

COMMODORE VILÁG • Nr. 34. • V. évfolyam • 1993/4. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COMMODORE Világ

Nr. 34.
V. évfolyam • 1993/4.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ACTION SERVICE DESTROYER ESCORT ULTIMA V.



DUNE 2.



STUNT ISLAND



ERIC the Unready

COMMODORE
C-Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4
103



Rendkívüli májusi akció!
Ha most renedeled meg
a PC-s játékok c. könyvet,
kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!

Most csak: **299,- Ft**

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

A könyv terjedelme: 220 oldal

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

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

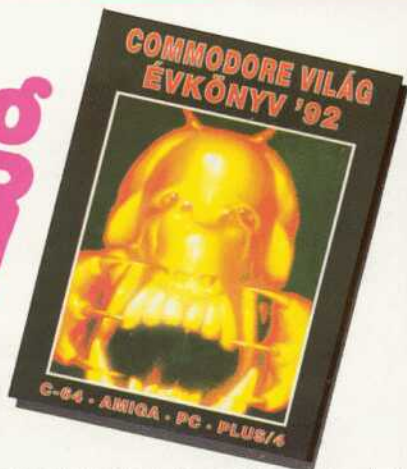
**Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!**

**...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. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk jójózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BÚVÓS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/4. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelős szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents (Amiga)
Készítettek: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Bekke Gábor
 Dévai Gergely
 Homoki Péter (HáPi)
 Mr. Babilon
 Szalai Róbert
 Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
 COM-WARE Kft.
 Budapest, Pf. 363. 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!
Bankcím: (ezt a címet teleítsd el, ha levelet akarsz irni) — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a pénzeszegeg címzettje rovatba.

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

Terjeszti:
A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárufő üzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Almos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZAMALK), Bp. XI Szakasits A.u. 68.
Műszaki Könyvtárház, 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, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

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

**A CoV következő száma
 a június 21-én
 kezdődő héten jelenik meg.**

TARTALOMJEGYZÉK

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
News (64, Amiga, PC)	2
Action Service (64)	4
UGH (64, Amiga)	5
ULTIMA V. (64, Amiga, PC)	6
Destroyer Escort (64, Amiga)	8
Dune 2. (Amiga, PC)	10
Stunt Island (Amiga, PC)	15
Games Center (64, Amiga, PC)	20
Eric the Unready (PC)	22
Tökös Mákos (terképek).....	31
Ark Pandora (64)	
Nightbreed (64)	
Steel (64)	
Tusker (64)	
Plus/4 sarok	32
(Tippek, Digi Sequenzer, Way Out, Laser Squad 1,2, Twin Kingdom Valley)	
Hirdetések	34
Hangkártya-csata	37
CoVboy Posta	38

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

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

<i>Almási Zsolt, Szeged (Am)</i>	<i>Igricz János, Miskolc (Am)</i>
<i>Balázs Zsolt, Maglód (64)</i>	<i>Kovács András, Kóny (64)</i>
<i>Bodnár János, Debrecen (64)</i>	<i>Pakrasz Benjámin, Bp. XI. (Am)</i>
<i>Eszes Péter, Tószeg (64)</i>	<i>Szigetvári Péter, Győr (64)</i>
<i>Hármi Dávid, Nagykanizsa (64)</i>	<i>Tóth István, Bp. XX. (PC)</i>

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

<i>Bóka Zoltán, Szeged</i>	<i>Majorosi Endre, Pécs</i>
<i>Csúcs Krisztián, Levél</i>	<i>Nádasy Zoltán, Bp. XX.</i>
<i>Dankó István, Nyíregyháza</i>	<i>Puch Albert, Sopron</i>
<i>Fejes Gábor, Szentendre</i>	<i>Szabados Levente, Bp. XII.</i>
<i>Holyba Zoltán, Naszály</i>	<i>Szabó Jenő, Bp. IV.</i>

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 33-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A számok összege: 199.
 A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:
 Felső sor: F117A (microprose), P47 Thunderbolt (Firebird)
 Alsó sor: F16 Combat Pilot (Digital Int.), F19 Stealth Fighter (Microprose)

A CoV 32-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bogd László, Bp. XV.
Csádei Péter, Szombathely
Gazda Zoltán, Kaposvár
Gyulai Gábor, Bp. IV.
Pintér Attila, Batonyterenyé

Épp ez jutott eszünkbe...

Amilyen gyorsan vége lett a télnek, olyan gyorsan itt a nyár, legalábbis miközben kint tombol a 27°C, s egyesek május 1-én a városi sorsátort látogatják, addig mi itt gúvandunk a monitorok előtt, a hangszóróból éppen Ladánybent 27 bomból, hogy miért épp az, talán mert ez a kazetta volt legfelül. Na de mit szövegeünk itt össze-vissza, valamint az új CoV-ról is kellene szólnunk. Ez a CoV annyiban különbözik a többtől, hogy az előtérrel után jön ki, s még az utánalé előtt. Ha a megjelenés csúszott volna egy pár napot, akkor big sorry, de erről most tényleg mi tehetünk, ha meg időben jelentünk meg, akkor meg big pussy a nyomdának. Ebbe a számba is jutott egy pár betű, pontosan 418.000, legalábbis a gép ennyit írt ki, majd csak beosztjátok valahogy. A jövőt illetően egyébként van egy-két ötletünk, de erről inkább legközelebb fogunk értekezni, addig még leülednek a friss ötletek, s a kikristályosodott valós jövőkép mozaikdarabkák rakkhatjuk össze a CoV 35-ben. Addig is inkább azt javasoljuk lapoztatok egyet, mert ezen a lapon már úgysem lesz semmi érdekes!

NEWS

Juhhhééé! Ismét egy *Sierra* baromság, de annál még nagyobb! Sőt! Fenomenális! Hogy miért, mert ezúttal végre, nagy várakozást követően a jó öreg *CoVboy* életét dolgozták fel **Freddy Pharkas Frontier Pharmacist** c. legújabb alkotásukban. *CoVboy* — álnévén **Freddy** — barátunk ezúttal 1888-ba repült vissza, hogy *Frontier* városka levegőjét rontsa. Lesz leírás is!

— 64 —
Zak McCracken hívók, figyelem! Nem, nem a legendás kaland-játék folytatása készült el, helyette itt van a *Ninjutsu Design* által létrehozott produkció, az **Art of China**. Kezelése és felépítése megszokott emlékeztet az egykori *Lucasfilm* alkotásra, kár, hogy grafikaiig kissé alulmúlja nagyhirű elődjét. A napokig tartó kalandozás viszont ennek ellenére is biztosítottak látszik. Alig várjuk, hogy napvilágra lásson, a teljeskörű leírás erről az izgalmasnak ígérkező anyagról.

— PC —
Ha azt mondjuk *SSI*, ugye akkor mindjárt felcsillan az **AD&D** rajongók szeme? Ritkán fordul elő, hogy a **NEWS**-ban nem szerepel *SSI* játéka a kaland kategóriában. Egyelőre csak *PC*-re jelentették meg a **Veil of Darkness**-t, amely az erdélyi *Dracula* gróf meséinek egyik epizódját dolgozza fel kicsit átírózott formában. Kalandunk során zombik, farkasemberek, vámpírok próbálnak minket meggyőzni arról, hogy pályafutásunk nem a legsikeresebb, azonban nem szabad ebben a hitben hagyni őket. A 3D perspektíva rendkívül élvezetessé teszi a játékot, a játék kezelése pedig teljesen eltér az *SSI* játékokban megszokott szisztémától, úgy látszik végre ők is újítottak valamit.

— 64 —
Két új kalanddal jelentkezik *C64*-en kis hazánk népszerű csapata az **OTHIS Software**. Az első (kép balra) egy bűnügyi történetet dolgoz fel: **JOHN MANDALENI KALANDJAI 1.rész: ROBERT ROY TITKA**. **Robert Roy** a város legnagyobb gengsztere. Egyik nap furcsa híreket kapunk **Roy**-ról, ezért elhatározzuk, hogy mint magánдетектив, megpróbáljuk lecsukni. Ehhez természetesen először bizonyítékokat kellenek... A mintegy 80 pályás játék — amely teljesen ikonvezérelt — minden tekintetben elnyerte tetszésünket. A másik A **KASTÉLY** ugyancsak színvonalas kaland, négy szabadon választható szereplő, fél *MB*-nyi rajzolt kép, 100 helyszín, 220 KB szöveg, automap funkció, *RPG* harc elemek... Ugy gondoljuk ezek mind magukért beszélnek, legalábbis egy *C64* képességeihez képest. Csak így tovább **OTHIS Software**!

AKCIÓ

— 64 —
Bár a mozikban már vagy másfél-két éve fut a **Robin Hood** című film, csak mostanra készült el *C64*-re a hasonló című maszkálos akció-program. Ha már elégünk lett a géppisztolyok és golyószórók már-már unalmas kelepeléséből, térjünk át a lassacskán romantikus, sőt a mai viszonyok közt szinte humanusnak ható *ij* használatára, és **Code Masters**-ék jóvoltából kísérjük el a néhai **Robin Locksley**-t legújabb kalandjaira.

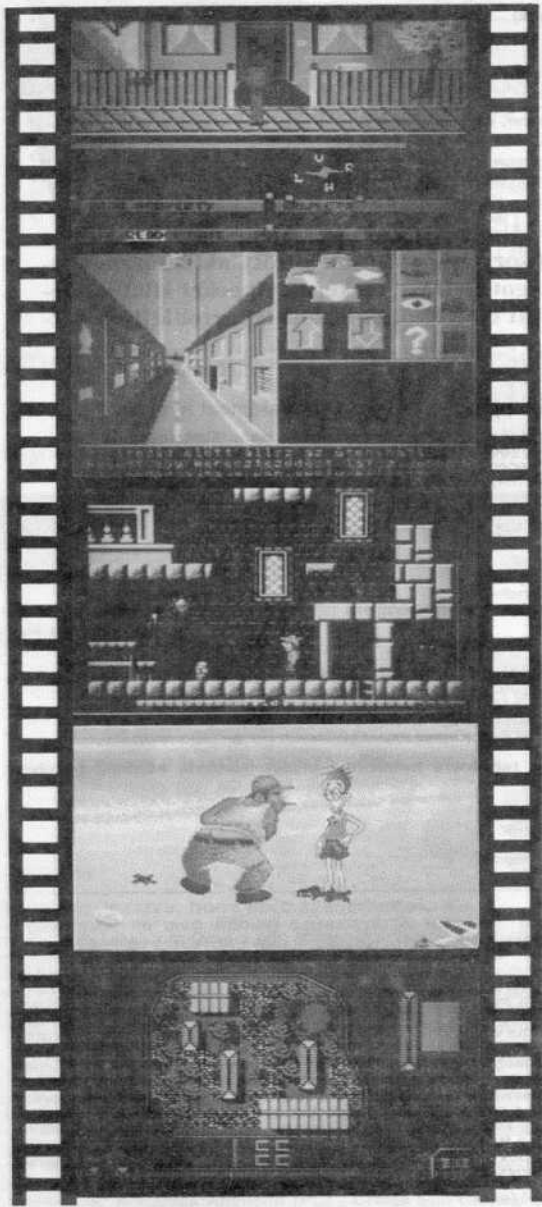
— 64 —
Egykori sörillatú cigarettá-füstös kocsmák kedvelt játék-automatája volt az a békás játék, melyben az ütéstől kellett úgy átugráltatniunk brekit, hogy a száguldó autók kereké alatt ne mondja azt hogy putttyy!!! Ugy látszik a **Magic Disk** nosztalgia-hullámban szenved, hogy ezt az ősi kövületnek számító programot kipofozta, és felújított formában bocsájtotta az érdeklődők rendelkezésére. Persze az, hogy az anyag eredetije ősrégi, semmivel sem csökkent a **FROGGER**'93 élvezeti értékét.

— PC —
A **Tsunami** csapat is a futottak még kategóriába tartozik, annyira nem hallottunk róluk az utóbbi időben. Nos, legújabb alkotásukkal *PC*-n rukkoltak elő. A **WACKY FUNSTER'S** c. játék egy kicsit **Street Fighter** klón, megtűzdelve némi **Dragon's Lair** rajzfilmszerű grafikával, és sok-sok humorral. A játék átlagos értékelése a **Power Play** szerint 22 % volt, ez mindent elárul róla.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —
Zeppelin-ék egy újabb stuffal örvendeztettek meg minket: az **International Truck Racing**-gel. Mint már a cím is jelzi, kamionok versenyéről van szó, de itt a szokásokkal ellentétben nem csak a gépet (vontatót) kell jól és persze gyorsan navigálnunk, hanem a ráakasztott vontatmányra ható fizikai hatásokat is figyelembe kell vennünk, ellenkező esetben a centrifugális (műegyetemet végzetek kedvéért centripetális) erő a pályán, sőt futalom kívülre is kényszerítheti járművünket. Az ennél némileg sebesebb kivitelezett **Slicks!** mellett is kellemes szórakozást ígér.

— 64, A —
A kiknek elégük lett a kamionozásból, azok áttérhetnek személyautózásra is, természetesen újít **Zeppelin**-ék jóvoltából, nekik ugyanis úgy látszik megtetszett a **Supercars** vásárlási lehetősége, és a **3D Stock Car** dizájnya, így a keltőt összegyűrva alakulhatott ki a **Carnage** című anyag. Mivel itt az **Int. Truck Racing**-gel szemben egyszerre láthatjuk a teljes versenyfutást, sőt, külön turbo is segít minket, lényegesen több esélyünk van a győzelemre, és járművünk fejlesztésére. Mindenesetre dicséretes a kiadó cég igyekezete, hogy lehetőleg minden igényt kielégítsen.



— PC —

Az *Electronic Arts* új kosárlabdaszimulációjának semmi köze Amman-hoz, Jordánia fővárosához. A **JORDAN IN FLIGHT** c. játék *Michael Jordan* nevét fémjelzi, no persze aki nem ismeri az Államok nagy kosárlabda sztárját, attól lehetne helyette *John Madden*, vagy *Monty Hanna* is. Szóval a játék kivételében a *John Madden Football*-ra, és a *PGA Tour Golf*-ra hasonlít, talán nem véletlenül, hiszen azok is vérbeli EA játékok. A 3D pályának és magának a játéknak a kidolgozása SVGA-n színvonalasra sikeredett. Egy menetet mindenképpen megér, hogy felinstalláljuk!

— 64, A —

Régi ismerősként köszönhetjük a *Code Masters* csapatát. Legtöbbször egyszerűnek tűnő egyképernyős ügyességi játékok kerülnek ki műhelyükből, most azonban ők is megpróbálkoztak egy kissé más stílussal. Bár az egyképernyős megoldás maradt, ez — ha figyelembe vesszük, hogy billiárd szimulációról van szó — nem túl nagy baj. Sőt! Azt kell mondjuk, a *Cue Boy* című anyag nem is rossz próbálkozás, könnyen áttekinthető, egyszerűen kezelhető, és grafikailag is elfogadható lett. Ha van olyan, aki gyűjti az ilyen jellegű programokat, ezt se hagyja ki kollekcijából!

— A, PC —

Vajon a *Merit* honnan merített, miután a céget így hívják, a legegyszerűbb lehetett saját magától meríteni. Nos, a **TOM LANDRY Strategy Football** egy amerikai foci szimuláció, melyben egy teljes ligaközvetelmét kísérhetünk végig. A játék legjobban sikerült része a visszajátszás, de a rugbykedvelők biztos ellesznek vele egy darabig.

— 64, A —

Bár a *squash* ma még csak az elit-körökben mozgó hobbi-ja lehet, szimulációját már most is kipróbálhatjuk a *Zeppelin Games World Championship Squash* című programjában. Aki a tenisz, ping-pong, és egyéb hasonló ügyességi sportok híve, az biztosan nem csalódik ebben a kifejezetten tetszetős és egyszerű kezelésű játékban. Ugyancsak a *Zeppelin* dobta piacra a *Table Tennis*-t. Annýt el lehet róla mondani, hogy a méreteihez képest nem is olyan rossz.

STRATÉGIA

— 64 —

Gondoljuk, nem *Dan Kane* az egyetlen, akinek elnyerte tetszését a *Star Trek (Urszekerek)* sorozat. Olyanok viszont biztos kevesen akadtak, akik a sorozat befejezése miatt érzett fájdalmukban a C64 mellé ütek, és a maguk által megálmodott küldetésükbe hajszolták az *Enterprise* űrhajó már-már nyugdíjas legénységét. Az Egyesült Államok-beli illetőségű *Dan* azonban ezt letette, méghozzá egyszerűen, és létrehozta a *Starship Commander*-t, a stratégia kedvelők nem kis örömeire. A lemezen a kezelési utasítás mellett olvasható az alkotó ígérete arra vonatkozólag, hogy igyekszik a további folytatásokat is megírni. Tanulásig: ha egy USA-beli fickó a mai napig megtartotta a 64-est, nem biztos, hogy nekünk fanyalognunk kellene gépünk kis teljesítménye miatt.

— (A), PC —

A *Merit* mégiscsak jól merített, mert a **MAELSTROM** c. stratégiai játékuk nem is sikerült olyan rosszul! Egy galaxis x. planétáján irányítjuk a történéseket, az életet, a politikát, egyszerűen rajtunk áll, vagy bukik, hogy ne szabaduljon el a planétán a káosz, mert akkor nehéz dolgunk lesz...

— PC —

A *New World* a birodalmak birodalmát dolgozta fel, amikor kihozta a piacra az **EMPIRE DE LUXE** c. alkotást. A játék egy kitálatl világban játszódik, ahol az a feladatunk, hogy diktátor hajlaimainkat kiélve minél nagyobb területnek legyünk boldog birtokosai. Nos ebben a harc-i eszközök teljes tárháza lesz a segítségünkre. A grafika csak EGA-s, de annyira élvezetes maga a stratégia, hogy 85 %-ot értelmelt ki a játék a pontozás során.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

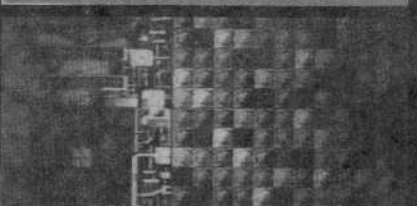
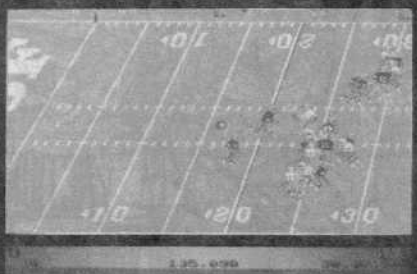
Az egykori Bűvös (*Rubik*) kocka annak idején azért okozott sokak számára megoldhatatlan feladatot, mert a megoldás 3 dimenziós látás- és gondolkodásmódot igényelt volna. Ezen a problémán segít most a *Fifth Dimension* nevű szerveződés **Cube Magic** nevet viselő anyaga. Bár a készítő neve az ötödik dimenzióra utal, a program maga a mágikus kocka kétdimenziós, azaz síkbeli változata. Első ránézésre talán így egyszerűbbnek tűnik a feladat, a későbbiekben azonban be kell látnunk, hogy így sem olyan egyszerű.

— A, PC —

Ez aztán az ész-játék, micsoda logika, micsoda agyafűrt ötlet! (Ezerről jut eszembe: „A rádió egy agyafűrt ötlet, a kanadai meg egyet fűrt és öt lett”, ja, hogy mi ez? Hát ez a különbség a rádió és a kanadai ötösök között — CoVboy). Szóval a *Magic Bytes* valóban varázsos byte-okat nyomott a lemezekre, amikor megalkotta a **PENTHOUSE Hot Numbers** c. afenetuggya milyen besorolású „játékot!?”. Szóval ebben a *GAME*-ben a *Penthouse* c. ismert irodalomtól kiscsannelt dígi szexképek foglalnak helyet, mely képek tetszőleges kivágásokat, nagyításokat stb. tehetünk. Izégedajó!

— 64 —

PC-s játék C64-en!!! Persze ne tessék valami nagy dolgra gondolni... Aki ismerik a *Windows* alatt futó kisebb játékokat, biztosan találkoztak már a *Cris Camper* által realizált **Mine Fields** otáni verziójával. A játékbanm logikailag kell kikövetkeztetnünk, vajon az aknamező mely négyzetel alatt rejtenek a *Game Over* feliratot kiváltó szerkezetek. Ha hibás logikát követünk, nyugodjunk békében...





A helyszín egy szigorúan titkos kiképzőközpont valahol Európában... Az akciócsoport legkiválóbb újoncainak egy napot kell itt eltölteniük, hogy felkészüljenek szuper-titkos küldetésükre. A kiképzést a híres Cobra parancsnok vezeti a Kigyó utcából. Számunkra is itt a nagy lehetőség: önként jelentkezhetünk a veszélyes küldetésre. Résztünk és szerepünk attól függ, hogy milyen sikerrel haladunk végig a gyakorlopályán. A kemény válogatás után meglátjuk, hogy maga a küldetés sem sétálopp, hanem veszélyes feladat, ahol még az életünket is kockáztatnunk kell.

Gyakorlopálya

A játék 2 üzemmódban játszható: a képernyőn látható panel megfelelő nyomógombjainak lenyomásával választhatunk közülük. **Játékmód:** a feladat három különböző tesztből áll.

Erőnléti teszt: Teszt, ahol akadályokat kell leküzdeni (fal, vízesárok, létra stb.) amilyen gyorsan csak lehet. A másodperc töredéke alatt kell végrehajtani a parancsnokaink utasítását, úgy, hogy közben *flex*, a harcikutya — aki úgy képeztek ki, hogy minket mindenben akadályozzon — el ne kapjon.

Kockázat: Gyakorlat. Szemtől szembe az ellenséggel, hogy bánunk a kézigránáttal, robbanó szerkezetekkel, és hogy tudjuk kikerülni az aknákat, a földet pászti-zó kőbor lövedéket stb. Ha mindez sikerül, akkor az a kérdés, hogyan szabaduljunk meg *flex*-től, aki kerget minket.

Harci gyakorlat: Újfiat szemtől szembe az ellenséggel Ezek semmit sem hagynak ki, mindent elővontok, hogy leterítsenek. Készülünk fel a legrosszabbra, gumilövedék, kézigránátok, közellábballal támadnak. Az órák közömbösítésére minden megengedett, még a csálás is!

Tervezési üzemmód

Programunk tartalmaz egy olyan tervezőeszközt, amelynek segítségével mindenki megtervezheti a saját elképzelése szerinti pályát, beleértve a rejtett csapatát is. Ezek után számunkra bizonyos hogy az **Action service** több, mint egy hagyományos játék. Olyan fantasztikus különlegesség, amely egy játékban ötvözi a játék és a kaland minden izgalmat.

Billentyű/joy megfelelő írások

'A' — joy balra; 'D' — joy jobbra; 'E' — joy fel; 'Z' — joy le; 'JOBBSHIFT' — joy tűz; '1,2,3,4,5,6,7,8,B,I,J' — a képernyő vezérlő panelje;

Játék mód:

Minden betöltés után a játék üzemmódban indul a program. A játék során a vezérlő panelről adhatunk utasításokat. Ez 8 billentyű tartalmaz: egy indító gombot(l), valamint jobbra-balra nyílit. Az egyes funkciók kiválasztása, a vezérlő segítségével a következőképpen történik: Állítsuk a villogó kurzort a vezérlő billentyűre, majd nyomjuk meg a tűzgombot, ekkor a vezérlőbillentyű színe megváltozik.

Vezérlőpanel funkció

1. Az eddig elért legjobb eredmény
2. Kiszálla a játékból, visszatér a Basic-be;
3. Névváltoztatás: a 'J' vagy 'B' segítségével kiválasztott nevet megváltoztathatjuk. Ehhez az 'I' kiválasztásával törölhetjük a nevet, majd be kell írni a sajátunkat.
4. Gyakorlat kiválasztása, indítása, az 'A', 'B' vagy 'R' segítségével kiválasztott gyakorlat az 'I' lenyomására indul. Csak az első három pálya számít illúziós, a negyedik az általunk tervezett pálya.

5. Az eredménytábla betöltése, illetve kimentése. Azt, hogy betölteni vagy kimenteni akarjuk az eredményeket (Load vagy Save), a 'J' vagy 'B' segítségével választhatjuk ki.
6. Használaton kívüli billentyű;
7. Pontszám I.: Kilrja a következő játékos eddigi eredményeit.
8. Pontszám II.: Kilrja a következő játékos 5 legjobb eredményét.

Pontozás:

Pontszám kimentéséhez használjunk egy üres adathordozót, amit csak pontok, betöltések illetve kimentésekhez használunk.

A játék vezérlése

A billentyűzet bal felső sarkában lévő '<' billentyű megnyomásával bármely játék megszakítható. 'RUN/STOP' párm a játék megállítható.

Induló helyzet: ÁLL, majd innen:

'D' — Futas

Futas közben a tűzgombbal mahináhatunk, attól függően, hogy melyik részen vagyunk a pályának. Így alacsony objektumokat átugorhatunk, fűggeszkedhetünk létrán, kótélan, valamint átmozhatunk falon.

'JOBBSHIFT' vagy tűz — alakítás

'A' — fordulás jobbra; 'D' — fordulás balra; '*' — fegyvert le/fel; 'SHIFT' vagy tűz — vissza alapállapotba;

'E' — Gránátobás, vagy közelharc

'E' — hátrahajás; 'A' — rúgás; 'D' — ütés (dobás); '*' — térdelés (felvetél); 'SHIFT' vagy tűz — vissza alapállapotba;

'A' — Merülés vagy fekdű

'E' — fekvőtámasz fel; 'A' — kúszás; 'D' — kúszás; '*' — fekvőtámasz le; Amikor az ikonon megjelenik a fekvőtámasz, 10-et kell lenyomni, majd 'SHIFT' vagy tűz térdelésbe vissza;

'*' — Térdelőhelyzet

'D' — kézigánat, vagy robbanóanyag felvétele, beállítás, eldobása; '*' — fekdű; 'SHIFT' vagy tűz — vissza az előző helyzetbe;

Tervező mód

Válasszuk ki a panelon az EDIT funkciót. Ezután a tervező program betöltődik. (A *Kazettások gyári verzióján fordítsák meg a kazettát és cseréljék vissza, kalózkazettákon pedig megkereshetik a helyét a számlálóállás alapján).* A pálya összesen 256 egyforma pályaszegletből áll. Minden pályaszegleten 4 különböző típusú elem állítható fel: ● diszlet; (feltétlenül szükséges); ● a figura előtt; mögött elhelyezett akadály; (elhagyható); ● pálya szintmagassága; ● csapda (elhagyható);

Egy pálya összeállítása

I. Diszlet elhelyezése

Válasszuk ki a nyíl segítségével a **Land-scape** (tájkép) funkciót, majd válasszuk ki azt az elemet, amelyet a legjobban tetszik. Ha a sötét részre cikkezzünk, másik elem-készlet jelenik meg.

II. Akadály kiválasztása

- Válasszuk ki az **ITEM** (elem) funkciót, a) Jelöljük ki, hogy az akadály a háttérben **BACK ITEM**, vagy az előtérben **FRONT ITEM** legyen.
- b) Válasszuk ki egy tárgyat a készletből!
- c) Helyezzük el az akadályt vízszintesen az X-szel jelölt skálán.
- d) Állítsuk az az akadály függőleges helyzetét az Y-nal jelzett skálán.

Az ABCD funkciók tetszőleges sorrendben cserélgethetők.

A **MAN** funkciót kiválasztva az Y skálán beállíthatjuk a játékos függőleges helyzetét, a padlóhoz kepest. Lehetőségünk van arra, hogy a figurát eltüntessük (OFF) és újra visszahozzuk (ON).

III. Csapda állítás

Ez a funkció azért fontos, mert a játék izgalmát növeli az ügyesen elhelyezett csapda. Válasszuk ki a TRAP (csapda) funkciót. A kiválasztott csapda száma megjelenik az aktuális pályaszelet fölött. Ha a csapda lista fehér mezőjére tevéndük, a csapda törődik. A csapdák két csoportra oszthatók aszerint, hogy szükséges-e hozzájuk akadályt állítani vagy sem. Például: a 2. csapda JUMP/FALL csak valamilyen akadályt együtt használható (alacsony fal, homokzsák stb.). A csapdák másik csoportja: DO 10 PUSHUPS (csinálj 10 fekvőtámaszt), vagy CLOSE COMBAT (közelharci) függően mindentől (díszlet, főnök, rex stb.) így bárhol feltehetőnek, de érthető oknál fogva nem célszerű mondjuk egy tö közepén csapdát állítani... A csapdák elnevezése:

- 1) JUMP OVER WALL (ugorj át a falon) — magasfalnál;
- 2) JUMP WALL (hopp/kopp) — alacsony akadályoknál (fal, zsák);
- 3) JUMP SLIP (hopp csúsz) — felborult vagy horpadt hordónál...

- 4) DOG START (kibedel) — amint túljutunk a csapdán a rex megkerget...
- 5) MINE (hát akard ki?) — csak a háttérben elhelyezett akna, akadálytal együtt;
- 6) GRENADE (gránát) — csak az előtérben elhelyezett gránát akadálytal együtt;
- 7) DROWN (vízbe full) — csak olyan tavon, ahol nincs hid;
- 8) GET CHARGE (kapd föl) — csak az előtérben elhelyezett dobozt érdemes észrevenni távolra vinni a páncél ajtóit;
- 9) SETCHARGE (rakd le) — csak a páncél ajtó díszlettel együtt;
- 10) REARATTACK (orvtámadás) — majdnem mindenhol; Az ellenség csak akkor támad, ha túljutunk a csapdán.
- 11) LAW BURST (repezstámadás alacsonyan) — majdnem mindenhol;
- 12) HIGH BURST (repezstámadás magasán) — majdnem mindenhol;
- 13) CLOECOMBAT (közelharc) — majdnem mindenhol; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.
- 14) SHOOTER (lővész) — majdnem mindenhol; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.

- 15) Használaton kívüli csapda;
 - 16) DO 10 PUSHUPS (csinálj 10 fekvőtámaszt) — majdnem mindenhol;
 - 17) GRENADE COMBAT (gránátcsata) — ezt a csapdát tegyük a közigránátcsapda elé; Az ellenség akkor támad, amint túljutunk a csapdán.
 - 18) AIR RAID (légítámadás) — majdnem mindenhol;
 - 19) SWIM (úszás) — csak tónál;
 - 20) CRAWL (kúszás) — csak az előtérben elhelyezett vízcsővel együtt
- OPTION REPEAT** (megismételt kísérlet) — E nyomógomb segítségével az utolsó kiválasztott funkció ismételtethető meg. **DISK** — E funkcióval kimenthetjük vagy betölthetjük a pályát (SAVE/LOAD). **END** (vége) — Kiszállás tervezőmódból, vissza a játékmodba. A 4-es pályán nézhetjük meg a saját kreatívanyunkat. **RESET** (törlés) — Az eddig elkészült pályák törése. **A programhoz csak egy tanácsal tudunk szolgálni: minél többet gyakorolunk annál jobban megértjük az Action service ideig debil gondolatmenetét.**



UGH!

Rövid név, egyszerű program, az élvezet mégis garantált! S bár az alapötletet az ős 64-es játékban a Space Taxi-ban már láthattuk, a program így is sok újat hozott. Feladatunk ugyanaz lesz, mint a nagy előd esetében! A reánk várakozó ősembereket és asszonyokat egy másik barlang bejártához kell vinnünk, ahol azután szépen elűnnek a sötétben. **(Na vajon mi célból? Acélból? CoVboy).** Teendőinket legtöbbször nem is az ós-taxi kezelése, hanem az idő fogyása akadályozza legjobban. Eppen ezért mindegyik pályán található egy kő, amit ha a fára dobálgatunk és felszedegatjuk a gyümölcsöket, nagy mértékben növeli hátralevő időnkét és esélyünket a szint végigviteléhez. Lehetőség van páros játékra is **(Erre én már az előbb rájöttem — CoVboy)**, ahol a másik játékos már a játék elején ledobálhatja a gyümölcsöket a fáról, míg a másik fuvarozgatja az emberkéket. Minden szint teljesítése után kapunk egy kősdőt, amit a játék elején ha begépelünk, onnan kezdhetjük a játékot. Egy-két jó ötlettel azért találkozhatunk a játékban, amellyel az egyik a lényeg minden egyes szinten ugyanaz. Az egyik ősszörnyet például csak úgy lehet ártalmatlanná tenni, ha rádobjuk a követ. A víz alatt is át lehet menni zökkenőmentesen a következő képpén: emelkedjük fel jó magasra a vízszintől, majd húzzuk lefelé a joy-t folya-

matosan, és amint a vízbe értünk, kanyarítsunk egyet vele. Nemegegyer szükségünk lesz erre a manőverre. A fentiek leírásával nem akarjuk lebecsülni senki szellemi képességét, de előfordulhat, hogy véletlenül nem jött rá, vagy esetleg CoV olvasás következtében agykarosultak üneket otthon a gépük előtt töltenél. Ez esetben azok, akik megaláznak tartják az imént ismertett dolgokat, vegyék úgy, hogy a fent említett emberscsoportok számára készült ismertető eme — egyébként briliáns — része. Amennyiben maguk a szellemileg fogyatékosak vélik úgy, hogy mindezek olyan világosak, mint a vakablak, abban az esetben bátran kijelenthetjük nekik, hogy nem is olyan hülyék, mint azt mondják rólok. Tehát fel a fejű! Azaz le a fejű, mert fejű fel-fel nem lehet olvasni. No de térjünk vissza a játékra. Előfordulhat, hogy őstaxikkal, úgy landolunk a földön, hogy a reánk várakozó utas jédében beleugrik a vízbe, vagy ami mégrosszabb, mi lökjük bele. Hogy a kettő közül melyik következik be, azt egyébként soha nem lehet megállapítani, olyan aprók az emberké. Nos, ha bent van a vízben, még ki lehet menteni: szálljunk csak rá a vízre, s a szerencsétlen utas odaszúj. Ha nem vagyunk elég gyorsak, akkor... akkor RIP, vagyis REST In Peace, ami magyarul annyit jelent, hogy nyugodjon békeben. Háromfajta őstaxikkal talál-

kozhatunk: van egy középkorú férfi, van egy ősszony, és van egy öreg tata. Ha ő esik bele a vízbe, ne is törődjünk vele, mert ő az, aki egyből elfűsül. Hiába, az izmai és csontjai már nem olyan jók, mint hajdánán. Nagyjából ennyi a játék, ismertetőnk a 2 **Player-Game mode** első harminc szintjének kódjával zárunk. Azért csak az első harminc, mert tovább már nem volt kedvünk játszani a játékkal. Ja, hogy akkor minek irtuk ezt a sok marhaságot? Csak. 2 — próbál meg magadtól / 3 — AMAZE-AUDLE / 4 — PUZZLEPUMA / 5 — FAMOUSDEATHS / 6 — KISSWEHARDY / 7 — WHIZZBUTTER / 8 — SIREDDWARDROSS / 9 — THEKILLERJOKE / 10 — MYDOGHASNONOSE / 11 — ENGLISHBIKEHEAD / 12 — SOMETHINGDIFFERENT / 13 — WRATHURFRAMPTON / 14 — ARTHUREWING / 15 — THEBELL-SOFTWARY / 16 — MARRIAGE-COUNCELLOR / 17 — ARTHURPEWTEY / 18 — DEIRDRE / 19 — SOMUCH-FORPATHOS / 20 — JIMMYGREAVES / 21 — AMANWITHNUNELEGS / 22 — THEEPILOGUE / 23 — MONSINGEREED-PIROGAY / 24 — DRATOMJACK / 25 — FULLBODYSLAM / 26 — IHEWORLD-AROUNDUS / 27 — IHEMOUSEPROBLEM / 28 — MILTONAVENUE / 29 — THE-AMAZINGKARGOL / 30 — THELARCH.

**Akarsz havi 1 Gigabyte-nyi programot ingyen? Ha igen, adj fel 300,- Ft-ot kezelési költségként, hogy válaszolhassunk (postaútványon). Csak Atari ST, Amiga, PC!
MIX INFÓ, 6723 Szeged, Pf.: 1406.**

- 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**



Ultima V

Levelezésünk kalandjátékokkal foglalkozó kérdésköre mostanában két téma köré csoportosul. Az egyik a Bard's Tale, a másik pedig az ULTIMA sorozat. Miután nem is olyan régen elhíntettük, hogy a BT III. csak azért nem lett eddig lenyomva, mert csak a térképek mintegy 80 oldalát tennének ki, mindjárt levelek hada záporozott meg minket: „nem-e lehetne-e mégis folytatásokban...?“. Az ULTIMA témában ugyancsak sokan megdorgáltak bennünket, természetesen a C64-esek táborából: „Miért csak azokról az ULTIMA darabokról írtok, amelyek csak PC-re (esetleg) Amigára jelentek meg?“. Van benne valami, mondta egykor Vágó Úr, s miután ULTIMA témában C64-re is elég sok a mai napig a lerágatlan csont, most egy picit szopogatni fogunk — úgy mint azok, akik megfelelő doksi híján megpróbáltak valamire is menni ezekkel a kalandokkal...

