

COM

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 33.

V. évfolyam • 1993/3.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

CASTLES OF TERROR



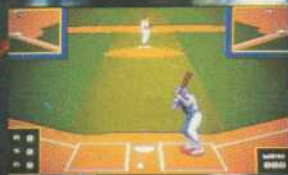
KORONIS RIFT

MEDIEVAL LORDS

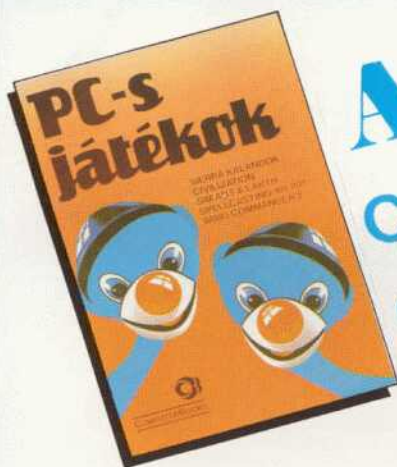
DUNE 1.



TV-SPORTS BASEBALL



SPELLJAMMER



A COMPUTERBOOKS sikerkönyve

A tartalomról: 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 Ant / 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**

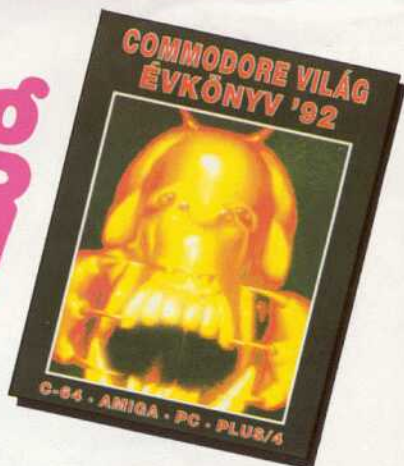
Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok 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. színt: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stúmp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadella / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk józót, mire bepötyögtük! **DEMOLOGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUVOS 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 C00001 (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/3. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Forgotten/Mirage (Amiga)

Készítettek: 1.75 + CoVboy

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Abai István

Csernoch János (JEAN)

Párkányi Gergő

Homoki Péter (HáPi)

Papp Attila (PAPA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímnel! **Bankcím:** (ezt a címet felejtad el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postai címl! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátdoldára legyetek szívesek **mindig** ráírni: **COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénz mire ádtaed fel!)

Térjeszti:

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárústerületi szakszervezetben és paviilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruszervezetekben:

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

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

Kelenföldi 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.

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

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csapó u. 15.

BIT-STOP Bt. Szaküzlete, Kecskemét,

Rákóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba,

Lapény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi

u. 41.

ISSN 0866-0808 — Patria Nyomda Rt.

Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma
a május 17-én
kezdődő heten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyerevények és egyebek...	1
News (64, Amiga, PC)	2
Castle of Terror (64)	4
Koronis Rift (64)	5
Medieval Lords (64)	7
Dune (Amiga, PC)	10
TV-Sports Baseball (Amiga, PC)	15
Games Center (64, Amiga, PC)	20
Spelljammer (Amiga, PC)	22
Tökös Mákos	28
Raid On Bungeling Bay (64, Amiga)	
Archon II. (64, Amiga)	
Trix (64)	
Adventour	30
Behatolás a bázisra (64)	
Bad Blood (64, Amiga)	
Plus/4 sarok	32
Mindenféle	
Térképek (Fogd a pénzt, A ninja küldetése, Walaki, Vampire)	
Elsősegély	34
Hirdetések	36
CoVboy Posta	38

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

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)

Füzesi László, Hernádhal (Plus)

Halmágyi Péter, Bp., II. (64)

Imrely Botond, Pécs (64)

Kalmár Zsolt, Dunaujváros (64)

Kiss Akos, Debrecen (PC)

Pongrácz Sándor, Bp. XXII. (Amiga)

Szabó Tibor, Szentendre (64)

Tóth Tamás, Sopron (64)

Zenés Károly, Balatonfüred (Amiga)

Előfizetők közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ambrus Tibor, Zalaegerszeg

Epres Lajos, Bp., XX.

Iványi Zsolt, Szombathely

Kincses Botond, Mátészalka

Kiss Péter, Bp. XII.

Komáromi Nándor, Pannonhalma

Laczkó Tibor, Pécs

Mérges András, Bp., XIX.

Petrovics Zoltán, Veresegyház

Ress Ferenc, Miskolc

Nyerevényeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 32-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A kakukktójas: SUMMER CAMP.

A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:

Felső sor: Terminator 2, Midnight Resistance, Smash TV

Alsó sor: Summer Camp, Robocop 3., Pang

A SUMMER CAMP-et nem az Ocean adta ki, hanem a Thalamus!

A CoV 31-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bánkúti Erik, Baja

Hatvágner Attila, Veszprém

Kosztolányi Szabolcs, Szeged

Kovács Attila, Budapest

Pénzes Zsolt, Miskolc

Épp ez jutott eszünkbe...

Nagyon sokan észrevétellezték az elmúlt hetekben, hogy a CoV javíthatna egy kicsit a megjelenési pontosságán. Nos, miután a Hírlapkereskedelmi Igazgatósággal megkötött szerződésünkben az áll, hogy a nyomdai beszállítást követő 3 napon belül vállalják a lap paviilonokban való megjelenését, képtelenség pontos napot előrejelteni. Ezért szoktuk annak a hétnek az első napját megjelölni, amelyik héten a megjelenés várható. A CoV 31 valóban csúszott pár napot, a CoV 32 viszont március 19-én pénteken már szinte mindenhol kapható volt. Ennyit erről, most pedig következnek az e havi termés...

A **LEGEND** játékok a **Spellcasting** sorozattal az élükön joggal érdemelték ki PC-n a „legjátshatóbb” címet. A **Gateway Corporation** leírás is megerősíthette mindenkiben azt a tényt, hogy ez a cég csak profi munkát érez ki a karmak közül. Most megjelent játékuk a szó szoros értelmében „tökéletlen”. Az **ERIC THE UNREADY** c. programról bővebben a CoV 34-ben írunk!

— (A), PC —

Tudjuk, már nem annyira újdonság, de végre meg is érkezett a **Space Quest 5**. Ezt csak azért emlíjük, hogy ez a szám se maradjon **Sierra** hír nélkül. Valamikor azért majd egy leírást is nyomunk róla.

— PC —

Az **Infogrames** nyomozós kalandjátékaival írta be magát a nagy könyvbe. Még ki sem hervuták az **Alone** in the Dark-beli megrázkódtatásainkat, s máris itt a **SHADOW OF THE COMET**. Ez a játék is a múlt században játszódik Angliában. Legalább akkora izgalmat ígér, mint az **Alone**... majd meglátjuk!

— (A), PC —

Gotham City-ben is tovább folynak Batman barátunk repkedős kalandzásai. A **Konami** egyelőre csak PC-re nyomatta ki a **Batman Returns**-t, amely egy ragyogóan kivitelezett akció-kaland játék, melyről erősen bűzlük, hogy a kivitelezést a **Lucasfilm**, vagy **Sierra** kalandoktól „vették kölcsön”.

— PC —

Még alig ocsúdtunk fel a **Magic Candle** 2-béli rémületeinkből, a **Mindcraft** úgy döntött, nem akar nagyon lemaradni az **EOB**, vagy az **Ultima** sorozat-szerűségétől, ók is piacra dobta a folytatást. A **MAGIC CANDLE** 3-ra is azt a receptet tudjuk ajánlani, amit elődeire: „...végy egy kockás spirál fűzetet...”, a többit már Ti is kitalálhatjátok!

AKCIÓ

— 64 —

Nem jósolhatunk nagy sikert a **DEMONS EMPIRE** című főrdémvénynek, amely valószínűleg akció-program akart lenni néhány szemlelmalakkal és inkább szánalmas, mint riasztó démonnal. Mintha csak egy ősi VC-20-as gépet látnánk. Gondoljuk az alkotó is így vélekedett, mivel a program egyetlen pontján sem fedezhető fel a neve, de még egy árva copyright emblémát sem találtunk benne.

— 64 —

Az **Amok** nevű csapat úgy látszik ötlethiányban szenved, ugyanis **CROSS IT** című programjukhoz — pestiesen szólva — egyszerűen „lenyúlták” az egykor igen sikeres **Turn it** ötletét. Nem mondjuk, ez már másokkal is előfordult, de ók legalább egész más címet adtak az „idegen tollaknak”.

— 64, A —

A **Starbyte** azért még néha dob egy-két csontot a C64-es elé is. Most kihozták a **FLY HARDER**-t, amely egy Thargoid-bírdalomban játszódik. A bolygó energiaellátásáért egy reaktor a felelős. A Thargoidok azonban leállították a reaktort, így megsért a gravitáció, és veszélyben az egész bolygó. A mi feladatunk lesz, hogy a reaktort ismét működésbe hozzuk, ehhez azonban a Thargoid-ok népes táborát kell a „más”(?)világba küldenünk.

— A, PC —

„Jó reggelt Vietnam!” Ugye ismerősen hangzik. Nos a hatvanas évek második felében történtek már számos akciójátékokban feldolgozták — mondanunk sem kell, ezek többsége még a jó öreg C64-esen jelent meg. Nos, most 16 biten sikerült az **Electronic Arts**-nak előrukkolni egy élvezetes akció csomagéval, mely a **SEAL TEAM** nevet viseli. A játék viszonylag bonyolult, részint stratégiai, részint akció elemekkel tűzdelve. PC-n sem árt egy **JOY** a kéznek!

SZIMULÁTOR, SPORT

— A, PC —

Talán ismerősen cseng még a fülünkbe a név: **DOGFIGHT 2000**. Ez egy repülőgép-szimulátor volt, amely jó néhány évvel ezelőtt debütált a piacon. Azóta ezt a programot is utóletelt a felújítás. A **Microprose** most PC-n adta ki, s hamarosan Amigán is kihozza a **Dogfight**-ot, amelyben 12 választható géptípussal nyomulhatunk bevetésre a Közép-Keletti térségben, a Falkland szigeteken, az Indiai Óceánban, Vietnámban, vagy Koreában található célpontok ellen. Grafikája mondjuk elmarad a **Comanche** színvonalától, de az izgalmas játék ezt is kárpótolja.

— PC —

A **Spectrum HaloByte** sem télenkedik, programozói teljes gőzzel dolgoznak az **A-10 WARTHOG** c. szimulátor programon, amely egyszerűbb lesz, mint névrokona az **A-10 Tank Killer**. Többet nem árulunk el róla.

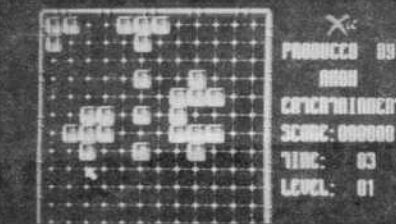
— PC —

A **Dynamix** hamarosan egy tengeraltató-részes szimulátorral lép meg minket. A **Sea Wolves** igazán élethű játék. Kivitelezésével kapcsolatban talán elegendő annyit megjegyeznünk, hogy a „design” **Marc Crowe** nevéhez fűződik. Hogy ki, ő? Nos, aki ismeri a **Space Quest** sorozatot, annak ez nem kérdés.

— PC —

A **Maxis** — és a **Tetris**-es **Pajtnov** szerző bácsi — jóvoltából közben megjelent az **EL FISH** c. akváriumszimulátor is. Nagyon szép játék.

NEWS



STRATÉGIA

— A, PC —

A Starbyte programozói egy érdekes témát ragadtak ki a történelemből, Hannibál kalandos utazásának feldolgozásával. A **HANNIBÁL** c. játék az első Pun háború utáni időszakot dolgozza fel, i.e. 221-183-ig. Feladatunk, hogy Hannibál szerepében megtörfjük a rómaiakat. Ehhez persze kitaró diplomáciai tárgyalások mellett szükségünk lesz 70.000 katonánkra, 60 harci elefántunkra és egy kis gondolkodásra is, hogy Karthago népe előtt ne valljunk szégyent.

— A, PC —

A **Silmarils** is egy érdekes témát vitt a 16 bites gépek képernyőjére. A **TRANSARCTICA** — már nevéből is kiviláglik — egy hűvös játék. A huszadik század végén — nukleáris katasztrófa következtében — megváltozik földünk klímája. Ezzel az új környezettel megbarátkozva kell megszerveznünk az új életet, mely már csak nyomokban hasonlít a régiére. Mammut-tenyésztő telepek, rabszolgapiacok és hasonló érdekes helyszínek teszik változatosabbá az egyébként sem unalmas játékot.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Rolf Naumann a 'legendás' (?) **Dark Mights** csapat szellemi vezére valószínűleg úgy ítélte meg, hogy **HIRNRIS** című anyagával a számítógépes játékok új családját hozza létre. Az egymásra és egymásba dobálható sikidomok valóban kellemes perceket szerazhetnek a játékoskedvűeknek, kár, hogy ezt már réges-régen kitalálták mások. Mi mindenesetre maradjunk a **Block-Out**-nál, és a **Welltris**-nél.

— 64 —

Ígéretes ötletet használt fel **Tajti Attila** és **Varga Péter**, a még csak preview szinten létező **DANGER! HIGH VOLTAGE!** című stufhöz. A **Sokoban** látatologatását megtoldották a puzzle-játékokból ismert képkirakó ötlettel, és egy igen nehéz logikai anyagot ötvöztek belőlük. Kíváncsian várjuk a teljes programot, szerintünk sokat ígér.

— 64 —

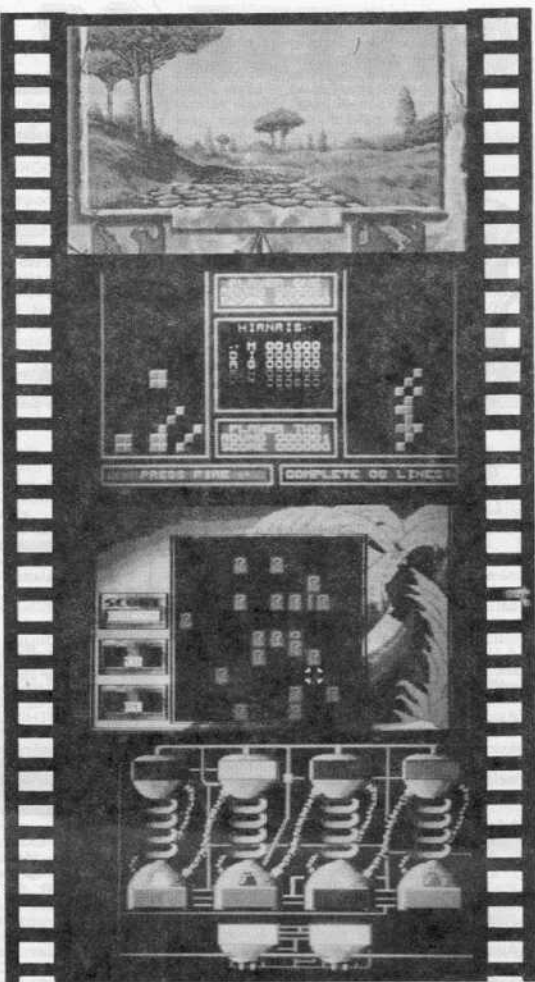
Erős koncentráció-készség és kifogástalan memória szükséges a **HIGH MEMORY** című program végigjátszásához. A feladat roppant egyszerűnek tűnik. Néhány másodperces tájékozódás után meg kell(ene) találnunk a feléle fordított színes négyzetek párját. Nekünk ez elég nehéznek bizonyult, igaz, lehet hogy Chris Comper nem fekete-fehér monitorra szánta munkáját, annyit meg nem ért meg az egész, hogy monitort cseréljünk.

— 64 —

Mégis van új a nap alatt! Teljesen ismeretlen (és megnevezetlen) szerzők elkészítették az abszolút lejátszhatatlan játékok prototípusát, a **MUZZY ZOOPHYTE**-tot. Pedig azt hittük könnyű dolgunk lesz. Ládák helyett golyókat kell tologatni a kijelölt négyzetekre. Apró szépséghibája a dolognak, hogy a kijelölt négyzetek vagy nem nyelik el a golyóbit, vagy úgy vannak a falakba építve, hogy még csak véletlenül se lehessen őket megközelíteni. Ha esetleg mégis mi lennénk a "lémek", és valaki megoldással szolgálna, az baráti készszoftársunkra számíthat.

— 64 —

Axel Treichmann legalább két napot dolgozhatott azért, hogy létrehozza **PHILIPPIC** című művét. Ha találkozok vele, mondjátok meg neki, feleslegesen fárasztotta magát. Ma már nem sokan kíváncsiak az ilyen színvonalú logikai játékokra, ahol nem csak a 'díjazni' csapnivaló, de az ötlet sem túl eredeti. Vagy ez már az utolsó stádium? A következő hónap újdonságai reméljük nem erről győznek majd meg.



Diszkográfia — 1993. I. félév

Kaland:

Batman Returns / Konami (A, PC)
Blue Force / Tsunami (PC)
Cyberace / Cyberdreams (A, PC)
Day of the Tentacle / LucasArts (PC)
Dragonsphere / Microprose (A, PC)
Eco Quest 2. / Sierra (PC)
Eric the Unready / Legend (PC)
Flies / Rainbow Arts (A, PC)
Freddy Pharkas / Sierra (PC)
Home Alone 2. / Capstone (PC)
I Have No Mouth / Cyberdreams (A, PC)
I Must Scream / Cyberdreams (A, PC)
Legend of Kyrandia 2. / Virgin (A, PC)
Magic Candle 3. / Mindcraft (PC)
Proctostar / Tsunami (PC)
Return of the Phantom / Microprose (A, PC)
Return to Zork / Activision (PC)
Ringworld / Tsunami (PC)
Shadow of the Comet / Infogrames (PC)
Space Quest 5. / Sierra (PC)
Star Trek Next Gen. / Sp.Holobyte (PC)
Wayne's World / Capstone (PC)

Whale's Voyage / Neo (A, PC)
Beneath A Steel Sky / Virgin (PC)

RPG:

Betrayer At Krondor / Dynamix (PC)
Dark Sun / SSI (PC)
Eye of the Beholder 3. / SSI (A, PC)
Might & Magic IV.-2. / New World (A, PC)
Ultima VII.-2. / Origin (PC)
Unlimited Adventures / SSI (PC)

Szimuláció:

A-10 Warthog / Sp.Holobyte (PC)
Aces Over Europe / Dynamix (PC)
Armored Fist / Novologic (PC)
Chessmaster 5 Billion / Sp.Holobyte (PC)
Dogfight / Microprose (PC)
El-Fish / Maxis (PC)
Kasparov's Gambit / EA (PC)
Pirates Gold / Microprose (PC)
Sea Wolves / Dynamix (PC)
Sim Farm / Maxis (PC)
Strike Commander / Origin (PC)

Tornado / Digital Int. (A, PC)
X-Wing / LucasArts (PC)
Xenobots / Novologic (PC)

Stratégia:

Battlecruiser 3000 / Three Sixty (PC)
Dominion / Mindcraft (PC)
Empire DeLux / New World (PC)
Fields of Glory / Microprose (PC)
Hannibal / Starbyte (A, PC)
Maelstrom / Merit (PC)
Power Politics / Cineplay (PC)
Syndicat / Bullfrog (A, PC)
Tegel's Mercenaries / Mindcraft (PC)
Transarctica / Silmarils (A, PC)
Warlords 2. / SSG (PC)
When Two Worlds War / Impression (A, PC)

Talán nem véletlen, hogy a C64 sehol sem szerepel. Az akció, logikai és egyéb játékok 1993-as színvonalára lemerhető a fentebb közölt infók alapján. Egyszóval C64-re az van, ami éppen van és még ennek is örülhetünk!

CASTLE OF TERROR



Ez most itten egy kis kedvcsináló akar lenni egy bizonyos **CASTLE OF TERROR** című angol nyelvű szöveges kalandjátékhoz. Mi megadjuk nektek az ihletet, s Ti majd szépen felkutatjátok az end-sequence-t.

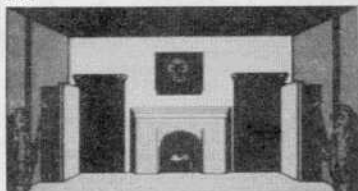
A játék többféle verzióban napvilágot látott, de a kazettásoknak öröm, van egyféle-os változat is, lehet örülni!

Angol nyelvű szöveges kalandjátékáról léven szó nem azt érzi kis nyelvismeret, kezdők puskázhatnak az Elősegélyből. A zene a nyolcvanas évek közepének színvonalát sugallják, a zene idegesítő, de azért megér egy misét.

Legfontosabb parancsaink lesznek:

Az irányok (E, W, N, S, U, D);
A megvizsgálási ige (EX, azaz EXAMINE);
és a QUIT.
Ez utóbbi sajnos a RESET, ha új játékot szeretnénk indítani, használjuk inkább a RESTART GAME parancsot.

Állásmentésre/töltésre természetesen van lehetőségünk, mondjuk egy Action Replay segítségével, mert a játék erre nem ad módot.



Felhangzik a sipészó, indulás:

Egy kép bámul ránk a falról, kedvesen pislog a ránk meredő szempár. Kíváncsi léven vizsgáljuk meg a pikcsórt (EX PICTURE). Az fog kiderülni, hogy minket tartanak szem előtt, azaz követ valaki. Menjünk keletre (E), egy ebédlőben landolunk. Bizonyára az ímént állhattak fel az asztaltól, mert egy picit penészes, pókháló minden (tisztára — vagy piszkosra — olyan, mint a CoV HQ — CoVboy). Már éppen felelő (UP) vennénk az irányt, ám léptek zaja üt meg a fülünket, úgyhogy ezt a lépést későbbre halasztjuk. Ezért inkább tovább

baktunk kelet felé. Egy galériában dobjuk ki a horgonyt, ahol könyvespolcok akadályozzák meg, hogy a fal ledőljön. Látunk még egy lefelé vezető lépcsőt is, de mi most inkább vizsgálódjunk a könyvespolcoknál (EX BOOKCASE). Érdekes módon azt a választ fogjuk kapni, hogy ebben a helyiségben nincs titkos átjáró. Hát ez állati, fejtől elémekkel kitalálhatjuk, hogy akkor máshol biztosan van.

A lefelé vezető lépcső már nagyon felkavarta a kíváncsiságunkat, ezért menjünk is le (D). A fegyvertárat fogjuk megtalálni. Itt több tárgyat is lelhetünk (kard, landza, pajzs, balta, páncél). Ha bármelyiket felvesszük, kapunk +5 pontot, azonban a program írója úgy döntött, hogy egyszerűen csak 1 fegyver lehet nálunk, igen, de ha egyet leteszünk, s egy másikat felvesszünk, az újabb 5 pontot eredményez. Lehet tehát egy kicsit növelni a pontszámunkat...

Ballagjunk vissza a kiindulási helyünkre (U, W, W), majd tovább nyugat felé (W). A könyvtárba jutunk. No, csak nem innen nyílik a rejtékajtó? Ha könyvtár, és könyvespolcok, akkor EX BOOKCASE... a francba, hát ez nem volt valami sok infó. GET BOOK. No csak? Valami kattanást hallunk, tekintettel arra, hogy egy csapajót nyílt meg alintettünk, és szépen lepottyanunk a kinczőkamrába. Ez egy szuper kis hely, tele van előidőnk földi maradványaival. Találunk még itt egy fortyogó üstöt is, melyben forró olaj bugyog. Ha netán ezután még ahhoz volna kedvünk, hogy piszkáljuk a forró olajat, akkor meg meg is égethetjük magunkat. Próbáljunk meg pl. kijáratok felől érdeklődni. Tartalmas lesz a válasz: NOTHING!

Am a leleményes játékos mégis próbálkozik. Dél felé (gy.k. felely előtt) van egy kijárat, de csak egyezik, ha ismét visszakerülünk, akkor RESET SYSTEM.

Dél felé egy alagútba jutunk, ahol hulla állja el az utunkat. (EX BODY) Egy papirceti és egy tör leledzik nála. Az egyiket olvassuk el, a másikat tegyük magunkéval (EX PAPER; GET DAGGER), s miközben újabb 5 pont boldog tulajdonosai leszünk, azt a szöveget kapjuk eredményül, hogy „az előholtak sosem alszanak”. Az alagút fala is valami titkot rejtgethet, mert ha megvizsgáljuk (EX TUNNEL) arra a megálpapírra juthatunk, hogy itt valami nincs rendben a téglákkal. Nyomjuk meg az egyik téglát (PUSH BRICK), egy kattanás és némi csilingelés visszajelzésen túl más nem történik... egyelőre.

Ha továbbmegyünk dél felé (S), pókhálóslagútszakasza érünk. Ha megvizsgál

juk a pókhálót (EX WEB), kapunk egy infót, hogy van itt egy buzogány, csak nem látjuk, mert beborította a pókháló. Vegyük ezt fel (GET CUB), s máris kapunk 7 pontocskát. Bátorabbak megpróbálhatnak visszamenni észak felé, de az ott posztot álló póknak ez valahogy nem fog letszeni, így inkább gyereknk tovább délnek (S); itt egy kapu elé érkezünk; a szó szoros értelmében, mivel a kaput 2 ór ide, semmi esetre sem akarnak hozzájárulni ahhoz, hogy arra távozzunk, amerről jöttünk, ezért körül kell néznünk merre is menjünk? Keletre egy karrókkal teli gödröt vélünk felfedezni, ám ettől ne ijedjünk meg, egy kis testeszedés sosem árt. Próbáljuk meg a JUMP-ot, s lássunk csodát, máh kint is vagyunk. Na de most hogy tovább. Bátorabbak kipróbálhatják, tudnak-e úszni, mi inkább menjünk vissza a kapu elé, a verem szelétől nyugatra a pincefolyosóra jutunk, innen északra pedig vissza a kapuhoz. Akár a pincefolyosótól, akár a kaputól megyünk felfelé (U), vissza fogunk jutni az ebédlőbe. Hát ez idáig jó kör volt.

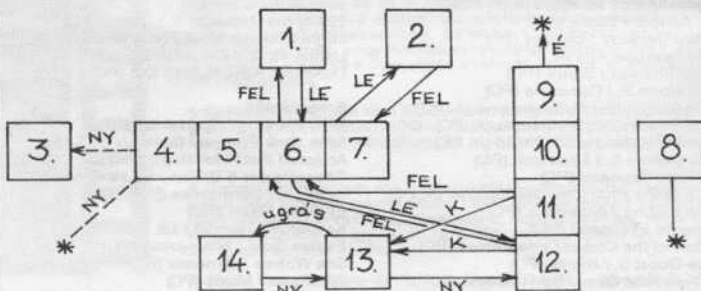
Az ebédlőből egyébként lefelé a pincefolyosóra jutunk. Első dolgunk legyen, hogy visszamegyünk a könyvtárba, kicsoda rutin dolgot műveltek velünk az előbb. Aki nem hiszi amit az előzőekben írtunk, az nyugodtan GET BOOK-ozzon, majd irány a kinczőkamra, és gép kikapcs. A könyvtárban azonban van egy koponya, a koponyában pedig egy méces. Egy PUSH SKULL, BLOW CANDLE újabb pontokhoz juttat bennünket, a koponya szemei felizzanak, majd GET BOOK-ra vegre kapunk könyvet is. Újabb GET BOOK újabb könyveket eredményez, de elolvasni sajnos egyiket sem tudjuk, mert — mint közben kiderül — porosak (?!).

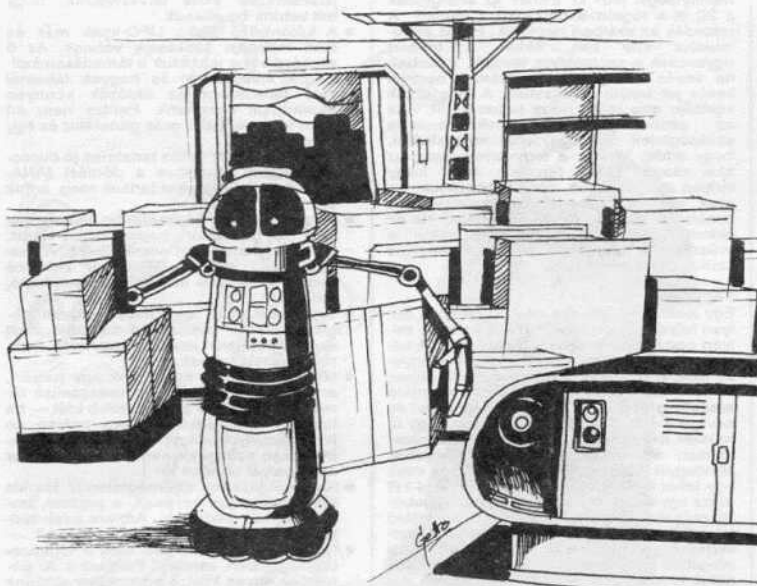
Azonban, ha jobban körülnézünk, megnyílt egy ajtó nyugat felé, a kincseskamrába...

Hát bemelegítésképpen ennyi lett volna. Nem sok, de ahhoz talán elegendő, hogy kedvet kapjatok a játékhoz.

A térkép jelölései:

1. **Toronyszoba** (vér, Drakula, koporsó, megkötözött szűz);
2. **Fegyvertár** (páncél, balta, kard, landza, pajzs);
3. **Kincseskamra** (polc, kép, koponya, kincsek);
4. **Könyvtár** (polc, könyvek, koponya, ór, függöny);
5. **Hall** (START, két ór, kép);
6. **Ebédlő** (kép, asztal, romlott étel);
7. **Galéria** (régí könyvespolc);
8. **Kinczőkamra** (olajos üst);
9. **Alagút** (holttest, tör, papír);
10. **Alagút** (pok, pókháló, buzogány);
11. **Kapu** (két ór);
12. **Pincefolyosó**; 13. **Verem szelése** (ugrás — JUMP);
14. **Folyopart**.





KORONIS RIFT

„Három napja sodródás felderítőgépeddel a mély űrben, a galaxis egyik elhagyott pontjától a másikig. A múlt technikai hagyatéka után kutatsz, bár amilyen szerencséd a múlt hónapban volt, csavargónak is elmehetnél. Psytek az elemződroidod — ilyen roncsokra utaló jeleket keresgél az elhagyott bolygók felszínén. Hirtelen a robot egy borzasztó erős sugárzást észlel! Ilyet még soha nem láttál. Egy ismeretlen, mely völgyekkel tagolt bolygó a jel forrása. Lehet, hogy felfedezed a legendás planetát, Koronis-t? Hétszáz évvel ezelőtt az ósok egybeolvasztották a galaxis harminc — technika-ig felülmúlhatatlan népét egy egységes államszövetségbe. Az elődök egy dimbesdombos völgyekkel tagolt bolygót, Koronist használták harci gépek tesztelésére. Évszázadok óta próbálják megtalálni ezt a planetát. Lehet, hogy neked sikerült? Psytek felkíszeri a terepjárót és az RT Robotot a landoláshoz. Amíg te a bolygó felszínén kutatsz, ő a járóhajóval kering a planetá körül.”

Ezután a bevezető után talán mindenki egy dirr-durr játékra számít. Azonban a Lucasfilm egyik legjobb játékában többről van szó.

A címképernyő és a zenebona után Psytekkel találkozhatsz, amint bambán bámul ránk egy futószalag mögül. Ez a hely a járóhajó raktára, ahová egyébként minden újabb pálya előtt kerülünk. A futószalag alatt látható az űzetsorban, de a menü szerepét is az sáv látja el. A lehetőségek közül a kis téglalapot ide-oda mozgatva a joy-jal, majd a tűzgombot megnyomva tudunk választani. Alapállapotban három lehetőség áll a rendelkezésünkre:

- **STAY HERE:** egy újabb menü eredményez (lásd később);
- **NEXT RIFT:** indulás a soron következő pályára;
- **SKIP ONE:** két pályával visz előbbre.

Ha hátrahúzzuk a joy-t, akkor a kurzor a terepjáró leltárába kerül. Itt maximum hat eszköz számára van hely, de már kezdődik a két legfőbb hely foglalás. A baloldali ablakban a lézert szimbolizáló ikont láthatjuk, a jobboldaliban a védőpajzs foglalt helyet. Ha valamelyik alá visszük a kurzort, majd megnyomjuk a tűzgombot, akkor a tárgy a futószalagra kerül. Válasszuk most a **STAY HERE** opciót, mire újabb lehetőségek közül választhatunk:

- **EXIT SHIP:** visszalép az előző menübe;
- **DISMANTLE:** a futószalagon lévő tárgyat adhatjuk el vele. Az űzetsorban megjelenik az eladási ára (kilocredits), majd a futószalag örökre elviszi a szemünk elől;
- **ANALYSIS:** a tárgy hatékonyságát (*efficiency*), erejét (*power*), és értékét (*value*) ismerteti;
- **END TRIP:** Ha be akarjuk fejezni a játékot, válasszuk ezt az opciót. Újabb menüpontokat eredményez;
- **SAVE GAME:** játékállás mentés (kazettán nincs);
- **LOAD GAME:** kimentett állás betöltése (szintén csak lemezen);
- **END GAME:** játék befejezése. Megkapjuk az értékelést.
- **RESUME:** vissza az előbbi menübe.

A szalagon lévő tárgyat el is raktározhatjuk az űrhajóban. Ez akkor előszerű, amikor nem akarjuk eladni a szóban forgó műszert, de nélkülözhető helyünk sincs számára a terepjáróban. Ilyenkor a tárgyat hagyjuk a futószalagon, majd kérünk ki egy új tárgyat a terepjáró leltárából. Az előző tárgy-átadvány helyét az újonnan érkezőnek, automatikusan a raktárba kerül. A raktár tartalmát a következőképpen hívhatjuk elő: töltsd előre a joy-t addig, amíg a kurzor már a menüsorból is eltűnik. Ekkor a botkormány ide-oda tologatásával kifizetelaghozhatjuk a raktár tartalmát (persze már ha volt ott valami). Ha úgy választjuk az

ANALYSIS vagy DISMANTLE opciókat, hogy nem volt semmi a szalagon, az űzetsorban megjelenő szöveg felkér, hogy nem ártana kiszalagolni valamit. Ha egy kint lévő tárgyat vissza akarunk tenni a helyére, lépünk be a kurzorral a terepjáró leltárába, és jelöljük ki neki egy szabad helyet, majd nyomjuk meg a tűzgombot. A kezdetben nálunk lévő két dolgot ne adjuk el, mert nélkülük kissé nehéz lesz erősebb felszerelést szerezni. Néhány, a megszerelhető reneteg műszer közül a jelölésükkel együtt:

- **Lézer:** Kezdetben rendelkezünk egy gyenge fajtával.
- **Pajzs:** Kezdetben rendelkezünk vele.
- **Generátor:**
- **Akkumulátor:**
- **Radar:** Iránytűnek is lehet használni.
- **ECM:** Álcázó eszköz.
- **Meghajtó modul:** Gyorsabb mozgást biztosít a terepjáró számára.

Az itt felsoroltak talán a legfontosabbak, de nem árt mindegyikből a legjobb típus. Most pedig lássuk a terepjáró használatát.

Ez a rész szimulátorzerűen lett megoldva, tehát középben a legnagyobb helyet foglalja el a szélvédő, alatta és fölötte műszerek, kijelzők vannak. Legalul a már ismert leltár és űzetsor menüsor láthatjuk. Ennek használatát a régi, de itt természetesen más menüpontokat kapunk. A képernyő tetején hat kijelző láthatunk, ezekről később lesz szó. A terepjárót irányítani a következő módon tudjuk:

- ha a hajszálkérszert a képernyő jobb széléhez mozgatjuk, a jármű jobbra fordul;
- ha a képernyő bal széléhez mozgatjuk, a terepjáró balra fordul;
- ha a képernyő legfeljebb mozgatjuk, a terepjáró egyenesen halad;
- ha lehozzuk a szélvédő aljához, a jármű megáll.

Ha egy irányt beállítottunk, a járműünk addig halad arafelé, amíg más irányt nem jelölünk ki neki. A célkereszt fő rendeltetése azonban az igen gyakran feltűnő csészajlak (*guardian saucers*) pokolja küldése. A tűzgombot megnyomva idézhetjük elő ezt az örömteli eseményt. Ha a kerestet a képernyő aljához nyomjuk, de még a tűzgombot is megnyomjuk, a menübe kerülünk, de csak akkor, ha pillanatnyilag nincs a körzetünkben ellenséges mozgás (*Danger...* kezdetű szöveg), ugyanis akkor nincs menü, tehát egyből a leltárba kerülünk. A lehetőségek:

- **CALL SHIP:** A felderítőhajónkat hívhatjuk vele. Leszáll értünk, aztán elvissz, vagyis Psytek-hez kerülünk.
- **LOOT HULK:** Harcigépf kifosztása; a lehető legközelebb kell mennünk a kiszemelt roncsos. Ezt választva a *Repo Tech* Robotunkat szemlélhetjük meg, amint kiszáll a roncsoshoz és átukítja azt. Mindig talál valamit, de előfordulhat, hogy nagyon gyenge cuccokat hoz a fedélzetre. Egyébként ezeket a gépeket szét is löhetjük, de semmi hasznunk nem származik belőle, egyrészt: mert őre ügysem támadnak, másrészt: lehet, hogy nagyon értékes felszerelést pusztítunk így el. Ha az RT Robotot durranjuk szét (szadistáknaq érdemes kipróbálni), az nem nagy baj ugyan, mert Psytek helyre-pofozza, de akkor azon a pályán már nem tudunk több cuccot begyűjteni. Ha az *RT Robot* szerencsésen visszatér, egy újabb menüpontot kapunk:
- **ADD MODULE:** A megszerzett dolgot raktarhatjuk be a leltárba, egy előzőleg kijelölt helyre. Ha viszont az új szerze-

ményt egy olyan helyre tesszük be, ahol már van valami, akkor az előző tárgy törődik. Ez kellemetlen, mikor pl. egyetlen lézernyomó rápakolunk egy százdrangú pajzst.

A megszerzett cuccokat a kurzort alájuk mozgatva, majd a tűzgombot megnyomva tudjuk aktiválni. Mégegyeszi megnyomásra kikapcsolhatjuk őket.

Most jöjjenek a fenti kijelzők balról, jobbra haladva:

Az első ablakban a legközelebbi kifosztandó gép helyéről szereshetünk tudomást. Használatla a következő: középen ugyebár van egy nagy, álló kör. Ezek lennének mi. A nagy kör körül egy kisebb kör mozog. Ez a ronc hozzánk képest viszonyított helyzete. Forogjunk addig a terepáróval, amíg a kis bigyó a nagy kör legutolsó részébe nem ér. Ezek után csak tartanunk kell a beállított irányt. Ha valamelyik pályán már minden roncot kifosztottunk, kilóttunk, a mozgó bigyó eltűnik. A 2. és az 5. ablak kezdetben nem lát el semmilyen funkciót. Ezek a képernyők azon felszerelések számára vannak fenntartva, amelyeknek valamilyen kijelzőre van szükségük (pl. térkép). Ha mind a két ablak már foglalt, és mi egy harmadik kijelzőt igénylő tárgyat is bekapcsolunk, akkor a kevésbé fontos — már használatban lévő — kijelző átadja a helyét az újonnan bekapcsoltnak.

A 3. ablak a terepáró főmotorjainak állapotáról tudósít. A zöld szín jelzi a normális működést mozgáskor, ha pirosan ég, akkor a motorok állnak. A nyílak alatt a sebességmérő sávot láthatjuk.

A 4. ablak a következő fegyverhasználatra készenálló energiataralékokat jelzi. A négyzet jobboldalán lévő kijelzőn megtekinthetjük azt az energiamentisítést, amennyit a következő lövés elhasználna. A skála gigajoule-okba van beosztva. A terepáró akkumulátora csak nyolc gigajoule-t tud fenntartani a lézer számára, azonban ez az érték növelhető indítófokozat üzembhelyezésével.

A 5. ablak a védőpajzsok állapotáról tudósít. Ha bármelyik sáv feketére vált, akkor a következő találat a halálukat okozza. Csak egy élet van!

Energiaelosztás:

Az összes fedélzeti műszer a generátorból nyeri az energiát. Az összenergia 10 %-a a fegyverek és pajzsok ellátására szelg. A többi 90 % a maradék műszer üzemeltetője (radar, meghajtó, stb.). A többlet energia szintén a pajzsokhoz, fegyverekhez jut. Ha viszont kevés az energia, a többi műszer csökkentett teljesítményen fog dolgozni. Ezért a nagy energiagyorsítású műszereknek nagyobb generátorra lesz szükségük. A már le tárgyalt 4. ablak a védelmi eszközök működéséhez készenálló energia-

mennyiséget jelzi ki. Ennek az energiának a 20 %-a rögtön a pajzsokhoz távozik. A maradék az aksiban tárolódik. Ha az akkumulátor tele van, akkor a többlet ugyanúgy a pajzsokhoz távozik. Azonban ha kevés energia van raktáron, nagyon kevés jut beüle a pajzsokba. A 4-es ablak kijelzője arra is jó, hogy felbecsüljük vele az azonosított műszerek energia szükségletét. Ezt úgy lehet megcsinálni, hogy addig lövünk a fegyverrel, amíg az aksi kiürül. Ekkor figyeljük meg, hogy milyen gyorsan tölt újra. Kapcsoljuk be ezek után az azonosított műszert, és ismétéljük meg az előbbi műveletet! Ha az akkumulátor gyorsan tölt fel, akkor a műszernek aránylag normális energia szükségletet van.

Fegyverek:

Egy lézer teljesítménye attól függ, hogy milyen folyamatosan lehet tüzelni vele, és milyen nagy árákok okoz a támadónak. A teljesítmény és az energia elhasználati tényező elöbrevágóan fontosak mind a védelmi, mind a támadói stratégiáknál. A terepáró eredetileg beépített, szabvány fegyverrel és navigációs műszerekkel van ellátva. Egy új műszer betelepítése a rendszerbe automatikusan átműtálja a beépített dolgokat. Mindegyik műszertípusból egyszerre csak egy lehet bekapcsolva, tehát nem lehet két pajz egyszerre aktíválva, még ha különböző erősségűek is. Beiktatásakor a terepáró kijelzői az új, bekapcsolt műszer tulajdonságait fogják kimutatni. Pl. egy erős aksi növelheti az energia szintet, amit a négyes ablak ki is jelez. A beépített rendszerek automatán visszakapcsolnak, mikor egy velük azonos, ugyanakkor berakott műszer kikapcsolt.

