

# Mindenféle

## NEWS

- Van olyan PLUS/4-es csapat, melynek három tagja csajszi! WOW! Emberek! Hozza kell még tennem, hogy van egy kedves kis programjuk, a NIBBLY'92, ez egy máskéző game, C64-ről. Egy hernyóval kell szenvednünk. COOL GFX!
- PROKY maestro egy programot írogat, illetve konvertál, a cím talán egyszemélyes ismerős, OVERLOAD, egy C64-es logikai stuff! Hozza kell tennem, hogy a zenéje és az effektjei SID-kártyások, erre még rá-érek!
- LOGO, Ez a név ismerős mind AMIGA, mind C64 tulajdonosoknak. NOS, lesz +4-es program is, digitalizált zenékkel és szuper zenével, a címe: LOGY.
- RACHY elkészítette a LLOYD GAME c. puzzle game-t, számokat és képeket kell kirakni benne és szép és jó és érdemes megszerzeni!
- Elkészült a MAGICPAINT+++! PROKY/SEX & SPIRIT műve, COOOOOOL!
- Készült az ART STUDIO, CSORY készíti a DRAGONWARS mellett!
- Most pedg egy pár INFO a SID kártyáról. Gondolom ismerős a SID-chip neve, aki nek nem, annak megsegítek, hogy ez a C64 hang-IC-ye! Magyarul nincsen többé köcsögudahang, ahogyan egy értelmiségi egyén mondta a GOV-ban, hanem az utóérthetetlenösség-dátalátos-szépmezőszupermegagigacoooooool!!! I gép effektjei szépen le lesznek pipálva, mivel a PLUS/4 hangja MELLETT lesz még a 3 szólam, négy hullámformával és ADSR generátorral, meg minden mással, amit a 64 tud! Erre szép példa PROKY készülő logikai játéka, az OVERLOAD. Mondjuk a mostani SID-kártya még nem egészen tökéletes, de nemsokára érkeznek a teljesen kidolgozott példányok. Egy példányt tapasztaltam PROKY-nál, kifejezetten KEWL, előreláthatólag ára max. 2500,- Ft lesz, de hát 5 normál és 6 digit szólamért! A kártya természetesen programokkal együtt jelenik majd meg (TCFS, etc).
- CSORY másik logikai játéka, a TURN IT, ez magyarul a MEMÓRY játék...
- Az ADVENTURE BUILDING SYSTEM demójátéka az ADVINMAN, hat színhely van benne, egy aranyrudat kell kihozni a barlangból. A képek nincsenek túl szépen megrajzolva, de látszik, hogy nagyon szasz a szerkesztő!
- Két főgépbe de érdekes szöveges játékról adnék hírt, mindkettőt LAVINA maestro írta meg, címük Térvihar és X-Bázis. Háááááá, érdekesek...
- Hmmm... érdekes dolog pottyant a lábam elé, erről még nem adtam hírt, ez a MAGNET-X [EVS] c. games, igen érdekes. Egy pálcikával kell megadott időn belül megérinteni a sötét vagy világos órákat, mivel két vége sötét, illetve világos, ebből adódik a játék lényege is (megfelelő oldal/megfelelő óra). A pálcikát a FIRE+irányba mozgathatjuk! El lehet vele lenni.
- SHIT. No, ez nem az EVS féle S.H.I.T játék (ez a NEVE, nem a minőség), hanem TRP műve a letűnt 220 VOLT TEAM-ből. A játék elég jól néz ki, a grafika szép. Az intro után nyomjuk meg az 'F1'-et! Mehet a játék, a 'C=' billentyűvel ugárlhatjuk át a godkrótot, különben a pokolba kerülünk és... ez a rész cenzúrázva van, tehát PRESS SPACE! Ennyi lenne, + ha megnyomjuk a RESET-et (nálam ez volt a legelső). Akkor kiderül a nagy hír, hogy a 220 VOLT átvonult PC-re, DE a C= PLUS4 a legjobb, leg-COOL-abb 8 bites gép, meg illeszkik. Ezzel egyetlenek az átvonulással is, mármint hogy a PC a jelen. YAI! Tehát a játék tényleg SHIT, pedig szép! EZ VAN!
- NEST OF FLEAS [TBSO]: Ilyen kidolgozású ADVENTURE-rel még NEM találko-



am PLUS/4-en! Egy kutya szerepében vagyunk, a kerettörténetet MINDENKI legyen szíves kivenni a játék elején lévő történetből, a gazdánk beszélget velünk, olyan képregénystílusban van megkreatálva. Nnnna, a játék egész különös módon menüvezérelt, könnyű a kezelése, tehát szerették meg!

• JAHNY of Jahny Crew@™, Budapest

## Plus/4 elsősegély

**THE POWER:** Ehhez a játékhoz nem árt pár LEVEL-CODE: 1-NEWTON / 2-FREEZE / 3-GALVAN / 4-THOMMI / 5-INDIG[C=+Z] / 6-INSIDE / 7-KNIGHT / 8-NOBODY / 9-SLOWLY / 10-TARGET / 11-AMZING / 12-VODOOH / 13-ROLLER / 14-JUNGLE / 15-VACUUM / 16-VISUAL / 17-COWBOY / 18-EUROPE / 19-LAUNCH.

**CLOUD KINGDOMS:** 1-LAMENESS / 2-MACEDON / 3-JASON / 4-THOMMY 5-IGNITOR / 6-MALENTE / 7-ADRIENNE / 8-PIGEON / 9-NUKIEMAN / 10-ALBAMA / 11-MISKOLC / 12-WOHNUNG. A kódokat (természetesen) a HIGH-SCORES listájába kell bepötyögni!

**ELITE:** Betöltés után <MONITOR>.  
A 3636 JMP \$8004  
<X>  
<RUN>  
A képnél <SPACE>  
A „Password:”-nél a „:” után egy helyet hagyjunk ki, ROGTON A „:” után!!! Ha ez megvan, akkor <RETURN>. Ez után:  
>07F8 80  
>9203 00 00  
>921D 00 00  
>2627 EE FF FF FF FF (Az első 4 a pénz, az utolsó a Fuel)  
>262E 97 97 97 97 (Military Laser minden oldalra)  
>2646 01 01 01 01 01 01 01 01 (Az összes megvehető fegyver)  
>264E 00 00 00 04 (04 = bombák)  
>2666 00 (Harmless fokozat), 01 esetén (Competent), 97 esetén (ELITE)  
>2634 26 01 01 01 01 01 01 01  
>263C 01 01 01 01 01 01 01 01  
>2644 01 01 (Large Cargo Bay + összes áru lt.)

**FIRMBASE:** Alsó 6 sor kivételével ablakot kreálunk, majd két tömörítőt eltávolítunk:  
>F13 00  
G F00  
>F42 4C 0A 80  
G F13  
Ezután \$1010-nél leszedjük a tömörítőt:  
>53B 00  
G F30B  
Azért, hogy lássunk is valamit, és örök-életnek:  
>3950 AD

A gravitáció nevű kellemetlen ellenség megszüntetéséhez pedig:  
>34A5 AD (de lehet, hogy fordítva)  
G 3F60-nal indíthatunk.

**MEGABLAZER:** Biztosan mindenki ismeri már, hogy ha a HIGH-SCORE táblába név helyett azt írja be, hogy CHEAT THE I WANT, akkor a funkcióbillentyűkkel cheat-ekhoz juthatunk. Ezek között azonban nem találunk örök ugrást.

Megoldás: >103B 04 03  
A 340 STA \$\$\$E: BRK

A 350 SEI: STA \$\$\$F: JMP \$1080

G101C

>1466 4C 40 03

G350

>141A EA 0C

>355 00 14

>141F 40 03

G350

>355 FD 10

>13F8 4C 40 03

G350

Ha látni akarunk valamit, akkor most állítsuk a kurzort fehérre.

>1374 4C 00 13

>355 60 13

>1354 4C 40 03

Most kreáljunk ablakot a felső 12 sorba.

G350

>FFC 8D 3E FF 00

>355 2A 0E

G350

A 1195 JMP \$800A

A 350 SEI: STA \$\$\$F: JMP \$1000

G350

>10FA 4C 0A 80

G 102B

>40FA 00

G1600: GF30B

És akkor az örök ugrás: >284B AD  
Ez viszont kevés lenne, mivel helyenként nincs ugrás, ezért a biztonság kedvéért:  
F 2700 277F 09

és indítsunk G2000.

**MAJOR BLINK:** POKE 4900,234 (örök idő)  
**STAR FORCE NOVA:** POKE 6025,44 (bomb energia)

**DEFENDER OF THE CROWN 8.0:** Amikor mi következünk, ne lépésgessünk, hanem vegyünk katonákat! A gép ilyenkor területet foglal! Közelítsük meg az egyik földesúr várát, majd vegyünk újabb katonákat. Ezek után várjunk, amíg a kiszemelt földesúr minél nagyobb területet foglal el, mi addig vegyünk katonákat, majd támadjunk! Ha sikerült elfoglalni, már van minimum 150 katonánk, meg egy jókora földterületünk. A többi földesúrnál is hasonlóképpen cselekedjünk!