Annak ellenére, hogy most az V. részről — mivel ezt kérték a legtöbben — kívánunk összehablatyolni valami infót, fontosnak tartottuk, hogy felhívóítsunk titeket az egész sorozatról, megerősítve benneteket azt a hitet, hogy miért is érdemes az elejéről kezdeni?

I. — First Age of Darkness

Lord British birodalma veszélyben van, miután ezt kérte az egy gonosz varázsló — Mondain — ki akarja terjeszteni uralmát az ő földjére is. Ezért Lord British egy másik idősből átteleportált minket, hogy Mondain-t és seregét legyőzzük. C64-en 1 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

II. — Revenge of Enchantress

Bár Mondain-t legyőztük, de még halála előtt átadta tudományát egy tanítványának, Minax-nak, aki egy igen gonosz nőszemély. Minax ellenünk fordítja híveit, ezért le kell győznünk őt, és azokat is akik őt támogatják. C64-en 2 lemezoldal, Amiga és PC változatokról nincs tudomásunk.

III. — Exodus

Ez a Mondain—Minax páros egy jól sikerült csapat volt, mert arra is gondoltak, mi történik, ha mindketten konyec filmja. Nos még életük során kifejlesztettek egy ember-gép keveréket, amolyan korcsot, Exodus-t. Mi is lehet a célunk, mint ettől a nyavalyától megmenteni a birodalmat. Ezzel a győzelemmel alakul meg Britannia állam, élén Lord British-sel. C64-en 3 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC verzióról nincs tudomásunk.

IV. — Quest of the Avatar

Mint ahogy az lenni szokott, Britannia állam is szépen gyarapodott, fejlődött. A vallásnak nagy szerepe volt a népnevelésben. A városokban ottárokak emeltek, ezek voltak az érely oltárjai. Történt egyszer, hogy kihírdették a Bájnokok Próbáját. Nos, semmi értelme nem lenne a játéknak, ha nekünk nem kellene ezen részt vennünk. Meg kell szereznünk a Bölcsesség kódexét, hogy elnyerjük mi legyünk a győztesek, és megkapjuk a minket megillető Avatar címet. A tengerből egy sziget emelkedik ki, amely Avatar nevet kapja (Magyarul szalag, oiló meg minden, és fel-avarul a sziget — CoVboy), aialta pedig feltáruj egy földalatti világ is, a gargoyle-ek földje. Itt helyezik el

a városok kódexét. C64-en 4 lemezoldal, Amigán 1 lemez, PC változatról nincs tudomásunk.

V. — Warriors of Destiny

Erről fogunk ugrani nemsokára, addig is pár szóban. Az a bizonyos kódex alaposan felbolygatta a világot, ugyanis Mondain büvös ékszeréből 3 árnnyur került elő, akik szépen elrendezték Lord British sorát — avagy új uralkodó került a trónra, a Lord pedig húzogathatta... khm. a strigulákat a cellája falán. Az egyes árnnyurak elien trükkösen alkalmazzunk kell a Szeretet, az Igazság és a Bátorság fegyverét, így helyreáll a nyugalom, és Lord British is kiszabadulhat, ám egy kis véletlen folytán a földalatti világ összeomlott. A C64 változat 8 lemezoldali, az Amiga változat 2 lemez, míg itt már beszélhetünk PC-s változatról is, igaz csak EGA-s, de azért elmegy.

VI. — The False Prophet

Miután földalatti világ nélkül a gargoyle-ek elég nehezen tudtak levegőt venni, ezért kénytelenek voltak kijönni a felszínre, hogy leigazzák Lord British földjét, és egyidejűleg visszaszerezze a kódexet is. Mi, vagyis Avatar feladata, hogy a gargoyle-eket kitarthatja a birodalomból, és a kódex vitát eldöntse. Ezt úgy kell megtennünk, hogy egy másik dimenzióba kell átteleportálnunk a kódexet, melyet csak egy speciális lencsével láthatunk, végül adunk egy tál lencsét Lord British-nek, és egyet a gargoyle-ek vezérének Draxinusom-nak is, hogy örüljenek. C64-en 6 lemezoldal, Amigán 5 lemez, míg PC-n már VGA-s kivitelben is elkészült...

A továbbiakról már csövegtünk egyet a CoV Evkönyv '92 Ultima Underworld leírása elején, amint azóta, hogy újabb kiegészítő küldetések jelentek meg az Ultima VII-hez (csak PC-n), megjelent ugye az Ultima Underworld 2 is, de az Ultimate Ultima-ról még semmi hír.

Nos, akkor éppen ideje, hogy részletesebben foglalkozzunk azzal a részsel, melyet a legtöbben kértetek: ULTIMA V.



Lord British-t az igazi királyt már régen nem látta viszont a nép, és agódnak, hogy meghalt az alvilágból (mert ugye éppen azt ment feltérképezni egy kamion kockás spirálfűzetel a zsebében). Azóta van egy Blackthorn nevű új uralkodó, aki lényekben jó kifizű, de előkerült három rossz szellem, az Árnnyurak (shadowlords), is, akik hipnotizálják, és most Blackthorn bácsi a rossziskabácsika lett. Természetesen nekünk kell rendet rakni...

A játék *lofo* (egyik haverunk) kunyhójából (*lofo's hat*) indul. Itt vagyunk mi, *lofo* a bárd, és *Shamino* a harcos. Mivel ez a játék tele van ködszó nélkülű, de még így is kezikönyv nélkül nem nagyon használható dologgal (pl. furcsa varázslatnevek), leírunk mindent, ami lényeges lehet.

Utasítások:

A — Attack: Megtámadhatunk valakit (valamit), vagy csata módban céltunk, majd csapunk.

B — Board: Be-, illetve rászálhatunk dolgokra(ba).

C — Cast: Varázslás. A varázslatnév szavainak a kezdőbetűit kell beírni, és akkor, ha van hozzá kutyvalék (lásd: később),

varázsszó (ezt is lásd később), meg elég magas a szintünk, akkor puff...

E — Enter: Bemegyünk pl. egy városba.

F — Fire: Aggálykál lödözhetünk. Főleg ha jón lesz rá alkalminck, de ott csak oldalra müködik(f).

G — Get: Felvezethetünk valamit.

H — Hold Up: Tábor vertünk fel, vagy városon belül ágyban szunyognak (ott lehet, hogy egy idő után kidobnak). Tábor esetében először pótyogjuk be, hogy hány óra lesz (0-9), majd hogy őt állítunk-e (tanácsos — Y), azután válasszuk ki az őt.

I — Ignite: Fáklyát (torch) gyújthatunk, persze csak ha van.

J — Jimmy: Kinyitunk (kulccsal) egy ajtót. Ehhez kell kulcs (key). Lehet, hogy először nem sikerül (key broke), de egy idő után jó (unlocked).

K — Klímb: Felmászunk egy létrán, kerítésen át, vagy hegyre (kell hozzá felszerelés).

L — Look: Megnézhetjük, hogy mi mi.

M — Mix: Kötveyszünk varázslathoz. Először kell a varázslat neve, majd válasszuk ki a szükséges alkotóelemeket (reagents), végül a kötvelek számát.

N — New Order: Két csapatgot tudunk felcserélni (nekünk muszáj elől állnunk).

O — Open: Lehet kinyitogatni dolgokat.

P — Push: Tologathatunk dolgokat, és ha már messzebb nem nyomhatjuk, akkor húzzuk.

Q — Quit Save: Kimentés, de utána nem lépünk ki.

R — Ready: A felszereléssel szórakozhatunk. Szerencsére akárkinél lehet akármilyen (a mágus nyugodtan hóhérokodhatott egy alabárdal).

S — Search: Keresgelhetünk. Általában a tárgyakra találunk dolgokat.

T — Talk: Beszélgethetünk valakivel.

U — Use: Használhatunk egy tárgyat. A szerek (potions) elég izgik szoktak lenni: pl. patkányra változunk.

V — View: Ha van drágakövének (gem), akkor egy madártávlatból képet láthatunk a környező dolgokról.

X — X-ít: Leszállunk (lóról, hajóról stb.).

Y — Yell: Kiabálunk. Logikus dolgokra (pl. egy aivó valaki felbresztése) nem jó. Hogy mit üvöltözünk, azt lásd később. Azonkívül ha hajón vagyunk, akkor fel-le vonogatták a vitorlát.

Z — Z - stats: Státusz. Van benne minden.

Space: Pász, vagy kilépés egy menüből.

F1: Kilépés dolgokból (gy.k. utasításokból), és a csatátér elhagyása.

Ctrl-S: Hang ki/be.

A felszerelés (csak úgy öleszve):

NÉV / SÚLY / TÁMADÓERŐ / VÉDŐERŐ
bontásban):
Dagger (tőr) / 1 / 6 / —; Sling (parittyá) / 2 / 6 / —; Club (bunkó) / 3 / 8 / —; F.Oil (égó olaj) / 2 / 8 / —; M.Ganche (késtorma) / 3 / 8 / 1; Spear (lándzsa) / 4 / 10 / —; T.Axe (dobbalta) / 6 / 10 / —; S.Sword (rövid kard) / 5 / 12 / —; Mace (buzogány) / 7 / 15 / —; M.Star (lángos buzogány) / 8 / 15 / —; Bow (íj) / 8 / 10 / —; Crossbow (nyílpuska) / 6 / 12 / —; L.Sword (hosszú kard) / 9 / 15 / —; 2H Hammer (2 kezés kalapács) / 16 / 20 / —; 2H Axe (2 kezés balta) / 15 / 20 / —; 2H Sword (2 kezés kard) / 13 / 20 / —; Halberd (alabárd) / 18 / 30 / —; L.Helm (bórsisak) / — / — / 1; C.Coif (láncsapka) / 1 / — / 2; I.Helm (fémisak) / 2 / — / 3;

S.Helm (tűskés sisak) / 3 / 4 / 3; S.Shield (kis pajzs) / 2 / — / 2; L.Shield (nagy pajzs) / 3 / — / 3; Sp.Shield (tűskés pajzs) / 4 / 6 / 3; Cloth (ruha) / — / 1 / 1; Leather (bőr) / 2 / — / 2; Ring (gyűrűs páncél) / 4 / — / 3; Scale (pikkolyos páncél) / 6 / — / 4; Chain (láncpáncél) / 10 / — / 5; Plate (tányérpáncél) / 12 / — / 7;

Varázslatok:

(Szint / Név / Definíció / Idő / Hozzávalók — bontásban, szintén csak úgy öleszve)
1 / An Nox / méréggyógyítás / akármikor / ginseng, garlic; 1 / An Zu / felbresztés / harc / ginseng, garlic; 1 / Grov por / varázsrakéta / harc / ash, pearl; 1 / In Lor / fény / nem-harc / ash; 1 / Mahi / gyógyítás / akármikor / ginseng, silk; 2 / An Sanct / ládkinyitás / akármikor / ash, moss; 2 / An Xen Corp / előhalott-ijesztés / harc / garlic, ash; 2 / In Wis / csapat koordinátiát / nem-harc / nightshade; 2 / Kal Xen / patkányvidézés / harc / silk, mandrake; 2 / Rel Hur / szélirány-változtatás / nem-harc / ash, moss; 3 / In Flam Grav / tűzfal / dungeon-harc / pearl, ash, silk; 3 / In Nox Grav / mérgefal / dungeon-harc / nightshade, silk, pearl; 3 / In Por / teleportálás / akármikor / silk, moss; 3 / In Zu Grav / alvásfal / dungeon-harc / ginseng, silk, pearl; 3 / Vas Flam / tűzgolyó / harc / ash, pearl; 3 / Vas Lor / nagy fény / nem-harc / ash, mandrake; 4 / An Grav / fal eltüntetés / akármikor / pearl, ash; 4 / Res Por / lefelelemel / dungeon / moss, silk; 4 / In Sant / védelem / akármikor / ash, ginseng, garlic; 4 / In Sanct Grav / védőfal / dungeon-harc / mandrake, silk, pearl; 4 / Uus Por / felmenetel / dungeon / moss, silk; 4 / Wis Quas / láthatatlan látás / harc / silk, nightshade; 5 / An Ex Por / varázssár / akármikor / ash, moss, garlic; 5 / In Bet Xen / rovaridézés / harc / moss, silk, ash; 5 / In Ex Por / varázssár nyitása / akármikor / ash, moss; 5 / In Zu / elalattás / harc / ginseng, nightshade, silk; 5 / Rel Tym / gyorsaság / harc / ash, mandrake, moss; 5 / Vas Mani / nagy gyógyítás / nem-harc / ginseng, silk, mandrake; 5 / An Xen Ex / csábítás / harc / pearl, nightshade, silk; 6 / In An / varázslat megállítása / akármikor / garlic, mandrake, ash; 6 / In Vas Por Yiem / földrengés / harc / moss, ash, mandrake; 6 / Quas An Wis / megzavarás / harc / mandrake, nightshade; 6 / Wis An Yiem / röntgen / nem-harc / mandrake, ash; 7 / In Nav Hur / mérgevíhar / harc / nightshade, ash, moss; 7 / In Quas Corp / félelem / harc / nightshade, mandrake, garlic; 7 / In Quas Wis / felülnevezés / nem-harc / nightshade, mandrake; 7 / In Quas Xen / klónolás / harc / ash, silk, moss, ginseng, nightshade, mandrake; 7 / Sanct Cor / láthatatlanság / harc / mandrake, nightshade, moss; 7 / Xen Corp / ölés / harc / pearl, nightshade; 8 / An Tym / idő megállítása / akármikor / mandrake, garlic, moss; 8 / In Flam Hur / tűzvíhar / harc / ash, moss, mandrake; 8 / In Mani Corp / feltámasztás / nem-harc / garlic, ginseng, silk, ash, moss, mandrake; 8 / In Vas Grav Corp / energiakúp / harc / mandrake, nightshade, ash; 8 / Kal Xen Corp / démonidézés / harc / mandrake, garlic, moss, silk; 8 / Vas Rel Por / teleport-kapuzás / nem-harc / ash, pearl, mandrake.

Avatar ABC-je:

A - A; B - B; C - C; D - D; E - E; F - F; G - G; H - H; I - I; J - J; K - K; L - L; M - M; N - N; O - O; P - P; Q - Q; R - R; S - S; T - T; U - U; V - V; W - W; X - X; Y - Y; Z - Z.
P - TH; X - EE; X - NG; Y - EA; Z - ST

Zene: Tudjuk, hogy hülyén hangzik, de van egy kis kotta, ami nagyon fontos lesz nekünk. Ha leülünk egy zongora elé, akkor a számokkál zongorázhatunk. lme a „Stones (kövek)” c. mű: 67898787653.

Használatát lásd később.
Erény: Az Avatar bácsikának fontos dolgot az „erény” gyakorlása. Nyolc erény létezik: becsületesség (honorat), segítőkészség (compassion), dicsőség (valour), bírálatas (justice), önfeláldozás (sacrifice), tisztesség (honour), lelki erő (spirituality), megbecsülés (humility), és... több nincs (kuckuckue). Mindegyiknek van egy oltára. Ide menjünk medítálni. A medításhoz szükségesünk lesz a MANTRA ismeretere is (ld. lentebb), azután keressük meg a kódexet (Codex of Ultimate Wisdom), majd vissza. Meg leszünk jutalmazva...

Az egyes erényekhez tartozó MANTRA a következő: becsületesség: AHM / segítőkészség: MU / dicsőség: RA / bírálat: BEH, önfeláldozás: CAH / tisztesség: SUMM / lelki erő: OM / megbecsülés: LUM.

A végére maradt néhány tipp:

- Természetesen mindenki vel beszélgetünk. Először kérdezzük meg a nevüket (NAME), ha nem mutatkoznak be. Azután kérdezzük őket a munkájukról (JOB vagy WORK). Ezt követően bár miran megy az egész... ha jól tudunk angolul...
- Ne lojponk! Ha valahol keresgelünk, és amit találunk, azt elvesszük (kivéve az elenségeket által hátra hagyott kincslelőket), az lopásnak számít. 100 Karma-ponttal indulunk és minden lopással egyet veszünk. Ha mind elfogy, már elvileg halottak vagyunk (kezdhetjük előlőrl)... Egyesek nem mondanak meg fontos dolgokat stb...
- Lord British Kastélyában (The Castle of Lord British) van egy-két jó cucc: - Fent a tetején van egy kis szoba. Keletemen viszont az előtte álló ő. A tapasztaltabbak persze tudják, hogy az ilyen zsarukákkal nem jó szórakozni, mert percekben belül zétocsappják a legerősebb csapatot is (nem is tudjuk, miért nem ők mennek Shadoardort-vadászatra). Ha várunk, egy idő után bejut halunk.
- Be csak varázssár-nyitással juthatunk. Vegyük fel a szőnyegot, ugyanis varázsszőnyeg. Egyszerűbb csak ráülni (BOARD), mert így nem kell USE-olni. Ugyanitt:
- Ha leülünk zongoránál, és például pont a „Stones”-t van kedvünk játszani, akkor igazodni kell! Megreng a föld és egy igazi fadoboz birtokosok letünk. Ebben van Lord British ereje. Ha ez szőnyeg, Lord British is meghal... (Könyörgöm! Verjük szét — CoVbo).
- Empath Ábegg lórójának van hegyemző felszerelése. Kérdezzük a „GRAPPLE” felől. Most már Klímb-bel hegyet is mászhatunk.
- Van itt egy ellenállás (Resistance), akik jó fiúk és sokan vannak. Ha valaki pl. kíváncsikodna a jelszóról, akkor azt jobb ha tudjuk, hogy nem más, mint DAWN.



Nos, szerintünk a kaland kategóriában C64-en szerintünk ez az egyik legjobb játék, viszont megemlítendő, hogy jó angol tudás is szükséges hozzá. Terveink között szerepel a sorozat többi darabjához is adni valami tippalmaztat. Ja, hogy a borítóra miért az ULTIMA VI. fotója került? A franc se tudja, ebből is látszik milyen nagy a kupi tít a HQ-n, na nem baj, ha már így megelégedtünk, majd arról is össezhordunk valamit!

DAMG (károsodás)
A képernyő felső részén kilátunk a hajóról balra.

Alatta megjelenik a hajónk felülnézeti képe, melyen a vörös részek mutatják a grillcsirke már megpirult részeit, ergo mi károsodott azaz nem működik. **Lentebb** egy háromszögű ablakban olvashatjuk a hajónk részelt és azt, hogy melyik milyen mértékben károsodott. A listát a két oldalán lévő gombokra clickelve vihetjük fel/le. A károkat idővel kijavítják, valószínűleg először azt, ami a középső sávban van (nem biztos). **Legalul** négy ablak van, ezek balról jobbra:

Első ablak. Itt láthatjuk hány fokra tart a rombolónk. (200 C°-nál már vörös lesz a grillcsirke-kijelző? CoVboy)
Második ablak. Itt az látható, hogy milyen motor teljesítménnyel haladunk. A sebességet a kurzor fel/le billentyűvel növelhetjük/csökkenthetjük, illetve károsolhatunk hátramenetbe is.

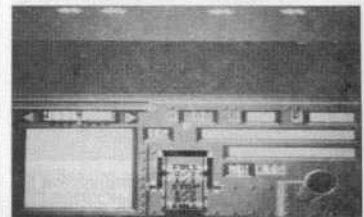
A harmadik ablak. Itt láthatjuk milyen égtá felé hajozunk, az ablak felett lévő hét lámpa mutatja — nagyítóval egészen jól látni — (nem baj, CoV olvasóknak ügyis van — CoVboy) a kormánylapát állását, illetve azt, hogy a hajó orra milyen irányba fordul. A hét lámpa közül csak egy ég mutatva, hogy merre és milyen mértékben fordulunk. Ez minden helyszínen érvényes, vagyis ha jobbra és valamelyik lámpa, akkor jobbra fordul a hajó orra. Kiveteli, ha hátramenetben vagyunk. Kormányozni a kurzor jobbra/balra billentyűvel tudunk.

A negyedik ablakban kapjuk az üzeneteket.

Ez a négy ablak a többi helyszínen is megtalálható, kivéve a térképet és a navigációs szobát.

Van még itt egy szócsó is — és máshol is — amire ha rá clickelünk, szintén visszajutunk a parancsnoki hidra. (szerintünk célselemből a 'RETURN').

NAV (navigációs szoba)
Kilátás a hajóról előre.



Alatta balról, jobbra:
Az első az imént említett kormány, csak itt alul vannak a lámpák és a joy-jal is lehet — a nyílal — kormányozni.

B ablak — A haladási irányunk fokban.
H ablak — Hány fokra kell tartanunk ha a radar állít befogott cél felé akarunk haladni. Ha nincs választott célpont, akkor üres.

R ablak — A befogott céli távolsága. Ha nincs, üres.

Baloldalt a nagy négyzet a radar/sonár. A '+/-' billentyűkkel változtatható a nagyítás 1-től 64-ig, a mellette lévő kis négyzetben látható, hogy a nagyítás hányszoros. A radaron kezdetben hat pont látható, a konvoj hajói a dobókocka ötösének megfelelő alakzatban haladnak. A különálló hatodik pont pedig a rombolónk. Az öt pontból — hajóból — a középső a *Supply ship* azt mindenféleképpen védjük meg, erről majd később. Itt a joy használata szükséges, ugyanis ha megtámad egy hajó, vagy egy tengeralattjáró, megjelenik a radaron egy hetedik pont — ha nem, vegyünk vissza a

Destroyer Escort



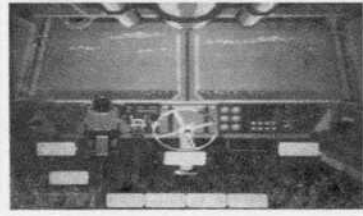
Az utóbbi időben nem nagyon kényeztettek el a szimulációs programok kedvelőit, ezen a téren szeretnénk most egy kicsit utolérni magunkat. A **Microprose** készítette ezt a játékot még 1989-ben, ettől függetlenül bátran mondhatjuk, hogy C64-en is kitettek magukért. No, de elég a rizsából, vágjunk a kellős szélére.



Elméletileg a **Ford Escort** vízi változatát kívánták feldolgozni, azután mégis a II. világháborút választották témának — ki érti **Sid Meier** gyermekeit... Feladatunk egy torpedórombolóval kísérni és megvédeni egy öt hajóból álló konvojt.

A szokásos töltötetés (C64!) után megjelenik egy telex ami kiírja a dolgunkat és választhatunk küldetést, hogy honnan kívá akarjuk kísérni a konvojt. Majd miután kiválasztottuk a nehézségi fokozatot, a gép érdeklődik, nem gondoltuk-e még magunkat. Végül egy **'Space'** megnyomására indul a játék.

A parancsnoki hidon vagyunk, innen tudunk különböző helyszínekre jutni. A visszatérés a **'RETURN'** lenyomásával történhet, majd választhatunk új helyszínt. Ezek:



nagyításhól — amire a joy-tal rávisszük a nyilat, egy click, és már tudjuk is merre keressük (B ablak) és milyen messze van (R ablak). Ha ezt nem tesszük meg, a harcállásokban nehezebb dolgunk lesz, ugyanis egy ellenséges hajót megkereshetünk szemre is viszont egy lemerült tengeraltjárót csak úgy találunk meg, hogy látjuk honnan kapjuk be a torpedókat.

A radar mellett látható a „gázkar”. No comment.

A felső hosszú ablakban nevezi meg a befogott célt.

Alatta üzenet ablak.

Legalul a hajónk sebessége KTS-ben.

STAT (státusz)

Kilátás a hajóról jobbra.

A három függőleges sáv mutatja az üzemi-angyszintet.

Mellette a négy vízszintes ablakban olvashatjuk: hány repülőöt lőttünk le, hány repülőöt károsítottunk, hány hajót süllyesztettünk el, és a megsemmisített tengeraltjárók száma.

Óra — óra.

D ablak — az eltelt napok száma;

T ablak — az eltelt idő óráperc;

DG ablak — mennyi löser van az ágyúinkhoz;

DC ablak — mennyi vízbombánk van;

TP ablak — mennyi torpedóink van;

MP ablak — az elért pontszámunk;

Az alsó négy ablakról már volt szó.

MAP (térkép)

Egyedül itt tudjuk irányítani a konvojot és egyben időgyorsító is. Kerüljük a hajó szilleteket és a szárazföldet.

5°GN (ágyú)

F1/F2 billentyűk — Kilátás előre/hátra váltás az első és hátsó ágyú között.

GR ablak — az ágyú jelenlegi lőtávolsága;

GB ablak — az ágyú hány fokra céloz;

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — a cél hány fokon van;

N ablak — Mennyi löserünk van. (a két ágyúhoz összesen) Ha az N ablak mellett a lámpa zöld, akkor töltve az ágyú.

Középen — melyik ágyút használjuk. FWD: első, AFT: hátsó.

Az alsó ablakokról már volt szó.

AAGN (iker gépágyú)

Kilátás mindig a támadó repülőék felé.

A csövek mellett balra a löserkészlet látható. Folyamatosan feltöltődik.

A csövektől jobbra a hőfokot mutatják a lámpák.

Az alsó...

DPTH (vízbomba)

Kilátás hátra.

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — a cél hány fokon van;

Középen négy lámpa mutatja, melyik állványról dobjathatjuk a bombát. A nyilat rávisszük egyik zöld lámpára, click, máris repül, vagy gurul a bomba a vízbe. Természetesen még a kivetés előtt be kell állítani, hogy milyen mélyen robbanjon.

S lámpa — kis mélységben robban (a tengeraltjáró periszkóp mélysége);

M lámpa — közepes mélység (a tengeraltjáró merülő képességének kb. a fele);

D lámpa — nagy mélység (a tengeraltjáró merülő képességének a max.);

Az alsó négy ablak ismertetve.

TORP (torpedó)

Kilátás a hajó bal/jobbr oldaláról, mindig balra kerülünk (port tube). A váltás az

'F1/'F2' billentyűvel történik.

TB ablak — hány fokra céloznak a csövek;

R ablak — a cél távolsága;

B ablak — hány fokon van a cél;

N ablak — torpedóink száma;

Az N alatti zöld lámpák mutatják a töltött csövek számát (jó sokáig töltik újra).

A 'SPACE' mindegyik helyszínen = Pause!



A játékok:

Először is kolbászoljunk egyből a térképre és ott navigálgassunk a célunk felé, miközben sűrűn változtassunk irányt, csakúgy, mintha egy Ford Escort-ot vezetnénk! Előbb-utóbb kapunk valami üzenetet, melyek a következők lehetnek:

„Ellenséges repülőék támadják a konvojot”

Váltsunk a gépágyúhoz és már láthatjuk is a repülőket, egyelőre csak pontoknak látszanak. Ha esetleg nem is kívánjuk őket közelebből megsemmíteni, nyomjuk eggyel lejjebb a csöveket, és nyissunk tüzet. A légvédelmi gépágyú löserében van valami időzítő vagy mi a fene, így egy bizonyos távolság megtétele után robban. Ebben a bizonyos távolságban vannak éppen a gépek, jól meg lehet őket ritkítani. Volt, hogy az összeset lelőtük. Természetesen közelről is le lehet szedgetni őket („Szedegetem... emlékeim!” — CoVboy). Nem kemény ellenfelek, de azért lazán elsüllyesztenek, ha benézünk.

Ellenséges hajó támadja a konvojot.

Váltás először a navigációs szobába, keressük meg a radaron az ellenséget, nyomjuk rá a nyilat, és már válthatunk az ágyúhoz. Az ágyúnál adjunk bazi gázt, és haladjunk annyira előre amennyin a „félleg sem barátunk” jön. Amikor a távolság lecsökken úgy 1500-ra, csináljunk úgy, mint a kanos macska, tüzeljünk úgy, mint nem érdekes. Persze nem árt, ha a cső a hajón van és a lövedék roppalajva valamint a hajó távolsága megegyezik. Ha lehet, ne utközzünk a konvoj hajókkal és az ellenséggel se. Az ellenséges hajót nem elég harcceptelenné tenni, el kell sülyeszteni, mert addig a térképen nem tudunk haladni. Természetesen lehet a torpedót is használni, de az ágyú gyorsabb és biztosabb. Miután kinyitjuk, ne felejtjük el a sebességet 1/3-ra csökkenteni, és a konvoj haladási irányát felvenni (navigációs szoba) mert könnyen elköröcálnak.

Tengeraltjáró támadás.

A tengeraltjáró az igazi ellenfél, elég nehéz legyőzni. A javasolt taktika a következő: a tengeraltjárók először mindig a konvoj támadják a felszínről. Miután a NAV szobában befogtuk a radaron, igyekezzünk a tengeraltjárókat a hajónk közé kerülni. Ellene használható az ágyú, a torpedó és a vízbomba. Az ágyút nem javasoljuk, mert nem valószínű, hogy eltaláljuk, de észrevessz és lemerül. Ha pedig már lemerült, csak a vízbombával és közvetlen közelről tudjuk támadni, mire fölé érünk valószínűleg

beszedünk pár torpedót, ami végzetes is lehet. Tehát, ha a konvoj és közé kerülünk, fordítsuk a romboló valamelyik oldalát felé és vegyük le a sebességet 0-ra. Váltssunk át a torpedóvetőhöz állítsuk a csöveket annyira fokra ahonnan jön, majd várjunk meg beér kb. 2000-re és lödjünk ki rá három torpedót. Megállni azért kell, hogy pontosan lássuk merre megy, valamint nem csúsznak a torpedó oldalra és később vessz észre minket. Ha váltózik az irányszög, érdemes elő célozni kb. két fokkal. Ha ügyesek voltunk mind a három torpedó eltalálása, harcceptelenné válik és lemerül. Ekkor nincs más dolgunk, mint fölé hajózni és megzörzteni vízbombával. Ha nem találjuk el, vagy egy-két torpedó éri, nem lesz harcceptelen, viszont akkor is lemerül, és figyelmeztelést fordítja. Ez eléggé kellemetlen, úgyhogy váltssunk a NAV szobába és teljes gőzzel robbanjunk felé, a radar nagyítását vegyük le egyszeresre, és igyekezzünk kikerülni a rang lőt torpedókat. Amikor elég közel kerülünk hozzá, már pontosan fogjuk látni az egyszeres nagyítású radaron/szonáron, hogy merre manőverezik, és ha a távolság lecsökken úgy 60-ra, menjünk a vízbombához. A gázt vegyük le 1/3-ra, és 30 távolságnál kezdjük dobálni a bombákat, ha túl megyünk rajta és nem semmisítettük meg, kapcsoljunk hátramenetbe — így nem tudunk bombát dobni —, vagy közzünk. Ez a módszer beválk 2-3 tengeraltjáró ellen, de a következők már okulkak és egyből lemerülnek (Vagy lamer-ülnek — CoVboy). Mellesleg a legeszebb látvány a programban a vízbombák kivetése és robbanása.

A felsorolt háromféle támadás érhet minket. Az üzenet ablakban szerepelhetnek a következők:

Planes... — repülő támadás;

Enemy ship... — hajó támad;

Submarine... — tengeraltjáró támad;

Harc közben:

Convoy ship destroyed — elsüllyedt egy konvoj hajó;

Dissable — a célpontunk harcceptelen;

Collision — ütközni fogunk;

Abandon ship — minket nyírjak ki, elhagyjuk a rombolót;

Enemy... destroyed — mi győztünk;

Valamint, hogy minket találtak el, ezt úgyis észrevesszük ha nem működik.

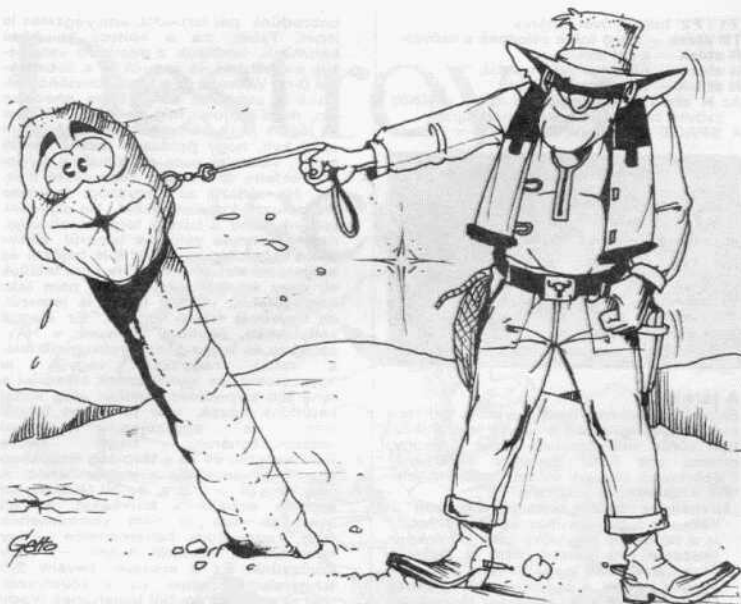
Kaphatunk még egy üzenetet, akár harc közben, akár másból, mégpedig az hogy valami Fuel kifogyóban van. Ebben az esetben, ha éppen nem harcolunk, irány a NAV szoba, keressük meg a Supply ship-ot, és robbanjunk mellé — nem neki, ha a távolság kb. 60, elkezdji feltölteni a rombolót. Ha től minket, kiírja: Supply ship endavour. Természetesen akkor is mellé kell állnunk, ha kifogy valamilyen löserünk.

Van még egy esemény, amit kezdetben nem nagyon fogunk tapasztalni, mégpedig az, hogy beúrtunk a kikötőbe. Ilyenkor kapunk kinttűtetést, ami a pontszámunkkal együtt felkerül a HI score táblázatra és a lemezre is. A program C64-en enged végig használni a gyorstöltőt. (pl. MK VII cartridge), viszont akkor nem tudjuk felírni a lemezre az elért pontszámunkat, só ami fel volt írva azt is letörli. Hiába, semmi sem lehet tökéletes csak a CoV.

Hát ennyi lett volna, véleményünk szerint egy nagyon jó kis szimuláció, érdemes kipróbálni, senki sem fogja megbánni — még C64-en sem!

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervezés is!



DUNE II.



Itt nem egy ember szerepét játszuk el, mert Paul Atreides-nek ebben a történetben abszolút semmi szerepe sincs, kábe az érkezését megelőző időben játszódhatna, viszont míg a DUNE I. kb 70%-ig azonosult csak a regényvel, addig ez lecsökkentette a dolgot kb 20-30 %-ra. Három család úgy döntött, hogy ledűne, vagyis lejátéka a Dűnére, hogy megkapják a Dűne feletti uralmat azzal, hogy minél több fűszer termelnek, s így a császár (máshogy is hívják mint a regényben, nem Shaddam, hanem valami Frederick) ígérete szerint jutalmazza őket. Az egyik a jól ismert Atreides, a híres Atreidum Hyatt szállodáiánc tulajdonosa, a másik a hírhedt Harkonnen, ismertebb nevén Har-Conan a barbár (A felesége meg Barbara? CoVboy), a harmadik pedig egy új fiú, az Ordos farkas. Mindegyik másik bűbárról jött, mindegyik más módszerrel próbálja megszerezni a hatalmat (gy.k. six apple), mindegyik máshogy viszonyul egy csomó dologhoz (En mondjuk nem találkoztam a játékban madzaggal – CoVboy), de egy cél a közös: a Dűne meghódítása.

Atreides ház:

Ezek a szállodások Caladan-ról jöttek. Jellemző rájuk, hogy erőszakot egyáltalán nem alkalmaznak szívesen (mások szerint ez a gyengeségük), s ez az általunk elérhető fegyverekben és épületekben mutatkozik meg.

Ordos ház

Farkasok egy ismeretlen nevű, de hideg, terméketlen világról jöttek, ahol mint kereskedők maradtak fenn, s máig is a szervezősége, valamint rossz nyelvek szerint mások meglopása jellemzi. A játékban ők a józan ész jeles képviselői.

Harkonnen ház

Ezek a barbárok nagyon gonoszak, kegyetlenek, véresek, brutálisak, alattomosak, erőszakosak, agresszívok stb, de ezt a származási helyük, a Giedi Prime hozta ki belőlük. Katonai erejük nekik a leghatalmasabb.

Abban, hogy melyik házat is szeretnénk győzelemre vinni, a döntés ránk van bízva. Legnehezebb a szállodásokkal, főleg addig, amíg nem tudunk orni-t építeni, mert addig fegyver szempontjából igencsak le lesznek maradva. A farkas fegyvereire inkább a sebesség, pontosság jellemző, míg a barbárok a legnagyobb páncélú, legnagyobb tüzerejű, legnagyobb pukkanó fegyvereket szeretik. Vannak egyéb csapatok is, akik mindig a szítólól függően állnak valamelyik ellenség, esetleg a mi oldalunkon (de irányításunkon kívül). Ilyenek a császári erők, a lila színűek, a Sardaukarok, és az Atreides-ek oldalán a képzett fremen gyalogos alakulatok. Plusz egy független, de a program által fremen-nek nevezett fosztogató, gyilkos és szörnyeteg Shai-Hulud, a kukac. Több is lehet egy pályán, de van úgy, hogy szerencsére nem zavar.