Stratégia+Taktika:

- Minél jobb eredmény eléréséhez minél több nélkülözhető tárgyat adjunk el, vagy pedig próbáljunk erősebb fegyvereket szerezn, hogy a 20. pályán elpusztíthassuk a csészealjkat bázist. Amíg ezt nem tettük meg, a támadási hullámok folyamatosan érnek.
- A 3. pályától már egyszerre több ellenséges űrhajó is jöhet.
- A különböző típusú radarokat érdemes a járóhajóknak elraktározni, mert ezek leg-többjé csak az egy típusba tartozó harc-kocsikat jelzi.
- A pályák feltérképezése sokat segíthet későbbi játékaink folyamán. Néhány modul ezt a procedúrát megkönnyíti.
- Figyeljünk az energia ellátásra! Az erősebb műszerek több energiát igényelhetnek, mint amennyit biztosítani tudunk nekik. Ezért pl. az erősebb lézerekhez nem árt egy erősebb aksit, generátort szerelni, majd bekapcsolni.
- Jegyezzük meg a támadóink által használt fegyverek erősségét. Így előjövendő

játékainkban előre tervezhetünk, hogy mit vetünk be ellenük.

- A különböző alakú UFO-knak más és más mozgási szokásaik vannak. Az ő szokásaikhoz igazítsuk a támadásainkat!
- Hágók átvágásával és heggek lábainál való haladások az üldözők könnyen nyomunkat veszthetik. Persze nem árt ilyen terepekhez jó erős generátor és egy meghajtó.
- Nem mindegyik ronc tartalmaz jó cuccokat. Bizuk *Psytek*-re a döntést (ANA-LYSIS): hogy melyiket tartjuk meg, adjuk el.
- Nagyon fontos, hogy mindig legyen nálunk: jó generátor, pajzs, akkumulátor, és lézer (fontosságú sorrendben). A radar két helyre rakhatunk kevésbé fontos, kiegészítő műszereket (meghajtó, radar, stb.).
- Jegyezzük meg, hogy melyik pályán melyik roncsban találunk jó dolgokat, mert ezek mindegyik játékban ugyanott lesznek megtalálhatóak.
- Minél több ideig koralunk egy pályán, annál kitarított, erősebb csészealjkat támadnak meg. 2-3 percnél több időt — ha tudunk — ne töltsünk el egy pályán, és ha valamelyik völgyben korábbi játékaink során semmi jót nem találunk, akkor azt a pályát ugorjuk át!
- Ne lövöldözzünk szükségtelenül! Ha kis energián tartjuk az aksit, a pajzsok lassan fognak feltöltődni. Amikor csak tudjuk, hagyjuk az akkumulátort töltődni!
- Néha a legjobbak dolgok nem a legközelebbi gépben vannak! Például a 3. pályán az egyes kijelző egyenesen előtűnik jelez kifosztandó roncsot. Ha azonban ellenkező irányba indulunk el, erősebb pajzshoz és generátorhoz juthatunk viszonylag rövid idő alatt. Ezek birtokában biztonságosan bebarangolhatjuk az egész pályát.

Pauzálni a **SPACE** billentyűvel tudunk, mégegyeszi megnyomására a játék folytatódik. A **RUN STOP + RESTORE**-ral ki-vághatjuk a játékot, de csak lemezen! A játék célja tehát a megszerzett cuccok eladásával (DISMANTLE) minél több pontot szerezn, majd a lehető legerősebb felszereléssel a 20. pályára eljutva legelőbb röpiteni a bázist. Ezzel a művelettel az egész bolygó a birtokunkba kerül. A játék egyedi háttértörténet, és magán a komplett programon is meglátszik, hogy **Lucasfilm** termék Minden műszernek, járműnek, gépnek copyright-os, egyedi neve van, a kijelzők kiképzése, felépítése ötletes, precíz. A grafika szép, a terepáró mozgása életszerű, *psytek* animálása is jópofa. A csészealjkat manőverezése csodálatos, csak ezt a részt egy külön programozó kreaálta. A hanghatások, már ami kevés egyáltalán van, sem rosszak. Kazettás verzió is van.

Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskék, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhető:

SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszbríték.

Felújított mono zöld monitorok C64, 16, +4 gépekhez

3.900,- Ft

Felújított mono VGA monitorok IBM gépekhez

3.900,- Ft

OKI 103 japán nyomtató, széles A3 méretben, 9 tús teljes

ékezetes karakterkészlettel, AMIGA és IBM gépekhez

18.600,- Ft

SZINT Kft., H-1118 Budapest, Zólyomi út 6/B.

Tel.: 185-1278, 185-1337, FAX: 186-9220



Az adószedők begyűjtik az adót (TAX COLLECTING TIME), a pénz pedig befolyik a kincstárba. Ekkor megjelenik az országok pénzügyi és gazdasági helyzete. Az első oszlopban a bevételt látjuk, a másodikban a kiadásokat, a harmadikban a kincstár helyzetét. Ha kiválasztjuk az országunkat és megnyomjuk a 'RETURN'-t, akkor megkapjuk az egyes tartományokban befolyó adók összegét. Továbbá megkapjuk az adósságainkat, ezen belül is legelőször azt, hogy az adószedők mennyit visznek el tartományonként. Ezt követően megkapjuk, hogy a hadsereg, a várak és a flotta fenntartása hány dukátba kerül, és a kincstár helyzetéről is infót kapunk. Ha balra toljuk a JOY-t, már ki is lépünk innen...

Várjuk meg, amíg a mi országunk kerül sorra. A megjelenő főmenüben hét opció található (mindkettőből úgy tudunk kilépni, ha oldalsó pozícióba nyomjuk a JOY-t):

1. DOMAIN INFO
Adatokat kaphatunk az összes országról, beleértve a saját országunkat is:

DOMAIN DATA — Információt kaphatunk a trónörökösökről (DIRECT MALE HIERS), a kincstár helyzetéről, a szövetségeseinkről (ALLIANCES), az ellenségeinkről (WAR WITH), a hadseregről és a flottáról. Az irányításunk alá tartozó tartományokról egy táblázat jelenik meg. A fejlécben lévő rövidítések jelentése:
NOBLE — nemesség RLG — vallás
TOWN — polgárság CSTL — kastélyok
BUR — hivatalnokok STR — erősség
POP — népesség LOY — hűség

GENERAL INFO — Itt tudhatjuk meg a játékosok eddig szerzett pontjait. Egy megnyert csata 2-öt, egy tartomány elfoglalása 3-at, a nép hűségének elnyerése 4 pontot ér.

LOYALTY STATUS — A térképen feltüntetett az egyes tartományok lakóinak hűségét. Az első betű a nemesség lojaltságáról, a második a polgárságról tájékoztat. A betűk jelentése:

H: magas M: közepes
L: alacsony R: lázadás
—: kihaltak, nincsenek

ARMIES — Megtudhatjuk, hogy mennyi katonai állomásozik. Minden országnak csak egy hadserege lehet.

RELIGION — A tartományok vallási hovatartozását mutatja:
— eretnek mozgalom — orthodox
— pogány — rom. katolikus
— mohamedán — anglikán

CASTLE — Információt kapunk arról, hogy egy tartományban mennyi kastélya van (max. 4 lehel).

PROVINCE ABBRS. — A tartományok neveinek rövidítését kapjuk meg.

2. PROVINCE INFO
A térképről kapunk lényeges információkat.

3. WAR ACTIONS

RESISE ARMY — Hadsereg szervezése, összehívása:

— **FEUDAL LEVY**: hűbéresek besorozása;
— **NOBLE VOLUNTEERS**: önkéntesek;
— **MERCENARIES**: zsoldosok, ha felosztatjuk a sereget, vagy elégedetlenek lesznek, akkor fosztogatnak és rabolnak;
— **NOMAD**: nomádok, csak a keleti és a déli államokban találhatók, náluk nincsenek nemek és önkéntesek;
— **CONFIRM NEW ARMY**: Új hadsereg szervezése, megalapítása. 50 ezer dukátért lehetőségünk lesz a meglévő hadsereg magasabb szintre képzésére.

DISMISS ARMY — Hadsereg felosztatása. Ezután meghatározhatjuk, hogy mennyit tartunk meg a seregből.

MEDIEVAL LORDS

Sokan hiányolták az utóbbi időben a stratégiai játékleírásokat, ezen segítünk. Ezúttal a **MEDIEVAL LORDS** kerület nagytitka alá. Nekünk csak C64-es változatról van tudomásunk, ez persze nem zárja ki azt, hogy más verzió is létezik, mi mindenestre nem találkoztunk vele. C64-en — talán elfogult megjegyzés — az egyik legjobb stratégiai játék, amely hűen tükrözi a játékban feldolgozott történelmi eseményeket, s igen hasznos lehet azok számára, akik éppen tanulják ezeket az epizódokat.

Miután betöltő(gtük) a játékot — játék közben lesz benne még bőven részünk — telepedünk rá a 'RETURN' és a 'SPACE' billentyűkre, így hamar eljuthatunk a főmenübe:

- 'A' — Új játék betöltése. Ha új játékot kezdünk, ezt ne nyomogassuk!
- 'B' — A játékosok számát adhatjuk itt meg. Maximum 10 játékos játszhat (így ha ketten játszunk, 8 embert a gép fog irányítani).
- 'C' — Ellenfeleink (a számítógép játékosok) számának beállítását;
- 'D' — Itt állíthatjuk be az adatkiírás sebességét;
- 'E' — A kezdés időpontjának beállítását;
- 'F' — Itt azt adhatjuk meg, hogy hány év múlva érjen véget a játék;
- 'G' — A térkép beállítását (vagyis, hogy mely részt lássuk, ha az egészet nem akarjuk megjeleníteni);

'H' — Itt kell megadnunk a fordulónkénti lépések számát (a javasolt érték: 5), egyébként egy forduló egy évet takar;

'I' — Az események követhetősége (DISPLAY MODE):

- Minden változás megjelenik (DISPLAY ALL ACTIONS), ez a legpraktikusabb;
- Minden harci cselekmény megjelenik (DISPLAY ALL WAR ACTIONS). Ez sajnos nem mindig jön be.
- Csak a játékosokat érintő eseményeket látjuk (ACTIONS AFFECTING PLAYERS ONLY);
- Csak az emberek által irányított akciókat látjuk (ACTIONS AFFECTING HUMANS ONLY);

Az adatokat a 'SPACE' megnyomása véglegesíti, majd megjelenik az első ország neve. Ezután nincs is más teendőnk, ki kell választanunk, hogy mely birodalom uralkodója akarunk lenni? (Nem lehet kétséges, hogy a **CoVland-él** — **CoVboy**) Nyugatról keletre haladunk. Ha az adott ország nekünk nem szimpatikus, csak nyomjuk meg a 'RETURN'-t, és ha megjelenik a kívánt ország neve, írjuk be a nevüket. Ekkor a gép kijelöli a vetélytársainkat és országukat. Kis (?) töltöttség után megjelenik a sokszínű Európa és a kezdés éve.

A program 18 színt használ, néha egyes országok színei megegyeznek, de félre ne értsük, ezek nem tartoznak egybe. Az országok további tartományokra vannak felosztva, melyek monogramokkal lettek azonosítva.

CONCLUDE GAME — A játék befejezését. Először kiírja a játékosok közötti sorrendet, majd egy vicces értékelés következik.

CHANGE DISPLAY MODE — Mint a játék elején;

START A NEW GAME — Az elvezetés magáért beszél...

CHANGE DELAY — Ez nálunk nem működött.

7. END TURN

A lépéseink után a gép elkezd lépégetni az általa irányított játékosokkal, majd elérkezik az évvege. Néha megjelenik egy felirat (**LOAN PROBLEMS**), a jóságos telápo eljő és rajta kapja azokat az országokat, akik adósságban úszkálnak. Ez igen kellemetlen szokott lenni, ha mondjuk éppen velünk történik meg, az még kellemetlenebb. Hogy törleszhetjük az adósságunkat? Rrre öt további opció jelenik meg:

BLUFF IT OUT — Blöffölés. Nem célszerű, mert így sokkal többet veszünk, mint más opciókban.

ATTECT TOWN — A polgárságtól kérünk kölcsön. Ez a legjobb pénzforrás, itt csak a hűségük csökken, de kit érdekel, majd helyrehozzuk.

DEAL WITH NOBLES — A nemességhez fordulunk segítségért. Ez nem jó, mert csökken a lojalitásuk és így toborzások nem hajlandók eljönni. A várakat is elveszítjük, sőt a hivatalnokainkat is!

DEPRIVE FORCES — A haderő felszámolása.

CALL ON ASSEMBLY — A gyűléshez fordulunk, ők anyagilag kisegítenek, de kapunk tőlük egy power pontot.

Ha sikerül megúsznunk a birkanyírást, akkor jön a **TREASURY DEFICIT**, vagyis az ország azon kiadása, mely során felújítjuk a várakat, luxuscikkekkel vásárolnak stb. Miután elvégeztük a beruházást, ki fogja irni, hogy melyik játékos hány pontot szerzett.

SHROUING PHASE — Egyébként az első fordulóban mindenki megkapja a 4 kis pontját.

ECONOMIC CHANGES — Kiírja egyes területeken élő népek erő, közgazdasági stb. változásait.

LOYALTY CHANGES — A hőség és a bizalom megingását jelzi, elég rossz dolog. **POPULATION CHANGES** — Vízszint van egy jobb, a népesség növekedése. Ez mindig jól jöhet egy országnak. Ezután a hivatalnokok munkájuk révén végigadótják a népet, és a pénz szépen befolyik a kincstárba. Megkapjuk a szokásos infót az országokról. Kilépés után újabb változásokat ír ki a program, új államok keletkezéséről és széteséséről informál minket.

RISE HERESY — Eretek mozgalmai és új vallások kialakulását láthatjuk. Némelyik országnak gondjai akadnak a jobbsággal, a nemek és a katonák az elégedetlenség leverésével vannak elfoglalva, ezért ebben az évben nem lépnek ki, kimaradnak. Ezek után a pápa működik, pénzt és katonákat küld a szent fldre, vagy az eretek mozgalmai leverésére. Ezt nem illik hagyni, mert a mi pénzünköt szedi el erre a nemek célra.

MORE PLAGUE OUTBREAKS — Járványok, éhínségek kitörése. Ez a legkellemetlenebb dolog, mert egy-két nagyobb ország is romba dőnhet. A térképen szürke mező jelöli a járványkitörést. Szomorú híreket kaphatunk ezután a királyi csoportos elhalászásáról (**DEATH**), de örülnünk is, amikor megszületik a kis törőnörök (**BORN**).

REBELIONS — Ez egy váratlan és bajlós kijelzés. Megjeleníti, hogy hol történt lázadás. Főként a mi területünk szoka ládat. Ha van ilyen, vigyázzunk rá!



CAMPAIGN — Hadjárat. Először is ki kell jelölni a nyilakkal, hogy honnan indulunk, és hova akarunk eljutni. A hadsereg segítségével leverhetjük a lázadásokat, az eretek mozgalmakat, de természetesen új területeket is elfoglalhatunk, akár a flotta segítségével is igénybe vehetjük. Ha új tartományt akarunk szerezni, akkor a hadsereggel álljunk a megtámadandó terület mellé, és onnan rohanjuk le. Itt lehet, hogy meg kell küzdenünk a nemességgel, vagy ha itt állomásozik a hadsereg, akkor azzal. Ezt követően két választásunk lehet:

— **PILLAGE**: Rablóhadjárat. Jól jövedelmező pénzforrás, ám néha a nemesség megújja a fosztogatást, és azt kívánja, hogy foglaljuk el a területet.

— **ATTEMPT CONQUEST**: Hódítás. A gép kiírja, hogy hány százalékkal foglaltuk el a területet, valamint azt, hogy ellenáll, vagy sem?

A felkéréseket sajnos nem lehet szép szóval levernünk, csak a hadsereg segítségével. Irányítsuk a hadsereget a felázadt területre, és nyomjuk meg a tűz-gombot. Ekkor kiírja, hogy a lázadást hány százalékban vertük le (187% is lehet?!). Ez után jelzi, hogy megtört-e, vagy sem. Ha nem, akkor nem lépünk tovább. Ezzel a módszerrel az idegen vallást is le lehet verni. Nyomjuk meg a tűz-gombot azon a területen, ahol a mi vallásunkat akarjuk érvényesíteni. Ekkor megkérdézi a program, hogy valóban le akarjuk-e verni. Mondjuk ennek sok jelentősége nincs, de csökkenteni a lakosság erejét és hűségét. Néha a pápa ad pénzt és katonákat az eretek mozgalmai leverésére, de nem fontos megszüntetni. Ha esetleg vízi úton akarunk közeledni, akkor jelöljük ki, hogy honnan fussunk ki a nyílt vízre, persze ilyenkor a nemességünk hazamegy, mert fél, hogy tengeribeteg lesz, így nélkülük kell támadnunk (ez néha igen káros is lehet). Vigyázzunk, mert a tengeri utazás nagyon költséges. A hajók száma a távoiságot növeli, ám Gibraltarra még így sem tudunk áthaladni (**eset+leg Action Replay-jel — CoVboy**).

MOVE ARMY — A hadsereg mozgatása;

CHANGE FLEET — Flotta szervezés és építés;

4. DOMAIN ACTIONS

SUPPORT NOBLES — A nemesség támogatása valamelyik tartományban. A nemesség nem adózik, tehát tőlük pénz sohasem látunk, csak a seregbe tudjuk behívni őket. A lojalitásuk itt is sokat számít, minél magasabb, annál többen jönnek be a seregbe.

SUPPORT TOWNS — A polgárság támogatása. Adót csak a polgárság fizet, ezért érdemes megkülönböztetett figyelmet for-

dítani rájuk. Célunk, hogy erős polgárságot hozzunk létre.

SUPPORT BUREAUCRATS — Hivatalnokai réteg kialakítása és támogatása. Ők fogják behajtani az adót a nyomorult polgárságnak. Célszerű legalább három adót kivetnünk (azaz három adószedőt kiküldetésünk), természetesen nagyobb területek esetén négyvel is nyomulhatunk.

BUILD CASTLES — Vár építése. Egy vár fenntartása sok pénzbé kerül, de a leg hatásosabb védekező eszközök.

5. DIPLOMATIC ACTIONS

Külpolitikai menüpontok.

DECLAR WAR — Hadüzenet. Különálló tartományok számára nincs jelentősége, csak országok felé alkalmazzuk.

GRANT TO OTHERS — Különféle juttatások, adományok egy másik országnak.

— **GRANT MONEY**: Pénz elküldése egy másik ország számára;

— **GRANT PROVINSE**: Egy tartományt odaadjuk egy másik országnak. A főváros átadására nincs lehetőség.

— **GRANT SHIPS**: A hajóhadunk más vizekre fog hajózni, gyakorlatilag egy másik ország szolgálatába lép.

PROPOSE ALLIANCE — Tíz évre szövetséget kötünk valakivel. Általában csak nagy országok tehetik meg a kicikkelt.

PROPOSE PEACE — Békekötés.

SUPPORT NOBLES — Egy ország nemességének támogatása.

SUPPORT TOWNS — Egy ország polgárságának a támogatása. Az utóbbi két menü inkább passzív, mint aktív segítség egy ország számára. A lakosság hűsége jelentősen csökkenhet az uralkodóval szemben. Ennek pedig az lehet a következménye, hogy hamar felázadhat a terület. Ezekkel a dolgokkal könnyen, de kártalanlóan el lehet intézni egy országot, mi például a **SZELZSUK** birodalmat osztattuk fel több, mint 10 részre. Sajnos ez utóbbi két menüpont is lépésnek számít.

6. GAME UTILITIES

SAVE GAME TO DISK — A játékállás kimentése lemezre;

EDIT MAP/OPTIONS — Térkép átrendezése;

— **ADD HUMAN PLAYER**: Új játékos indítása;

— **REMOVE PLAYER**: Bármilyen játék megszüntetése;

— **CHANGE MAP COLOR**: Színek megváltoztatása;

DOMAIN COLOR: Az ország színének megváltoztatása;

DISORGANIZED PROVINCE: A tartományok színeinek megváltoztatása.

A változtatás a '+', '-' billentyűkkel lebegéses, kilépés az 'F1'-gyel.

menen már ismét ugyancsak történik, itt már egyszer leírtunk. Ezek a változások soha nem egyszerre mennek végbe, csak kb. egy 5 éves ciklusban egyenként.

Ha esetleg egy portyázó hadsereg betörne az országunkba, nem kell mást csinálni, mint elővenni a JOY-t, majd:

REFUSE BATTLE — A harc elkerülése, visszavonulunk. Hülyék vagyunk, ha ezt nyomjuk meg.

BATTLE/LOCAL ARMY — Védekezés az itt állomásozó erőkkel. Alul látjuk, hogy mekkora is ez az erő.

BATTLE/LORDS ARMY — A hadsereggel való védekezés, ha egyáltalán ott van.

Mint ahogy az általában a stratégiai játékleírásoknál lenni szokott, lépésről-lépésre való receptet egyszerűen képtelenség adni, ezért jó szokásunknak megfelelően következzék egy tippalbum:

- Minden lépésünk pénzbe kerül, kivétel az infók és a diplomáciai lépések. Ezért nem fontos lépésünk minden lépésünket, nyomjunk inkább END TURN-t. A kiadások az ország területnagyságával nőnek. Néhány irányadó értéket feltüntetünk, ám ezek csak egy legalább 7 tartományból álló országra igazak:
Nemesség támogatása — 4.000,- dukát
Polgárság támogatása — 1.000,- dukát
Hivatalnokok támogatása — 2.000,- dukát
Várépítés — 16.000,- dukát
Hadsereg összehívása — 8.000,- dukát
Hajóépítés — 3.000,- dukát
Más ország nemességének támogatása — 4.000,- dukát
Más ország polgárságának támogatása — 6.000,- dukát
- Célszerű egy 4, de legalább 3 tartományból álló országot választani, így kevesebb a gond, könnyebb a játék és izgalmasabb is. A játék elején a területeket gyengén lakják a polgárok és a nemesek. Osszuk fel az országot két részre. Az egyikbe csak polgárságot telepítsünk, a másikba pedig nemességet. Miután kiirtottuk a tartományból a felesleges hulladékokat, fel is állíthatjuk a sereget, perze csak akkor, ha van megfelelő anyagi hátterünk.
- A nemesség területeit úgy alakítsuk ki az országon belül, hogy lehetőleg egymás mellett legyenek, mert a nemesség nem

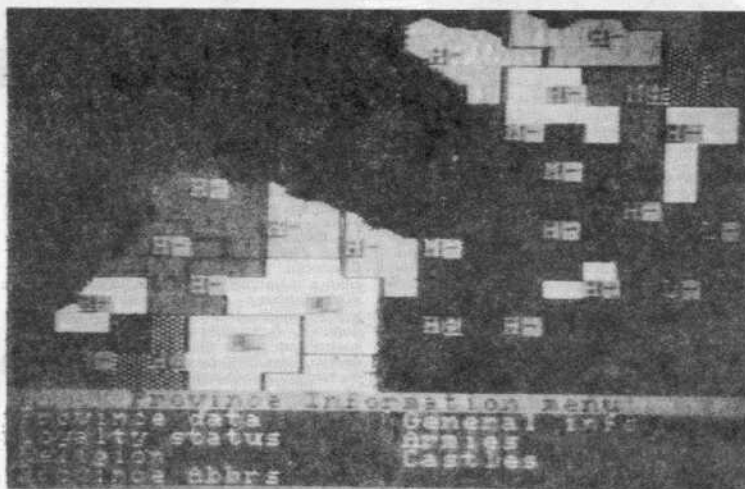
szerezhet sokat mászkálni, ha megalkatjuk a sereget. Közül legyenek egymáshoz, hogy nagy hadsereget tudjunk felállítani. Vigyük a sereget a támogatásra váró területre (MOVE ARMY), ez esetben sokkal hatásosabb lesz a szavunk. Egyébként a hadseregünk sokkal aktívabb az első lépésben, mint a többiben, szóval előfordulhat szegénykék a támogatásban.

- Ha egy ország fővárosát elfoglaljuk, a kincstárban található pénz a miénk lesz. Célszerű, ha nem vagyunk olyan kapzsiak, és a pénzt visszaadjuk, mert ellenkező esetben előbb- vagy utóbb felbomlik az ország. Egy ország sem tud főváros nélkül létezni.
- Vannak olyan területek, ahol jelentős a császári jövedelem (IMPERIAL INCOME), pl. VE, CO, PP.
- A térképen két ördögi terület van: a pápai állam és a TEUTONIC KTS. Ha elfoglaljuk a pápai államot, mert pl. idegesít minket a pápa ügyködése, akkor nem úszunk meg, hogy a pápa állandó jelleggel ne könyörögjön nekünk:

RECONCILE THE POPE — A pápa ki akar válni belőlünk.
PROCEED WITH TURN — Azt mondjuk neki, hogy: „majd máskor”;

- Az üres területeket csak a gép tudja betelepíteni;
- Elég nagy marhaság, hogy mi sosem halunk meg, így eléldegélhetünk 350 évig is.

Ennyi lett volna. Értékelés? Összességében egy jó kis játék, történelemkedvelőknek hasznos kiegészítés a tankönyv mellé, mert itt a térképen is láthatjuk a változásokat, sőt át is élhetik az eseményeket. A grafika nem a legjobb, hanghatások sincsenek, de ez a játék nem is igényli az idegesítő zümmögéseket. Jó lett volna még egy nehézségi fokozat, pl. a jobbágyaság, akik az ország élelmszer ellátását biztosították, de meg enélkül is hasznos időtöltést jelenthet minden stratégia- és történelemkedvelő játékos számára.



A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C70A: Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn It 2. / Solitaire / Dizzy 4. / Death In Effect / Quick McGraw / Hazar / Supercars / Run For Gold / Deri Colours / I Play 3D Soccer / Diplomacy / Chips Challenge Part 1. / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Tilt / Tanks / Kick Box / Vigilante

C70B: Nexox / Transworld / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3. / Pureseed / Saddam Hussein / Gyrofalcon / Winter Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Dawning / Greystoke 2. / Super Monaco G.P. / Starcontrol / Pick 'n' Pile / Last Ninja 3D / Domino TV2 / Twin Morg Valley

C77A: Atomino / Predator 2. / Elvira Pre / Moonpatrol 2. / Hero Quest Pre / Caesar'91 / Space Rider / Jai Alai / Autotest Simulator / Ditriz / Los Templos Sagrados 1. / Los Templos Sagrados 2. / Gomoku / Wrath of Demon / Mastermind / TopDuck / Mighty Bombjack / Paranomia / Cut-In

C81A: Exile / League Soccer'91 / Spike the Viking / Psychoid / Thruster Ball / Clystron / Madness / Superkid 2. / American 2D Pool / Interchange / Rator / Switchblade'91 / Mega Phoenix / Pot Panic! / Ball'91 / Cubulus / Jump Out / Halifax / Dream Raider

C104A: Munch / Captain Dynamo / Hektik 2. / Mosquito / Worm'92 / John.U.Darts 2. / Hideous / Schere Papier / Bomber / Bangers & Mash / Moonraid'92 / Duckula 2. / Subsonic / Methods / Slide / On A Move / Puzzlemania / American Wrestling

C104B: Barbaros / Eggman / Dr.Foster / Int.Sports Challenge / All.Am. Basketball / Theseus 1. / Five A Row / Super Lem / Baller Up / Bully Sporting / Lemming Pre. / Cuban / Breakdown / Plexonoid / Hypergressive / Snowman'92 / Arena

C105A: Robotcop / T.C.M.Shymer / Catch / Inter.Tennis'92 / Nuts / Powers of Gloom / Danger / Pool'92 / Flappy / Box Mania 2. / Tetrados / Exis / High Memory / Piranha / Atalan / Plutonium / Spiranza / U-96

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: 900,- Ft. 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: 1.300,- Ft. A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újramásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

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

DÜNE



Réges-régen vagy a messzi jövőben, egy távoli galaxisban volt/lesz egy monarchikus császárság, ami óriási területen fekszik/ feküdt el (**Most mi van? CoVboy**). A technikai szint elég magas volt/lesz, de az ősi arisztokrácia még ősbibb palotái és birtokai amolyan kellemesen cyberpunkos érzésbe ringatnak minket, noha nem is koruk, hanem fennállásuk alatt felhalmozódott és elfeledett, egymásba kapcsolódó és szerteágazó technikai lehetőségek szeles-körü felhasználásának köptelensége, csak az emberek számára közvetlenül hasznos dolgok (pl. esernyő, lámpa, fűrkész) továbbvívése, és a számunkra abszolút homályos működési elvek, felépítések, okok miatt. Ezek a mindenre kiterjedt misztikumok nem azonosíthatók a klasszikus értelemben vett cyberpunkkal, de sokan egyetértenek abban, hogy a cyberpunk egyik legjelentősebb előfutára maga a **DÜNE** volt.

Frank Herbert igen sikeres könyve: *A Düne*, majd egy még sikeresebb film (ugyanancs a *Düne*) mellett egy majdnem ugyanannyira sikeres film jelent meg (*Twin Peaks*). S, hogy a két filmben mi a közös? Az, hogy Dale Cooper ügynök a *Twin Peaks*-ből kapta Paul Atreides szerepét. Hurrá. Boldogok vagyunk. Ilyen előzmények után tavaly április-májusa körül megjelent egy preview a film feldolgozásából létrajuttatásokból, ami akkor ugyan még készült, de mindenki láthatta: annak ellenére, hogy nem a *Twin Peaks*-es Dale Cooper alakítja a főszerepet, egész kellemes. (Ez aztán az intermezzo...

— **CoVboy**). Csodagrafika, csodahang, PC-n 256 színben és Adlib Gold-on vagy Blasteren. Amígán is cool, no meg egy EGA-s verziót is kiadtak, de a VGA-Blasteres után mindenkit csak sajnálhatunk, akinek a másik kettővel kell beérnie. A következő esemény a DUNE sorban az volt, mikor megjelent a teljes verzió, egy 99%-ban elfogadható forrással és tesztelt (hibát azért itt is lehet találni, de elenyésző és nem zavaró). Ezután pedig amit feljegyeztek az az volt, hogy ugyan késve, de a CoV #26 NEWS rovatban előzetes adtnak róla. A leírás később lett egy picit, de jobb később, mint túl később. Csak azt mondhatjuk, hogy még 286 AT-n is szuper, noha memória meg hangkátyva mint mindig, csak javít a helyzeten és így majdnem ideális lesz.

Az intro ismertetést ad az előzményekről, ahol elmondja a fűszer történetét, ami egy olyan dolog, hogy mindenkinek borzasztóan fontos, mivel meghosszabbítja az életet és a teljes szellemi frissességet, valamint a navigátorok is ezt használják fel a csillagközi utazásokra (minden kódos, mi?), ezenkívül tudatunkra adják, hogy *Jr. Shaddam Padisah* császárt azért küldött minket *Atrakis* bolygójára, vagy ismertebb nevén a *Dünére*, hogy minél több fűszert termeljünk ki, így megszüntetve a gonosz *Harkonnen* báró hatalmának a császára is veszélyes megnövekedését. A Düne egy hatalmas sivatag, egy hialott bolygó, ahol még sosem esett egy csepp eső sem, és ami a legrosszabb, még egy jó nagy homokvárat sem lehet belőle építeni, mert

olyan finom a sivatagi por. Pedig már sokan jöttek a Dünére ilyen céllal, de még senki sem tért vissza, ugyanis mikor kifordították vödörkéjükből a homokot, hogy tornyot emelhessenek, amire ráützhetnek kicsiny zaslójukat, mindig összeomlott a torony. Volt, akit maga alá temetett, volt aki láttal a maradványait, s erre jöttek a hatalmas homokkukacok (kb 400 m hosszú) egy átlagos példány, igen misztikus, és a homok alatt furakodik), mert mindenki tudja, hogy a periódikus dobban hangokra harapnak, de arra is, aki ezt előidézi. Amúgy ne nagyon hagyjuk figyelmen kívül, mennyire is hasonló a filmben és a programban egy kukac szájának feletére a „*Jedi visszatér*”-ben lévő homoklakó pofájához, csak ott csapok is voltak, s az nem tudott mozogni. Já, igen. A fűszer csak itt található az egész univerzumban.

Akkor kapcsolódunk be a történetbe, mikor atyánk, *Leto Atrakes* herceg elfoglalta szálláshelyét egy *Harkonnen*-ektől biztonságos távolságban lévő elhagyott palotában. Mi, *Paul Atrakes* pedig segítünk atyánknak és a bolygónak, hogy elmelessünk a program végére...

Melletteg a program maga is ad némi ismertetést, pl. ha game közben ráclickelünk a képernyő bal szélén látható könyvre. Itt még meg kell azt is jegezzünk, hogy a program 3 nyelven képes előadni magát: angol, német, francia.

A kezelés igen egyszerű, mindenki rájöhet, mert abszolút egyszerű, és azonnalra sem kell a billentyűzethez nyúlni, de azért egyes menüpontok jelentését elmondjuk.

KÖNYV
A játék során sokszor kaphatunk hasznos infókat, s ezeket rendszerezve ebbe a könyvbe be is írja a gép, hogy utána emlékezhessünk rá. Fontos szerepe nincs. Megjelenik benne középen 1-2 választási opció, hogy mely témáról kérünk infót:





SEE DUNE MAP
DUKE LETO ATRIDES

ALL TOPICS - Minden témából, de nem teljesen.

POLITICS - Az *Atreid*-ek, *Harkonnen*-ek és a császár egymáshoz viszonyulásáról.

PAUL ON DUNE - Eddigi tevékenységünkéről, anyucl óvó tanácsairól.

SPICE - A fűszerről és szerszámairól. Amúgy ez a fűszer ki nem állhatja a nedvességet, légkör viszont kell neki, ezért ideális hely ez az *Arrakis*.

THE FREMEN - Arrakis bennszülöttjeiről, későbbi szövetségeseinkről és barátainkról.

A könyvből minden témáról előbb-utóbb több oldalnyi szöveg is lesz, ekkor a könyv két oldalán lévő lapoknak megfelelően lapozhatunk, a jobb oldalval hátra, a ballal előre. Ha valamelyik témának végére értünk, egy amolyan kis CREDITS szöveg jön ki. A könyvből kilépni úgy lehet, ha valahova a könyv környékére vagy a jobboldali üres mezőre clicke-lünk.

NAPOCSKA+SZÁM

Időmérő. Később a napot egy hold is felválthatja, az égi pályájuknak megfelelően. Az alatta lévő szám az azóta eltelt napok számát mutatja meg.

KÉT KICSİ ABLAK

Két személyt el lehet magunkkal cipelni a játék során, s itt jelzi ki őket fizimiskájukkal. Ekkor mindig ugyanoda mennek mint mi. Ha még egy személyt magunk mellé veszünk, de már ketten vannak mellettünk, az egyik automatikusan letesz magát az adott helyszínrre. Ha valakit letettünk egy palotán kívüli helyre, akkor kiírja a nagy térképen nézelődés közben, ha van valakinek az adott helyszínrre.

NYILAK

A négy nyíl a 4 égtájat mutatja. Ezekkel lehet mozogni. Ha be akarunk lépni egy épületbe, akkor az előre-vel menjünk be. Középen van egy piros pont is, ami az *Atreides* palotában világít csak. Ha akkor ráclikke-lünk, megjelenik a palota térképe, ki- és bejárattokkal.

KÖZÉPEN SZÖVEGEK

SEE DUNE MAP: Ekkor megmutatja a Dúne térképet. A fenti nagy sárga mező a Dúne homokja, a barna színek benne a kavicsok, szilikák. A bal oldalon egy kicsinyített mását látjuk az *Atreides* bolygó-

nak. A jobb oldalon 4 nyíl meg az *Atreides*-ek vörös sasmadara található. A 4 nyíl a bolygó térfélcéinek mozgását szolgálja, bár ugyanezt el lehet érni akkor is, ha a térkép széléire clicke-lünk. Ha a sást választjuk, automatikusan odaugrik, ahol mi, *Paul Atreides* éppen tartózkodunk. Amikor behívjuk a térképet megjelenik felül, balra, hogy eddig hány csapat van a tulajdonunkban. A nagy térképen lehetnek:

- **Paloták:** Ezekből csak 2 van, egy az *Atreides*-eké, egy meg a *Harkonnen*-eké. Az övüké kék, és az *Arrakeen* nevet viseli, a miénk pedig *Carthag* nevet kapta biborszínből. Főcél a játékban, hogy elpusztítsuk a *Harkonnen* palotát, de ez még igencsak messze van.
- **Barlangok (SIETCH):** Ezekben laknak a *Freman*-ek.
- **Erdők (FORTRESS):** Ezekben pedig a *Harkonnen*-i katonák.
- **Piros emberkék:** A mi katonáink (*Freman*-ek)
- **Sárga emberkék:** A fűszeraratóink (*Freman*-ek)
- **Zöld emberkék:** A *Freman*ek ökológusai, fababrárlói (Jé, én azt hittem a marslakók, illetve... bocsánat eltévesztettem a házszámot: az *Arrakeen*-lakók — CoVboy).
- **Kék emberkék:** *Harkonnen* katonái
- **Furcsa sárga gép:** fűszeraratók főszereplője (*természetesen Freman*-ek)
- **Mint az előbbi csak egy bogárral:** Mint az előbbi csak egy helikopterrel vagy miaszosz (*Biztos VW márka — CoVboy*). ORNITHOPTER a becses neve, rövidebben ORNI (Hogy jön ez ide? *Ornella Mutti* egy másik leírásban szerepelt — CoVboy).

Ha ráclikke-lünk egy épületre, kiírja a nevet (ami a régió nevéből, pl. *Arrakeen*, *Carthag* vagy *Oxtyr*, illetve egy amolyan égtájnevéből áll, mint pl. *Tuek*, *Timin*, *Calm*), milyen felszerelés van ott (pl. krys, kék, lézerpisztoly, hangrobantó, stb.), ezt EQUIPMENT név alatt. Ha esetleg már lenne rá lehetőségünk, akkor az itt található víz mennyiségét, illetve a szélcsapda meg nem létét is kiírja. Ha egy csapatra clicke-lünk, akkor a középső szövegablak változik, erről majd ott.

Középen:
EXIT MAP: Próbáljátok ki.

GIVE ORDERS TO FREMEN TROOPS/CONTACT FREMEN TROOPS: Ezzel adhatunk parancsokat csapatainknak. Amíg nem vagyunk képesek telepálkus módon kapcsolatot teremteni velük, addig a GIVE ORDERS... lesz, utána a másik. A GIVE ORDERS-szel csak azoknak tudunk parancsokat adni, aki ugyanabban a barlangban van, mint mi.

SEE SPICE DENSITY: Ha már megtaláltuk a Vizsgálókat, akik a fűszert kutatják fel, akkor adnak egy térképet, amin be vannak jelölve a területek fűszertel gazdagsága. A térképen az épületek által szabott frontier-határok is meg vannak adva, s ha egyre ráclikke-lünk, a nagy térkép azt fogja zoomolni. Minden terület ki van színezve a fűszertartalmanak megfelelő színben, illetve szürke, ha még nincs megvizsgálva (erre kellene a Vizsgálók). A színek a térkép alján van, a fekete az abszolút kimerült, a világossárga a legjobb. A megfelelő szint ki is emeli, ha a terület építményen nyugtatjuk a pointer.

Alul a SPICE DENSITY-re clicke-lve az átvált TROOP OCCUPATION-re, és a színek is eltűnnek. A fűszer mennyisége helyett most csapataink foglalkozását mutatja, a ruhájuknak megfelelő színnel. Ha többé is dolgozik egy területen akkor szíkosza. Fent egy X jel segítségével vagy egy térképen kívüli helyre clicke-lésel zárhatjuk be az ablakot.

TAKE ORNITHOPTER: Ha a helyszínrre van egy ornithopter azonnal beleszáll *Paul* és mehet is. Később.

FIND PROSPECTORS: A már említett Vizsgálókra automatikusan rátárlál és ráclikke-l a gép. Csak ha már megvan-

nak.

Ha egy csapatra ráclikke-ltünk a következő jelenik meg közepen:

ASK MORE INFO: Eleinte csak üdvözlő minket a csapat vezére, majd elmondja, hogy mennyi ideje vannak már ott, de ha ezt választjuk, többet is mond. Hányan vannak (kb. 400-2800 ember van egy csapatban), mi a foglalkozásuk:

SPICE: fűszerbányászata.

MILITARY MATTERS: katonáskodás.

ECOLOGY: növénytermesztés, és hogy mennyire szakértégek abban:

ON TRIAL: még nem használhatóak, de némokára fejlődnek. Amolyan próbaidő.

NOVICE: Kezdő.

AVERAGE, EFFICIENT, SKILLED: Fokozatok.

EXPERT: Szakértő, a legjobb.

A szakértelem *SPICE* ügyben a bányászati sebességet és mennyiségét, az *ECOLOGY*-ben a fatermelési sebességet, a *MILITARY MATTERS*-ben pedig a katonák ügyességét jelzi. Minél ügyesebb egy csapat, annál több esélye-l indul a *Harkonnen* csapatok ellen. **MOVEMENT** név alatt a kedvüket mutatja, a 100% a legjobb morál. Kiírja még a felszerelésüket is (EQUIPMENT):

HARVESTER (sárga gép): Ezzel lehet csak igazán jól bányászni, de a kukacok sajnos idegesek rá és sokszor megtámadják. Ahhoz, hogy ezt elkerüljünk, ajánlott ORNITHOPTER-eket ajándékozni a csapatoknak, így azok ember- és kombán veszteség nélkül dolgozhatnak (jobban).

ORNITHOPTER (bogár alakú): Feljebb elmagyaráztuk. Vigyázat, azt is kijelzi, amelyekkel *Paul* utazott oda, s így meglehet, hogy megkapják a *Freman*-ek a helikopter ugyan, de mi meg nem tudunk hazamenni.

KRYS (kés): Ez a leggyengébb *FREMAN* fegyver, sok helyen található.

ASER GUNS (pisztoly): Egész a fegyver. A *Harkonnen* csapatoknak max. ilyenre lehet (rosszab nemigen szokott náluk lenni). Gee, ahogy a fremen főnök mondja, amikor odaadjuk neki.