• Balázs Károly, Maglód / • Dobi László, Nyíregyháza / • Gerlicze Rafael, Nyíregyháza / • JAHNY of Jahny Crew@™, Budapest / • Makai Gabor, Toalmás

## Cloud Kingdoms

A játékot TCFS konvertálta át, másolásvédelemmel került forgalomba, egy másik játék, a POWER mellett. Ez egy egész lemezös játék, tehát 2 oldalas, utóbbi pedig 1 oldalas. A másolásvédelmet OBSCURE/SLEEP-WALKERS törte meg. Egyébként az eredeti game C64-en 1 file-os... Szóval ez egy 12 pályás ügyességi játék, a cél a lasztival megtalálni egy másik lasztit, és kiszabadítani azt, mint mondjuk a BOBBY BEARING-ben. A pályák igen változatosak, a grafika kifejezetten COOL, a zene hangulatos. Egy hibát azért találtam, nálam lehet játszani bármilyen portról (JOY), de az ugrást CSAK a SHIFT megnyomásával érem el, ez idegesítő és zavaró! A kulcsokat a bezárt ajtó miatt kell felszedni, a továbbjutáshoz he-

lyenként több lehetőség kínálkozik, s csak egy a jó, 75 pontért. Az energia egy dob és rajta szív, természetesen megcsappant készletünket fedezhetjük vele és kapunk plusz 10 pontot. Sokszor nem tudunk átugrani egy villogó gyémántért (50 pont), vagy valamilyen stuffért, ilyenkor láthatunk egy festékesdobozt, ezt felszedve utat tudunk építeni, megadott ideig + 10 pont. Van amikor nem tudunk bejutni vaihová, ilyenkor kell egy kis repülés, találhatunk egy szárnyat, nekikemve egy ideig repkedünk. Az órát felvéve kapunk + 10 pontot, perze másra is jó, na mire?! A 12 pályának külön neve van, a pályára jellemzően (CLOUD- CRYSTAL- FLYING- BOX- ICE- UNSEEN- ARROW- ISLAND- CORRIDOR-

FIRE- GHOST- PRISON KINGDOM), néhány fálnak nem mehetünk neki, mert azonnali életvesztéssel jár, szintén vigyázni kell arra is, ha belepottyanunk az ürbe. Mindenféle változatos mozgó bizgityűk szívják le energiánkat, sőt, helyenként (pl. GHOST, PRISON KINGDOM) rögtön meghalunk... van ahol a talaj érintése (FIRE KINGDOM) is energiavesztéssel jár. Ezenkívül van csúszós talaj (pl. CLOUD, ICE KINGDOM) és van ahol nyílak vezetnek, sokszor pont bele a biztos kipurcánába, ilyenkor gyorsnak kell lenni. Tehát bőven van izgalom, nem könnyű eljutni a végéig!!!

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

## LASER SQUAD (kiegészítés az előzőekben megjelent leíráshoz)

Nna, ez egy kiegészítés lenne, a játék PARADISE VALLEY c. partjához (csak szép magyarosan!). Legelőször IS köszönöm a segítséget Kócs Miklós balatonvilágiosi olvasónak! THANX, bár a feladatot SIKERREL teljesítettem, midőn egy kamikaze módszerrel kirohantam jobbra, szinte tők véletlenül, szerencsémre CORPORAL HANSEN-nel léptem oda, akínél a titkos terv volt! Szóval a játék lényege megvolt, de legalább TUDOM, hogy mire LEHETNE használni a kulcsot — ugyanis azt hiszem PLUS/4-en NEM LEHET használni. Ld. előző leírás, amikor meg lett említve, hogy a BLUE KEY segítségével NEM TUDTAM KINYITNI azt a páncélatot, ami a két fegyverkelet megakasztó ládát rejt. Az alsó részen meg üresek a ládák... lehet, hogy az én verzióm a rossz [SO], az EREDETI játék van nálam]?! Akkor kezdjünk neki az alapállapotban kezdőknek írt, a LEVEL 1 nehézségi szintű kedves kis PARADISE VALLEY-nak

A FELADAT: Hét emberünkkel, és a hozzánk csatlakozó HANSEN kapitánnyal, akínél a titkos terv (SECURITY DEVICE) van átjussunk a dzsungel övezte völgyön, a játékért jobb szélől (csapatunkat a ball szélől rakhatjuk). Ez kissé kitalálás a játék készítőinek a részéről, ugyanis nem éppen szembe fordított célpont! A völgyet ellepték az idegen elektromák, magában a völgyben, a felszínen édes, drága mosolygó ármdé nemetszésekű légy képességgel kifejező békákkal találkozhatsz, a program egyszerűen VENOMOUS SPLURGE néven emlegeti őket. Lényeges dolog, hogy a képekben pontosak, de ezek az adagok halálosak, párszor etalánnak akár a legjobb pajzsban IS, és ANNYI. Ezek a kis edesek a jobb szélről indulnak, és ha nem sietünk, igen gyorsan elindulnak a baloldali felé (CSAK ha csigák vagyunk!) A dologhoz tartozik az is, hogy képesek elrejtőzni! az alnövényzetben, így pl. a patak partja mentén néha érthet kellemes meglepetés egy különös véletlen folyamán két lépésre felbukkanó vidám lény képében. YAI, hogy ki NE FELEJTSEM, mi ugyebár a jobb oldalra tartunk, a patak túlpartján, na, itt 2-3 helyen termelőndék újra a dragák, ezeket a pontokat AZT HISZEM NEM ADOM MEG, had' élvezzék mindenki, amikor a pacákjai durva arccal, kissé lerongyolódva, sőt páncélban megérkeznek a végző cél felé, és éppen háttal állnak egy ilyen csomópont mellett (a FIRE-térképen tényleg csomópont fog

megjelenni, békucikait jelképezve!!!). Hogy jobban élvezzük a helyzetet, még van ugyebár egy labirintus is (NEM éppen az, hulye, aki eltéved). Nna, ide a bejövételi egyszerű, úgy történik... WOW! VEDD MEG A CoV #29-30. számot, TE KIS HUNCUT! Szóval ha bejöttünk, akkor itt kéne kinyitni a ládákat, az én EREDETI verziómban ez CSAK feltételező mód, ide MAXIMUM két emberünket küldjük, egy-egy jobb fegyverrel és gránátokkal, a fegyvernél vigyázzunk, hogy NE mind a kettő MS AUTO-CANNON-t kapjon, mert nem olyan nagy a tér, és könnyen potfávnak a repeszdarabok! Tehát a labirintusban vannak a SECTOID-ok, összesen kettő, mondjuk hogy "üregerek". Nem termelőndék újra, páncéljuk viszonylag erős, de nem olyan erős a fegyverük, tehát irtsuk le őket... a két ember meg bent reked, nem is érdemes velük foglalkozni. A lények harmadik típusa öntet a tortára, ezek amolyan medveszerű dögök, a vizekben (patak és a földalatti járatok elválasztó mesterséges kis tó) vannak, és elcsúszálják az embereket. A szokásukat LEVEL 1. szinten nem tartják meg, mivel ott nincsenk (nincs kijelvezés a mozgásuk, amikor az ellenfél lép!) Nem tudom, nem szórakoztam sokat a játékkal, nálam ilyen nem támadott meg, úgy vagyok vele, mint a kulccsal. A létezésükről onnan tudok, hogy egyszer kipróbáltam a két játékos verziót a haverommal. A megoldás mindenesetre egyszerű, két ember elmegy SECTOID-okat irtani, a többiek szépen elgyalogolnak a patakpartig, s kissé lehetőleg fentről elindulnak a másik oldalra (ahol van egy kis sziget), szépen közrefogva, mind a négy irányból védve (háttükről NEM KELL, csak félföldalt) CORPORAL HANSEN-t, vagy azt, akínél a titkos STUFF van. Lépecsként (+ ACTION POINTS kellének a kapáslövéshez, ezért CSAK egy lépést tegyünk!) jussunk el a bal oldalig, úgy MK-1-gyel felszerelt kommandós irtsuk le a növényzetet előlről, és akkor szépen pottyanszuk a kapitányt a jobb szélre. POTTYI, VICTORY'S LASER SQUAD... etc. Fegyverzetről már volt szó (CoV), de aki eddig eljut, annak már mindegy!

...és egy másik kiegészítés a THE CYBER HORDES c. parthoz. Szinte hihetetlen, de SOKANI írtak, hogy "...valahogy nem értik a dolgot...". NOS, nehogy már KOMOLYAN vegyék, hogy NEM KELL páncél! Az igaz, hogy SZINTE tényleg diszító szerepe van, de CSAK EGY ESETBEN tők mindegy, ha

BATTLE DROID meg nekünk, a BLASTER nevezetű fegyverével (kb. mint egy tuningolt MS. AUTO CANNON hozzámixelve egy rakétavetőt!) A többi robot ellen VISZONT KELL — az erősebb CYBER DROID is lead egy pár lövést egy 3-4-es páncélhoz, hiába van TERMINATOR fegyvere, és a PATROL DROID abszolút nem nagy számra a ZEEKER szűrlőjával (azért nem valami pontatlant a dragál). Tehát ez utóbbiakat nem lesz komoly gondja a LASER SQUAD-on harcedzetteknek, de a BATTLE kemény falat. Ezt már akkor is láthatjuk, amikor a gép megmutatja, hogy miként lövi szét a központi erőműveket (kocka alakú bigyók — ezeket hívatótunk megvédeni, ha az összes kilőtték, akkor vége a játéknak), ugyanis két lépésről is vígan belelő és elvezi a detonációt — egy ilyen robbanás simán kipusztít viszonylag messze álló katonákat és sokszor még a robotokat is (igen, elég gyakran követik más BOKOK, s ha kilő egy ilyet...!) A vele való csatározgatások közben lekerem az adatait, nem értem, hogy már min. 20 MS. AUTO CANNON lövést kapott, ezenkívül vagy 40-50 sorozatot az MK-1 segítségével, ment még pár gránát — szóval előlről 100-as páncél védi, amit NEM LEHET átvinni, SEHOGY SEM — az érteke állandó! Oldalról SZINTE ugyanez a helyzet, itt "csupán" 80-as a védeleme... hát, ez se egy gyenge pont. A megoldás a hátulról, 45-os pajzs macerálása, ez — ha belegondolunk — nem olyan erős! Probléma már csak az lehet, hogy hogyan lehetne a háttába kerülni, ugyanis arra nagyon ügyel, hogy ezt ne tegyük meg vele. A taktikát a Mt. Olvasóra bízom, hiszen eddig MINDEN pályán elég bő segítséget adtam. Azért segítségként elmondom, hogy érdemes a JOBBS felső sarokban, ahol két központi reaktor van, elhelyezkedni... ideális, sok bű-vöhelyeit kell place, és van ott valahol ugyebár 2 oxigén- és egy üzemanyagtartály, talán segítenek a páncél lesegítésében, NEM?! Természetesen mindenki kiválaszthatja a Nekí szimpatikus reaktort — ügyis mindenyiket meglátogatta a robot, YAI, ugyebár győzelem negy robot esetében, egy BATTLE kilövése után rögtön jön a következő ugyanolyan droid, ugyanígy a többi robotnál is — EZ már csak ilyen kis kedves játék! Több segítséget nem adok, ám ha MEGINT KAPOK pár kiló LEVELLET, akkor...

• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

## Egy kis rutin a végére

Most pedig egy kis programozási technika. BIZTOSAN SOKAN fognak örülni egy kis trükknek, amivel le lehet kapni pár védelmet. A gépi kódú lista valahogy így néz ki — a monitorba kell be gépelni, \$0F0 helyre, ha nincs 3-PLUS-1-ed (beépített PLUS/4-es szövegszerkesztő rutinjai, etc.) és \$0700 helyre, ha van. Nos, ne-

kem most éppen 1 ronda kis tuningolt C-16-os van a birtokomban, tehát én a \$0F0-től írom:  
\$0F0 SEI  
\$0F1 LDA #\$F6  
\$0F3 STA \$0314  
\$0F6 LDA #\$FF  
\$0F8 STA \$0315

.\$5FB JMP \$a [a program indítási címe]  
Ezután G05F0, és nyomjuk meg a RUN/STOP-ot! Egy idő után nagy általánosságban RESET-ben lesz részünk, mivel a coder utáni packbarban barnemarat a CLI. Ezután már CSAK az indítási címet kell megkeresni, és kész!  
• JAHNY of Jahny Crew©™, Budapest

# ELSŐSEGÉLY



A CoV 31-ben az MM3 leírás végén már megfenyegettünk benneteket, hogy pihentetőképpen megadjuk a kódkéresekre az egyes válaszokat (mindez természetesen a PC verzióra vonatkozik): GREYWIND: CIRCLE / BLACKWIND: TEN / BLOOD REIGN: OGRE, NORTIC / WHITESHELD: JOAPART, SMELLO / DRAGONTOOTH: 11, 20000 / SLITHERCULT STRONGHOLD: EPSILON / ARACHNOID CAVERN: 20301 / DARK WARRIOR'S KEEP: 314 / CATHEDRAL OF CARNAGE: JVC / CATHEDRAL MOOSE: WEEDS / HALL OF INSANITY: TEARS, BLINK, EYES / INIT SEQ: 231 / INIT SEQ: 645 / ALPHA SEC: WARP / BETA SEC: SUBLEVEL / MAIN SEC: PRIMARY / CENTRAL CONTR SEC: CREATORS / DARKNESS, CHAIN, CHAIR, MIRROR, ECHO, TOMORROW, ICICLE, SECRET.

**Mészáros Imre** Szentesen minden idejét Amigájának szenteli. Kedvence a **COLORADO (SILMARILS)**, melyhez most részletes borhellyel szolgál: Úgyszólam régen volt az újságban file-borhélés (persze lehetséges, hogy már régen nem vettem CoV-ot. Eme hiányt pótlóan, IME! NOTE: a dolog csak a **MAD**-féle AMIGA-verzió lett kipróbálva!

A játéka az újrakézdést a TAB, FIC, az utóljára kimentett állást a SOS, FIC nevű file-ban tárolja. Szerkeszték nagyon hasonló, így mindkettőre igazak az alábbiak: (a kezdő-byte-ot elsőnek vettem, nem nulladiknak) DEC

2. byte — erőnléti érték  
4. byte — puskalövések száma  
436. byte — innen kezdődnek a nálunk lévő, ill. felhalható tárgyak kódjai, egymástól 2 WORD-dal elválasztva.

Ezek a következők:  
(HEX)  
00 — itt momentán nincs semmi;  
01 — puskák;  
02 — fejsze;  
03 — kés;  
04 — puskaporos hordó;  
05 — békepipa;  
06 — PAPOOSE (kisgyermek/csecsemő);  
07 — „ezüst” tőlány;  
08 — bátorság medálja;  
09 — öklönymit nagyságú arany;  
0A-0F — gránát;  
... állatbőr, nyaklánc;  
25 — aranyrög;  
26-29 — tekerces;  
Eme verzió különlegessége az, hogy tömör francia nyelven szól hozzánk, legalábbis alapállapotban. A lényeg a tekercesben található, imhol a nyersfordítás: (tudom, kicsit távirat-szerű a stílusa, de ilyen az eredeti is).

- 1.) A halál közelében, az utolsó hidon... Csak az ezüst tőlannyel pusztíthatod el a SZELLEM őrzőjét.
- 2.) A hegyi sas (?) elrabolta a gyermekem... Hozd vissza őt... Cheyenne testvéred várni fog....
- 3.) Egy kömális elforlaszolja az északi bejáratot, a nagy keresztnél... Visszamegyek ST LOUS-ba egy hordó puskaporért..
- 4.) A halál szelleme csak akkor ismer fel fiaként, ha viseled a bátorság medálját...

A **MAD** verzió másik egzotikumja az, hogy a játéka során — három helyen — bizonyos oldal, bizonyos sorának, bizonyos szavára (ismerős?) utal. Egyedülálló lehetőségünk van arra, hogy eltávolítsuk a védelmet:

- Töltsük be valamilyen diskmonitorba (pl. **DISKMON PROFESSIONAL 1.2**.) a **MAIN.CO** nevű file-t. Hosszan listázza rengeteg file-név van felsorolva egymás után, ezekből nekünk csak a **BOUCUER AO\*** az érdekes, ugyanis ő a felelős a kérdézkódésért. Letörölni, üres file-ként definiálni tilos!

- Minden file-név előtt egy valamiféle sorrendet, prioritást jelző szám van. A **BOUCUER.AO** előtt a 28. Ha ezt átjavítjuk 21-re, a gép figyelmen kívül hagyja, tehát be sem tölti a védelmet. 3 ponton kell korrekciót végezni: valahol a decimális 903., 1032., 7598. byte-ok körül.

**Mondok valami meglepőt:** játszózatok végig a játékokat, főleg az infók után — érdekes!

**Varga Viktor**, Miskolcra az **AUF WIEDER-SEHEN MONTY** C64-es változatához küldött egy kis segítségét: Ha lenyomjuk a 'RUN/STOP'-ot, akkor megjelenik egy menü:

**JESUS MODE** — örökélet;  
**FAST MODE** — az ellenfelek gyorsabban mozognak;  
**FREEZE MODE** — az ellenfelek fagyasztása;  
**HAMMER COLLOSSION** — a kalapács ütözés;  
**ENEMY COLLOSSION** — ellenséggel való ütközés;  
Tűzgombra ki/bekapcsolhatjuk!  
Kilépés: **EXIT MENU**  
Ha a játék közben a 'SHIFT'-et megnyomjuk, onnantól kezdve a fehér színű RAP-előrső sűnit irányítjuk. Visszatérés a zárkőre az 'RUN/STOP'-pal lehetséges. A játéka újraindítása: 'SHIFT'+ 'RUN/STOP'!

**Nemes Raymond** (From STRIDER of Gods), Nagykanizsán híres kártyás. Most a **COVER GIRL STRIP POKER**-ben szerzett tapasztalatait osztja meg velünk: Ha mindenhol csak az endképet akarjuk megnezni, akkor reset-eljünk, miután megkaptuk a

lapunkat, majd írjuk be: **POKE 13576,251; SYS 6656**. Ilyenkor mindig a vesztes nyeri meg az egész játékot, tehát vigyázzunk, ne-hogy nyerjünk. Az a legegyszerűbb, ha újraindítás után 4-essel dobjuk a lapokat, és már láthatjuk is az encesenese-t!

Azoknak, akik a közbenső képeket is látni akarják: **RESET** (vagy **FREEZE**), majd **POKE 13830,x** — játékos pénzének  
1. számjegye (ajánlott: 255)  
**POKE 13831,x** — játékos pénzének  
2. számjegye (ajánlott: 255)  
**POKE 13832,x** — játékos pénzének  
3. számjegye (ajánlott: 255)  
**POKE 13833,x** — játékos pénzének  
4. számjegye (ajánlott: 255)  
**POKE 13834,x** — játékos pénzének  
5. számjegye (ajánlott: 255)  
**POKE 14076,x** — lány pénzének  
1. számjegye (ajánlott: 0)  
**POKE 14077,x** — lány pénzének  
2. számjegye (ajánlott: 0)  
**POKE 14078,x** — lány pénzének  
3. számjegye (ajánlott: 0)  
**POKE 14079,x** — lány pénzének  
4. számjegye (ajánlott: 0)  
**POKE 14080,x** — lány pénzének  
5. számjegye (ajánlott: 0)  
**POKE 13584,x** — a tét 1. számjegye (ajánlott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)  
**POKE 13585,x** — a tét 2. számjegye (ajánlott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)  
**POKE 13586,x** — a tét 3. számjegye (ajánlott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)  
**POKE 13587,x** — a tét 4. számjegye (ajánlott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)  
**POKE 13588,x** — a tét 5. számjegye (ajánlott: nyeresénnél 255, vesztesénnél 0)

**Stratégia:** **RESET**, majd a player money-t átírjuk 255-re, a tétet 0-ra, a csaj pénzét is 0-ra. **SYS 6656, 141**, majd ismét **RESET!** A tétet és a csaj pénzét ismét 0-ra! **SYS 6656, 141**, ekkor levezes egy ruhadarabot. Ismétlegessük az egészet. A player money-t már nem kell bántani, így is elég sok. A többit mindig kétszer kell mahinalni, hogy vetközzön. Jobb a freeze...