A játék indítása

Ha behívjuk, ez ugrik elénk:
PLAY A GAME: Lásd később.
REPLAY INTRODUCTION
LOAD A GAME
EXIT GAME

HALL OF FAME: Csak ez szorult valamennyi magyarázatra, a megjelenő kép alapján:

dallammal, pl. amikor az alcimet mondja (The BBBuilding of a DDDdyynasty). Nem az a baj, hogy nem lenne angolos, ebbe mondjuk nekünk csoró magyar játékosoknak kifogásunk nem lehet, de a hanghordozás egy olvasni tanuló kisiskolást juttatja eszünkbe, arról nem is beszélve, hogy szinte csakis tómondatokat használ (Land of Sand. Home of Spice. The Spice controls the Empire. Whoever controls Dune controls the spice. Hogy teciük?). Azonkívül a háttér színeire jobb nem nézni, a DUNE I. csodálatos és forradalmi átmenetel, színei utána a rasztermenet valahogy 1988-at idézi. Az effektek sokszor elgágyolódnak, bár ez valószínűleg törési gond, úgyhogy sajnos jobb kikapcsolva hagyni, pedig a bemondók hangja igen kellemes. Lassan kifogyunk az ócsárolható dolgok sorából, de még egy súlyos gondot megemlítettünk, aztán jön a többi. Szóval nem a fokozatosság jellemző a nehézségi szintre, mert az első pálya megoldása kb. negyed óra volt, a másodiké 20 perc, a harmadiké meg 3 nap (igaz az Atreides házzal). És így tovább, egész a lehetetlenségig fokozva. Szerencsére a programozók a történetben nem nagyon jeleskedtek, úgyhogy a gond senkinek nem okozhat nagy akadályt.



Isten bizony, ha nem Dune II. lenne a neve, akkor nem is nagyon számíthatna sikerre. Hogy miért adta azt a Virgin Games a Westwood-nak az elkészítést, az valószínűleg üzleti ügy, de azért a pár jó animációért nagy árat fizethettek...

Intermezzo: Köszönjük azt a néhány levelet, amelyben szíves tájékoztatásunkra hoztak, hogy: „mi a francnak közülük olyan játékok leírásait, amelyekről ebben-meg abban a lapban már volt szó...”. Ezt csak azért idéztük, mert a CoV 33-ból többen kihámozották, hogy a DUNE I. után a DUNE II-vel is kívánunk foglalkozni, innen egyesek felháborodása. Nos, úgy látszik ők a CoV újabb keletű olvasói, és nem olvasták egykori véleményünket erről a témáról, mely véleményünk természetesen azóta sem változott. A CoV tartalmi összeállítása általában nem hasraütésre megy, avagy hogy Jockey bacsit idézzük: „Mi gondolunk a kis emberekre is...”, szóval a GEM is azok közé tartozik, mely leírását igen sokan kérték, mindenesetre jóval többen, mint az a pár dude, aki a leközlése ellen foglalt állást.

Eljöve ez is hozzáánk, s teljes meglepetést okoz. Mindenki arra várt, hogy a második rész — miután az első rész végén kihirdették a megjelenését — kapcsolatban lesz a Dűne ciklus második könyvével, a Dűne messiásával, vagy legalábbis annak előzményével, a világegyetem meghódításával. Vagy üzleti megfontolásból (hogy azt is elkészítsék, csak később) vagy programtervezői tehetség hiánya miatt nem ezt tették (ugyanis az egész Univerzum meghódítása, hát hogy is mondjuk, nem sok személyes érzelmel éleszene az emberekben a csapatokkal, meg egy bolygó lerohanása max. 1 percet vehetne igénybe, de akkor is csak a galaxis nagyját gyűrhetnénk le).

Nem, nem kérem, ez egy egészen stratégiai GAME, SimCity-s vonások egy kis egyébbel hangszerelve. Az intro mint mindig fergeteges, csak egy kicsit nyomottak a digi hangok, a néni aki mondja, valahogy különös helyen hangszülöz, kicsit rossz

Jobbra fent az *Atreides*-jel, balra fent meg az *Ordos*-jel (a *Harkonnen*-t meg bosszúból lehagyták), közöttük egy sor adat:

NAME AND RANK: Egy nyertes neve és a gép által adott minősítése, ami többek között lehet (növ. sorrendben):
DESERT MONGOOSE, DESERT TROOPER, SQUAD LEADER, OUTPOST COMMANDER, BASE COMMANDER, SCOURGE OF DUNE.

BATTLE SCORE: 90- kb 1000-ig terjedhet

CLEAR LIST: Ha irigység tölti el felkünk a többiek pontszámát látva, nyomjuk le ezt, s megkönyebbülhetünk.

RESUME GAME: Amolyan EXIT

Ha új játékot kezdünk, ki kell választanunk a felkarolandó házat (SELECT YOUR HOUSE), amiben egy *fremen* néni segít. Ki lehet próbálni, s az egész játékban igaz a fejekre, hogy a pointert szemmel kísérik, s lehet őket kinezogni a cickelésekkel. Sajnos csak egy fickót lehet rabolni, hogy bandzsitson, bár az valószínűleg véletlen (az *Ordos*-os barna szemű mentát). Ezután a ház ügyeletes mentátja fogad, akinek nem sok dolga szokott lenni, csak mindig noszogat meg leszid minket, valamint mesél egy kis angol infót fegyverekről. Az *Atreides* házba mervé egy kis arja-formát kapunk, szöke haj, kék szem, maga az ártatlanság, modora kifogástalan, inkább vigasztal, meg dicser minket, mint követelőznie.



Az *Ordos*-ék copfos farkasa (amelyik bandzsit néha) egy sokkal karakánabb forma, nem sokszor, de azért néha megdicser minket, leszidni viszont már szeret.



A Harkonnen-ek hajlotható, sötétkörmű, kopasz vénember-mag biztató egy jelenség, igaz barbárna nem nagyon hasonlít, de dicserni kb. kétszer is dicser minket, am ha vesztünk, akkor dühében majdnem elvitet az örökkel. Amúgy minden düh hiába, mert minden küldetést tetszőlegesen sokszor játszhatunk végig (pontosabban veszthetünk el).

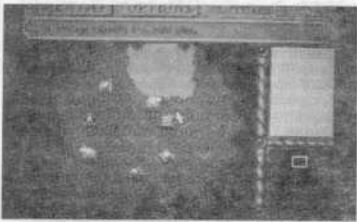


Elkezdődött. Minden háznál az a mese, hogy az 1. küldetésben 1000 pénz értéknyi fűszert kell kitermelnünk, a másodikban 2700-at, a harmadiktól pedig az ellenségés bázisokat kell megsemmisítenünk, egészen

a végéig. Az utolsó feladatban 3, az utolsó előtében pedig 2 ház ellen is harcolunk egyszerre, s úgy az 5-től egyszerre több bázisa is van. Összesen 9 küldetésben kell győzedelmeskednünk, hogy az end-seq-et megnezhessük.

A játék kezelése

Kezdetben van egy nagy-nagy térkép, amin láthatunk:



- Homokot, ami sárga és nem sok mindenre jó, csak a kukac vadászterületet jelöli ki, illetve ide nem építhetünk;
- Szilikáls talajt, ahova építhetünk, s ahol a rettegett *Shay-Hulud* elől is menedéket találunk;
- Szilikákat, ahova csak a gyalogosok juthatnak fel, s ahova nem is építhetünk;
- Csapda, ami egy kiemelkedés, és ha arra ramegünk, akkor nagy pukkanás közepette elmerül az egységünk, cserébe viszont egy halom új adag melanzsot kapunk;
- Fűszert, ami pirosas színű és egy pályán nem termelődik újra (hacsak a csapda előnyeit nem használjuk ki);
- Egységeket, ezekkel mozoghatunk, csatázhatunk, repkedhetünk, arathatunk, sőt az egyikkel még építhetünk is;
- Épületeket, amik egységek építésére, vásárlására, védelemre és javításra szolgálhatnak;
- Fekete színt, ami azt mutatja, hogy még az nem fedezték fel (Civilization módra) **(Vagy eifejeztük bekapcsolni a monitor — CoVboy).**

A nyíllal a nagy-nagy térkép szélére mutatva, az ekezd scrollolni a kívánt irányba, hacsak nincs kikapcsolva az **AUTO-SCROLL**, mert ekkor egy gombnyomással segíthetünk csak rajta (amit ellenkező esetben is megtehetünk, de akkor mindössze gyorsulást eredményez). Ha PC-n a dugi hangokat kikapcsoljuk vagy nincs rá memória, illetve nincs hozzá hangkártya, akkor az üzenetei is ezen az ablakon belül jelenik meg.

A nagy-nagy térkép jobb alsó sarkában egy kis radar dolog van, ha már radarral rendelkezünk, mert anélkül csak a bázisunk helyzetét mutatja az egész térkép arányához mérten. Ha a kis fehér keretet mozgatjuk az egerünkkel, akkor a nagy-nagy térkép is mozog, illetve a kis fehér keret is mozog, ha a nagy-nagy térkép mozog, s ha a nagy-nagy térkép felelre mozdul, a kis fehér keret is felelre mozdul, illetve ha a kis fehér keret felelre mozdul, akkor a nagy-nagy térkép is felelre mozdul (**Megaláaaa, végállomáás! CoVboy**). Na viszont mi van, ha sokat mozdítunk rajta? Vagy netán lefelé mozdítjuk? Mindenkit biztosíthatunk affelől, hogy akkor a másik (nagy-nagy térkép illetve kis fehér keret) is arra mozdul! Csodás ugye? A kis fehér keret radaron kívül (jobban mondva felette) van két gomb meg egy számláló, s egy kis infó ablak ami mindig változik az épületek vagy egységtől függően.

Most mesélünk a fent lévő 2 gombról, az előbbire majd visszatérünk a későbbiek során.

MENTAT: Olvashatjuk a baloldali részen, s valószínű, hogy ez tűnik fel először, mert ugye balról jobbra szuntunk olvasni (**Kivétel a múlt havi CoVboy Posta eleje! CoVboy**). Mi viszont juszst se azzal kezdjük, mert akkor semmi izgalmas nem lenne egy leírásban...

OPTIONS:

LOAD A GAME

SAVE THIS GAME: Csak annyit főzünk hozzá, hogy a kimentett állások száma korlátlan (elméletileg), de ha letörünk egy közbelső állást, akkor fújhatjuk az egészet, mert nem fogja észrevenni LOAD-nál.

GAME CONTROLS:

MUSIC/SOUND — ???

SPEED — Sokszor igen jólesik **SLOW** on hagyni, többször mint **FAST**-on mert amúgy is sok a kapkodás a játékban.

HINTS ARE — Ha **ON**, és egy építményre először clickelünk, akkor egy tömörebb formában — mintegy kivonatát — a mentát említette dolgokból — tudunkra adja legfőbb és leggyakrabban használt funkcióit, illetve azok eredményeit.

RESTART SCENARIO: Az adott pályát újra megpróbáljuk. Ez történik akkor is, ha vesztünk, de ilyenkor legalább szidást nem kapunk.

PICK ANOTHER HOUSE: Ha nem teszük a felváltott család, akkor ezzel gyorsan változtathatunk a dologon.

QUIT PLAYING — ... (tetszés szerint kitöltendő)

Ez lenne az opánsz, most nézzük a **CRE-DITS** jelentését, ami szokás szerint egy bizonyos monej mérőegység, s itt sem lehet más. Amellett egy hatégyes számnak van hely, bár a programban max. 32767 creditünk lehet. A többi az csak azért van, hogy a felvilágosítatlan olvasó számára biztosítsák a fénysébes reményt a jövő felé, hogy neki lehet 999.999\$-ja is, amin vehet magának majdnem tízezer egységnyi könnyűgyalogost, s ha minden osztagra számítunk kb. 12 embert, az összesen 120000 megingatathatón hiú harcos hazafit jelent, s mi mindent lehet annyi emberrel csinálni! De 32767-ből csak 327 osztag, azaz 3924 ember jön ki. Szörnyű mi?

MENTAT: Ennek a kedves bácsinak eredetileg az a funkciója lenne, hogy segítse hadműveleteinket s katonai előmenetelünket, de itt ez mindössze annyira korlátok, hogy elmondja a feladatunkat, meg értékeli tetteinket, s a legvégén ő intézi el a császárt. Hoppá, leöltük a po-énját az egésznek! Hogy elfeledtessük veletek azt, hogy a császárt meg kell ölni, mert elárul minket, ehelyett inkább most ettereljük a szót a császárgyilkosság témáról, s helyette nézzük azokat a kis kellemesen kék feliratokat, amik alá is vannak húzva. A mentáltól való jatszadózás (a cikizése az agerentyével) egy újabb fontos eredményt tárt fel hazánk szakembereinek, mert a *Harkonnen* fickó is hajlamos a szemtengelyferdülésre, csak gyorsan kell az eget mozgatni a zemei körül. Sajnos a mentátokra jellemző testi deformációkat, mint megvastagodó szemöldök, növekvő szemfogak, liluló ajkak, a program készítői figyelmen kívül hagyták.

BRIEFING: Ezáltal a feladatokról amel szót, az **ADVICE** egy abszolúte evidens, egy féltelligens lábtörő száma-ra is magától értetődő, esetleg használhatatlan vagy fizikailag egyetlen lehetséges, tehát egyáltalán nem kétséges, ergo evidens (azaz zsois-mítésben szendvedünk, pedig úgy tetszik ez az idegen szó, hogy evidens. Nektek nem hoz felszínre semmi érzést egy nosztalgikus, gyerekkori CoV-rol?) tanácsot juttat a képcsőre. A

másik az **ORDERS** pedig a feladaink ismétli meg, ami szintén majdnem felesleges, mert csak 2 küldetésben kell mást csinálni, a többiben mindig ugyanaz. Ugyhogyz ezt nem fogjuk sokszor használni.

HOUSES: Minden ház, a saját személyes aspektusából leírja a versenyző feleket. Tehát ugyan az **Atrides**-ek azt állítják, hogy az **Ordos**-ék nem mindig becsülettel viselkednek, de a játékosok becsülettel viselkednek. Ez a játék egyik szempontja, hogy a híd megépítését a saját szempontjukból inkább magasan szervezett és hatékonyan működő egyesületet alkotnak. Legegyeszerűbb a játékosok között kiirt dolgok alapján tájékozódni, mert az tényeket ad. Bár nem hinnék hogy sok ember lelkiallapót zavarhatja.

STRUCTURES: Itt a felhasználható (nemcsak a saját, hanem az ellenfénel) használatosakat (is) épületeket, építményeket írja ki. Mind ezek, mind az egységek számára külön sorokat szüntetünk.

VEHICLES: A név egy kicsit pontatlan, mert nemcsak a járművekről, hanem a gyalogságról is, tehát a katonai és egyéb szerep, mozgatható egységekről tesz megjegyzéseket. Ezekre is jellemző a ház viszonyulása, van amiről többet tudhatunk meg, ha egy másik házat vizsgálunk.

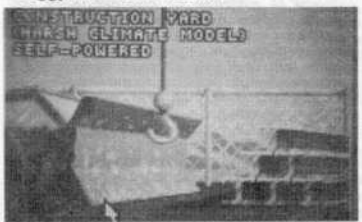
SPECIALS: Itt a különleges fegyvereket, illetve egységeket írja le. Mivel ezekből nincs sok, ezért ezeket is későbbre halasztjuk.

Itt az idő, végül nagyító alá az egyes egységeket, a késégeket meg osszassuk el (puff, ez gyenge poén volt, de fájt volna a szívnünk ha kihagyjuk). ABC sorrend szerint:

Építétfeladások:
BARRACKS: Van sárgabarrack és őszibarrack, de az őszibarrackot **WOR** néven veszi, s abban a nehézségi szintre, míg itt a könnyűgyalogságra tehetőnek szent. A barrackmag maga tőrhetően van védve.

CONCRETE SLAB: Ez egy betonegység, amit a köves talajra (tehát homokra nem) téves építhetünk majd rá egyéb dolgokat. Alapnak nagyon is; mert akkor kevesebbet kell javítani a rajta lévő építményt. Van egyes és van négyes kiszerelésben is, az előbbi 20, a másik 5 creditbe kerül.

CONSTRUCTION YARD: Ilyen van a legelejen, ennek segítségével építhetünk új (rendőrségi) épületeket, de vigyázat, mert ha ezt szétszedi az ellenfél (s még **MCV** nem áll rendelkezésünkre), akkor nem sok esélyünk lehet a nyérésre, miután nem fogunk tudni utánpótlást építeni. **MCV** nevű jármű viszont örömmel ad nekünk egy új építőbázist, ha megengedjük, hogy letelepedjék, s az **MCV**-re is van elég pénzünk. Ehhez fogunk a leggyakrabban fordulni.



FACTORY, HEAVY: A nehezebb súlyú, páncéltartó egységek, gyárthatók le ennek segítségével. A második legjobban védett kúnyhó.

FACTORY, HI-TECH: Repülő szerkezetek gyártása folyik itt. Annnyira nincs védve, mint a **HEAVY FACT**.

FACTORY, LIGHT: Vannak kéreken guruló, gyors egységek, amiket ezzel lehet megalkotni. Eleinte nagyon fontos.

IX: Később jön csak elő, ha megépítjük akkor lehetővé teszi, hogy egy indexelt ház jobban specializált fegyverrel, mint a **DEVIATOR**, a **DEVASTATOR**, **SONIC TANK** vagy a **DEATH HAND** megépíthessük.

OUTPOST: Pontosabban **RADAR OUTPOST**. Gyorsraírt figyelme! Posta mellett lassítain! Csak ilyen épület megépítése után nyílik lehetőség gyalogság, **HEAVY** és **HI-TECH** gyár, **TURRET**-ek, falak, **STARPOST**, **PALACE**, **REPAIR FACT** megépítésére. Ezenkívül a jobb alsó kis feher keretes ablak nemcsak a bázisunk helyét, hanem az általunk már felfedezett, bejárat területek áttekintő nagyobb léptékű rajzat határozza. Az ott használt színek megegyeznek a nagy-nagy térkép használati színekkel. Harmadik szolgáltatása annyira nem fontos, de egy bizonyos (kb 10-es sugarú) körben mindent felderít a radarállomás körül.

PALACE: A legdrágább (999 ruppó) és a legjobban páncéltartó épület. Csak a hetedik küldetéskor adják meg az építési engedélyt a tanácsnál khm. szóval a bolgarmesteri hivatalnál, s a mentatung szerint ez egy bizonyos kitüntetés, nagyrabecsülésünk egy jól látható jele választott házunktól. Ami a legjobb benne, hogy ad egy speci lehetőséget, ami időnként újratöltődik. Hogy mit is ad, az házaként változik (ezért is van az a mondas, hogy ahány ház annyi szópas). **Atrides** színeiben játszva fremen csapatoknál ajándékoz meg minket, **Ordos**-éknak **SABO** tórt fog adni, a **Harkonnen**-ek pedig egy **DEATH HAND** nevű rakétával célozhatják meg a migrénes ellenfelet, s mig fejfejtás növeli, épületit/csapatát jelentősen csökkentik (**Avagy minél jobban fáj a feje, annál nagyobb az esélye, hogy előkerüljön a fejfeje - CoVboy**).

REFINERY: Ha megépítünk egy ilyet, kapunk egy kombánt, amit egy **CARRY ALL** hoz ide (sajnos utána elmegy). A kombánj ezután elbaltog virágot szedni a mezőre, s ha betölt a tartály, akkor hazajön és lepakol. Ilyenkor növekszik a nálunk lévő fűszer (és ezzel a pénz) mennyisége. Noha pénz bármennyit el tudunk tartani, sajnos csak addig lesz az nálunk, amig a fűszer is (fura szavaz, hogy visszafelé is igaz). Ha a **REFINERY** 1000 fűszer-egységnyi mennyiséget már tartolja, akkor hamarosan meg kellene fontolnunk egy fűszertartály (**SPICE SILO**) megépítését is, mert amúgy el fog veszni az ezer feletti pénzünk (pontosabban 1000 + indulatóke). Ha több **REFINERY**-t építünk, akkor is tárolhatunk többet, de akkor több kombánjuk is lesz, s így kétszer, háromszor annyit is termelnek, nem is beszélve arról, hogy egy **REFINERY** 400 buck, mig egy tartályé csak 150.

REPAIR FACILITY: Javítóüzem, amely a gyalogság egységeken kívül a többi csapatjait is tudja javítani maximális erőre (A gyalogság egységek feljavítását lásd előbb az **Action Service** címeknél). Ehhez vagy oda kell mennünk a sérült egységgel vagy egy **CARRYALL** RAP-ülőgépet is kell venni/gyártani, ami a füstölő, bajba jutott csapatokat szépen felkapja a csatateréről és huss, elrepül velük a javítóüzembe. Nagy gond, hogy onnan vissza nem viszi, hanem csak a javítóüzem mellé kerül ki.

SPICE SILO: Ha az indulatókénél ezerral több pénzünk van már legalább, akkor a **REFINERY**-nél eset lép fel, viszont a maximális épületszám is meg van határozva, úgyhogy jobb inkább katonai egységekre vagy (ha van meg építési hely) épületekre befektetni a pénzt, mint őrizgetni. Persze nagyobb offenzívák inditá-

sa előtt jobb, ha egy időre beszájzolunk egy kevés dohánnyal, mert itt is igaz a híres harmas mondóka a háborúról, amit egy antik hadvezér mondott, hogy **„Lenin élt, Lenin élt, Lenin élt!”** (Jók ezek a Lenin-nel évek, csak azt tudnánk mi lenne, ha **CoV HQ mondjuk a 7. emeleten lenne - CoVboy**).

STARPOST: Kereskedelmünk a világ többi részével feliragozható, de feltétlenül követelmény, hogy legyen egy úrközpont, s így fogadhatunk **GALLEON**-okat és **MIND SPIDER**-eket a **Spelljammer**-ből, viszont azokat a program sosem rajzolja ki, meg nem is ad nekik semmi szerepet a játékbán. Ellenben van egy úgynevezett fregatt, ami a megrendelt cuccokat hozza le nekünk a rendíthetetlenül fejünk fölött fészülő kék égőből. Azért kereskedelem alatt csak importot kell érteni, mert mi nem adhatunk el már kész, megteremtett egységeket, viszont a megrendelt dolgok drágábbak, az új szazalakok, mintha mi fáradozánk létrehozásával. Jó nagy helyet foglal el (9). Egy kis változatosság is fellelhető a feketé keret nyomása után megjelenő menüben: +/-: Ezzel a kiválasztott áru mennyiségét változtatjuk.

SEND ORDER: Elküldjük a kiválasztott járművek listáját, hamarosan meg is fogják hozni (a szállítási időt kijelzi). Természetesen így drágábbak, mint ha mi építenénk. Ja, ezeket kérhetjük: **TRIKE**, **QUAD**, **CARRALL**, **HARVESTER**, **MCV**, **COMBAT TANK**, **HEAVY SIEGE T**, **MISSILE TANK**;

TURRET/MISSILE TURRET: Telepíthető védelmi állások, igen fontos szerepet játszanak a játék folyamán, mert oppantalt hatékony védelmet nyújtanak, főleg falai kombinálva, csak sajnos nem mozgathatók, viszont kellően precízek. A **MISSILE**-os dolog távolról ellentelke fele feljart rakétákat, közellik felé pedig tüzes gömböket lövell. Fontos szerepe van a taktika meghatározásában, mivel ilyen fegyverek tulajdonában a bázis lerohanása nem sok sikerrel kecsegtethető.

WALL: A másik védelmi egység, ajánlott **CONCRETE SLAB**-okra telepíteni. Vigyázzunk, mert nagyon hajlamos, hogy csak függőleges falakat rakjon le nekünk, de kellő gyakorlattal ennek a fortélyát is meg lehet tanulni. Kevesbé védett, ám fontos egységek óvása ajánlott, mint pl. a fűszertartály, fűszerfeldolgozó-egység vagy akár egy árnyékszék. Ez is relatív olcsó, mint a **CONCRETE SLAB**.

WIND TRAP: Na mire szolgált az egyben? Víztermelésre. Viszont itt nem (csak). Energiatermelés céljából építünk, de nemcsak egyre lesz szükségünk, hanem minimum 2 (ez nem vonatkozik a No.1 scenario-ra) vagy annál is több. Nagyon is sok energiát fogyaszt például a palota vagy a **HEAVY FACTORY**.

WOR: Mint már említettük a barracknál, ez is gyalogságot termel. **Atrides**-ek nem hajlandók ilyesmiket építeni, legalábbis a harmadik küldetésben nem.

BCD sorrendben

Nézzük az egyéb egységeket:
CARRYALL: Igen hasznos dolog, a **HI-TECH** gyárban tehetünk egy ilyenre szent. Kombajnunknak gyors mozgást biztosít és nagyobb védelmet is ezáltal. Második fontos képessége, hogy a kilőtt egységeket gyorsan elviszi a **REPAIR FACT**-ba. Nem nagyon tudják kilőni, de nincs is sok értelme.

HARVESTER: Ez a híres kombánj, Harv Esztéről neveztek el. Nincs fegyverzet, de egy pompás dolgot tár fel **Harkonnen** mentatung rejtett képességeiről. Ha gyalogság seregek akarják utunkat állni, ne gyalognak el, hanem inkább nyomjuk le a gázdipadát, s taposuk el a számlomramelőtő férgeket. Haha! Egy piros folt is

maradhat utánuk. Emiatt igen határozottan védelmi és frontoró eszköz, de csak a könnyű- és közepesgyalogság ellen, mert a többi azért még a kombájn szében megerősített páncélzatát is szétszedheti viszonylag hamar. Lassú, jó ha van hozzá CARRYALL. A kukacokra mindig vigyázzunk, mert ezeket is szívesen leryelik. Ha több kombájnnak is van és még nincs HEAVY FACTORY-nk a termeléshez, akkor a repülő nem fog újat hozni egy elvesztése esetén, hacsak az utolsóról volt szó. Sajnos saját gyalogsáink eltírása is megeshet, de normális esetekben őket kikerül.

LIGHT INFANTRY: Könnyű fegyverzetű és páncéltalú, gyors egység. Mint minden gyalogság-féle csapatnak, ennek is van kétféle változata, a harmas egység, meg a magányos (SOLDIER/TROOPER-nek hívja). Ha már elég a sárca alá ment az energiája, akkor a harmasból magányos lesz, akinek ugyan maximális lesz most az ereje, de ez viszonylagos, mert így kb. ugyanakkora marad, mintha vörös színű lenne már a harmas egység ereje. Őket sajnos nem tudja megjavítani a REPAIR FACT, szóval fogyni fognak szép lassacskán. Ordos-ék előszeretettel használják, ami örömhír az atreidesek számára, főleg a harmadik pályánál. Még nagy számban se jök sok dologra, csak pl. felderítésre, vagy csapatok feltartóztatására. Egy szimpla, egyszerű QUAD lá számukra ártóhatatlan, mert fegyverük hatótávolsága rövid. A SOLDIER dolgok viszont a bázishoz érve gyakran meglepszik azt, hogy belerohannak az épületbe, ami ettől kap egy kisebb sérülést, viszont a fickó felrobban. Biztos belenyúl a hálózatba, zárlatot csinál (kezeivel) vagy megnézi a beintertartályt egy nyitott mécsessel világítva az utat. Kamikázé dolog.

HEAVY (MEDIUM) TROOPERS: A MEDIUM-ot ugyan nem írja ki, de ilyen is van, gyaníthatóan a harmadik, negyedik küldetésig. Akkor a tüzérok még nem HEAVY csak MEDIUM. Jó nagy hatótávolsága és viszonylag jól célzó, kellően kipárnázott alakok. Az intróba is ilyeneket mutogat a harkonnen-eknél. Ezek is könnyen áldozatul eshetnek egy őrut kombájnsofőr kedvteléseinek, ha magányosan járnak. A QUAD-ök ellen egész hatekonyak, a TRIKE és ORDOS RAIDER ellen pedig harmásával kifutó. Amit a gyalogságról elmondunk a LIGHT rokonval kapcsolatosan, az rá is igaz.

ORDOS RAIDER: Ordos-ék kedvence, ahol a feladat sikere a gyorsaságukon és mobilitásukon múlik. Szélsőben tép, de a páncélzata és gyenge fegyvere sok kívánnivalót hagy még maga után. A TRIKE-nak egy könnyített változata, ha van rá lehetőségünk, akkor inkább ilyet gyártassunk a TRIKE helyett, mert az még nem ad elegendő előnyt a RAIDER-hez képest ahhoz, hogy megérje inkább azzal foglalkozni. Csakis ordos irányítással lehet ilyet termeltetni.



TRIKE: Mint már említettük a RAIDER-nél, ez annak egy nehezebb változata, s nincs is rá sok szükség, csak amíg nem tudunk QUAD-okat legalább gyártani. Ordos és harki esetében ilyet nem termelhetünk.

QUAD: Ez kb. a 4. küldetésig sorsdöntő fegyver, mert igaz offenzívákat addig csak ezzel érdemes indítani. Később csak sebessége miatt lesz érdemes épí-

tteni egy párat, mert a tankok, rakétavető legjobb esetben is csak a rendszámát láthatják meg (no persze hátulról). Csak egy LIGHT FACTORY UPGRADE után áll rendelkezésünkre, kivétel a harkonnen, ahol csak ezt az egy modellt lehet a LIGHT FACT-ba termelni. Mivel ezt nem tudta eltáposni egy kombájn sem, de a tüzéreje már viszonylag erős, így azok ellen is hathatos fegyvernek bizonyulhat, különösen ha kettőt uszítunk rá mindjárt.

TANK (COMBAT < SIEGE < H. SIEGE): Lassabban ugyan a keresek járművéknél, de mivel a torony forgatható, nem csak menetirányba tudnak löni, akár mozgás vagy visszavonulás közben is. Csak a HEAVY FACT gyárthatja te ilyeneket, de a HEAVY SIEGE tankra már bővítést is kell fizetni. A COMBAT tank még valamennyire sebes, de az ostromtankok csak hatalmas tüzérejükre és páncélzatukra bízhatják magukat, ha rájuk támadnak, visszavonulásukra nincs sok esély, lévén, hogy amikor már bevetették, az ellenfeleink is komolyabban a védelmi/támadási csapatai, s a nagy páncél már nem sok előnyt nyújt. A SIEGE tankoknak ijesztően nagy toronyuk van, otromba csövél. Feltsuk őket kukacatámadásoktól, mert menet közben is utóérheti őket.



MCV (MOBILE CONSTRUCTION VEHICLE): Egyike a legdrágább (900 credit!) járművéknél, amit szintén a HEAVY FACT-ba építhetünk. Támadásra ugyan nem használható, de ezzel letelepíthetünk egy másik bázist, az anyabázist bármilyen messze. Ilyenkor a kocsi átálul, s már gyárthatjuk is vele a kívánt cuccokat. Az a megkötés az így épült masodlagos/harmadlagos/ikszedleges bázisokra már nem vonatkozik, hogy pl. csak akkor építhetnek TURRET-et ha van már radar, feltéve, hogy a kívánt dolog az anyabázison is megépíthető lenne.

MISSILE TANK: Egy igen hatásos fegyver, aminek szerepe addig a legfontosabb, amíg MISSILE TURRET-et nem építhetünk. Nagyon hosszú hatótávú, kielegítően gyors, bár sajnos elég gyengén védett, de feleletmes tüzérejük harkocsi. Rövidtávon viszont nagyon könnyen sebezhető, jobb, ha mindig van ilyenkor mellette egy tank, mert a rakétái csak kb. öt mézónyit kívül találnak. Amig csak si-ma TURRET van, az ostrom nagyon egyszerű lesz, gyártunk le egy 5-6 darabot, menjünk előre az ellenséges bázishoz a tankjainkkal, biztosítsuk a szabad utat rakétatankjainknak, majd a tankokkal álljunk meg, még mindig a lötronyok hatótávolságán kívül. Ekkor tankjaink mögött megállva kezdjük el távolról szétlőni a toronyokat (gyorsan fog menni), nyomuljunk egy kicsit előre tankjainkkal, amíg egy újabb adag ellenfél vagy torony nincs, s folytassuk ezt tovább, míg az épületek el nem jutunk, s akkor rajta. De mindig óvjuk rakétásainkat! Sajnos a hosszútávon is jól védő MISSILE TURRET már vissza tud nekik is löni, s ez sokkal pontosabb is.

ORNITHOPTER: Ismerős, nemde? Atreides embereink egyik aduja. HI-TECH FACT kell, és mint a CARRYALL-t úgy ezt sem iránylítjuk, hanem a gép. Mindig elibben az ellenséges bázis felé, beledurrant egy keveset az ottani kunyhókba, majd megfordul, kicsit vissza, aztán megint durr és így tovább amíg le nem lövik. Lelőni csak GUARD páncossal vagy TURRET-ekkel lehet. Elég

hathatos ha sok ilyet gyártunk, de hátránya, hogy viszonylag hamar szétszedheti pár találat. Menet közben foltonként fel is térképezi az ismeretlen területeket. Amíg nincs ilyenünk az Atreides-eknél, addig nincs sok esélyünk velük a harcra győzelemre.

SARDAUKAR: A császári elltesapatok. Az igazság, hogy a regényben az egy páncélozott gyalogságfelet jelentett, de itt minden császári hadtestet így hív és lila színnel jelez. Nagyobb gondjaink csak a legutolsó küldetésben lesznek a császári csapatokkal, de akkor tényleg nagy lesz, majd meglátjuk.

SAND WORM: *Shai-Hulud*, a gigászi kedvence. A program egy WARNING! WORMSIGN! felkiáltással/felirattal jelzi jöttét. Ilyenkor a legjobb lepuccolni a homokról, viszont gyorsabb egységeinkkel van rá esélyünk, hogy lehagyjuk. Ha egy bőhóm nagy sereget odaállítunk a homok széléhez és a kukacot odacsalsuk vagy felfedezzük (kijelzi, csak oda kell cikkelni, ahol mozog a homok, vagy a radaron szúrke bigyó csúszik), akkor kb két perces folyamatos lövöldözés után megszabadulhatunk tőle. Egy színhelyen max. 3 van. Mivel megemmesítésük nagyon időigényes, inkább tanuljunk meg a fenyegetésnél együttélni, és sokszor segíthet nekünk is egy-egy jól irányított harapással az ellenséges csapatok között, de akkor inkább tünjünk el a helyről, mert éhségét egy DEVIATOR sem csillapítja. Az atreides-eket is ugyanúgy támadja, mint a harkonnen-eket.

DEATH HAND: A legveszélyesebb fegyver, szerencsére csak korlátozott számban indítható egyszerre ilyen rakéta, s akkor is csak a palotából, ami ugye megkíván egy kis időt, míg végre feléperthetjük. Sajnos kissé pontatlan, de taktikailag igen fontos. Saját bázisról is végső csapásokat mérhetünk az ellenfélre, ha ezt engedjük, de azért ne számítsunk sokra, elég sok időbe telik, míg újratöltik. Mint már egyszer voltunk szívesek említeni csak Harkonnen használhatja.

DEVASTATOR: Ez is harki specialitás, ronda, piros, behemót egy jármű, kellemetlenül nagy tüzérvél és páncélzattal (pontosabban ha nem harkik vagyunk, akkor kellemetlen). Van egy ilyen lehetőségünk is vele, hogy önmegsemmisítés, amit épületek mellé érve igencsak ajánlott használni, abban az esetben, ha az energy low meg piros. Két csőve is van, ami ugyan nem hátrány, de 2 csővel már vigan lehet kukacra is vadászni (Ha én nekem két csővem lenne... CoVboy). El ne felejtünk: ez a leglassabb (esetleg az MCV lassabb), úgyhogy *Shai-Hulud*-tól tisztítsuk meg a sivatagot átélés előtt, ez nagyon fontos.

FREMEN: Kékszemű, puffog és misztikus. Oslakói (legáltalában őslakóibb, mint a többi, de azért ez sem innen származik) a Düne nevű őrszéknek, s az Atreides-ház rabszolgá/csalós/barátai megítélésén szerint. A többi nem fontos (ez sem volt az). Nagy tüzérvé csapatok, ezeket a palota adhatja, s nem kell őket irányítani, az ellenséges bázis közelében fognak felbukkanni. Kissé piszkosabb rózsaszínes a színük, amit akár nevezhetünk barnának is, elvégre a tehének színvakok, nem?

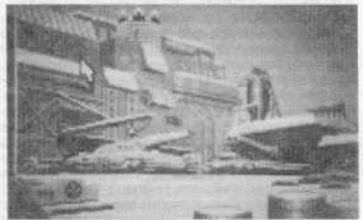
FRIGATE: Nem sok dolgunk lesz vele, csak néha felbukkannak, ha valamilyen megrendelt szállítmányt hoz (olyan mint a postás, csak nem kék, nem gurul, nem csönget és nem hajtja kettőbe a tőrének/hajlékony szállítmányokat, valamint igencsak sok levél fér el a bendőjében). Sajnos kilőni se lehet, pedig milyen szepet pukannal Aztán meg a tüzijáték! Viszont az igazi postás sohase jászik tüzijátékot ha élővük, esetleg a későbbi gumibotos bácsik kék és feher járművekben.