WEIRDING MODULS (diótörő-forma): Ez a fegyver, amivel az atreidántömböt szétrobbantatta *Paul Atrideis* az egyik fremen-nel a filmben. Hangfegyver. Azt kell kiáltani a monitor előtt, hogy **MUAB'DIDI!** majd jön a kedves fehér ruhás bácsi és beadja a napi nyugatát. Erre egy fremen főnök azt mondana, hogy: Ah!

ATOMICS (rögbilabda): A max. fegyver. Boltban nem lehet kapni, csak találni. Hesselább 7-12 ilyen kell, hogy befejezhessék a játékokat. Mit is mondhatna erre egy mezei fremen, mint hogy OH MY GOD!

BULBS (zöld izé): Ez kell minden növénytermesztőnek, hogy elkezdhesse a fanevelést az adott helyen. Így most már a tárgyakat is azonosítottuk.

Több infót ad még egyéb eseményekkor: **X** Valamelyik szereplőnk ott van (x is here.)

- Kukacok zargatták őket (We saw a huge worm) és
- Nem lett semmi baj ("It didn't attacked us..." vagy "...the man in the orn...")
- Elkaptott pár embert és megseült a kombájnt ("...we've also lost a...")
- Ugy ahogy volt, lenyelte a kombájnt ("...swallowed our harvester...")
- Mennyi füstert termelnek (x kg per hour)
- Meg egyéb dolgok esetén is.

CHANGE TROOP OCCUPATION: Megváltoztatjuk egy csapat tevékenységét. Ujabb menü:

GO & SEARCH FOR EQ.: Ha a környező helyszínek valamelyikén egy épületben van olyan eszköz, ami most jól jönne a csapatnak, akkor elindul értük, majd visszatér a kiindulási helyre. Falukból is így lehet elhozni megvásárolt cuccokat. Ha egy harcra csapatnak még nincs krys kése, de mi egy lézerpisztolyt szeretnénk felcspipenteni velük, akkor ezzel az opcióval nem fog menni, mert krys kést keresne. Ha lehet, akkor a **MODIFY EQ.**-vel vegyük fel.

ESPIONAGE: Katona-csapatok esetén jelenik meg. Ha aktivizálható, akkor ezzel a csapat elindul az ellenséges *Harkonnen*-ek vonalai mögé, hogy meglelhesse a legközelebbi erődöt. Ha megvan, egy kisebb idő után a csapatok számát és nehézségi szintjét is kiírja. A kémkedő csapatnál a **CHANGE TROOP OCC.**-ra csak egy **ATTACK** jön elő, amivel megtámadhatjuk az erődöt.

ASSEMBLY WIND TRAP: Ez csak gázkészítőknél. Ha nincs szélcsapda a helyszínen, elkezd egyet építeni. Ha van, akkor kiírja, hogy minek, de elkezd újból dolgozni, ha esetleg vízszúke miatt abbahagyta volna a munkát.

SPECIALIZE IN x: Az X dologba belekezd tanulni. Egy csapatnak 3 féle képzettsége lehet, kivétel a *Vizsgálók* csapata.

MODIFY EQUIPMENT Megjelenik a tárgyaik alatt egy új ablak, amiben a fel nem használt cuccokat találjuk (ha van ilyen a barlangban). Clickeljünk rá amelyiket oda szeretnénk neki adni, s ennyi. Egy csapattal egyféle cuccból csak egyet szállíthatunk, de annak a dolognak nem kell hivatásához tartoznia, tehát egy katona is cipelhet **BULB**-ot.

MOVE TROOP Ugyanaz az ablak tűnik elő, mint ami a **SEE SPICE DENSITY** hívásakor, s rá kell clickelni arra az épületre, ahova küldeni. A *Vizsgálók*

lók esetében 3 cél lehet maximum, ezeket egymás után végignézi. **CUT CONTACT:** Mintha egy **EXIT** lenne.

Visszatérve a nagy térképen lévő bolygóhoz baloldalt: Ha lenyomjuk, egy nagyobb, színes, forgó *Arrakis* bujk elő, s ismét egy új képernyő.

A bolygón a színek a már említett dolgokat jelölik. A kis kék nyíl a sasfej helyét mutatja, azaz minket. Ha ráclikkolunk az egyik helyre, kinagyítja. A jobb oldalán lévő üres mező a sasfeje nagyság ki, tehát azt a helyet, ahol most vagyunk. A bal oldali meg ugyanazt csinálja, mint a 4 nyíl + sasfej.

Középen:

EXIT GLOBE:...
SEE RESULTS: Ponttáblázat. A bolygót beszínezi pirosra meg kékre, a kék a *Harkonnen* uralkodó terület, a piros meg a miénk. A többi szízföld (bár kukacjartat). Van itt még több adat is:

CHARM (fent, jobbra): Megmutatja, hogy egységnyi fremen hányszor rugna fenébe ellenséges katonát parancsunkra. Minél magasabb, annál többet értünk el mind a fremeneknél, mind a bolygón. Nő, ha *Harkonnen* erődöt beveszünk, nő ha nő, mármint a telepítási képességünk, meg még sok egyéb dologtól. Ha a tükörbe nézünk a palotában, ott szemünk kékje is amolyan **CHARM**-mérő lesz. Kb 50-60 után már telepítási kapcsolatok tudunk létesíteni és fogadni, 100 meg a maximum.

xth DAY ON DUNE: Olyan, mint a naposka alatti szám, megmutatja mennyi ideje szórakozunk már a játékkal. Ugy gondoljuk az időnek felső határa nincs, de már kb. a 60. napon be lehet fejezni az egészét.

Grafikonok:

Minden grafikon egy oszlopdiagramot mutat, alatta egy számmal, felette meg egy nyíllal. Ha a nyíl felfelé mutat — nőtt, ha oldalra — maradt, ha lefelé, akkor pedig csökkent.

CONTROLLED AREAS: Ugyanaz, mint a bolygó színei csak skatársan is: Előtte elég nagy a fölnyűk, s a játék megveréséhez le kell törni a keket 0%-ra, a miénk meg kb. 46% lesz legálább. Akinek igen sok túrelme van meg ideje, próbálhat többet is kutatni,

de nekünk egy kb. 2-3 óra után is csak 10-12% pluszt sikerült szerezni.

SPICE PRODUCTION: A fűszertermelés mutatja.

NUMBER OF MEN: Embereink száma. Ide csak a fremenek számítanak a mi oldalunknál. Nekik a 72-73 ezret 100-ra kell lecsökkenteni.

A **SEE RESULTS** helyett most **STANDARD VISION** jelenik meg, ezzel lehet visszavátni.

SAVE GAME: Lesz 2 hely ahova kimenthetjük, a másik kettő álláshelyet biztonsági mentésekre tartogatja.

LOAD GAME: Visszatölthetünk 4 kimentett állást. Az első kettő az általunk kimentett állás, pontos dátum és idő alapján, a másik kettő pedig 60 mentetgeti.

ENTERING INTO LAST PLACE: Legutóbbi helyre belépett tölthetjük vissza.

ENTERING INTO LAST NEW SIETCH: A legfrissebben felfedezett barlang esetén menti ki azt, amit ezzel visszatölthetünk.

OPTIONS & QUIT GAME:

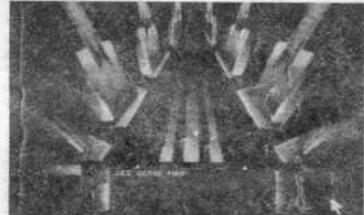
MUSIC OFF: Zene ki (nem érdemes, főleg beépített hangszórón nem).

MUSIC ON (GAME RELATIVE): A játékban színhelyeknek megfelelően változtat a zeneszámok között.

MUSIC ON (CD-STYLE): Nem kell megjedni, nem fog CD minőségben játszani (hacsak *AdLib Gold-on* nem), viszont olyan stílusban, azaz végigjátszik egy muzsikát, s csak utána lép másikra. Ennek a sorrendjét is lehet szabályozni: **STANDARD**...

SHUFFLE: Keverve, össze-vissza sorrendben zenél.

EXIT GAME: Egy megerősítést kér, és már kint is vagyunk...



Ennyi lett volna a térkép menüiről, most vissza a főképernyőhöz. Tehát a **SEE**



UNE MAP alatt opcionális menü lehetnek. Ezek általában személynevek, s akiknek a nevét kiválasztjuk, ahhoz fog **Paul** szólni (pl. *Fremen chief, 4th Fremen chief, Prospector Chief, Jessica*).

Ilyenkor a középső menü vált:

TALK TO ME: Tovább beszélget még veled (ha van mit mondania).



COME WITH ME: Ha hajlandó a szereplő, velünk fog jönni, s megjelenik a bal oldali ablakocskában.

STAY HERE: Egy velünk lévő személynek ezt mondva leteszi magát oda. A sivatagban egyik szereplőt sem lehet letenni (sajnos, pedig szívesen otfejtelenénk egyet-kettőt).

STOP TALKING: Nem dumálunk vele többet.

WORK FOR ME: Ezt *fremen* parancsnoknak lehet mondani, s akkor irányít-hatjuk végre csapatát.

RALLY ME: Ugyanaz, mint a fenti, de csak később jelenik meg, miután meglettük *Szilgar*-t.

GIVE ORDERS TO TROOP: Ha miénk a *fremen* csapat, utasításokat adhatunk nekik, mintha rájuk cseleknénk a nagy térképen.

TAKE ORNITHOPTER: Felszállunk a helyszínen lévő egyik repülővel.

CALL A WORM: Csak ha már van rá lehetőségünk. Nyílt sivatagban (azaz nem épület előtt) alkalmazható. Egy kukacot lovalogathatunk meg, olyan mint az orni, csak lassabb, viszont nem kell attól félni, hogy leléphetnek a *harkonnen*-ek.

WAIT FOR x: X-ig vár (MORNING/EVENING). Addig semmit nem tesz. Néha hasznos.

ARGUE: Ez *Szilgar, Duncan* és a falusi csempészeknél jöhet elő, úgy mint az ezalatt lévő másik kettő. Eldöntendő kérdéseknél van szerepe. Ha az általa kínált ár (vagy *Duncan* esetében az elküldendő mennyiség) nem megfelelő, de valami olyasmit akarunk, vállasszuk ezt. Alkudni lehet vele. A csempészek mindig más határig engedik az alkut, de olyan sajnos még nem sikerült, hogy az árunk felül még ők is fizessenek.

ACCEPT: Elfogadjuk az ajánlatát.

REFUSE: Visszautasítjuk ajánlatát, nem is érdekel a téma.

VIEW NEW MESSAGES: Ez a kommunikációs teremben van, az új üzeneteket tekinthetjük meg. Kilirja a feladó nevét és hogy mennyi portót kell fizetni. Ja, válaszborítékot sose várjunk, ahhoz még a császár is lusta (Ezt most vegyem célzásnak? CoVboy)

MESSAGES ALREADY SEEN: Régi üzeneteket hallgathatunk újra.

FIGHT FOR A WHOLE DAY: Erődök rohamozásánál van, csakúgy mint a **MASSIVE ATTACK**. Ezzel egy egész napot elszurunk a bunyóval, de esetleg kevesebb embert veszíthetünk.

MASSIVE ATTACK: Általános roham. Nagyobb lövés és előre számíthatóan kis veszteség esetén ajánlott. Gyors.

OTHERS... Ha esetleg több személy vagy cselekvési lehetőség lenne, mint amennyi 7 sorba kiferne, odateszi ezt, s így lapozhatunk köztük.

UTAZÁSOK:

Kétféle van, ólra tartó és kereső utazás. Ha *orni*-ra szállunk, akkor a térkép be lesz rászóva, s csak *clickelünk* oda, ahova menni szeretnénk. Ha egy ismeretlen helyre indulnánk, akkor mindig mutat irányokat is (merre van tőlünk), vagy azt, hogy *DESERT* (puszta sivatag). Ilyen módon lehet új helyeket találni, de mindig kell magunkkal vinni legalább egy személyt, aki figyelmeztet, hogy merre van, s ha már észrevette, akkor odaugorhatunk. Van 3 nyíl is kereső módban, a 2 oldalosó a 2 irányba való elfordulást mutatja, az egyenes meg egy gyorsabb módot.

Középen lehet:

SKIP TO DESTINY: Átugorja az utalmass utazási részt, de csak akkor ha a célpont már ismert hely.

CHANGE DESTINY: Célt vált.

BACK TO STARTING POINT: Ha keresgélünk, és már eléggé elkavarodtunk, ezzel visszaurik a kiindulási helyre.

TOWARD NEAREST PLACE: A legközelebbi ismert helyre irányozza a járművet.

Kukacokkal is ugyanúgy kell mozogni, mint *orni*-val, csak mint már mondtuk, nem lesznek rácsok és nem lőnek le minket, ha *harkonnen* területre hatolunk be. Oldalt ugyanaz a sas+nyílak lesz a térkép váltására.

Összesen ennyit a kezelésről, most a tanácsok jönnek.

A stratégiai- és kalandrészek erősen keverednek, de egyik sem az a klasszikus típusú. A stratégia a fűszertermelési dolgokból, és *Harkonnen* elleni harcból áll, beleértve a stratégiai fontosságú növényzetet is, amely megsemmisíti a fűszert és terjeszkedik észak felé. A kaland már egyszerűbb, de mindent a maga idején.

KEZDET

Amint megérkeztünk a palotába (azaz betöltöttük a játékok), első dolgunk legyen az, hogy apánkkal beszélünk, aki elmondja, hogy minden hirtelenség ellenére az apánk, *Leto Atreides* herceg. Felszólított minket, hogy termeltesünk ki minél több fűszert, nehogy a császár visszahívja az egész családát.

Kéri, látogassuk meg *Gurney Halleck*-et, aki *CARTHAG-TUEK*-ben van jelenleg, s az ottani *fremen*-ekkel beszélget. Induljunk kifelé a palotából. Útközben szójunk oda anyáknak, *Jessica*-nak is. Ja, a legbelső teremben van egy tükör is, amibe belenézve meustrálhatjuk szemünk kékjét, és ha már *fremen* barátaink, *Chani* is velünk van, ő is mellénk áll. Szálljunk *orni*-ra, ugorjunk oda. Be a *SIETCH*-be. *Gurney*-t vegyük magunkhoz, s kiderül, hogy megbizható fickó. Egy ideig őt fogjuk cipelni. Azt mondja, látogassuk meg a 3 barlangot, győzzük meg a főnököt (TALK TO ME, WORK FOR ME), majd eresszük őket a fűszernek. *CARTHAG-TIMIN*-ben nem nagyon fognak engedelmeskedni, legalábbis egyelőre nem. Persze, ha van valahol kombajn kapcsolatuk be azt is a munkába.

Fussunk vissza apucihoz egy *orni*-val, mondjuk el neki a látottakat, mire megkér minket, hogy menjünk el a *STILLSUIT*-okért, amik olyan ruhák, hogy felfogják a párologást, sőt, sőt. Menjünk be a középső barlangba, s az ottani *fremen* elmondja, hogy innen keletre van egy barlang és ott kaphatunk ilyeneket. Keressük fel a barlangot, vegyük fel a szállítmányt. Északra is mutat egy lyukat, ott is vannak *fremen*-ek.

Vissza a palotába. Apuci boldog. Ekkorra *Duncan Idaho*, régi barátunk is előbújik a palotában, s elmondja, hogy ő fog a fűszer-

termelésre vigyázni. Később ha valami gondunk van, szívesen segít. Jelenti apánk, hogy meg kellene keresni a titkos termekek a palotában, mert ezek a *harkonnen*-ek sosem kekekedtek az ilyen dolgokkal. Délről az alsó teremben balra nyílik egy rejtett ajtó, de ahhoz, hogy meglátáshassunk, fel kell venni *Jessicát* egy *COME WITH ME*-vel. Szólni fog, ha TALK TO JESSICA-zunk minden teremben. Ott lesz egy kommunikációs szoba, amivel küldözgethetünk fűszert meg kaphatunk üzeneteket. *Duncan*-t keressük fel, aki felszólított minket, hogy nézzünk kombajnok után, az egyik *SIETCH*-ben továbbíranyítanak minket, majd kettő *HARVESTER*-t lehetünk.

Jessica segít abban, hogy a valami gondunk van, szívesen segít. Jelenti apánk, hogy meg kellene keresni a titkos termekek a palotában, mert ezek a *harkonnen*-ek sosem kekekedtek az ilyen dolgokkal. Délről az alsó teremben balra nyílik egy rejtett ajtó, de ahhoz, hogy meglátáshassunk, fel kell venni *Jessicát* egy *COME WITH ME*-vel. Szólni fog, ha TALK TO JESSICA-zunk minden teremben. Ott lesz egy kommunikációs szoba, amivel küldözgethetünk fűszert meg kaphatunk üzeneteket. *Duncan*-t keressük fel, aki felszólított minket, hogy nézzünk kombajnok után, az egyik *SIETCH*-ben továbbíranyítanak minket, majd kettő *HARVESTER*-t lehetünk.

Most ideje lenne kombajnokat keresni. Kutassunk fel egy csomó *SIETCH*-t. Ez amennyik ugyan nem lesz lakott, de dugig lesz kombajnokkal. Haza. Üzenet érkezett, amelyben *IV Shaddam* császár üdvözölt minket, s még jobban sürget az első szállítmány érdekében. *Duncan Idaho* elmondja, hogy van egy igen gazdag löelőhely *TUNO-TABR*-től délre.

Repülünk *TUNO-TABR*-ba, majd keressük meg az említett *SIETCH*-t. Ez pontosabban dél-keletre van *TUNO-TABR*-tól. Itt a *fremen* főnökön kívül egy valódi *fremen* lány is van, sajnos a gyengébbik minőségűből. *Harah* a neve és megad 4 új barlanghelyet is. Később *Jessica* felszólított minket, hogy tartsunk egy kis időt egyedül a sivatagban, de mindenképpen magányosan. Menjünk ki a puszta, s egy *WAIT FOR EVENING, WAIT FOR MORNING*, azaz egy napos pihenő után visszatérve anyánk elmondja, hogy képességeink igen-csak megnöttek.

A legelső, *HABANNYA-TABR* helyen a fickó eleinte nem akar nekünk dolgozni, később viszont kötélnek fog állni. Egy ideig kell vigyázni, nehogy északibb *fremen*-eket küldjünk *HABANNYA* területre amit van ott *HABANNYA fremen* is, mert összetűzésbe fognak egymással keveredni, s egyik sem akar majd dolgozni. Idővel elműlik ez a bajuk is. Menjünk haza. Kb. a 14. napon megérkezik az üzenet, hogy kedvenc császárunk, *Shaddam* volt szíves és feladta az első rendelést, kb. 1000-1100 kg fűszert. Nézzük meg az üzenetet, majd menjünk *Duncan*-hoz, s szójunk hozzá, míg egy **ARGUE-ACCEPT-REFUSE** menü nem jön elő. Mindig 50%-kal többet küldjünk neki, mint amennyit kért, mert akkor 8 napig béntehagy, amúgy meg 4 naponta hívna. Egyszer küldhetünk kétszerest is, de nem muszáj, mert ekkor is csak 1 plusz napot kapunk. A kívánt elküldendő mennyiséget **ACCEPT**-eljük, majd mondjuk *Duncan*-nek, hogy **COME WITH ME**, s induljunk a kommunikációs terembe. Ott *Duncan* feladja, s **TALK**-oljunk hozzá, míg meg nem érkezik a válasz. Ennyi lenne egy fűszer-küldemény feladása, mindig kövessük ezt a sémát. Ha valaki rászánna magát és vagy 3 napig nem küldene újabb szállítmányt a császár kérése után, akkor jönnek a birodalmi seregek, s az *Atreides* név már csak a múlté lesz.

Egy idő után *Duncan* megemlíti, hogy nem ártana falvakat keresni, ahol csempészekből lehetne *orni*-kat meg egyéb felszerelést vásárolni. Valóban jó lenne, kutassunk utánuk, a határmenti barlangban lakó *fremen*-

eket kérdezzük. Ha megvan egy falu, az jó. Ha WEIRDING MODULE-t is áru, akkor szuper. A megvásárolt cuccokért Duncan-nél kell fizetni, aki megemlíti egy számlát, s a kért pénzt ACCEPT-eljük. Addig nem lehet a fictionál újból vásárolni, míg ki nem fizetjük az előzőt. Ha jelenleg kifogyott a boltos a WEIRDING MODULE-ból vagy akármiből, miután kifizettük az árát újból lesz neki. ATOMICS-okat egyenként sem lehet kapni, csak zsákmányolni Harkonnen várakból.

A FREMENEK VEZÉRE

Valaki azt mondja, hogy Gurney-t nem találják egy ideje. Induljunk el anyukáért, hogy segítsen már megtalálni őt, s csináljunk ugyanúgy, mint amikor a kommunikációs szobát kerestük. Ugyanannan nyílunk, csak jobbra. A szobában Gurney fekszik, eléggé siralmas állapotban. Elmondja, hogy egy dére nyíló ajtót próbált, de elindított egy csapdát, s az elkábította. Tudomásunkra hozza, hogy egy mentál, azaz emberi stratégiai abakusz jött, s a kommunikációs teremben van. Vegyük fel, hozzuk ide, s kiírja az ajtót. Egy halom fegyver lesz odabent. Thulir, a mentál megkér minket, hogy jobb lenne, ha szereznénk egy fremen vezért, akivel rábíratnánk a fremen-eket a harkonnen-ek kiűzésére. Harah azt mondja, hogy ismert egyet, de nem tudja a nevét már. Menjünk el egy déli barlangba, kérdőzöködjünk a fremen csapatoknál, mire az egyik megemlíti egy bizonyos STILGAR nevet. Hopp, ez volt az ami nem jutott Harah eszébe, de most már arra is emlékszik, hogy merre található.

Keressünk meg egy barlangot a palotától messze nyugatra, s induljunk oda. Ez SHAYA-CLAM, ha minden igaz. Innen észak-nyugatra található egy barlang, amiben pedig STILGAR rejtezik. Győzzük meg, szedjük fel. Elnevez minket Muab-Did-nek. Ettől mindenki csodálatosan érzi magát.

Most már választhatunk SPECIALIZE IN ARMY-t is. Ha valamelyik gyakorló csapatnál ott van Gurney Halletck is, akkor az sokkal gyorsabban lép szintet. Érdemes minden katonai csapatot lehetőleg egy helyen gyakorlatoztatni, úgy, hogy Gurney is ott van, s így hamarabb igen ütőképes seregre tehetünk szert. Eleinte ugyan csak kys késéket találhatunk, meg egy-két lézerpisztolyt, de csak türelem.

Jönni fog egy fenyegetés Feyudha Rauth Harkonnen-től is, ismertebb nevén Sting-től (mármost ő jászotta a filmben ezt az alakot, meg itt is róla lett mintázat a figura). Összevissz annyit mond, hogy nem bízik a fremen katonák ütőképességében. Néha-nap térünk be a palotába a fűszer-rendezgetések közben, mert anyáknk adhat arról tanácsot, hogy képesek vagyunk-e már telepikus kapcsolatot létesíteni, és hogy milyen távolságra.

CHANI-BABY ÉS A VEGETÁCIÓ

Kb a 20. napon Harah megkér minket, hogy vigyük haza. Miután ezt megtettük, Stilgar elmondja, hogy már régóta arra vágyott, hogy négyzemműzt beszélhessen velünk. Megkér minket, menjünk el egy OXYN-TABR nevű helyre, amit feltüntetett a térképünkön. Ott lesz a fremen némbor No 2, aki azért már jobb bört, mint Harah. Chani a neve, s a játékból ő lesz a lelki támasz meg a barátom. Dumáljunk vele, menjünk ki a barlangból, ki a szivatag egy üres részére, s várjunk ott estig.

Akkor beszélgetssünk vele, s... Cupp. Megpecsételőddől a sorsunk, én a tied, te az enyém, áó, kapa, nagyharang válasszon el bennünket, s atóbbi. Egy csomó új barlang is napvilágra kerül. Egyik nap apánk

azt mondja, hogy meggy és megtámadja Harkonnen báró palotáját. Orni-val indul és senki nem tudja marasztalni, nemsokára meg a haláhpire is eljut hozzánk, mert felölték a gépet. Most szomorúak vagyunk úgy, ezért bosszúból szálljunk repülőre, irány a Harkonnen palota, s minket is ugyanúgy megölnék. Happy-end for Vlgyim Harkonnen (a bárónak ez a neve). Ja, a halálhírt valószínűleg telepikus módon kapjuk.

Azért Thulir is felháborodik, s elmondja, hogy kéne már valami jobb közlekedési eszköz is, mint az omi, mert azt mindig meglátják, s levölvi. Amint kilépünk, Stilgar elmondja, hogy csak fussunk ki a szivatagba, s akkor megjelenik a CALL A WORM opció. Hívjuk meg a kukacot, lovalojuk meg, majd fussunk el HAKANNYA-HAGR-ba a kukaccal. Található egy szélcsapda, meg egy halom víz. Elmondja Stilgar a víz eredetét, meg felajánl egy WATER OF LIFE nevet, amit egy bébi-kukacból vonnak ki, amit vízbefojtottak. Igen széveslyes ital, hatását meg nem sokan érték túl. Felajánlja Stilgar, hogy kipróbálhatjuk, de egyelőre ne tegyük, mert nem nagyon izlene. Vissza a palotába.

Meséljünk Thulir Hawat-nak a kukacokról, majd elmondja valaki, hogy megoldás található egyik kérdésünkre a palotában. Cspip-sünk fel a mamát, és látogassuk meg azt a termet, ahol egy Gurney elajút. Kiderül, hogy egy titkos átjáró van jobbra, s a szoba teli lesz mindenféle zöld növényvel. Anyucit hagyjuk is ebben a teremben. Thulir megemlíti a növényzetet mint feyvert a harkonnen-ek ellen. Ugyan a fene se tudja, milyen kérdésre kaptunk új választ, de nem baj. Chani megemlíti apukáját, aki sokat kísérletezett az ilyen növényekkel, s kéri, menjünk el hozzá, de először OXYN-TABR legyen az irány (Stilgar-t is magunkkal kellene vinni). Innen nyugatra menjünk, s ott lesz a király. Miután beszélünk vele, megkér minket, hogy a környező barlangokból küldjünk ide egy-két fremen csapatot, aki segítsen neki növénytermesztőket, BULB-okat előállítani. Váltunk át egy-két környékbeli fremen-ECOLOGIST-é és küldjük oda. Nemsokára készen lesznek a BULB-ok, s minden egyes új ECOLOGIST-nek adjunk egy lyet, akkor tud csak azt termeszteni. Ha esetleg olyan helyre küldnénk ECOLOGIST-ét, ahol még nincs szélcsapda vagy víz, először fel kell szerelni olyanl (ASSEMBLY WIND TRAP). A BULB-jaink száma véges, ezért a hasznos ECOLOGIST-ek száma sem korlátlan. Irány haza. Jessica megemlíti, hogy most már képesek vagyunk az élet vízből inni, tegyük is meg. Egy-két napig eszméletlenül leszünk, de utána a mamához visszatérve elmondja, hogy teljesen fremen-ek lettünk, s az egész planétával kapcsolatot tudunk már teremteni.

BEFEJEZÉSEH KÖZELEDVE

Ekkor az egyik nagyobb fűszer-termelő csapat megbetegszik, s nem lesznek képesek dolgozni. Chani elmondja, hogy ő meg tudná őket gyógyítani, csak tegyük le a barlangba. Egy pár nap múlva megkapjuk Chani-tól az üzenetet, hogy sikerült mindenkit kikúrálnia, de amint ért megennők, kiderült, hogy Chani eltűnt, majd Feyuda Rauth küld egy szép levelet, hogy Chani vendégszeretűket és még sok mást élvez(i). Ekkor már nem maradt hátra más, mint elfoglalni a harkonnen területeket. Legyen legalább 6-7 katona-csapat EXPERT ismerettel és WEIRDING MODULE-lal, és akkor könnyű dolgnak lesz. Több irányba is nyithatunk, de 2-3 EXPERT+WEIRDING MODULE-os csapat is elég egy határmenti erőd legyőzéséhez, viszont a palota környéki helyek igencsak cikisek, 6 csapatnál kevesebbel ne is támadjuk, s a legjobb, ha

már addigra összeszedtünk pár ATOMICS-ot.

Miután legyőztünk egy erődöt, a seregeink azzal töltik az időt, hogy átalakítsák barlanggá, s csak utána hajlandók megint harcba szállni. Egy-egy erődben ex-fogyó fremen-ek is lehetnek, sőt egynehányban elfogott harkonnen kapitány is van, aki nagyon csapkod a kardjával. Ekkor kerjünk meg egy-két ottlevő személyt (Stilgar, fremen troop), hogy OVERPOWER THE PRISONER, s ha már kóttónak szólnak, akkor lebilincselik, s köphet valamit egy környékbeli erődről (hol van, milyen a védelme).

ARRAKEN-HARG-ban kellemetlen meglepetésben lesz részünk, Chani-t mégis meglelték, s még ráadással él is. Na, de ha már ott van, akkor menjünk kiszabadítani. Lesz még egy ATOMICS is ebben a várban. Ha már minden erőd a miénk, s csak a főpalota maradt meg a harkonnen-ek birodalmából, menjünk vissza a palotába, s vigyünk minden mozgatható szereplőt egy helyre (Stilgar, Chani, Jessica, Thulir, Gurney). Thulir-t vigyük először.

Elmondja, hogy ha már itt vannak a többiek, hozzunk a palota körüli területekre 10 ezer katonát, s mindegyiküknek legyen ATOMICS-e is. Ha ott van a megfelelő számú sereg, Thulir-nak szóljunk, s azt mondja, hogy Stilgar-ra beszéljünk, ha el akarjuk indítani a végső támadást (ACCEPT).

Ha mindent jól csináltunk, nemsokára kapunk egy üzenetet, hogy a harkonnen-ek megadták magukat, menjünk oda. Tegyük ezt. S ime az end-sequence, amit annyival elől óta vártunk. Semmi fontos nincs benne, csak az, hogy te leszel az új császár, Chani meg a császárné, Shaddam-ot leváltjuk és száműzzük a többiekkel együtt... A leg-happibb a dologban a játékos, mikor meglátja a feliratot, jön a DUNE II is!

STRATÉGIAI HINTEK

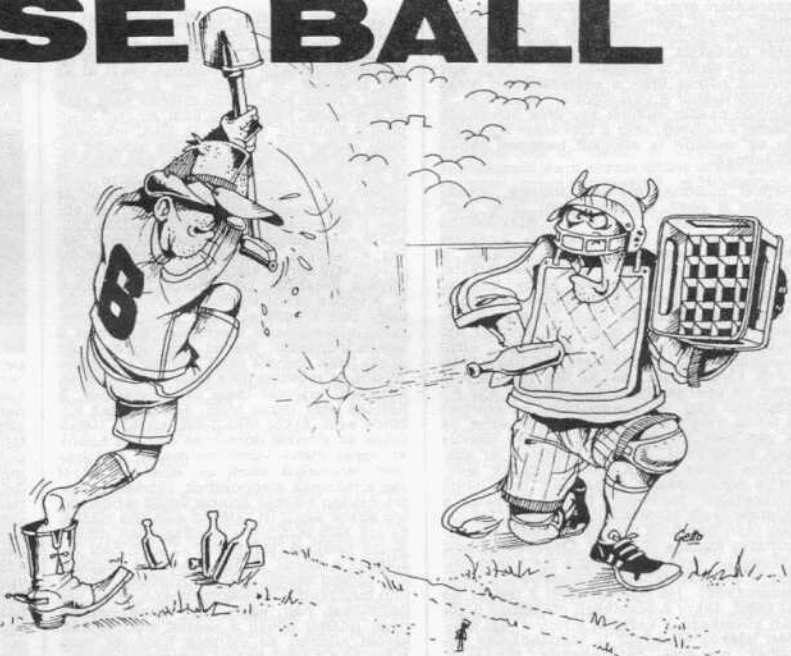
- Ha csapataink csatáznak, siessünk mi is oda egy kukaccal, mert jelenlétünk biztatlást ad nekik.
- Ha már kb 8-8 kombájnos csapat elért az EFFICIENT szintet, érdemes egyszerű 7-7 egy helyre irányítani (ennyi a max. csapat egy helyen), mert így sokkal hamarabb megtisztítják a fűszertől. Adjunk nekik lehetőleg omi-t is, vagy ha nem hát sűrűn mentünk, mert soha nem jön jól egy üzenet arról, hogy egy kombájnos kevesebb. Ha mind EXPERT nem is nagyon érdemes több fűszerbányászt alkalmazni, olyan hamar végeznek a területekkel.
- Először a harkonnen palotától nyugatra fekvő ERGSUN, TSYMPO és SHAYA megyékben támadjuk a harkonnen erődöket, ott gyengébbek a katonáik.



Sajnáljuk, hogy vége lett, de ennyi lett volna az első rész. Szörnyű, hogy néha milyen unalmas, valamivel pergőbb is lehetne a játék menete, de azért egy szép summát zsebelhettek be VIRGIN-ek érte. Megérdemlik, klassz munka. Hát, hogy a második rész milyen... DUNE-ből elég egyszerű ennyi, azt majd inkább a következők számban!

BASEBALL

TV SPORTS



A CoV 31-ben abban állapodtunk meg, hogy igen kevesen ismerik részletesen a baseballt és cricketet játékok pontos menetét. Nos, hogy minden fennmaradó félreértést tisztázzunk lime álljon itt pár sor a baseball szabályaival és a legelkerjettebb, legközkedveltebb programok bemutatásával. Miután a crickettel már sikeresen bonyolgtuk, az amerikaiak népszerűletéről, szent sportjáról is essék pár szó. Annak érdekében, hogy végkép senki ne értsen semmit, menet közben az esetleges hasonlóságra és eltérésekre utalni fogunk!

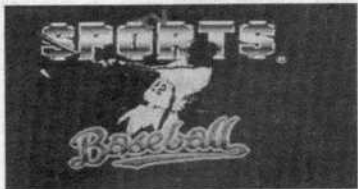
Hogy miért pont 27 m-re, az rögtön kiderül, ha megtudjuk, hogy ez pontosan 90 láb! Az egyik csúcsból kiinduló két százat meghosszabbították 72 m-re, ami ném más, mint 240 láb megfelelője (érdekes, hogy egyes esetekben ez az érték más és más stadionban igen különböző lehet). A két szakasz által meghatározott negyedkörökik a tulajdonképpen pálya (*field*), ami további részekre bomlik. A gyémánton kívüli terület a külső pálya (*outfield*), míg az azon belüli részt meglepő módon belső pályának hívják (*infield*). A külső ívelt rendszerint magas fal határolja az esetleges kiutések elkerülése érdekében. Na, de a lényeg a négyzetben belül látható. A négy sarok egytől egyig külön elnevezést kapott. A kiinduló alappont (*base*), ahol az elutó játékos (*batter*) helyezkedik el: hazai pontnak (*home plate*) hívják, majd az óramutató járásával ellenkezőleg következik az első (*first*), a második (*second*), valamint a harmadik alappont (*third base*). A három bázispontot négy védőjátékos őrzi, első, második és harmadik alappont (*baseman*) és egy beugró kolléga (*shortstop*), aki a második és a harmadik pont között tevékenykedik, illetve az esetlegesen kihagyott labdákat figyeli. Ok a gyémánt területét védik (*infielders*), ezzel szemben a terep külső ívén terpeszkedő jobb (*right*), közép (*center*), illetve balvédők (*leftfielders*) a külső pálya felett őrködnék (*outfielders*).

(Ez egy érdekes nyelvezet lehet — CoVboy). Ezek után a szett véget ér.

Fontos szabály, hogy a baseball nem időre megy. Ebből egyenesen következik, hogy a döntő tényező a lejátszott szettek száma. Így mindkét csapat azonos számú lehetőséget kap a pontok gyűjtésére. Amennyiben a kijelölt menetszám (ez általában kilenc) után sem vergődnek az együttesek zöldágra, a meccset addig kell játszani, amíg döntéltentől különböző eredmény nem születik. Ha a támadó csapat győzelme az utolsó szett előtt már nyilvánvaló, akkor lemond pontszerzési jogáról. Ez egy iratlan szabály!

Hogyan is néz ki egy mérkőzés? Nos, hét mezőnyjátékos a már említett helyeken tölti be védelmi szerepet, hárman a külső, négyen a belső vonalon táboroznak. Ezzel szemben a hajtó, vagy dobó (*pitcher*) a diamond közepén a hazai alapponttól kb. 20 méteres távolságban található. A négyzet első csúcsán az utó (*batter*), mögötte a fogadó (*catcher*) és szoros közelségben a mindezeket elbíráló egyén (*umpire-in-chief*) foglal helyet.

A híres baseball ütő (*bat*) egy általában fából készített, sodrófa alakú, fogó részénél elvékonyított szerszám (sajnos a hazánkban kialakult felhasználási réteg nem labdák, hanem golyók, lábszárcsont és bordák ütlegelésére alkalmazza). A méretekre a valaimivel több, mint egy méteres hosszúság, 7 centis szélesség jellemző. Persze profi versenyzőknek az ezen célra fittezett „ütőszabások” testhez illő „sodrófákat” készítenek. További eszköz a bőrről bevont kemény labda (*ball*), melynek szélessége 7.6—7.8 cm, súlya 145 gramm körül. A fogadójátékos elengedhetetlen eszköze a kesztyű (*catcher's glove*), mely a nagy sebességgel közeledő golyóhoz megszerzésénél hasznos, és talán legjobban a hokiban alkalmazott pillangos kesztyűhöz hasonlítható. Az elkapót továbbá egy kalitka-



Mindjárt az első hasonlóság, hogy mindkét játékot emberek meghatározott számú halmazza — jelen esetünkben pontosan kilenc — játsza, amit csapatnak hívunk. Ebből pontosan kettő van! Kulcsszerephez jut egy kemény labda, ütő és különböző funkciókat betöltő bírák! A hajtás után elütés következik, amelyet eszeveszett rohángászás, tébolyult kőosz követ (Ez ismerős. En is mindig elütöm az időt, azután nem győzők rohanni, hogy beérjek a HQ-ra — CoVboy). A pontszerzés itt is futással történik, amit a megtett távolság alapján értékelnek! Egy egész pontot (run) akkor szerez az adott csapat, ha a futójátékos egy teljes kört megtesz, ám hogy is néz ki ez a kör és maga a pálya? (A kör úgy néz ki, mint a CoV 15 borítóján: 300 fókus — CoVboy) A terep legfontosabb része egy élére állított négyzet, egy sematikus gyémántforma, ezért is nevezik kint diamondnak. A négyzet csúcsai kerek 27 m-re helyezkednek el.

széző álarc (mask), torok- (throat protector), mell- (chest protector), térd- (knee pad), valamint spicsonvédő (shin guard) óvja az erős ütésektől. Ezek egyrésze a közelben ácsorgó bírón is megtalálható, nehogy egy elvétett célzás után a szerencsétlen flótás csorgó nyállal a vigyorgóban kössön ki. A támadó csapat elütőjét egy erős bukósisak (batter's helmet), míg a többieket egyszerű és az utcákon is elérhető baseball sapka védelmezi.

Szóval mostmár mindent tudunk, elhangozhat a játék kezdetét jelző „play ball” bírói kiáltás. A dobójátékos negirugaszdókat, egyik lábát a levegőbe emeli és iszonyatosan erővel elhajítja a labdát. Lehetősége van csavarásra, pörgetésre és mindenféle álnok trükkre, csak egyet kell szem előtt tartania: éspedig, hogy a labdának az ütési zónába (strike zone) kell esnie. Ez nem más, mint az ütő kollega vállsíkja és térsíkjára állt meghatározott léggömbök. Ha a dobás a területen kívülre esik, és az ütő nem kísérel meg az ellenakciót, a dobójátékos egy hibapontot kap. Ha ugyanebben az esetben a labda mégis a zónán belülrre érkezik, és a várt reakció elmarad, a támadó játékos kap hibapontot. Szentén büntetés jár szabályos dobás esetén a hibás ütéstől, levegőbe suhogtatásért, vagy azért, ha a labda érvénytelen területen landol. Ezeket a gyenge produkciókat fáslnak hívják. Három fásit után barátunk távozik a színről és csapattársra foglálja el helyét. Összesen kilenc ütőjátékos nevezhető meg a mérkőzés elején, s azok sorrendje végérvényesen meghatározott. Ha egy szettben X fejezte be az ütést, akkor a következő menetben a soron következő Y veszi át a helyét. Így minden játékos többször is labdaközlebe kerülhet egy-egy összecsapás folyamán. Azonban, ha a kiesést megelőzően a dobójátékos követ el egy hibát, az ütő némi előnyhöz jutva máris az első bázisponton kulloghat. Hasonló helyzet áll fenn, ha az ütőjátékos találatot kap, ekkor ugyanakkor elhárítva, hogy esetleg örökre búcsút veszen a szerelmi élet örömeitől, úgy veheti az első pontot. A dobó tovább bűnhődik akkor, ha a kispadról előretérő tomboló ellenfél „neadjisten” péppé veri. Merthogy akár a hokinak, ez is hozzátartozik a baseball látványosságaihoz.

Telitalálat esetén egészen más a helyzet. Barátunk ütőből futójátékosá alakul, elhajítja botját eszevesztett tempóban az első alappont felé igyekszik. Ha közben az ellenfél elkapja a labdát, akkor jobban teszi, ha meg sem áll a kispadig, mivel kiesett. Azonban, ha ez nem történik meg, az még nem jelenti a teljes biztonságot, a védők tudni illik kiejthetik szerencsétlen hősnököt azzal, ha a labda birtokában előbb éri el az éppen aktuálisan megközelítendő bázispontot, vagy ha labdával a kezben megérinti a futót (félreértés ne essék, érintik nem pedig tiszta erőből vesén, vagy halántékon végül... ez nem vadászát, ez baseball). Namost, tetelezzük fel, hogy minden árnykodás ellenére az ütőjátékos a pályán belüli talajra juttatja a labdát és az ellenfél csapatmunkáját lekörözve előbb ér az alapponthoz, mint a labdát egymással szélsébeben passzolgató védők valamelyike. Ez bizony egy találatot (hit) jelent. Amennyiben a futónak még van ideje, futhat a második, harmadik sőt az utolsó pontig is, ami teljes körű jelent. Ez azonban hatalmas teljesítmény. Előfordul azonban, hogy az ütő akkorára sikeredett, hogy a labda még a stadiont is lazán elhagyja, ilyenkor barátunk könnyedén körbeokog, és az eredményjelző táblára felviseli az egy kerek pontot. Attól függően, hogy a futó hányadik bázispontig hatol előre, teljesítményét szimplának (single), duplának (double), vagy triplának (triple) nevezik. A teljes körű hazafutás (home run) a neve.