A nagyfokú **PIRATES!** mania soha sem fog véget érni. Most **Szigethy András (PIGMY)**, Zalaegerszegről ad némi tippalmazt: A kimentett játékalás (SAVEGAME) 7. blockja sok érdekes dolog állítását eredményezheti: 18/19. byte — saját pénz (x10); 21. byte — föld (x50); 29. byte — spanish státusz; 30. byte — english státusz; 31. byte — french státusz; 32. byte — dutch státusz. (Státusz kódok: 0 — LETTER...; 1 — EN-SIGN; 2 — CAPTAIN; 3 — MAJOR; 4 — COLONEL; 5 — ADMIRAL; 6 — BARON; 7 — COUNT; 8 — MARQUIS; 9 — DUKE); 51/52. byte — legénység; 53. byte — ágyú (db); 54/55/56. byte — pénz; 57. byte — kaja (t); 58. byte — áru (t); 59. byte — HIDES/ SUGAR/TOBACCO (t); 62. byte — hajók súlya (x10); 63. byte — hajók száma; 68-75. byte — hajók típusai; **Hajótípusok:** 0 — PINNACE (20 t); 1 — SLOOP (40 t); 2 — BARQUE (50 t); 3 — CARGO FLUYT (80 t); 4 — MERCANTMAN (100 t); 5 — FRIGATE (120 t); 6 — WAR GALLEON (140 t); 7 — GALLEON 9160 t; 96. byte-tól — név;

## KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. március 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjában hirdetési felületet biztosít.

### Szines felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

### Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap ajánl minireg 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

### Kedvezmények:

- 3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %
- 5-szori lekötés és előre fizetés esetén 20 %
- 7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

### Járuhákos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

### Amennyiben érdekli ajánlatunk, keresen fel bennünket a COM-WARE Kft, 1519 Bp., Pf.:

363. címen, közületi hirdetési ügyben hétköznapokon 10-14 óra között hívhatja a 188-33-01 telefonszámot.

# HELIX computer

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.

Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig 9-17 óráig  
pénteken: 9-15 óráig

PC XT/AT  
COMMODORE  
AMIGA  
ENTERPRISE  
TVC

Számítógépek és perifériák javítása.  
(általában 1-3 nap alatt)

NOVELL hálózatok tervezése, fejlesztése  
és kivitelezése.

További ajánlataink: monitorkábelek,  
pinterkábelek, joystick-illesztők (EP), belső joy  
kivezetése (EP), alaplapp gyorsítók,  
winchesterek, memóriabővítések stb., stb., ...

### FIGYELEM!

1993 március 31-ig a hirdetés felmutatóinak  
minden hibabehatárolás, magnófej beállítás,  
gépkarbantartás ingyenes és az egyéb javítás  
díjakból 10% engedményt adunk!!!

### AKCIÓ!!!

Amiga 5 1/4\* külső drive 6.500,- Ft (ÁFA-val)!

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE (Érvényes 1993. március 16-tól):

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetéseket ha valaki pl. számítógép konfigurációját kíván megszabadulni.

### Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyekben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

### Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft  
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár  
A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kerjük 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 kerjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

### 64 software

- C64 játék- és felhasználói programok lemezen. ADÁS-VÉTEL-CSERE. Felbélyegzett választórítékért listát küldünk. Több ezernyi cool program a kínálat! YSOFT. Budapest, Pf.: 229. 1701
- C64-es programok lemeze, kazettára eladók. Balogh Gábor, Maroslele, Dózsa György u.37. 6321
- 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezprogramok kazettás változata. Deutsch Szabolcs, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel: (06-93) 18-481
- C64-es lemezesek figyelem! 1992/93-as programok olcsón kaphatók csak 25,- Ft-ért. Válaszórítékért lista. A listát és a játékok elküldéséhez szükséges postaköltséget a megrendelő fizeti. Kilimo Krisztián, Gyomaendrőd, Botond u. 2/1. 5500. Tel.: (06-67) 86-625.
- C64-re felhasználói- és játékprogramok cseréje. Megvan pl.: F-15 Tomcat, a manager, stratégiai, sport és sok jó program. Szabó László, Hajdúböszörmény, Győrörsy kert 14. 1/5. 4220

- C64 magnósok. Utántöltés programok 70,- Ft-ért megrendelhetők. Aki 10 utántöltés programot rendel, 12-öt kap. Válaszórítékra listát küldök! Cim: Nyeste János, Budapest, IV. Virág u.29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-84.
- C64-re lemezen új színvonalas programok nagy választékban kaphatók. Érdeklődni: PHOENIX Company Games, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242, FAX: (06-66) 327-040.
- C64-es programok cseréje. 700 db. program van. Ha írsz, listát feltétlenül küldj! Válasz - borítékért, én is küldök! Novák Péter, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132
- C64 magnósok! Széles körű utántöltés programcserél Cseréalap: 210 db. Nevem, címem és telefonszámom: Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.

Hello emberek! Stratégiai programok, szimulátorok nagy választékban C64-en! (17 féle stratégiai programmal rendelkezem.) Eladni illetve cserélni szeretnék! Illés Krisztián, Letenye, Béla u. 12/A. 8888

### 64 hardware

- C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a február 5-i sorsolás 2 nyertesre: Kármán Tamás, Eger; és Medovarszki János, Békéscsaba. Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.
- C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árendemlényes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között május 5-én kisorsoltak 2 személyt, akik 2-2 egységcsomaggal nyernek! Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239.
- Datasette másolómodul 530,- Ft-ért megrendelhető. Tóth Attila, Tapolca, Egy u. 66. 8300 (M<sup>2</sup>). Troli Soft
- Eladó egy C64 számítógép + meghajtó + 1 PHILIPS monochrome computer monitor + SEIKOSHA SP-180 VC printer + néhány lemez (pont 11) — 38.000,- Ft. Cím: Tuskó Sándor, Vác, Hattyú utca 51. III/8. 2600

• YEEEEE... Hát én is erre a sorsra juttam hűségem gépemet. Eladó egy C64/II (fél éves) + 1541/II, drive + 1531 datasette + cartridge (minden, ami király, rajta van) + reset + lemezhegyek (150) + lemezartó + 10 kazetta + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 99.999,- Ft. Alkudni akár 50-60 ezret is lehet! Na, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargon. Isten nyugosztalja a ketyerém! Cím: **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay út 7. 7720.

• ANYÁGI OKOK MIATT SÜRÖSÉN ELADÓ egy C64/II + új 1541/II + 2 db. joystick + újságok, könyvek + 100 db. lemez (új programokkal) + monitor (fekete-fehér). Az ára: 27.000 — 32.000 Ft között. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János út 4. 1/2. 7400. Tel.: (06-82) 14-238.

• Eladó C64, 1541 drive, magnó, 10 db. 60 perces kazetta, 100 db. lemez egész lemezes programokkal, gyorstöltő cart-ridge, 2 joystick egyben 31.000,- Ft-ért. **Bomba útel!!! Jakab Attila**, Budapest, XX. Dunapataj u. 9. 1209

• SÜRÖSÉN!!! Eladó megkímélt állapotban egy C64/II + BLUE CHIP drive + magnó + nyomtató + monitor + kazetták szuper új és régebbi programokkal (40 db.) + lemezek szintén új és régebbi programokkal (kb. 40 db.) + 2 db. mikrokapcsolós joystick + szakirodalmi alapfoktól-felsőfokig. Az egész árteke kb. 41.500,- Ft. De engedelek belőle 7.000,- Ft-ot, azaz: 34.500,- Ft. Jelentkez, megírill! Érdeklődni levélben, vagy személyesen: **Komáromi Nándor**, Pannonhalma, Ságvári út 19. 9090

• Eladó: C64 + 1541/II floppy drive + monitor + magnó + 60 lemez + 30 kazetta + 1 joy + 2 cartridge, vagy Amiga cserélem, 10.000,- Ft ráfizetéssel. **Sürgős!!! Cim: Miltvég Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700.

## Amiga

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 hangdigitálizáló eladó. Cim: **Némeli Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182
- Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701783
- Programcsere AMIGA-n! Keresek RPG-k, pl. Death Knights of Krynn, Wizardry stb. Megvan: SSI RPG-k, Fate Gates of Dawn stb. AMIGA gépi kódú szakirodalom érdekel! **Nagy Zsolt**, Derecske, Erkel Ferenc u.33. 4130

ELADÓ! Alig használt Amiga 500, 1 MB ram memóriakijelzővel, RF-modulátor. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni lehet: 148-7832 (**Szabó Tamás**, Bp.)