RDOS DEVIATOR: Ez a farkas vadászik a farkasok között, de lehet hattyú is. Mint neve is mutatja csak ordasoknál van. Ha eltalál az amúgy **ROCKET TANK**-forma gép egy lövedékével, szépen átváthat a színűnek zölde, s ha szerencsések vagyunk, akkor csak leblokkol egy időre a csapatunk, majd visszakapja az eredeti, egészséges piros vagy kék színét, ha nem akkor meg ő fog vele továbbra is harcolni. Bár a harki menete úgy említi, mintha csak a gyalogosokat tudná újraterjeszteni, nem dőlünk be annak a rosszazzal, szennyes gnómnak, mert a többit is át lehet színezni (persze épületet nem). Páncélat tekintetében az elvárásoknak nem nagyon felel meg.

SABOTEUR: Erről pár megszólalt, verben forgó szemű, sötét, reptélyes, titokzatos, gránátokkal telítömött, köpönyeges fickó kell, hogy az eszünkbe jusson, akik általában arra törekednek, hogy a rakettáikat feles dinamitoktól szabadítsák meg, majd ezekkel minél nagyobb lukakat tudjanak ütni a számukra unszimpatikus épületekkel. Van egy ház, amely hírdett arról, hogy mennyi ilyet szokott felfogadni, ezt úgy hívják, hogy **Ordos: HEAVY** tüzeirejének számít, de szerintünk elme lehet **VERY HEAVY**-nek is. Mindig úgyjelünk rájuk, taposunk el őket legálább egy kombájnnal, mert igencsak veszélyesek a bázisra nézve az ottlétük.

SONIC TANK: A non-plusz ultra tüzerő tekintetében, ami azért meglepő, mert ez **Atrides** privilégium. Ha erősebb lenne a védelme, akkor messze használhatóbb lenne, mert 3-4 támadással elintézi egy **DEVASTATOR**-t is, a hatótávolsága meg kicsit rövidebb csak talán a **MISSILE TANK**-énál. Az egyetlen igazi fegyver (mivel a **DEVIATOR** nem minden tekintetben igazi fegyver), amely nem robbanóanyagot, hanem hanghullámokat használ pusztítási célokra. Óvatosan bánjunk vele.

NINCS TÖBB: No more, no mo, no more, no mo.



Ezután a kis kitérő után lássunk hozzá az épületek lenyomódásokról jelentkező újdonságok közti csemegéhez, amik többnyire jobb oldalt, a szokásos helyen jelennek meg. Lehetnek:



RADAR SCAN -FRIEND/ENEMY: Egy igencsak megbízhatatlan adatot szolgáltat a **RADAR SITE** a felderített területeken lévő egységekről. Sok hasznát nem fogjuk venni.

POWER INFO -NEEDED/OUTPUT: A szélescsapdák ugye áramot (is) termelnek. Hogy mennyit, azt az **OUTPUT** mutatja.

pontosabban a számunkra lényeges terhelést, 1-100-ig. **A NEEDED** akkor szokott csak fontos lenni, ha a nagyfokú sérülések miatt néha-noha többet fogyaszt a szélescsapa, mint amennyit termel.

SPICE -HOLDS/MAX: Ez **SPICE SILO** és **CONSTRUCTION YARD**-nál található, a **HOLDS** a jelenleg tárolt fűszer mennyiségét mutatja, a max. pedig...

UPGRADE: Mint a neve is mutatja fejlesztést eszközölhetünk, de sajnos persze pénzbe is fog kerülni: így építhetünk eleinte **QUAD**-ot (harkinál nem).

ORNITHOPTER-t, négyes **CONCRETE SLAB**-ot, stb. Miközben fejlesztjük, a pénzünk fogy, s alul egy százalékos mutató az előrehaladottsági állapotot.

REPAIR: Ezt az egyet mindenki fogja használni, tesz majd erről az ellenfél. De nemcsak ő, hanem az idő is rongálja az épületeket, így jópárszor lesz szükség karbantartási munkákra. Na persze csak ha van pénzünk.

BUILD IT: A fekete keretben megjelölt egység megépítéséhez foghatunk hozzá, amit előzőleg egy menüből választottunk ki. Itt is mutat százalékat. A **FACTORY**-k és a **CONSTRUCTION YARD** esetében található meg.

LAUNCH: A palota esetében ez indítja útjára a speciális egységeket, mint amilyen a **fremen** vagy a **DEATH HAND**.

Jól van, ha minden igaz a kezelésről már bőven szó esett, reméljük sokat segít, de ezen felül itt van pár tipp is, amit azért nem vittünk túlzába, amiatt, hogy eléggé rugalmas gondolkodásmódot kíván meg.

- Ha lehet, kezdjük azzal a menettel, hogy felderítjük az egész térképet, de csak miután kimentettük, ugyanis ha az ellenfél közelebb érünk, az amellett, hogy szétlővi a kis járművünket, nemskóra igen valószínű, hogy támadást is indít ellenünk.

- Soha ne felejtjük el (a 3. pályától kezdve), hogy mi csak behatólok vagyunk a területen, s az elején ha rögtön támadnánk, semmi esélyünk sincs a győzelemre.

- **Ordos**-ok ellen eleinte jobb, ha **QUAD**-fakat képezünk, mert igencsak szeretik a **LIGHT INFANTRY** csapatokat nagy tételben feladni. Például ha van már egy elég jól meghatározható frontvonalunk valók, akkor egy 20 egységből álló **QUAD**, L-alakban bőven elegendő lehet a háború megnyerésére.

- **Harkonnen**-ekkel a legkönnyebb csapatát nyerni, kezdésként mindenképp ezt ajánljuk, utána mást meg már nem, mert ki lehet magunkat ünni az agyunkból.

- Ha széles a front, nem árt, ha a szélelt megcsönkítjük, főleg ha egy pár előrébb is helyezkedik el. Soha ne hagyjuk szom elől a mindig- igaz stratégiai jelszót: szedjük minél kisebb részekre (taktikáink alkalmazva), majd a lehető legkisebb embervesztés céljából 2-3 járművel elfogtassuk. Nagyon használható dolog eleinte álló vagy lassan haladó frontozás, ha egy vonalat alakítunk, majd ha többet termelhetünk akkor egy L-alakot, s egészen a majdnem verhetetlen félkörig (korre csak esetleg a legutolsó csatánál van lehetőség): Tartalékról is gondoskodjunk. Ha esetleg nagyobb vonalat indít ő is (ami ritka azután, hogy az első védelmi vonalat letörtük), akkor számítsunk nagyobb veszteségre, vagy gyorsan húzódjunk pár természetes vonal mögé, hogy megbonstuk soraikat, végha ezzel felőránny utat is vesztünk magunknak a lassú front-játékban.

- Később, ha már **MCV**-t is építhetünk (azaz több **CONSTRUCTION YARD** is

lehet), a PC-vel a hadviselés eléggé alapjalban fog megváltozni, egy bázist sokkal kevésbé fognak védeni, ámde több is lesz belőlük. Ha csak 1 bázisa lenne, mindig a **CONSTR YARD**-ot puffsunk szét legelőször, ami persze javasolt is, s azután a különböző fegyvergyárat. Illetve az is segíthet, ha hosszú háborút tervezünk (ami csak az első 4 pályán nyújt előnyt), hogy a lehető legtöbb fűszert loarjuk, majd raktározzuk, a bázist meg csak védi addig, amíg el nem jön az a pillanat, hogy nem lesz több kitermelhető fűszer, s ebben az esetben a felhalmozott credit mennyiség összege döntheti el a dögöt.

- Többet nem sorolunk fel, mert stratégiai gaméknál ügysem lehet elég hasznos (és minden esetben használható) tanácsot adni.



Ha megnyertük (amihez sok szerencsét kívánunk), háztól függően ad egy kis end-szeget. A harkike a legjobb szerintünk. Ők lelovák a kegyetlen királyt, az ordasok megérik egy kis háziállattal (ez se rossz) (még jobb lett volna, ha ők eszik meg — **CoVboy**), a szállodások pedig csak letartóztatják. Előzöld el ne felejtjük bekapcsolni a hangot, mert az állatka morgása élmény.



Ja, a PC-ek egy kis csitit is kapnak, hogy legyen nőnapra/anyáknapjára/Sziveszterre stb., majd mindenki beosztja az inesebb-időkre:

- hexa 180/182/1C0 (ez a házuktól függ) mutatja, hogy mennyi is a jelenlegi pénzünk. A legegyszerűbb, ha **FF7F**-re írjuk;

- **'BLDGS'** szövegtől a **'MAPS'**-ig: Ez roppant durva lesz. Ha átírjuk e két szó közötti területet 00-ra (minden egyes byte-ot, ajeantott a **FILL**), akkor minden épület el fog tűnni (noha a képe ott maradhat, fizikailag nem lesz többé meg). Ilyenkor induljunk el minden megmaradt egységünkkel az ellenfél bázisa felé. Ha utközben megölnek vagy elrúgnak oda, akkor kiírja (mondja), hogy: **YOUR MISSION IS COMPLETE**.

Még egy note: ha megnyertünk/elvesztettünk egy csatát, mindig ki kell választani nyílakkal, hogy legközelebb melyik területet támadjuk. Ez teljesen mindegy, mert a további feladatok ettől függetlenülek.

További kellemes Dune II-zést kívánunk, bár bocs, hogy az előző számban az alcímeket **BATTLE FOR DUNE**-nak neveztük, mert amint már írtuk, a neve mégis az lett, hogy **BUILDING OF A DYNASTY**.



Oscar-díj. Mindig is erről álmodtunk. S most, hogy megérkezett a **Stunt Island**, minden kategóriában előtűnik áll a szobrocakka-arástás lehetősége... Igaz, hogy nem a **Stunt Island** segítségével, hanem ugyanúgy, ahogy eddig is, de azért jó program ez a **Stunt Island (Mi van? Ez aztán a bevezető — CoVboy)**.

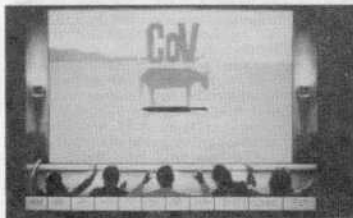


Na, mielőtt még hívnátok a kórházat, olvasátok el miért is került szóba a **Stunt Island**. Nem egy nagy nevű dolog, kevésebb valószínű (**Milyen szűn? CoVboy**), hogy valaki is felkapja a fejét a név hallatán és egy éles hallatujával köszönti a reá virradó szebb napot, feltéve hogy nem ismeri magát a programot. Maga az alap egy kissé **Blue Angels** típus, ami nem is lenne baj, viszont a többi... Hátborzongatóan jó... Fokozzuk még az idegeket, hogy mi is az? A felvétel és a pálya/feladatszerkesztés. Elég régóta meg vannak áldva a repázások ilyen lehetőséggel, nem is tudjuk, tán a **Red Baron** lehetett az első. Na de milyen különbség van a kettő között? A pályaszerkesztő móka idáig csak autózsimneként jött létre, s mivel ott a feladat igen egyszerű, feladatszerkesztőre nem is volt szükség. No, de hogyan a szócséplést, érdemes betölteni magát a programot, onnan meg 1-2 filmet, s miután elolvastátok azon kijelenté-

süket, hogy ilyen ti is tudtok csinálni, örvendeztetek.

Azért a **Walt Disney** grupp tudja, hogy honnan fű a szél. Penz... Azaz, ha mindenki megvenné, akinek tetszene... Pedig kezdünk megharagudni rájuk, no mondjuk nem a szoftver részre, mert a múltkor olyan csúnyán rájlesztettek Dagobert bácsira. Kvak kapitány szerencsétlenkedéseinek remek érzését láthatólag mással is meg akarják osztani, ezért az alapot egy kaszkadőr-szimuláció viszi. Mérmint légi-kaszkadőr. Eddig csak PC-re láttuk, de a napokban várható az Amiga változat is! Szimulátor léte-re elég gyors még egy 16 MHz-es 286 AT-n is.

Elfáradt a gombnyomó ujjunk, egyelőre hagyjuk az áradozást, hiszen ez leírás lesz vagy mi. Különben is, a képekből látható, milyen fenomenális dolgokra képes ez a program, s milyen okos programozók csinálták, hogy a moziban (ugyanis ilyen is van a programban) ülő emberek minden eddiginél hangosabb tapsal és ufongással köszöntötték azt a jelenetet, amikor egy becses tehén áll tegyelemzetten a CoV betűk előtt.



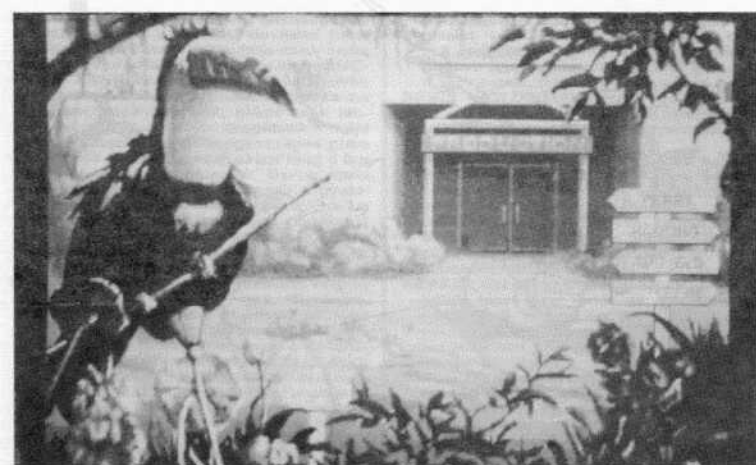
A képen látható a tömeg elragadtatottságának mértéke. Ezért mondjuk tényleg járhatna egy Oscar díj a tehének, egy a diszlettervezőknek, egy meg a rendezőknek, azaz nekünk) (...nekem nem jár? — **CoVboy**), de hát a művészeket nagyon ritkán érti meg a saját kora.

Tehát kedvenc Kvak kapitányunk ifjanc korában elhatározta, hogy tökéletesíteni fogja zuhanó-technikáját ezért beiratkozott egy önkétséges kaszkadőr-tanfolyamra, amely a hatalmas (pontosabban kb 200.000 x 200.000 láb nagyságú) Kaszkadőr Szigeten (**Stunt Island**) fog lezajlani. Mivel itt egy verseny is fog indulni a legjobb nebulók közt, igen alkalmas egy program megírására.

Amint kilépünk a kompról elének ugrik egy kérdés, hogy nem akarunk-e a versenyben részt venni. Beleegyező válasz esetén feltesz még egy kérdést, hogy voltunk-e már a szigeten (**I'VE BEEN HERE BEFORE**) vagy sem (a másik). Ha igen, akkor egy listából választhatjuk ki, hogy kik is vagyunk mi, ha nem, akkor nekünk kell beírni, majd egy becenévet adni magunknak (s ezután így fog minket hívni a gép). Majd egy kérdés mindkét esetben, hogy a filmszerkesztés mi magunk csináljuk-e. Mivel az egész játék értékéből ez olyan 70%-t tesz ki, érdemes ON-ra tenni, viszont hosszadalmas mivolta gyakran egy OFF-á egyszerűíti a dolgot. Végre szabadon mozgathatjuk az egetre. Ahova lehet cickelni, ott cékeresüti vált a nyilacska. Tablák mutatnak mindig a helyszínekre, s azok lenyomásával juthatunk innen-oda.

Jelentésük és szerepük:

SET DESIGN: Ez a pálya- és feladatszerkesztő.



STUNT COORDINATOR: Ettől a pallót kaphatunk feladatokat, amiket meg kell repülni, ha versenyzünk, s ezekért kapunk csak pénzt a versenyben, de gyakorolni is lehet nála.

FERRY: (Ez a Ferenc — CoVboy) A kilépést vagy játékveget kérő helyszín. Azaz ott is a LEAVE ON FERRY-re kell clickelni, majd a következő kérdésre egy igenlő választ adjunk. Még egy kérdést feltesz, ha versenyben vagyunk, miszerint ki akarjuk-e menteni figuránk állását vagy sem, s ezután egy új játék lehetőségeivel kecsegtet. Ha ezt a mézesmadzagot sem kapjuk be, végre miénk lehet a kilépés öröme, pár sec-nyi záróképp után (no meg egy CREDITS után).

HOUSING CABIN: Itt lakunk, s itt kapjuk üzeneteinket a többi pilótától, amiket az üzenetregisztráló első 2 gombjával lehet lejátítani, de fontosat soha nem mondunk. A zöld szám mutatja, hogy mennyi üzenet van számunkra. A zöld füzetben pedig kaszkadőrkérdésünkből befolyt bevételeinket tekinthetjük meg. A DAILY STANDINGS feliratu borítékban egy CoV 93' megrendelés mellett a pillanatnyi helyzetünket mutatja a rangsorban a megkeresett pénz szerint a többi versenyzőhöz képest. A kulcs jelenti itt az EXIT-et.

POST PRODUCING: Ezen belül 2 van:

THEATRE: Ez a mozi, itt tekinthetjük meg a már kész filmeket (FLM és TKE kiterjesztésekét).

<<<: Film elejére ugrik

<<: Gyorsítva pergeti visszafelé a filmet

<|: Normál sebesség mellett játszva visszafelé

<|=|: Egy képkopányit visszaviszi (és ugyanezek csak előrefelé)

LOAD: Betölt egy filmet

FULL: Kiemeli, szélesvásznú lesz. Ah dehogyan, csak a közönség fejtét és a menüt tünteti el.

EDITING: Itt lehet a felvett részek (*TKE) konyhakész filmekké szerkeszteni, zenét beletenni, hangokat, effekteket, vágni stb...

AIRFIELD: Felelő utazást tehetünk a vidéken bármilyen géppel. Ez ingeny van, így tréningnek se utolsó. 55-féle repülő alkalmatlanság van, repcsik, egy ürrepülő, egy paplan-ernyő, egy sárkányrepülő, egy repülő sárkány(gyilk) meg egy kacska. Felsőzállni viszont nem tud a sárkányrepülő meg a repülő sárkány, szóval azok csak feladatokban jók valamine. Azért nem kell megijedni, igaz, hogy 50-

félé repülőgép van benne, de a műszer-falaikat szabványosították, meg a kezelő gombokat is, s csak a legfontosabb műszerek és eszközököt kell használni.

HALL OF FAME: Az AIRFIELD képernyőn van. Mindenki megnézheti, s bele is kerülhet.

Akkor most a STUNT COORDINATOR adta feladatokról beszélünk. Ezeket sajnos nem lehet bővíteni. Alul a SCENE melletti '+' és '-' gombokkal válthatunk feladatot, illetve versenyzés esetén a NEXT/PREVIOUS/ RISK-kel. RISK-re egy 25 feletti feladatra ugrik, ekkor sokkal többet kapunk, mint ha sorban mennénk. Ha egy feladatot végrehatottunk, akkor az a versenyben eltűnik. Félül a neve van, meg egy kis angol nyelvű leírás róla. Egy picit mondunk rólok valaimit, mert anélkül el sem lehet indulni, de érdemes amúgy olvasgatni őket, mert van pár jó sutka bennük.

1: Fel kell szállni és leléni egy ZERO-t, de max 40 golyót pazarolhatunk rá, s nem is szabad túl magasra emelkednünk, sietnünk is kell, mert mögöttünk bombák potyognak, s a felemelkedést is hamar meg kell ejtenünk, különben egy Zero roncsba fogunk beleszaladni.

2: Fel kell szállni a Golden Gate hidra, úgy, hogy E felé nézzon a gép orra. Siessünk, mert az időt is nézi. Emelkedjünk fel az elején, majd miután kiért a hegy alólunk, induljunk zuhanóba, de reális esélyünk csak az első hirtartó után lesz a leszállásra. Hogy ne legyen olyan unalmas, még autók is fognak járni a hidon, s ha egybe is beleme gyünk, annyit.

3: Ez egy pite feladat. 3 kombájnn megy a réten (Ja erről jut eszembe, 3 csiga megy a sinen, és dalolászna: Szép idő volt, tadamadadam, sütött a nap, tadamadadam, tadamadadam, tadamadadam...), na ezt hagyjuk — CoVboy), a magtár előtt, s nekünk át kell repülni a magtáron keresztül, de a bejáratnál elhúzó kombájnnokhoz ne érjünk hozzá. Legkönnyebb ha felettük próbáljuk. Alattuk se nehéz, de feltűnő.

4: Fel kell szedni egy tanút, aki az Aiketrec tornyán áll, egy kampoval a kezében, amit a kerekereinkbe fog beakasztani. Kb. 180 lábnyi magasságban van, 2-2 és fél óra irányban (70-80 fok). Ha leléjük akkor tők klassz hangokat ad (áááá, meg ilyenek) (Te barom, hát nem látod, hogy én állok a lábadon — CoVboy).

5: Itt egy légballont kell felszedni (piros-fehér csikos) úgy, hogy a letettejéhez érünk csak, ekkor ráncsatlakozik, fel

well emelni, a vár elejé vinni, ott lekapcsolódik, majd elkezd emelkedni, nekünk ekkor meg kell fordulni, s leléni mielőtt 350 láb fölé kerülne.

6: Egy sárkányrepülővel a vár elejéire kell kerülni, ott végigmenni, majd beemelkedni a vár közepén lévő katedrálisba, de szép lassan, ahonnan rögtön ki is fognak minket löni. Kellemes.

7: Le kell parkolni egy McDrive-ban, a 3-as mezőben a 2. sorban, de ami ebben nehez, az az, hogy mi egy repülővel vagyunk. Forduljunk balra az elágazásnál. Ebből lesz a McFly.

8: 5 gép üldözi a mienket. Lőjük ki mind az 5-t, de a 2 élen repülő gép a sajátunk, azokat inkább ne piszkáljuk. Mögölünk indulunk 3 peró alatt kell levegőznünk és csak 100 golyót lőhetünk ki rájuk.

9: Bele kell zuhanni egy felszálló Boeing 747-es szélső jobb oldali motorjába vagy mifenebé.

10: Ez egy könnyű feladat. Bele kell csak zuhannunk egy sziklával az Y alakú főlyelőágazásnál lévő heltebe. 1 próba lehet maximum.

11: Ki kell löni egy dzsippet az autópályáról. Mivel ott sok kocsi van találgathatunk, melyik is lehet az.

12: Egy kacsával kell szállni, s kibombáznunk egy rendőrautót. Stilszerűen tojásokat bombázz a kacsra.

13: A két épületen kell landolnunk (Ez a rendőrség? CoVboy).

14: Az ENSZ épülete felé tartó 2 dzsipszerőseget kell kilőnünk, majd egy igen éles jobbkarnyarral leráznunk 2 Zero üldözőket.

15: Van egy gonosz vezette teherautó, ennek a jobb oldalát kell meglöknünk, de még mielőtt az a STOP'N'ROB feliratot elérné.

16: Ez kellemes egy dolog. Át kell repülni egy vonat felett egy alagútban, de csak akkor ér a moka, ha már a vonat is benn van.

17: Közvetlenül szálljunk a páncélozott teherautó elé.

18: Végig kell repülni egy vízcsatorna rendszer felett. Csakhogy oldalit tornyok is vannak.

19: Szialomozni kell 6 kocsin keresztül (amik mozognak), majd a végén belezuhanni egy táblába. Nem szabad a kocsiktól 20 lábnyi távon kívül kerülni, és a magasság is csak 40 láb lehet.

20: Meg kell fordulnunk a gépünkkel s a másik Jenny alatt átrepülni, de úgy, hogy 10 lábnál nagyobb táv ne legyen köztünk (az 3 méter!).

21: Ejtőernyőnkkel a stadion góvonalán landoljunk, 8 mérföld/óra sebességgel (max).

22: Ez is klassz egy feladat. Meg kell fordulnunk a gépünkkel, majd a jobb szárnyunkkal éltalálni egy torony tetején lévő céltáblát. Annak is a közepét. (Ez utóbbi ki hitte volna? CoVboy)

23: Egy mozgó vonaton kell landolnunk, max. 70 mph sebességgel.

24: Ejtőernyőnkkel az át vonalúól légpárnásra kell érkezünk, de igen kicsi sebességgel.

25: Meg kell keresnünk egy X jelet, ami egy SAM állás, ki kell kerülnünk a ránk lőtt rakétákat (amik nem célkövetők), s kifutóstinunk onnan pár bombával.

26: Egy hőlégballon legfetejére kell szállnunk ejtőernyővel, max. 13 mph-val.

27: Vissza kell húznunk a gépet a zuhanásból. Ez igen nagyon kemény feladat.

28: Tornyok mellett kell szialomoznunk, jobb oldalain kell kezdeni.

29: Több mint 1000 mph-nyi sebességgel kell 2 hid alatt áthúznunk a városban.

30: Ki kell keresnünk 3 radart a civil épületek közül, s szépen lebombáznunk őket.

31: A repülő egy zuhan felé, s fel kell húznunk a gépet, de ezt csak 400 láb alatt kezdhethük el, és nem is emelkedh-

tűn 50 láb felé ezután. Majd a tárgyat egyenesbe a gép orrárt, s kerüljük meg az ENSZ-palotát.

32: 1000 mph-nyi sebességgel menjünk el egy MIG 29 mellett, végig az utcán. A szívatás ebben az, hogy a házak igen magasra felérnek.

Mindenki láthatja, hogy a feladatok hétköznapiak, csukott szemmel izgi csak végigcsinálni őket. Legtöbbször nincs semmi rizikó, úgyisnos esélyünk. Mi kb. az 5-ig jutotunk el, plusz a tizediket csináltuk meg. Ha a versenyünk, mindegyiknél megadja, hogy max. hány próbálkozásunk lehet, utána egy **YOU'RE FIRED!** felszólítással le kell adnunk ezt a feladatot, nem próbálkozhatunk vele többet. Ha lezuhanunk, vagy ha újból fel kell vennünk a jelenetet, pénz van nálunk a főlünk. Vissza legelőse próbálkozás is pénzbe kerül, tehát ha valamit elvállaltunk, ajánlatos el is végézni, mert a pénztárcánk igencsak megbővül. Minden feladat sikeres végrehajtására ad egy meghatározott összegű díjat, majd ebből levonja a kiadásokat, s a maradék az, amivel a versenyben szerepelünk és ami alapján betesznek a rangsorba. Ha valakit érdekel a vége, akkor elmondhatjuk, bár mindenki megnézheti, csak épp nem a saját becenevét látja ott kirírva. Van egy kép, ami itt is szerepel, mindenki megkeresheti, s hozzágondolhat egy alfesztő tingli-tangli muzaxot, meg egy digi szövegét angolul, hogy az Ev Lógikaszakdörje címet az nyerte el, akinek a neve oda van írva a sárga táblára. Ezután gyorsan kilép.

A pálya- és feladatszerkesztő SET DESIGN

Baloldalon fent: Itt van egy térkép *Stunt* szigetéről, ami így legnagyobb léptékkel nem sokat mutat, de ha az alatta lévő dolgokat maceráljuk, mindjárt jobb lesz. —+ **vonal közvetlenül alatta:** Ez a részletességet növeli csökkenti (legkisebb=legrészletesebb), olyan **ZOOM**, **STH/NRTH:** max 200,000 lehet, ez az észak-déli irányban elfoglalt koordinátát adja meg. **WST/EAST:** ez is csak legfeljebb 200,000 lehet, kelet-nyugati elhelyezkedést mutat. **ORIENT:** Az elfordulást mutatja az felülről szög szerint. **TILT:** Itt válthatjuk a felülnézetet oldalnézetre, mivel ez a dőlésszöveg határozza meg.

Van egy irányt mutató célpontot is, ami mindig a **TILT:90**, **ORIENT:0** esetekben mutatja az északi, déli meg a többi irányt. Ha részletesebb a nagyítás akkor a bal gomb nyomvatartása közben lehet mozgatni a térképet, a térképen tartva persze a nyílacsát. Ezek alatt egy **STUNT** után a feladat összefoglaló címe van, vagy egy **USER**, ha nem adtunk neki.

Jobb oldalon: Fent egy ablak van, ami a tárgy képét mutatja, optimalizálva az ablak méretére, tehát egy Boeing 747-es is akkorának néz ki, mint egy kiskacsa. Alatta 2 nyílás gomb, amivel a tárgy számát választhatjuk ki, s ezek mellett írja ki, hogy mi a neve (ha még nincs ott tárgy, akkor azt egy free felirattal jelzi). Max. 40 tárgy lehet egy felállításban.

PLACE: A fent kiválasztott tárgyat leteszi a kép közepére (ahova az irányt mutat). Ha be van nyomva ez a gomb, akkor már van helye a tárgynak, s ha még egyszer lenyomjuk, akkor felszabadul.

GO TO: A tárgy helyére ugrik.

ADJ: Átvált az egész kép: Felül jobboldalt a neve lesz, mellette két gomb:

ANIM: Hát ezt sajnos nem tudjuk, de hogy mi szerepe lehet?

WATCH: Egy tárgyra ügyel, s figyel WATCH ahogy kinez a fejből.

WATCH OFF/ON: Ezt ki/bekapcsolja.

OBJECT: Melyik másik tárgyra

ZOOM: Mennyire nagyítja (0.2x-3.7x)

AUTOZOOM ON/OFF: Ráközelít-e Ezek alatt a tárgy feladata (ezt metódus névvel fogjuk illetni, mert az sokkal szebb és más is mint a kaszkadőr-koordinátor adta feladat), majd egy metódus-tól függő rész, s legalul 7 gomb:

VIS: A tárgy látható lesz.

COLL: A tárgya ba le lehet ütközni.

EXPL: A tárgy fellobban.

SHAD: A tárgy árnyékot is vet.

OK: Jól van.

LOCK: ???

CANCEL: ...

Ezeket adhatjuk meg a tárgyaknak metódusként, a metódus neve mellett meg van, hogy melyik tárgyra vonatkozik a cselekvése (ha olyan a metódus, hogy az is kell bele):

FACE: Csak egy megadott irányba/tárgyra fog nézni.

STH/NRTH --- WST/EAST: A tárgy helye

ALTITUDE: Milyen magasban van, automatikusan mindig ad egy értéket, ami a földfelszínhez viszonyított magasságát mutatja.

SPEED: Mekkora sebességgel mozogjon (mph).

SPOT: Követ egy tárgyat, kameránál lehet ezt beállítani, a kamera állása is állítható, ez benne a plusz.

FOLLOW: Ez is követi a másikat, de egyéb tárgyaknál is, szóval vele repked.

ATTACH: Olyan, mint a FOLLOW, csak később fel is használhatjuk, mint kameraállást, viszont a nézetet nem válthatjuk, mint a SPOT-nál.

SEEK: Felkeresi az adott tárgyat, s a középpontjág meg, de csak az általunk megadott sebességgel keresi fel, ha gyorsabb, előli, ha nem, akkor is kitarótan lohol felé.

FACE: All vagy mozog és egy irányba néz.

FREE: All vagy ha sebességet is adunk neki, akkor egy megadott irányba megy.

Alul megjelenhetnek ezek is:

FACING: Ezalatt a fejének irányát határozzuk meg.

HEADING: Olyan mint az előző, de egész testével arra fordul.

OFFSET POSITION: Ez itt a tárgy helyét adja megint. Alternatív módosítás.

ROLL: Fordulási szög függőlegesen.

PITCH: Dőlésszög: —90 —+ 90

YAW: Fordulási szög vízszintesesen

Hol is tartottunk, mielőtt az ADJ-ra térünk volna? Ja, a **jobboldalon**.

ADD: Innen lehet kiválasztani, hogy mi is legyen az adott tárgy. Sok szép vektorgrafikás dolgot van itt, amiket 9 részre osztottak:

PRODUCTION TOOLS: Forgatási eszközök. Sikidom, kamera, füst.

MAMMALS & PLANTS: Élő teremtárnyak. Van benne 2 féle disznó is meg kacsa és persze 2 féle tehén is (Cooool, vagy inkább Yikkes, mert már **ugyis régen hallottatok!** CoVboy). Meg sok más érdekes cucc.

LETTERS&NUMBERS: 2D-s és 3D-s számok, betűk, írásjelek.

MARKERS: Zászlók, tabláék, jelzések.

MILITARY EQUIPMENTS: Mivel az ilyenekben nagyon gyakori dolog a harc, a hasonszórú eszközök egy külön csoportot kaptak.

MISC.: Egyéb dolgok, mint pl. törülköző.

STRUCTURES: Epeutek, helyszínek.

VEHICLES: Járművek kategóriája.

PLANES: Az AIRFIELD-nél alkalmazható gépek csoportja.

DEL: Kitérli a tárgyat.

HIDE: Elrejtli, de csak itt a SET DESIGN-nál, a játéknak megmarad. Igen hasznos parancs, mert egy csomó objektum bezavarhat tervezésnél.

GLOBAL: Az egészre vonatkozó beállítások

REC ON/OFF/AUTO: A repülést felveszi-e vagy sem vagy csak akkor ha EDIT=ON.

TIME: Menny ideig mehet a menet (vagy mennyi ideig veszi).

VIEW PILOT CP: A default nézetünk a pilóta szemüreg, műszerfallal.

PILOT NO CP: Mint feljebb csak műszerfal nélkül.

LEFT/RIGHT SIDE: Bal/jobb oldalról fog nézni.

REAR: Hátrafelé.

BOMB: A bombacélizóból.

SPOTTER: A követő-kamerából.

1ST TAKE: Most a 3 pénzről szóló ablak lesz. Ez az első forgatásnál elhasznált pénzt jelenti.

CRASH: Ha lezuhanunk, ennyit kell fizetnünk.

TAKE PENALTY: Minden egyes újrafelvételnél ennyit kell leperkálnunk.

MAX TAKES: Ennyi a próbálkozásainak a száma.

CAMERA: Hány állás lesz szerkesztésnél (DECK).



GEAR/FLAP/BRAKES: Induláskor mi-lyen állapotban lesznek a repülőnk adott részét.

WEAPON GUN/MISSILE/BOMB: Gép-egység/rakéta/bomba fog rendelkezé-
sünkre állni az induláskor. Nem minden gépnél kaphatunk meg minden fegyvert, azaz propelleres gépeket nemigen szereztek fel még rakétával. A rakéta viszont nem is célkövető.

EVENTS

Ebben a részben állíthatjuk be a feladato-
kat, illetve feltételeket, roagálókat. Nem annyira bonyolult, de hasznos „program-nyelv”.

Fent a bal sarokban írja az esemény sor-
számát (max. 64 lehet), amit '+' és '-'
gombokkal változtathatunk, mellette egy is-
meretlen célt szolgálat „ONE SHOOT” fel-
írat, aztán az eset puffere másolással
hasznos „COPY”, egy onnan kimásoló
„PASTE”, s egy esemény letörölő „CLEAR”
található. Így oszlik az alatta lévő úr:
IF ... AND... AND... THEN... AND... <- az
meg összesen 7-szer.

Az első IF (ha valaki nem tudná mire jó, azt
nagyon sajnáljuk, de azért megmondjuk
neki, hogy HA) megnyomása eredményez
egy kis menüt:

(never): Békénhagyjuk a feltételt.
COLLIDE: X tárgy összeütközik Y-nal
CRASH: X tárgy lezuhan
TIME: Eléri az időszámiló az n. másod-
percet

WEAPON COUNT: N db. fegyvertöltet
(rakétát, bombát, golyót) ellőtünk

AND (+ még ezek is megtörténtek):

(nothing): mind a (never)
AFTER TIME: n sec után járunk
BEFORE TIME: n secnyl idő még nem
telt el
EVENT: n. esemény megtörtént
NO EVENT: n. esemény nem történt meg
FLAG =: n. változó (itt FLAG a neve és
16 db van, 0-15-ig) értéke ennyi
FLAG =/=: n. változó értéke nem ennyi
SPEED <: Repülési sebességünk ki-
sebb x-nél
SPEED >: Repülési sebességünk na-
gyobb x-nél

Ezután:

(nothing)
AUTO STOP REC: Rögtön leállítja a fel-
vételt, ha az automata szerkesztés be-
van kapcsolva.

AWARD \$: Ennyi dollár díjat kap a fele-
dat végrehajtásáért
CHANGE: Megváltozik x tárgy
SHAPE: alakja
ACCELERATION: gyorsulása
ZOOM: Kamera nagyítása
VISIBILITY: Látótávolság
COLLIDEABILITY: Hogy ütközhet-e

CUT TO: Átmegeg egy másik kameraállás-
ba (vagy nem)

EXPLODE: Felrobbantja x tárgyat
FADE (%): Ennyi százalékkal elsötétedik
a kép ernyője

FINISH: Befelezi a repülést a következő
üzenettel vagy eredménnyel:
SUCCESS: Siker

GENERAL FAILURE: Valami általános
gubanc volt

TOO HIGH/LOW: Túl magas/an ala-
acsonyan voltál

TOO FAR AWAY: Messze mentél
TOO CLOSE: Túl közel voltál
TOO EARLY: Korán kezdtél (túl)
TOO LATE: Későn csináltad

OFF TO THE RIGHT/LEFT: Jobb/bal-
oldalra mentél

MISSING MARK: Kihagytál egy célpon-
tot, pl. nem kerütl meg egy tor-
nyot.