Ezek után tetelezzük fel, hogy bajnokunk nem futott teljes körű, hanem valamelyik ponton állomásozik. Ekkor ugyanis egy — a soronkövetkező — kollégája veszi át az ütő szerepét. Itt kezdődnek az izgalmak, mivel a hazai ponton álló társnak nem csak az a feladata, hogy ütése által, az első alappontig eljusson, hanem az első, második, vagy éppen harmadik csúcsra előretöltött futót illetve futókat is támogatnia kell. Alapvető szabály, hogy két futó egyszerre nem foglalhatja el ugyanazt a helyet, ekkor az egyik feleslegessé válik és kiesik. Ha ebben a stresszes szituációban távoznia kell, akkor automatikusan a következő lejött balra a pályára, viszont az ellenfél hibája esetén egy sarkot előre léphet, egygyel előre tolvá a korábban ott ácsorgó futót/futókat is. A védők ekkor kiejthetik bármelyik futót, vagy ütőt érintésel, vagy pedig a bázispont mihamarabbi elérésével. Azonban a leglátványosabb jelenet az úgynevezett dupla játék (double play), amikor a védekező csapat mindkét futót kiejti az említett alternatívák egymás utáni alkalmazásával. A harmas játék (triple play), ami egészen különös eset, akkor fordul elő, ha egy darab ütőnk áll a hazai ponton és egy-egy futónk az egyes illetve kettes pontokon. A dobás után valamelyik védő, aki lehetőleg közel van a második alapponthoz, csodával határos módon elkapja az arra szálló labdát (az ütő ekkor repül is), eléri a második bázist, és mit sem törődve a pánikszertűen rohangászó futókkal, továbbítja az első hely őrzőjének a labdát. Ennek ellenkező megfelelője (grand slam), mikor egyidőben három futó tartózkodik az alappontokon és az ütő hazafutást hajt vége. Ez természetesen négy ponttal növeli a csapat eredményét! Menet közben az előretölt futóknak nem kötelező a kijelölt helyen tartózkodniuk, mivel elindulhatnak a következő pont irányában, s azt vésszen meg is közelíthetik. Az ilyen két pont közötti poroszalkó egyénekét lopakodó futónak nevezik. Persze a rizikó vállalnia kell, miszerint ráfaraghat a sündögörsre, ha a labda észveszejtő sebességgel visszazérekzi arra a helyre ahonnan elindult, vagy oda ahova érkezni fog még mielőtt valamit is tehetett volna. A dobó ugyanis megteheti, hogy pl. a mögötte álló társának továbbítja a labdát, csak azért, hogy a lopakodót kiejtse. Ellenkező esetben viszont tetemes előnyt is szerezhet a következő körben.

Namármost ezen röpke gondolatok után mindenkinek világosabb váltak a játék szabályai. Akinek esetleg valami sötét maradt fussa mégegyeszer át a megfelelő részt, mert baseball-t játszani a szabályok ismerete nélkül fejtlen káoszhoz vezet.

TV SPORTS BASEBALL

Tetelezzük fel, hogy Amigán sikerült az egyes lemezt elhelyeznünk a drive-ban, megnéztünk néhány hanyaveti grafikát és végighallgattunk egy kakofóniáznáit. Ez egybeírnat nem kötelező! Nos, töltődik a második lemez, és kislavátva egy főmenüben találjuk magunkat. PC-n a betöltés valamivel egyszerűbb lesz. Itt a lépkedés a joystick-kal, vagy PC-sek esetében az 'INS' billentyűvel történhet. A játékot mind PC-n, mind Amiga-n alapvetően joy-os kezeléssel látták el, így billentyűzetről játszani nem nagy öröm és szinte lehetetlen. Ja, az említett két változaton kívül más konverzió egyelőre nem jelent meg. A két gép joykezelésének apró különbségeire menet közben majd utalást teszünk. Szóval a főmenüben járunk, ahol két lehetőség közül választhatunk. A gyors akció kevelőnek az Exhibition pont ajánlott, míg a manager játékos kedvelői a Play League feliratot válasszák. Mi elsőként a szimulátor ismertetésével kezdjük. A menürendszerek, táblázatok és akciók részek közti kavargásban az

Exit Menü, Main Menü ikonok, illetve opciók kiválasztásával térhetnek vissza az előző, vagy a kiinduló képernyőhöz. Ha ezekre nincs lehetőség, akkor az 'ESC' billentyű is hasonló feladatot lát el. Vigyázzunk, mert ha nincs több hátralépés, akkor a program beadja a kulcsot és DOS-ba távozik.



Az Exhibition opció első almenüjében lehetőségek nyílik meghatározni a szerepeltetett versenyzők számát. Egy játékos a computer ellen (one player), vagy pedig kettő (two player). Ennél többen egyszerre nem játszhatnak. Ez sajnos nagy hiányság! Amennyiben ez megtörtént, a csapat-táblázatot pillantjuk meg (Team Menu). A ceruza mozgásával a négy szekció bármelyikéből választhatunk szimpatikus bandát. Egy játékos üzemződban magunk határozunk meg ellenfeleinket is, míg más esetben értelemszerűen a társunk. Figyelem, érdekes lehetőség, hogy mindkét versenyző ugyanazt a csapatot is birtokolhatja, ezáltal a játékosok azonos képességei révén a küzdelem teljesen egyenlővé válik. Minden esetben az első játékos szerepel hazai pályán. A következő táblázat az első együttes felállítását mutatja be. Lehetőségünk nyílik megváltoztatni a számítógep által előre tárolt sorrendet. Létréhozhatjuk saját alomegyesületünket a különböző védők, ütők és dobók képesség mutatói alapján. Amikor lépés a dobó. Egy jó hajítójátékos nemcsak gyors és pontos, hanem fáradhatatlan és hosszú távon kitartó. Ne felejtjük el, hogy a kezdő dobó gondos kiválasztása a legfontosabb, mert az első szett végső kimenetelre döntően befolyásolhatja csapatunk moralitását a meccs folyamán. Az aktuális hajító (Pitcher) a bal alsó táblázat legfelső sorában látható. Esztelges változtatás esetén mozdítsuk a joystick-et felfele, ekkor a kolléga nevének alapszine megváltozik (előg nehezen vehető észre, de meg kell szokni), ekkor nyomjuk meg a gombot. A másik oldalon kereshetünk megfelelőit a cserejátékosok közül. A válogatas közben minden névhoz tartozó minőségi mutatók a kép bal alsó sarkában találhatóak (c=curve — csavarás, s=skill — tehetség, f=fatigue — fáradékonyság, h=hitting — találatok). Amennyiben döntöttünk, a két hajító helyet cserélj. Ha elégedettek vagyunk az eredménnyel a Done ikonot válasszuk, ellenkező esetben a Cancel-let kezdhettük a procedúrát ismét. Következő teendőnk az ütők sorrendjének kijelölése. Ugye emlékszünk, hogy ez nagyon fontos, mert az összecsapás folyamán már nem változtatható. Bal oldalon látjuk a gép javaslatát, míg jobb szélén a kispadon szorongó beállósok kapnak helyet. Tehát, az előbb bemutatott módon válasszuk játékos az ütőlistáról és cseréljük ki a másik csoport valamelyikére. A sorrenddel egyelőre ne foglalkozzunk! Hasonlóan a hajítókéhez itt is minden név statisztikai mutatói megtalálhatóak a képernyő alján. A sorszámok kijelölésében segítenek a funkciók billentyűk. Pl.: a negyedik játékos az elsővel kellene felcserélni. Pofon egyszerű, nyomjuk meg az 'F4'-et, majd ezt követően az 'F1'-et. Türelem, a program egyes részeit magasztint nyelven írta, ezért főleg Amigán gyakran a változások idegtéptő lassúsággal zajlanak le! A cseréleget egészen addig alkalmazhatjuk, míg az ideális sorrend ki nem alakul. Amennyiben kíváncsiak lennénk az ellenfél

és az OPP, ikont. Távozás a végig újrakezdés a Cancel-lel. Soron következő sarkalatos pont a stadion kiválasztása. Vegyük észre, hogy mindhárom aréna különböző méretű és kinezetű, eképpen a pályák mérete, illetve tulajdonságai is különbözően alakulnak. Most pedig jöjjen az, amire oly régóta várunk! **Play Ball!!!**



Hajtás

Szóval a játék kezdőmozdulata a hajtás, ami nagyon fontos, sőt döntő jelentőségű lehet egy-egy szett kimenetelében. Nem mindegy, hogy az ütőjátékoshoz milyen sebességgel, hova és milyen íven érkezik a labda. Egy gyors dobást könnyebb kiütni a stadionból, míg egy lassabbat még csak-csak kordában lehet tartani. A csavart dobással nehezebb a célzás, így alkalmazása ésszerűen az ellenfél megzavarásához vezet. Mindezeket figyelembe véve a programok törekedtek a lehető legrealisztikusabb kivitelezésre, így célozhatjuk, csavarhatjuk, tekerhetjük a labdát, de ha kedvünk tartja akár 84 mérföldes sebességgel is megküldhetjük a szemben állót. Nos, ráteve a programra, töltés után egy teljes pályás kép tárul elénk, a kép alján pedig egy eredményjelző tábla látható. Jobb felső sarkában a két csapat név szerint, mellettköz az elért pontszám, és a leküldött próbálkozók (*out*) illetve szettek (*inn*) száma. Ezalatt az éppen pályára sentenkedő ütőjátékos neve és jobbjelű a rá vonatkozó statisztika: kapott helyet (AVG: *batting AVerAge* — ütési átlag *hit*; *Home Runs* — hazafutások száma, *RBI*: *number of Runs Batted In* — az egyetlen ütessel elért hazafutások száma). Jobb sarkokban az aréna kicsinyített mása díszel, ami rendkívül hasznosnak bizonyul a futók és védők mozgásának figyelemmel kísérésénél. Egyetlen gombnyomással közelképét kapunk, ahol a következőkre lehetünk figyelmesek. A képernyő tetején a bal és jobb felső sarkokban a harmadik és első, míg a hajtó mögött, középen a második bázispont látható. Ez akkor jut fontos szerephez, ha az ellenfél vagy magunk már rendelkezünk előretolt futókkal, s eképpen szemmel kísérhetjük azok mozgását (lopakodó futók). Bal oldalt legalul egy kis táblázatban a meccs statisztikái találhatóak (B — dobó hibás próbálkozásai, S — ütő hibás próbálkozásai, O — leküldött elütők száma). A másik sarkokban az előzőleg eldobott labda sebessége látható mérföld/órában. A dobáshoz pontosan két gombnyomásra van szükség. Ha az első alkalommal egyidőben egy irányt is adunk a dobott labdának, akkor az a joy-jal meghatározott védőtársunkhoz fog szállni, nem pedig az ütőjátékoshoz. Hogy teljesen tiszta legyen, többek közt ez a módszer alkalmazható a lopakodó futók megfékezésére is (PC-n a második joy-gomb lenyomásával és egy bázisirány megjelölésével érhető el ugyanez a hatás). A hajtáshoz itt az egyes gomb egyszerű használata is elegendő). A labda rövid várakozási idő után visszakerül a dobóhoz, vagy gombnyomással és irányadással egy másik mezőnyjátékosnak passzolható. Ezek után tekintünk a kép aljára. Az ütődalon két négyzög látható, az egyikben maga az ütőjátékos foglal helyet, attól függően, hogy bal illetve jobb kezés. A két négyzög közt található az ütési zóna,

és ezek fölött mozog egy kör alakú dobó ponter. Mikor megnyomjuk a gombot, a labda azt a pontot veszi célba, ahol a pointer abban a pillanatban éppen tartózkodik. Amennyiben ez az irány nem lenne megfelelő csavarással, vagyis a joystick balra, jobbra mozgásával korrigálható. A sebességet a kar felé, illetve lefelé történő elmozdításával befolyásolhatjuk, vagy ütletszerűen a két módszer kombinációját is alkalmazhatjuk. Pl. egy gyors labdát először balra, majd a felüt megtevése után jobbra csavarunk. Ha nem értünk jó-ly-t, az teljesen reguláris átlagos sebességű hajtáshoz vezet. Néha a gombnyomás és a dobás nem azonos időpontban történik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a labda nem a kijelölt helyre érkezik, csak két játékos esetén az ellenfél megzavarását segíti elő. Idővel hajtójátékosunk is fíradni kezd, amit elősegít az elhajtott labdák száma, azok sebessége és a csavarás technika gyakori használata. Ekkor a lövések is bizonytalanabbá válnak, amit a pointer felgyorsult mozgása jelez. A menedzser képernyő (*manager's option screen*) segítségével lecserélhető a faradt játékos ('F1' — *player 1*, 'F2' — *player 2*).

Mezőnyjáték

Az elütés után azt a mezőnyjátékost irányíthatjuk, amelyek a legközelebb tartózkodnak a labda várható földterületi pontjához. Emberről pozíciókat többek közt a képernyő alján elhelyezett kis „radarernyőn” is láthatjuk. A repülő labda becsapódási pontját, illetve lapos ütésnél pályájának irányát egy villogó kis célpont jelzi. Célnak ennek a pozíciónak az elérése, mielőtt a labda leesne, vagy keresztülhaladna az adott ponton. Magas ütések elérésénél a joy-gomb megnyomásával egyidőben nyomjuk a kar felé, oldal ugrásnál pedig bal, vagy jobb irányba. Amennyiben úgy érezzük, hogy egy másik védőjátékos nagyobb eséllyel indulhat a labda megszerzéséért, a gombnyomással egyidőben húzzuk a kar felé (PC-n egyszerűen csak a *kefés gombot használjuk*). Az ilyen váltás egyébként előbb-utóbb automatikusan is bekövetkezik. A labda megszerzése után vagy futunk a kiszemelt alapponthoz, vagy a levegőben továbbjutjuk a megfelelő bázis kiválasztásával (*jobb* — első, *fel* — második, *bal* — harmadik) és a gomb megnyomásával. Amennyiben az egyik alapponton tartózkodó emberünk birtokolja a labdát és futásra szeretnének birni, akkor a joy-gombbal (PC-n a *másodikkal*) szabadíthatjuk ki és terelhetjük egy másik sarak irányába. Ha a laszti arra a bázispontra érkezik, ahol futó tartózkodik, felhangzik a további pontszerzést megakadályozó „*safe*” kiáltás. Abban az esetben, ha nem sikerült egy ütőt sem kiejtenünk és már három futó tartózkodik a pályán, a négy pont veszteségének lehetőségét egy figyelmeztető szignál jelzi. A játék végén a bogó automatikusan a hajtóhoz kerül, s miután mindenki elfoglalta a helyét, hivatalosan is véget ér a megkezdett menet.

Ütés

Az ütés talán még több tudást és felkészültséget igényel, mint az előzőek. Feladatunkat nehezíti az ellenfél csavarás technikája és a különböző labdasebességek. Először a kar mozgatásával pozícionáljuk hősinkeket a négyzetben belüli a megfelelő helyre, majd a gombbal suhintunk a szükséges pillanatban. Az ütés többször is megismételhető a hajtást megelőzőleg a pontos lábhelyzet beállításának érdekében. Ha a gombot elengedjük, a játékos félbehagyja a suhintást. Fontos, hogy ne üssünk a szemben lévő (*outside*) és a saját (*inside*) négyzetünk felett elrepülő labdákra, ekkor ugyanis a hajtó helyett nekünk jár a rosszpont. „*Fault*” jár egy pontos labda el-

engedéséért és pontatlan ütésért is. Két hibát követően a pályán kívülre vágódó labdákért már nem jár büntetés, viszont még egy pont beszerzése után a „*you are out!*” elhangzására távoznunk kell. Erdekes és sokkal könnyebb módszer a lepatannó labda (*bunting*), mivel nem ütünk, hanem félig guggoló helyzetben a repülő laszti létezzük az ütőnek, ezáltal az a közelünkben ér földet. A funkció a kar lehúzásával és a tüzéll (PC-n a két gomb egyszerű nyomvatartásával) működtethető. Ezt követően a joy jobbra, illetve balra mozgatásával befolyásolhatjuk a lepatannó labda pályáját.

Futás a bázishoz

Miután sikeresen eltaláltuk a labdát és az magas ívvel leírva az aréna másik vége felé repül, ütőjátékosunk automatikusan eldobja szerzsámát (...közben a *lelátón ülő hölgyek hangos füttykoncert közepette elindulnak a kijárat felé — CoVboy*), és az első alap felé igyekszik. Egyes esetekben az alapon tartózkodó futók is megiramodnak, de ha ez nem történik meg, akkor a joystick megfelelő bázisirányba (*jobb* — első, *fel* — második, *bal* — harmadik) történő elmozdításával ösztökélhetjük embereinket a cél elérésére (PC-n a második gomb megnyomás is szükséges). Miközben két alappont közt rohangszunk, a kis monitoron mindenképpen kíséreljük figyelemmel a labda és az ellenfél mozgását! Fontos, ha egy futó elérte a következő bázist, már nem térhet vissza az előző pozícióra. Szóval ha szükséges, állítsuk meg a futást a gomb nyomvatartásával (PC-n a két tüzéll egyszerű használatával), majd a tüzéll lenyomásával egyidőben mutassunk a megfelelő sarak irányába. Ekkor futóemberünk — elkerülve a kiesést — visszatér az előző alappontra. Amennyiben az ütés a lehető legjobban sikerült, tehát a stadionon kívülre esik, a program automatikus vezérlésre vált. Ekkor nem akad más dolgnak csak hátrádnál a karosszékből és learatni a dicsőséget.



Lopakodás

A settenkedésnek is három fázisa van (*short* — rövid, *medium* — közepes, *long* — hosszú). Amíg a korábban említett irányok figyelembevételével válasszuk ki azt a bázist, ahol lopakodni akarunk, majd nyomjuk meg a gombot egytől háromig annyiszor, amilyen messze ohajunk lopakodni. (PC-n a második tüzéll alkalmazásával majd a kiválasztott sarak megjelölésével juthatunk előre). Ismételjük ezt meg annyiszor, amilyen messze merészkednénk legszívesebben. Legyünk résen, mert a hajtó játékos bármely pillanatban kiejthet egy-egy csalafinta dobással. Vészhelyzet esetén, a rövid és közepes lopakodásnál a futó automatikusan visszatér a kiinduló bázisra, hosszú kimozdulásnál (*steal*) azonban az előtte lévő alappont felé veszi az irányt. A visszatérést elősegíthetjük a joy-gombbal és az elhagyott bázis megjelölésével.

Fontos funkciók billentyűk

- *F1*: Első játékos menedzser képernyője;
- *F2*: Második játékos menedzser képernyője;
- *F3*: Szünet;

F4*: Újraindítás;
F5*: Hang ki/be;
F6*: Játékesbesség kontrol;

Menedzser képernyők

Gyakran előfordulhat, hogy nem vagyunk megelégedve egy-egy játékos aznapi teljesítményével. Embereink különböző képességekkel rendelkeznek, tehát nem egészen közömbös a pályán történő elhelyezésük, és bevetésük sorrendje sem. Mint edző, a csapatmenedzser lehetőségünk nyílik mérkőzés közben taktikai parancsok osztogatására, sőt játékosok lecserélésére is. Ebben segítenek a az 'F1' és 'F2'-re előhívható menedzser képernyők, melyek bármikor elérhető a labdamenetek közt szünetben. Védekező csapat esetén megváltoztathatjuk a mezőnyjátékosok elhelyezkedését (*reposition defense*), valamint leválthatjuk elfáradt hajtójátékosokat is.

Védelem átrendezése

Az opció kiválasztása után a következőket láthatjuk. A képernyő két fő részre oszlik, bal oldalt a belső (*infield*), míg jobb oldalt a külső (*outfield*) mezőnyjátékosok felállítását változtathatjuk. Mindkét kategóriában külön választhatunk mélységet (*depth*) és lépéstávolságot (*shift*). Középen a pálya kicsinyített mása, s azon embereink pillanatnyi elhelyezkedése látható. A mélységet, azaz távolságot mindkét esetben három kategóriában határozhatjuk meg (*Normal* — átlagos, *Shallow* — sekély, vagy közeli, *Deep* — mély, vagy távoli). Lépésköznel mindhárom eddig említett lehetőség további három variációra oszlik (*Normal* — szabályos, *Left* — bal oldalra tomorülés, *Right* — jobb oldalra tomorülés), illetve a diamond-on belüli védők közül elmozdíthatjuk az elsőt és a harmadikat az örzendő vonalak közelébe (*guard lines*). A főparancsok közt a joy-alközlekedhetünk és gombnyomásra választathatunk a felsorolt stratégiák közül. Mindig az a variáció érvényes, ahol a szöveg fehéren világít. A játékkerre az *exit* parancsral távozzunk.



Játékosok cseréje

Védekezés esetén lecserélhetjük a hajtót, vagy a mezőnyjátékosok kizását is változtathatunk. Miután kiválasztottuk ezt a menüpontot, egy a korábban ismertetett csapatrendező képernyőhöz hasonló krea-álmány tárul elénk. A működése is teljes egészében megegyezik azzal. Először a dobót (*pitcher* felirat alatti név) válthatjuk le, azzal hogy a joy-gombbal ráclickelünk, majd a felsorolt nevek közül keressünk egy megfelelő beugróst (*bullpen* táblázat). Annyi a különbség, hogy az eredeti hajtó kiesik a lehetséges játékosok sorából, tehát a mérkőzésen a továbbiakban már nem vehet részt. A mezőnyjátékosok cseréjénél is hasonlóképpen járunk el! Válasszuk egy felesleges embert (*lineup* oszlop), majd a kispadról helyettesítsük valakivel (*bench*). Ugyanúgy, mint az előző esetben a leváltott kolléga, a játékból többet már nem vehet részt. A funkciók billentyűkkel a védők pozícióit cserélgethetjük, annak ellenére, hogy a valódi játékból erre nincs lehetőségünk. Választás esetén nincs választás, ekkor csak az utójátékos (*batter*) és a futók (*runners*) váltása oldható meg (*bench*).

TV Sports Baseball Manager

A sportprogramok másik mufaja — az akciórészek szimulációja mellett — az menedzser játék. Szerencsére a TV Sports Baseball készítői mindkét változat kedvelőire gondoltak. Mint edző, sőt menedzser saját csapatot birtokolhatunk, szervezhetünk is irányíthatunk, s rajtuk múlik, hogy az csúcsra lép, vagy éppen alulbukik. A főmenüben a **League Play** pont kiválasztásával állíthatjuk ennek az izgalmas világnak a kapuján, s miután ezt megtegyük, már csak egy dolgot kell elődöntünk. A baseballt, akár a labdarúgást, vagy a leg több más csapat sportot időnyentként játszák. Így lehetőségünk van elkezdni egy új szezon (*new season*), vagy folytathatunk egy korábban lementett állást (*continue season*), amit majd később tárgyalunk.

Csapatvezetés

Ott tartottunk, hogy magunk vesszük át az edző szerepét, így mi döntünk a lényeges változásokról is (ki, mikor, hogyan és hol jöjsson). Egyes stratégiával kizhozhatjuk a legjobbat játékosainkból, elnyomhatjuk az esetleges hiányosságait, és megnyert meccseink számosságától függően akár világláklaszsi is válhatunk. Szóval leendő sztárként első lépésünk, hogy kiválasszuk az **Edit Team** menüpontot, s kisvártatva a **Team Menu**-ben találjuk magunkat. Tulajdonképpen ez nem is menü, hanem egy táblázat, hasonló ahhoz, amit az akciórész csapatválasztásánál tárgyaltunk. 26 nevet látunk a képernyőn, felosztva nemzeti és amerikai ligákra, mindkettőt további keleti (*eastern*) és nyugati (*western*) divíziókra. Ez tökéletesen hűen tükrözi a valóságot. Válasszuk egy csapatot, amelyet az elkövetendő teljes szezonban irányítani szeretnénk. Miután ez megtörtént, megpillantjuk a gárdát bemutató táblázatot (*team roster*), ahol minden lényeges információt megteudhatunk csapatunkról, és változtathatunk azokon a képességeken és a statisztikák arányában. A rendszer a következő alpon- tokra oszlik:

Csapat információk (Team Info)

A táblázat ezen részén határozhatjuk meg a csapat hovatartozását, vagyis a tulajdonviszonyt. A **Team Name** sorban megváltoztathatjuk a az eddigi nevet. Nyomjuk meg a joy-gombot, pötyögjünk be egy általunk választott max. 13 karakteres szót, majd return-nel távozzunk! A **Team Abv.** (*Abbreviation*) fejezetben ugyanennek a névnek a rövidítése adható meg. Ugyeljünk arra, hogy a négy betűs mozaikról frapánssan tükrözze az eredetit, mivel a játék során viszonylag gyakran használatos. Hasonlóképpen járunk el az **Owner** opcióval is, ahol a tulajdonos nevet gépelhetjük be. Ez mindenképpen szükséges, mivel a csapat ilyenkor vált gépi vezérlésről emberi irányításra. A későbbiek során bármikor visszakapcsolhatunk computeres irányításra a játékosok közti szünetben.

Csapatstatisztikák (Team Record)

Ebben a sorokban a program számolt adatokat jelenít meg, amelyek tükrözik az együttes múlt évádi és jelenkori teljesítményét. A mutatók a mérkőzések során aktuálisan változnak. Eppen ezért az itt található adatok egy része nem változatható meg!

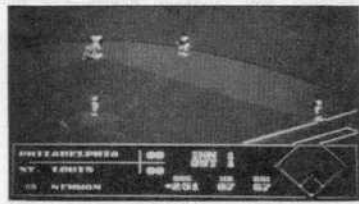
Játékosok elhelyezése és mutatói (Position Players)

Az itt látható oszlopban információkat olvashatunk a hajtók kivételével az összes játékosunkról:

Player's Name (NAME) — Játékos neve;
Bats (right, left, switchhitter) (B) — Utó-
tűs (jobb-, balkezes, váltótilus);
Number of Home Runs Hit (HR) — Haza-
futások száma;

Number of Runs Batted In (RBI) — Sikeresen kiütött teljes futások száma;
Bating Average (AVG) — Utesí átlag;

Az utolsó három mutató nem változik a idény folyamán. Ahhoz, hogy módosítsuk a játékosunk adatait, clickeljünk a táblázatban egy kiválasztott névre. Rövid szünet után a szerencsés évén személyes adatait tekinthetjük át (*Player's Personal Rating Screen*). Minden játékosnak vannak erősségei és gyengéi. Előfordulhat, hogy valaki kitűnő hajtó, emellett azonban pocskéán védekezik, vagy még rosszabbak az ütőerő-
levei. Ebben a táblázatban minden áttekinthető, és ennek fényében az adatok a saját szánk ize szerint meg is változathatók. Képezhetőnek szuperfehetségs játékosok, mutatóik túlzott növevelés, vagy kialakíthatunk specialistákat sajátos szerepekre. Esetleg egy kedvencünk statisztikai mutatóinak elérésére készíthetünk egyeket. A számok megváltoztatásánál válaszunk ki a kívánt statisztikai elemet a joystick-ke, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor megjelenik az aktuális érték a begépelhető maximum és minimum társaságában. A *max./min.* számok a statisztikai adatok kapcsolatából adódóan a többi érték függvényében változnak. Például egy játékosnak nem lehet több találat, mint elütése. Ebből egyenesen következik, hogy a maximum találatok száma meg fog egyezni az ütőpróbalokozások számával. Ha mindezeket átgondoltuk, beírhatjuk saját értékünket, majd return-nel távozzunk. Figyelem, egy-pár adat átírására nincs lehetőségünk! Azoknak, akik idegenkednek a felesleges keresgéléstől, egy különleges segitseg áll rendelkezésükre (**Guided Edition Mode**). Ehhez a személyi adattáblázat megjelenése után nyomjuk meg a tabulátor billentyűt, majd a return segitsegével automatikusan mozoghatunk a statisztikai adatok közt. Bármelyik soron következő mutatót megváltoztathatjuk, majd return-nel a következőre ugorhatunk. Az üzemmódot ismét a tabulátorral hagyhatjuk el. Játékosunk neve a képernyő tetején látható. Megváltoztatásához az **Edit Name** opciót válasszuk! Ekkor a táblázat alján feltűnik egy — a játékos mostani nevet megjelölt — doboz. Kereszkeljük át barátunkat, majd a return-nel távozzunk!



A táblati statisztikák (*hitting stats*) megváltoztatása befolyásolja az elütő sikerességét a balkezes (*VSL*), jobbkezes (*VSR*) és mindenes hajtókkal szemben.
At Bats (AB) — Utespróbalokozások;
Hits (H) — Találatok;
Bases on Balls (BB)/Walks;
Strikeouts (SO) — Kitéréssek;
Bating Average (AVG) — Utesí átlag;
On Base Average (OBA) — Bázisponti átlag (kalkulált, nem változatható);

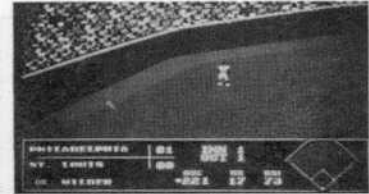
A futási statisztikák (*Power Stats*) az elütő-játékos képességeit alakítják ki a három típusú hajtóval szemben.

Singles (S) — Szimpla futás (nem változatható);
Doubles (D) — Dupla futás;
Triples (T) — Tripla futás;
Home Runs (HR) — Hazafutás;
Runs Batted In (RBI) — Kiütött labda;
Slugging Percentage (SLG) — Hatásfok (nem változatható);

Megnyitjáték statisztikák (Fielding Stats) a következő tényezőkből állnak:
Fielding Chances — Pályaesélyek;
Assists;
Putouts;
Errors — Hibák;
Overall Fielding Percentage — Teljes pálya hatóság;
Recent Average — Aktuális átlag (nem változtatható);

A tehetségi statisztikák (*Sill Stats*) az előző fizikai erőnlétére vonatkoznak. A számadatak 1-10-ig módosíthatók.
Bunting Ability (Bunt) — Útés merev ütőtással;
Running Speed (Speed) — Futási sebesség;
Throwing Strength (Arm) — Dobóerő;
Defensive Ability (Def) — Védekező képesség;
Batting Attributes (Bats) — Ütőstílus (három állású: right, left, switch);

A hátralévő elemek (*miscellaneous Stats*) egyik kategóriába sem illenek.
Games — Játszott meccsek száma;
Runs — Összes pontot érő futás;
Steals — Lopakodások;
Caught — Rajftakapások;
Hit By Pitch — Testre érkező találatok;
Sacrifices — Sikeres önfeláldozások száma, mikor a futó a saját kiesése árán egy másikat ment meg;



A **Cancel** ikon visszaállítja az ártírt adatokat eredeti formájukba a változtatások számától függetlenül, míg a **Clear** opció törli az összes mutató értékét. Az edítéles befejeztével a **Done** parancsot válasszuk! Figyelem, miután ez megtörtént a korábbi táblázat már nem hozható vissza!

Hajító csapat (Pitching Staff)

A következő információk olvashatók a kilenc fős hajítógárdáról:
Player's Name (Name) — Játékos neve;
Position (PS) — Elhelyezkedés;
Throwing Arm (T) (Right, Left) — Dobókar jobb, bal;
Number of Games Won (W) — Nyert játékok száma;
Number of Games Lost (L) — Vesztett játékok száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;

A hajítók kiválasztása és „megtervezése” azonos módon történik az előbb tárgyaltakkal, csak a mezőnyjátékos adatai helyett a dobó mutatói láthatóak a képernyőn. Ugyanúgy változtatható emberünk neve és a statisztikai adatok is. A találati (*opponent's Hitting Stats*) és futási mutatók (*opponent's Power Stats*) fejezetei szintén megegyeznek a korábban bemutatottakkal, azaz a különbséggel, hogy nem a hajító, hanem az előző elleni események taglalják. Az első eltérő elem a hajító statisztika (*Pitching Stats*):
Number of Wins — Győzelmek száma;
Number of Losses — Vereségek száma;
Number of Saves — Mentések száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;
Hit By Pitch — Ütőjátékosokt ért találatok száma;

Days Rest — Pihenéssel töltött napok száma. (Minél nagyobb ez az szám annál jobb lesz hajítójátékosunk állóképessége);

Itt is megtalálhatóak a tehetségi statisztikák (*Skill Ratings*), ahol az adatok 1-10-ig állíthatók.

Curve — Csavarás;
Control of Pitches (Skill) — Dobótehetség;
Stamina (Fatigue) — Allóképesség;
Hitting Ability — Célzőképesség;

Az **Appearances** fejezet a játékos bevételi gyakoriságát határozza meg.
Games Pitched — Aktívan játszott meccsek;
Innings Pitched — Aktívan játszott szettek;
Games Started — Elkezdett meccsek;
Games Finished — Befejezett meccsek;
Complete Games — Teljes meccsek;
Shutouts Trown — Kiesések;

A **Cancel**, **Clear** és **Done** ikonok működése megegyezik a korábban bemutatottakkal.

Kezdő ütő felállás beállítás

Miután a csapatvezető képernyőnél a **LineUp** ikont választottuk, a felállást bemutató táblázatot pillantjuk meg. Két katalógust kell létrehozni majd elmenteni. Az első a balkezes hajítókkal szembeni (*LineUp VS/L*), míg a másik a jobbkezesek (*LineUp VS/R*) ellen lép érvénybe. Természetesen a rendszer összecsapás közben is alakítható a Menedzser képernyők segítségével, de sokkal praktikusabb és idő szempontjából takarékosabb ezt előre megtervezni. A táblázat felső része a kezdők neveit mutatja, alsó fele pedig a kispadon várakozó cseréjátékosokét. A cserélés először jelöljünk ki egy nevet az első kategóriában, majd váltuk fel egyvel a kispadosok közül. Amikor kialakult a megfelelő brigád, akkor a nevek cserélgetésével meghatározható a végleges ütőrend. Miután a balkezesekkel végzetünk, átérhetünk a jobbosok szervezésére.

Hajító sorrend meghatározása

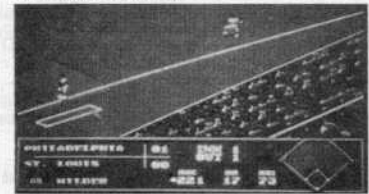
A **Rotation** ikonra clikkelve a hajítók következő rendjét adhatjuk meg. Az ütőjátékosokhoz hasonlóan itt a dobók személyét és a pályarálépés sorrendjét határozhatjuk meg. A maximális arány — hét kezdő és két tartalékos —, elég veszélyes összeállítás 162 mérkőzés erejéig, így a javasolt optimális érték 5:4. A csere és a követési rend meghatározása azonos módon történik az előbbiekkal, azaz a különbséggel, ha az arányon szeretnénk változtatni, akkor az egyik kategóriában név helyett üres mezőt kell választanunk. Miután minden kívánt játékost és összeállítást megterveztünk, a **Cancel** és **Done** ikonok értelemszerűen használatával elmenthetjük a kialakított állapotot. Eddig azonban csak egy állományt mentettünk át. A **Done** használatá után újra a ligatáblázat kerül a képre, s kiemelhetünk egy másikat a 26 átszervezésre váró csapatból. Amennyiben az összes kívánt együttest átjeligítotuk menjünk a **League Menu**-re, majd használjuk a **Save League** parancsot. Ezzel az összes újlag begépet adatot a program a régiékkal összevetve egy vadonatúj ligaként menti el.

Liga játék

A csapatok közti idényverseny megkezdéséhez a főtmenüben válasszuk a **League Play** opciót, majd a soron következő képernyőn a **Continue Season** ikonra clikkeljünk! Ekkor a program egy táblázat formájában bemutatja az első körből soron következő összes mérkőzést (*Game 1*). Addig

nem kezdhetjük el a második menetet (*Game 2*), amíg az első fejezet le nem zárult! Amennyiben szeretnénk lejártszani egy mérkőzést, olyan párost kell választanunk, ahol az egyik felet nem a computer vezérli. Ezeket a csapatokat piros betűvel tüntettek fel (a fekete felirat a számítógépes kontroll jelenti). Ha ez megtörtént, akkor clikkeljünk a **Play**-re! A meccs befejeztével a procedura kezdődik újra, egy másik játékos által irányított egyesület megjelölésével. Előfordulhat azonban, hogy mindkét fél emberit játékos igényel, ilyenkor a fogadó csapat az egyes, a látogatók a kettes játékos irányítása alá kerülnek. Azokat a mérkőzéseket, amelyek 'A' (automatikusan) jelöléssel láttak el, a számítógép maga játsza le, mikor a **Play** ikont használjuk. Amikor nem computer csapat indítunk utárra, egy stadionban magunk vesszük át az irányító szerepet. Ezalatt a gép időnt a többi meccs végső kimenetelét, melyeket meg is tekinthetünk a mérkőzés végén. Ha szeretnénk tudni a computeres meccsek eredményét, mielőtt a saját mérkőzésünkre sor kerülne, akkor bizonyosodjunk meg arról, hogy egy összecsapás sincs kiválasztva, majd az összes magunk által irányított meccs jelzését állítsuk át 'A'-ról 'H'-ra (Hold, tartás), és mindent, amit le szeretnénk játszani 'A'-ral! Ekkor menjünk a **Play**-re! Amennyiben egy olyan mérkőzést tekintenénk meg, ahol a számítógép játszik maga ellen, állítsuk azt 'H'-ra, majd nyomjunk meg a **Play**-t!

Ezután válasszuk ki a meccset és játszunk le! Lehetőségünk nyílik arra, hogy egyes mérkőzéseket, amelyek egyébként kézi irányításúak, a géppel játszassunk le. Állítsuk a kiválasztott meccset automatikusra, majd használjuk a **Play** ikont! Az utolsó menüpont a meccsre vonatkozó statisztikai adatokat tárgyalja (*The Stats Menu*). A program három megközelítési módszert támogat (*Schedules* — Táblázatok, *Standings* — Helyezések, *Statistics By Team* — Csapatstatisztikák). A táblázatoknál mindig csak egy játékkör kerül a képernyőre. A kép alján látható négy ikonnal lapozhatunk az idények között (balról-jobbra, vissza 10 játék, vissza 1 játék, előre 1 játék, előre 10 játék). A rendszerből **Done**-n távoznak. A helyezések kiválasztásakor a győzelmek, veszteségek és állások tekinthetők meg. A csapatstatisztikák megjelölése után válasszunk egy egyesületet, amelyről információkat szeretnénk beszerezni! Az **Offense** és **Pitching** ikon használatával az egyes játékosok találati arányát és hatástókat ismerhetjük meg!



Hát ennyi! Irt volna a **Mindscap** híres TV *Sports* sorozatának (Basketball, Football, **Boxing**...) egyik legerősebb tagja a baseball. A hasonló témában megjelent programok körében is lazán megállja a helyét, talán nem is az akcióérés, hanem a manager fejezet élethű kidolgozása alapján. Az olyan öreg klasszikusokról, mint az RBI vagy a **Microleague Baseball** igény esetén egy későbbi számban szívesen beszámolunk.

És végül egy thanx: ez a loírás mem jöhetett volna létre, ha nincs a GURU (A Szórakoztató Informatikai Magazin) szerkesztősége, mivel OK biztosították számunkra az eredeti programot az összes tartozékával!

64

CSAK LEMEZRE!!!

12 O'Clock — logikai — 117
A.T.Wrestling — sport — 138
All American Baseball — sport — 121
Arena G. — akció — 178
Arkanoid — falbontó — 155
Arkanoid II. — falbontó — 152
BMX Simulator — BMX verseny — 187
BMX Simulator II. — BMX verseny — 191
Boulder Maker II. — játékkészítő — 188
Captain Dynamo — ügyességi — 123
Catch — ügyességi — 110
CROSS IT — logikai — 100
Deliverance — akció — 136
DEMON'S EMPIRE — akció — 170
Diggits — Till-toli — 134
Dr. Foster — logikai — 126
Dragon's Lair — kaland — 1SD
English Soccer — foci — 1SD
Expire — akció — 137
Fighter Pilot — rep.gép.szimulátor — 267
Final Encounter — lövöldözős — 197
Frankenstein — akció — 180
Frost Byte — ügyességi — 145
Gazza's Super Soccer — sport — 148
HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
HIRNRIS — tetris — 45
Indoor Sports — sport — 1SD
Leaderboard III. — golf — 152
Lode Runner Prf. — mászkálós — 1SD
Lode Runner II. — mászkálós — 1SD
Magic Marble — logikai — 121
MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
New Krakout 4. — falbontó — 169
PHILIPPIC — logikai — 131
Pitstop II. — autóverseny — 173
Plexonoid — falbontó — 106
Pub Games — ügyességi — 1SD
Return of A. — zenedemo — 138
Slide — logikai — 142
Spheron — ügyességi — 184
Street Sports Basketball — sport — 1SD
Strip Poker — kártya — 1SD
Super Cycle — motorverseny — 1SD
Tin Tin On the Moon — ügyességi — 1SD
Tour de France — kerékpárverseny — 1SD
Typhoon — lövöldözős — 1SD
Way of the Tiger — akció — 1SD

CASTLE OF TERROR

— kaland — 230

MEDIEVAL LORDS

— stratégiai — 2 SD

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

PC

Air Warrior — repülő — 3HD — EGA, VGA
Alcatraz — akció — 1HD — EGA, VGA
Amazon — kaland — 8HD — VGA
Batman Returns — kaland — 7HD — EGA, VGA
Battle Chess 4000 — sakk-akció — 10HD — VGA
Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
Curse of Enchantia — kaland — 4HD — EGA, VGA
Double Dragon 3 — akció-kaland — EGA, VGA
Dune 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
Eric the Unready — kaland — 6HD — VGA
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
Harrier Jump Jet — rep.gép szim. — 7HD — VGA
Inca — akció-kaland — 12HD — 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 — 2HD — 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
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
X-Wing — űrhajós — 6HD — VGA

SPELLJAMMER

— kaland — 4HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kal-kulálni, 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

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért 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 rászaszin postal utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot.