- Eladó: Amiga 500 (V1.3 német) 1 MB-ra bővítve + TV-modulátor + mikrokapcsolós joy + 30 lemez. Ár: 43.000,- Ft. Cim: **Tóth Albert**, Szekszárd, Cserhát u. 2/E. 7100. Tel.: (06-74) 17-883.
- Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném, ráfizetéssel ill. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.
- Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk.II. + 100 lemez + összes magyar AM + 576 KByte. Mindez: 42.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy jó állapotú AMIGA 500, TV-modulátor, TELMEK memóriabővítő, joy, egér, 130 lemez programokkal, disc-boxok + + + ajándék 40 üres lemez, szakkönyvek (Nagy Amiga könyv, 1001 Amiga). Mindez együtt 53.000,- Ft. **Petrányi Tamás**, Budapest, IV. István tér 19. F/1. 1041. Tel.: 1691-826 (17 h után)

AMIGAHOZ 512KB-os bővítőkátya, garanciával 2.990,- Ft. Cim: **Fekete Károly**, Buják, Lakotelep F/4. Tel.: 134-3793

• Eladó: Amiga 500 (1.3); 0.5 MByte-os bővítővel + NORIS porváltó + 1084S monitor (sztereo, színes) + 3,5" külső drive + 120 lemeznyi program + 2 joy + RF modulátor + lemeztartó doboz + 4 joy adapter + egér. Ez mind együtt: 75.000,- Ft. Cim: **Kis-Simon Csaba**, Cered, Kossuth L.út 91. 3123

• Eladó Amiga 500 (Boot-kapcsolóval): 29.800,- Ft. 5,25" drive: 8.300,- Ft, bővítő: 3.980,- Ft, modulátor: 2.400,- Ft. SHARP 32 KByte manager: 5.800,- Ft. Cim: **Barabás Zsolt**, Győr, Deák F.u. 12. 2230

• Eladó 1,3-as Amiga 500 + PHILIPS RGB monitor (48.000,- Ft) + monitorszűrő + 512 KByte-os memóriabővítő árával + külső 3,5"-os floppy drive + szakirodalom. Az egész együtt 59.000,- Ft. Érdeklődni csak hétvégén! **Nagy Róbert**, Nyiregyháza, Tel.: (06-42) 12-751.

• Amiga 500-asomat tartozékaival PC-re cserélném ráfizetéssel is. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Eladó egy új, alig használt, kifogástalan állapotban lévő Amiga 500-as számítógép 1 MB-os bővítővel, TV modulátorral, Action Replay tőrőkártyával, mindössze 39.999,- Ft-ért!!! Érdeklődni levélben! Még aznap válaszolok! **Szakács Tibor**, Budapest, Pf.: 88. 1683.

• Amigához színes monitor veszek KP. + csere valamire. Megegyeznék. Carriers At War stratégiai kelleme Amigára, ha van valakinek, vagy hasonló! **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

• Eladó Amiga 500 + bővítő + Action Mk. II. + 100 lemez + összes magyar Am. + 576 KByte. Mindez 40.000,- Ft. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi út 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• Amiga játékok + felhasználói programok nagy választékban, mérsékelt áron kaphatók EVANAL! Listához, tájékoztatóhoz szükséges: 1 db. 3,5"-os lemez és 20,- Ft-os bélyeg. Cim: **Kopcsai Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031

## PC

• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cim: **Némeli 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.: 701783.
- Hi PC-sek! Szuperprogramokat tőlém! Pl. S.O.T.M.I.2. **Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919
- Eladó újszerű AT286, 14"-os mono monitor, 80MB HDD, 1,2 FDD, 1 MB RAM, új programok. Ár: 45.000,- Ft. Ugyanitt programcsere, új programok at-n! Cim: **Risa Róbert**, Tápóscsöb, Révai u.13. 2251. Tel.: 1221-478/28. mellék, Risa Sándorné.
- Eladó — garanciális — HERKULES monitor kártyával, 5.000,- Ft-ért. Telefon: 15 óra után 1897-642 (**Kun Tibor**)

• PC-re cserélném Amiga 500-asomat tartozékaival ráfizetéssel is. **Sas Sándor**, Szihalom, Hunyadi 105. 3377. Tel.: (06-39) 41-083.

• S'il vous plait: Keresem azokat, akik tudnak valamit a hangkártyák programozásáról. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**, 17 óra után)

• IBM programcsere! Listaért listát küldök! Válaszbelieket kérek! Megvan pl. Larry 1. 2,3. Sim Ant, F-14, F-19, Civilization stb. Érdekel: kaland, szimulátor, stratégia, programszerkesztő! **Máté Tamás**, Budapest, XII. Mátyás kir. út 10. 1121

• Eladó gyári, original! **ADLab** álsztereo hangkártya 1 év garanciával. 11 FM hang-csatorna, átvétel: 0.44-1 kHz, D/A átalakító, CD minőség, 4W csatornánként, sztereo hangszórópar, hangerősítő, 2 kimenet —> csak 7.250,-. **SoundBlaster 2.0**, ugyanez + mikrofon + vonalbemenet + 4 digit csatorna, Joystick/MIDI port, 2 Mbyte jogtiszta segédprogram + demo. Ár: 14.310,- Ft. Továbbá minden hangtechnikai eszköz. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**, 17 óra után)

• PC-re új, színvonalas programok igényeseknek eladók. Érdeklődni: **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242, FAX: (06-66) 327-040.

• Szeretnél egy baba IBM-et? Ez vedd meg! AT286-21, mono VGA, a wincsin pedig: Windows 3.1, CorelDRAW!, Autodesk, Modplay + 3.5 Mb zene stb. Ár: 62.000,- Ft. Megírill Cim: **Szász Róbert**, Miskolc, Csokonai u.82. 3528. Tel.: (06-46) 380-351

• PC-s programcsere! SVGA-n! Profik és laerek se kíméljenek! Csak cseré, pénzhecsék hazai! Cim: **Horváth András**, Zalaegerszeg, Fejér út 2/C. 3/15. 8900

• Figyelem PC-sek! Színvonalas programok cseréje (esetleg adás-vétel) PC-n. Ha biztos akarsz lenni a választásban, ne felejtse el a választorítékot és a listát (ha van). A játékok mellett grafikák és zenék (COVOX) is érdekelnek. Cim: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030

• PC/AT programcsere: 5,25" és 3,5"-os adathordozón is. Közdők is irhatnak. Listát és bélyeges választorítékot küldök. **Kévecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u. 4. II/6. 6000

## Plusi és társai

• Eladó egy C16 (64K, 1 éves) + 1531 datasette + programok + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 12.000,- Ft. Alkudni lehet! Na, jól van, nem nyomatom itt a szakzsargon. Isten nyugosztalja a ketyerémem. Cím: **Olejnik Zsolt**, Pécsvárad, Dombay u.7. 7720

- Plus4-es programok cseréje. 2.000 db. program van. Ha írsz, listát feltétlenül küldj! Válasz - borítékért, ért is küldök! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132
- Eladó egy C16-os 64 KB-ra bővítve + magnó + mikro-joy + leírások + 800 program (Revs, Laser Squad 1-7...). Ár: 12.000,- Ft. Jelentkezni lehet a Budapest, IX. Távros u.22. IV/19 cimen, 15-18 óra között. **Juhász László**

## Egyéb

- Kezdő programozói csapat keres zene-szerzőt C64-re. Demo nem hátrány (visszaküldjük). Jelentkezni lehet levélben! Cim: **Maraczi Tibor**, Várpalota, Feketegyémánt u. 8100
- Eladó SINCLAIR ZX Spectrum 48K + Interface II + magnó + kazetták + SpV 1-25 + SJP III-IV + Szakirodalom + 2 joy + programok: Test D.2., Lotus T.Espirit, Snowstrike, DOC. Ára: 10.000,- Ft. **Birgés László**, Budapest, IV. Nyár u.65. 1045

# COMMODORE GYORSSZERVÍZ

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

És elő március idusa, egy közönséges hétköznapi reggel 6 órakor felhők borítják el az eget, és az alig derengő reggeli világosságban a felhők foszlányai közül ki-ki kandikameráznak a nap sugarai, ekkor hatalmas dörgés és villámás közepette ismeretlen repülő objektumok jelennek meg az égen és súlyos csomagokat ejtenek le az útsárgásvilágok mellé. Náncai mámi, az ügyeletes újságúra a félelemtől a bodega legelidugott-kalb zugában keres menedéket, rozsfűzérét kézfejére kulcsolja, s közben szemtelényva remegő ajkakkal kommentálja az eseményeket: „Meggyűnt az új Kómódór Világ”. Ekkor hatalmas durranással kinyílt a LEHEL-ZANUSSI ajtaja (mert újjal kettőző kívánta a tudomra hozni, hogy kifogyott az ételből), és rádobbant, hogy az előbbieket csak álmomat. Persze alom nem jött iamé a szememre, úgyhogy jobb dolgom nem lévén beronyóltam a HQ-ra. Tettem ezt egyrészt azért, mert ott még nem fogott ki a hűtő (már abban is leveleket gyűjtök), másrészt mert úgy gondoltam soha jobb alkalom az e havi CoVboy Posta összeállítására. Ime a termés:



## CoV testt egyorrúaknak

**CoVboy: A múltkor valahol ott hagytam abba HANCU mester mega-, vagy inkább gigalevelét, hogy a tesztlapot majd akkor tegsem közzé, ha én is kitöltöttem, így legalább lesz némi referenciám, mielőtt közzéteszem:**

1. Mi a véleményed a CoV-ról?
  - a) kiborított, b) illati, c) marha (!) jó, d) ne káromkodj!
2. Szerinted mi a legjobb a CoV-ban?
  - a) a tehenc, b) a reklámok, c) a CoVboy Posta, d) egyéb;
3. Milyen számítógéped van? Csak egyet jelölj be!
  - a) PC, b) Amiga, c) C64, d) Plus4, e) Atari, f) Spectrum, g) Egyéb, h) nincs számítógéped;
4. Szerinted miért nem jelent meg még egyetlen fotó sem a CoV-ban, ami a CoV készítőit ábrázolja?
  - a) Megjelent volna, de amikor a nyomdászok meglátták a képet, sztrájkolni kezdtek;

b) Mi az, hogy nem jelent meg? Igenis megjelent! CoV #14, 19. oldal;  
c) Nem tudom, de örülök neki!