HOSPITAL: Összetörted magad, s egy
kedves racsoló doktorbácsi éb-
resztget.

CRASH OK: Úgysem érdekes

KILL: Eltűnteti x tárgyat
MODIFY FLAG: Atállítja a FLAG-et y-ra
SET FLAG: Ugyanaz, mint a FLAG, lega-
lábbis nem vettünk észre különbséget
SET TIME: A gázórlót állítja át
START REC: Éikezdi/újrakezdi a felvételt
START SOUND: Zene és effekt mindenből
kiválaszthatjuk a nekünk kedves effekt-
tet. Erre bővebben a filmszerkesztés-
nél térünk vissza.

STOP: Abbagyítja a felvételt
STOP REC: Leállítja a felvételt, akkor is
ha az AUTOEDIT OFF

WAIT: Vár x másodpercet (áll minden).
Mint említettük néha ki kell választani
egy tárgyat, amit egy ablakban tehetünk
meg, de ha az egyes tárgynál is vissza-
felé lapozunk, 2 új dolog jön elő.

ANY WEAPON: Bármilyen fegyver lesz
az objekt

ANY OBJECT: Akármelyik tárggyal is
történi ez, illetve minden tárggyal
ez fog történni.

Az egyes számú tárgy lesz az, amelyet mi
fogunk irányítani, és most jön a meglepés:
Nemcsak a repülő kategóriából vá-
laszthatjuk ki, hanem akár egy tengerparti
tűrlököző is lehet a repülő alkalmazhatóság,
és ha egy fickót hozzákapcsolunk, akár
repülő szőnyegnek is elmegy
(pontosabban repülő tűrlöközőnek)
(magyarul repülőzők — CoVboy). Igen
kellemes érzés kombójainkkal, tehennekkel
(SUPERCOW) (Helyesbíték: BATCOW —
CoVboy) is szelni az ég vizét.

LOAD: Betölt egy SET kiterjesztésű file-t,
amelyben eltekelt egy előző beállítás.

SAVE: Hogy legközelebb mi is megtehes-
sük ezt a sajátunkkal, ajánljuk figyelme-
tekbe ezt a gombot.

NEW: Kitoroljuk, ami most van a gépben, s
tisztá lappal indulunk.

FLY STUNT: Kilépünk a filmforgató részbe,
de csak ha megvan már az OBJECT No
1.

EXIT: Kilépünk a PRODUCTION előszobá-
ba.

A forgatórészben még van 3 új menüpont:
TAKE x: Felvételt indul, csapó x.

THAT'S A WRAP: Elmegy filmszerkesztő-
be.

PRINT A FILM: A filmet kinyomja szalagra
(kimentti mint TKE, feldolgozatlan film-
nyersanyagot), majd mehetünk vele az
EDIT-be.

EDIT

Lássuk most az EDIT részt, a film össze-
szerkesztését: Két ablakra oszlik, az első
az, amiben a felvett nyersanyagot tárolja, a
második pedig a félig-meddig kész film



(DESTINATION). Egy filmet több másikból
is összevághatunk, erre szolgál a B deck és
az alul lévő LOAD felirat. Ha ezt lenyomtuk,
megkérdi hogy vágással vagy anélkül szre-
telnék-e átvenni a filmet, melyik deck-be
és milyen kameraállásból. Az első deck a
GLOBAL-ban beállított kezdő nézetet mu-
tatja mindig, a többi erősen változó. Azért
ha nagyon akarjuk, az egybes is tehetünk
mást, csak semmi értelme. Felül 2 kép is
van, mindegyik oldalhoz egy-egy tartozik.
A bal sarokban a film relatív idejét mutatja
2 századmásodperces pontossággal. Innen
ki lehet találni, hogy max. 99 perces lehet a
film. Ha, kicsoda korlátok. Meg különböz
is az egészben olyan nonszensz megköte-
sek vannak, hogy max. csak 40 tárgy egy
színen (ez a legzavaróbb), legteljebb 64
esetvizsgálat, 8 deck, 32 feladat, nem bő-
vítethető tárgyész. Szörnyű.

Szóval a szerkesztésnél ott vannak ugyan-
azok a gombok, amiket a THEATRE-nél
már leirtunk. Mindkét oldalán. Alatta:

(időpont-jelző) START MARK GO TO
(időpont-jelző) END MARK GO TO
(idő) TOTAL SYNC PREVIEW

Mivel az effektek és az előzetes megnézés
mind-mind egy időszakasza vonatkozik,
az azt definiáló részt is meg kellett nekik ej-
teni, s itt tették meg. A legelső sor a kezde-
tet jelöli ki (MARK-kal ki kell jelölni, a GO
TO-val meg természetesen odaugorhatunk,
az alatta lévő a végét. Legalul a
TOTAL a teljes filmhosszt mutatja, a
PREVIEW-val pedig az adott szakaszt mu-
tatja meg. A SYNC hasznára nem nagyon
jöttünk rá (megsúghatna valaki...), amikor
átmásolnánk a celablaiba egy filmsza-
kást, akkor is itt kell először kijelölni hogy
mit is, majd a másik oldalán a REC-re
menni. Ha csak egy kép van kijelölve (kez-
det—vége), akkor feltesz egy kérdés azzal
kapcsolatban, hogy hány sec-ig kívánjuk
azt a képet tartani a célfilmben. A jobb ol-
dalon ugyanolyan terekő gombok vannak,
meg a kijelölt rész is olyasmí, csak SYNC
nélkül.

A REC mellett van más is:

DELETE: Ez a célfilmben kijelölt részt ki-
törli, kivágja.

UNDO: Mint mindig, itt is a legutolsó cse-
lekvésünket semmissé nyilvánítja

FX: Effektek... (Mit csinálisz? CoVboy)

AUDIO: Zenét és hangokat illeszthetünk
be, de egy film lejelen és legvégén
sem indíthatunk hangot, 2 századm-p-t
legalább kell várni. Egy ablak jelenik
meg, benne két kategória zene meg 3
hangeffekt. A hangeffekteket lehet bőví-
teni is, ezt a célt egy ADDSND nevű
EXE-lény hivatkozól szolgálja. Viszont ha
kb 64 KB-nál hosszabb az effekt, ne
számítsunk rá, hogy le is fogja jászani
menet közben. A kiválasztás ablaka
egy kicsit spéci:

VOLUME 1-4: Hangerő

CHAN 1-2: 2 csatorna muzsika mehet,
de max csak 1 csatorna zene (ami
magában is kb 3 igazi csatornás), a
másik vagy mindkettő pedig effekt.

LOOP: Megállás nélküli jatszása az ef-
fektet

TEST: Ezzel hallgathatunk bele, Van
amit érdemes egyszer megfűieini,
bár elég gyatraan szól, de ha egyszer
csak max 4 bites a digi... A COWS
nevű effektet keressse meg mindenki!
Felismertek minek a hangja?!

SILENCE: El lehet az adott szalagrész
némitani (csatornánként)

CREDIT: Feliratozás. Max. 2 sor, s az is
csak középen lehet, szóval ha valaki
feliratost filmet szeretne készíteni, an-
nak jobb, ha más módját keresi. Adha-
tunk ötletet is: mentse ki videóra (RGB-
PAL átálakitó meg egy madzag kell
mindenféle bigyoval a végén), majd

szerezzen be egy videofeliratozó rendszert, aztán meg egy real-time video grabbert is persze szoftverrel s szinte kész is az egész.

COLOR: Be lehet állítani, hogy a szakasz elején mennyi és hogy a végén mennyi legyen a szín (%). Hurrá! Így lehet fekete-fehér filmeket csinálni! Mindig is jobban kaptak az ilyesmire, sokszor művészbűnbek mondják az emberek csak azért mert FF. És ami a legjobb! Még egy Oscar-ra van kilátásunk! Az áldrámafilm kategóriában.

FADE: Olyan mint a COLOR, csak itt a fényerőt szabályozzuk. Hurrá! Ezzel meg csodálatos közelképeket lehet készíteni a fekete lyukakról (ha FADE=0). Talán egy Nobel-díjra is lehet kilátás...

SPEED: x %-kal változtatjuk a film adott szakaszának lefutási sebességét.

LOAD: Kész filmet töltünk be, amire rámosolhatunk máshonnan részleteket.

PRINT: A film kész, mehet kinymásra, azaz olyan SAVE. Ezután ugorhatunk rögtön a moziba, ahol a közönség hatalmas ovációval fogadja az új műveket. Bármilyen is legyen az.

EXIT: ...

Ha minden igaz, akkor most a repülésről kellene még szólni (Miért? Mondtuk már egyáltalán valamit a játékról? CoVboy). A műszerfalakról annyit, hogy 4 féle van, kisgépe, propelleresé, lókhajtásosé, meg nagy-nagy bombázóé vagy utasszállítóé. Csak annyiban különböznek, hogy más a méretük és a műszerek elosztása, illetve itt-ott hiányzik egyik-másik műszer, pl. utasszállítóra nem nagyon tesznek rakétákat utasok helyett, meg egy II világháborús gépen sem fogunk sok rakétát találni.

Ezek a műszerek vannak (alattuk lévő felirat mutat rájuk):

HORI: Műhorizont. Aki látott már valaha is szimét, tudja mi ez, aki meg nem, az meg inkább próbálja betölteni a COMMAND.COM-ot.

CLIMB: A repcsi-orr emelkedésének mértéke.

MPH: Ez itt a sebességmérő (mérőld/órán).

THROTTLE: Az a kar, Tolóerő. De ha tudod akkor meg minek olvasd? ALT: Magasság-mérce.

IRÁNYTŰ: Azt lehet ezzel megtudni, hogy merről fúj az északi szél.

BOMB/GUN/MISSILE ON/OFF: Ez mutatja az adott fegyver állapotát. Ha a gép ilyenkor nincs felszerelve, akkor nem is jelenik meg a kapcsolója. 1xre csak 1 fegyver lehet bekapcsolva, de ki kapcsolva mindegyik lehet.

GEAR UP/DN: Behúztuk-e vagy sem a kerekeket. Van olyan gép, ahol hiába próbáljuk a behúzás megvalósítani, hiszen rögzített lábú.

FLAP UP/DN: Segédzárny, ami ha kint van, akkor ráadásul lassít is, de itt sürdn lesz rá szükség, a sok éles kanyar miatt.

Amint látható csak a legrövidebb műszerek tartották meg, a radart, lokátort meg fedélzeti számítógép már mindegyikből kiszerezte.

A többi nézetnél is alul van egy csik ami segítségként használható. Ez megadja:

ALTITUDE: magasság
DIRECTION: repülési irány (fokban)
SPEED: repcsisebesség

Oldalt meg egy kis négyzetben 2 egymásra merőleges fehér vonal található, egy piros karikával, ami olyan műhorizont-szerűséget szolgál. Mellette egy fehér kör, az a tolóerő méretét adja meg (legteje=100 %). Lezálni igen könnyű a játékban, könnyebb,

mint a többi programban, s nem kell azzal törődni, hogy most betonra landoltunk-e vagy vízre. Felszállásnál is bármilyen hosszú lehet a nekifutásunk. Felszállás csak akkor lehetséges, ha a gép el tudja érni a megfelelő sebességet, ami mondjuk garantáltan nem repülő tárgyaknál, de az időerőnyélí nem repülő tárgyaknál ez a sebesség pontosan egyenlő a 0 km/órával, sőt a 0 mph-val is. A sárkányrepülés ipse sem tud 8 mph-nál gyorsabban menni, mert hát szegénynek a lába bele van kötve egy zsákba. Az a 8 mph pedig édeskeves ahhoz hogy felemelkedj. Az eredetileg nem repülő kategóriába tartozó tárgyaknál persze nincs műszerfal, de fegyvermegkötés sem, azonkívül nem fogunk lezuhanni, ha a dőlésszögünk átfordul, akár a vízszintes akár a függőleges legyen az.

Egy-két billentyű (PC) is hasznos a játék során, de ezeket inkább a tasztról próbáljuk meg beadni:

Repülés közben (csak akkor):

- 'F1' - Pilóta-nézet (ahogy kilát a 'fejből');
- 'F2' - Baloldali;
- 'F3' - Jobboldali;
- 'F4' - Hátsó;
- 'F5' - Kiserőkamerából;
- 'F6' - Kiserőkamerának állítása függ és vízszintes dőlésszög szerint;
- 'F7' - Bomba becéző hely;
- 'W' - Fegyver ki/be (váltogat a fegyvernek közt is);
- 'E' - Egy gyors kaptaput;
- 'T' - Kirjra, hogy mennyi ideig menjünk meg;
- 'P' - Szokásos P betűvel kezdődő fagyasztó tevékenység;
- 'A' - Automatikusan betesz minket 0 forgásszögére és 0 másszáll, amíg ugyanezzel a gombbal ki nem kapcsoljuk;
- 'F' - Segédzárny fel/le (azaz be/ki);
- 'G' - Kerék ki/be;
- 'I' - Kerékfel ki/be;
- 'ENTER' - Fegyver elindítása (kilövése);
- 'ESC' - Kilép a repülésből;

Mások is:

Alt + P:

PREFERENCES betű: Legfelül a részletességet állíthatjuk be (DETAIL), 0-100%-ig, amit gépsebességtől függően tegyünk.

GOURAUD SHADING ON OFF DITHER: Ha megnezzünk egy vektoros tárgyat, beállíthatjuk, hogy fogja-e árnyékolni Gouraud módban vagy sem, a DITHER pedig azt jelenti, hogy az átmenetet tompítja-e (durván ezt jelenti).

BETWEEN SCREEN FADING: Elhalványulva váltson-e képernyőt.
QUICK EXIT: Gyors kilépés, de hogy mire vonatkozik, azt nem volt kedvünk megnezní.

FILM EDITING: A szerkesztést mi csináljuk-e vagy a gép. Ezt lehet az elején is beállítani.

HOSPITAL: Azt a doktor bácsit betegye-e vagy inkább hagyja ki.
INDEPENDENT RUDDER: Megigya-e a zaccot a kávé alján vagy sem.

AUTOMATIC THEATRE ZOOM: A moziba a filmek elején és végén ki-és be-zoomol, ezt lehet kikapcsolni ezzel.
SOUND FX: Hang ki/be.

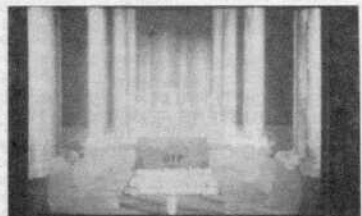
CONTROL CENTERING: Mivel ezzel lehetne kikapcsolni az 'A' billentyű hatását repülés közben, inkább nem mondjuk meg.

'Alt + D':

Ki lehet törölni file-okat. Igen hasznos.

A kezeléssel akkor mindent le is írunk, de érdekelne-e benneteket, hogy van még hozzá egy MAKEONE és egy PLAYONE file, amiknek segítségével programfüggetlenül tehetjük a filmléptáaszt. A MAKEONE előállít egy ALL kiterjesztésű file-t minden

filmhez, s akkor már le is játszhatjuk a PLAYONE-nal a filmünket. Csak az a baj, hogy néha kihagyja a hangokat, de ezt teljesen RND módban (Ejnye-bejnye, már megint elkevertétek a gyári eredetit? CoVboy). A legjobb filmeket a feladatokból lehet összehozni, hiszen azok már magukban elég látványosak, persze ki kell próbálni a saját forgatókönyv alapján történő forgatást, majd elborzadva a látványtól visszatérni a gép adta lehetőségekhez. A szerkesztés ilyen esetekben nem árt, ha hagyjuk, hogy a gép végezze, de a hangfelteket, zenét és egyéb FX-t inkább saját magunk készítsük hozzá, vagy alakítsuk át, mert az mindig is igen gyenge ha vele csináltjuk meg, azonkívül unalmas, s alafestés zenét nem is tesz hozzá (általában).



Szerencsére nem minden vektorgrafikás benne, s csóváljuk a farkincánkat, hogy nem rontották el azzal, ami olyan alapvető ám mégis gyakori hiba, hogy a füstöt meg a robbanást is vektorosan állítják elő, s hát az eredmény az nem éppen káprázatos. Itt ezek bitmap-ések. Mielőtt nekiállnánk saját filmet rendezni, ajánljuk, hogy nézzétek meg a LOCATION.FLM-t, ad egy izéltőt a helyszínek és tájak bőségétől. Viszont hiba, hogy havas és svatagos táj nincs, így sajnos a Don kanyari-i csata és a DESERT STORM hadművelet megszámitógépesítése kézni fog a Stunt Island II-ig, ha lesz ilyen. Igen, abba belelehetnének még egy objekt-szerkesztőt, zene-szerkesztőt vagy inkább illesztőt, s jó lenne, ha képes lenne a 3D Studio filmek fogadására is, valamint tudnánk értékelni, ha nem csak repülni lehetne benne, hanem emberrel is tudnánk mozogni, a kis objektet lehetnének egy picit részletesebbek, s átnevezhetnék az egészét valami animációs programmá, ami vektorgr-szel foglalkozik. Az egészben a küldetéses rész és a verseny csak egy picit emel a szinten, viszont az előre elkészített forgatókönyvek és helyszínek ötlete jó, ahol csak a megvalósításnak kell sajátjának lennie.



Kellemesen nagy (10-12 MB) mérete ellenére is érdemes helyet szorítani rá a wincsin, egy hetes kellemes szórakozás biztosítva. Hogy Amigara mikor várható? Mint említettük, a napokban, miután oda-künn már a boftokban van. A 64-esek pedig ne sok ilyesmire számítsanak az fix... Hát akkor kellemes orbálást mindenki-nek a stábnal, meg beszerzésre ajánljuk egy kempingszékét DIRECTOR felirattal a háttámláján, egy megafont, vagy leg-alább valami szócsovet, és sok-sok nyugtatót (Ez utóbbit én is tudom ajánlani - CoVboy)..

64

CSAK LEMEZREIII!

1ST. DIVISION MAN. — manager — 197
ARKANOID II. — falbotó — 152
ARNIE 2. — akció — 169
ART OF CHINA — kaland — 1SD + 100
BMX SIMULATOR II. — BMX verseny — 191
BOULDER MAKER II. — játékkészítő — 188
BOUNCE — ügyességi — 114
BRAIN DISEASE — amőba — 063
CARNAGE — autóverseny — 151
CASTLE OF TERROR — szöveges kaland — 238
COLOR BUSTERS — logikai — 117
CROSS IT — logikai — 100
CUBE MAGIC — bűvös kocka — 114
CLUE BOY — biliárd — 193
DEMON'S EMPIRE — akció — 170
DIAMENTY — logikai — 123
ELVIRA I. 100% (nem kifagyós, német) — 3SD
F1 MANAGER 2. — manager — 2SD
FINAL ENCOUNTER — lövöldözős — 197
FIST FIGHTER — akció — 211
FLIPPER MAKER — flipperkészítő — 1SD
FLY HARDER — akció — 411
FRED'S BACK — ügyességi — 117
FROGGER '93 — ügyességi — 088
GLADIATORS — lövöldözős — 163
HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
HIRNRIS — tréris — 45
INT. TRUCK RACING — kamionverseny — 118
JOSH — logikai — 283
MAGIC CASTLE — máskálós — 120
MAGIC FIELDS — logikai — 147
MARBLE SPRINGS — sárkánybontó — 236
MINE FIELDS — logikai — 120
MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
PHILIPPIC — logikai — 131
POP QUIZ — vetélikedő — 1SD
RAILWAY CONST. SET — vasútépítő — 1SD
ROBIN HOOD — akció — 246
SILEN SERVICE 2. — tengeralattjáró — 1SD
SOLOFLIGHT — rep. gép szim. — 1SD
STARCOM — lövöldözős — 145
STARSHIP COMMANDER — Star Trek klón — 1SD
TABLE TENNIS — ping-pong — 108
TOUR DE FRANCE — kerékpárverseny — 1SD
TROLLS — ügyességi — 163
WORLD CHAMP SQUASH — sport — 160
XPIOSE — TV foci — 123

DESTROYER ESCORT

— szimulátor — 1SD

ULTIMA V.

— kaland — 8 SD

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

FIGYELEM! Megrendelés esetén írvátok rá azt a géptípust! Köszönjük!

PC

DINO ADVENTURE — tudományos — 4HD — VGA
DOGFIGHT — rep. gép szimulátor — 4HD — VGA
DUNE 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
EL FISH — akváriumszimulátor — 6HD — VGA
F15/III. — rep. gép szim. — 6HD — VGA
HANNIBAL — stratégiai — 3HD — VGA
INTERN. ATHLETICS — sport — 2HD — EGA, VGA
JORDAN IN FLIGHT — kosárlabda — 2HD — VGA
LEGEND OF MYRA — kaland — 3HD — VGA
MIGHT & MAGIC III. — kaland — 4HD — EGA, VGA
NIGEL MANSELL GP. — autóverseny — 1HD — VGA
PEANUTS — akció/kaland — 4HD — VGA
PEPPER ADVENTURE — kaland — 6HD — VGA
POWER HITS SPORTS — sport — 3HD — VGA
PREHISTORIC 2. — kaland — 1HD — EGA, VGA
PUTTY PUTT — akció — 6HD — VGA
SCIENCE ADVENTURE — lexikon — 6HD — VGA
SHADOW PRESIDENT — stratégia — 3HD — VGA
SPACE ADVENTURE — tudományos — 5HD — VGA
STEPP. STONES — angol oktató — 3HD — EGA, VGA
STUNT ISLAND — kaszkadőr — 10HD — VGA
SUMMER CAMP — sport — 1HD — VGA
TROLLS — akció — 1HD — EGA, VGA
TURBO SCIENCE — logikai — 4HD — VGA
ULTIMA VII/2. — kaland — 9HD — VGA
VEIL OF DARKNESS — kaland — 4HD — VGA
WEEN — kaland — 6HD — VGA
WORDTRIS — szókírákó tréris — 845K — EGA, VGA
X-WING — űrhajós — 6HD — VGA

ERIC THE UNREADY

— kaland — 6HD — VGA

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

GAMES CENTER

MES

n a küldeményre jól látható helyre
t, amelyre a megrendelés szól.
k segítségüket!

AMIGA

Megrendelési feltételek:

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

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középso 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 úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

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

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

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 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 válaszbortékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

- 1869 — stratégiai — 3 lemez
- A-Train — stratégiai — 2 lemez
- Air Force Commander — stratégiai — 1 lemez
- Alien Hunter — akció — 1 lemez
- American Civil War — stratégiai — 2 lemez
- Backgammon DeLuxe — logikai — 1 lemez
- Bang — arkanoid — 1 lemez
- Bard's Tale III. Constr.Kit — szerkesztő — 3 lemez
- Best of the Best — karate — 2 lemez
- Book of Songs — zenedemo — 2 lemez
- Bundesliga 3000 — focimanager — 2 lemez
- Bunny Bricks — arkanoid — 1 lemez
- Cafe des Globe — logikai — 1 lemez
- Campaign — stratégiai — 2 lemez
- Chaos Engine — akció — 2 lemez
- Chuck Rock 2. — mászkálós — 2 lemez
- Dalek Attack — akció — 2 lemez
- Dark Queen of Krynn — kaland — 3 lemez
- Diabolik VII. — akció — 1 lemez
- Dragon's Lair III. — akció — 8 lemez
- Dribbling — foci — 1 lemez
- Edd the Duck II. — ügyességi — 1 lemez
- Flashback — akció — 4 lemez
- Gateway to the Savage Fr. — kaland — 3 lemez
- Guy Roux — focimanager — 2 lemez
- International Rugby Challenge — sport — 1 lemez
- Mickey's 1,2,3... — oktató játékoknak — 2 lemez
- Mika Muusti — logikai — 1 lemez
- Monaco — autóverseny — 1 lemez
- Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
- ORG II. — logikai — 1 lemez
- Perfect General — stratégiai — 2 lemez
- Pinball Fantasies — flipper — 4 lemez
- Piracy On the High Seas — stratégiai — 3 lemez
- Poo Poo Dreams — ügyességi — 1 lemez
- Regent — stratégiai — 4 lemez
- Rescue — helikopteres — 1 lemez
- Right Way — mászkálós — 1 lemez
- Rome AD'92 — stratégiai — 4 lemez
- Shadowworld — kaland — 2 lemez
- Space Gods — akció — 2 lemez
- St.Thomas — kaland — 3 lemez
- Superfrog — akció — 4 lemez
- Tank Hunter — akció — 1 lemez
- Transplant — akció — 1 lemez
- Traps & Treasures — mászkálós — 1 lemez
- Trolls — mászkálós — 2 lemez
- Unsensible Soccer — foci — 1 lemez
- WB Tetris V1.3 — tetris — 1 lemez
- Whale's Voyage — kaland — 7 lemez
- Wind in the Willows — kaland — 1 lemez
- Wolfen — kaland — 3 lemez

STAR TREK — THE NEW GENERATION

— kaland — 2 lemez

B-17 FLYING FORTRESS

— repülőgépszimulátor — 3 lemez

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

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.

Ha megintuk a bájcsevegést, és ról a parazsit ügyis befanascolt a pajtába mosdani. >West.

A bentit tehének nem sokáig bírják a kigözögéseinket, és rövid távon szétverik a berendezést, menekülteven (Ez itt a reklám helye, de álljon csak meg a menet ki fizette ki a reklámdíjat? CoVboy). Itt ébredünk rá, hogy távoznunk kéne (ami eddig nem sikerült, valószínű azért, hogy lehetőleg Sir Eric kezéhez minél több 'gonosz' tapadjon).

A visszaúton (állapotunk ellenére) felvesz az épp a várba tartó herceg, aki valószínű belenkesett, mert közi, hogy sokkal többre tart, mint a többi lehető-lovagot az udvarban, és csak személyünkben bizna meg, ha elrabolnánk...



Sunday (vasárnap)
Kedvenc barakkunkban ébredünk, ahol az egyedüli vendég már jó ideje mi vagyunk. Sajna az ágyról feikelni nem tudunk, mert az ólom súlyú páncélat odaláncol. Hát >Wait-oljunk kicsit, végül az apród kiszabadít, majd az oktatóba kísér. Itt a főnök bejelenti, hogy elrabolták a hercegnőt, és minket szemel ki a felkutatójával. A többi lovac indulatoskodik, joggal: mint utóbb kiderül, nem véletlenül választotta a legalkalmatlanabbat a vezér...

Ha a tömeg eltakarodik, mi is távozzunk. Ha felszedtük még a barakkban a páncélatunk rozsdamentességére szóló 1 éves garanciajegyet, illetve a sisakunkat, akkor már mehetünk is a faluba (ha nem, akkor visszamehetünk, és: >Take the helmet; >Take the card; >Out (Village Square)

Itt Ponce, a bárd ad elő egy kis műsort. Persze a tapasztalt kalandozó rögtön látja, hogy itt bizony olyan infók birtokosa lehetnek 1 aranyért, amelyek mekkorára WAIT-olás közben sem jönnek elő, hisz a népeknek elég a viccözön (pl. a *Holy Grail*-legenda...). Sokat nézhetett az író *Monty Python*-t... és a dal. Na és azért, mert ASK-olásra sem hajlandó beszélni az ürge, csak általánosságokat mond (pl. 'Azért állok ilyen csálén, mert naphosszat nem mehetek ki WC-re') (magyarrá fordítva: 'azért ilyen hamisan fűtöl O, mert nem találja célját a fűtölő' — CoVboy; és azt ki mondta neked, hogy himnemű a bárd — a nagy!), menjünk tovább: >West (Armoury)



Nono, itt lehet talán új páncélatot kapni a garanciajegyért (bár nem igazán rendelkezésedre felhasználható a fenti layakban túrkálni...): >Give card to Giovanni

Itt kezdődik a gyári változat kérdése, amit a Razor 1911 PC-n már kiszedtük (sajnos, a Legend játékok védelme nagyon gyors, pedig ez a társulat tényleg megérdemli, hogy a játékaikat megvegyék!), mindhárom kérdésre elég valami fals számat beírni.
Páncélt csak jövő héten kaphatunk, addig is megdob az olasz egy kabátal, amit felvéve, megvizsgálhatjuk zsebeink tartalmát, hátha némi pénzmarga lelünk: >Wear cloak >Take packet; >Examine packet; >Take bean

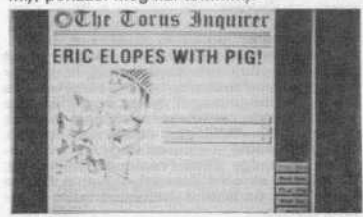
Nono, milyen jó, hogy már használt kabátot száltak ránk, és épp egy mágusé volt! Hisz egy mágikus magot kaptunk, amit előlvetve, és a használati utasítás szerint locsolva, érdekes dolgokat láthatunk... Aki végigjártotta a S101-et, ebből már sejtethi, mire is lesz jó a dolog...
Ha a próbábát megnezük, az a kellemetlen élményünk jut eszünkbe, amikor a homokszák helyett az oktatót nyársaltuk fel, még elsősevesen, az edzésen... Na, akkor kezdődött kétes hírnök története...
Ha ellátogatunk a serfözvény (Out, South, East), és az eladó megkérdezzük a fűlédőjéről, azt válaszolja rá, azért viseli, mert fázik (Dzsezzus Maris, hát mekkora az a fűlédő? CoVboy). A hátterben egy tűzhely-már csak tűzfa és gyűjtés kéne...
Ha kimegyünk, egy fátyla van a fátylabolt ajtaja mellette (Ezt már ösmerjük: fátylat a fátylaboltból, cipőt a cipőboltból... ki hitte volna! CoVboy). Ezt nem lehet lezenni, viszont ha bemegyünk a boltba, személyüknél megretten *Ulric*, az eladó (miután mi voltunk egy éve, akik nyitva felejtettük a bot ajtaját, és emiatt légezt az egész ház...), és sietve kitessékelve, a kezünkbe nyomja a fátylat... (ettől függetlenül még utóli a végzet, mégha nem is személyünk miatt, még ezen a napon... És nem is azért, mert — mint az újságok írni fogják — szidia az istenek...).

Rözsét pedig a legénységi ebédlőben láthatunk: >North; >North >North (Feasting Hall); >Take the kindling
Most már nincs akadály, hogy befűtsünk az illőtnek (máshol befűteni nem igazán tudunk — valószínű a bálterem-leegéses eset óta már éberben figyel a nép) a sörívőben: >South (Courtyard) >South (Village Square) >South (Village Green) >West (Hogy felszedjük a fátylát) >East (Ice Cream Shoppe) >Put kindling in the fireplace >Burn kindling with torch
Fáradásunk jutalmul még is kaparint-hatjuk a fűlédőt, bár eleinte csak azt vesszük észre róla, hogy hangszigetelésre is jó.

No, most talán a maggal is foglalkozhatunk (Má' melyikkel, a CoV-val? CoVboy): erre épp alkalmas helynek látszik a várkert, ami épp beültetés előtt áll, tehát ideálisnak tűnik (a fentebb ásitó ablakról és a parabola-antennáról nem is beszélve). Mivel meg is kell locsolnunk majd, vizet is kell szerez-nünk, ami a déli kacsaszűtőből látszik lehetségesnek. Az Armoury-ban levő kisméretű sisakkal felesleges próbálkozni, nem adja kölcsön az olasz: csak a saját sisakunk lehet egyedül alkalmas a vizszállítás-ra: >Out; >Put helmet in the duck pond >North (Village Square); >North (Courtyard) >Put bean in the garden >Pour water on the garden

Most is bejött a S101/S201 trükkje, fel is mászhatunk az ablakra (Ezt a Larry I-ből lopták? CoVboy), ahol egy épp TV-t néző varázsló fogad, és elküld sorért, persze némi pénzzal megdobva.
A sört a főzdeben vehetjük meg (>South; South; >East; >Give coin to Bobbin); de felvinni a toronyba nem igazán megy, mert a parancsnok és a hatalomra áhítózó leendő királynő odafent 'megbeszélést' tart, és bár azt mondja az ajtóálló, hogy 'Perszel', ha pénz ajánljunk a bejutásunkért, ha oda

is adjuk neki, simán azt mondja: 'Sz'ás...'. Ezért más módon kell kijátszani a feljutást... (sem az izom-erősítő, végző soron halálos italt, sem semmi egyébét nem fogad el, nem küldhetjük a tivornyázók közé azokkal az átítáztó indokkal, hogy addig őrt állunk helyette, mert eltört a pohara (vagy mi); pénzrel meg kárt tenni...).



Ha kóringyálunk a falu főterén, és esetleg a bárdtól sem sajnáljuk azt az 1 aranyat a titkos történetéről, érdekes dolgot figyelhetünk meg: ha belekezd, mindenki elalszik. Ezek között vagyunk mi is; ám mert a szavainak van ilyen 'mágikus' hatása (vajon itt a szerzők és a szabvány fantaszt-akarták kifigurázni?), talán védekezhetünk ellene, pl. a fűlédővel: >Wear earmuffs.
Most már nyugodtan beszélgethetjük az ür-gét, mi nem dőlünk ki: >Give coin to Ponce.

Bevethetjük a S201 alkoholmentes bárnak trükkjét: >Ponce, Follow me
Egy ideig nem akar utánunk menni, de amikor látja, hogy mindenki untat, kivéve bennünket, az unszolásunkra (a harmadik lépésben) mégis követni fog (de csak a bálterembe, máshova ne; szóval ne most intézzük a sörvársárlást!): >North; >North (Feasting Hall)

Mint hogy a bárdnak nagy örmére szólnál, hogy a (KerekAsztal nyomdokain) melánt híres(?) Trapezoid Asztal birtokosa kíváncsiak a művészetére, és pillanatokon belül mindenki, az őt is beleértve, alszik; mi pedig fellescolhatunk.
Kihallgatjuk az őparancsnok és a trónbíró Queen Morgana (beütés from Star Wars: Gyűrűk ura) beszélgetését, melyből kiderül, miért a legalkalmatlanabbat bízták meg a kereséssel... Mivel kezd a helyzet melegezni, hamarosan újra lent vagyunk, ahol a kábulatból ébredző lovakokat a megfelelő varázsló csíftja le, isteni kiválasztásról beszélve: ki az a lovac, aki a me-torra kenődött banánhéjt fel tudja szedni? (Az már nem is lovac, hanem lo-vagina... — CoVboy) A szin újra a falu tisztása.
A többi lovac hasztalan próbálkozik a szent banánhéj letépésével; nekünk viszont nincs szükségünk semmi varázslatra, si-mán lejön: >Take the banana



Újra a varázsló keres fel (egész szobabe-rendezésével; a tévében megint meccs megy), és elmondja, ki és hol tartja fogva az igazi királyt; mire jó a szent banánhéj (Ha a beiseje is megvan, akkor van egy-kéttippem — CoVboy); és mire lesz szük-ségünk, hogy a kületét teljesítsük (lásd S201-ben a Great Attachment-ek). Meg-kér, hogy ha lelép, a banánt dobjuk a tóba, és attól (viz mentén) *Yoohooho*-zva segít-

séget kapunk (eddig csak egy mázri, női hang között, hogy a banán pillanatnyilag használat alatti van) **(Na mit mondtam — CoVboy):**

> *Throw banana in the duck pond.*
Nagy durranás **(Mi van? Mégsem banán volt? — CoVboy)**, a kárvalított szokás szerint *Ulrich ház*, mi pedig elérkezünk az Elvárásolt Erdőbe.

Monday (hétfő):

A temetőben szedjük fel az újságot, kicsit művelődni. Szó van benne arról, hogy egy bizonyos *roddenberry*-bokr kiszélesíti a megfigyelőképességet; hogy egyesek itt is emberi testrészekkel kereskednek (bár ez itt nem a *Neomancer*, ebből nem fogunk üzletet csinálni); valamint hogy itt, a temetőben este egy *Elvis Presley*-koncert lesz; de felesleges erre játszani, ugyanis **Game Over** lesz, és nem zene, ezért talán menjünk tovább...



Egy szokott ember-fával találkozunk, aki persze nem akar továbbengedni (bármennyit is beszélünk hozzá), bár a parancsnok ígéretét nem teljesíti: nem tör pi- az életünkre. Bár fegyvernek ellene semmi se jó, de a sört szívesen fogadja, és amíg azt élvezi, nyugodtan továbbenged:

> *Giva float to the tree; >West*
Rögtön meg is látjuk az első kegytárgy feltehetőleg tartózkodási helyét: az Elvárásolt Erdő leghatalmasabb fája van előttünk. Sajna, számitásaink rögtön közlik velünk (mivel fordítva nő a fa), hogy a vasvilla valahol a föld alatt van...