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, 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 ugyan nem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezzel!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db

Pl. C64-re 2 lemeznnyi 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 POSTABELYEGÉT**, 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

- Aquaventura — akció — 1 lemez
- Bard's Tale III, Constr. Kit. — szerkesztő — 3 lemez
- Carnage — autóverseny — 1 lemez
- Cattivik — akció — 2 lemez
- Ch Ship Manager — focimanager — 2 lemez
- Chaos — zenedemo — 2 lemez
- Colorix — logikai — 1 lemez
- Compute'a Race V5.2 — stratégiai — 1 lemez
- Conquest in Japan — stratégiai — 2 lemez
- Crazy — zenedemo — 1 lemez
- Curse of the Dragon — logikai — 1 lemez
- Cyber Empire — kaland — 2 lemez
- Das Schwarze Auge — kaland — 8 lemez
- Demmine — akció — 2 lemez
- Diabolik 6. — akció — 1 lemez
- Domingo — logikai — 1 lemez
- Dreadnoughts V1.1 — stratégiai — 1 lemez
- Dylan Dog III. — akció — 1 lemez
- Dylan Dog IV. — akció — 1 lemez
- Dylan Dog Through the G. — akció — 3 lemez
- Dynatech — stratégiai — 1 lemez
- Elevation — akció — 1 lemez
- Erben des Throns — kaland — 3 lemez
- Farglaggning Av Kartan — logikai — 1 lemez
- Funky Trax — zenedemo — 1 lemez
- Game of Life — stratégiai — 1 lemez
- Happy Poker Prof. — kártya — 1 lemez
- Howzat One Day Cricket — sport — 5 lemez
- International Truck Racing — kamionverseny — 1 lemez
- Joe & Mac Caveman Ninja — akció — 3 lemez
- Killing Machine — akció — 1 lemez
- Legends of Valour — kaland — 4 lemez
- Lionheart — akció — 4 lemez
- Nick Faldo's Ch.Ship Golf — sport — 2 lemez
- Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
- Parcheese — társasjáték — 1 lemez
- Penthouse Hot Numbers — logikai — 1 lemez
- Real Sports Boxing — sport — 1 lemez
- Roach Motel — akció — 1 lemez
- ROME AD'92 — stratégiai — 4 lemez
- Simpsons, Bart VS World — akció — 1 lemez
- Sleepwalker — akció — 3 lemez
- Smash — tenis — 1 lemez
- Space Crusade — akció — 3 lemez
- St.Thomas — kaland — 3 lemez
- Stable Master — lövész — 1 lemez
- Stres — logikai — 1 lemez
- Super Raid — akció — 1 lemez
- Tex Mefisto — akció — 1 lemez
- Total War II. — stratégiai — 1 lemez
- Wofen — kaland — 3 lemez
- World Hockey League Manager — manager — 2 lemez

MIGHT & MAGIC III.

— kaland — 6 lemez

DUNE

— akció-kaland — 3 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.

SPELLJAMMER



Baljós név tűnik fel a lap tetején, leg-alábbis nekünk baljós. SSI. Ne értesetek féltre, nem keveredtünk velük semmiféle viszonyba, de viszonyt ti szótok, sőt iszonyt. Ha vajaki nem jött volna rá ez egy sorry volt az Évkönyv 92'-beli cumók miatt a POD-ról. Az egyik részéről. Tényleg bocs, de véletlenül a leírás egy régebbi (kb 2 éves és mára már megboldogult) verziója került nyomásra, amikor tényleg szinte semmi nyoma sem volt az AD&D-nek komolyabban, s mi nem is tehetünk mást akkor, mint hogy a bomlófémben lévő símenkre hagyatkozhattunk. Vártuk már, hogy mikor jön egy halom „kedves” figyelmeztető levél. Jött. Igen, hibások voltunk ebben, mert sok hiba volt mind a fegyvereknél mind a varázslatoknál meg egy-kettő az elején is, de amekkora zóld-ségeket írtunk mi, kb. ugyanakkorákat írtatok ti is és egy halom hülyeséget senki sem vett észre, de ezt hagyjuk, ez már a múlté, viszont megígérjük, hogy nagy marhaságotok nem fogtok ilyen ügyekben látni, hacsak mi nem akarjuk, vagy a nyomdászok...

Szóval az SSI-nél tartottunk. Amikor a TSR Inc. kiadott egy Spelljammer nevű (vagy inkább Spelljammer, így egyben) világbook-ot — amiben lehet hajózázni meg utazgatni világok között, s az egész a Forgotten Realms-ból indul —, volt egy cég aki sokat látott benne, s elkezdtek code-olni egy klassz alapötletű stuffot. Amikor a grafikushoz jutott volna a dolog, az épp, hogy tudott 2-3 képet rajzolni, mikor a HQ-n lévő félig kész program elteleportálta magát a grafikushoz és azonnal egy umber huik-ká változtatta, majd lenyelte. Szegény coder bácsinak most saját maguknak kellett a többi gfx-t megcsinálni oda is lett az egyik ember jobb kezének a mutató ujjá, mert annyiszor nyomkodta az egérgombot, mikor ki akart tölteni egy 320x200-as hátteret képre, s nem találta a festékesdobozt. Mindenesetre azért határidőre elkészültek, s meg is lett a Spelljammer.

Hívjuk csak be a programot, ámuljunk el már az első pár sec-ben, aztán hídgezu-hany gyánadt fog minket érni a meglepés. A grafika kb. 1987-es átlagos szintet üt meg, kb. a jó öreg C64 szintjén. Igaz, van itt-ott pár tűrhető kép is, de átlagban az a jellemző, hogy amit digitáltak embereket, azok rondák vagy idomtalanok vagy nem tudják őket normális helyre tenni a háttérhez viszonyítva, ami meg nincs digitve arra meg a legnagyobb jóindulattal is csak azt mondhatjuk, hogy egyszerű. Valójában 60% borzasztó, 40% rozsaszín szemüvegen keresztül nézve elmegy.

Egyszerűen érthetetlen számunkra, hogy egy ilyen volumenű cég, ekkora gyakorlati, hogyan engedheti meg magának az ilyen kontár munkát. 1992-ben, ha valaki ilyen grafikával elő mer állni, az számszón hídgebbé időkre. Reméljük a Dark Sun majd újból segít eloszlatni kételyeinket, de most hagyjuk, nézzük a leírást.

Emlékszik még valaki a jó öreg Elite-re? (Hogyan, valami folytatásos puzzle volt — CoVboy) Hát persze, felejthetetlen volt, máskéálás, kereskedés, lövöldözés. És nagy sikergame lett belőle. Ez nem hagyta hidegen az SSI-t sem; s ők is elhatározták, hogy készítenek egy hasonlót, de belele-szik azt az AD&D pluszt is, ami jogukban áll, s először az SSI-nél a 2nd edition-t alkalmazták, ami annak aki nem ismeri az AD&D-t csak annyit mondhat, hogy itt a programban több a varázslat, meg hogy az elején kiírja: 2nd EDITION. Aki ismeri, annak meg nem magyarázzuk. Bár lehet, hogy a közkezdvelt Bobobobs című rajzfilm-sorozat inspirálta erre az SSI-t vagy a TSR-t, mivel ott is illyesmi van, hogy vitor-láshajókkal máskéálnak az űrben, meg egy csomó más anakronizmussal együtt.



A történetbe ott lépünk be, hogy mindenna-pos lerészegedésünk felé jó utemben ha-ladtunk a helyi ívóban, Waterdeep város-ban, amikor egy vénember mesélne kezd a hajójáról, ami annyira különleges, hogy fel-felé is tud repülni, sőt az ember átvághatath vele az égbolton keresztül a zord űrön, ami telis-tele van más bolygókkal, napokkal,



halkokkal és más ehhez hasonló hajóval is. Erősebb meséje nem tartotta volna tovább fenn figyelmünket, csak amíg a következő adag törpe sert ki nem hozta volna a kisseft felszolgáló-leány, de az öreg felvont minket, mert olyan értelmes tekintettel nézünk rá (azt vártuk hahaha fizet még egy sör), s elmondja, hogy a hajója ott parkol a kikötőben, s berúgnék lád elég virtust, hogy elválhassuk egy spelljammer szerepét. Most már csak a hecc kedvéért is kimegyünk vels, de amikor bevergünk a hajó-jába, s az egy-két számunkra teljesen idegen műszert meglátjuk, csökken a ser okozta derűnk, majd amikor fel is szállunk, s lassan magunk mögött hagyjuk a felhőket is, bedobjuk a törülközőt. A következő pár hónap azzal telik, hogy kioktat az öreg a spelljammer-ség minden furfangjára, ám egyik nap a tata ágyának esik, s érezve halálának közeledtét, ránkruházza a hajó jogát, s mielőtt még kilehelte volna kéjes színű lelkét, már azon találta magát, hogy valaki segítette neki ebben, s most az űrben lebeg valahol. Hát igen, egy GALLEON nagy vagyon, s isten tudja, meddig húzta volna meg.

Ekkor lépünk be a történetbe, ami viszonylag rövidre lesz szabva, ha elfekintünk a kereskedés időt faló tevékenységétől. A kis univerzum, *Forgotten Realms* és a többieké világa egy kagylóba zárt naprendszer, legálabbis ez a hír járja, s mostanában egy kagylón kívüli nép egyre szemtelenebb, s mindtöbbször támadja meg a békés lakozókat és a vérszomjas kereskedő-hajókat. Ők a *NEOGI*-k. Pókszabású lények, s eddig nem is jelentettek nagy fenyegetést, mert a belháború igencsak legyengítette őket, de nemrég egy hatalmas hadvezér egyesítette őket, s eddig ennek senki sem tudott ellenállni. Azonban itt vagyunk most mi.

Első dolgunk legyen az, hogy egy személyünknek megfelelő pófát tegyünk meg kapitányunk a hajóra, e célból a **CREATE CAPTAIN** pontot válasszuk. Ezután lesz pár pofa az osztály kiválasztása céljából, utána meg a fajtánk meghatározásához. Mivel *AD&D* rész a játékban csak ritkán jön elő, nem olyan fontos. Ha egy faj nem képviselheti az adott osztályt, akkor nem is tudjuk kiválasztani, s a pófát mutató négyzet alsó és baloldali része sárga lesz. Majd mutogat egy nagy táblázatot, miután megkérdezte a nevet, s ott addig nyomjuk a **REROLL**-t, amíg egy kellemes tulajdonságokkal rendelkező íspót kapunk. Törökdedjünk arra, hogy a HP minél magasabb legyen, s lehetőleg a tulajdonságok közelítsék meg a 18-t. Ezután elmoséli azt a mesét, amit már leírtunk pár sorral feljebb. S íme beléptünk a nagybetűs **JÁTEK**-ba.

Baloldalon van a fedélzetről látható tér, illetve ha kikötöttünk akkor a város képe. Jobboldalon és fent a menük. Könnyűtés, hogy a program nem 3D-s, hanem csak egy síkban lehet közeledni, ami igencsak megkönnyíti a közeledést az aszteroidamezőkben és a csatát mind az ellenség számára, mind sajátmagunknak. A hajók rajzi kellemesek, s ugyanúgy lehet őket tuningolni is, mint az *ER&E*-ben, de itt hajókat is lehet venni, viszont egyszerre csak max. 1 hajónk lehet. A hajók amúgy hasonlóan az igazi hajókra, egy-kettő kivételével. A *Spell Jammer* könyv csak egy részüket engedélyezi, százföldön is landolható hajók pl. csak ugyanott parkolhatnak, valamint van 2-3 bolygó, ahova egyelőre még nem lehet eljutni.

Magunkon kívül van a hajón egy bizonyos számú legénység (elején 40, és harcos mind) meg 9 egyéb (3 varázsló, 2 pác, 1 lovag, 1 harcos, 1 vándor, 1 tolvaj). Ezekből lehet kiválasztani a tiszteket, azaz elsőtiszt, navigátort, kormányos, másodkormányos (**ormányos kormányos... — CoVboy**)

(ezek csak varázslók lehetnek), vizgályó (itt a kosárban, tudjátok, aki elküldte magát, hogy Föld a láthatáron vagy Mars a láthatáron). Mindgyükük 5. szintű induláskor, s nem tudni az miatti, de nálunk csak a kapitány (azaz a mi) tapasztalati pontunk nőtt. Ebben a részben csak legénységet lehet toborozni, de nem lenne baj, ha tiszteket is tudnánk, vagy a legénység sem csak harcos lehetne. Ha növel jászunk, akkor nő lesz a legénység többi tagja is, a tengerészek kivül. Haha, milyen lehet szegény tengerészeknek a mindennapi kísértés. Jujj. De nő esetében nem lesz lovag, hanem az is csak egy harcos lesz.



Nézzük a felső menüsört:

3 1/2" LEMEZ: I/O műveletek
LOAD SAVED GAME — Szokásos. Vizgályozunk arra, hogy azt a nevet használja mentéskor és töltéskor, ami ki van emelve egy külön sorban, s nem azt, amelyiken a kurzor áll. Egy névre ezért 2x kell clickelni.
SAVE GAME — Mint mindig, de csak az űrben tudunk kimenteni!
QUIT — Egy gyors the end;
SAVE & QUIT — Mentés után ugrik ki.

HAJÓ:
SPECIFICATIONS FOR VESSEL: Hajó tulajdonságai;
TYPE: Típus neve. Bővebben lásd később;
CREW: Legénység száma curr./max.;
HULL: Hajótest ereje, olyasmi mint páncél vastagsága curr./max.;
DAYS OF AIR: Ahogyan a tengeren az ivóvíz a kincs, itt a levegő, és ez mutatja, hogy mennyi napra elegendő;
AIR QUALITY: Milyen is a levegő minősége. Idáig 2 félével találkoztunk;
FOULED: Bűdös;
FRESH: Friss.
 Ha túl üt ki a hajón, az ezt is rontja, meg a napokra elegendő mennyiséget is fogyasztja;

POWER SOURCE: Erőforrás. Lehet: **MINOR HELM** (100 ezer GP); **MAJOR HELM** (x GP, de borzasztóan drága);
 Van még olyan, ami természetes hajtóművel működik, mint a *Buck Rogers II*-ben a **LIVING SHIP**.

MANEUVERABILITY: A (itt csak ilyen lesz). Hosszú lenne elmondani, hogy pontosan mi is jelent *AD&D* módra, de a hajó kezelhetőségi mutatója;
SHIPS RATING: Osztály. Biztos kategóriai mutató;

RAM: Van-e és ha van akkor milyen (itt csak egyféle, **PIERCING** lehet) vágó-sarkantyúja van. Ha ez valakinek nem sokat mondana, akkor elmondjuk, hogy ezzel szoktak nekimenni a hajóknak, hogy kilyukadjanak;
LAND: Hol szállhat le. Ebben a játékban tökmindegy;

KEEL/BEAM LENGTH: Abszolút használatlan adatok a hajónagságra vonatkozóan;
TONNAGE: Súly. Pontosabban tömege;
CARGO CAPACITY: Mennyi rakomány fér a ladikba;

SPACE REMAINING: Még mennyi hely van egyéb cuccokra. Minus is lehet, főleg tuningolások után;
SHIP MATERIAL: Miből van az anyag (milyen könnyen gyulladhat ki). Lehet fa, fém, kő, kerámia és kristály;



OPTIONS: Turbó-dolgok.
EXTRA RIGGING: Plusz vitorlázat;
NETTING: Háló, megakadályozza, hogy megcsáklázzák a hajócskát akarunk ellenére;
STRIPPED: Levekonyított páncélzat;
THICKER HULL: Több páncél;
ARMOR PLATED: Felvertezett hajó;
CARGO STATUS: Rakományról (mi, mennyi);
WEAPON STATUS: Fegyverzet — mi és milyen állapotú. Az állapot támadás esetén csökkenhet, ha az ellenfél bele-durrogat. A fegyverekről később;
REPAIR DAMAGE: Ha van a hajón javítóanyag, akkor menetközben is lehet feltöltetni, bár javítóanyagot idáig még nem leltünk;
REVIEW CAPTAIN'S LOG: Hajónapló megtekintése. A dátumot egy listában közi, s ha rámegegyünk arra a napra, akkor alul, az üzenetknél kilírja, hogy mi is történt. Itt lehet általában leggyorsabban meg tudni, hogy milyen hajóval is találkoztunk. Ki lehet a hajónaplót nyomtatni is (**PRINT**), de ki is lehetne valahogy törölni, csak az nem olyan egyszerű;

CHECK SHIP'S MANIFEST: A felváltó rakományról itt ír, azaz, hogy mi az, mennyi és hova kell leszállítani.

SEMELYEZET:
VIEW CREWMEMBERS: Itt a nem-tengerészeket lehet megvizsgálni, s a név kiválasztása után a következők írja ki:

POSITION: Tisztség;
PRESTIGE: Hírnév, ez csak a saját magunk csinálta kapitányán jelenik meg, az az igazság, hogy a fokozatokról nem mondhatunk olyan sokat, de egy valami biztos, amit mi előrtünk: **INFAMOUS** (hírhedt). Hogy ez hogyan is sikerült nekünk, az fedje inkább jótékony homály.

GENER: Fém.
MALE/FEMALE lehet.
RACE: Faj.
CLASS: Osztály.
 A többi az elég ismert vagy a játékban nem jelentős.

Lesz 2 gomb is:
ITEM: Ekkor a tárgyait mutatja meg. A bal alsó sarokban a pénz, felette a cumók nevei, alul meg:

READY: Kézbeveszi (kékszínű lesz);
SPLIT: Kettőosztani (ha több darabunk is van);
JOIN: Egybetesszük, ha több ilyen dolgonk is van (**Ez már mindjárt kellemesebb — CoVboy**);
GIVE: Odaadjuk egy másik tagnak;
POOL: Összegyűjtjük az aranyat a legénységőtől;

TRADE: Adunk valakinek aranyat;
SPELL: Megjelennek a varázsló/pap varázslatai, amiket varázsolhatunk, de lesz 2 új gomb is:
CAST: Pap esetében meggyógyítja a legénységet, varázslónál meg azonosít egy object-et. Csata esetén varázsolhatjuk csak egyenként őket.

STUDY: Megjelenik a varázslatok listája, és innen a szokásos **ADD/SUB** gombokkal kiválthatjuk, hogy melyikeket tanuljuk meg, ha a szintünknek megfelelő és ismerjük azt. Noha vannak új varázslatok is, csak egy-kettőt talán hasznosnak a varázslóknál, s pár kevésbé hasznosat a papoknál. Ennek 2 oka van. Az első, hogy a papok/varázslók szintje nem növekszik, a második pedig az, hogy ez a rész ugyan többféle varázslatot ír ki, de csak kevesebbet használhatunk (meg amúgy is csak csatánál kell használni). Ugyan a többi varázslat is hasznos valamennyire, de mi a következőket ajánljuk: *lightning bolt, magic missile, vampiric touch, chill touch, prayer, bless, curse, prot. from evil.* Vigyázat, az egyik varázsló, *Melcar*, nem képes varázsolni valamilyen bug fölött.

ASSIGN OFFICERS: Itt jelölhetjük ki a nem-tengerészek közül a tiszteket. **CAPTAIN:** Mivel a **POD** leírás után volt aki feltételezte, hogy mi azért nem irtuk ki a **DRUID** jelentését, mert tényleg nem tudtuk, hogy ez a **druida**, s kedvesen felhívta figyelmünket erre, hogy az mi is, ezért most már nem merjük azt írni, hogy „nem is tudjuk mi”. Tehát, figyelme: **KAPITÁNY-t** jelent! Meglepő mi?

1ST MATE: Elsőtiszt; **HELMSMAN:** Kormányos, bár itt lehet, hogy hajtomű-kezelőt jelent; **2ND HELMSMAN:** Másodikormányos; **NAVIGATOR:** Na? Navi? Navigátor! **LOOKOUT:** Az a bizonyos vigyázó, figyelő-őr.

ASSIGN CREW: A tengerészeknek adhatunk munkát, illetve oszthatjuk őket el. **WEAPONS:** Fegyvereknél, **RIGGING:** vitorlázatnál hányan vannak, illetve hány marad dolog nélkül (**SPARE**). Minél több van **SPARE**-ban, annál gyorsabban lehet előltni a fedélzetet a keletkezett tüzeket.

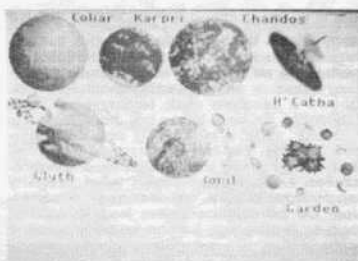
VIEW JOB: Felvállalhatunk sokszor kisebb munkákat, több-kevesebb pénzért (800-8000 GP), s a pénzért vagy el kell szállítanunk valakit vagy valamit valahova, vagy le kell vadászni egy hajót. Van pár összetettebb is pl. elmenni egy bolygóra rakományért, ott megkapjuk az anyagot, azt el kell vinni egy másik helyre, ott letenni, szóval nem annyira megerőltető. Felvállalt feladatunkat itt tekinthetjük meg újra, ha kiment a fejünkől (már pedig ez elég gyakran elő fog fordulni — **CoVboy**).

IRÁNYTÜ: **SPELLJAM TO DESTINY:** Elugrunk a kijelölt célhoz. Ez az **ELITE** jump-drive-jához hasonlítható csíkokat okoz, s ez sem működik, ha a közelben van valami hajó, bolygó vagy aszteroida-mező. Amikor célra utazunk, kiírja, hogy mennyi idő van még hátra az odaérkezéshez: **x DAYS** — **x nap**, **x HOURS** — **x óra**; **IN LESS THAN AN HOUR:** egy órán belül.

SPELLJAM MANUALLY: Kézzel irányíthatjuk az ugrást, azaz oda megy, ahova a hajó orra néz.

NAVIGATE: Egy fontos terem, itt lehet beállítani a célpontokat. Baloldalt egy térkép lesz, amin mindig azokat a bolygókat mutatja, amelyeket a baloldalon kiválasztottunk a térképek közül. Mert a baloldalon van:

SYSTEM: Az összes bolygót mutatja; **INNER:** Csak a napközeleket; **OUTER:** Csak a naptól távoliakat; **POINTS OF INTEREST:** Egyéb navigációs pontokat + egy parancs; **SET NEW COURSE:** Választás a lehetséges célok közt. Amely a bolygókat rájuk clickelve is ki lehet választani.



SZÁMÍTÓGÉP: **PREFERENCES,** tehát egyéb kis beállítások: **MUSIC ON/OFF,** hangeffektek ki/be; **BUTTON ANIMS ON/OFF** (apró, jelentéktelen animációk ki/be); **COMBAT DELAY** (csata esetén a lépések sebessége); **BAR S TO NUMBERS** (HP vonalakat számmal helyettesítse-e) stb.

Ezek alatt van még egy info-ablak és pár ikon: **INFO:** Info; **SPEED:** Mekkora sebességgel megyünk. Max. 8 lehet, —2 a leggyorsabb tolatás; **HEADING:** Irány; **DESTINATION:** Célpont (célpont neve vagy **NONE**); **LOCATION:** Most hol vagyunk (bolygó neve vagy **WILDSPACE**); **4 NYÍL:** Ezekkel foroghatunk, illetve az előre-hátrával gyorsítunk, lassítunk; **KORMÁNYKERÉK:** Ugyanaz, mint a **SPELLJAM TO DESTINY** vagy a **SPELLJAM MANU**.

Csata esetén (tehát miután a gép kiírta, hogy **GENERATING ENCOUNTER**), újabb ikonok jelennek meg:

NYÍLPUSKA: Előví a fegyvereket. Ezt a comment ablak egy **WEAPONS AWAY**-jel jegezi meg. **HAJJOORR:** Megrohamozzuk, majd belemegyünk a hajó közepébe, de csak ha a hajó fel van szerelve ehhez szükséges szerszámmal (**RAM**). **2 HAJÓ:** Ezzel lehet megnyesni oldalról a másik hajót. Figyelme, mindkettőt művelet a saját **HULL**-ból is levesz valamennyit. **CELKERESZT** (piros): Beállíthatjuk, hogy melyik fegyver merre álljon; **TARGET-C:** Középre löjön; **H: 2** oldalról; **R: 1** hátulra; **W: 0** oldal; **CSAKLYA (GRAPPLE):** Ezzel lehet átlengetni az ellenséges hajóra, majd ott közelharcot vívni. Csak ekkor jön elő az **AD&D** rész.



ZASZLÓ (HAIL): Ezzel lehet vele beszélgetni. Ha olyan a hajó, akkor nem csak egy menü jelenik meg, hanem kép is (ilyenből csak 2 van), amúgy mindig ugyanazt írja ki. Ha már csatázunk vele, akkor: **SURRENDER NOW** — Adj meg magat; **I SURRENDER** — Mi adjuk meg magunkat;

LET'S BOTH WITHDRAW — Hagyjuk a harcot a francba. Ha még nem, akkor: **LET'S TALK** — Dumcsizzunk egyet a zaslókkal; **LET'S TRADE** — Adjunk s vegyünk árukat; **SURRENDER NOW** — Adj meg magat; **GO AWAY** — Kopjon le. Ha megadná magat, akkor először felajánl egy összeget, meg esetleg rakományának x százalékát. Kérhetünk többet. **I WANT A BIT MORE/I WANT A LOT MORE**, illetve az összeset (**I WANT IT ALL**) vagy elfogadjuk (**AGREEE**). Ugyanezt eljátsza ő is, mikor mi adjuk meg magunkat. **LET'S TALK** esetén indítványozzuk a dumát bármivel, majd elhint egy hintet, s ha van neki több is, akkor azt is meg tudhatjuk a **TELL ME MORE/I BELIEVE YOU**-val. A többivel befejezhetjük a beszélgetést, illetve lehetséges, hogy folytatja (**I DON'T BELIEVE**-re).

A hajón folyó csata esetén a baloldalon a csata felülnézést látszik, a jobboldalon meg újabb menüpontok ékeskednek:

ATTACK — Megüt valakit 1 lépésnyi körzetben; **DEFEND** — Egy körig védekezni fog; **FLEE** — Elmenekülünk, ha az ellentétől el tudunk; **PARLAY** — Tárgyalhatunk velük; **DEMAND SURRENDER:** Követeljük, hogy adják meg magukat; **BEG FOR MERCY:** Kegyelemért könyörgünk; **OFFER QUARTER/ASK FOR QUARTER:** Kegyelem kérése/adása, gondoljuk szabad elvonulással, tehát nem kell mindent odaadni, vagy csak valami keveset, de a fene se tudja pontosan; **SUGGEST BOTH WITHDRAW:** Viszavonulást ajánlunk fel nekik;

VIEW — Eltekintgethünk vele ide-oda, látóvolságban és házon belül. Varázslás előtt ajánlatos és hasznos.

USE — Ha van varázscuccunk, akkor ezzel aktiválhatjuk a varázslatait (pl. **JAVELIN OF LIGHTNING, WAND OF FIRE**).

CAST — Varázsolunk egyet egy menüből. Max. 5. szintű varázslataink lehetnek.

TURN — Élőholt felosztatása. Nem nagyon useful, mert az alacsony szint miatt nem sokat árt a nehezebb süllycsoportú élőholt ellen, mint pl. mímia, kísértet vagy lich, a kis csontvázak közül pedig max. 1-t szokott elintézni, s az sem biztos, azokat pedig ajánlatosabb fegyverrel csapadni.

QUICK — Ki/bekapcsolhatjuk a gép irányítást a legénység felett, s ez hasznos is sokszor, ha egy tengerészcsoporthal állja az utunkat, vagy már nincs mit csinálni egy figurával, s unjuk az állandó **END**-et.

HEAL — Ezt ideig **BANDAGE**-dzzel jelölték, azaz kötözés/gyógyítás. Nem csak pap!

BACK — Mostanáig az **ESC** játszotta ezt a szerepet. Vissza, a fickó lépései legyenek semmiek, elrontottuk.

WAIT — Megvárjuk, míg másik fickóval megcsináltuk már a kort.

GUARD — Befejezi a kort és rácsap az ellenfélre, ha közben közeledik. Vigyázzunk arra, hogy varázs-cuccokat is fog használni, ha ilyenre kerülne a sor.

END — Végeztünk a fickóval e körben.

FLEE — Az alábbi három akkor tűnik fel, ha elfoglaltuk a hajót. Ez ugyanarra szolgál, mint **feljebb**.

HEAL — Minden tagot a legénységből gyógyít (bekötöz). Hullák és hasonlóknak meg gyógyulnak meg.

LOOT — Kiraboljuk a hajót. Ekkor fel fogja kínálni a hajójukat, hogy ezennel ezzel fogunk menni, majd a **HELM**-eket, ha akarjuk átvehetjük, ezután pedig a fegyverei és rakományuk közül 1-1 adagot elvehetünk. Ha van a hajón arany, azt elvesszük, ha más cucc is, azt felkínáljuk, s utána visszakerülünk az űrbe, a hajónkra.

Valami meséinénk most az ellenségekről, meg a csatákról. Legjobb csatahajónak szerintünk a **SQUID-SHIP**, ennek a legnagyobb a páncélzata, elég gyors is, meg van neki vagósarkantyúja is, amit fúrással használhat. Fordulása mint a többiéé 5000 pénzzel olcsóbb is, mint a **GALLEON**. Mindegyik gépen 4 féle fegyverből maximum 8 fegyver lehet, s 3 közülük további alcsoportokra van osztva.

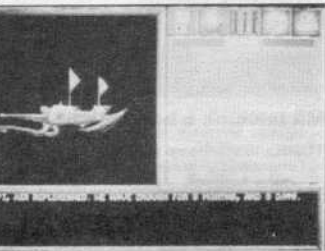
JETTISON: Ez a leggyengébb. Katapult-féleség.

BALLISTA: Hatalmas nyílveszőkőző lő ki. **CATAPULT**: Kőhajgáló. Egész klassz.

BOMBARD: Ez a legcoolabb, de csak zsákmányolni lehet. Gyors is, és szép nagy lyukakat üt az ellenfélre.

A **BOMBARD** kivételével mindegyiknek van egy könnyű/közepes/nehez változata, melyek az okozott sebzésben és az újratöltési időben különböznek.

A HAJÓK:



DRAGONFLY: Igen gyors, de fegyverzet nélkül, furcsa felépítésű hajó. Élő egy kis kabin, sok hosszú tartólab. Mivel támadni nem tud, nem is jelent veszélyt.



NAUTILUS: Csigaházás hajó, átlagosnál kicsit nehezebb, de ha a hajót letámadjuk, akkor odabent kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Pár illithid, szebbik nevén agyszívó lehet meg egy ilyen hajón, s harcban kellemetlen **MIND FLAY** breath weapon-t használnak, varázslatra meg igencsak immunisak.

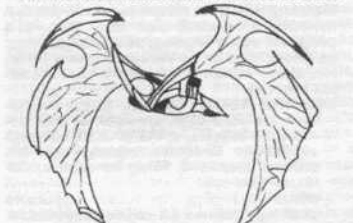
GALLEON: Ilyen hajóval indulunk mi is. Nehez dió. Gyikemberek, emberek vannak rajta leggyakrabban.



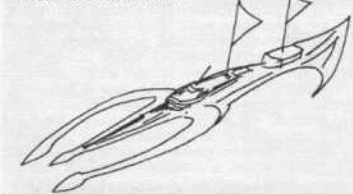
WAR GALLEY: Csatahajó, emberekkel, törpékkel vagy tündékekkel. Nem nagy szám.

TRADESHIP: Legtöbbször tündékek vannak rajta, ami igencsak megnehezíti a dolgunkat. Néha felszereltek is vannak velük. Jobb kívülről szétlőni.

MAN-O-WAR: Eredetileg élőholtak hajója. Kívülről nehéz, jó nagy, zöld hajó, belülről nem olyan cikis, csak hosszú elfoglalni. Nem csak élőholtak lehetnek benne.

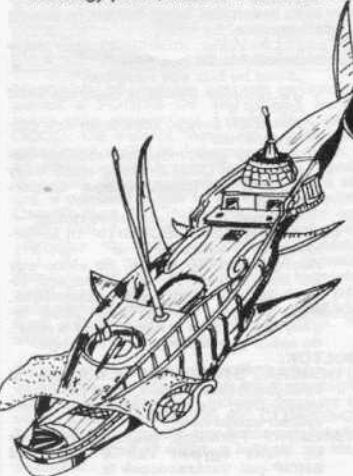


SQUID-SHIP: Veszélyes ellenfél, de szerencsére ritka. Egy **GALLEON**-nal le lehet azért gyűrni. Hogy belül mi van, arra már nem is emlékszünk.



MIND SPIDER: Neogi hajó. Kívülről elég könnyű zsákmány, főleg hátulról. Ha a közelébe megyünk számítsunk rá, hogy megcsákláznak minket, s aztán annyi is, mivel a hajón a neogik nem jelentenek nagy gondot (csak lassítanak), de az umber hulks rabszolgái katasztrófális pusztításokat vihetnek végbe, s egy-egy **MIND SPIDER**-en 3-7 ilyen is lehet. Roppant erősek, ez még nem is lenne baj, viszont van halálos fegyverük, úgyhogy teljesen mindegy, mennyi HP-nk van még, igen nagy eséllyel szétszaggatja az összes tisztünket, egyszerre 5 tengerész, szóval szerintünk egyenlőtlenül nehéz.

DREAD SPIDER: Neogi hajó ez is, de jobb, ha az ilyet békén hagyjuk, mert megcsáklázza esélyünk negatív, amúgy sem több 30%-nál. Nagy, és jobban hasonlít egy pókra, mint a **MIND SPIDER**.



SHO LUN TRADER: Ebből csak egy van, a neogik anyahajója. Csak kívülről és nagyon közelről van rá esélyünk. Elfoglalni nem lehet és nem is érdemes (semmi értelmes fegyvert nem lehet tőle átvenni, nem is lehet elfoglalni, és alig van valamennyi folt rajta).

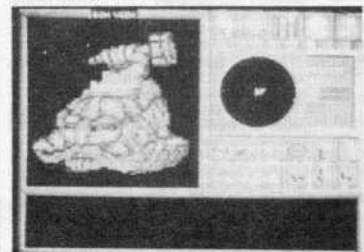
Újabb menükkél már csak bolygókon találjuk, dokkoláskor. Tehát, ha odaértünk egy bolygóhoz és feltételezzük, hogy le lehet rajta szállni (**H'CATHA**, **KARPRI** és **CHANDOS** bolygón nem), akkor ezt láthatjuk:

DOCK AT ... — Leszállni ... városba;
REPLANISH AIR — Feltöltjük a levegő-készletünket;
LEAVE ORBIT — Kiszállunk a bolygó pályájáról;

Ha feltöltöttük a levegő-készletünket, a program mindig kiírja, hogy még hány napra elegendő szuszsanásunk van. Leszállással örvendezzünk, mert

- új menük,
- új képscék,
- új adók várnak ránk.

Kiírja, hogy mennyi levegőadót, helyadót, rakományadót, súlyadót, fejadót, településfejlesztési hozzájárulást, személyi jövedelem adót, személyi kiadás adót, kötelező biztosítást, kötelező árvaházi támogatást, nyugdíj-járadékot, sóadót, vésadót (lázaadót, faradót, sorvadót, porladót, hervadót, pirkadót, alvadót, szaladót, Kossuth-adót, Petőfi-adót...), ja hogy már fég ugrik a lemez? **Bocs! CoVboy!** kell tisztelnünk. Minél több a pénzünk, természetesen annál többet gombolnak le rólunk. Ez a pénztárca, luxus és irigységi adó. Bolygónként is változik az adó, de előbb-utóbb már mindenhol potáftalanul nagy összegeket (1000-3000GP!) szednek be minden leszálláskor. Ha előző alkalommal nem fizettük volna ki az adót, akkor dokkoláskor kiírja, hogy ennyivel tartozunk, s kifizetjük-e. Ha nem, akkor elkobozza az összes pénzünket és rakományunkat, jobban mondván a pénzt csak a kapitánytól! Tehát ha semmiképp sem akarunk fizetni egy városnak; akkor tegyük le a rakományunkat más helyre és a pénzt adjuk át mondjuk az elsőtisztnek. Ekkor már nyugodtan belóghatunk a citybe, mert nem tudnak minket megfejteni.



Ha már bent vagyunk a városban, akkor megcsodálhatjuk a várost mádtávtalból. Jobboldaldon a menük városoként változnak, de általában csak a nevük. Tehát mindenhol van:

TANÁCSHÁZA: Ez **COUNCIL ... HALL OF ... ELDERS** ...; neveken szerepel. Itt 3 új dolog jelenik meg:

SEEK AUDIENCE — Ha van valami dolgunk a vezetővel (ilyen csak egyszer fog előfordulni), így kereshetjük fel.

PAY TAXES — Kedvenc gombja a kormányknak, ezzel lehet adóinkat befizetni. De legalább megköszöni, ha befizettük.

COLLECT REWARD — Ha valamilyen munkát elvégeztünk, ami nem szállítási, annak a díjat itt vehetjük fel, ha már elvégeztük.

TEMPLOM: TEMPLE OF ...; HEALER; SHRINE; Itt lehet felgyógyítani a legénységet, megáldatni (BLESS), esetleges hullákat feltámasztani (RAISE DEAD). A HEALER alacsonyabb szintű pap (pontosabban gyógyító), mint amilyen a templomokban van, tehát ez nem tud feltámasztani. Áldások a hajót is megáldják (100 goldérrá velünk együtt).

RAKTÁR: DEPOY ...; WAREHOUSE ...; SHIP SUPPLY ...; Itt vásárolhatunk rakományt, és felvehetünk szállítási megrendelést. Néha egyútt van a szárazdokkal.

DROP OFF CARGO: Ha leszállítottuk a rakományt a megfelelő bolygóra, ezzel rakhajtuk le, s itt kapjuk meg érte a pénzt.

PICK UP CARGO: Megadja, hogy hova kéne, mit és mennyit vinni, majd megkérdi, hogy elvállaljuk-e.

CHECK CARGO MANIFEST: Mint a hajós ikonnál. Megmondja, hova kell, mit és mennyit szállítani.

BUY CARGO/SELL CARGO: Saját magunk vásárolhatunk/adhatunk el valamennyi rakományt. Megadja a nevét, a súlyát és az árát, s a szokásos ADD/SUB/OK-kal vehetünk/adhatunk túl valamin. Ez a lehet a fő pénzkereseti forrásunk. Lejebb írunk majd a különböző bolygókon található cuccok áráiról is.

SZÁRAZDOKK: DRYDOCK; HARBOR-MASTER; DOCK; SHIPYARD; SHIPSEVICE: Javítási, tuningolási és fegyverzetvásárlási igényünket itt elégíthetjük ki.

REPAIR HULL DAMAGE: A hajótest elszennvedte sérüléseket itt foltozhatjuk be. Megkérdi, hogy hány pontnyit akarunk megjavíttatni.

MODIFY SHIP'S HULL: Ez a tuningolások gombja, megjelennek:

INCREASE HULL THICKNESS: Plusz vastagságot ad a testnek;

ARMOR PLATE HULL: Vértelt borítja be a hajót, ellenállóképesseget így növelve;

STRONGER MATERIAL: Igen borsos árértékelésű a hajótest anyagát;

THICK WOOD: Vastag fáva (ilyen eredetileg);

METAL: Fémme;

STONE: Kővé;

CERAMICS: Kerámia;

CRYSTAL: Kristály

A hajónak a súlyán sajnos nem változtat, de pl a kigyulladásai gyorsaságán igen.

NETTING: Behálózza a hajót. Igen nagy valószínűséggel a megcsáklázások ellen hatásos.

EXTRA RIGGING: Plusz vitorlázattal látja el kedvenc bárkánkat, amitől gyorsabb lesz.

STRIP HULL: Ez levékonyítja a testet, míg a védelmi értéket nem csökkenti. Lehet, hogy csak felesleges dolgokat vesz le a hajótestről, viszont nem ellentétes az INC. HULL THICKEN -szel.

Vigyázzunk, mert a programnak van egy kis gondja itt, ha csináltunk vele valamit, majd kilépünk, a menü képe ugyan megváltozik, de a gombok funkciói nem! Legalul van az EXIT-je, vagy nyomjunk neki egy 'X'-t.

REPAIR SHIP'S ARMAMENT: Ha a hajónknak csata közben megsérült egyik fegyvere (zöld helyett piros színű lesz), akkor ezen gomb segítségével megjavíthatjuk.

BUY/SELL: Hajót vagy hajófégyvert vehetünk itt, persze egy ADD/SUB/OK menüvel. Néha található rakományként fegyver, varázscuoc vagy hajótmó (HELM) is, de azokat nem használhatjuk, csak szállíthatjuk. Ugyeljük arra, hogy TORIL-ban a gép keverti a DRAGONFLY és a GREEK WAR GALLEY nevét, tehát abban az esetben, ha DRAGONFLY-t akarunk venni,

akkor GREEK WAR GALLEY-1 kapunk és fordítva.

CHANGE SHIP'S NAME: 100 pénzért átkereszteletjük hajónkat valami értelmebb hangzású névre (Mondjuk legyen COVSHIP — CoVboy).

KOCSMA: PUB; ALE HOUSE; INN: Persze innen sem maradhat ki az ilyen fontos intézmény, főleg ha tengerészekről, jobban mondva úrészekről van szó. Viszont a program egyik legnagyobb hibája, hogy se létezőgedni, se verekedni nem lehet. Hát akkor minek is a kocsmá? Azt mondjuk most el.

INQUIRE ABOUT WORK: Ezzel kaphatunk kis JOB-okat, amelyekről már beszéltek fentebb, a VIEW JOB-bal kapcsolatban. Erdemes mindig egy kis munkát elvállalni, főleg ha csak szállítástól van szó, mert azért valamennyi pénzt hoz. Egy városban egyszerre csak egy munka áll rendelkezésünkre, s addig nem ad újat, amíg azt meg nem csináltuk. A munkákért járó jutalmat a tanácsházán vehetjük fel a COLLECT REWARD-dal.



BUY A DRINK: Ezzel élvezhetjük a kocsmá fő tevékenységét, azt hogy itallal szolgálnak ki minket 1 GP-ért cserébe. Sajnos, mint már említettük nem sok mindenre jó.

BUY A ROUND OF DRINKS: Ezzel a többiek élvezhetik a bőkezű ingerszegény adakozók ostobaságát, mert fizetnek mindenkinek egy italt. 20-40 GP-be szokott kerülni és sokszor mondanak cserébe valami kevésbé értékes pletyt.