5. Mit csinál, ha CoVboy már az ötödik leveledre nem válaszol két hónapon belül?
  - a) Bosszúból nem írok neki többet;
  - b) Atnézem a szakirodalmat a legújabb levélbomba-technológiákról;
  - c) Írok az Interpol-nak, a 3 kívánságnak, a Friderikusz-Show-nak, az ENSZ-nek, a Lakás és Otthonnéküliek atb.-nek, és a Szaddam Huszein-nek. Valamelyik csak tudja má' mi van...
6. Szoktál hazudni?
  - a) Igen, b) Soha, c) Néha, d) Néha nem;
7. Miután megvetted az új CoV-ot, rádöbben, hogy a százasból visszajáró huszonvalahány Ft-t (Ez már a múlt — CoVboy) csupa 20 filléresben kaptad meg. Mit teszel?
  - a) Hozzácsapok egy ötvenest és veszek meg egy CoV-ot;
  - b) Egy fazék vízzel felteszem a tűzhelyre és bosszút forralok;
  - c) Rájövök, hogy már megint más váltotta aprópénzre a tehetségemet;
  - d) Örülök neki, lesz mivel dobálni a partjelzőt a következő meccs(ek)en...

8. Mit jelent az ANTI-VALÉNCIA kifejezés?
 

- a) Mexikói falu a QUAGALA-#?!!%\$&#b. hely lábánál;
- b) Jockey Ewing legújabb nője a Dallas-ban;

- c) Az ősi nyenyec nyelv egyetlen máig megmaradt kifejezése, jelentése: „Kicsi, piros, gurul, mi az? Nagy sárga kocka. Ha-ha-ha.”
- d) 9. szintű varázslat az AD&D-ben. Segítségével a varázsló kalapot varázsol az uborkakonzervre (mentődobás nincs);
- e) Azt nem tudom, de ha ez lesz az én legnagyobb problémám, az elkövetkezendő

30 évben, már meg vagyok elégedve magammal;

9. ...és ha minden tíszögletű hatszögletre cserélünk?
  - a) Százhetvenhárom;
  - b) Az nem lehet, mert negatív jön ki a gyök alá!
  - c) Árkusz kotangens vegyes savanyúság;
  - d) Elnézést, meg vagyok fáztva...
10. Mit csinál, ha a gázplombérben nem színyál a gőg?
  - a) Káromkodok!
  - b) Megsztrábjolom a dűznit és a plézcercell ápcungolom a gruzsbájtjót;
  - c) Lapozok, hátha a következő oldalon csekélyebb méretű hülyeséget találok;
  - d) Megállapítom, hogy HANCU végleg meghűült, és mentőt hívok;
  - e) Megvonom a számtól a szót & csőre töltem az öngyújtót;

11. És végül... A Végso Kérdés... A Kérdések Kérdése: Szekrénybe' mennyi?

- a) M' pont szekrénybe?
- b) Harminc. Mi harminc? Mi mennyi?
- c) YIKKESS!
- d) Az a szekrénytől függ.

Most pedig következik a teszt kiértékelése. Először a pontok. Aki aránylag kevés agyárosodással túlélt a teszt kitöltését, az kap 200 pontot indulásnak. Ezenkívül:

1. a) 9, b) 5, c) 15, d) 200 pont
2. a) 50, b) 20, c) 111, d) 1 pont
3. a. b. c. d. e. f. g. h) 1 pont
4. a) 20, b) 35, c) 5 pont
5. a) 5, b) 101, c) 15 pont
6. a) 40, b) 2, c) 20, d) 100 pont
7. 102, b) 40, c) 10, d) 80 pont
8. a) 20, b) 49, c) 30, d) 150, e) 10 pont
9. a) 100, b) 50, c) 200, d) 300 pont
10. a) 20, b) 100, c) 1, d) 5, e) 50 pont
11. a) 50, b) 100, c) 10, d) 80 pont.

BONUS-pontokat is lehet szerezni: Középkori szingelész nyelvizsga: 1 pont  
Felsőfokú: 2 pont  
Olimpiai bajnoki cím: 3 pont (darabjáért)  
Ha még mindig nem gyűjtöttad fel az újságot: 5 pont  
Ha 15-18 év közötti, csinos, intelligens, humoros lány vagy: 15.000 pont  
Ha Te vagy Cindy Crawford: 15.001 pont

300 pont alatt: Attól tartok, hogy Te akkor sem kapsz metematikai Nobel díjat, ha létezne ilyesmi, ugyanis az elérhető minimális pontszám 300 volt.

300-500 pont: Nem igazán tudok mit mondani rólad. Valószínűleg túl sokat olvasod a CoV-ot, az agysejtjeid már maradóan károsodást szenvedtek Magyarul: Olyan bunkó vagy, hogy a faiskolába is csak protekcióval vennének fel. Na jó, többet nem szidlak, mert nekem is ez jött ki...

500-800 pont: Teljesen átlagos, normális egyorrúnak számítasz ezen a létsíkon. Rád mindig számíthatnak az emberek. (Nincs véletlenül egy kilód csejgő?)

800-1200 pont: Egész jó eredmény! Persze azért van még min javítani. Csak ne bízd el magad. Lesz még rosszabb! Javaslatom: Fizez elő a CoV-ot 3-4 példányban!

1200-1500 pont: Neked úgyjé protekcióid volt? Lefizetted a teszt készítőjét, mi? Nem?? Akkor feltétlenül pótdold ezt a NAGY hiányosságot! (Cím: Hanula Zsolt, Vác, Vasút u.2. 2600) Kösz! (Ide lehet küldeni a levélbombákat is — CoVboy)

1500-15000 pont: Állj! Te már megint hazudsz! Ilyen nincs!! Számold össze megegyeszer! És ha megint ez jönne ki, jelentkez ELITE-boys@™ tagságra (cím ld. feljebb). Na persze ne felejtésd el mellékelni az első heti tagdíjat... meg visszaménoég 3 hónapra... plusz ÁFA... plusz üveg... kezelési költség... kamatos kamat...

15000 pont felett: Neked csak annyit tudok mondani: GYÉÉ MÁÁ! Ha mindenféle csalás nélkül sikerült elérned ezt az eredményt, feltétlenül értesít róla (címet lásd feljebb)!

BYE, HANCU from ELITE-boys@™  
CoVboy: Ne tudjátok meg én mit szaporítok, am én inkább arra lennék kíváncsi, Ti milyen egyorrúak vagytok. A TESZT eredményeit kérjük HANCU mester címére továbbítani (Vác, Vasút u. 2. 2600), majd ő kiértékeli és a CoVboy posta rendelkezésére bocsátja. Jó szórakozást Zsolt!

## Fekete lista

Hi CoVboy!  
Az egyik számban azt írtad, hogy van egy kis füzeted, amiből mindig megnézed, hogy kik vannak fekete listán, így azokat likvidárod a hirdetőt közül. Jó lenne, ha leköznölné a fekete listádat, csak úgy mihetartás végett!  
CSONTOS GÁBOR, Budapest  
CoVboy: Ha csak a fekete listámra vagy kíváncsi, hát legyen: OMNIA, EDUSCHO, WIENER MELANGE, MOCCA BRASIL, MOCCA GOLD... Persze, ha ők mégis hirdetni akarnának, lehet hogy feladnám az elveimet...

## Találós kérdések

Helló CoVboy!  
Van néhány kérdésem játékeladással kapcsolatban. Régebben írtatok a CoV 18-ban arról,



gyogy hogyan lehet játékokat (programokat) eladni Amiga5 lapoknak, mint pl. AMIGA FORMAT.

1.kérdés: Mi van akkor, ha elküldök nekik egy lemezt a programmal és a megfelelő file-okat, amit kértek, de ők csak leszedik a prg.-t és leközik, de pénzt nem küldenek?

2.kérdés: Ha megtetszik nekik, amit küldtem, és hajlandók honorálni, akkor azt miképpen teszik?

3.kérdés: És akkor mi van, ha én elküldöm a prg.-t, és ők küldenek (átsutálnak) nekem X creditet, de én ezt kevésnek találom?

Údvözlétek: FARKAS GÁBOR, Mezőkövesd  
CoVboy: A legtöbb nyugati szerkesztőség havonta rengeteg dologt anyagot kap a világról minden téjjéről. A „Kéziratot nem örülünk meg és nem is küldünk vissza” szlogen általában vonatkozik a lemezekre is, azaz ha a munkád nem nyerte meg a szimpátiájukat, fellehetőség előtted végéig várhatasz, hogy jelentkezzenek.

1.válasz: Ez esetben csak örülj, hogy amit küldtél, megíttotte azt a szintet, hogy megemléskés, és esetleg még a nevedet is leközik. Ilyenkor a hasat tessék behúzni, a mellet kidomborítani.

2.válasz: Ha valami nagyon től dolgot ajánlottál nekik, akkor esetleg kifizethető a menedzserük repülőjegyét, vendégül látható 1-2 napra mondjuk a FORUM Szállóban, hogy lebonnyolítad az üzleti megbeszélést, s akkor talán lehet is belőle valami. Egyébiránt csak némi apróra számíthat, de ez esetben előtte felkeresnek levélben, hogy hova utalják a pénzt. Ha nincs beföldi devizaszámlád, úgy azt a címre érkező 30-40 márkát, vagy 10-15 fontot forintban átvetheted.

3.válasz: Akkor esetleg küldenek egy blift, meg hozzá egy hazaiért útmutatót, amely segít elmagyarázni azt, hogy a kezdet hogy kell belelógatni...