Noha, tekarítsuk el az ágakat a csapóajtó fölül (ehhez nem kellett sok ész...), és mehetünk is lefelé: > *Move the branches*
> *Open the trap door; >Climb the stairs*
Egy Infocomb-képernyőt (képek nélküli, bár nagyszerű kalandjátékokat írunk manapság is) emuláló screen után egy földalatti törp-birodalomba kerülünk. A komiszabbik nem nagyon csipi az emberfaját, de pl. a kőboltos így is üzletelget, s bár amikor először térünk be a boltjába, pénz nélkül semmi sem tudunk venni, de akkor is megajándékoz egy fejse-ásó-keveréssel, ami a kezdőpálya közpész lésoezőget léccének kiszábitására már megfelelő. Előtte azonban termeljük ki az itteni postaláda tartalmát **(Miért akar engem mindenki a sárba küldeni? CoVboy):** > *Take the mail; >Read mail*, ami egy értesítő a *Dwarves' Clearing House*-ból:

Igen, **FONDOR BINDLECRANK**, Önnek megadtott az a nagyszerű alkalom, hogy megnyerhesse földjünkben a 115. sorosál-sunkon. Hamarosan mind Ön, mind gyermekei élvezhetik az életet — simán csak hozza el ezen értesítőt a főszerkesztőségünkhöz a főtérre, és akkor a szuper-barát-ságok dolgozóink megmondják Önnek, mi-lyen díjat is nyert, ami abszolút nem helyezi Önt vásárlási könyveszer alá valamely magazi-nk irányába, és nem kell olyan fantasztika-san unalmas szövegeket sem végighal-gatnia, mint pl. egy nyári élménybeszámó-ló...

Ekkor indulhatunk is a szerkesztőségbe: > *West (Cavern); >South*
Egy nem túl barátságos (valószínű előítélet-vel vannak az emberi nemmel kapcsolat-ban) úrgo fogad, akiből alig lehet egy-két szót kihuzni, bár a szája az mindig nyitva van (saját bevallása szerint azért, mert sze-

retli a bezáruló rovarkat). Mindenestre, ha megmutatjuk neki a levelet, közli, hogy tán a személyazonosságunkat kéne igazol-nunk... Vili, hogy a fenti névre kéne valami papírt találni, és azt valószínű csak abban a házban lehetünk, ami előtt a postaláda eltehettekett — csakhat az ajtó be van szőgezve, mégha az egyik deszka mozog is. Ekkor segíthet valami számszám, pl. a fent említett Fran-féle kőboltból:

> *Out; >Go to Fran's (Fran's Rock Emporium)*, majd
> *Out*: meg is kapjuk az említett fejsejt, mehetünk ajtót torni...; > *East (West of House); >Take the board; >In*
Egy szokott *Legend*-megoldás **(S201, GC)**: egy vtrín, üvegfallal, amit persze nem törhetünk be. Benezve a szőnyeg alá (most az egyszer nem csak port találnak), egy csapó-ajtót lenünk, amelynek használója azonban nem szereti a zargatásokat, ezért inkább si-mán felnyújtja a kulcsot; amivel a zár már nyitható:

> *Look under the rug; >Open the trap door*
> *Open the trophy case; >Take the beard*
Ha felnézünk a felső szintre, a csontok alatt lenünk egy jogsit, amiről pont a levelet cím-zette vigyorog ránk, jó nagy szakállal. Te-hát valószínű fel kell tennünk a szakállát a hasonlatosságához... > *Up; >Take the pile of bones; >Down; >Out; >West* — és újra a főtérre vagyunk...

Ha térde ereszkedünk, akkor már talán tör-méretűnek tűnhetünk, és ha a szakállát is felrakjuk, már hasonlók lehetünk a nyertes törpkel: > *Kneel*

> *Put on beard; >Go to the Clearing House*
Nono, megváltozott az ürge képe! Az előző-ről meg leritt az utalát, a mostani viszont jellegzetesen gyagyas törp-pofa... Esetleg hisz-e, hogy nem vagyunk emberek:
— *En BIZTOSAN nem egy emberi lény va-gyok, aki térde ereszkedett, hogy Téged boldogdít tegyen!*

— *Egy ilyen szimpla trükk sosem téveszte-meg egy ilyen éles észű leányt, mint en-gem!*

— *Ha esetleg a hangom emberi lenne, az azért van, mert megfáztam!*
— *Igen, ha megfázott, én is elég mély hangon beszélék...*

— *O.K., tehát fikáltuk, hogy abszolút biz-tos vagy abban, hogy én törp vagyok!*
— *Biztosan!*
Ekkor már átadhatjuk a levelet, majd a jogsit:
> *Give mail to Ed McDwarf*
> *Giva license to Ed McDwarf*
Kívot az előbbi hírtelen hírtelen előkerülő őriáskerekéhez, ahol szabadon manipulál-hatunk, ha magunkra hagy. Pár percen be-lül egy törp-család érkezik, és meglep egy kis apróval, kitűnő öltözékűn okán; amit már el is köthetnénk a kő-boltban:
> *Northeast (Fran's Rock Emporium)*
> *Give coin to Fran*

Aztán meg mászkálhatunk az újonnan megnyílt járatokban. Pl. nyugatra indulva, egy törp hív ki memóriajátéka, aminek föl-dija egy mágius, halálpontos csúzi (több-ször nem érdemes játszani, mert több nyere-mény nem lesz!). A memóriajátékot érde-mes papírral játszani, akkor biztos a győze-lém...

Érdekes módon, a kő-boltból származó kő éppen illik a csúzihoz:

> *Put starter rock in slingshot*
Ezután már meg is próbálkozhatunk az őri-áskerek beindításával: > *Push the lever; >Get in the seat (magyarán beülünk az egyik hájba); >Push the green button*
A pálya legelső pontján már majdnem elér-nék a fejenálló ta ágal közül kikkandító aszvasillat, csak nem merünk felállni, mert in-nen lentről nem lehet távozzelelni az indító-megállító-szerkezettel. Az előbb szó-essett a mágius csúziáról, nosza:
> *Shoot red button with slingshot*
Ez az, megállt! Most már felállhatunk, és begyűjthetjük a vasvillát:

> *Stand; >Take the pitchfork*
Lajtni jelenthet még nehézséget, mivel nincs második kő lövedélni, lemaszni sem tudnánk egy-könyv, de szerencsére van egy kőtelünk, amit felkötve a feljő-gő ágakra, leereszkehdhetünk:
> *Tie bungee cord to the branches; >Down*
A lép persze nagyon örül, hogy a kabala-cuccot visszaszereztük; és egy hatalmas, rengeteg emléket hordozó kővel lep meg, ami elég nagy ahhoz, hogy esetleg rááll-junk, így már tudjuk is a kiutat:
> *East; >In; >Up;*
> *Put headrest under the hole*
> *Up*: nem látunk semmit, de az Up rendü-letlenül tovább lép, kapaszkodjunk is to-vább: > *Up;*
Epp egy fáklás felvonulás-félébe toppa-nunk a lények megremülnek, eldobják a tűzüket, a növényzet lángra fog, leég az egész átkos Elvárásolt Erdő...

A záróleletben a Gonosz Némber beszél arról, milyen turistaparadicsomot (szuper-marketek, autópályák, szállodák) kíván va-rázsolni ebből a koszfészekből...

Tuesday (kedd)

A mai újság persze alaposan feltuprozta az égből való alvásállásunk-át, egyes szem-tanúk szerint mintha pl. UFO-ból szálltunk volna ki... Talánunk egy hírdetést olyan má-gusok részére, akik valószínű protekcionál-csusszantak át a Sorcerer U-n, mert a leg-közönségesebb pirotechnológus is a segí-tségükre lehetnek a *Semi-Industrial Light and Magic*-tól...

Ez a nap sem lesz könnyű a kezdő kaland-oroknak. Saját jésék előtt ajánlatos végigné-zni a *Gyalog-galopp*-ot és az angol szöveg-könyvet is legalább egyszer elolvasni; az sokat segít majd...

Egy fogadó mellett ebredünk. Ha betérünk (> *North*), a pincért sosem tudjuk felülcön-pi-ni a menüjével; a tulaj meg állandóan a kulcsmasolós könyveit olvassgatja. Ha pár szót váltunk a sráccalról, illetve ha tüze-sebben megnezük, akkor láthatjuk, hogy az így is molyla affuszó ált művészféle. Mi va-ló az ilyeneknek? Valami művész-olvas-mány, meghívó stb... Ilyenünk csak a bard által adott könyv van, amiben eleve van egy kupon szabad órák vételére (hiába, no: az ilyesfélének nagyon nehéz követőkre találnia...), talán ez megteszi a hatását:

> *Give coupon to Bruce*
Nem is győz hálálkodni, mi meg végre megkapharthatjuk a menüt, amiből NE a tulaj tanácsai (miszerint a 'Mead'-os dol-goktól inkább tartózkodjunk) alapján vá-lászzunk... Nyugodtan (egy-két RESTORE erejeig) végigzongorázhatjuk a menüt a to-tálí lereszedeésig; de lesz egy olyan ital, aminek a doboza az istennek se nyílik ki (nátunk ez a *Mead Lite* volt), ezt akár ki is vihethük, hátha valahol még fel tudjuk hasz-nálni.

Kint induljunk a vár felé: > *West*. Egy sze-kér majdnem halálra gázol, a szokott PISS-OFF-szolgálat akár kinyírt (akiket ha felhí-vünk, egy nagy PISS OFF!-ban lesz-vésznük) **(Alljon meg a MENIT! Meg van a megoldás az előbbi futyulós problémára: PISS ON és ahhhh... — CoVboy)**. Tovább > *West*: elerünk a varázsoló áttal is említett *Blicester Castle*-hez. Itt lesz bent valahol a második trófea, a *Crescent Wrench of Armageddon*...

A vár előtt már látszanak az előző rohamo-zók maradványai: fanyúl, a szokásos fathörkös és katapult. Ezen utóbbival megpróbálhatunk bejutni; szerencsére aztán a falról sikerül ópségben levakarnunk magunkat. A Gyaloggaloppus trükk (?) sem jön be a fanyúlra, mert még csak bent sem marad *Eric*... A koszhog pedig több ember is kell.

Ha megpróbálunk *Arthur* stílusában szót érteni a védő franciákkal (a szokott fennhaja-zós stílus: *'Nincs felelőnk földed annyi pi-szok disznó!'*), azok az ismert stílusban válaszolgatnak.

bal bástyán vannak kapzkodók a felfelé, ezeken megindulva (>Up) még ráadásul is le forráznak. Ez két élnyelv is jár: egyrészt láthatóvá válik a titkos ösvény hátrafelé, másrészt megint tudatosul, hogy itt bizony van egy rodenberry bokor (lásd amit az újság írt), szedjük is a termésből; és menjünk hátra (el is szelnek a belső bástyára a védők): >Northwest (Keep)
Itt van nagy betűkkel kiírva, hogy 'Ez az ajtó a belső várba vezet', mellette felbonozva a kulcs hozzá, gúnyvessél, ami viasszal le is van pécsettelve... Ekkor ráadásul támadnak a TMNT-k: míg a fenyegető ékszer-tektonok azt az 1-2 métert megteszik, hogy aztán szétmarcangoljanak, eltelik vagy 10-20 perc, azalatt semlegesíthetjük őket némi 'oldószerrel': >Give Tort-Ease to the turtles;

A keletre levő pajtában az úton ránk rontó kétféjű izé pihen. A szekéren mindenféle túzifa az Elvarázsolt Erdő maradványai közül, meg egy, amire különösképp felhívja a program a figyelmünket: az élő fa egy vagy 3 lábnyál hosszú gyökere. Persze csak úgy semmit sem ad oda, nem lophatunk stb... Beszélgetésünkben, melyben általában a két fej víjátja folyik, max. csak az a tanulság, hogy az író bizony megállított MP-os lehet, hisz még a Brian életéből is rakott be gegeket...

Visszamelegkező a Gy-G háromfejűjének vitájára, mely alatt *Sir Robin* simán elszelhetett, próbáljuk meg pl. a Tavemből itallal összeharagítani a két fejet, miközben elszelünk a gyökérrel (hisz bizony fontos lehet, ha a figyelmünket felhívják rá!): >Give Mead Lite to the oaf
>Take the branch; >Out
Egy ilyen gerendával sokmindent lehet csinálni (mi is vagy 1 napig ezét vacakolunk...), de legjobb pl. megpróbálni lezúditani a fent forró túzes üstök tartalmát... Sajnos erőnkünk túl gyenge, de ha pl. be nyomjuk az üst tartalmába, remek fátkya válik belőle: >Up (Parapat)
>Put branch in the pitch

Ezzel megpróbálhatunk piománkodni, pl. hogy felgyújtjuk a fogadót, kiüzenőd a tulaj, hogy legyen szíves már azt a kulcsot a várfalon lemosni; mindentféle ajtókat gyújtogatni; de legjobb eredményünk csak a fa-nyúl/fakakadu elégetése lesz. Ennél sokkal logikusabb a megoldás: viasz és kulcs, és az ige-összlopban feltűnően magas pozícióba kiemelt *Melf* (mi is ez alapján kezdünk gyanakodni, hogy itt valamit BIZTOS fel kell olvasztani): >Down (Keep)
>Melf seal with torch
>Take the blob of wax

>Put blob of wax on the rusty key
És azt már a legalacsonyabb értelmi képességű ember is tudja, hogy ezen lenyomat alapján már könnyű a kulcsmásolat elkészítése, gyerünk is vissza a fogadóba:
>Northwest; >East; >North
>Give blob of wax to Howard Johnston
A havis kulcsal pedig mehetünk is zárat nyitni: >Out; >West; >Northwest; >Open the door;

Na, megint egy kvízzjátékot kapunk; most TV-közvetéssel is; helyismeret, történelem-ismeret stb... A szabályokat mindenki elolvashatja; a játék harmadszori-negyedszori újrajátszása már elég könnyű, ha a helyes válaszokat felírjuk; és igyekszünk gyorsan kapcsolni. Egy-két válasz:

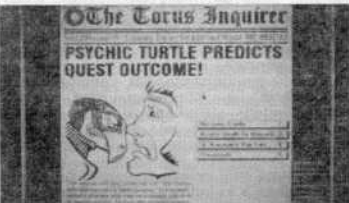
Thunder: ... when gods go ...
The fastest way to a man's: ...his breast bone...
Inverse Proportions: Only the magical...
The shortest war: ... The Scedod sec war ...soap opera: ...One Long Life
Diminishing Returns: ...Eventually...
Largest body of water: The inner sea
Largest wooded area: The Enchanted Forest...
Most entertaining military actions: The Boxer...

The most isolate spot: The Sorrelee Desert
The Law of Amazing: ..., by two people
(Itt is van egy-két Gy-G-kérdés — pl. a töketlen lecskéről...)

Ha nyerünk, bejutunk a belső várba, és földjéket megkapjuk a trófeát... Megint nagy robbanások stb... történnek, és a vége az, hogy megint jó messzire ébredünk...

Wednesday (szerda)

A mai újság érdekesebb híre valószínűleg megint *Monty Python*-befolyásoltág alatt született (lásd a *M.P.'s flying Circus*-ok kedvelt szimbólumát), mert az előző színvázart szerint egy égből lenyúló láb taposta el, a franciákat meg szelnek eresztették, amikor kiderült, hogy külföldiek.



Ez a nap is igen kemény agymunkát igényel. A szokott módszerrel (minden öszo-függést végigvezetve) 1 napig tartott végjártásunk...

Történt egyszer, hogy a *Szent Postás* két élnyelvű áldorudiján (bővebbet a témáról a 11 órás előadásban) a szokott túszlázadásos banzájt rendezték a *Stygian Dragon* hátsókörében. Erre persze mi is beukkantoltunk, hogy esetleg némi fegyvert és páncéltartót felszedve, a rögtön a falubéjárattól oldalra nyíló ösvényen kinyírhattuk az említett szörnyet, és az aktuális bönoszt (gy.k. *Raw Steak of Eternity*) ezáltal begyűjthessük.

No persze, mint a legfontosabb ige-kivonatok táblázatának összetételéből (*Moon*=szatirikodás, *Spit*=köpés, *Insult*=fitymztatás, nyelvöltés), valamint a bejáratnál felolvasott viselkedési szabályzat (*Kihirdették, hogy...* a biológiai kémszerek elvezését diszkretnen kell megjelelni... nem lehet hányani...") etc.) és az azáltal kilátásba helyezett tízperces kaloda megszabja, melyik igeikhez NE nyúljunk.

A mulatságban mindenféle helyszínról, míg a legalapvetőbb összefüggéseket feltárjuk, elmegy a nap. Először is, ha ellátogatunk a szinpadohoz, ott olvashatjuk az attrakciók időrendjét; egy RESTORE erejűg érdekes mindet végignézni, előtte-közben WAIT-olva.

Az első előadás a szörny kiengesztelésére szánt egész buli névadojának, valamint a szörny történetével foglalkozik. Kiderül, hogy mindig van ilyenkor egy áldozat; és az előadó diszkretnen ránpillant: na, ez a nap is jól kezdődik...



Délben kezdődik a raccól énekesnő, *Lilly* koncertje. Szerencsére szinpadosan nem mond 'I' helyett 'w-t' (ebben nem ut *Pilatus*-ra a *Brian* életéből), így omlanak érte a férfiak; s dalai is hasonló mondanivalót hordoznak: milyen az eszményi férfi? Olyan, aki a zászlorudra is felmászik a sáljáért... (És milyen az eszményi nő? Olyan, aki a

zászlorudra is rámászik... CoVboy) ...
hisz épp a főtérre látunk egy ilyen *maypole*-t! Csak felmászni nem tuduk rá... Ráadásul a koncert után a hősnőtől kapunk egy cetlit, hogy szívesen látna az öltözőjében hátul... (Ebben nem tudom mi lehet az érdekes, én mondtuk azt szeretem, ha elől látunk — CoVboy) Itt is azt tudjuk meg, amit a dalban elmond: először is, a sálját kell leszednünk valahogy...
13-kor a szokott dobágotás artizstamutatóvány; ebben annyira a közönség is részt vesz, hogy olyanokat dobálgat, amiket mind nehezebben tudnak a bohócok pörgetni; de persze egyik sem igazán jó...
Ezután már csak ismétlések vannak itt; indujunk is tovább!

A szinpadtól balra van a *Jövendő korok használati tárgyai*-kiállítás. Nagyon kellemes kis hűléség, a kínálatot időzzük is, mert pár jövendőbeli feltaláló biztos ílhlet kap tőle:
Iron Maiden Kulcskarika:
Megint, hogy állandóan elveszti a kulcsát? Há! na az óvhez rögzít ezzel a karikánkkal, az mindig kéznél lesz... S ráadásul a gyűrű tetszőleges mértékben megnyújtható, idővesztésig sem lesz ajtónyitással... (ez tulajdonképp egy gumigyűrű)

Gigantikus Póca:
Ez a jövőben felgyorsítja a bordélyok munkáját, ebbe a gigantikus méretű pócaból az eddigiekkel sokkal több vér tér, sokkal gyorsabban...

Személyi Higiénia-cucc:
Tapaszlat, hogy senki sem hait meg a Fekete Halálban, aki eközben ezen földimálcot tartott magánál. Úgy tervezzük, hogy — munkánk eredményeképpen — 10 éven belül minden ember ilyen malacot fog magánál hordani... (ez pedig egy földimalac, hordozhatósága anyhén kétséges...)

Bili:
Hamarosan a mai budai múlt 'dicsősége' lesz... Epp ellenkező irányú a fejlődés: mindenki farán ott lesz a privát bili. Micsoda kényelem! Nincs több éjfél buvádaszat a szobában; nincs több sorbanállás! Ezen újítással a barmikori, azonnali megkönyvűbbülés lehetőségét állandóan maga mögött tudhatja!

Máni katapult:
Az új módú hátrahúzó szerkezethez elég lesz 5 ember az eddigi 15-höz képest, és a rossz működésből elpattanásból stb... adó-dó halálos balesetek száma is lecsökkent a minden hatodik alkalomra... (ez pedig igencsak preview, mert még csak egy mini változata van kész...)

Vipera-Proba:
Manapság teljesen elavultak a trimódi igazságvizsgáló módszerek, a *Real* by *Ordeal* stb... Ennek az új szisztémának az az alapja, hogy a vipera meglehetősen jó szaglász, és a bűnösök pedig erősen izadnak. Ezért mindenki becsúsztatja a vipera kálitájába a kezét. Ha az illető bűnos, a vipera elmenekül a bűn szagától; ha viszont ártatlan, akkor elkapja a kezét. Ezután az ily módon megtalált bűnos kárterítésre kötelezett az igazság kedvéért elhalálozottak hozzátartozóinak...

Konyhai segítség:
Crush-O-Matic, a legújabb fejlesztés! 2500 fontnyi súlyával ez aztán mindent péppé zúz... Fogatlanoknak kifejezetten ajánlott! Csirkék megölésére, megnyúzásra és kibelezésére külön javasolt, bár utána már némi takarítás lehet szükséges... A csirke-módhoz át kell kapcsolni a kapcsolót...

Hordozható Optimista Ablak:
Ugyan ki szeret barátságatlan kastélyfalak közé zárkózni? Ezzel viszont szép képeket rögzíthetünk. Utazóknak különösen ajánlott — ennek birtokában egyetlen csodás tájképet sem fogtak elszalasztani! A redőnye leereszthető a privát magány érdekében...
Aztán van még egy kétméteres, mázsás üst; azzal az ajánlással, hogy 'Azoknak,

akkik nem szeretik, ha várnuk kell a pincérre... Ha ezt magokkal hordozzák, az biztos, hogy az a lustaság fel fog lyeglenni!

A pócák általában sikosak, meg tapadócsák, ha esetleg elkapja az embert; nem vetethetnek be az artisták színpadán? Ha itt-ott beszélünk az emberekkel, meg alakítunk valamit, rájöhethetünk, hogy a háromkezdű itt-a-piros-ban sosem nyerhetünk, csak egy zenész nyer állandóan, akin valami fura, tűz, üveg- és egyébálló napszemüveg van; és ez a zenész éppen egy kóroftajt keres, hogy újra játszasson. Valószínű a szemüveg lesz a felesls az állandó győzelemért, és meg is jegyzi: 'A háromkezdűnek megvan a maga mágiája, s nekem meg az enyém...'



Ha párszor felkeressük a szörnyet, mindig megmondja a program (és a faluba betéregkor más is), épp melyik testrésznket támadta meg a tűzőkód. Már az erre vonatkozó legelső megjegyzésből következnek, hogy minden támadható testrésznkre külön-külön védelmet kell szerezünk... Eből egy-kettő azonnal feltűnik: a zenészen a szemüveg (mert a szemünket is támadja a szörny), a szakácson a köpeny stb... Szerecsenre mindkét személy keres valamit (az utóbbi valami kaját a piruló sertésbe, ami a legalapvetőbb háziasszonyi műveltséggel rendelkezők számára csak pár dolgot jelenthet: gyümölcs, esetleg hagyományok). Megpróbálhatunk a szakácsnak segíteni a nyársforgatásban, hánha elmegy közben keresései; de, mint kiderül, 3 tárgyat is specián a nyársforgatásról hallgatott és II. Richard Elmékérmét is nyert a disszertációjával: 'Miért jobb az óramutató járásával egyórány forgatás?'. Hasonlóan szedegethető össze a többi mozaik is; híven a nem angol-és logikaprofesszor olvasók elvárásainak, most térjünk rá a konkrét leírásra (az ébredésünköt, (9:01-től) kezdve):

>Take newspaper (akár el is olvashatjuk)
>North (Fairgrounds)
>Northeast (Shooting Gallery)



(itt rögtön feltűnhet, hogy nulla befektetésel máris három legyvet ütünk egy csapásra)

>Shoot the targets — ezt addig csináljuk, míg a mindhárom megnyerhető díjat be nem zsebeljük. Az egyik egy kulacs (whoopie cushion), amire Examine-zve kiderül, hogy mókás hangjai vannak a ráülősor — csak nem lesz jó pl. szellettés utózására? Aztán kapunk meg egy sípfelőséget és egy csirkét is. Persze, a fenti parancsra ehhez többször is >Again-ozunk kell... Tűnjön fel, hogy az illető nagy nocsásbáz, illetve hogy van még egy tárgy

itt a céllövődében, és ez maga a nyílpuska, de azt féltékenyen őrzik. >Southwest;>East (Stockade); >East (Fool's Pavilion);



Nocsak, ezek az ürgék azt akarják, hogy nevetessük meg őket! Szatirikodjunk? Fújuk a pipót? Hát ez nem elég... És mi lenne, ha szellentés letotványást produkálnánk?

>Sit on whoopee cushion
Kapunk egy bohócsapkát, ami belőről páncélozott, a közönség által dobált cuccok elleni védekezésül. Akár fel is rakhattuk: ekkor a sárkány elleni fejvédelem már megoldott: >Wear fool's cap;

>Out: és ha már előlről szemlélni nem igazán érdekes a kalodát, próbáljunk meg bemászni... Nemhiába van ott az inventory-ban az a sok randaige, pl. köpjünk egyet:

>Spit;
Be is vasainak egy tiz percere... Ezalatt kutyák, macskák, csirkék, döglött patkányos emberliák látogatnak meg, de persze egyikük cuccait sem tudjuk megkaparintani. Aztán (pár wait után) megjelenik egy kis Elvis, egy almával, és ő is pótlálanul ránkötö a nyelvet... Jelenlegi helyzetünkben se szatirikodni, se köpni (mert az megint orrcsavarással egyenlő) nem tudunk, ezért mac. csak visszavigyoroghatunk:

>Insult the boy;
És máris egy almával lettünk gazdagbakk... Még pár WAIT, és kiszabadulunk.

Az újonnan szerzett almával megint megpróbálkozhatunk a szakácsnál: >West;
>Give apple to the chef;

Ez is összejön, és a hón szeretett mellvért megkaparinthatjuk (>Csak meg ne égesse a marcsunkat — >CoVboy): >Wear apron.
Ha tüzetesebben megnézzük a jövő-kilátás anyagát, láthatjuk, hogy a személyi bili valószínű jó lesz a hátsó felünk tűzvédelmére. De, hogy megkaparinthatassuk, annyiláncszerem kell kiiktatunk a gongot megütő láncban, hogy bele fogunk ásúlni...

>North; >West (Pavilion of Tomorrow);
Először is, amit majd felhasználhatunk az artista-előadásón, >Take the leech

Megpróbálhatjuk csak úgy simán felfedezni a bilít — nem fog menni, mert az előtte levő szubminiatűr ostromgéppé állandóan beletolunk, ami riasztja a védőszemélyzetet. Ha jobban megnézzük az ábrát, láthatjuk, hogy a katapult által kilőtt kő épp a Future Window felemelt róloja alatt száguld át: erőszük is le egy duplacikkkel:

>Close the shade
Most megpróbálva a bili felszedését: a márványdarabka valóban visszapattan, de most a kigyó harap rá, és ő köpi ki, egyenesen a gongra. Mivel a ketrece nem vihető el, mégcsak nem is rakhattunk rá semmit (mert akkor különböző tündérek rögtön közlik, hogy az árt a kigyó lelkiállagának...), megpróbálhatnánk megetetni valamivel ökelmet (pl. a csirkével vagy a boggyókkal), de ez sem jön össze: esetleg ha megkötözünk a fejét az asztalon levő gumikulcskarikával?

>Put rubber band on the viper

Ez is O.K. csak most a fejezől visszapattanva, a földimalac ugrik a kövecské utána, és ő csapódik neki a gongnak. Ha jobban szemügyre vesszük az állatot, egy nyakövet láthatunk rajta, tehát kiköthetjük:

>Look at the aardvark;
>Look at the aardvark collar;

>Tie aardvark with rubber cord
Most még félig sincs vége ennek az időtás szűásnak... Az állat nyelve szabadon maradt, amivel próbál a kő után kapni; és ezzel kioldja a préségp csirke-kapcsolóját, ami azután nagy robajjal esik a földre, és egy deszkát (a következőkben floorboard-ként hivatkozhatunk rá) felcsap, pont a gongra.

Mivel most már nem azt írja ki a program, hogy minek időt fecseirelni a súly alá pakolgatással; megpróbálhatunk a deszkára mindenfélelét rakni, hánha ráesik a súly, és nem csapja fel a deszkát, hanem pl. összepréseli. Próbálhatjuk a csirkét, köpködhethetünk még egy alma reményében; azt írja a program, hogy minden ilyen cucc felcsapódik a gongra (szóval a súly nem ráesik...). De mi lenne, ha mi állnánk rá?

>Lie down floorboard
>Take the chamberpot
A másfél képernyőnyi mozgás-leírás után kiderül, most már semmi akadály, hogy felszedjük a bilít!

Most, hogy felszedtük az imént a pócát is, meglátogathatjuk az akrobatákat (pl. 1-kor, a színpadnál), és megdöbhatjuk őket a picóval: >Throw leech on the stage;
Sorban kicsúszik a kezeik közül, és kesztyűiket eldobálva elvonulnak:

>Take the gloves; >Wear gloves;
Ezzel a kesztyűvel akár meg is mászhatjuk a sálas póznát a főtérre; >South; >Up
És a szeménnnyel beállithatunk Lilly-hez (ha már voltak legalább egy koncertjén, ez menni fog): >North
>North (Dwelling Woom)
>Give boa to Lily

Amilyen kiszámíthatatlan, azt kéri, hogy hozzuk el neki a sárkány fejét... Párhuzamosan megdob valami kóróval (reed), amely név gyanúsán ismerősnek tünik azok számára, akik beszélték már a zenészel; hisz épp ezt kerestél!

>South; >South; >West (Shady Area)
Addig >Wait-oljunk, míg fel nem tűnik az ürgé; ekkor lépjük is meg:

>Give reed to the musician
Meg is kapjuk a napszemüvegét. Ha emlékszünk a mondatára, hogy 'nekem is megvan a magam mágiája...', rögtön kitalálhatjuk, most bizony érdemes mégegyeszer megpróbálni az itt-a-piros-t...

>Wear sunglasses; majd addig >Wait, míg meg nem kérdezi a háromkezdű, akarunk-e játszani: >Yes

A szemüveg tényleg megmutatja, hol a golyó! >Turn over the <szin> shell;

Ajándékunk egy Lily-képesnyvén... Ebben az alanya biztos tobzódik, nem érdemes nekiadni; ellenben ha a nagy nocsásbáz céllövődésnek adjuk, az boldogan elmerül benne, és az íjat is elcsenhetjük: >East; >Northeast (Shooting Gallery)
>Give woodcuts to the Barker; >Out
S ha már minden védelmet rendesen felöltöttünk, újra mehetünk a szörny ellen:



A teendők már elég egyszerű: teljesen véletlenszerűen clichegüssünk minden menüben a szörny célozható testrészeire (>Shoot at...); s hamarosan is le terfűk... (a célkereszt ne zavarjon, mindig ügyis továbbgubrik!). A szerköt (a mágikus gyűrű, a talizán és az öngyújtónak épp alkalmas szörny) felszedhetjük, és máris...

Mursday (csütörtök)
Először is, bosszantunk fel az állatot
(>Moon), a fán >Get Leaf, majd >Down.



Persze az újságról sem feledkezzünk meg:
>Get Newspaper. Irány a ház: >Get gown,
>Wear gown, >Put leaf in hanky, >Ring
the 4th bell.

Bent >Read newspaper, >Give hanky to
woman. párszor >Wait, míg megérkezik a
szűzességvizsgáló; és hála a csaj sírásá-
nak, nehezezik találatunk; szűkített belep-
hetünk a zárdába.

Bent az áldozati szobában ha felvesszük a
gyűrűt (>Wear ring), és beallunk a boros-
bordóba (>Get in the vat), totál láthatatlan-
ok leszünk, és így az áldozati szertartást
is kifigyelhetjük.

Sajna, nem sokra megyünk az áldozattal
való beszélgetéssel, a lecsillapításával;
szintügy semmi eredmény a szoborral; az
1. áldozat után megnyíló HOLE-lal sem tu-
dunk mit tenni. A nagyteremben a várakozó
nőkkel sem lesz túl sok sikerünk: ha levét-
közünk nekik, világos, hogy azonnal ke-
gyeinkért folyamodnak, és ez ilyen nagy
mennyiségben csak halálos kimenetelű le-
het... (En azért bedobnám magam –
CoVboy)

A megoldás: adjuk oda a csajnak a köny-
vet! (>Give book to the girl) (Itt szeretnénk
köszönetet mondani Highlander-nek
Oberländer László —, aki először jött rá
erre a lépésre!). Szerecsere ő még nem
hallott a múról, így beelőväs, és le is csil-
lapodik: most már helyette ugorhatunk be a
szobába, amikor az kinyílik (>North
(Escalator)).

A mozgólépcsőn elolvashatjuk a feliratot
>Read the sign), de sajna akárhogy próbá-
tunk, nem sikerült magunkban kárt okoz-
ni...



Mihelyst felbukkanunk a Promontory-pá-
lyán, konstatálhatjuk, hogy hibbant istenek
is vannak... (Ezt már a POPULOUS-nál is
megállapíthatuk — CoVboy) Ez például,
ha megkérdezzük, mit tetet és ás ki olyan
szorgalmasan, így válaszol: 'Orulnék, ha
bármilyen kérdésre válaszolhatnék', és felá-
datát sem tudta elfogadhatóan definiálni.
Persze ekkor nem sokat látunk a tyuk tar-
talmaról... (>Look at the hole).

Menjünk tovább... (>Southwest). Mivel
most még nem juthatunk be a palotába,
menjünk még tovább (>West (Glade)), ter-
mészetesen magát a Szépség Istennőjét
leljük ázni. (Próbáljunk Moan-olni!) Olyan
kérdésekkel ne is faggassuk, hogy miért
van ilyen meleg és magas hegy tetején,
mert elirányít a következő tavacszkában szes-
tazó értelmesebb fajtársához, és másik
kezének hollétéről se érdeklődünk. A szok-
tolt Legend-mézessmadzag: látszik egy
kulcs, de elérni azt még nem tudjuk...

(>Look at the golden key).



Itt is felsülve, menjünk tovább: >North. A
Szelek Istenével találkozunk, de először nem
sokat tudunk belőle kiszedni, egy levél ki-
vételeivel, amit lelépésünkkor ad. Ebben az
Istenek Menedzserét kéri, hogy adjon egy
másik állást, mert ezt a szél-dolgot halála-
san unja, hisz 'Leülünk az Északi Szelek Iste-
ne! Nem egy nagy perspektíva... — felke-
rülünk minden térképre, ez minden... Minden
más istennek persze futószalagon jönnek
az áldozatul felkínált szüzek; de azok az is-
tennők a Tavasz-Felügyeletlől mit tudnának
kezdeni egy halom szüzzel? Még ki sem lú-
hatom az orrom, mert akkor odalent máris
panaszkodnaki!'

Még egy-két fontos infót megtudunk: neve-
zetesen, hogy szülőnapja közeleg, és ez,
valamint az idézet utolsó mondata valószí-
nű felvilágosított mindenkit, hogyan kell át-
lábalni az alant lévő tavon...
Ha a Note-ot átadta, vihethük azt a palotába:
>Out; >East (Agora);



>South (Lobby)



A nektár-autamatás titkárnőjének mutassuk meg
a cetlit (>Give note to Clio), mire az beszél
a főnökének, hogy keresik. Pár >Wait után
az megjelenik, és behív az irodájába. Ott
nem sok értelmeset tehetünk:
>Give note to Morty



Behívja a csajszt egy kis gépelésre, mi
azonnal slisszoljunk ki, és szedjük fel
minden mozdíthatót az előtérből:
>Get the costume

Miért lesz erre később szükségünk? Ha elő-
látogatunk a Library-ba, a szentilis nyelva
megdób egy kölcsönözhető könyv-listával,
ahol az egyetlen érdekes könyv a középtá-
jon levő Setting up Sodom/Gomorrah:
Priming the fountain. Ezt ha kivesszük, és
elolvassuk, láthatjuk, egy olyan szertartást
ir le, amivel talán kijuthatunk innen. Elmíti,
hogy a könyv egy pontos másolatának kell
nálnunk lennie, amikor felállunk a tojásra.
Ezért, mihelyst kivettük a könyvet, rohan-
junk a Scriptorium-ba (>South, >South),
ahol adjuk at Richard-nak:

>Give book to Richard
Rendesen le is koppintja, és az ő
nyakukon fog maradni a 10 perc után
eltűnő eredeti... Még beszélhetünk vele,
hergelhetjük a papagáj-stílusát.

Kitólás a program részéről, hogy nem rö-
gön a lényegét olvastatja velünk, ha be-
néznünk: egy csomó süket szöveg, bevezet-
ő stb, meg persze egy shareware
message. A többi könyvet emiatt nem má-
solják le, mert azok copyright-osak! Ha
meg a lemásolt könyvbe olvassuk bele,
már rögtön a lényegét kapjuk...

Ha a könyvet tüzeteiben elolvassuk,
megtudjuk, hogy a szertartáshoz szükség
lesz még egy wood-ra, amit épp a kosztüm
zsákmanóválas után rak ki a titkárnő az
asztalára. Nincs mit tenni, megint fel kell
hajtani valamit Morty-nak, hogy újra eltű-
nőssük kintől a csajt. Szerecsere egy ide-
ig rengeteg posta érkezik a főterre, a cím-
zett Morty. (Agora, és >Take the note, majd
>South és >Give note to Clio). Ezt még
egyszer megjásztva, megint akkor tavoz-
zunk Morty-tól, amikor az behívja a
csajszt, és ekkor >Get wood.