LISTEN FOR RUMOURS: Ezzel meghallgathatunk pár kőza beszélgetést, úgy mint a hajók közti beszélgetéseket, de itt ajánlott előtte innunk, vagy egy kör italt fizetnünk, hogy mondjanak egyáltalán valamit. Nem mindig fogunk. Ilyesmiket lehet hallani (a fényeg kihámozva, ha van):

„ELF WINE (tündebor) igen nagy sikerű Anadia bolygóján”;

„Soha ne bizz egy neogiban”;

„Az állithidek (Nautilus hajó) ajánlatát fogadd el”;

„GARDEN bolygó közelében sok aszteroida van”;

„Ha egy gyíkember azt mondja neked, hogy QUEEZ, mond neki, hogy SLAP-KNEE (tisztá Ultima Undorworld)”;

Meg egy csomó felesleges dolog;

LOOK FOR NEW RECRUITS: Új tengerészeket keresünk a hajónkra. Könnyebben fog menni, ha előtte egy kör italt fizetünk. Ha van jelentkező, kiírja hogy mennyi, majd kiválaszthatjuk, hogy nekünk mennyi kell. Több légenység is lehet a hajón, mint a max., de akkor gyorsabban fogy a levegő.

BOLTOK:

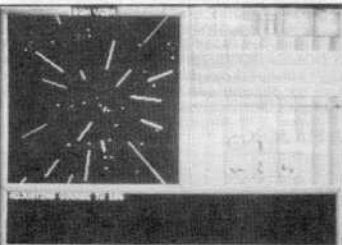
GENERAL STORE; SUPPLY SHOP; Itt kevésbé fontos cuccok, mint pl. kések, imafűzések, csizmák találhatóak, nem igazán userül hely;

ARMORY: Páncélok, pajzsok találhatóak itt. Néha egyben van a WEAPON SHOP-pal. Varázscuocok is.

WEAPON SHOP: Fegyverek hatalmas választéka áll itt rendelkezésünkre. Varázslatosak is.

MONEYLENDER: Ez a bank. Itt be lehet tenni pénzt (MAKE DEPOSIT), ki lehet venni pénzt (MAKE WITHDRAW), illetve kölcsönhöz is itt lehet jutni, amit törlesztünk is (APPLY FOR LOAN). Sajnos a betétre nem ad kamatot, de valószínű a kölcsönre igen. Csak TORIL bolygón van, WATERDEEP városában.

Ha kimegyünk egy bolygóról (LEAVE DOCK), akkor kilír egy összeget, amit a matrózok követelnek, s fizessük is ki őket, különben egy részük otthagytunk fizetés hiánya miatt. Ha nem lenne hajónk, a gép nem engedné meg, hogy innen kimenjünk, hacsak le nem nyomjuk a jobb gombot. Igen ez egy kis cheat, mert repülhetünk is, csatázhatunk is, ha az ürbe már kijutottunk, de úgy, hogy nincs hajónk. Ez a jobb gomb mindig segít ebben.



Mit találunk a bolygókon?

TORIL: Waterdeep városa

Tanácsháza, templom, szárazdokk, raktár, kocsmá, fegyver-varázsszerbolt (ODDITIES), MONEYLENDER;

Az itt vehető extra cuccok:

WAND OF FIRE (tűzvarázslatok, pl. FIREBALL, BURNING HANDS, FIRE WALL, stb RND szerint jön belőle) / POTION OF HEALING / LONGSWORD +1/+2 / SCALE MAIL +1 / SHORT SWORD +1 / MACE +1; Sokféle normal páncél;

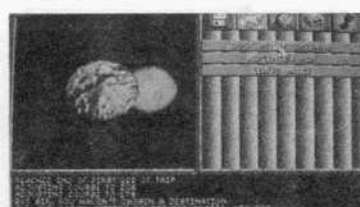
A raktáran lévő dolgok árai:

DWARVEN ALE	1500
STEEL	1500
SPRUCE	1500
MAPLE	5000
IRONWOOD	10000
WHEAT	300
CANVAS	4000
BATTLE AXE	999
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	2500
MORNING STAR	5998

ANADIA: Umberguard

Kocsmá, templom, raktár, szárazdokk (csak vétel/eladás), tanácsháza;

IRON	6800
ALE	450
BEER	450
MEAD	600
COAL	50
CRYSPIG LEAF	1000
COPPER	1100
LEAD	2200
TIN	1950
SILK	2390
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	250
BATTLE AXE	1998
DWARVEN ALE	900
ELVEN BRANDY	7000
HEAVY CROWBOW	40036



Counter barátunk elmondja, hogy mostanában egyre több baji okoznak a neogi hajók, amik idáig nem voltak komoly vetélytársak, mert természetük miatt mindig is inkább egymás ellen harcoltak. Nemrég azonban valószerűleg egyesültek egy hatalmas hadvezér alatt (**Eleg kényelmelen lehetett ez a pozíció — CoVboy**), s most egy anyahajóval van a rendszerben, amit főhadiszállásként használva el akarják foglalni és rabszolgásgába hajtani az összes bolygót. Ha idáig valamely hajó is jelentést tett róla, mindig óhatatlanul eltűnt, semmi nyom nem maradt utána. Felkérnek minket, hogy ha sikerrel járnánk küldetésünkben, 100.000 arannyal és egy MAJOR hajtóművel ajándékoznak meg minket. Az egészben az a bibi, hogy ennek az összegnek eddig már a többszörösét is összeszedték, s egy MAJOR HELM megszerzése sem ütközhet nagyobb gondba, ha elfoglalunk valami nagyobb szípet. Azért mindenestre elvállaljuk. Az egész sztori azzal folytatódik, hogy az űrben egyszer csak egy kalóz telefonál minket, hogy egységet kötné velünk, akarjuk-e. Hát persze. Elmondja, hogy menjünk el a GARDEN bolygóira, s ott Clive's Den-ben, Clive, a főkalóz, kalózvezér, vezérkészt, kalózfő vagy minket (**SEEK AUDIENCE WITH GOVERNOR**-ral kereshetjük fel). Clive bácsi elmeséli, milyen rossz hatással is van az üzletre a sok akadékoskodó neogi, mert a kereskedőhajók nem nagyon mernek már az űrben utazni, s a neogik miatt jobban is védik magukat. Adna egy térképet, amely elvezetne minket *Drahk* titkához (ilyesmi a neve), mivel őt mindig más és más hajóiban látták utazni, sokszor óránként változott a hajó alakja. Gyaníthatólag valamilyen illúzió segítségével teszi ezt, amihez egy igen hatalmas varázscsuk kell. Ha elmeignyunk oda, és megszerezjük a dolgot, akkor neoginak álcázva minket be tud juttatni a főhadiszállás közelébe, s cserébe nem kér semmi mást, csak hogy segítsünk neki megfizetni a rendszert a neogiktól azzal, hogy a HQ-jukat szétpukkasztjuk.

Repülünk el egy újonnan megadott POINTS OF INTEREST-be, a NEOGI MEETING nevére helyre, mert most fogtak el egy neogi hajót, s annak ott kéne találkoznia egy másik neogival, hogy ANADIA-ra menve ember hűk rabszolgákat szedjenek. Ha odaérünk várjuk meg, míg a DREAD SPIDER HAIL-ításváltság beultrágerül (Ez olyan mint a Fish/Horse távolság — CoVboy), s akkor szölkünk át neki, mire egy egészen kellemes kép jelenik meg, s elmondja, hogy neki már úgyis eleve van a háborúból, inkább elmondja, hogy hol van az anyahajó, csak ne bantsuk, mert igencsak megijedtünk tőlnk. A fickót engedjük el, mert nincs sok esélyünk ellene, s induljunk el a MOTHERSHIP pont felé (a POINTS OF INTEREST-ben).

Ott először egy MIND SPIDER-rel találkozunk, akit nem kell lőlni, csak üdvözöljük, majd a saját dolgára megy, s még 2-3 ilyen MINDSPIDER jön, aztán egy DREAD SPIDER, de ő is békénhagy minket, végül pedig ott áll velünk szemben egy hatalmas monstrum, egy SHO-LUN TRADER, a neogi anyahajó. Ezt már nem tudjuk átverni, elkezdi ránk lödözni, s beszélgetni sem lehet vele.

Elfoglalni mint már mondtuk volt, szinte lehetetlen, úgyhogy inkább kintről, ott is közelről lödözük, lehetőleg 8 fegyverrel, s minél több legyen kátaful, vagy ha lehet BOMBARD. Azért ezt is le lehet győzni egy kis szerencsével, viszont rohammal és nyesséssel ne is próbálkozunk, mert csak mi húzhatjuk a rövidebbet. Ha megvan, akkor örvendjetelek.

Felrobbanása után egy MAN-O-WAR jelenik meg a színen. A hajónk igencsak meg van tépázva, ezért egy harc nem lenne kétes kimenetelű, de amint a közelünkbe ér, megkönnyebbülhetünk, mert nem akar bántani, sőt, ő adja az „end-seq”-et is. Na, igen borzasztóan el van rotva, rettenetesen lett megráztatva az a nő meg az arany, de azért megszenvedhetek érte...

Elmondják majd, hogy Waterdeep tanácsa előtt igen nagy megbecsülést szereztek ezzel a tettel, s a neogik vezére megbukott, ismét csak testvérháborúkban ontanak vért, jópár száz évig nem lesznek képesek újból ilyen hatalomra szert tenni. Waterdeep tanácsa pedig felkérte minket, hogy vegyünk részt ezelő a tanács munkájában, mint teljes jogú tanácsját! A díjat is átadják, mi meg vigyoroghatunk, mert a program kilép az introba.

Persze előtte kimentette, s innen lehet folytatni is, de semmi újat nem csinálhatunk, mert olyan, mintha újakezdenénk, csak a legénység és a hajó adatai maradnak meg. Tehát ha meghalunk, akkor is azt írja ki, hogy halálunk után pár hónappal a neogik kiterjesztették hatalmukat az egész napsziszterre, meg biablabla.

Ennyi lenne. Hát nem sok ugye? Viszont a minősítést a végén inkább kihagyjuk, az az elején már megvolt, csak meg egyet szeretnénk rúgni a game programozóiba: hogy hagyhattak benne ennyi bugot, sőt a tesztléköknek sem ártana más állás felé kacsingatni. A grafikus meg... Az elején tetszik, hogy kirták az ART címszó mellett azt a 5+1 embert (5 a Cyberspace-ből, 1 az SSI-ből), 6 ember tud ilyet összehozni!?!? Lehet, hogy csukott szemmel készítették. Végül is zene-cmpokpon ez nem újdonság, bár ott süketen kell a zenét csinálni, miért ne lehetne ugyanezt grafikával is? Mondjuk azokat nem kinalnák borsos áron... Na mindegy, kibosszandok magukat, reméljük abba a keveske AD&B-be amit írunk nem találtak kötekedni-valót. Jó úrkalandozást kívánunk!

Counter barátunk elmondja, hogy mostanában egyre több baji okoznak a neogi hajók, amik idáig nem voltak komoly vetélytársak, mert természetük miatt mindig is inkább egymás ellen harcoltak. Nemrég azonban valószerűleg egyesültek egy hatalmas hadvezér alatt (**Eleg kényelmelen lehetett ez a pozíció — CoVboy**), s most egy anyahajóval van a rendszerben, amit főhadiszállásként használva el akarják foglalni és rabszolgásgába hajtani az összes bolygót. Ha idáig valamely hajó is jelentést tett róla, mindig óhatatlanul eltűnt, semmi nyom nem maradt utána. Felkérnek minket, hogy ha sikerrel járnánk küldetésünkben, 100.000 arannyal és egy MAJOR hajtóművel ajándékoznak meg minket. Az egészben az a bibi, hogy ennek az összegnek eddig már a többszörösét is összeszedték, s egy MAJOR HELM megszerzése sem ütközhet nagyobb gondba, ha elfoglalunk valami nagyobb szípet. Azért mindenestre elvállaljuk. Az egész sztori azzal folytatódik, hogy az űrben egyszer csak egy kalóz telefonál minket, hogy egységet kötné velünk, akarjuk-e. Hát persze. Elmondja, hogy menjünk el a GARDEN bolygóira, s ott Clive's Den-ben, Clive, a főkalóz, kalózvezér, vezérkészt, kalózfő vagy minket (**SEEK AUDIENCE WITH GOVERNOR**-ral kereshetjük fel). Clive bácsi elmeséli, milyen rossz hatással is van az üzletre a sok akadékoskodó neogi, mert a kereskedőhajók nem nagyon mernek már az űrben utazni, s a neogik miatt jobban is védik magukat. Adna egy térképet, amely elvezetne minket *Drahk* titkához (ilyesmi a neve), mivel őt mindig más és más hajóiban látták utazni, sokszor óránként változott a hajó alakja. Gyaníthatólag valamilyen illúzió segítségével teszi ezt, amihez egy igen hatalmas varázscsuk kell. Ha elmeignyunk oda, és megszerezjük a dolgot, akkor neoginak álcázva minket be tud juttatni a főhadiszállás közelébe, s cserébe nem kér semmi mást, csak hogy segítsünk neki megfizetni a rendszert a neogiktól azzal, hogy a HQ-jukat szétpukkasztjuk.



Most már találhatunk egy új navigációs pontot a POINTS OF INTEREST lenyomása után, irányozzuk a hajót arra, majd GOOO. Ott kiderül, hogy ez a hely nem más, mint a törpék fellegráza. Menjünk a közelébe, csákyázzuk meg (nem fognak ránk lőni, de mi sem sérthetjük meg a várat), s odabent verjük le azt a pár élőholtat. Csontik meg REVENANT-ok, valamint egy egész lich is, ami SSI szokás szerint olyan veszélyes kb. mint egy elázott gyufadoszob, de az amúgy sem szokott csinálni semmit, mert többször próbáltuk ingerelni azzal, hogy odamentünk melléje, majd pár szor vártnk, elfutottunk mellőle, majd vártnk, sőt a végén ütemlani is kezdtük, de akkor sem csinált semmit.

Szóval ha elfoglaljuk, miénk lesz egy SCEPTRE, egy jogar, amit ha megvizsgáltunk egy varázslóval, kiderül, hogy az álcázás jogara (**SCEPTRE OF CLOAKING**). Mehetnénk is, ámdé egy kalóz azt ajánlja, hogy próbáljuk ki előbb a hatását, ne tévovázunk!

COLIAR: Hissia

Tanácsháza, raktár, száradokk, temp-lom, kocmsa, általános cuccok boltja, páncélbolt:

LIMESTONE	250
INCENSE	20000
CATTLE	2000
STEEL	21000
BRONZE	9000
CEDAR	2000
WOOL	1000
RUM	800
CANVAS	4000

COLIAR: Athanar

Tanácsháza, temp-lom, kocmsa, raktár, ált. bolt, páncélbolt, fegyverbolt; JAVELIN OF LIGHTNING (Térmszetesen egy LIGHTNING BOLT fog belőle elő-bujni);

Raktári árak:

GOLD	2597
CEDAR	2000
OAK	2500
MEAD	720
DART	375

GLYTH: Mingabwe

Tanácsháza, gyógyító, kocmsa, raktár;

ELM	3500
MAPLE	6000
FUR	60000
BLUE MARBLE	1500
WOOL	1000
LEAD	2000
TIN	1500
FINE	3000
COAL	50
SILVER	2590
ELECTRUM	23437
OIL	8000

GARDEN: Clive's Den

Tanácsháza, kocmsa, fegyver-, páncél-bolt;

CUTLASS +2 / LEATHER ARMOR +1/+2 / RING MAIL +1/+2 / ELFIN CHAIN MAIL +1;

Egyéb:

BROCATE	8000
ELM	3500
COPPER	10000
SILVER	2590
RUM	800
WHISKY	900
SATIN	40000
CROSSBOW	10009
BRANDY	7000
LIMESTONE	250

Amint látható: cuccokat nem érdemes szál-lítani olyan helyre, ahol termelik ugyanezt, de hát ez logikus is. Azért COPPER-en nagy-ot lehet nyerni ANADIA-ból GARDEN-be.

Na, kb. ennyit szóltunk a kezelésről, most mivel SSI gémről van szó, felkészülhetek a leírásra... Ne ijedjen meg senki, ez a proggy egy kivétel, ha valaki már szerzett elég pénzt és kafa felszerelést, akkor előbb-utóbb TORIL-on vagy ANADIA-n megjelenik egy fickó, valami Counter Dakar vagy ilyesmi (biztos, hogy nem ez a neve, de hasonlít a hangzásra a Dakar-Páris rally-hoz, ami ugyanz, mint a Páris-Dakar, csak visszafelé), és elkezdődik a quest. Szóval senki se ijedjen meg, mert kb. 4 óra alatt teljesíteni lehet innen.

TÖKÖSMÁKOS

RAID ON BUNGELING BAY (64, Amiga)

Ennek a programnak csak az egy lemezoldalas verziója van meg nekem, ami egy '84-es színvonalú „introval” jelentkezik be (természetesen félóra töltés után). Ha a töltésnél tartunk, a program alatt a drive lámpája folyton és — pedig nem olvas semmit. Ennek hatását a játék után tapasztalhatjuk: a floppy egy programot sem tud beolvasni, a lemezt pedig üresnek tekinti. Mielőtt a meghajtót a szervizbe vinnék, adjuk be a következő utasítást: LOAD **,B,1 és az egyszó megjavul. (Az az izé ott egy csillag akar lenni!) (Vagy OPEN 15,8,15 "F: CLOSE 15) Tök mindegy.

Ennyi mellebeszélés után a tárgyra térnek: a játékok. A cél egy birodalom megbuktatása 5 helikopterrel. Mivel ez egy elég bű fogalom, szűkítem a kört: ez a birodalom tulajdonképpen egy szigetrendszer, amin 6 szupergyár működik. Na, kezd már világozni? Természetesen ezek likvidálása okoz congratulációs hegyeket — azonban ez nem ilyen egyszerű: a szigeteket hajók, tankok, légvédelmi ágyúk, később repülőgépek is védik (ezek részletes leírását lásd később). Ezek után nézzük a képernyőt: a felső nagy részben a játéktér látható, ami nem fontos, de alul pár sorban néhány érdekes mutató kapott helyet. Ezek: radar, anyahajó irányát mutató nyíl, nálunk lévő bombák száma, meg meglévő gyárak száma, helikopterek száma. Most ismerkedjünk meg a játéknak szereplő dolgokkal:

• **Szigetek:** Sok szigetet találunk (a térkép végeleltetett), amelyek közül háromnak elég fontos funkciója van: az első kettőn két repülőtér található — az első gyár megsemmisítése után innen elkezdnek felszállni különböző gépek (nem utaszállító). A harmadik egy hatalmas hadihajó épül — természetesen ellenünk —, hogy cirkálórakéták tömegeletét lője ki ránk.

• **Gyárak:** Hat lerombolása után győzünk, azonban minél többet bombázunk le, annál nehezebb a játék. Megsemmisítése bombázással történik. Sokszor előfordul, hogy a 9 bombával nem sikerül felrobbantani egy gyárat: ilyenkor repülünk a kis nyíl irányába (bal alsó sarok) és landolunk a carrieren: bombaszekrényeket (BMB) feltöltik, gépünket kijavítják (DAM).

Sérüléseket sok helyen kaphatunk:

• **Hajók:** Ezekből rengeteg kóricál a szigetek közt — árufogalmat biztosítanak és csak önvédelemből tüzelnek: néha beleszerkesztenek 1-3 értékű sérülést (piti ellenfél).

• **Tankok:** A hajók szárazföldi megfelelői: kb. 1 DAM-nyit sebeznek, de nem csak önvédelemből tüzelnek (piti ellenfél).

ARCHON II. (64, Amiga)

A játék egy régi-régi stuff, béna grafikával és béna zenével, de a játszhatóság mindent kárpótol. Kettlen, vagy egyedül, a gép ellen küzdhetünk. Ezt a bejelentkezés után az 'F..' billentyűkkel állíthatjuk. A kezdő játékos is meghatározhatjuk. Akkor most elmondom a lényegét: A két fél (a sarga és a kék) természetesen a másik kiirtásáért fázadozik. A játékokat négyféle módon lehet megnyerni:

• **Az első:** kiirtjuk az ellenfél összes karakterét. (Ilyen azért ritkán fordul elő);

• **A második:** elfogyasztjuk az ellenfél varázslóinak energiáját. (Hasonlóképp...);

• **A harmadik:** elpusztítjuk az ellenfél bázisát: ld. később. (Ez egy gyakori megol-

• **Légvédelmi löveg:** Általában a gyárak mellett van egy-kettő vagy a repülőterek kifutópályáit őrzik — elég erősek: egy lövés kb. 30 DAM-ot elszor egyrészes helikopterünkön. Csak megjegyezsképpen: azon a szigeten, ahol két gyár is van, le lehet szállni a repülőter mellett 9 bombáért. Mielőtt leszállnánk, lőjük ki a légvédelmi ágyút. A tankolás után azonnal szálljunk le, mert az ágyút újraépítik és ha a betonon találnak... (megjegyzem csak az anyahajón javítják ki a helikoptert!).

• **Rakétás légvédelem:** Ugyanúgy néz ki, mint az előbbi löveg (lövég), csak annál sokkal erősebb: ha közel kerülünk hozzá, egy rakétát indít, ami ha elkap, 30-35 DAM-nyit rombolást végez. Menekülésre két mód van: ÁTLÓSAN teljes sebességre kapcsolunk — a rakéta kb. 45 mp múlva megsemmisül, vagy pedig megpróbáljuk leléni a gépgyáruval: ez csak profioknak vagy öngyilkosoknak ajánlott! Megjegyzés: ilyenre két ísten csak 2-3 gyár megsemmisítése után bukkanhatunk.

• **Fehér vadászgépek:** Csak helikopterünk megsemmisítése után kérdeznek — előtte lőnek: egy pontos találat 30-40 DAM-ot sebez. Ha egy pár ilyen ránkaszokdik, kinyíthatunk, ha nem tüzelünk idejében. Egy gyár megsemmisítése után szállnak fel. (Vigyázzunk rájuk!)

• **Fekete bombázók:** Ezek nem tudnak lőni, de bombázní — azt igen! Anyahajónkra (hordozóinkra) specializálódnak — addig bombázzák csoportokba, amíg az meg nem semmisül. Ezt elkerülendő, mindig irtsuk a bombázókat, s ha már támadnak (YOUR CARRIER IS UNDER ATTACK), azonnal repülünk folyton üsző hajónkhoz és szedjük le a támadókat. Ha ez nem sikerül időben, erről a (YOUR CARRIER HAS BEEN SUNK THIS IS YOUR LAST LIFE) felirat tudósít. Ez elég sajnálatos esemény, mivel ekkor az összes heit elvesztjük (erre nagyon figyeljünk!!).

• **Hadihajó:** A legelsőfokú egyéniség: a játék alatt folyton épül, s egy idő múlva (ENEMY BATTLESHIP IS NOW COMPLETED) elkészül. Elkészülte után kifut abból az öbölből, ahol készült és elkezd cirkálni a nyílt vizen. Három megoldás van: — **Megelőzés.** Ez a legjobb módszer: mikor megjelenik, hogy majdnem kész, dobjunk rá néhány bombát: ez kissé sz**ta a hajót. — **Kikerülés.** Amikor észrevesszük a radaron, kikerüljünk — az elég rossz módszer: pi: épp egy rakéta elől menekülünk, mikor megjelenik a radaron: pont kereszteti utunkat... (sssss...vsl) — **Kinyíftatás.** A megelőzés után a legjobb, de legkocká-

dás);

• **A negyedik:** Rátelpszünk a pályán villódzó varázspontokra. (Sokszor így végzem ki ez ellenfelet).

A game egy 5 részre osztott pályán játszódik.

A legelső: **Föld...** a pályán hatalmas kővek találhatók. Ez egy jó kis pálya. Ami utána jön kifele: **VIZ...** a pályán nagy víztöcskák ékeltenekdednek, akadályozva a mozgást, illetve lassítva azt. A következő: **Levegő,** tükör... itt a lövést (mozgást elterítő tükör sorokoznak, melyek időnként igen kellően meglepetést okoznak. A legutolsó: **Tűz...** itt hatalmas tűzhengerek terebélyesednek a

zatosabb megoldás: ha nem vagy profi a „szakmában”, 1-2 helikopterrel simán odavészti a megoldás: feltöltjük a bombaszekrényt teljesen, rátelepülünk a hajóra, a rakéták között repkedve rádobjuk a szeretetsomogokat.

• **Rakétaindító radarállvány:** általában repülőterek és lövegek mellett áll: forog és nem csinál semmit. (Lódd ki és kész!)

Hát ennyi lett volna a cuccok összegzése. Mint gondolom észrevetétek, a DAM érték egy nagyon fontos tényező:

0-45: semmi baj, a keret ciánkék színű;

45-80: figyelmeztető sarga keret, egybéként egyelőre semmi baj (itt már érdemes javíttatni!);

80-99: vészhelyzet, azonnali javítás szükséges. A rotor 90 fölött egyre lassul, a mozgás nehezebbé válik!

100-: gépünk zuhan, s pörög, de még ki-csit irányítható — kb. 10 mp. múlva lezuhan! Próbáljunk gyárra vagy a hadihajóra rázuhanni, mert az a kamikaze erősen megsemmisít a védőpajzsukat. Vigyázz! Ugyanez vonatkozik az anyahajónkra való becsapódásra is!

A radarjeleket meg nem magyaráztam:

- közepen két folt: saját helikopter;
- két egység függőleges kék csík: carrier;
- lassan mozgó sarga folt: tank, vagy hajó;
- gyorsan mozgó sarga folt: ellenséges gép;
- álló sarga folt: löveg, rakétaindító, radar vagy gyárkomplexum;
- két egység sarga csík; ellenséges hadihajó.

• **A helikopter irányítása:** Kezében vagy egy joy. Előre nyomod, géped gyorsít; hátra húzod, géped lassít, majd hátrafelé indul el; balra, jobbra tolod, a hátrafelé a kívánt irányba kezd forogni; a tűz-gombot nyomod sokáig, majd elengeded, géped bombáz. Tűz-gombot nyomod leszállva, felszállsz; tűz gombot nyomod kifutópályára fölött lebeveg, leszállsz (huh!).

• **Tanács:** Azon a szigeten kezd a támadás, amelyen 2 gyár van. Bombázd le az egyiket, majd szállj le a kifutópályára mellé tankolni. Az új bombákkal a másik gyárat bombázd le. A továbbiak a kedves játékosra bízva....

Hát ennyi lenne ez az „őskavaszok” számból **R.O. Bungeling Bay**, ami bár nem egy **Archon II.** vagy **Laser Squad**, tényleg grafikailag, hanghatásilag, feszült izgalmaival méltán felkerülhetne az én képzeletbeli TOP-listám élére.

• **VÁRADY TAMÁS, Budapest**

pálya közepén. Enyhén szőlva sz** pálya. Az ötödik pályafajta tulajdonképpen csak 2 mező, a tűz és a levegő pályák között. Most elmondom a varázspontok (VP) elhelyezkedését. A táblán 18 varázspont van elhelyezve, a 4 tűz pályá sarkaikban. A fennmaradó 2VP a két üres mezőn található, ezek azok a bizonyos „ötödik fajtájú” pályák. A tábla elhelyezkedését mutatja a következő oldal felső részén található ábra.

Gondolom felmerült egy (pár...) kérdés a szerencsétlen olvasóban: „hogya a tenébe lehetne elfoglalni azt a rakás VP-t, ha a játék elején csak 4 nyomorult bányával rendelkezünk?”

Adventure



Behatolás a bázisra (64)

Kezddéskor egy tábor előtt kuksolunk a bokorban. sajna WC papírt nem hoztunk magunkkal, így dolgainkat máshol fogjuk elvégezni. Egy NY után kereshetünk papírt (Vízgálom = V Fűvet; Fogom = F), de csak egy jelvényt lőtünk. Zsebeinkben kóroszva találunk egy cétlit, de ez kicsi (LISTA: ELOLVASOM ÜZENETET) ezért cseréljük ki az előző parancsban az ígét MEGGYÚJTOM-ra. Mivel az idegünkönk szerint nyugtató hatással van ránk, ha két kis kövecskével játszunk, menjünk, és keressünk ílyet (K; E; V KAVICSOT; F) A lennébe, de csak egy drót, ráadásul túl hosszú és nem fér be a zsebeinkbe. VÁGOM DROTOT FOGOVAL; NY-ra egy épület van, amelyet megvizsgálva látjuk, hogy alig van használva. Tehát ez sem a WC, de azért bejuthatunk. (V ABLAKOT; NYITOM AJTÓT NY) Itt csak 1 láda áll. (V LADAT), hát ez sem WC papír. (F; K; K; K). Ez meg nem WCI (V BODÉT; HUZOM KEST) Észkán is van egy bódé, de ez foglalt (V ÖRT). Ne zavarjuk szegénykéit! (NY; F; E; V DUCOT; F) Az öngyilkos hajlamuk megpróbálhatják elhúzni a ducot, de nem fog menni! E; KIFESZÍTEM ASZTALT ACS-KAPOCCSAL; F.

Tudom, hogy így élvezhetetlen a leírás, de nincs kedvem odairni, hogy éppen mit veszünk fel. Majd mindenki végigjátssa magának. Van 1 lemezoldás változat, és van 193 blokkos 1 file-os is. Tehát kazisok is játszhatják. Egyébként az 1 file-os, az elejen kiírja a kódot, tehát nincs szükség Final ill-ra, hogy játszani tudjunk vele. Nekem sincs... No, most, hogy már van papírunk (ELOLVASOM PAPIRT) mehetünk WC-t keresni. Elárulom É-ra van, de én NY-ra mennek... Itt nyomjuk meg az 'F2'-t és íralkjúk be: GÁZALARCOT; AZBESZTRUHAT; POR-OLTOT; és amit lehet vegyünk fel. NY-ra ismét vizsgálódhatunk V ASZTALT; JEGY-ZOKONYVET; ZSAKOT; NYITOM ZSAKOT; F) Aki akarja, használhatja a ruhát, de a megfelelő helyen úgyis még egyszer meg kell tennie (Ez PRG-hiba). NY. itt ül egy tükárnő, aki ugyan nem a mi esetünk, de lehet nála érdeklődni, a WC fejél. (SZÓLOT TITKARNŐKÉ; MONDOM KODSZAMOT... A ... helyőbe majd mindenki kipróbálja melyik a helyes. NY. Az itt ülő tiszt még úgyse

a mi esetünk, ezért különös bánásmód illeti (BEZAROM AJTÓT; LEUTOM TISZTET; ELHUZOM TISZTET; F) Itt is kuthatunk némi papír után, hátha az az egy nem lesz elég. (V FALAT; A AKTÁT; V KODSZAMOT) Igaz, hogy az imént zártuk be az ajtót, de K, majd D. akik az előbb É-ra mentek azok jöjjenek vissza ide, mert csavarhúzó nélkül nem tudnak WC-re menni. (V AJTÓT; F; D; V ASZTALT), és már van is egy üvegünk. E; K. Egy barakkban vagyunk, ahol nagy a rendtelenség. Persze a takarítónő lóg. Raktunk mi rendet: HUZOM ÁGYÁT; F; NY. Itt majd még lesz egy teendőnk, gondolom a játé végen. MEGGYÚJTOM DINAMITOT; NY; ELBÚJOK KONTERNELNÉ; MEGVAROM ROBBANÁST..., de most vissza az irodába!

Akiknek tényleg nagyon sürgős, azok ugorjanak egy bekezdést és nekik É. A löbbieknek: D; D; K. Nagyon agyafurak leszünk: QDAADOM PLAYBOYT ÖRNEK; LEUTOM ÖRT ÜVEGGEL; ELHUZOM ÖRT; F. Valahol (K; E; E) van még egy örbódé. Mutassuk meg az örnek az imént szerzett igazolványt és OK. (É; V PALÁNKOT; VÁGOM KOTELET KÉSSÉL; F KOTELET) Aki plusz pontokat akar szerezni, az segítsen a sebészeknek. D; D; K. Itt egy börtönőr és szíesztiák. A segítség azt mondja, ne zavarjuk. Hát jó. HUZOM KULCSOT DROTAL; F KULCSOT; É. Itt egy rab. Aki nagyjelűk és pontyadás, valamint van lombikja, az a HASZNALOM CSAPOT után jöjjen ide, és NYITOM AJTÓT; ODA ADOM LOMBIKOT KEMNEK. Érdekes infót ad. En ugyan nem találtam lombikot, de volt egy olyan kimentett állás a lemezen ahol volt. Vissza az irodába!

Szóval innen É. Itt a löszerraktár ajtaja, NY-ra meg a laboré. Anyu azt akarja, hogy szerelők legyünk, tehát HASZNÁL CSAVARHÚZÓT. NY. A labor. Trükkös helyszín... Ha kifeszítjük a szekrényt akkor mi kapjuk a molyoknak szánt mérget, ha előtte használjuk a gázalarcot, akkor még nincs benne semmi. Azért van itt használható dolog is. (V ASZTALT; F). NY. Hurrá!!! Itt a WC! Dolgunk végeztével nem árt kezét mosni. (HASZNALOM WC; KADAT vagy MOSDÓT) Akiék megmar a sav, azok legközelebb a másikat próbálhatják. É-ra a vegyjanyag

raktár van (V ZSAKOT; F), most már mehetünk a löszerraktárhoz. Az ajtónál E; MONDOM KODSZAMOT... E. nagyon szeretnénk már valamilyen fegyvert, de csak egy kampót találunk (KIFESZÍTEM LADAT KESSEL; F). Ha azt beverjük a plafonba, akkor barhol felakaszthatjuk magunkat... (Ugy látszik — CoVboy) Most számomra legvalószínűbb két bonus helyszín jön, mert itt nem tudtam mit kezdeni a gépekkel. A gép szerint túl hülye vagyok hozzá. Am a harmadik helyen van valaki. (NY; E; D; V RADIOST) Nem felel a szemtelenség, majd kibabálunk vele, meg a rádióval (HASZNALOM GÁZALARCOT; ELDOBOM KEMCSÖVET; ELHUZOM TISZTET; V KAPCSOLÓT; HASZNALOM KAPCSOLÓT, RADIÓT) Kész „üzenet leadva”, de mirefele üzenet? Itt mást nem kell (?) csinálni (K; K; E). A segítség szerint forduljunk vissza, de eszünk ágában sincs. (V FALAT, TEGLÁT, NYOMOM TEGLÁT, HASZNALOM RUHÁT; E) Ruha nélkül civilnek néznek és elkapnak. Ismét észak. Itt csak 1 értelmes dolgot lehet csinálni: V KANYART; NY. Az itt kuksoló őrt már helyből kicselezük: ELDOBOM VÁKOLATOT; LEUTOM ÖRT; ELHUZOM ÖRT; E. Ezen a helyszínen borultam ki majdnem végleg. Ugyanis itt egy doboz, tehát logikus a BÉNYOMOM KÖDKÁRTYAT DOBOZBA parancs. El is fogadják, és? Nagy semmi. Valahol kéne még valamit csinálni, de nekem nem sikerült rájónom mi az. Pedig innen egyszerű. NY, az itt levő tisztet ne bántuk. (LEUTOM TISZTET; HUZOM TISZTET). Egyébként nem is fontos az ajúkatat elhuzogatni... (HEHE gonosz kacz). Deleg be lehet vetni a kotelettrükköt. HOZZAKOTOM KOTELET KAMPÓHOZ; DOBOM KOTELET; F KOTELET; D.

Szóval ide búj a nyanya a takarítás elől, a szép tiszta folyosóra... sajna az előbb rajtunk maradt a gázalarc és WC után nem húztuk fel a sílécünköt. A látványtól a műemlék kiborul és siktítani kezd. Fokozzuk a sokköt (MEGMUTATOM EGERET TAKARITÓNÉK) őtóttől elájul szegényke. NY. Valószínűleg a mi sulink nyári gyakorlatosai dolgozhattak itt, mert hiányzik a padló. A prg. azt tanácsolja, játsszunk Tarzant (nem a +4-est!) OK. V MENNYEZETET; HOZZAKOTOM KOTELET; DOBOM KOTELET; NY. Elérkeztünk a széf előtti utolsó ajtóhoz, oldalán egy dobozzal. Ebbe kéne a kulcskártya ami a CoV-ban régebben leközött szőlőstáborn szerepelt. (Igaz nem szerepelt a nyitóm, töröm ige sem, pedig érti a játék...)

Ezzel véget is érne a leírás, de még egy pár tipp:

- Aki talált lombikot, az először is írja meg, hogy hogyan! Aztán eljátszhatja a következőt: HASZNALOM BENZINKUTAT; NYOMOM PAPIRT LOMBIKBA. Ez egy jó kis bomba, de nem tudom, hogy hol lehet használni. Valahol kell még lennie felvonógépnek és kéménynek. A kigyórkóról nem is beszélünk...
- Miután elájult a takarítónő, mehetsünk alá, mert a felénk elterjedt verzióban a következő helyszín kifagy. Ha másnak is, akkor előtte kapcsolja ki a floppyt (a prg. méltatlankodik), majd utána visszakapcsolhatja, ha átment a szobán...
- A börtön kulcs nélkül is ki tudtam nyitni, ezért szerintem a kulcs a szekrénybe való. A játék szerint nem!

• PAPP ATTILA, Vác

Intro #1: III. Világháború, atomrobbanás söpri el a civilizációt. A világ arcúata az évek során megváltozik.

Intro #2: Falugyűlés *Mardok*-ban (ez egy mutáns falu, az atomrobbanás sugárzása miatt mutánsok). A főnök, *Fessok* elmondja olyan hírek szállítását, hogy az emberek harcra készülődnek a mutánsok ellen. *Yurium* város vezetője, *Dominix* megnyerte magának *Xantium* vezetőjét (vezetőjét, vagy királynőjét) *Cassia-t*. Így nincs értelme harcolni a mutánsoknak, mert biztos vesztesnek. Ehelyett egy falubéli harcost (minket) biz meg *Fessok*, hogy derítsuk ki, miért akarnak támadni az emberek, s akadályozzuk meg. 3 karakter közül választhatunk:

- **Dekker:** ember, teljesen közepős, van harciskéje a játék kezdetén (*combat knife*);
- **Jakka:** kívülről ember, nő, gyenge, de mutáns egy kicsit, mert egyik szemével löni tud (amelyik le van takarva kalozsmeddővel);
- **Varig:** mutáns, nagyon erős;

Kezelés:
Joystick irány; meggy; tűz: óf, vagy menüben kiválaszt;
Billentyűk:
" " — le;
" " — jobbra;
" " — balra;
@ — fel;
" " — Tűz;
" " — Pause;
" " — Gránát dobás (ha van);
" " — E, U, T, O — a képernyő alján látható parancsok aktiválása (inventory, examine, use, talk, options kezdőbetűi);

- Talk menü:**
- **chitchat:** leszólitunk vafakit (esetleg nyög valami infot is);
 - **ask about:** ha duma közben hangjelzést hallunk, az azt jelenti, hogy valami új dolgot tudunk meg, új témáról kérdezősködhetünk, amik ebben a menüben jelennek meg;
 - **Bye-bye:** duma off;

Mardok faluból indulunk. Keressük fel a főnököt, aki szerint *Orade* segíthet nekünk, aki a legöregebb, legvénebb (stb.) mutáns. A falu Sámánja tud az *Orade*-ről: *Mirrik* falu Sámánja szokott vele konzultálni. Van egy vadász is a faluban, általában a háza előtt van. Tőle egy *Urse*-ről hallunk (gőzöm sincs mi az), aki szintén vadászik, vagy rá vadásznak (inkább az utóbbi).

Menjünk el *Mirrik*-be. Itt is van egy vadász, akit az *Urse*-ről kérdezzünk meg, hogy egy jó (cool, stb.) vadász ment rá vadászni, azóta nem látták... (mármit a vadász). A helyi főnök azt mondja, hogy a sámanjuk elrabolták. Újra kérdezzük a Sámánról meg, hogy a *Kejék*-ek rabolták el. A faluban van valaki, akit *Mannok*-nak hívnak. Őt a *Kejék*-ekről kérdezzük elmesél, hogy a táboruk *Yurium*-tól délre van (ő elszokott onnan).

Szóval keressük fel ezt a helyet (*Yurium*-tól délre végig kell menni egy canyon-on). Először egy üres tábort bukkanunk, ez ne téveszsen meg senkit, menjünk csak tovább délre, találunk még egy tábort, annak a legdélebbi házában áll a keresett Sámán. A következőket tudhatjuk meg: *Orade* egy kanyargó kanyon végében él, amihézy egy tavnál el kell jutni, de az csak tutajjal lehet. A tő *Mirrik*-től északra van, így addig kérdezzünk, amíg meg nem jelenik a tiasz között a "refl" (=tutaj). Menjünk vissza *Mirrik*-be. Északra egy földnyelven lakik a halász, aki szerint sok szorvni miatt veszélyes a halászat, ezért a tutajról kérdezzük el is adja azt. Keljünk át a tavon, keressük meg a kanyont, majd az

Orade-t. Őt a háborúról kérdezzük azt mondja, hogy segít, de hozzuk el neki előbb az Álmát, amit *Zero Town*-ban őriznek. Az egyik hatalmas épületben egy ótár előtt van, amit egyébként 2 pap őriz. Ahogy megszervezzük, minden pap ellenünk fordul, s ezentúl támadni fognak. Egyébként van a városban egy kereskedő, aki el akar adni valamilyen fegyvert 9 delért, s beszél valamit *Zero Town*-ról is (ami egyébként a civilizációból maradt fenn). Találunk még a városban egy őrt is — róla később.

Szóval vigyünk az Álmát az *Orade*-hoz. Újra a háborúról kérdezzük mondja: van egy ember rabul ajtve *Okkaru* faluban, aki segítségünkre lehet, szabadítsuk ki és utána jöjünk vissza. Menjünk el tehát a faluba, ott az emberről kérdezzük a főnököt azt mondja, hogy talált egy embert eszméletlenül, körülvéve halott mutánsokkal, így azt hitte, hogy ő ölte meg őket, ezért fogta el. A faluban latunk sok kis „fűkét” (bódot, kis épületet), ami előtt órák állnak. Az egyik ór hajlandó beszélni velünk, akit a foglolyról kérdezzük meg, hogy biztonságban van (=jól be van zárva). Oljuk meg az őrt, aki mögött feltűnik a fogoly (*Artus*), aki *Equitus* kapitány szolgálatában áll. *Equitus*-ról kérdezzük meg, hogy éppen *Yurium*-ból tért vissza, mikor rajtaütöttek *Dominix* fegyveresei, s foglyul ejtették, ezzel kényszerítve anyját, *Lady Cassia*-t, hogy *Dominix* oldalán harcba induljon a mutánsok ellen. *Artus* az őre volt, térsajt mind megölték, csak ő maradt élve, s halott mutáns testeket vittek oda, mutáns támadásként, állítva be a dolgot. Tovább kérdezősködv meg, hogy *Dominix* híres a nem-emberek iránti gyűlöletéről.