## Tudományos értekezés

Hello CoVboy!

Lenne egy pár kérdésem az Amiga 500, és az Amiga 500+ gépekkel kapcsolatban.

1. Amit nem tudok, az leginkább a MB-tal van kapcsolatban. Irok egy egyszerű példát: GOBLINS II. 1MB, 3149, 3 DISK, kaland. Nos, ha a 3 DISK azt mutatja, hogy bányá lemezt foglal el a prg., akkor a játék neve mellett mi az, hogy 1 MB? Az egyik barátom azt mondta, hogy biztos azon fut a prg.! Tényleg azt jelenti, hogy csak 1 MB-on futtatható a prg.?

2. Egy sima Amiga 500-nak a lemezegysége 880 KB-os. Ez azt jelenti — ha a barátomnak igaza van — hogy tényleg kell venni hozzá egy 1 MB-os bővítőt, hogy a program futtatható legyen?

3. A memóriabővítő és a winchester egy és ugyanaz?

4. Van az Amiga 500-hoz 20 MB-os winchester?

5. Mi az az RF modulátor?

6. Igaz-e, hogy az Amiga 500+ gépen nem minden Amiga 500-ra írt program jön be?

7. Ha te vásárolnál magadnak Amigát, melyiket vennéd meg, az 500-ast, vagy az 500+ gépet? Ha lehet, ne azt válaszold, hogy a 600-ast.

CSIDEI PÉTER, Szombathely

CoVboy: Értekezzünk pontokba szedve, ez mostanában úgys divatos:

1. Ha jól látom az egyik T. Programküldő Szolgáltatást listájáról idéztél. A 3 DISK valóban a lemezek számát jelzi, a barátodnak is igaza van, hogy csak 1 MB-

on futtatható a program, ám úgy érzem némiképp fogalomzavarban szenvedsz, így most egy kicsit fel foglak homályosítani pár dologról, úgyhogy át is léphetünk a következő pontra...

2. Valóban kell venni bővítőt, de ennek a lemezegységhez semmi köze. Ahhoz, hogy az általam említett program fusson, minimum 1 MB belső RAM memóriával kell, hogy rendelkezzen a gép. Egy Amiga 500 alaphelyzetben 512 KB RAM memóriával rendelkezik, ez egy 512 KB-os memóriakártyával 1 MB-ra bővíthető. Ezt a RAM kártyát a gép alsó részén található kis fedél eltávolítása után lehet ráilleszteni a megfelelő csatlakozó sírre. Ilyen bővítő kb. 3.000,- Ft-ért már kapható, és általában rendelkezik egy kivezetett kapcsolóval, amellyel az 512 KB és 1 MB mód átkapcsolására nyílik lehetőség.

3. Erre mondják azt, hogy nem piskótal Egy Amiga számítógéppel rendelkező egyénnek annyi számítástechnikai alapismerettel már illik rendelkeznie, hogy megkülönböztesse a memóriát a háttértároló egységektől. A winchester egy merevlemez tárolóegység, amely hasonló célt szolgál, mint a beépített vagy külső lemezegység, azaz programjainkat tárolhatjuk rajta, illetve róla tölthetjük be a futtatni kívánt programot a gép RAM memóriájába. Ha egy program csak 1 MB-on fut, ez azt jelenti, hogy akár a hajlékony lemezegységről, akár a winchesterrel tölthetjük be a programot, az 512 KB-nál nagyobb memóriaterületen kíván elterpeszkedni, és fellehetőleg hibajelzéssel be fogja dobni a törlőközt.

4. Tényleg!

5. Összekötöttet teremt az Amiga és hagyományos RF csatlakozóval ellátott TV készülékek, illetve monitorok között.

6. Az előző CoVboy Postákban már volt róla szó.

7. Hát nem adtál sok választási lehetőséget. Maradjon közöttünk: már egyiket sem, mondjuk ha két éve tetted volna fel ezt a kérdést, még lehet, hogy más lett volna a válaszom.

## 'L me be TE le gé!

Haj tehenfid!

I hope nem drunken-en talál (el) mi siralmas letter. Be szomoró vagyok! All my friend. PUKK CANDUR-ra tett szert, Amiga-A Zooli-gyerek a láma, avagy lame 2, 6-g-onját buse-rálja (s=z), rádásul less less prog jelen + on it. To sell úgy sem tudom... merthát kinek-kelleggyilyenSÉL-lyen: DRIVE néha tölt (!), SOUND/MUSIC: ilyenekből nálam hegyek vannak! U.a. a hang-IC bemondata az unal-mat...; SCREEN: hááát, enélkül nem sokat AIR az egész! Azt a mákot, ami kép helyett can be seen azt inkább a tányéromban I would like to see a bit of (bi=lo) tézta...

Hát ki mondja meg nekem, hogy most mi a fene legyen (ez itt egy KIS (S) WERBUNG... Jaj, t'om utólad a deutsch rizsát, akárcsak én... (gy.k. RAPÁLLÓK)???

Na de nem a raptieren vagyunk... Back to my számítógép: a javítások költsége többé kerülne, mintha így próbálnám to sell, ahogy most van (na azért nem kell túlozni az eladás terén — lameboy), + aztán: ki akar ilyen lerobbant szg.-t venni (és egyáltalán C64-et)? Mondjunk nem is vésezsek a problemek: SCREEN: max. egy-két rongyos; DRIVE: a feljebb említett néha is csak akkor = always (PLUS!), ha nem kell túl sokat melőznia, de ennek a poor

Zolee-nak (who better sorsa érdemes) akkor sem kellene ennyit melőznie (és eddig még csak a szg.-ről volt szó, a lányokról nem, az ilyesfajta dolgokat nem kell CoVboy orrára kötni...), nem?

Más. HW után jöjjen a SW. Na, perhaps in this dologban nem vagyok annyira LUCK-atlan (a=e), hisz elég cool proggyállományt gyűjtöttem össze, bár színes állományokban is ilyen gazdag lennék (pl. szürke)! Tehát írjatok csak Zolee-bátyónak, ha jó proggyt akartok, az egyik CoV-ban megtalálható a címem (azok közül, akik kitalálják, hogy hol van a címem, valuable ajándékokat sorsolunk ki).

CoVs. Mint ahogy már néhány értelmes guy így én sem (na-na! nem vagyok egoista, csak egy kicsit maximalista), akarom az egéki dicsérni a lapot, legyen elég annyi, hogy minden hónapban, amikor a CoV ATUális, az újság-árusnéri neck-jén LOGO-k. Mint minden 64-es, én is azt hangoztatom, hogy ne csak Amigók és ChipAT-ChapAT kedvelők kapják a hyper-szuper-a-gége proggykról a lefrásokat, hanem mi, elnyomott réteg is, hiszen still mi vagyunk the biggest CAMP in your little country. Ugyanakkor megelégedéssel veszem észre, hogy more & more a 64-es leírás kedvec HAVI lapunkban, Ideyehhh lenne egy OVERFLOW ERROR üzenetet kiköpnöm? Sajnálom, de egy ideig még nem szabadulsz meg tőlem!

Mit is betegdomos? (beteg = beteg in english) még frie me letterhez befejezőképpen? I don't know. Gondold hozzá, ami hiányzik.

Yo CoVboy (most már tuti RAP-pesnek titulálom me, mi?)! Na de ne RAP-kedjetez ti ott a RAP-teiren, még nem fejeztem be RAP-sz-díám (bár nem vagyok éppenséggel bad irodalomból, ezért tudom kellene, hogy mi az, hogy rap-szóda...!)

Ugyanis hátravan az utóiratodsi!

Tehát U.I.I.: Ha beteszed, ha nem beteszed, eszeveszni felesleges ezen veled. Hiába! Meglétszik, hogy óregszik az ember, ha egy épkezláb mondatot sem tud össze PUZZLE-ni.

U.I.sokadik: Na, hogy legyen egy jó napod, mekk-mekkimélték telen, + aztán, ilyen drunken bíraval ügysem tudod elmés sentence-jemet követni. Jól beszéltek (Cococo — Zolee)?

ZOLEE/STATION, Dorog City  
CoVboy: Drunken búra nélkül sem tudtam követni az írományodat, melyet — még szerencse — nyomtatott betűkkel vrájtoltái pépörre. Mindig abba a HÍBÁBA eszem bele, hogy ha a VG-re értem, má' nem emlékeztem, mit is írtál az elején. Sz\*\* (gy.k. szép) lehet is leszázalekolt szg. előt GIDÖGÉlni. Azt hámoztam ki sorábólól, hogy vevőt keresel. En tudok egy Iga-zi világvévőt, úgy hívják SZOKOL 403, majd összehozlak vele, akkor majd elmondhatod, hogy jót SZOKOL játszani. Más téma, a haver után jöjjen a szoftver. Azt a LE VELED tartalmából már megállapítottam, hogy szürkeállományban nem vagy valami gazdag, de ha kitalálom, hogy hol is van a címéd, én is részesülök azokban a valuable ajándékokban? Csak nehogy az ajándék SAMÉlyes átvételekor derüljön ki, hogy te voltál a zobotársam '87-ben a zárt osztályon. Micsoda idők...