Ezen térebben még van egy-két érdek-
esség, pl. 'Az Istenek 10 Legkedvesebb Elfog-
laltságát' mindenképp olvassuk el (p. 'Ki-
erosztani az ateisták gumijaiból a levegőt').
A palotában még van egy laboratórium is.



Innen a személyzet pont lélepett, mert vala-
mi 'Big Bang'-ról érkezett jelentés, így sza-
badon piszkálhatjuk az asztalon levő, jár-
ványok és hasonlatos kellemetlen
jelenségek keltésére alkalmas szerkentytűt
(univerzális, de kissé nagyméretű; ígéri a
hordozható változatot!). Ha csak úgy
találomra piszkáljuk, némi UNDO, majd
nemokára (egy >Push the crank után)
lelünk egy kucacot, amivel a szokásos a
teendőnk:

>Take siirmewig
A nektár-autamatás színen a javítóistent ki
tudjuk segíteni, ha már jártunk Morty-nál,
aki ad egy token t:
>Give token to repairgod
A pénzlet már be is szerethetünk egy ki-
zervet:

>Put penny in slot
Mivel a konzervet halandók nem bonthatják
fel, dobjunk meg vele valakit! Az alkalmas
egyed W-N-NE-on lesz, addig tömjük a fe-
jét, míg halaszthatatlan dolga nem támad:
>Give nectar to god, jópárszor.
Most már benézhetünk a gödörbe: megvan
a tojás is, amit a könyv említ!

>Take egg
Tekintve a CALL ige előkelő helyét az Igék
közt, megint próbálkozzunk a telefonálás-
sal. Most a dominus jön majd be (>Call 1-
800-dominus) pár >wait után megdöbnék
egy tortával, rajta egy halom gyertyával: ez
jó lesz a szelísten szülőnapjára!

Megnyílik fel hozzá (>West, >Up az Agoráról):

>Give cake to North Wind, és mivel szeretné, hogy a gyertyái is égjenek:
>Pull dragon's tail; >Burn candles
Elkítja a gyertyákat; és ez megfagyaszt lentebb mindent, ahogy vártuk.
>Down; >Take golden key
Ha mindezekkel végeztünk, kezdődhet a műsor a könyv alapján: irány az Agora, és reprezentáljuk a könyvet:
>Wear costume; >Put wood on me
>Drop egg; >Stand on egg
>Eat slimewig; >Turn around
>Turn around; >Squawk; >Get off



Megnyílik a hegymenet, gyerünk fell



>Climb the stairs
>Open lock with golden key
>Get the crowbar
És máris továbbjutottunk...

Friday (péntek)

Ez egy nagyon logikus és egyszerű pálya lesz. A szokásos újságfeszéssel és — egyetlen lehetőség — tutajalépéssel kezdünk. Ez egy ide-oda vezető tutaj, ami már számlálattal ideje bolyong a mocsárban: ha kifaggyatjuk a legénységet, pl. a sikeres navigáció esélyeiről, ilyen válaszokat kapunk: 'Mr. Robinson szabó, Mr. Green nem szereti a spárgát, Mr. Wilson előbb szállt a vonatra, mint Mr. Robinson, de Mr. Brown után. Szóval, azt hiszem, teljesen elvesztünk...' A csonvárról kiderül, orvos; és minden kérdésünkre azzal válaszol, hogy ő csak az orvoslához ért, kivéve, amikor azt mondjuk: 'A kezem láj, ha mozgatom!, erre a válasz: 'Ostoba figura, én orvos... Oh. Akkor ne mozgassa a kezét!'



Láthatjuk, válogatott társaságunk van. Persze hiába is várnánk, hogy a kormányos valahol is kiköszön: most vehetjük be a Bernies-eket, hátha azzal jobban megy majd az irányítás:

>Give berries to Zulu

Hamarosan (>Wait párszor) örvénybe kerülünk, és végre kikötünk Phantasy Island-on. Némi izgalmas felelősségvovonások után lehetünk, és a társaság egy része ketrebe

kerül, a fehér szmokingos úriember meg némi falt kér, a szigetre való bejutásunk fejében — kakaóbab, benne kis napernyővel és rummal.

Innen már a tapasztalt kalandjátékos tudja, mit kell tennie. Duplaclack a tutajra: máris útra kelünk. A tutaj vezérműve igencsak kuriózum: a kijelzőn üzeneteket (teljesen feleslegesek) ad, van egy halom fűző gomb (ne piszkáljuk). Most leírjuk, először mit hol találhatunk.

Legalul, középen a Shore: semmi érdekes. Legfelül, középen az örvény: szintén semmi értelme.
Baloldalt alul egy jéghegy zárja el az utat: a mostani minisárkánnyal ennek csak darabait olvashatjuk meg.

Baloldalon középen van a majomsziget (Monkey Island), és hátul a kissé természetes kakaóbab, amihez persze nem férhetünk hozzá. Nem kétséges a teendőnk:

>Yoo-hoo; >Give banana to the monkey

>Take the coconut

Jobboldalt középen van a Milligan's Island. Itt azonnal megjeljük a napernyőt, igaz, ez is kissé természetes (>Get the umbrella); valamint eléggé gyagya beszélgetésozslányokat (Miféle lányokat? CoVboy) hallunk a közelben levő totálkaros vitorlášhajó mögüli:

„A prof kitenyészett egy újfajta delfin-fajt. Beszélnek, két embert is elvesznek a hátukon, és elég értelmesek ahhoz, hogy eligazodjanak ebben a mocsárban. Az egyetlen baj, hogy már nem tudnak úszni.”

„— Talán kivághatnánk egy hatalmas fát, benyomnánk az egyik végébe egy halom lóport, és kilöhetnénk magunkat. Mit szólsz hozzá?”

— Kuss!”

„A prof rádiót épített! Most már csak meg kell várunk, hogy a Toruson megépsítsenek egy másik, és megmenekülünk!”

„Megvan! Osszeragasztunk némi vitorlát, és kihasználjuk a vulkánból felszóló meleg levegőt! Hazra is szárnyalhatunk vele!”

— Figyelj!

— Mi van?

„Ezred már úgy, hogy bámulnak?”

— Hogy érted?

„Hát itt vagyunk egy istenverte lakatlan szigeten, de valahogy úgy érzem, mintha milliók bámulnának!”

„Ugyan, ez nonszensz! Nem lehet annyi ember, akinek nincs jobb dolga! Menj vissza aludni!”

„Hallod? A prof épített egy repülőt, tisztán fából és tengeri kagylóból, és már csak egyvalami kell ahhoz, hogy elinduljon: két gemkapocs!”

— Sorry. Már csak egy darabom van. A tőbbiből nyakláncot gyártottam Gingernek, amit persze elhagytam!”

„Megvan! Gyártunk egy hatalmas csúzlit, és kilöjük magunkat! Már csak 25 méternyi gumikell...”

Időközben szerencsés ajándékot lelünk: egy üveg úszkál be az öbölbe, benne egy gyufásdoboz. Ha kivesszük, és megnézzük, a Kalóz Akadémia felhívását olvashatjuk, amit idezünk is, mivel nagy életbölcsesek hirdetője:

„A mostani bizonytalan gazdasági helyzetben egy olyan munkát keres, ami pénzügyi biztonságot nyújt, anélkül, hogy röghöz lenné kötve?

Legyen kalóz!

Szeret találkozni mindig és mindig új figurákkal, hogy aztán kirabolja őket? Szeret új városokban járni? Nem is céltalanul: aztán ki is rabolhatja!

Szereti a tájékozatlan embereket belehajítani a cápakkal fertőzött vízbe? Ha igen, simán csak kösse össze vonalakkal az alant levő ábrát, és hamarosan megindulhat a nemzetközi kalózkodáshoz vezető úton...”

Alatta, kisebb betűkkel: „A Kalózakadémia egy megfelelő hely az ifjúság megrontására. Semmi kapcsolatban nem áll az Abakusz Akadémiával vagy egyéb tanintézetekkel.

Az üvegosta fordulás ideje 15 perc.”

Tehát, ahogy az előzőkből kiderült, kelleme kis agymunkát kapunk: vonalhúzógatás. Rögtön a kettesre clickeljünk! Ha mindezzel végeztünk, dobjuk vissza a vízbe, ahogy a fenti üzenet utolsó sora is sugallja (csak itt lehetjük — mint a program is kilírja, csak innen és ide ismeri a titkos utat az üveg...).

>Take the bottle; >Take matchbook

>Read matchbook

>Put matchbook in bottle

>Put bottle in the Swamp

>Wait-oljunk egy ideig, és hamarosan megérkezik a bebocsátólevél a Kalózakadémiára:

>Take the bottle; >Take certificate



Ezen sziget felett van Lilliput. Itt rögtön azzal fogadnak, hogy amennyiben üzletelni akarunk, nyugodtan használjuk a szállítószalagot, amivel megfelelő méretre tudjuk kicsinyíteni a dolgokat, illetve visszaállítani, ha a törnpénekek nem tetszik. Világos, mi a teendőnk:

>Put coconut on conveyor belt

>Put umbrella on conveyor belt

Sehogy sem tudjuk feltörni a diót... Pedig ennyi esz már szorulhatott volna belénk, ha eddig eljutottunk... (Ejnye fiúk, nem kell szépiteni a dolgot! CoVboy)

Nem árt kipróbálni, hátha a sárkányt meg-növelve már jéghegy-olvasztásra is jó lesz:

>Pull the lever

>Put dragon on conveyor belt

Irány a jéghegy (Swamp)! A sárkány elintézi a jéget, mi nyugodtan mehetünk tovább. Partot ér, >Get off;

A gnómok társasága nem sokat ígér:

>East (Playroom);



Kellemes játékaik vannak a kis mitugrászoknak! Viszont végre feltörhetjük a diót:

>Put coconut on the guillotine;

És a szmokingos úriember tanácsait követve: >Put umbrella in coconut;

Már csak rumot kell szereznünk. Kézenfekvő, hogy rum kalózkánál szokott lenni (bal felső sziget).

>West (Gnoll Island)

>Northeast, és a szokot módon clickeelve az útra evezünk.

Partot érve a Kalóz Akadémián, körülnézhetünk (>Read sign), majd egy duplaclack a kapura: >Climb over the fence
Kezdetét veszi a kiképzés... A Monkey Island I. gyötrelmeibe nem beleüvöltölnék egyik forditás (ennél még sem a Monty Python-osok, sem a Lucasfilm-ba-gáz nem nagyon tudott volna nagyobb alaktani):



„Először is, a kalóznak be kell jegyeznie a szakálla színét a Nemzetközi Kalózfelügyeletnél, és nevet is csak ennek megfelelően választhat. Néhány, még most is felhasználható név: Levendulaszakáll, RózsaszínSzakáll!...

A következő probléma az ember ismertségének kérdése. Az, hogy terjedjen az ember híre, látszólag az áldozatok megölésének pillanatában csorbat szenved. Ezzel még később foglalkozunk...

Természetesen, le kell szögeznünk, hogy az ismeretlen nevek senki szívébe nem költöztetnek félelmet, nézzük a következő esetet:

— Hello! Penzt és hajót, vagy életet!

— KJ az?

— En én vagyok, CinóberSzakáll, a Hatalmas Kalóz!

— Tűnj el! Még csak nem is halottam rólad...

Ennek okán három módszert ajánlunk a hírteljesítésre:

1. Mindig hagyjunk pár áldozatot életben. Mielőtt engednénk, hogy elszökjenek, per sze bizonyosodjunk meg róla, hogy kielégítően megjegyezték-e a nevünket.
2. Nyomtassunk „Keresetük” plákátokat, a nevünkkel, szárnyú milttal. Főleg a kikötőkben terjesztendő.
3. Alakítsunk ki jó kapcsolatokat a sajtóval, hogy az is jobban foglalkozzon velünk!

Ha mindezt megfogadjuk, a fenti párbeszéd így alakul:

— Mindenki dobja el a fegyverét!

— KJ vagy?

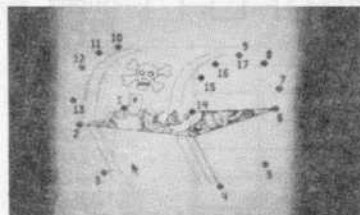
— FeketeRohadtSzakáll, ex biztosításiügynök, ezen vizek leghatalmasabb kalóza!

— Ne...!

A kalózkodás praktikus oldalairól szólván: a legelső ember azt hiszi, kalóznak úgy lehet el, hogy kivitörlik, és dézsmálni kezd. Nememl! Még az első rablásod előtt három dolgot feltétlen meg kell tenned:

1. Fizess meg egy, a legénységgel kapcsolatban segítő Emberi Erőforrások Koordinátorát; ő majd segít összeszedni a legénységet, és a későbbi vitás kérdésekben is támaszkodhatunk rá.
2. Szerezzünk egy jó könyvfelőt — ő azt fogja megmondani, mik az elrablásra érdemes kincsek.

3. Ne vegyünk — béreljünk! Minden! Minek fizessünk olyanért, ami lehet, hogy az óceán fenekén végzi? Hadd szívjon a béreadó...



Még feltétlenül szólni kell a kincsekről, elrablásokról stb... Az alapszabályok, ebben a sorrendben:

1. lopjuk el a kincset

2. rakjuk egy ládába

3. ássuk el a ládat

4. rajzoljunk egy térképet

5. veszítsük el a térképet

Elég egyszerűnek tűnik az egész, de vannak olyan dolgok, amik megkülönböztetik az itt végzett profi-t a láma amatőrökről:

— mindig X-szel jelöld a kincset, ne körökkel, vagy ami még rosszabb, nyílakkal!
— a térképet, legyártása után, tépd max. négy darabra!

— mielőtt véglegesen elvesztenéd a térképet, másold le, hozd el nekünk, és mi, khm..., regisztráljuk a kincs lefőhelyét.”

Az előadások végzetével kezdődik a teszt, még nagyobb marhaságokkal (pl. Mi a kalózkodás nemzetközi szimbóluma? COPY A: *.). Természetesen átmegyünk az állami vizsgán, és megkapjuk a rumot.

>Put bottle of rum in coconut
Mindentelén végeztünk, irány a jobb alsó sarok!

>Give coconut to Daddoo
Daddoo megőrül a lötynek, és hálából elvégzi a rabkretrec láncát, épp az egyik feltűnő kegytárgyunkkal. Ebből persze gond származik, ugyanis a lánc tartotta össze a szigetet; nagy ricsaj, stb..., és máris teljesítettük a napot...

Saturday (szombat)



Rögtön a Fekete Kapu előtt találjuk magunkat, ronda baglyokkal, mágius terekkel. A lábunk alatt gígyózó fekete lötyöt eltüntetjük egy >Put pitchfork in the tar-ral. Mivel az Attack igen előkelő helyre került, valószínű a madarat is elhessenhetjük valahogy; és erre jó a feszítővas: >Attack bird with crowbar. Ezután még mindig nem tűnünk a kapuhoz, mert a szem bámulása túlságosan idegesítő: >Put steak on eye. A villámot természetesen a bolt cutters-zel vágathatjuk el: >Cut lighting with bolt cutter. Végül az utolsó lépés (ezt a program is közli: „szimmetrikus a Hold és a csillagok egymás képesti helyzete!”) a Hold beforgatása szimmetrikus pozícióba. Kézzel ez nem megy, ezért marad a csavarkeyes: >Turn moon with wrench. Bejutottunk...



A különböző kőzjátékokból már ismert boszorka lep meg, és bezár a szobájába, hogy ott alkoassunk, ha tudunk, de csak tíz percig, mert akkor végleg lecsap...

Első meglátás: ha élére fordítjuk a homokórát (>Turn the hourglass), időproblémánk nem lesz (annyira). Aztán ha belenézünk a kristálygömbbe (>Look in the crystal ball), megint az előző boszorka képével találkozunk:

— Elkaptak, te hitvány korcs! A rohadt kutyadald egyetemben!

— De nekem nincs is kutyám! — védekezünk

— Nincs? — rázkódik össze a boszjt.



— Nincs.

— Egy hörcsöghöz mit szólnál?

— Nem.

— Eksztertkörös?

— Nem. Egyszer volt egy aranyhalam. De már elpusztult. Ez segít valamit?

— Persze! Megteszi ez is. Hol ástad el?

— A mamám háza mögött.

— Hát akkor — elkaptak, kedvesem. És a mamád házában hátsó fertályát is!

Ezen akción továbbhajtotta a nyitott, eredetileg üres lapon álló könyvet: >Read the book. Holmi szemeken át való látásról beszél, ennek szellemében szedjük fel és használjuk a hátul látható, edénybeli szempárt (Miféle pártól van már megint szó? Már egyszer megbeszéltük, hogy nem politizálunk! CoVboy):

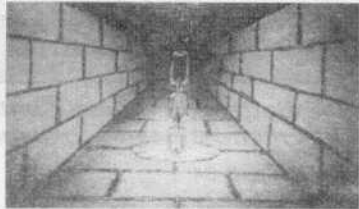
>Take the eyeballs

>Put eyeballs in the skull

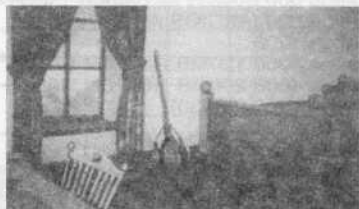
Most már csak a másik, szintén kiemelt igével kell operálnunk: >Hoot

Hopp... Micsoda? Kódkérés vagy valami logikai feladvány? Szerencsére ez utóbbi. Egy kis logika: megécsak tükörről van szó, ezért IIIVX = XI + XI, azaz mindent fordítva kell nézni... (tehát IIIVX-et írjunk bel), a tükör megnyílik, s utána címszavakban a teendőink:

>West (Passageway);



>West (Bedroom)



>Take the makeup;

>Open the window

>East;

>Wait until 10:30

>Put makeup on chair;

>West

>Get on broomstick

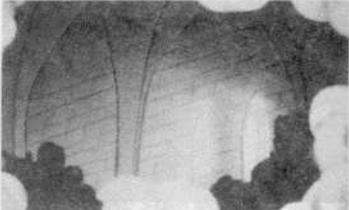
Ha a főkapunál tottyannánk le, akkor

>Again,

különbén (Crawlspace):

>Open the trap door

>Up (Great Hall (in the cake))



>Wait párszor, amíg a csillár le nem esik
>Give candygram to the witch



>Out; >Blow whistle;
Ha senkit sem zavar a Pegasus helyett
megjelenő kacsa, felpattanhatunk rá:



Némi koronázási kózzáték, s happy end...



>Take Lorealle;



>Get on the duck

...and did it pass that Sir Eric rescued the Princess Lorealle and became betrothed unto her. Moravia the Black was exiled from the kingdom, and but the wizard returned to his contemplation of the Holy Ordiron.

And so endeth the saga of Sir Eric the ready - Part I.

Összegezve: ez a játék is remek egy alkotás, reméljük, a Motorola-átvétel előtt megjelennek! Meg persze a folytatás, amit említi a program vége... (Nnneem akaroom! — CoVboy)

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

SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1db. 3.5" lemez és egy felblyegzett választóboríték.

CompArt KFT

Budapest, Árpád út 165.

Tel.: 160-4449 (este)
169-5155/35

Fax: 189-3707
160-4449



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Commodore C-64	9.627,- Ft
Datassette	1.990,- Ft
Commodore 1541/II FDD	11.900,- Ft
Amiga 500 bővítés alaplapon 1 MB-ra	2.000,- Ft
Amiga 600 (AKCIÓS ÁR!!!)	33.990,- Ft
Amiga 1200	57.990,- Ft
Amiga 4000 120MB HDD 6M RAM	275.000,- Ft
Amiga 4000 200MB HDD 6M RAM	295.000,- Ft
Amiga 4000 (68030)	181.353,- Ft
1084S monitor	29.990,- Ft
1085S monitor	29.990,- Ft
1940 monitor	42.223,- Ft
1942 monitor	53.990,- Ft
100 db-os lemeztartó doboz (5.25")	470,- Ft
80 db-os lemeztartó doboz (3.5")	470,- Ft
10 db. 3.5"-os NoName DD-s lemez	465,- Ft
10 db. 3.5"-os 3M DD-s lemez	922,- Ft
10 db. 5.25"-os BASF DD-s lemez (AKCIÓ!!!)	210,- Ft
10 db. 5.25"-os 3M DD-s lemez	610,- Ft
10 db. 3.5"-os NoName HD-s lemez	760,- Ft
10 db. 5.25"-os NoName HD-s lemez	420,- Ft

Joystick-ok:	
Quick joy SV 119	395,- Ft
Quick joy SV 121	570,- Ft
Python (gumiérintkezős v. mikró)	940,- Ft

Winchesterek:	
40 MByte Seagate 2.5"	19.990,- Ft
40 MByte IBM 3.5"	14.987,- Ft
80 MByte Conner 3.5"	21.237,- Ft
120 MByte Conner 3.5"	26.865,- Ft
200 MByte Conner 3.5"	39.987,- Ft

PC számítógépek:	
AT 286 20 MHz	60.314,- Ft
AT 386SX 33 MHz	66.828,- Ft
AT 386 25 MHz	69.665,- Ft
AT 386 40 MHz 64KB Cache	73.422,- Ft
AT 486 33 MHz 256KB Cache	112.828,- Ft
Minden PC tartalmaz: 1M RAM, 40M HDD, Mono 14" monitor, 1,44 MB FDD, 101 Keyboard, 1s/1p/1p port, Hercules kártya, IDE controller, Baby ház + táp.	

Áralk az ÁFA-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!

Üzletünkben számítógép- és videoszerviz is működik, elromlott gépet garanciával megjavítjuk.

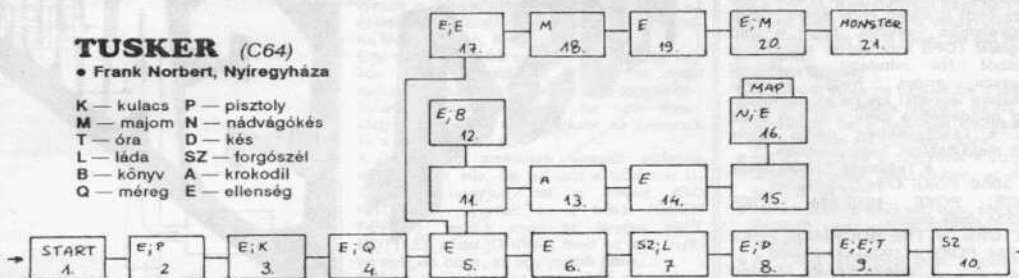
Figyelem! Az AMIGA NET klub tagjai 3% árengedményt kapnak árainkból!

TÖKÖSMÁKOS

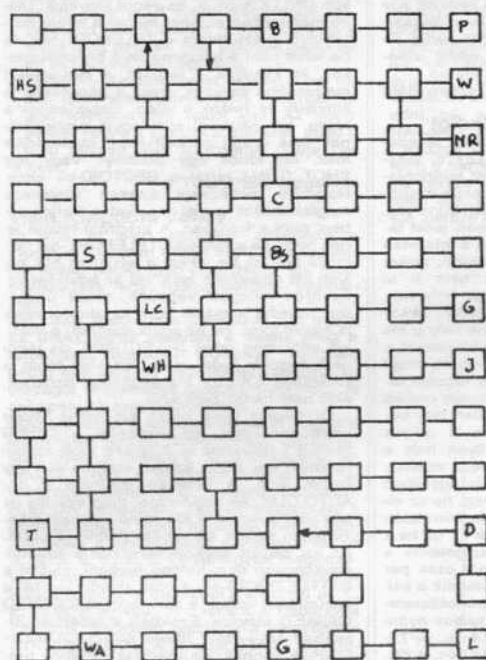
TUSKER (C64)

• Frank Norbert, Nyíregyháza

K — kulacs P — pisztoly
 M — majom N — nádvágókés
 T — óra D — kés
 L — láda SZ — forgószél
 B — könyv A — krokodil
 Q — mérég E — ellenség



ARK PANDORA (C64) — • Gazda Zoltán, Kaposvár

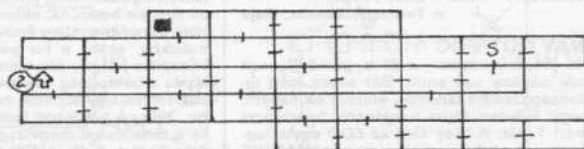
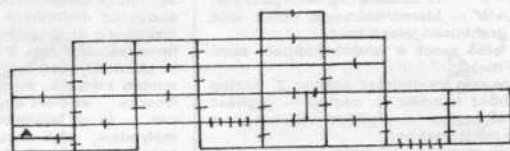
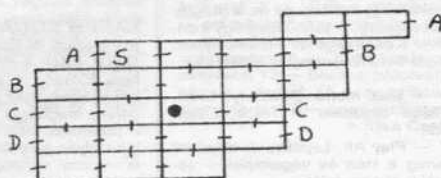


NIGHTBREED (C64)

• Surányi Zoltán, Hódmezővásárhely

S — START

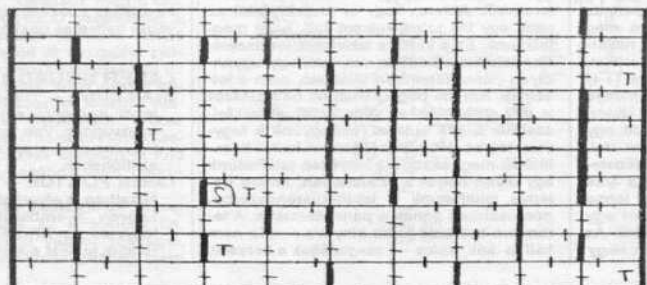
●, ▲, ■ — kulcsok



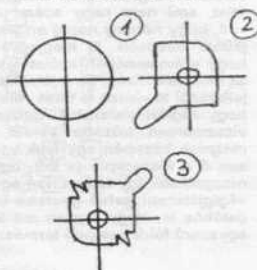
STEEL (C64)

• Surányi Z., Hódmezővásárhely

S — START; T — tárgy



PÁLYAKÓDOK:



PLUSA SAROK

örömbe zuhan, ha sikeresen végigszenvedt magát rajta, de a rámenősebbeknek egy tipp: Mivel minden pálya után kapunk egy életet, jobb (több pontot hoz) úgy játszani, hogy 9-et átengedünk, a 10.-nél pedig elrontjuk. Ezt a primitív taktikát addig ismételtetjük, míg max. 1-2 életünk marad.

• **Tettinger Tamás, Baja**

LASER SQUAD (még mindig)

Azt hiszem itt többen is sorozatos tövédekbe estek a PARADISE VALLEY c. részben. Először is: az úgynevezett labirintusból ki lehet, azaz vissza lehet jutni a dzsungelbe, méghozzá úgy, ahogy lejtünk ide. A labirintus jobb szélső részében lehet találni olyan helyeket — ahogyan a felszínen is — ahol a villogó cursor a felszín, illetve a tereptárgyak megjelölésére nem ír ki semmit. A labirintusban két ilyen hely van, ahova az emberként ha beszédül, akkor visszajut a dzsungelbe. Az egyik hely a kis tavacska fölött van. A kommandósunkkal a fő utáni folyamán forgolódnak egyet, majd miután kiértünk, menjünk le a legelső folyószóra — ez pont egy bezárt terem mellett van — és ott találhatunk a falban egy bemélyedést, amit megvizsgálva a cursor nem jelez semmit. A másik ilyen hely a rendszer jobb felső sarkában lesz valahol. Meg fogjátok találni, mert ez is egy ilyen falbemélyedés. Most jön a lényeg, ha az első ilyenbe betérünk, akkor a felszínen található páncopteremben lyukadunk ki, de ha a másikba, akkor a kis patak szigetének a közepére jutunk, ahonnan már csak pár lépés a boldogság. Ha megszereztük a két kulcsot és úgy léptünk be a páncopterembe, akkor a két lezért ládát ki tudjuk nyitni és a tartalmukat megvizsgálva 4 db. AP75-ös gránátot, 3 db. AUTO CANNON-t, 4 db. Mk-1-es géppisztolyt találhatunk. Bent vagyunk, tehát valahogy ki kellene jutnunk a teremből. Ahhoz, hogy ki tudjuk nyitni az ajtót, egy lila színű kulcsot kell, hogy megtaláljunk. Ez a kulcs a labirintus rendszerben található ládában van, ami egy ugyanolyan páncopteremben található, mint a felszínen. Am ide hogy juthatunk be? Először is egy emberünkkel, vagy azzal, akivel felzúdtuk a két kulcsot, elmegyünk a fegyverraktárba. Ha a páncoptermet balról közelítettük meg, akkor a környéken találhatóunk egy olyan helyet a sziklafalban, amibe belépve lejuthatunk a labirintusrendszerbe, pontosabban annak a páncopterembe. A teremben található ládát kinyitva — ide nem kell a kék kulcs — megtaláljuk a keresett

második kulcsot. Ezzel a kezünkben a zárt ajtó elé állunk, majd szép ósi anyanyelvünkön UNLOCK-oljuk, és végül kinyitjuk. Utána már szépen el lehet menni a terem mellett lévő — szerintem — TELEPORT-hoz, és be lehet jutni a felszínen lévő páncopterembe. Itt kinyitjuk a ládákat, a fegyvereket magunkhoz vesszük, majd a páncoajtót is kinyitjuk és miénk a világ, illetve ennek a része. Így célszerű mindegyik emberünknek 4-es szintű páncoajtó adni, és mondjuk max. két főnek egy pisztolyt, vagy egy SHOT GUN-t tárral a SECTOID-ok ellen. Nagyobb nehézségi szinten ugyanúgy megtalálhatjuk a vízi macikat a bariangtóban, mint a folyóban. A program hibája lehet, hogy ha a második TELEPORT-nál hátrafelé lépünk be, akkor a felszínen egy helyett két emberünk lesz. Ha az egyikkel valamilyen mozgást végzünk, akkor ugyanúgy mozdul a másik is, s az akciópontjuk is együtt fogy. Ha az egyik meghal, a másikat attól még lehet SELECT-olni, de légni nem fogunk tudni vele. Ez volt tehát a PARADISE VALLEY kis segítség az azoknak, akik nem tudták befejezni...

...És mielőtt még bárki azt hinné, hogy vége van, egy kis segítség a CYBER HORDES pályához is. A térkép jobb szélén található egy olyan szoba, amiben van egy nyitott láda. A ládában található 2 db. AUTO CLIP, és ami fontos, még egy lila és egy zöld kulcs is. A lila színű kulcsal a kezünkben tudjuk az ajtókat nyitni és zárni. Az így bezárt ajtókon keresztül a robotok egykönnyen nem tudnak bejönni, kivétel a BATTLE DROID-ok. A zöld színű kulccsal a kezünkben tudjuk a zárt ládákat (LOCKED CASKET) kinyitni. Ezekben a ládákból általában Mk-1-esek, illetve AUTO CANNON CLIP-ek vannak, de akadnak AP75-ös gránátok is. AP75-ös gránátot a BATTLE DROID-hoz, illetve annak a háta mögé dobva a teljes pusztulását nézhetjük végig. További kellemes gyakorlást!

• **Szabó Attila, Marcali**

LASER SQUAD 1,2 (csakazértis!)

STAR DRIVE — Ha valaki nem tudja, hogy lehet bemenni a jobb oldali épületbe, megúsogom: Van egy LASGUTTER nevű fegyver, amivel az ajtó elé állva könnyen szétlőhetjük.

LASER PLATTON — A gépet akár 7-es fokozatban is elverhetjük ezzel a taktikával: Legyen 3 emberünk, akiknek Mk-2-es fegyvere és AP-100-as gránátja is van. Rakjuk le őket a sarokba.

TIPPEK

Fancy World — A pályák között a RESET-tel lehet lapozgatni;

Professional Amoeba — A TCFS féle proggy nem is olyan nagy szám, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a gép stratégiáját TCFS úgy csórta egy másik amőbából. Na mindegy, a lényeg mindössze annyi, hogy MINDIG lóugrásban lépünk! Így ha jól csináltuk, a gép mindenhova csak 4-et tud majd tenni, a későbbiekben pedig úgyis adódik majd helyzet, hogy nyerjünk.

• **Tettinger Tamás, Baja**

ARENA 3000: POKE 4794,0 (örökélet)

DEFENCE: POKE 4513,234: POKE 4512,234 (örök pajza)

THE RETURN OF THE ROCKMAN: POKE 4116,234: POKE 4119,234 (örökélet)

• **Balázs Károly, Maglód**

ROCKSTAR MANAGER

Válasszuk ki valakit, majd gyakoroljunk 4 napig. Utána egyből menjünk a koncert-hall-ba és adjunk 4 napos koncertet. Ezután menjünk a stadion-ba és koncertezzünk egy csomót, így annyi pénzünk lesz, hogy nagylemezt készíthetünk.

• **Tóth Attila, Szigetvár**

DIGI SEQUENZER V1.0/Synergy

Vége egy német program. Már maga a tény is érdekességként hat, de ez a proggy azért — szerencsére — több, mint egy kuriózum. Szóval a segítségével a memóriában található digik koverésére nyílik lehetőség.

Kézelés:

'CTRL+D' — Disk menü: Directory, Load, Save, Clean digimem + Track, Clean track, Exit;

'CTRL+P' — Play All. Lejátsszuk mindent addig, amíg a start és végcímmel + sebességnél 0-át nem talál.

'CTRL+O' — Az aktuális digirészt játsza le; 'CTRL+W' — Memóriatérképet készít, amit alul grafikuson jelenít meg;

A bal felső sarok a tulajdonképpeni szerkesztő mező.

Itt: 1. oszlop — digirész száma; 2. oszlop — digirész kezdete; 3. oszlop — digirész vége; 4. oszlop — digirész sebessége; a persze mind hexában.

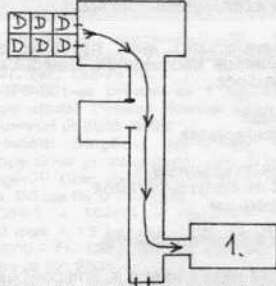
Még egy apróság: Jól bírja a 3 bites digiket, de a 64-ről hozott Censor digit is tőrhetően szálaltatta meg. Mielőtt még nekemugranátok: A Censor 1 bites volt!

• **Tettinger Tamás, Baja**

WAY OUT/EDC

Ha jól emlékszem, erről a gaméről esett már néhány szó anno. Bár akkor még újdonság számomba tartozott, viszont én kétfelm, hogy minden Plusi tulajdonos beszerezze már! Tehát: A Way Out az EDC egyik legnagyobb dobása volt — az IMAGINE megadomán kívül — 1992-ben. Tökéletes grafika, majdnem kifogástalan design, jól választott digizének és tulajdonképpen az ötlet, ami nem nagy szám, de arra elég volt, hogy néhány napig engem és a haverjaimat leköszön. Itt megjegyeznék annyit, hogy a mostanában születő játékokra (+4) az ötletnékültség, és a játszhatóság hiánya jellemző! Itt viszont is terek, mert már látom, hogy rögtön elalszolok. Szóval: Adott egy vízszintesen húzódo verem, ebben fal, melynek közepén egy lyuk van. Története: sen 4 a főszereplő (a fal), ugyanis a lyuk mozgatható, így talán kissé egyszerű lenne végigjátszani, tehát gyorsan beanimál egy üstökös is, hogy legyen mit terelgetni. Az egyszerű földi halandó természetesen nagy

Menjünk az 1-es ponthoz, és az egyik vegye a kezébe a gránátot.



Ezután lépjen az ajtó elé, nyissa ki, és nézze meg a robotot, hogy a szobában van-e már. Ha igen, időzítsük a gránátot, és dobjuk meg vele, vagy ha úgy áll, lőjük szét a fegyverrel. Utána menjünk le és itssuk ki az utánpótlását is, a kijövőket pedig lőjük le. A többi megmaradt embert ki-ki izlése szerint nyírja ki, de ha a robot még nem ért oda, csukjuk be az ajtót és várjunk még egy kört.

ASSJAN — Az embereket tegyük a bal oldali ajtó mellé. Menjünk be a házba. Az alsó folyosón egy robot van. Az egyik ember vegye a kezébe a gránátot, majd a fenti folyosó első szobájába dobja be! Kész!

• **Toth Attila, Szigetvár**

Twin Kingdom Valley

Ez volt az első normális adventure a Plusin. A CoV-ban között infók nem segítettek sokat, pedig igen cool game. Így most következzék egy használható(bb) tippfal-maz:

Két király megosztva uralkodott (Az egyik az URAL egyik oldalán, a másik meg a túloldalon, nemde? CoVboy), eközben pedig egy sárkány vezetésével ellepték az országot a mesebeli gonosz démonok. Itt csöppenünk bele a történetbe.