Most térjünk vissza *Orade*-hoz. *Yurium*-ról kérdezzük meg, hogy *Dominix* is mutáns, és hogy a városba egy ember simán bemeget, de egy mutáns csak úgy, ha a rabszolgát vasbilincselés viseli a nyakán. Billincsről kérdezzük mondja: keressük *Mannok*-ot *Mirrik* faluban. Tegyük ezt, s meg, hogy minden delután *Yurium*-tól keletre rabszolgatartók (emberek) jelennek meg. Menjünk oda, valamilyen legyilkolt emberről ott lesz, *USE*-oljuk, s így bemegetünk a városba. Persze ha az emberrel vagyunk, akkor ezt nem kell végigcsinálni, de úgyis pont útba esik. Bent a kaputól balra egy házban ketten vannak, egy kis szerencsével, és türellemmel meg, hogy egy *Bessek* nevű mutáns a legutóbbi Mutáns Játékokon (*Mutant Games*) legyőzte *Dominix*-t. Most *Bessek*-et az arénán őrzik. Ezt nem „chitchat”-ra, hanem maguktól mondják, de nem rögtön ahogy bemegetünk, hanem várni kell egy kicsit, míg beszédesebbek lesznek. Egyébként nem fontos, csak a story-hoz hozzatarozik ez is. Az épületől északra egy mutáns rabszolgayösörög, hogy vizet kéne hoznia mestérének, különben megölik. Nem szükséges semmit tenni érte (szertem nem is lehet).

Tovább északra a várossal mellett egy kis házban vegyük fel a csípőfogót (*cutters*). Tovább északra tanár lakik, aki mesél nekünk érdekes, de lényegtelen dolgokat a két városról, a háborúról, *Equitus*-ról (*Nagy tűz után emelték e lakait ósapaiknki bla-bla...*). Még északra egy ember lakik, aki azt panaszolja, hogy az volt a város népének, azonban a kút kiszáradt, a munkájá odadt. A kút a szoba keleti falánál van. Innen keletre van az „aréna”, itt őrzik *Bessek*-et (nem sokáig). Ha lövünk az őrt, feltűnik *Bessek*, s jon meg egy őre a lépcsőn. Miután azt is elintéztük, dumáljunk

Bessek-kel, *Dominix*-ről kérdezzük megerősíti, hogy *Dom* is mutáns. Szól egy rejtkehelyről is, kérdezzük elmondja, hogy ott *Sub-ok*, harcok, felkelő mutánsok laknak. Jelszó kell a belépéshez, ami a Következő Tűz (*Next Fire*). Ezután keressük fel a városban a kocsmáros, aki elmondja, hogy a *Sub-ok* a *Zero City* alatt élnek. Tehát menjünk oda, a már említett őrt a Következő Tűz-ről kérdezzük megnyitja az utat a rejtkehelyre. Lent vár az egyszemélyes fogadóbiztonság: azt mondja, hogy keressük fel a vezetőjüket, akit nyugatra találunk meg. Ő a vezér érdeklődik, hogy kit tart fogva *Dominix*. Kérdezzünk rá *Equitus*-ra: szerinte ő lesz az, s hozzátessi hogy a város alatt őrzik, s szükségünk lesz a *Dominix* testőreire vezérenek kulcsára (Sorry, a nevére már nem emlékszem.) Menjünk vissza a városba, a kocsmárosától meg, hogy a gárdisták vezére tőle rendel a ebédet. Ha akarjuk, mi elvihetjük neki (akarjuk).

A város ÉK-i részében él, 2 ór van a barakk előtt. Csak úgy mehetünk be, ha az ebédet visszük. Beme gyünk, megöljük, felvesszük a kulcsot. Járjuk sorra a még meg nem tekintett házakat: van egy fegyverzet, van egy ház, ahol egy ember ismer egy nőt, aki a közelben lakik, házevetője volt, de ma már egy másik van (jódként fel is tűnik). Az említett nőt megtaláljuk egy másik házban, s ő (*Phila*) tudja, hogy a város alá a kiszáradt kútnál el lehet jutni, persze kötelek, amit el is ad nekünk. Szóval *USE*-oljuk a kötelet (*rope*) a kútnál (már volt róla szó), s lejutunk a katakombákba. Ez egy kegyetlen rész. Van vagy 40-50 kapu, s kapcsolók. A kapukból 4 fajta van: 2 féle lézer, 2 féle lecsúzó fal (tehát normál). Vannak kapcsolók, melyek több kaput is nyitnak, s ha nyitva van, akkor becsukják. Azért rossz ez, mert nem tudod, hogy melyik éppen kapu volt, rendszerint nem látni (nincs a képernyőn), csak a hangokból lehet következtetni, hogy hány, és milyen fajta kaput működtelet. Akkor járunk közel, ha a központi helyiségre jutunk, ez egy nagy, üres terem, ahonnan sok folyosó indul ki. Északra vezető folyosók valamilyen él egy rab, akit *Phila* látogatni szokott. Megemlíti, hogy van 3 jól őrzött cella, a jobb szélsőben van, akit keressünk, a másik ketűben szörnyeket őriznek a Mutáns Játékokra (amik a mutánsokkal küzdenek). A nagy terem délkeleti sarkából induló folyosón találunk a cellákra, de előbb 2 kaput ki kell nyitni, s a szögcsődrót a csípőfogóval elvágni (*USE CUTTERS*), majd a legközelebbi (jobb szélső) cellának nekimenve (melynek aajtát automatikusan nyitja a megszerzett kulcs) belépethetünk, s ott találjuk *Equitus*-t. Ezzel a játéknak vége. A maradék a 2 introhoz hasonló end-sequene: cruncholt szövege: kijövünk a főtére vele együtt, *Equitus* előharcolta *Dominix*-t, s felfedi a népnek, hogy *Dom* mutáns. *Lady Cassia* bejelenti, hogy mivel fia szabad, nem kényszeríti már *Dominix*, így nem támad meg senkit, sőt, legyen ezentúl minden ember, s mutáns barát. S ki volt az, aki ezt lehetővé tette? Szóval híresek leszünk. A mutánsok összehoznak egy nagy várost, ahol fő, és ottansok ének, Bolodgan élünk, mig meg nem halunk. Happy és The End, majd egy felhívás, hogy ertítsuk az *Origin*-t a sikerünkről...

Ami kimaradt: Ha valakinek nekimegyünk, s sokáig nyomjuk felő a joy-t, úgy is lehet beszélni vele (nem kell "T"-t nyomni). Ha valamilyen témából meg, hogy a kulcsformációt, akkor az a téma eltűnik a képernyő közl. Maradt nekem néhány: pl: *Urse*, *Zero Town*, szóval ez nem a teljes loaris, de így végig lehet játszani, s ez a lényeg.

• Kis János, Budapest

Mindenféle

NEWS

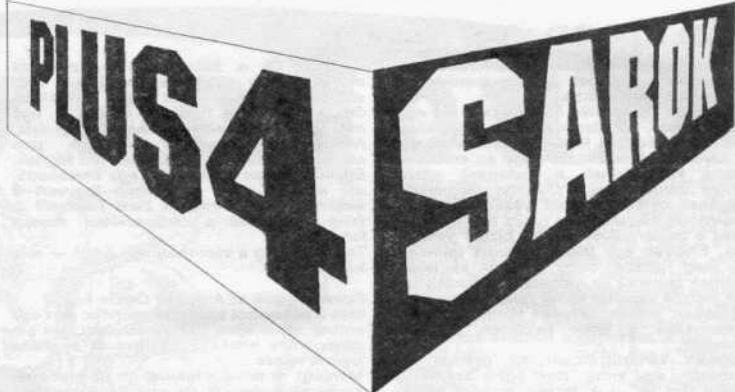
Elég érdekes levelet kaptam, ugyanis **THE BAG** (of MFS TEAM) arról tudósít, hogy elkészítette a **SPY VS SPY 1,2,3** konverziókat. Mondjuk az első & az utolsó nem új dolog, de az 1. most már hibátlan (IGEN! Ugyanis az eddigiekben volt hibál) és a 3. többet tud, mint a rég volt **MUFFBUSTERS** a **MUCSI** program. A második rész **TELJESSEN** újdonság, az utántöltés **TAPE** verzió elkészült, a kazettások remélhető öröme. A lemezeseink mostanában készül, mind a két (1541/51) meghajtótípusra. Ugyan-csak ő készítette el egy **HOLLYWOOD POKER PRO 1551**-es verziót is, és a jövőben nekiáll a **TWIN DOWN**-nak és a **SUICIDE SOLUTION**-nak. Remélem nem csak tervez, hanem működik is a Mt. coder. YAI, van még **ACE+4 TRAINER** és **ADVANCED ACE 2**! Szerénytelen személyem pedig hosszú évek után leszállt a PC nyergéből, és **PROGRAMOZOTT (!!!)** a kis csöpségen (gy.k. **PLUS4**). Nna, van valami **ELITE PLUS**, egyelőre még csak kis kezdő óvodásoknak, ugyanis **SZINTE MINDEN** fel van benne tuningolva. A kezdeti beállításoktól „már nem a gép, hanem a játékos akad ki...”, de azért aranyos. Most csak azon tűnődök, hogy mit változtassak még meg. HE? Na jó, inkább elhúzkó a következő tudósításra.

DIGITAL BALL

Ez már egyszer volt a CoV-ban, sőt volt róla egy leírás is, de nem teljes, mivel a játéknak van egy másik része is, legalábbis a megtört **[KNOFA és KNIPPER]** verzióban a sárkányt ábrázoló kép után **'SPACE'** a már ismertetett falbontó játék, de ha a **'RESET'**-ot nyomjuk meg, akkor egy másik **AMIGADIGIS** ügességi játékot kapunk. Itt egy patyogó labdát kell vezetnünk, lebontva a fal egy részét. A feladat nem könnyű, ugyanis a labda egy adott irányba mozog és nagyon nehéz az irányítása, ez még nem lenne probléma, de igen ötletesen kis nyílak vannak elhelyezve a pályán, ezekben, talán mondanom sem kell, nem szabad neki-menni. Irányítás: kurzor billentyűkkel vagy **JOY**. Jó kis game ez.

SPY VS SPY 1.

GONDOLOM, most mindenki kissé dülledt szemekkel olvassa ezeket a sorokat, már-mint hogy mi a francot keres itt ez az ősrég program. Nos, tényleg elég régi, de a régi játék szerintem játszhatatlan. Egy játékos üzemmódban állig lehet kezelni, két játékos esetén is rossz a helyzet. A viszonylag új verziót **BAG** maestro készítette el, szerintem nagyon szépen, ez valóban a C64-es verzió! Mivel már egyszer írtam a 3. részről, most fogok pótyolni az előbbiekkel is (...a második, egyben talán a legjobb sikerűt rész is át lett írva!!!) Sőt, kazettások IS használhatják — mivel nem fért ki a tárban). A lényeg, hogy két ügynöknek egymással versengve kell megtalálni a 5 tárgyat (aktatáska, irat, kódártya, igazolvány és kulcs), ill. meglopni a másik előt a stufokkal, jgyvet venni azon az ajtón át, amelyre **repológépek** festettek — az introban **Joe Black** repülönég leg meg, egy játékos üzemmódban **Fred White**-tal lehetünk. Külön kellemtelenség, hogy meghatározott időnk van, és ha nem teljesítettük a feladatot, felrobbanunk (mint a harmadik részben, csak ott a sziget vulkánja tör ki). Beállítások (játék elején) a **JOY**-2-vel, beállíthatjuk a játékosok számát, a nehézségi szintet, a gép IQ szintjét és hogy el legyen-e rejtve a kassza. Billentyűfunkciók: **'F1'** — minden a joy-jal működjön, **'F2'** — ...vagy billentyűzet, **'F3'** — fehér (**Fred**) **JOY**, fekete (**Joe**) billentyűzet, **'HELP'** — ...fordítva, **'ESC'** — abort, új játék, **'RUN/STOP'** — pause, **'CLR/HOME'** — fx ki/be, **'INST/DEL'** — mx ki/be. **Fred White JOY 2**, **Joe Black JOY 1**.



Billentyűzet:

Fehér	Fekete
Q	O
A	L
Z	le
X	balra
	jobbra

'Shift', ill. 'Space' használatra, ha egy szobában vannak, egyébként kutatás, tárgy lerakása, fegyver elrakása, etc. 2x megnyomva válogathatunk a fegyverek között, ill. nézhetjük meg a térképet. **FEGYVEREK:** Bomba — kép vagy szokrény mögött hatásos, ha valaki ott kutatni kezd... Acélrugó — valamelyik berendezési tárgynál, szintén otti lesz ott kutatni. Villanyáramfejlesztő — bezárt (l) ajtóhoz kell rakni, a kilincsrre kerül, ellenfelünk kissé „fel lesz villanyozva”, ha benyit... Piszto ly — szintén bezárt ajtóhoz, a pisztoly ravaszához és az ajtó kilincséhez köztözött spargá adja meg a dolog lényegét... A fegyvereket a **'SHIFT'** v. **'SPACE'**-szel rakhatjuk le, ill. vehetjük vissza. Vigyázzunk, hogy a saját csapdánkba NE essünk. Ha egy szobába összefutunk haverunkkal, akkor a husángal lehet bunyózni (ez csak ilyenkor kerül elő), **'SHIFT'** ('SPACE') fel-le fejtés, jobb-ra-balra a gyomroszás, ellenfelünk leverése után (...és ha kiprobálta egy csapdánkat) kis angyalként intget nekünk, miközben elszáll. **FONTOS** info, hogy elhagyja a nála lévő tárgyakat (magyarul nem árt néha felcserélni a pókot, hátha elcsalíthatjuk így a cuccat)!!!

DOMINO

Erről a játékról legelőször **IS** annyit, hogy megegyezik a TV-2-ben látható szépséggel és tudtommal van C64-en is. Nos, ezt a „szépen” kivitelezett játékot **OMEGA** írta meg, a hanghatások és a grafika **COOL & ACE!** **GONDOLOM** **MINDENKI** képes dominálni, ha nem akkor... Tehát a szokásos játékok, én csak a vezérére térnék ki. Ha az első három helyről hívunk (A,B,C) akkor +500 pont a jutalmunk, de ha kerünk a D,E,F helyekre is, akkor -100 pont levonás jár, ellenben D,E,F-ről való rakás +300 pontot eredményez! Az egyjegyű számok begépeléséhez mindig be kell írni eléjük egy nullát! Jolly meghívásához be kell gépelni a 'J' betűt, a 'P-Q-R' billentyűkkel pedig a dominókat hívhatjuk a D,-E,-F helyre. Az 'S' a High-SCORES táblázatot adja, és a játék feladását jelenti, ugyanúgy mint a **'RUN/STOP'** (scores nélkül). Könnyen kezelhető, szórakoztató játék!

TÉRVIHAR

Ez egy szöveges ADVENTURE, egy a sok közül, de legalább magyar nyelvű és elég izgalmas. **LAVINA** és **RACHY** ködocta. Az alapötletét egy SCI-FI könyvből (???) átka lott elcsenve, legalábbis **NAGYON** hasonlít rá. Szóval 2666-ot írunk, otthon szunnya

dunk békében mikor, eljut hozzánk a telepátiuk üzenet, hogy a tér és idő dimenziói összekeverednek egy kedves fíráo hagyatékaként, ez a térvihar. 3 tárgy oldja fel az átkot: a talizán (egy gyűjtő házában van), a biborkó (másik dimenzióban) és az arany szkarabeusz (piramisban). A szentély valahol a piramisban van... Teleportálódunk, és indul a játék. Hmmm... talán egy leírást megejték róla! Később!

X-BÁZIS

Ez egy **ISMERETLEN** szerző, **TMTS** műve, valószínűleg **LAVINA** nyomdokaiba akar lépni, ugyanis nem sikerült rosszul, attól függetlenül, hogy szinte teljesen **BASIC** az egész — éppen ezért különösen ajánlott kezdő **KALANDPROGRAM**-írók figyelmébe! A kerettörténet a játék elején lévő introból **IS** kiderül — álomszép **BASIC** vonalak, egy gúlából kijön pár vonal egy másik gúlára, oda-vissza, na, a kisebbik gúla porra válik; ez voltunk mi, ill. az űrhajónk... — a kerettörténetből pedig megtudhatjuk, hogy mitután az **X-Bázis** (OOOOPS! Ez volt a **NAGY** gúla.) mellett lerobbantunk, hogy mitután az **X-Bázis** (OOOOPS! Ez volt a **NAGY** gúla.) mellett lerobbantunk, annak órai elfogtak. Célnél elhúzni a bús francba. Egészen érdekes módon van megoldva a kezelés, először az igét kell begépelni **<RETURN>** azután a cselekvés irányát **<RETURN>** — és máris élvezkedhetünk.

FANCY WORLD

Szépén kivitelezett **LOGIKAI** játék, az intro is stílusos, egy acid-sprite kolbászolásával. Szóval a játék lényege: ...a baloldali mezőt ugyanolyanná kell alakítani, mint a jobboldali. A joy-jal kell a nyilat arra az alakzatra vinni, amelyiket át akarjuk változtatni, **FIRE!** — és az aktuális figura + a körülötte lévők átváltoznak, sorrendben; négyzetből — háromszög — kör — rombusz lesz és ez ismétlődik is. A nehézség a szintnek megfelelően változik, megfelelő számú műveletet kell elvégezni. Pl. a harmadik szinten három alakzatot kell átváltoztatni, hogy a bal oldali ábra megegyezzen a jobb oldalival. Ha ezt szintidőn belül sikerül, akkor a **BONUS** **TIME** értéke hozzáíródik a pontszámhoz. Sikertelen próbálkozás esetén annyiszor lehet megnyerni az **'ESC'** billentyűt, amennyit a **RETRIES** értéke megenged ... — **SZINTE EGY ÉS EGYEN** idézetem a program íróját, **GOTU-t (LBM crew)**, aki egy megfelelő grafikájú és **COOL!** zenét tartalmazó gamet készített!

PROFESSIONAL AMOEBA

TCFS természetesen **NEM** új a báberjain. **MOST**, talán éppen a legfrissebb logikai szépsége a **PROFESSIONAL AMOEBA**. Mit meg ne mondjak, jól néz ki, mint általában **MINDEN TCFS** design. Gondolom a játék lényegét **NEM** **KELL** leírnom, **MINDEN-ESETRE** bosszantóan jól játszik a gépi!

DUOTRIS

TYCB egy ismerős játékkal rukkolt elő, ez már minimum a negyedik TETRIS: **HELIX**, **TETRIS**, **BLOCKOUT** ... etc! Az első kettő hagyományos, bár a TETRIS szebben van kivitelezve és jó a zenéje, a **BLOCKOUT** a régi PC-s mánia 64-es feldolgozásának nyomán készült 3D (három dimenziós) játék. Nos, ebben a játékban ketten IS lehet játszani, egy kb. **HELIX** kinézetű játékkal.

NINTENDO WORX

LAVINA játéka szépen elkészített introval és COOL! zenével indul, az ez után jövő grafika és zene IS isteni (itt a játék kezeléséről kapunk INFO-t, és kiválaszthatjuk az irányi-

tás módját [kurzor+SHIFT — JOY1.] A lényeg annyi lenne, hogy egy cementgyárban gályázunk, és cementet kell kiöntögetni a két szinten lévő négy tartályból, a szállítókamionok számára, miközben folyamatosan utántöltődnek. A cementet NE engedjük túlszordulni, mert ráfolynak a vezetőre, és ne legyenek üresek a felső tartályok! Ezután kezdhetjük a játékot ... nos, azt lehetne hinni, hogy a grafika marad ugyanilyen ACE!, de SAJNOS nem így van. Mondjuk még így is jól néz ki, de az introkból szebbet várna az ember (szerintem LAVINA előnta a dolgot), ettől függetlenül egy normális ügyeségi játékkal lehet szórakozni, meglátjátok, megerli!

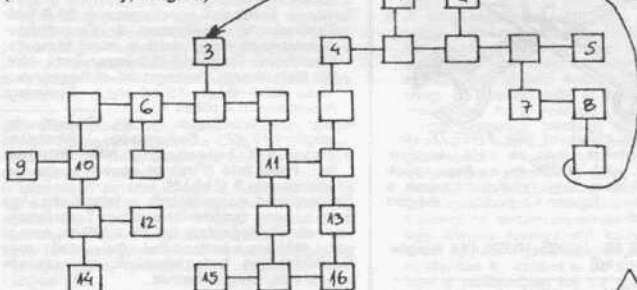
FLIPPER ENV. EDITOR

Nos, ez a játék kissé hasonlít a volt **MUCSI** féle alkotáshoz, a **NIGHT MISSION** c. flipperjátékhoz, ugyanis ugyanúgy tartalmaz egy szerkesztőt, csak kissé elterjedő módon a többi flipperből, mi szerkeszthetjük meg az egész pályát. Kezelése NAGYON egyszerű, MINDENESETRE az elkészült pályán a jobb szélső részen lévő flipperütő + labda ikonra clickelve (JOY 2.) játszhatunk, kilépés a játékból (vissza a szerkesztőre) 'ESC'. Mit is mondjak még erről az extrán kivitelezett TCFS játékról?! Nos: lesz leírás! YA!, készül egy olyan verzió, amely képes kimenteni a kész pályát!

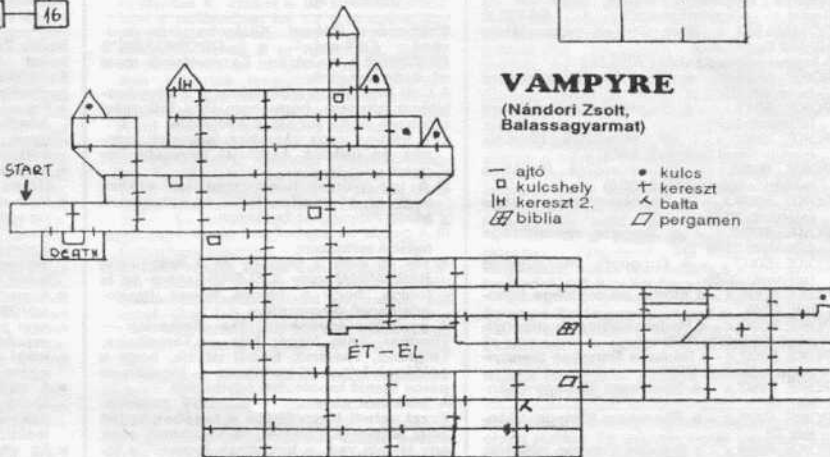
• Jahny of Jahny crew®™, Bp.

FOGD A PÉNZT...

(Balázs Károly, Maglód)

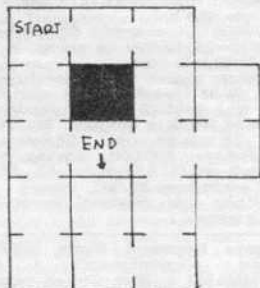


1. Konyha
2. Nappali
3. Nyomornegyed
4. Kapu
5. Fürdőszoba
6. Tér
7. Pince
8. Raktár
9. Bódé
10. Start
11. Aluljáró
12. Iroda
13. Trafik
14. W.C.
15. Bordélyház
16. Kivilágtatlan tér



A NINJA KÜLDETÉSE

(JOKER Soft)



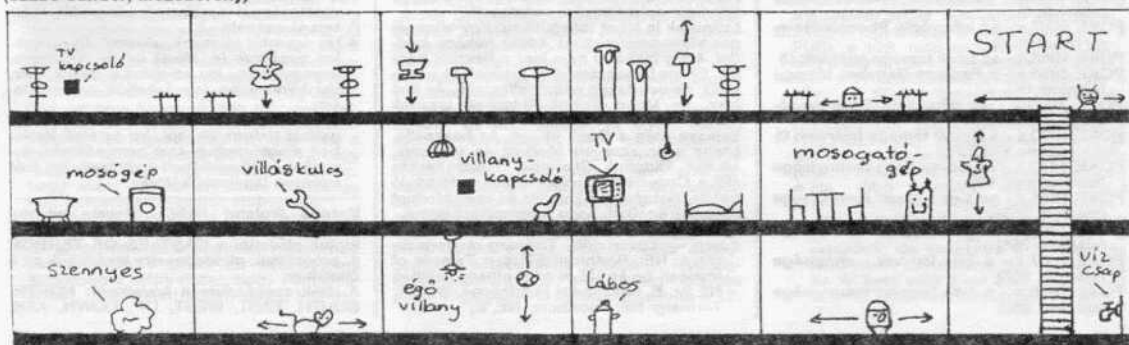
VAMPYRE

(Nándori Zsolt, Balassagyarmat)

- ajtó
- kulcs
- kereszt
- kereszt 2.
- biblia
- kulcs
- + kereszt
- △ balta
- ◇ pergamen

WALAKI • TV kapcsoló — TV / villáskulcs — csap / villanykapcs. — villany / szennyes — mosógép / lábas — mosogatógép

(Szabó Sándor, Mezőberény)



ELSŐSEGÉLY



Ez most egy kicsit rendhagyó elsősegély lesz, mivel az utóbbi időben szépen felgyülemlett az apróbb tippek, POKE-ok, cheat-ek, valamint a nagyobb TókMák anyagok között valahol felúton behatárolható információk mennyisége. Most ezekből csemegézünk.

A CoV 32-ben az Elsősegélyt PIGMY maestro PIRATESI tippjeivel fejeztük be. Most az ott abamaradt infókhoz következnek némi kiegészítés, természetesen C64-re:

Nézzünk példát a módosításra: 1050 fődét akarunk: 1050/50=21, 21-t kell a 7.block 21.byte-jába írni;
2 FRIGATE-t akarunk: 62.byte-ba súlya: 240/10=24, 63.byte-ba száma: 2; 68.byte-ba: 5; 69.byte-ba: 5.

A státusz átírásánál néha lehet egy kis zavar, de az értékelésnél azt veszi figyelembe, amit beírtunk. A felosztandó pénzt 3 byte-on tárolja a program. Pl.: 54.byte-on 1, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 300.000.- egység, vagy pl. 54.byte-on 0, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 30.000.- egység.
A többi már mindenki kipróbálhatja saját maga.

Nemes Raymond (From STRIDER of Gods), Nagykanizsáról a **BATTLE COMMAND** c. játék C64-es változatához küldött tippel:

A fegyverválasztásnál FREEZE!
POKE 4999.x - az ágyúlövedékek száma (ajánlott: 255)

POKE 5011.x - a Slamlaser mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5001.x - az infravörös Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5003.x - az infravörös Banshee mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5009.x - a Phantasm mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5008.x - a Spectre mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5007.x - a Dragonfly mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5004.x - a Mortar mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5000.x - a Radaros Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 5002.x - a Radaros Banshee mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 4997.x - a Slamlaser tömege (ajánlott: 0)

POKE 4995.x - a Phantasm tömege (ajánlott: 0)

POKE 4994.x - a Spectre tömege (ajánlott: 0)

POKE 4993.x - a Dragonfly tömege (ajánlott: 0)

POKE 4986.x - a Radaros Phoenix tömege (ajánlott: 0)

POKE 4987.x - az infravörös Phoenix tömege (ajánlott: 0)

POKE 4985.x - az ágyú tömege (ajánlott: 0)

POKE 4988.x - a Radaros Banshee tömege (ajánlott: 0)

POKE 4989.x - az infravörös Banshee tömege (ajánlott: 0)

POKE 4990.x - a Mortar tömege (ajánlott: 0)

Játék közben FREEZE!
POKE 1443.x - az üzemanyag mennyisége (a maximum: 48)

POKE 1405.x - az 1-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1406.x - a 2-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1407.x - a 3-as fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

POKE 1408.x - a 4-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

Játék közben időnként illik FREEZE-elni, és átírni ezeket max-ra. Ha vetünk Sikamlaser-t, írjuk át 255-re, és kapcsoljuk be. Amíg el nem fogy, védve vagyunk a lövedékektől. Ezután pedig megint átírhatjuk 255-re.

Ezenkívül:
POKE 10719.48: POKE 10720.141 (végtelen üzemanyag)

Szókóvács Róbert, Kazincbarcika kedvenc C64-esén a **DOOMDARK'S REVENGE**-t nyűsölte. Észrevételeit most eljuttatta hozzánk:

A CoV-ban között leírásból arra a következtetésre jutottam, hogy nem jó a torborzási módszer. Ime a torborzás 4 feltétele:

1) A várban vagy városban legyenek katonák és nekünk 1140-nél kevesebb legyen;

2) A vár (város) tulajdonosa (az eredeti vagy az elfoglalója, tehát az aktuális) a *Moon Prince*-hez tartozzon;

3) A gazda és a torborzón akaró egyén egy jelébe tartozzon;

4) Ha az első 3 teljesül, és a fajta: *FEY*, *BARBARIAN* vagy *ICELORD*, akkor az is fontos, hogy a harcok típusa (gyalogos/lovas) egyezzen;

A gyalogos egyébként ritka: *Barbarian* — *Tliorath*, *Lare Neon*; *Fey* — *Torothane*, *Thigrand*, *Tharand*; Ebből látszik, hogy a példának felhozott Imorthon — Morildrane páros igenis torborozhat egymástól.

A leírásból kimaradt a 9... USE parancs. Ezzel veheti használatba a kezében tartott saját tárgyat a karakter. Mindenkinek csak egy tárgya van, a lordoknak fegyver, a főszereplőknek: Luxor, Morkin - *Crown of...*

Taríthet - *Spell of Thigrorn* (Morkinhoz róptól), *Rorhrow* - *Runes of Finorn*;

Ha valaki tárgyról kap infót a tower-ban, az mindig a saját tárgyára vonatkozik.

Luxornak is lehet utánpótlása: Egy ellenséges várat ostromoljunk addig néhány lordal, amíg 200-300 nem lesz a létszám benne. Ekkor Luxor támad (a többiek ki a vár-ból), és veszteség nélkül elfoglalja. Az óvé lesz, és *Moon Guard Riders*-ek lesznek benne. Morkin kiszabadításához Taríthet keresse meg a *Spell of ...*-t, és használja. Utána szervezze be Morkint és várjanak. Miután kiirtottuk *Shareth*-t, Luxor kerti elő a *Crown*-ját, menjen vissza a kiinduló helyre, használja a koronát és ime: Morkint kihoztuk anélkül, hogy megmozdult volna.

Ajánlott taktika:

1.nap — Luxor: SW, Torinarg-ot megszerzi, NE; Rorhron: Előre a Temple of Imesh-be és NE-re néz, pihen; Taríthet: NE 2x, E, beszerve Imorthon-t, W, NW; Torinarg: NE; Imorthon: NE, E;

2.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorhron: beszerve Kahudrag-ot és Careneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd Irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Taríthet: Carorhand-ot beszerve; N, 2x NE (Flames of Dawn); 2x N, NE, Thormand-ot beszerve; 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszerve; nyomulni N-ra; Imorthon: beszerve Torothane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrag: 2x NE, N! (Fontos, különben Varangrand feláprítja, így másnap beszervezhető...); a többiekkel: N;

3.nap — Rorhron: igyekezzen A 23.3 felé; Taríthet: N; Thormand & Carorhane: Varatrag-ot, vagy csak a várat támadja; Imorthon: Thigrand-ot beszerve, NW, W; Kahudrag: Varangrand-ot beszerve, tankolni 15.13-on; Torinarg: Anvortheon; A többi: N;

4.nap — Imorthon: 14.21 Carorhane, majd 17.17 Berurmane; Rorhron: Imgorad; Imgorad felé (Imgorad, NE; Imgorad: SE, Firak felé (Firik-ot csak ő tudja beszerve); A többi: N;

Eztán már nagyon sok a lehetőség, így még néhány tanács: Shareth-et Talormiumban várjuk, legalább 20-25 1200-as sereggel. Néhány IceLord-dal (ha van) már Carldrim-ben beelőhetünk, ha szerencsénk van, meg is halhat...

Szöts Zoltán, Budapesten a stratégiai játékokat kedveli. A **STORM ACROSS EUROPE**-vel tippjeit ajánlja mindenki figyelmébe:

● Franciaország és Szovjetunió elfoglalása: mindkettőnél a nagy pötytüs (nem a nagy pötytős) szektorokat és egy kis pötytős szektor elég elfoglalni;

● Angliánál Londont (a nagy-pötytős) és a főtte lévő szektorot kell elfoglalni;

● Németországot kéretik nem elfoglalni (szegény Adolfinak megfordulna a sírjában);

● Szovjetunióval elég a csatlós államok fővárosait elfoglalni, de kéretik ezt sem tenni;

● A csatlós államok hadseregeit érdemes együtt harcoltatni, így egész erősek. Egyszer pl. keresztül vágták magukat Törökország (végig bekerítve harcoltak), majd elfoglalták Sztalingrádot és így az egész Szovjetuniót;

● A szövetségesek (ha Anglia legdélibb szektorában van 1 szállító és 1 kétélű hajója) onnan bármikor, bármennyi, bármekkora csapatot szállíthatnak;

● Az átjórnyósoknak (ledobva) a partszálláshoz nem kell kétélű hajó (AMPH.);

● A legi hadviselését nem kell erőltetni;

● A helyőrségek sokszor, ha 10-70 %-os veszteséggel visszaverik a támadót, teljesen elvesznek;

● Ha egyedül játszunk, először az oroszokat támadjuk le. Mivel nekik sok nyersanyag van, így az mind a miénk lesz, így könnyedén legyőzhetjük az angolokat;

● Ha az angolokat irányítjuk, akkor jó nagy galibát tudunk okozni, ha az első lépésben megtámadjuk erre nem számító társunkat és jövendőbeli csatóságait. Így már egészen izgalmas a játék.

Veress @oland (@ED), Pomáz cityben nem tudhatta, hogy pont ebben a számban fogjuk elővenni a **CASTLES OF TERROR** c. programot, mindenesetre leközzük az ő ötleteit is:

A játék szokásait a következők: NORTH, SOUTH, EAST, WEST, UP, DOWN, ASK,

ATTACK, BLOW, BREAK, CALL, CLIMB, CLIMB, CUT, DIG, DROP, EAT, EAT, ENTER, ENTER, ESCAPE, EXAMINE, EXITS, FIGHT, GET, GIVE, GO, GRAB, HELP, HIT, INVENTORY, JUMP, KILL, LEAP, LIGHT, LOAD (GAME), LOOK, OPEN, PRESS, PULL, PUT, PUSH, QUIT, READ, REPLACE, RESTART (GAME), SAVE (GAME), SAY, SCORE, SHOW, SHUT, STAB, START, STRIKE, SWIM, SWING, TAKE, THROW, TIP, WALK, WORK.

Tipppek:

- A kapun való átjutáshoz öljük meg az őrköt.
- Az alagút elején úgy juthatunk túl, hogy a bunkóval leverjük a pókhalót. Az alagút végétől már ne menjünk tovább északra!
- A vermet nem tudjuk átugrani, nehéző cuccokkal megrakodva;
- Drakuláchoz csak akkor mehetünk fel, ha már megöltük a pókot;
- Ha a könyvtárban megnyomjuk a koponyát a felcseszünk egy könyvet, átmehtünk a kincseskamrába. Ha nem nyomtuk meg a koponyát, egy csapatjont át a kinczokkámba esünk;
- A kinczokkámból nem nagyon sikerül ki-jutnunk, úgyhogy inkább kerüljük el;

ZÉ. Sopronban nem vette jónévén, hogy annyit összeszűkeltünk a CASTLES leírás-ról a CoV 24-ben, ezért pár kiegészítést tett a posta szarnyaira:

A leírásban az volt, hogy a Fantasy World és a Real World között semmi különbség nincs. Ez 1 nagy *****! Ugyanis ha Fantasy World-re kapcsoljuk, akkor van néhány jellemző személy a Fantasy világából. Pl.: varázsló, asztrológus, tolvajok, sárkányok stb.

Velük is kapcsolatos az alábbi néhány történet:

1. Egy nap ilyen es olyan emberek jelentek, hogy gond van a Nemptudományban, vármegyében a varázslóval, mert apró huncutságokat kotvaszt össze, mint pl., hogy egy fekete felhő ereszkedett egy falra, madarakat reptet át a csatornán (talán kém?) ha megpróbáljuk színünk est idezni, kiderül, hogy b***ik ránk, mert visszauzen, hogy majd jön, ha réer, ami nem éppen a közeljövőben lesz. Katonákat ne küldjünk, mert úgyis odavesznek. A madarakat leföhétük, de majd bejön reklamáni. Egyszer aztán váratlanul megjelenik, és arról ad hírt, hogy ott a környéke felé valami nemptudományezérés szekta tartja klubgyűléseit és jó lenne tenni valamit ellene, mert nem tud tőle aludni a macskája. Ezzel már meg is oldódott a gondunk a rakoncátlan varázslóval, csináljunk bármit (kivéve a figyelmen kívül hagytást).
2. Történhet az is, hogy jön hozzánk egy asztrológus, akit felfoghatunk, és kikérhetjük tanácsát különböző ügyekben. Más hasznát nem láttam.
3. Még mindig Fantasy World-ban, jöhét egy pofa, egy csunya képződmény, valami sárkány-nak nevezté, állandóan megijeszíti a madárjésztőjét. Ez a sárkányt kéne valahogy likvidálnunk. Nekem a következőképpen sikerült: addig küldözgettém oda a derék harcosokat (el is pusztultak mind egy szálig), mig nem jött egy másik pofa, állítólag szakember a szakmában, azt mondta, hogy Süsü-éket akkor lehet a legjobban kinyúvzítani, ha nem figyelnek oda (pl. esznek). Hát ettől nem lettünk sokkal okosabbak, viszont, ha legközelebb jön egy palli a sárkány működéséről beszámoló, úgy már megjelenik egy olyan lehetőség, hogy akkor kapjuk el, mikor eszik. Így már hamarosan elkápiak embereink.
4. Szintén Fantasy World, hogy emberevő óriások bandukolnak fel-ala Európában, és a Franciaák (ellenségeink) teljesen be vannak rezelve tőlük. En nem léptem szövetségbe velük (lehet, hogy nem is lehetek, már olyan régen volt!), küldhe-

tünk kémeket, nem biztos, hogy vissza is jönnék. Mindenesetre, ha már közel vannak, riadt katonáink fognak befutni a trónterembe, akkor semmiképpen se próbáljunk egyezkedni velük, mert annál kevesebb emberünk tudja majd a várat védeni.

5. Ez már nem Fantasy World, hanem a mi kedves kisfiúnk. Ő most a nagy kicsapongások korát éli. Ezért olyan híreket kaphatunk felőle, hogy az egyik ör nővére látták egy nap éppen jó hírű kocsmában. Érdekes dolgokat válaszolhatunk az örnek, hogy a nővérét ismerve nem történhet semmi olyan. Viszont, ha legközelebb jön, akkor engedjük meg örünknek, hogy ha még egyszer lyet lát, kicsit „beszélgesse el” a mi kedves kis bogarcskánkkal. Egy éjszaka aztán a bogarcska véres fejét jól hazá. Sose kérdeztük meg, mi történt vele. A bogarcska egyik ügye ezzel le van zárva.

6. A bogarcska másik ügye az, hogy a nagy dorbozolásait nem nézi jó szemmel az ország, ezért gyorsan bizzuk őt az egyházra, akik majd elviszik kirándulni a szentföldre. Múltató kedvő gyermekünk még a Szentföldről is kidobták (most mondom, hogy miért?), és most hazahozta szaracén barátait. Egyszer aztán ezek a kedves szaracén bácsik és nénik „találkoztak valamelyik váruunkkal”. Váruunkra bizonyára nagy hátsáll lehetett a találkozás, mivel eddig még csak 13 fogat sikerült megtalálnia az Albion különböző tartományában, ezért küldött egy ideges természetű követet, hogy ő most éppen fogat keres, és a király addig nyiffantsa ki ezeket a sz*racénokat. Ebben a pillanatban fut be a terembe egy másik névű, és mondja, hogy ő majd jó katonává nevel a sz*racénokat. Bizzuk rá őket, mire az ideges természetű minden udvarias formulát mellőlvél elbattog a teremből. Viszont a sz*racének többet már nem zavarják nyugalmunk. A mi kedves kis aranyos stb. férg... bogarunk még igen.

7. A bogár, ugye, valahogy Franciaországba került, ahol összehaléozott valami nagy fejessel. Ennek persze párbalet a vége, amit a fiúnk természetesen megnyert, és most nagyon vadásznak rá a gallok, tehát jó lenne védelmet biztosítani számára.

8. Mikor Fantasy World-ben játszottam, jötek különféle figurák, zavarosan dumáltak össze-vissza valami gonoszról, aki most akar felkelni, erre az ügyre már nem volt energiám, de azt hiszem, és sokkal nehezebb lesz, mint az eddigi-ek...

Egy jótanács: a tolvajokkal lépjünk szövetségre!

Várdy Tamás, budapesti olvasónk mindig előszerezettel várta az ELITE puzzle egyes darabait. Egy dologra nem kapott választ, így hát utánaézett: A szupersorozatban végig valami homályos dolog volt az extra energiás tápegység kérdése. Egyesek azt mondták (1,75), hogy „dupla gyorsasággal töltődnek az energiabankok”, mások pedig „kedves szerkentyűm nem csinált semmit”. Most itt jön a korrekción. Tatataaaaaa.

Úgyebár, ha egy jószándékú kalóz éppen sorozatot indít felénk (pajzsok, 1234. energiabankok max.) megpróbálunk kitérni az útjából. Ez nem sikerül, az egész mellősz pajzost elvesztjük. (Az energiabankok épen maradnak tehát 1234. energiabankok max.) Ekkor a maximumon lévő energiabankok elkezdik feltölteni a pajzs sérüléseit. Közben a kedves kalóz (nevezük mondjuk Asp mkl-nek) szembé kerül, és újabb sorozatot indít mellősz pajzsunk felé. Nem tudunk kitérni útjából, teljes sebes-séggel a lövedékekbe rohanunk. Tatataataataaaaaa!!!! Az eddig félig feltöltött pajzs véglegesen 0-ra redukálódik és a 12.

energiabank is törpára megy. A Cobra elkezd feltölteni a 2. majd az 1. energiabankot. Miután ezek feltöltődtek, ezek UTÁN nyúl a kiégett energiapajzsához. Ha a csata alatt lett volna Extra Energy Unit-unk, a Pajzs és az 1.2 energiabank halála után (2. sorozat) a Cobra elkezdte volna tölteni a 2. majd az 1. energiabankot, és KÖZBEN az E.E. Unit pedig a mellősz kiégett pajzsot, így tehát a pajzs az energiabankoktól TELJESEN FUGGETLENUL az E.E.U. segítségével töltődik. Ennyi.