## Levél Arkádiából

Csóköid meg a béka fenekét, és szerencsés le-hetsz, hogy te dőllet be ennek a levélnek elő-ször. Tégy egy csodát még ezen kívül (ugyanis ezért kaptad a levelet), ugyanis ezért küldtük-tam-tam-nak-nek... stb. Ezúttal a szerencse-üzenet neked szól. Szerencséd a levélőtől szá-

mítt 980 fényényre lévő Uuga Oga bolygón várható, ha meg nem szakítod a láncot, és el nem küldesz ebből a levélből 251 saját kezű másolatot (azaz nem fénymásolat). Ez nem vicc! Egy big tanács a tanácsatlan embernek, aki most olvassa ezt a mázlmányt. Küldd el ezt a levelet olyan planétákra, ahol még embor sem járt. Ne vedd igénybe a közakmányfolyó Posta szolgáltatásait!!! Ne tartsd vissza az indulatokat (és tépd össze ezt a papírt, az akkor csak a poén kedvéért olvad végig...), és 9 órád van arra, hogy elküldd a másolatokat. Mert ha most teszed ezt, akkor még mindig ezt a textet olvasod??? Ejjönnek érted a pomogácsok az XXL-es kisbolygóról, és arra fognak kényszeríteni, hogy... na mire is???

Ez a szerencsétlen a Space Beer bolygóról indult el, ahol éppen elfogyott a sör. Már az utolsó flakonokért óriási csaták folytak... Erről a bolygóról a Miki bácsi ír nektek. És tudjátok mit ír? Azt, hogy ennek a levélnek a galaktika körül kellene keringenie, hogy a ti szerencsétlen árán, nyerjen a lottón egy jó nagy adag vaníliafagyit. Demivelhogy, nem akarja kibérnáltatni a belét, ezért megosztaná veletek a big nyeregyét.

Természetesen nem csak ő nyerhet, hanem bárki, akinek a közelébe be van vezetve a HBO. Ugyanis a HBO-n sorsolják ki a nyertest. Aki pedig megszokja a láncot (az nagyon erős csavó lehet...), annak szerencsétlensége támad. Például a bantu törzs egyik tagja megtalálta édesanyja maradványait az ebedjében... Meg a Pista a földszintről kiugrott, hogy megnézze: milyen a halálugrás, és útközben találkozott a pincével... ahol 2 milcsit talált. Agnodir Nyikow meg eldobta a levelet, és három napon belül nyert a lottón (tapasztalatot). Vigyázz, nehogy úgy járj, mint az öreg parasztbácsi, aki a titkárnyelvi csináltatót onszorgalomból 2 millió másolatot, és szétküldte az országra. Utána meglepően tapasztalta, hogy mégis eljötték hozzá a pomogácsok... na miéért is???

Egy illető szintén megszokította a láncot, és meglepődővé tapasztalta, hogy megtalálta az elvesztett szűzességét... Ááá ezt én nem hiszem el, de biztosan igaz...

A Miki bá' meg azt üzeni, hogy már jó lenne nyerni a lottón legalább egy milcsit, mert akkor legalább azon beutalná magát egy sörliknákra (is). Amúgy előtűlöm, hogy aki találkózott a pomogácsokkal, az egy idegklinikán van, és azóta nem tudtak kiszéni belőle egy árva hangot sem... Csak ül, ül, ül... és a semmi-be meredő üveges szemek eláruják, hogy valami nagyon furcsát látott...  
Na jó, tehát még van 9 órád háver!!!  
Üdvözlő a Miki bá'!

**CoVboy: Tudod mit? A béka fenekét inkább átengedem neked, csak közben azt a milcsit add ide, mert a béka sem szereti, ha tele van a... khm. a kezud. A láncot természetesen nem szakítom meg, egyébként is izomlázom van. Honnan veszed, hogy még 9 órád van? Ez csak úgy lehet, hogy Te vagy a Postás, a díjbeszedő, a rovarirtó, a hűtőgépszereelő, esetleg a levél, a csekk, a hangya, vagy a hűtőgép, és jól körülnéztél. Majd jobban odafigyelek. Remélem megfelelek a sokszorosítási követelményeknek, saját kezemmel pótyogtam be a szövegszerkesztőbe, és nem fénymásolva sokszorosítottam. Így talán megúszom, hogy előjőjenek értem a Pomogácsok. Tényleg, miért is jőnek???**

### Forgószínpad

Hi CoVboy!  
En a CoV-val '91 nyarán ismerkedtem meg, amikor az újságosnál C= újság helyett CoV-ot kaptam. Aztán maradtam is a nálakok. Az előfizetést akkor határoztam el, amikor az újságos már harmadszor sem tudta kimondani, hogy „KOMODÓR”, és komódort mondott, minek következtében Lakáskultúrát akart adni. Egyébként nincs kedvetek egy 386-os PC-t kisorsolni köztem?

WISZ ROLAND, Herend  
**CoVboy:** Ez aztán a modern piacgazdaság. A T. olvasó a C= újságot keresi, CoV-ot kap, legközelebb a CoV-ot keresi, Lakáskultúrát akarnak neki adni. Szerintem ki kellene próbálnod, mi történik, ha Lakáskultúrát kész, lehet hogy akkor

fogsz C= újságot kapni, ki tudja? Egyébként minek neked három 86-os PC? Miért nem veszel inkább egy '93-asit, arra legalább kapsz egy év garanciát is! Ez perze csak vicc volt.

Helló CoVboy!

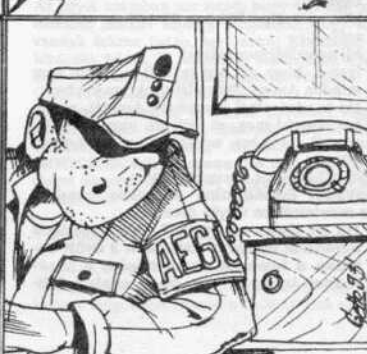
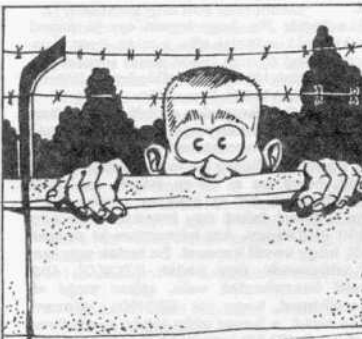
Ez egy panaszlevél. Azért neked írok, mert ez hozzád tartozik! Minden ügyes-bajos dolog hozzád tartozik, sőt, már meghosszabb, de Te egy lelki szemetesödör vagy: minden problémával téged zaklatnak. Nem kaptam meg a CoV 28-at, pedig előfizettem a CoV-ot. Kérlek intézkedj, mert úgy hiányzik a CoV, mint egy falat kenyér! Vedd latba minden szigorúságot, csaji az asztalra, ordíts stb, és csinálj rendet, oké?

FEKUSZ, alias FEKETE SÁNDOR, Bp.  
**CoVboy:** Oké! Az asztalra csaptam, összetört. Ordítottam, leesett a mennyezetről a vakolat. A CoV 28 az asztalon volt, a borítékokat betemettem a törmelek, ráérezél. Tényleg előbb rendet kell csinálnom, hogy végre megkaphassad a CoV 28-at.

Egy kis tudomány a végére

CoVboy: 1.75-ék a múltkor holmi TOFURól papoltak nektek a bevezetőben. Most én is beszállok a ringbe, tartok egy kis okfást arról, milyen is az a tehénantilop: A tehénantilopok Afrikában éltek a Szaharától délre, bár korábban Észak-Afrikában és Arabiában is éltek. Több alfaja vesztélyben van, különösen az Etiópiában található Swanve tehénantilop, vagy Lichtensteini tehénantilop, amit más néven kocnaink is neveznek. A tehénantilopok hossza kb. 2,45 méter, vállmagasságuk 1,45 méter, súlyuk átlagosan 200 kg. A bikák nagyobbak a tehénknél, szarvuk akár 70 cm-es is lehet. Hosszu első végtagjuk miatt küllémük igen furcsa, de 80 km/h sebességgel is képesek vágatni. Csapatokban élnek. Szaporodásuk az évszakhoz van kötve, 1 borjú 8 hónapra születik, az anya 4 hónapig szoptatja a kicsit. Európa állatkertjeiben megtalálható.

## Getto maestro in Army — N°.2.



## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 6 kép 1-1 játékról készült. Ezek közül 5 az Ocean cég terméke. A hatodik a kakukktojás. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. április 15-ig beküldik annak a játéknak a nevét, amelyet nem az Ocean adott ki, 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének..



## A CoV következő számának tartalmából:

**MEDIEVAL LORDS, CASTLE OF TERROR, KORONIS RIFT, DUNE 1, DUNE 2, TV SPORTS BASEBALL, SPELLJAMMER,** meg ami még közben eszünkbe jut (a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!)

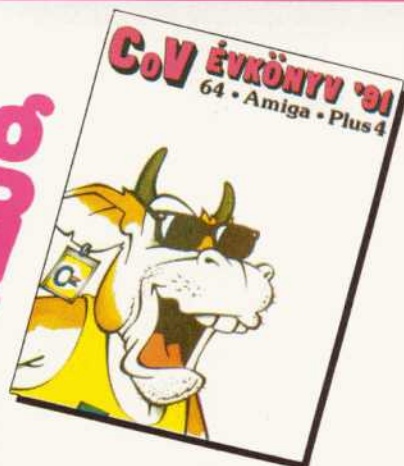
Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén 100,- Ft kedvezmény!

# ...még kapható!

Ára: 398,- Ft

**Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:**

A nagyok, mert mi 1991-ben is szószátyárok voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINSTONES / GORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN DRAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / RED LED / RED STORM RISING / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET ROD / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVIDED; **PLUS/4 SÁROK:** A ninja küldetése / Álom édes álom / Csavargás a gombák birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / DEI Compacter / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals- / Rythm- / Bass- / Tuned- / Latin / Programozási ötletek; **ELŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Rasztercsikok (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekérdézőse (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); **BÜVÖS CARTRIDGE:** Final Cartridge III. (C64); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK:** GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudri 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



# 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 Datasette	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+	
( AT Bus, 0-8 Mbyte Ram )	24.990,- Ft
+ 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!