Ezt Amigán tapasztaltam!! (Lehet, hogy jó más gépekre is, de azokkal még nem játszottam.)

Volt valaha egy **Spikei** in Transylvania leírás is, igaz TokMák, de elég volt ahhoz, hogy többen tollat ragadjanak némi kiegészítésekkel. Ezek közé tartozik **Gyurics Krisztián** is Ulifórló:

A CoV 23-ban olvastam egy leírást a Spikei in Transylvania című játékról, és lenne hozzá-fűzni valóm. Ott az illető azt írta, hogy a csont, a fákyla, és az ágyúgolyó nem jó semmire. En márpedig azt mondom, hogy ez nem igaz. Na most figyeljen mindenki!

Fogjuk az ágyúgolyót, és a fákylát, és menjünk oda ahol az ágyú van. Az ágyúgolyót tegyük a szikla mellé (elé), és tegyük (bocs toljuk) rá az ágyút. Majd erre a két „izere” tegyük rá a fákylát. Ha jól csináltuk, hallunk egy durranást, (durrr!!) és megnyílik előttünk a föld. Menjünk be! Itt egy kutya fogad bennünket (vau-vau). Ha nincs nálunk a csont, az pech. Ha nálunk van, akkor tegyük le a szoba közepére és csaljuk oda a kutyát. A kutya felveszi a csontot, és mehetünk tovább jobbra. A következő szobában ismét jobbra, és a következő szobában be az ajtón. Ha bementünk ismét jobbra, és ismét jobbra. Unalmas, nem? Na itt bemejünk az ajtón, és bent felvesszük a Walkman (Personal Stereo). A kulcsot is felvehetjük, de nem lényeges. Ha ez megvan, menjünk vissza a várba. Pontosabban a börtönbe. Rögton az első (1) bellánál járjuk egy ór. Szerinte nagy a csend idelelenn. Zajt nem tudunk csapni, de nálunk van a walkman. Adjuk oda neki. Jé, a bácsi elment! Nyissuk ki a cellát és már vége is a játéknak. Figyelem! Ha ezt a cellát kinyitottuk, akkor nem fontos a másik örnek bort adni. Azt a cellát hagyjuk a fenébe.

Sponga Balázs gyáli olvasónk pár Amigás pályakodót juttatott el hozzánk: **FLASBACK** — LOUP, CIKE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL; **ALIEN BREED** — XXDF, LAEEA, ATKAA, UYT, PPEAB;

Kiss Ákos barátunk Debrecenben újabb olyan játékok út velünk, hogy hetente küldözget újabb és újabb leveleket, melyek minden kommentér nélkül PC-s tippeket tartalmaznak. Most ebből olítottuk:

SIM CITY — A SAVEGAME file-ban a pénz a 6.szektor 36-39. byte-jában állítható át. **ELITE** — Ugyancsak a SAVEGAME-ben a FUEL a 123. byte-on tuningolható (FF), míg a név a 149-156 byte-okon írható át. **ATAC** — A SAVEGAME 04-23. byte-jain a név, az 50-51. byte-okon az ENEMY KILLS (7F), az 52-53. byte-okon a CIVILIAN (00), míg az 54-55 byte-okon a FRIENDLY (00) paramétert állíthatjuk át. • A kommandós tagok neve előtt (ECHO stb.) 2-vel, ha 01, akkor el a pasi; • Ha több repülő, esetleg heli-t akarunk, akkor: repülés esetén a "HA"- "HH"-ig a "H" betű előtt 2-vel írjuk át a \$78-at \$73-ra, így több lesz a repülőnk, de kevesebb a heli-ink. Ha több heli-t szeretnénk, az "AA"- "AH"-ig az "A" betű előtt 2-vel írjuk át a \$73-at \$78-ra. Több heli, kevesebb repülő.

KÖZÜLETI hirdetési ajánlat

Érvényes: 1993. 03. 15-től

Színes 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. Tájékoztatóként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %

5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %

7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járulékos díjak:

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

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

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A Bátorhold Magyarország első olyan havilapja, amely egyszerre szól a fantasy, a tudományi és a tudománytalan fantasztikum kedvelőinek, a játsszani szeretőknek (homoludens) és mindezek közül különösen a szerepjátékok kedvelőinek. Van már Bátorholdad? Nincs? Akkor feltétlenül szerezd meg, amíg el nem fogy! Izeltől az áprilisi szám tartalmából:

- AD&D - a Pszionika, a tudat hatalma
- Életre kel néhány vadonatúj Dark Sun szörny!
- Raistlin és Caramon otthona - a Dragonlance világa
- Egy mini-méretű lejártható kalandmodul
- Bemutatjuk a Paranoiát és a Rune Quest szerepjátékokat
- Extra meglepetés - társasjáték melléklet
- fantasy novellák és könyvismertető
- Mitológiai ABC - játékezőknek és játékosoknak is
- Türlélők Földje - Setét Patkány újabb kalandjai!
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtvény is, értékes nyereményekkel. Keresd április 24-től az újságárusoknál!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdaiba kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft

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

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

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért illatát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen-kazettán. Lemez programok kazettás változatai **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-81.
- C64-re kazettás játékok eladása olcsón! **Huzdi Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800.
- C128/64 gépre programokat adok-veszek-cserélek. 11.000 programom van. Cím: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.
- **POKE**-ok eladók C64-re (700 db.) **Hil-cser Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
- C64-en programcsere lemezen. Megvan: **Bard's Tale II.**, F-14 Tomcat, Dragon Wars és még sok jó program. Cím: **Szabó László**, Hajdúszoboszló, Győrösi kert 14. 1/5. 4220

- Keresem a Doomdark's Revenge hibátlan példányát C64-re. **Somogyi Miklós**, Porva, Bakonyér köz 6. 8429
- Játék-és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott választóboríték listát küldünk. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat. (C64 szekció) **Borbély Balázs** (Bumblebee), Budapest, XI. Sárányi u. 44. 1116. Tel.: 162-7724.
- Keresem a következő programokat 64-re magnóra: Risk, Monopoly, Hero Quest 1-2, Feudal Lords, Budokan, Katakis, Second World. **Gyérák János**, Balassagyarmat, Mártírok útja 74. 2660
- C64 programok eladása, cseréje, főleg lemezen. A kiszolgálás gyors és precíz. Cím: **Varga Szabolcs**, Pécs, Rákóczi út 28. 7623. Tel.: (07-72) 36-275.
- C64-es vagy? Ha irtsz, elmondom, hogy hogyan lehet 100,- Ft-ért 20 lemeznyi programot szerezni. Csak lemezesek írjanak. Válaszborítékot küldj! **Szabó László**, Hajdúszoboszló, Győrösi kert 14. 1/5. 4220
- Hil itt a PC-C64 Boys! C64-en program-eladás lemezen, kazettán. Cseré is lehetséges. Listát és választóborítékot küldj! **PC-C64 boys**, 5940 Tótkomlósi, Kősegy u. 15. Tel/FAX.: (06-68) 85-710.

- Helló! Programcsere C64-en lemezen Lista + választóboríték = előny! Aki küldi az Adventure Writer c. kalandjátékkészítő program leírását, vagy a Super Mario c. programot, nem fogja megbánni!! **Mészáros Krisztián** (The Finnish Guy), Bicske, Nefelejcs u. 8. 2060. Tel.: (06-22) 350-450.
- C64-es, lemezes kontaktok keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentkezzék város, akik elsőkézből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen ajánlattal és egy listával lehet: **G.P.Studio**, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600
- **YIKES!** Itt a **RAPPER AGAIN!** C64-es programok cseréje, eladása. Színvonalas SWÁPI itt a cím, ha levelet akarsz kapni: **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u. 36. V/59. 1204
- Figyelem! C64-re lemezen a legújabb programok hatalmas választékban, rendkívül kedvező feltételekkel kaphatók. **Frankó Vítaly**, Békéscsaba, Andrásy 18/A. 5600
- C64-es utántöltős programok eladása, cseréje kazettán. Válaszboríték listát, valamint régi és új kalandjátékokat keresek. **Ternák Sándor**, Fegyvernek, Előre út 1. 5231

●C64-re keressék a következő programokat: Elvira I-II-III, Test Drive III (nem a GPC), Battle Command, Pool of Radiance sorozat. Csak cseréni érdekel, listát kérek. Címek: **Fikner Károly**, Komárom, Madách Imre út 6/B. 2900

64 hardware

● Cartridge-ek megrendelhetőek: **Hilcsner Ferenc**, Budapest, V. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

● Eladó egy C64-es konfiguráció: alappép + magnó + monitor + 2 joystick + játékkazetták + szakkönyvek. Irányár: 28.000,- Ft. Érdeklődni: **Bányai Péter**, Miskolc-11, Klapka Gy. u. 28. 9/3. 3524. Tel.: (06-46) 368-843.

● Sürösen eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + Action Cartridge Plus + 2 joystick + Commodore 1802 color monitor + szakkönyvek. Aránylatul a következő címre kérek: **Milesz Krisztián**, Budapest, XIV. Gödöllői u. 171. 1141

● Eladó egy C64/II. + magnó + cartridge + reset + Quickjoy V. + kb. 400 program 20 kazettán + 1001 játék I-V. + sok szakirodalom, Érdeklődni lehet levelben: **Tóth Károly**, Ócsa, Damjanich út 7. 2364

● Eladó egy Action Replay Mk.VII. 2.500,- Ft-ért. Cím: **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u. 15. 9/54. 3200

● Szuperjó C64-II., 1541-es drive, rengeteg extrával (joy, eger, addics, power cartridge, sok lemez, játék és felhasználói programok), lemeztartó, szakkönyvek, esztétikus tárolódoboz) 22.000,- forintért eladó. Cím: **Paksi Gábor**, Székesfehérvár, Engels F.u.10/A. 8000. Tel.: (06-22) 311-780.

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 garancia adok hozzá. Tízegész égen csak 66 ezer forint! Valamint 5,25" külső drive, video- és hangdigitizáló eladó. Cím: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

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

● Játék-és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott választérokért listát küldünk. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat (Amiga szekció) **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

● YIKES! Itt a RAPPER AGAIN! Amiga programok cseréje, eladása. Színvonalas SW! Itt a cím, ha levelt akarsz kaparni: **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. V/59. 1204

● Olcsón eladók! Csak most! Eredeti gyári Action Replay II.: 5.000,- Ft. 2-8 MByte-os memóriabővítő (SIMM modul): 18.000,- Ft. A bővítő további csatlakozást is lehetővé tesz, pl. Winchester illesztő, Action Replay stb. 1 MByte SIMM modul: 3.000,- Ft. 2.05 Kickstart ROM átkapecsolható: 4.000,- Ft. TXT dekoder: 4.000,- Ft. Winchester illesztő, autoboot-os: 8.000,- Ft. 80 MB-os Winchester: 17.000,- Ft. A fenti árak irányárak. Az egész egyben csak 48.000,- Ft!!! **Valent Zsolt**, Zsambék, Józsefvárosi ltp. 1/A. 2/2. 222

● Eladó Amiga 500 (1.3-as) 1 MB) PC-AT kártyával, 5.25" külső drive-val, STAR LC-10 printerrel, 300 lemezzel, TV modulátorral és egyéb tartozékokkal. Cím: **Szentmiklósi István**, Budapest, VII. Erzsébet krt. 48. 1073. Tel.: 122-3876.

● Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez. Listához, tájékoztatóhoz szükséges 3,5" os lemez és bélyeg! **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183

● Alf használt Amiga 500 1 MB RAM-mal, RF modulátorral, lemezekkel olcsón eladó. Érdeklődni lehet eszténként a (06-46) 321-698-as telefonszámon.

● Amigára több, mint 200 lemez (3,5" DS/DD) programok eladó, NONAME 45,- Ft/db; márkás (SONY, 3M) 55,- Ft/db. Ha listát kérsz, küldj lemezt. Ifj. **Borbás István**, Zákányzák, II.k.404. 6787

● Eladó Amiga 500 (1.3-as) 1 MB-ra mpm chip/fast + órá) + eger-joystick közötti + Profex 3,5" os külső drive 45.000,- Ft-ért, Commodore 1084S sztereo monitor 25.000,- Ft-ért, 500 db. lemez a legújabb programokkal 25.000,- Ft-ért. Ez mind együtt az 500 lemezt is beleszámítva csak 70.000,- Ft! Érdeklődni levelben: **Bandi Zsolt**, Orosháza, Rákóczi út 20. II/7. 5900.

● Amiga 500 1MB, nagy floppy, Action Replay Mk.II., 150 lemez, újságok és könyvek eladók. **Kriszán Csaba**, Debrecen, Lelhei út 24. VII/52. Tel.: (06-52) 16-899.

● A legújabb Amiga programok 30,- Ft/dik árban eladók. Minden programhoz leírást adok! Irj, vagy gyere! **Korom Mihály**, Budapest, III. Bécsi út 281. 1037.

● Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavrincai András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

● Amiga 500 (1.3-as) 1 MB-ra bővíve, órával és kapcsolóval, 2 db. mikrokapcsolós joy, mouse pad, könyvek és 150 lemez játékkal (46.000,-) + Commodore 1084S sztereo monitor szűrővel (26.000,-). A kettő együtt 70.000,-. 3,5" külső drive kapcsolóval (8.000,-). Az egész együtt csak 75.000,- Ft. Érdeklődni hétvégeken lehet a (06-62) 381-777-es telefonszámon.

Amiga programok nagy választékban eladók. Kérésre listát, és ajánlatot küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilféri sq. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

● Amiga 500 bővítvél, modulátorral, külső drive-val, programokkal, joystickokkal eladó (Ha kell, elvihető az összes 576 KByte-ot is). **Barta Tamás**, Budapest, II. Muraközi út 3. 1025. Tel.: 1359-056.

● Eladó Amiga 500-as, memóriabővítővel, modulátorral, 20 db. lemezzel, csak együtt 40 ezer forintért. Cím: **Sashegyi Zsolt**, Pécs, Magaslati 45. 7625. Tel.: (06-72) 30-487.

● Amiga programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Úres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 1788-443.

● Amiga 500, vagy 500+ számítógépen futtatható, elsősorban felhasználói-, de kaland-, stratégiai stb. programok, vagy részletes leírásait keresem: bármilyen nyelven. Minden megoldás érdekel! **Ujfalusi Elek**, Budapest, Dombótvó u. 10. VI/27. 1108. Tel.: 158-1414.

● SZUPER 93-as és régebbi AMIGA programok eladók. Tomaskovics Kristóf, Budapest, XIII. Zsinór u.9. 1135. Tel.: 1885-131 (Molnar lakás)

● AMIGA diskjéme, diskboxaim eladom. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII. Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34

● Eladó: AMIGA 500 + 512 KByte bővítő + Commodore 1084S (sztereo, sztereo) monitor (külön-külön is), **Cserhalmi Miklós**, Budapest, II. Keleti Károly u.43. 1024. Tel.: 1356-386.

● AMIGA-hoz fél éves 3,5"-os RCTEC külső lemez egység eladó. Tel.: 1406-566 (Lénárt)

● Amiga programokat nagy választékból cserélek, eladók. **Ferenczy György**, Telefon: Bp. 1381-822.

PC

● IBM programokat nagy választékból cserélek, eladók. **Ferenczy György**, Telefon: Bp. 1381-822.

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

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

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

● IBM AT programokat cserélnék! 1.44 floppy drive IBM-hez eladó! Garancia! **Jórey Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. III/2/a. 1114

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

● PC-re kontaktok keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentekessét várom, akik előkézből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen lehet: **Várhelyi Zoltán**, Békéscsaba, Rezeda utca 2. 1/4. 5600

● IBM játék- és felhasználói programok kedveze! Árban eladók! Kérésre listát küldök. **CARTEL CORP.**, Hajdúszoboszló, Adam u.27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.

● EGA színes monitor sürgősen eladó. Utánvetellel elküldök. Érdeklődni: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Tekei u.32. F/2. 4024. Tel.: (06-52) 68-834 (du. 2 óráig)

● Programosor PC-n. Lehetőleg olyanok kiművelnek, akik csak 1-2 lemeznyi anyagot akarnak cserélni, tudjatok: Öreg kalmár nem sz**** már. **Wilhelm Tibor**, Gyöngy, Ady 13. 7064

PC-re legújabb programok, hatalmas választékban alacsony áron kaphatók. **G.P.Studio**, Békéscsaba, Andrássy u.18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242.

● Eladó gyári, original AdLib álsztereo hangkártya 1 év garanciával. 11 FM hangcsatorna, vonalkimenet és hangszórókimenet, 4 W csatornánként, MINI HIFI hangszórópár 5.380,- Ft-ért.

SoundBlaster 2.0, ugyanez + mikrofon + vonalbelemet + 4 digi csatorna, Joystick/MIDI port, 2. Mbyte segédprogram. Ár: 11.880,- Ft.

SoundBlaster Pro, 8 bites sztereo hangkártya 19.900,- Ft-ért, **SoundBlaster 16** (16 bites konverzió) 35.000,- Ft-ért. (06-1) 147-1167 (Frank Tamás, 17 óra után)

FIGYELEM! PC-re új, színvonalas programokat adok-veszek-cserélek, 1,44-es lemezekben is. Ha szükséges van a legújabb, garantáltan virusmentes programokra, feltétlenül írj! **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Derkovits 3. F/1. 5600

● Hill itt a PC-C64 Boys! PC-n programoladás 3,5" lemezen. Cseré is lehetséges. Listát és választérokot küldj! **PC-C64 boys**, 5940 Tótkomlósi, Kősegy u.15. Tel/FAX.: (06-68) 85-710.

● Eladó egy 286/16 MHz AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1,2 FDD-vel, Hercules monitorral, 101 gombos billentyűzettel, fél év garanciával 35.000,- Ft-ért. Cím: **Barta Ákos**, Belátpálfa, Apátság út 11. 3346

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

Plusi és társai

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

Egyéb

● Spectrum 48/128K programok óriási választékban eladók! Több, mint 3.000 program közül választható! Címek: **Szoós Tamás**, Vác, Kiskőrút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901

● ELADÓ egy atig használt ENTERPRISE 128K + magnó + joystick átalakító + joy + 20 kazetta programokkal + SpV összes száma + szakirodalom. Érdeklődni levelben a következő címen lehet. **Tomaskovics Kristóf**, Budapest, III.Szői u.90. II/12. 1032

● Spectrum újság kazettán megjelent! Válaszborítékot küldj. **Sepsik Bence**, Budapest, VIII. Kiscs. stáció u.5. 1082

● Eladó a CoV 1-30-ig, illetve az 576 KByte, SpV és az 1001/2,3,4,5. Ja, és még a CoV Ekvény'91 is. Névem és címem: **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.

● ENTERPRISE számítógép magnóval, beépített joystickkel, kazettákkal, szakkönyvekkel újszerű állapotban olcsón eladó. Címek: **Kálmán Zoltán**, Ulles, Felszabadulás u.88. 6794

is lehet programozni úgy, hogy II. operátorból hozzón ki egy hangot, ez pedig tetszőleges burkolót jelent. A SB-ről közismert, hogy csak igen jó, több tízezer Ft-os mikrofonokkal hajlandó együttműködni. A friss CD-k már 24 bites túlmintavételezéssel is dolgoznak, az algoritmus neve pedig Sigma-Delta konverzió, hallottam már olyan hangrögzítésekről, amelyek ezt tudják, sőt nemcsak hangfrekvenciás tartományban.

FISCHER ERIK, Dabas

CoVboy: És végül a szakember megjegyzése:

Tisztelt Szerk!

A fiam lelkes számítógéprajongó, az én szakmám pedig hangmérnök. Kb. fél éve vásároltam a gépemhez egy SB PRO II-öt. Mivel a foglalkozásom egyik „segédeszköze” a digitális magno, amivel otthonomban is rendelkezem, nagy örömmel konstatáltam, hogy van rajta digitális I/O, s némi ügyeskedés által rá tudtam kapcsolni a készülékem. Mindezt csak azért írtam le, mert a fiam hívta fel az Önök újságában lévő cikkekre a figyelmet. Az első cikk túlságosan egyszerűen próbálja leírni a kártyák működését, míg a második — kisebb-nagyobb szakmai bakik mellett — túl részletekbe menő akar lenni, az a feltételezés, hogy a SB PRO nem valószínű, hogy illeszthető digitális magnetofonokoz, téves! Nem hinném, hogy az én MARANTZ típusú magnetofonom kuriózum volna az illeszthetőség tekintetében. A SB PRO kártyák igenis kapcsolhatóak a digitális magnetofonokhoz (megjegyzem, hogy az említett Sound BOOSTER-ek is!) Ezek után azt kell mondjam, hogy a valódi cikk írja önmaga csapdájának lett az áldozata. A véleményem az, hogy egy minden részletre kiterjedő leírást nem itt, hanem egy kb. 200 oldalas szakönyvből kéne közzélni, a CoVboy Posta nem a legalkalmasabb erre.

Tisztelettel: PETHŐ JÁNOS, Budapest, a PÓDIUM hang- és látványtechnikai Stúdió nevében

CoVboy: Tisztelt Pethő Úr! A számból vette ki a szót. A téma egyre inkább kezd kiterjedni, és most már nekem is be kell látnom, hogy vagy lezárjuk ezt a témát itt és most, vagy lehúzzom a rolót, mert a végén a CoVboy postára nem marad hely, ezt a témát meg úgy sem lehet 1-2 oldalban kimerítően tárgyalni. Természetesen a dolgot áttárgyaljuk 1.75-ékkal, s megfelelő érdeklődés esetén az újságban indítunk cikksorozatot erről a témáról...

Brain-stormer

Ohhhhh my CoVboy!

(Na mi van, gyónni fogsz? — CoVboy)

Isten nyugta sonno békében. Amúgy this is a onekrál. Hogy, kicsoda KRISNA hogy nem ismered????????!!!! Ahhhhhh, engem senki sem ismer!?!?!?!! Hoi ilyen vagyok, hol olyan. Bámulatosan tudom változtatni az alakomat. Egyszer mint egy kifordított papundék, másszor mint pokolgép a telavivi járaton. Picúr megvárhatlak? Nem, akkor menj a jó k*.....!!!! Jól reggelt Vietnam, jó reggelt vietcong-ok (wck, and 00), ja és szija COFBOY, de jól érzem magam! (Halló? Dr. HANCU? Doktor úr küldök egy esetteli CoVboy)

Természeti katasztrófák (tölgy) éhínség, dögvész, 1492 Spanyolok, ráadásul teljesen kiábrándultam a számítástechnikából (bol-t akarom írni, de féltém, nehogy megvándoroljanak, nem tok ragzani lássd: Rómában kitört az tavasz). Rohadt KONTEXT mindig mellé ütök. (AMÍG BELE NEM ÜTÖK A KLA-VIBA!!!!!!) Képzeld bele akartam nézni a tü-

körbe, reggel gargalizálás közben, de nem fért bele a fejem. Azt a gyökér kerpárját ne-kié!!!!!! De imádlak benneteket a cofh+u-1.75-nél. Miért nem 3.14-nek hívjátok magatokat, azstat lehetne PI-nek rövidíteni. A lapról egyébként annyit, hogy én csak a poénok és a levelezés miatt veszem (Nem vagy egyedül — CoVboy), BAR hiányolom a secret of majomsziget 1+1 leírását 20^o oldalban. Végül észrevettem, hogy a teknika (NIKITA rokona) vívmányai elkerülők figyelemeket. Hiányolom pl.: ZX81 + plus leírásokat. Must egy ZX 81 játékleírás CoVtekezik: Értelmi szerző: GFX, all code, hang hiánya created by én in 1994.

Megelőzvények: A Nap fénye meg-megcsillan az urha jó (a hullászállító in jövő) borításán, melyen a fölkenődő cofboy volt látható a soros üvegek között (Ez valami újfajta alapítvány lesz, olyan Isaac-os féle, mint én? — CoVboy). A ha jó belsejében 3 bátor pilóta készült a halál megvetés menekülésre a Ryion-i hordákkal nyomokban. (Itt 120 oldal leírás CoVtekezik a Ryion-iak néperől. Pl: legfőbb jó rossz tulajdonságairól, milyen a HP-jük, ha a GABI-val mostak fogat, szeretik-e a svábbogár ragut, szoktak-e gyökérszobrászkodni, s ha igen, 2 kulcsos ÁFA mentesen-e??)

Ekkor az egy gyík pilóta megszólalt: Jó ez a hamburger! (Ez a hamburger nem jöhetett volna létre, ha a szakács reggel nem talál egy jó állapotba lévő dög lört patkányt, vagy az összes macska ki nem pusztul ételmérgezésben) Igen? A szerk. megjegyzése. Lassan kibontakozik egy érdekes beszélgetés, melyből kiderül, pon tos 1.3 idő, és az miért nem futnak az indigó programok Plus/4-en.

Ez alatt eltelt 40 oldal a gyári kézikönyvből, s végre kiderül a játék kezelése. A játéka: az alsó X-szel vagyunk, tudunk jobbra meg (+) balra mozogni, mi több bumm meg ratatá!!!! A lefelé jövő O-kat kell eltalálni, a föléngésző OO (dupla OO) formájában materializálódik a semmi Sugar Berci agyát megszegeyintő ürességből. Bámulatosan sikerült megoldanom a C16, Plus/4, ATARI ST, C64, Amiga gépekre történő konverziót, most szinte hihetetlen, de készül az IBM-es változat. A program csak 586-oson fog menni (Erről már volt szó a Posta elején — CoVboy), multi-giga-xga grafikus kártyán, melynek memóriája csak cofboy alkoholfogyasztásának következtében elpusztult agysejtjeinek arányához hasonlítható nagyságrendileg (Akkor az egy olyan monitor, amin nincs kapcsoló — CoVboy). Igényel még egy SoundBlaster V24345678.243568789-es kártyát, amit úgy tudom csak a tápiózeselői Nyina Vasziljevna BT Tehén dudá 2 szám alatti computer és tehéntartozékok boltjában lehet becserezni! Ez a létező legjobb 1600 csatorna, beépített tehénbögés +23/34 hangcsatornán szintetikus kutyá elüti a dozert effekt. JA megemlitem még a ko-processzort, ami szintén elengedhetetlen erre a célra a románoknál kapható elektronikus szűnyegolagotó tökéletesen megfelel. Kisebb problémát okoz az az aprócska tény, ami abból adódik, hogy a program nem megy rá arj-elv egy 40 MB-os wincseszterre. Ez talán a sok lassító, és grafikontró rutin miatt lehet, bár az is közrejátszhat, hogy a Fortoeca 3.1, CorelDraw 3.0 na és a UNIX mindig mellette van, mikor össze-szűrtem. Ha kell, küldj egy gépet az említett felszereléssel + 1.240 MB-os HDD-t, ígérem el fog kállódni. Lassan abbafejezem leveletem. Csekket nem küldj, már mindenre előfizetem.

Ü1.: Levelem szívnalálát ne rontsd el!

Ü2.: Megoldható-e kutyám Plus/4-gyel történő távirányítása, ha igen veszek 1-et.

Ü3.: Szólj a Friderikusz bácsinak, vállalja el a házunkban a csótányirtást, igen porhanyók-sak, jut elég a stábnak is.

Ü4.: Patkány is van.

Ü5.: Az Adorján azt üzeni, pozitív lett az AIDS vizsgálata, kérdi, legalább neked is olyan jó volt, mint nekem?

Ü6.: Helyesfrást betantotta Sötész Gögy, hibák fele én, másik fele CoVboy.

Ü7.: Ez az utolsó előtti útirát.

Ü8.: Nincs több útirát.

KRISNA IN 1993, alias L.KRISZTIÁN ZOLTÁN, Szeged

CoVboy: Gyakran elgondolkodok azon, ha valóban igaz az, hogy a CoVboy Posta ilyen hatással van egyes emberkek agysejtjeire, akkor eddig mintegy 3 és fél év munkám nem volt eredménytelen. Természetesen a legnagyobb komolysággal próbálok meg reagálni életművedre, mely azért nem semmi. A zéjács nyócvanvalányra fejlesztett slágerügynyi játék ábjéjemes átiratára természetesen szükségem van, most úgyisincs min aludnom. Máris riasztottam embereimet a hárdver előteremtésre. A konfiguráció egyelőre hiányos. A SB általam említett verzióját csak beépített tehénbögés nélkül kaptam meg, ez a PRO kivétel, melyhez tartozik egy zaák, a MÚ-ZSÁK. Ezek olyanok, mint a rendőrségi szírenek. En már mind az 1600 csatornát kipróbáltam sztereóban is, csak éccaka egy kicsit hűvösekek, még Esti Hirlappal takaróza is. A KO processzor jól működik, viszont kár, hogy az 5 beépített bokszesztűy hamar kifogy, és csak manuálisan tölthető újra. Viszont igérem, hogy teitöltve küldöm el neked. További eszmeftuttatásid is nagyon elgondolkoztattak. A kutyád Plus/4-gyel való távirányítása tárgyában keresed fel Sötész Gögy barátodat — ha már úgyis ótanította be a hejesírást —, ő gepi ködban affi rutint fog neked ajánlani. A PÓDIUM meg azt üzenem, a KGB véletlenül összekeverte a kém-csőveket, korai még örülni...

Kreatív Önszegélyező Program avagy hogy vesztjük el a pénzünket...

Hi CoVboy!

Sajnálattal közlöm, hogy a szokásos hülyeségekől eltérek, és KOMOLY dolgról írok; sőt, megkérek, hogy tedd be ezt a levelet KÖZÉRDEKÜ címme a CoV-ba! Néhány hete levelet kaptam a KREATÍV ÖNSEGÉLYEZŐ PROGRAM-tól. Valószínűleg már majdnem mindenki ismeri a játékok (bár én remélem, hogy minél kevesebben): „van a papíron 5 név, Te az elsőnek küldesz X összeget, 100 embernek elküldöt a másolatot, de az 5 név ezekben egyelre feljebb csúszik, és a Te neved kerül az 5. helyre. Ezután várod, hogy a milliók az öledbe hulljanak”. A naív emberke (ne vegye senki sértsének) azt hiszi, hogy ez a TOTO-nál és a LOTTO-nál is jobb, mert mint a szöveg írja, mindenki nyer, ugyanis ez NEM szerencsejáték (!). Csak az a gond, hogy a számítási modellje ellenére sem fog nyerni ezen senki. A számítási modellje (tartalom szerinti idézet): „Elküldesz 100 levelet, amelyből — tapasztalatok szerint — 8 címzett vesz részt. A nevek között a 4. helyre kerül. A 8 emberke ismét szétküldi, így 8x8=64-en vesznek részt (a neved a 3. helyen). Később 8x64=512 új ember (neved a 2. helyen), majd 8x512=4096 új ember (a neved az 1. helyen) lép be a játékba. Ekkor nyersz tőlük pénzt.” Már itt hazudik az ismertető, egyrészt mert érdekes módon minden eredményt, így a szerző végösszeget is 8-cal szorozza (én emlékül

zédtem); másrészt, mert a valóságban még egészen takarja.

Elméletben: Remélhetőleg mindenki hallott az anyagmegmaradás törvényéről, vagy a terminodinamika I. főtételéről... Aha! Na, nem baj, mindenesetre az a fő, hogy a semmiből soha a bűdös életheben nem lesz valami (szóval érthető? Nem?), tehát olyan nincs, hogy „mindenki nyer!”

Gyakorlatban: Ha az a valaki kezdte a játékot, aki az első helyen áll a Te listádon, akkor Te vagy az egyike a 4096 egyéneknek, aki neki fizet. Amikor a Te neved a 4. helyre kerül, 8x4096=32768, ha a 3. helyre kerül: 8x32768=262144, ha a 2. helyre: 8x262144=2097152, ha az 1. helyre: 8x2097152=16777216 új ember kerül a játékba (feltételezve azt, hogy senki sem lép be többször ugyanabba a játékba)! Ez az összeg nagyobb Magyarország lakosságánál. És ez csak akkor, ha az első helyen álló kezdte a játékot, ha nem ő, akkor még rosszabb.

Összefoglalva: Higgye el mindenki, hogy ezen nem fog nyerni; örülhet, ha a pénzt visszakapja. Ezen azon nyerne (inkább nyereszédnek), akik ezt elkezdik. Egyébként sejtem, hogy megy ez: gondold meg, hogy ha a leveled kevesebb, mint 5 név szerepel, akkor az 1. helyen álló kezdte a játékot, és ha van eszed, nem fizetsz neki. Mit tesz a „trükkös” játékmester? Összehív egy bandát az ország minden tájáról, és egymás nevét beírják az 5 helyre, fizetnek egymásnak pénzt (a busás nyereményen majd osztozkodnak), és voilá, úgy tűnik, mintha a játék régen menne. Ez fikció, de szerintem lehet benne némi igazság.

Ami miatt feldühödtem, és megírtam ezt a levelet, az a következő moocsosan undorító szöveg, amelyet héveny hányingert fogott el (szó szerinti idézet, helyesírási hibákkal együtt): „A kreatív Önszegélyező program célja: Olyanoknak nyújtjon a hónap alá, akik anyagi nehézségekkel küszködnek. Az eladósodottak megsegítésére, hogy megint nyugodtan hajthassák álmora fejüket.” Na, ez már a posztjának nonpluszultájra, ja és persze az is, hogy egyesek nem adják meg a címüket, csak a számlaszámukat (talán ők is tagjai a bandának?!).

Kedves mindenki! Ismét kérlek Titeket, hogy az ilyen játékoktól tartózkodjatok — legalább a CoV népes olvasótáborra — hiszen (bár ebben nem vagyok biztos), ez ellen a törvény nem segít; inkább maradjatok a jól bevált TOTO-nál és LOTTO-nál, mert abban van esély, ebben nincs!

Tisztelettel: KOVÁCS BALÁZS, alias Joe Foster/STA, Budapest

CoVboy: Mit ne mondjak, beletarftál a közepébe. Történt, hogy úgy február közepé felé kaptam egy levelet, benne a

KÖP szabványösszegevel, 5 névvel, egy 915.- Ft befizetését igazoló csekk fénymásolatával, valamint 1.700.- Ft-nyi helyegvásárlást igazoló bizonylat másolatával. Egy nappal később jött újabb kettő, majd 1 hét alatt vagy húsz, és azóta kisebb megszakításokkal hetente meg szokott telni a szemetes. A dolgoknak azonban sajnos ez csak az egyik oldala. Igen sok felháborodott levelet is kaptunk, melyben megvádoltak minket azzal, hogy kiadtuk a játék céljából előfizetőink címét, hiszen honnan is szerezhették meg a címüket. Nos, erre a magyarázat egyszerű. Nem nehéz összeszedni 100 címet, ha mondjuk valaki fellopazda az összes CoV-ban az apróhirdetéseket... No persze a bűnbakok mindjárt mi lettünk. Ezt a hitet szeretnénk eloszlatni, különösen azért is, mert ez a pilótajáték — ismeretünk szerint — mára már országos meleténé nőtt, s bár mi egyetlen egyszer sem folytunk bele, az teljesen természetes, hogy mindenkinek eszébe jutunk. Köszönjük szépen Baláznak, hogy helyettünk elvégezte a szisztéma gyengéjét bemutató számítási metodikát, azért egy dolgot mindenképpen szükségesnek látunk hozzáfűzni: Az igazán „trükkös” játékos elter a játékszabályoktól, és nem az 5. helyre írja magát, mielőtt 100 címre elküldi a levelet, hanem az 1. helyre. Talán így rögtön vissza is jön a pénze, meg egy kis borral... Ezt egy „trükkös” olvasónk ajánlása alapján írtuk le, csak azért, hogy érzékeltessük, mennyire becsületes is ez az Önszegélyező Program. On segíyez, én meg tartom a markom. Ismerős nem? Valahonnan az utcasarokról. Változatlanul szeretnénk megerősíteni, hogy mi ebben nem vettünk részt, nem veszünk részt, és ne is küldjön senki a címünkre ilyen levelet, mert csak a pénzt és az idejét pocsékolja!

Forgószinpad

Kedves CoV!

Én egy 14 éves, számítógépet kedvelő srác vagyok. Nagyon szeretem az elektronikus dolgokat bütykölni. Szeretem a zsebben hordható játékokat is. Ezért kérném, hogy akinek van Gameboy, Atari Lynx, Sega Game Gear játékokról kapcsolási rajza, az küldje el címre, fénymásolat is jó. Esetleg e játékok belsejéről valamilyen rajz, vagy bármilyen papír!

Köszönettel: NAGY SZABOLCS, Tiszafüred, Orványi út 47/A. 5350

CoVboy: Kedves Szabolcs! Én is kedve-

lem a számítógépet, és szívesen bütykölöm az elektronikus dolgokat, még a zsebben hordhatókat is. Az én kedvencem az elektronikus zsebkés, az elemmel működő kétférintos, a mikroprofesszor gitárpergató, a távvezéreltú napraforgómag és végül, de nem utolsósorban az UHF sávon is hangolható papírzsebkendő, melyet talán el tudok küldeni, hogy kérdésed közül legalább az utolsót teljesíthessem. Azért megadtam a címedet, hogy a Gameboy, Atari, vagy SEGA cég képviselői odataljanak.

Hi CoVboy!

Az új CoV nekem nagyon tetszik, a logoval semmi bajom, csak az árát lehetett volna egy kicsit lejjebb venni!

SZÜCS ZOLTAN, Budapest

CoVboy: Ezen mi is gondolkodtunk, csak akkor belelógott volna a vonalkódba.

Solut DeCovboy!

Baktatás hazafelé, postaláda 20 méter, 19, 18, 17... 8, 5, 3, valami van benne!!! 2, 1, khhhh! Egy level van benne! Vháóóóó! Az én nevem van rajta!!! Feladó: CoVboy. Nagyon érdekes, hogy a negyvenmestudomhanyadik levelemre végre választottál. Kosz, hogy visszaküldted a gépemről küldött fényképet, de írhattál volna még pár sort. Más. Van egy tanárom, úgy hívják, hogy L***** Á****. Az a tanár 1 órát egytolytában tud ívolteni. Kábé 1 M 90 cm. Régimódiann oltozik, 1 hónapban 1 órát jó fej. El tudod képzelné? Hasta la vista!

BERÉNYI BALÁZS, Budapest

CoVboy: Nem írtad le, hogy milyen iskolába jársz? Talán csak nem Mezőgazdasági szakra? Mellesleg az nem vagy kunszt, ha valaki megszakítás nélkül 1 órán keresztül fej, csak közben győzzék felette a teheneket cserélnetni.

Te dög!

Tudjátok, hogy mi a ti lapotok? Az egy sz***, nem is tudom, hogy lehettek ilyen *****? ***** meg a jó *****! Tavajelőtt még előfizetőtök voltam, tavaly már csak 1-1 lapból vettem meg az utcán ebből a ***** szából, idén pedig messze elkerülök minden újságúrást. A szívnalon mostmár olyan, mint a ***** *****. Egyszóval ti ***** , jó lenne, ha ***** az én kis *****! A győri Plusziskok nevében: SZABÓ PÉTER, Győr

CoVboy: ***

A hónap TOP listái:

C64

Pirates!
Emira II.
Indy IV. Adv..
Storm Across Europe
Inherits o.t.Throne
Hook
Magic Candle
Holiday Games
Cool World
Enforced

Amiga

Populous 2.
Monkey Island 2.
Ween
Waxworks
Legends of Valour
Legend of Kyrandia
Civilization
Sensible Soccer
Indy IV. Adv.
Gobliins 2.

PC

Castles 2.
Ultima Underworld II.
Spelljammer
Comanche
Monkey Island 2.
Civilization
Eric the Unready
Battle Chess 4000
Wing Commander II.
Dune 2.

Plus/4

Laser Squad 1/2
Doomdark's Revenge
Elite
Blue Angel
Cloud Kingdoms
Lloyd Game
Total Eclipse 2.
DOC 8.0
Robin of Sherwood
3D Pool

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép 1-1 játékprogramról készült. Mind a 4 játék nevében egy-egy szám is szerepel. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. május 17-ig beküldik ennek a 4 számnak az összegét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



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

...még kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthatok:

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 / FLINTSTONES / 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 / UNINVITED; **PLUS/4 SAROK**: A ninja küldetése / Álom édes álom / Cservargás a gombák birodalmában / Kincevadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / DELL Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals-, Rhythm-, 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 lekérdezése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE**: Final Cartridge III. (C64); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudi 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	32.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	32.900,- Ft
Commodore Amiga 600	36.900,- Ft
Commodore Amiga 1200	56.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	285.000,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.200,- Ft
Commodore C-64 II	9.990,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	9.900,- Ft
Commodore 1541 II Floppy	12.750,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.900,- Ft
Commodore Datassette	1.890,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	22.900,- Ft
Commodore 1084S monitor	29.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	56.900,- Ft
Philips 8833 II, Stereo-Color monitor	29.900,- 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	5.900,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft
3.5" külső floppy drive	9.490,- Ft
Quickshot Apache joystick	890,- Ft
Quickshot II Plus joystick	790,- Ft
Quickshot Phytion joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 113 analóg joystick	990,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joy PC-hez	990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	820,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	195,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	390,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft
Maxell 5.25" MD2-DD lemez	590,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	730,- Ft
Fuji 5.25" DS/DD color lemez	450,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 darabos)	690,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 darabos)	1.090,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 darabos)	430,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft
Swifty Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft

NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	490,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	490,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	990,- Ft
Noris C-64/II porvédő	790,- Ft
Noris hálós 14" monitorfilter	590,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.790,- Ft
Mouse pad	250,- Ft
Soundblaster Pro. DeLuxe hangkártya	17.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	29.900,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner + Interface 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	1.990,- Ft
Rochard HD kontrollor A500/A500 + (AT Bus, 0-8 Mbyte Ram)	19.900,- Ft
+ 80 Mbyte Winchesterrel	44.900,- Ft
+ 1 Mbyte SIMM Ram	4.990,- Ft
Amiga Mag./ Power Play újságok	450,- Ft
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft

Vizszonteladónak 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!