Első lépésünk a faházba vezet. Itt vegyünk fel minden tárgyat (LAMP, KEY, JUG), ezután irány a kőbánya, ahol kovakövet lelünk (STONE). A tisztáson nyissuk ki a rácsot, majd menjünk le. A sötétet oszlassuk el az ON parancssal. Tegyük magunkévá a gömböt (BALL), majd keressük meg a labirintusban a boszorkányt a Passage-től és S, S, S, E, S, S, S. Őt ne tegyük magunkévá, inkább GIVE WITCH BALL, mire nekünk adja a kulcsot. A bányából a kivezető út: E, E, S, N. Itt nyissuk ki a rácsot. A barlangba jutottunk, ahonnan menjünk a vízgyűjtőbe (WATERSMEAT). A lámpát persze OFF-oljuk, Fűrdjünk, és igyunk. Irány a második barlang. Ha egy gyémántot nem tudunk felvenni, ne aggódjunk, keressük meg a táskát (N), vegyük fel a HOLD parancssal, a visszaút: S, S. A földalattal menjünk vissza az első barlangba, majd itt nyugatra, persze útközben vegyük fel az aranykulcsot! Az erdőkirályhoz jutottunk, nem valami szíves fogadtatás, de népszerűvé tehetjük magunkat (GIVE GUARD DIAMOND). Whoa! Kaptunk egy amulettet (Thanx to Novák Gabi!). Új szereményünkkel menjünk a föld alá, vagyis az arany ajtóhoz, ami persze csukva van...

Ez már a sivatagkirály kastélyának pincebörtöne. Itt raboskodik az Erdőkirály fia. Szabadítsuk ki Eldaral valami szöveget, amiből kiderül, hogy valami gazdag aján-

dék ütheti a markunkat... Ezt az ajtót kaphatjuk meg, no persze el is kéne menni érte. Egy ezüst kulcsot kapunk, cool, irány vissza a pincebörtönhöz. Engedjük ki az óriást, aki hálából mindenhova követni fog, ha fegyverre van, meg is fog védeni. Egy színtel fejlebb a tündérek viselése csikos ruhát, szabadítsuk ki őket is, majd nyissuk ki az ezüst ajtót. Ez egy fegyvertár. Innen vehetünk fegyvert, ha nem lenne elég jó cuccunk, de hagyjunk az óriásnak és a tündéreknek is!

A következő emeleten semmi érdekes nincs, csak sőr, de az van a hűtőben is, úgyhogy hagyjuk ott a Plusit (GO KITCHEN), nyissuk ki a hűtőt (OPEN REFR...), fogjuk meg az üveget (GET BOTTLE), majd (DRINK), mert az már nyitva volt. Ja boos, ez egy másik játék... Szóval a földszinten már OFF-olhatjuk a lámpát, ezen a szinten van a műhely, ahol FILLölthetjük a lámpát! Itt egy cool stuff van, ez a LONG STAFF, egy ütessel bárkit lecsaphatunk. Próbáljuk ki mindjárt a sárkányon, ő az ÉSZ AKI toronyban füstölög, s rádadásul nála van a mesterkulcs is! CUT DRAGON STAFF, és az eredmény: KO. Taps, miénk a kulcs, a többi el is dobtuk.

Körüljárjuk el a déli toronyhoz, persze nyissuk ki az ajtót. WHOA! Miénk a kincslelő, lehet cipekedni, vagy az óriásnak adni, bár ezt meg nem próbáltam. Hogy felvegyük, mindent el kell dobnunk. Célozzuk meg a nagy szellemet, legközelebb a harmadik barlangból juthatunk hozzá, persze sötétben kell menni (GO CAVE), majd SW, W, S, és nekünk adja az élet titkát, persze a ládát otthagyjuk.

Azonban itt én is elakadtam, a keleti toronyban csücsülő banyának nem tudtam semmi érdekeset adni, amiért odaadta volna a pálcát. Kinyiffantani nem tudtam, mert az útes saját magunkra varázsolja. Valószínűleg az ústre fáj a foga, de ezt nem találtam sehol.

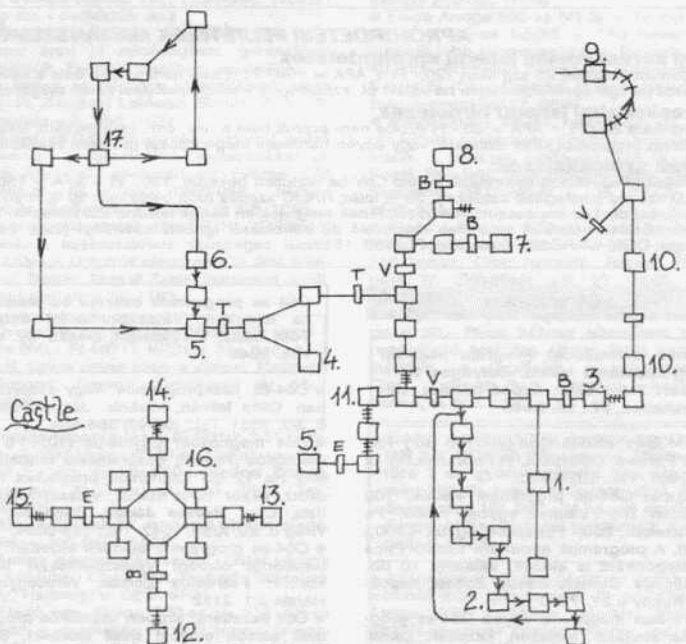
További tippek:

- A lámpát égve ne tegyük be a táskába;
- Az amulett nálunk legyen, és ne az aktatáskában, ha a herceget kiszabadítottuk, s persze nem árt világitani sem;
- Ha az óriással elmegyünk a vízgyűjtőbe, elkezd benne pancsikálni, ezután több tárgyat bír el;
- Ha az óriásra szükség van, elég integetni (WAVE), vagy valami semleges parancsot kiadni;
- A LONG STAFF-ot max. háromszor tudtam használni, mert utána eltörik, szóval tessék módjával bánni vele;
- A hegyen lévő kabinból lefelé menet előre kapcsoljuk be a lámpát, így nem csúszunk meg;
- Nem árt a korszót vízzel megtölteni, így ha szomjasak vagyunk, ihadunk egyszer;
- A tündérek mindent odaadnak, csak kérni kell;

Ja, és a térképmagyarázatok:

- 1 — kristálygömb; 2 — banya a réz-kulccsal; 3 — törpe a gyémántgyűrűvel; 4 — aranykulcs; 5 — gyémánt; 6 — taszka; 7 — herceg; 8 — óriás; 9 — ezüst tör; 10 — zsák arany; 11 — Erdő királya; 12 — kincslelő; 13 — boszi a pálcával; 14 — sárkány a kulccsal; 15 — nagy fabunkó; 16 — aranylabda; 17 — hegy szelleme;

• **Kiss Csaba, Pomáz**



Havi 80-100 MEGABYTE

JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát moszolózásra)

És mindez csak 8-900 Ft-ért???

Országossá bővítjük Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

hálózatunkat!

Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Izeitől a májusi szám tartalmából:

- ALIENS szerepjáték
- PEN DRAGON szerepjáték
- AD&D olimpia
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák és könyvismertető
- A mocsár szörnyetegei
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtély is, értékes nyereményekkel. Keresd május 20-tól a hírlaprusoknál.

AMIGA-NET

klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum. Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz. Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM Közösségi Ház Centenárium termében (1116 Bp. XI. Fehérvári út 120.).
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120.- Ft + AFA = 150.- Ft

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

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

64 software

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

● **POKE**-ok eladók C64-re! (700 db.) **Hilcsér Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

● Szuper C64-es programok eladók, 100 lemezen, 70.- Ft/lemez, egyben 7.000.- Ft 16 kazettán, 250.- Ft/kazetta, együtt 4.000.- Ft-ért. A programok minimum 1.000.- Ft-os csomagokként is eladók, valamint 10 db. szakkönyv. Cím: **Gazda Zoltán**, Kaposvár, Kunffy u.27. 7400

● 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatok. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481.

● Ha C64-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalszó! Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103.

C64-es programok cseréje és eladása lemezen. Válaszborítékért lista.
Tóth Attila, Törökbalint, Dózsa Gy. u. 156. 2045

● C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

● C64 magnósok! Egyfíle-os (10.- Ft) és utántöltős (70.- Ft) programokat rendelhetek! Ha 12 db. utántöltős programot rendelsz, akkor 10-et fizetsz. Válaszborítékért lista. Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág u. 29. X/59. 1042. Tel.: 189-9064.

● C64-es programok eladása kazettán. Hihetetlenül olcsón! Válaszborítékért listát küldök. **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112

● C64 kazettára, szuper, utántöltős programok olcsón eladók! **Büdi Norbert**, Szerecs, Csalogány út 34/A. 3900

● C64-es programok eladása magnósoknak. Sok '93-as program! Válaszborítékért listát! **Zics Viktor**, Szekesfehérvár, Esze T. u.1. 8000, vagy **Rémál Roland**, Szekesfehérvár, Komjáth A. tér 9. III. em. Tel.: (06-22) 313-752.

● C64-hez kazettás programok eladók! (Kb. 200 utántöltős) Válaszborítékért lista. **Hanak László**, Kiskunhalas, Alsóöregszőlők 13. 6400

● C64-re 6300 program eladó (60.- Ft/lemez). 50.- Ft-os bélyegért listát küldünk! **GOLD SOFTWARE**, Budapest, XX. Maros u. 98. 1204

● C64 + floppy-ra eladó angol tanító program. A szavakat klejti. Ár: 390.- Ft + portó. Ugyanitt C64-es játékok óriási választéka olcsón! **Sándor Lajos**, Dombóghyáz, Ifjúsági lt. A/3. 5836

● C64 szuperprogramok kazettára, méltányos áron! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Ábrahám József**, Sársáp, Annavölgy 195., 2523

● Csúciszuper programok C64-re lemeze, kazettára! **Macczelka László**, Maroslele. Pf.: 6. 6921

● Programkeresők! C64-re legújabb programok lemezen, kazettán. Alacsony ár, megbízhatóság, gyorsaság. Mindenkinél választás! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

● C64-re kazetták, lemezek eladók! **Csernák Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

● C24-én programokat cseréltek. Mindenfan-
tja program érdekel. U.i.: Csak lemezen!
Cím: **Varga Antal**, Hajdúböszörmény, Bó-
lyai János u.12. 4220

64 hardware

● Cartridge-ok megrendelhetők: **Hilcsér Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

● MPS-801-es printer, és 1 Mk VII. card-
ride eladó. Címnev: **Szeles Áron**, Győr,
Hédervári út 39/B. 9026

● Hahó!!! Sürgősen eladó egy 1541-es
floppy-drive jó állapotban. Ára: 8.000,- Ft.
Megéri!!! Cím: **Dudás Szabolcs**, Nagytar-
csa, Dózsa Gy.u.13. 2142

● C64/II. + 1541/II. + magnó + 2 joy +
180 disk + 15 kazetta + szakirodalom. Ár:
28.000,- Ft. Cím: **Schalk Tamás**, Tokod,
Béke út 32. 2531.

● Sürgősen eladó egy 1 éves C128/64,
1570/71-es drive, 100 lemez (tartóval), 2
joy, könyvek. Irányár: 28-33.000,- Ft. Alkud-
ni lehet! Sőt!!! Írj Telefonálj! Cím: **Balázs
Tamás Ferenc**, Esztergom, Kaán u. 15/A.
2500. Tel.: (06-33) 12-498.

● Eladó: C64/II. + floppy 1541/II. + magnó
+ 2 db. mikro joy + 30 db. lemez + 8 db.
kazetta + hangdigitalizáló + software +
szakkönyvek. Mindössze: 23.000,- Ft. **Papp
Norbert**, Miskolc, Kulich Gyula út 4. 4/1.
3529. Tel.: (06-46) 316-801.

● C64 + floppy + monitor + magnó + 100
lemez + 2 joystick + 2 cartridge + Reset +
fényceruza + hangdigitalizáló + szakiroda-
lom eladó! Ára: kb.30.000,- Ft. **Jancsina
Gergely**, Budapest, IV.Titó u.6. IX/52. 1045.
Tel.: 1895-906

● Eladó megkímélt állapotban: C64/II. +
1541/II. drive + Junoszyt TV + 120 db. tele
lemez + magnó + Citizen 120D + 8db.
programkazetta + RESET + 2 db. joystick
+ lemeztartók + Commodore Újságok.
Csak egyben! Ára: 40.000,- Ft. **Czifra Zoltán**,
Fegyvernek, Kiss János út 18/A. 5231

● Eladó: C128D + 1571 drive + magnó +
joystick + könyvek + újságok + 140 lemez
+ 100-as Disc Box 27.999,- Ft-ért, valamint
1541/II. drive + 50 lemez + Disc Box
11.111,- Ft-ért. Szuper kedvezmény: mind-
ez csak 37.999,- Ft, vagy Amigára cserél-
ném! Cím: **Bigó Géza**, Gód, István utca 14.
2132

● Eladó: C64 + floppy + magnó + joystick
(2 db.) + 2 db. Cartridge + 100 db. lemez
+ hangdigitalizáló + fényceruza + monitor
+ reset + szakirodalom. Ára: kb.30.000,-
Ft. **Jancsina Gergely**, Budapest, IV.Titó
u.6. IX/52. 1045. Tel.: 1895-906

● Eladó: C64/II. + magnó + cartridge
(reset, fejbéállítás, gyorsító stb.) + 3 db.
joystick + 20 db. kazetta + könyvek (1001
sorozat, szakkönyvek). Árjajánlatokat a kö-
vetkező címre kérek: **Erdel Péter**, Kazinc-
barcika, Mörizs Zs.ér. 4. 1/3. 3700. Tel.:
(06-48) 10-390

● **Datasette** másolókat még mindig
megrendelhetők. Ára: 530,- + postakölt-
ség. **Tóth Attila**, Falpa, Egy u.66. 8300

● C64 minden extrával (monitor, drive,
Action 5+, mouse, joy, 70 disk, proggyk)
40.000,- Ft-ra cserélendő. Alku is szóba jö-
het! My Addy: **PokoRaczky Csaba**, Nyir-
egyháza-Sóstóhegy, Huba u.11. 4481

● Eladó: C64/II. + 1541/II. + 1535-os mag-
nó + 2 joy + 180 disk + 15 kazetta + szak-
irodalom. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Schalk
Tamás**, Tokod, Béke út 32. 2531

● Eladó egy új C64 + joystick + kazetták
tele játékokkal 10.000,- Ft-ért. **László Ba-
lázs**, Budapest, Tel.: 1786-777/a mellélen a
BUFE-t kell kérni! Uzenet hagyható reggel.

● Eladó egy C64 + 1541/II. floppy (garan-
ciális) + magnó + printer + 2 joy + 110 le-
mez tele játékokkal + 40 kazetta (3 gyári) +
Super Games cartridge + szakkönyvek.
Harangzó Zsolt, Békéscsaba, Bem
u.27/1. 5600

Amiga

Amiga programok hatalmas választék-
ban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné
u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

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

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

● Amiga programokat nagy választékból
cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Tele-
fon: Bp. 1381-822.

● Amiga és IBM-AT egyben! Eladó
ATONCE-AT kártya, 84 MB Conner
winchester Amiga és IBM programokkal:
DOS 5.0, AMI, Word 5.5, DRGenius. **Petro-
vics Dezso**, Tel.: Bp. 276-7261 (de), 277-
85-30 (du).

● Eladó Amiga 500-hoz beépíthető KICK-
START-bővítő 2.0 + 86 MByte harddisk
(csatlóval) bedobozolva 48.000,- Ft-ért.
Ezzel együtt az A500 gép (bootselctor, 1
MByte RAM, VIDEO modulátor, IBM PWR
tápegység) + 38.000,- Ft. DigView-kompa-
tibilis VIDEO-digitizer: 9.000,- Ft. Érdeklő-
ni lehet: **Kovács**, (06-75) 17-829.

● Eladó A500 1 MB + monitor + joystick +
modulátor + 100 lemez + lemeztartó. Cím:
Rácz Péter, Budapest, Ilona u. 103. 1162.
Tel.: 1835-987.

● Amiga 500 átkapcsolható V1.3/V2.0
Kikstarttal, 2,3 MB RAM-mal 38.000,- Ft.
AT-Bus-os winchester vezérlő: 8.000,- Ft.
Együtt csak: 45.000,- Ft. Érdeklődni le-
het: **Kovács Ákos**, Budapest, XI.Irinyi J.
42. 315-65 szoba. Tel.: 1851-396. (vasár-
nap du. - csütörtök du.)

● Amiga 500 + 500+ programok 30,- Ft +
lemez áron jó minőségben, garanciával
kaphatók. Évánál. Listához szükséges: 1
db. lemez és 20 Ft-os választébélyeg, vagy
80,- Ft. **Kopácal Lajosné**, Budapest, III. Vi-
zimolnár u.2. X/95, 1031.

● Amiga 500 bővítővel, mo'ulátorral, külső
drive-val, programokkal, joystickokkal eladó
(Ha kell, elviheted az összes 576
KByte-t is). Tel.: 1359-056. **Bartha
Tamás**, Budapest, Muraközi út 3/A. 1025

● Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez.
Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez
és bélyeg! Ugyanitt eladó AMIGA 500 bőví-
tővel. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII.
Széchenyi utca 28. 1183

Originalis, garanciális AMIGA 600 eladó
34.000,- Ft-ért??? IGEN!!! Aki nem hi-
szí, járjon utána ezen a címen: **Halmi
Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15.
9400.

● Amiga programokkal új SONY 3.5" leme-
zek eladók! Ugyanitt: 80 és 120 db-os disk-
box! És egy Amiga 500... **Vadon Zoltán**,
Budapest, XI. Törösvár u.28. 1112. Tel.:
1669-539

● Amiga 500-as TV modulál olcsón eladó.
Telefon: (06-94) 10-685.

● Amiga programok cseréje. Listát várnék
és küldök. Cím: **Bán Róbert**, Szombathely,
Hadnagy u. 62/C. 9700

● Eladó egy Amiga 500-as + 512 KB-os
bővítő + modulátor + 300 lemez progra-
mokkal + joystick + könyvek. Irányár:
38.000,- Ft. **Laczki László**, Budapest, XVII.
Bánrét u.34. 1171

● Amiga programok eladók, magyar nyelvű
is! Felbélyegzett borítékért és egy lemezért
listát küldök. **Lavrincsek András**, Buda-
pest, IV.Bocskay út 21. 1043

● Eladá: Amiga 500 + 512 KByte bővítő +
1084S (színes, sziater) monitor + joy + 40
lemez (külön-külön is). **Cserhalmi Miklós**,
Budapest, II.Keleti Károly u.43. 1024. Tel.:
1356-386.

● Sürgősen eladó egy hónapos Amiga 500
+ modulátor 37.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 1487-
144 (19 óra után).

Eladó kitudó állapotban: Amiga 500 +
japán 512 KByte-os, óras memóriabőví-
tő + TV modulátor + infravörös joystick
+ 2 mikrokapcsolós joystick + 120 3M-
es IBM lemez AMIGA programokkal +
C64 lemez + 3,5"-os, 5,25"-os lemeztar-
tók + porvédő + szakirodalom. Aki
legalább 2 dolgot vásárol, annak em-
gedményt adok. Ugyanitt eladó egy FA-
VORIT versenybirág. **Mór Csaba**, Esz-
tergom, Víztorony u. 15. 2500. Tel.: (06-
33) 12-834.

● 1084S monitor eladó 18.000,- Ft-ért. Alig
használt. Amiga 1200-as programokat cse-
rélek. Cím: **Némeli Ferenc**, Budapest,
XVIII. Nyenyed út 8/A. 1182

● Eladó: Amiga 500-as + 512K óras bővítő
+ modulátor + egér + 50 lemez + köny-
vek: 38.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Bánhalmi
Péter**, Miskolc, Tiszehoven 18. X/3. Tel.:
(06-46) 358-397, vagy 349-210.

12"-os színes monitor eladó Amigához
11.900,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Buda-
pest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh.
X/5. Tel.: (hétfőgőn) (06-37) 16-261

● Eladó: Amiga 500-as sok tartozékkal:
60.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Garay Róbert**,
Kisbér, Rákóczi u.10. 2870. Tel.: (06-34)
54-312.

● Eladó: '92-ben vásárolt ATONCE + 16
MHz-es PC emulátor kártya (AT 286) 512
KByte memóriával. Irányár: 30.000,- Ft.
Török László, Szeged, Béke u.2/A. Tel.:
(06-62) 310-995 (este)

● Eladó Amiga 500-as (V1.3) + TV modulá-
tor + 5 MB-os bővítő + 110 lemez tele
jobbál jobb programokkal + joystick. Ára:
40.000,- Ft. Felár: Színes TV (kifogástalan)
5 ezer Ft. Cím: **Ombódi Gábor**, Nagykan-
izsa, Rozgonyi út 27. 8800

● Amiga 500 + bővítő, modulátor, joy, cso-
mó lemez, szakkönyv, diskbox, mouse pad
eladó. A lemezek külön is! (Tök új, mind
Sony) Rendelje meg most! **Vadon Zoltán**,
Budapest, XI.Törösvár u. 28. 1112. Tel.:
1669-539.

● Eladó: Amiga 500 + memóriabővítő
(óras) + RF modulátor + 2 joy + egér +
110 lemez. Cím: **Horváth József**, Buda-
pest, IV. EWRódsor u.9. I/7. 1046. Tel.:
1802-931

● A Zymosis Soft legújabb képes kataló-
gusa 30,- Ft-os bélyeg ellenében meg-
rendelhető Amigára. Olcsó árak, kedvez-
mények, a legújabb sikerprogramok.
Cím: Zymosis-Soft, Verőce, Asztalos
János, u. 8/B. 2621

Eladó: Amiga 1200, benne egy 120
MB 3.5" CONER Winchester. Mindkét-
tőre 1 év gyári garancia van. Hozzá
meg 100 db. lemez programokkal. Ára
összesen: 101.000,- (AFA-val együtt).
Egyed Attila, Kislőnci túristaház, Kós-
pallag, 2625

● Akartok egy szuper gépet és egy halom
jobbál jobb programot? Itt az alkalom!
Amiga 500 1 MB-ra bővítve, PHILIPS
8833/II-es színes sziater monitor, joy, egér,
szakkönyvek, 270 (!) lemez tele a legri-
szab stufkokkal (pl. Chaos Engine), mindez
csupán 65.000,- Ft-ért! Telefonon, vagy
személyesen, Nagykanizsán is lehet érde-
klődni a Gyermekekönnyitásban (Tel.: 12-180)
Hivekovic Zoltánnéll! Cím: **Hivekovic
Zoltán**, Nagyréce, Zrínyi út 10. 8756

• Ilyen nincsen: Mégis igaz! Amiga 500, 1084S monitor, memóriabővítő, 250 lemez, egér, joystick, szakirodalom mindössze 64.999,- Ft-ért! Érdeklődni delután: 1537-707 telefonszámon, vagy a **Csontos Péter**, Budaörs, Napsugár stny. 2. IV/26. 2040 címen.

• Amiga programok előadók 15.- Ft/lemez, 5.25"-ra is! Listához, tájékoztatóhoz lemez és bélyeg szükséges! **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi út 28. 1183

Új Amiga 500 1.3, új grafikus processzorral (ECS) + színes monitor 44.900,- Ft. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Játék- és felhasználói, valamint demo programok megrendelhető! Bélyeggel ellátott választókérték listát küldöm (vízhatlan csomagolás!) (AMIGA) **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

• Színvonalas Amiga programok olcsón, hatalmas választékból (12.- Ft/lemez)! Választókérték részletes listát, és tájékoztatót küldök. Cím: **Petrovski Mihály**, Nyiregyháza, Kalevala st. 9. 4400

Eladó: A500 memóriabővítővel, 3.5" külső drive, kb. 300 lemez, 2 joy, mono monitor (Philips), 80 db-os diskbox, RF modulátor, egyben 50.000,- Ft-ért. Erdekelt: 17h után — **Calmazsa Csaba**, Budapest, X.Hatház u.22. 4/10. 1106

PC

VGA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC programcsere. Keresem: Monkey island I-II. (VGA). Címem: **Szeles Áron**, Győr, Hédenvári út 39/B. 9026

• IBM PC programok cseréje. Listát várunk és küldünk. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700

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

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

• IBM AT programok hatalmas választékban, olcsón előadók! **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII.Határ út 51. 1122

• PC/AT programokat cserélek. **Székely Gyula**, Debrecen, Pf.: 2649. 4002

VGA monitor eladó 18.000,- Ft-ért. **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• Helló PC Guys! Keresem: 3D Constructon Kit 2.00, Wolfenstein 3D, Out Run (VGA). Adok: Larry 5, S.O.T.M.I. 2., CorelDraw, Word 5.5 stb. Sürgős! **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• IBM PC-s programok INGYEN!!! Vb-t küldj! Pl.: Eco Quest 2, Putt-Putt, Fredy stb. Új magyar és külföldi demók is!!! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Gőrgy Arthur u. 7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• IBM PC-hez hangkártyák eladók, már 2.000,- Ft-tól. Felbőlygőzt választókérték teljes felvilágosítás. Cím: **Iff, Tóth László**, Budakalász, Széchenyi 70. 2011, vagy **Tóth Attila**, Bp. Tel.: 1897-279.

• A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban előadók. **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

PRG-WAP PC-n! Egy formázott lemez + preparált B2-es VB-listadisc. Jal Küldhetőleg egy listát is! Cím: **St.Stof**, Százhalombatta, Csokonai út 23. 2440

• 486/33 MHz, 128 KB cache, 0 RAM alaplap 35.000,- Ft-ért előadó. Tel.: 277-1946, 18 h-tól. **Jekelfalussy Tibor**, Budapest.

Eladó: 386 DX40 + 8MB RAM + 128 KB cache + 120 MB HDD + 387 DX 40 + 1 MB VGA kártya + 14"-os SVGA monitor + 1.2 MB 5.25"-os floppy drive + egér + „Sound Master” hangkártya + programok + garancia — 125.000,- Ft-ért. Alaplap: 387DX40 25.000,- Ft-ért külön is előadó **Nagy Norbert**, Budapest, X.Hungária krt. 5-7. 4.ép. 1.lh. X/5. Tel.: (hétvégén) (06-37) 16-261

• PC/AT programcsere. Profiknak/kezdőknek egyaránt válaszolok. Elisőrsorban demók, intrók, MSX, GFX, diskmag-ek érdekelnek. Cím: **Bimbó Ákos**, Dunaujváros, Fáy András út 10. IV.4. 2400

• Sürgősen előadó egy garanciális IBM PC 1MB RAM 286/16 MHz, 40 MB Winchester (80 MB-ra bővíthető), VGA monokrom monitor, 5.25" és 3.5" floppy drive. Érdeklődni: **Kele Tibor**, Jászkarajenő, Széchenyi 21. 2746 levélben vagy személyesen, illetve telefonon a (06-53) 10-988 számon.

• AT-re színvonalas programok előadók, csak 30.- Ft/HD!!! Csere is elképzelhető (VGA). **Tóth Róbert**, Pécsvárad, Várkert köz 2. 7720

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban előadók. **STEVE SOFT**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

• Programcsere PC-n! Persze listát kérek és küldök. Akció: Adsz egy PC-s joystick-ot (nem analógot), kapsz egy kényes egert garanciával! **I. Wilhelm Tibor**, Gyöngy, Ady E.u.13. 7064

• Schneider AT 386, 2MB RAM, 44 MB-os Winchester, 1.44"-os floppy drive, 512 KB-os VGA kártya, Mini-torony ház eladó. Ár: 60.000,- Ft. **Máthé Ákos**, Kecskemét, Gőrgy Arthur u.7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

Plusi és társai

• Keresek +4-hez magnót! Ezért bármit tudnék adni. Pl.: programok, pénz, szakirodalom. Sürgős!!! Ha segítessz, nem lesz gondod a programellátással. **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300

• Programcsere és előadói Választókérték listát **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón előadók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Választókérték küldök listát! **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100

• Ha C+4-es program kell, akkor SU-VI SOFT! Bennünk nem csalódsz! Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u.10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113

• Plus/4-es, C16-os legújabb programok legolcsóbban lemezen, kazettán. Programválasztékomban 2000 db. írjatok! **Bonde Ferenc**, Pécs, Attila u. 5/B. 8500

• Eladó egy Commodore Plus/4 számítógép magnóval, 2 mikrokapcsolós joystick-kel, programokkal, szakkönyvekkel. Irányár: 10.000,- Ft. Megegyezünk! Cím: **Dér Zsolt**, Debrecen, Hegyi Mihályné 20. 4030. Tel.: (06-52) 43-429.

• Igen! Itt van az egyetlen kalandjáték-szerkesztő Plusral **ADVENTURE BUILDING SYSTEM**, lemezzel együtt 250,- Ft + postaköltség. Rendeld meg! **Rajnai Álmos/RACHY** of **Methabolix**, Keszthely, Bercecsényi M.u.46. 8360

Ha Plus/4-et szeretnél magnóval, számítógéppel, programmal, 2 joy-jal, könyvekkel, 9.999,- Ft-ért, akkor érezz meg egy hívást az 1870-328-as telefonszámra (üzenetregzőtől). **Rádi Gábor**, Budapest, III Kaszásdűlő u.9. 1033

• Eladó egy Commodore C+4 számítógép, floppy-val, magnóval, két joystick-kel, játékokkal, lemezekkel, szakirodalommal. Irányár: 18.000,- Ft-ért. Érdeklődjön esetefelő: Budapest, 164-9811 (**Szegedy**)

• Plus/4 programcsere lemezen, esetleg kazettán! Cseréalap: pár száz program. Listát kérek és küldök! Minden levele válaszolok. Lemezt, kazettát el nem nyelők! **Papencz Norbert**, Pilismarót, Árpád u.5. 2028

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón előadók, '92-es és '93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Választókérték küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Használt C+4 előadó, hozzá magnó, kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások. Irányár: 10.000,- Ft. **Bandi Gergely**, Budapest, XVII. Gyöngygyűk út 51. 1172. Tel.: 271-2440

Egyéb

• ZX Spectrum előadó. **Székely Gyula**, Debrecen, Pf.: 2649. 4002

HOL VANNAK A RÉGI JÓ

C64-ES KLUBOK...?!

ITTI!

A MONITOR

HUNGARIAN COMPUTER FANS CLUB

A LEGJOBBI VÁRJUK A TE

JELENTKEZÉSEDET IS, KÉRÉSRE

INFOT KÜLDÜNK!

SANYOSFÉ

5111 JÁSZFELSŐSZENTGYÖRGY,

FŐ U.38.

• Eladó: Videoton TVC 64K, 720K-s floppy drive, VT-DOS cartridge (CP/M 2.2), lemezek, könyvek. Egyben: 18.000,- Ft, esetleg külön is! **Dalmady Árpád**, Magyarszék, Kossuth L.u.36. 7396.

A MŰ: AD & D megszallott!

Egy új levelezős játék indul, ha

Te is úgy akard!

A címe: A kettészakadt világ.

Ha érdekel, írj:

DRAGONS CLUB

3534 Miskolc, Árpád u.14.F/1.

A megcímzett, felbőlygőzt

választókértékot se felejtse el!

• Sok pénzhez szeretnél jutni? Küldj egy választókértékot! Ez nem kamu!!! **Máthé Ákos**, Kecskemét, Gőrgy Arthur u.7. 6000. Tel.: (06-76) 492-351

• Szeretnél sok pénzhez jutni? Írj, s küldj egy felbőlygőzt választókértékot. Ha Amigád van, küldj egy 3.5"-os lemezt is! **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskai út 21. 1043

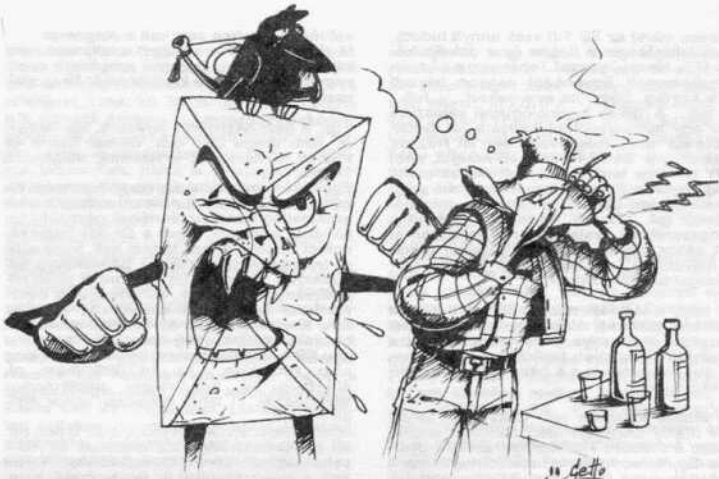
• Mikrokapcsolós joystickodba rugót nálam 50,- Ft-ért rendelhetsz! **Fodor Valentin**, Tata, Veres Péter u.34. 2890. Tel.: (06-34) 80-843

• A Zymosis Soft legújabb képes katalógusa 30.- Ft-os bélyeg ellenében megrendelhető Amigára. Olcsó árak, kedvezmények, a legújabb sikerprogramok. Cím: **Zymosis-Soft**, Verőce, Asztalos János, u. 8/B. 2621

AMIGA-NET klubhálózat indul!

Bővebb info 2 oldalal előrébb

Hangkártya csata avagy a háború mégis folytatódik?!



CoVboy: Miután én a hangmódozó lezártam tartottam az ügyet, ettől függetlenül mégis felháborodott visszajelzések sora leptem meg a postámat a Hangkártya témát illetően. Egy jól szituált mozdulatot kirúgtam a témát a postából, a Tisztelt háborúzóknak rontsák csak a levegőt ott, ahol akarják, illetve ott, ahol 1.75 helyet szorít nekik...
1.75: Mi is engedünk a nyomásnak, mert úgy érezzük helyére kell tenni a dolgokat, másrészt ez a technikai információsdit szeretnénk rendszeressé is tenni 1-2 oldal erejéig, miután úgy látjuk, nagy az érdeklődés az ilyen és hasonló témák iránt.

T.mindenki!
A CoV 29/30-beli hangkártya-cikk totál kiborított. Akkor nem akartam válaszolni, mert mint azután kiderült, nálam az Adlib-rész felprogramozásába sokkal inkább beavatott személy (Tóth Henrik) továbbiakban TH választott; de amíg ezen választás eságát Frank Tamás – továbbiakban FT, azt már nem hagyhattam szó nélkül.

Megjegyzés: FT a jelenlegi hirdetésekben is hatalmas zöldségeket közöl. Pl. a CoV 32-beli:
*Adlib álsztereó hangkártya... 11 FM hangcsatorna, átvitel: 0-44.1 kHz, DIA átlatók, CD minőség, 4W csatornánként...
SB 2.0: ugyanez + mikrofon + vonalbemenet + 4 digit csatorna...*

Nos, ebből két dolog derül ki:
● itt valaki nem tudja, mi a különbség a mintavételi freki és a felső határfreki között...
● 4 digit csatorna... Hát ez még az Amigát is lenyomja... Nem is tudtam, hogy ilyen kicsi a SB! (a prospektusa pedig csak 3-et ír...) So, itt az új king, az amígósok el-mehetnek...**be a káscatkkal, mert itt a csodálatos, az utóéletlen Sound Blaster 2.0, ami ezek szerint kenterbe veri az Amigát... Bár igaz is lenne...

1. felvonás
Nem túl lényeges, de az első PC tényleg 1976-ban jelent meg, az azóta a neve, hogy IBM Personal Modell A1, avval jött a PCjr, az XT stb...

Mikor is fejlesztette ki az Intel a 8086/8088 prociakat? Ha digitális technikai tanulmányaimra visszaemlékszem, a '70-es évek leges-legvégén. Olyan későn dobták piacra, hogy még a Motorola 68000 is megelőzte! Szóval, ha az IBM valóban kiadott SZEMÉLYI számítógépet '76-ban, akkor az pl. 8080/8085-től kellett hogy működjön. És ha már itt tartunk: akkor az IBM 360-as is nevezhető PC-nek, amit már a 60-as évek végén gyártottak, és azért nevezhető annak, mert azzal egy erős szabványt teremtettek. Szóval, ebben a dologban (is) TH-nek van igaza. A PCjr-t jóval a PC '81-es kiadása után dobták piacra, '83-'84 tájéka, azt hiszem még a '83-as XT is megelőzte a kiadás dátumát illetően...

2. felvonás
azt hiszem, ezek után borzalmas nagy hiba, hogy 'tetszőleges szinuszhullám' helyett 'tetszőleges hullámmóda' írtam.

Márpedig az! Aki valamilyen is konyvit magának a hangnak a milyenségéhez, az semmi ilyesmit nem mond, hacsak nem üzleti érdekből teszi! A 'tetszőleges szinuszhullám' akár C64-en is előállítható (hisz csak az amplitúdója és a frekje a két szabad paraméter), viszont a 'tetszőleges HULLÁMFORMA' előállítása már nem egyszerű feladat. Aki VALAHA is foglalkozott zenéléssel, az tudhatja, micsoda óriási különbség van... Ha egy szinuszhullám frekijét, amplitúdóját változtatod, és az impulzuszerű hangkiadás ADSR-jét beherálgatod, alig tudsz valami hangszer-szerű dolgot emulálni.

ni; viszont ha ugyanezt tetszőlegesen megadható hullámmóval teszed, akkor már nagy esélyed van a jó hangzásra. Ezen alapul az egész Amiga-hangkiadás, a MOD-ok atbi! Hogy valójában milyen az Adlib felprogramozhatóság, erre Shadow/GSH-t idézem: **'Az Adlibon csak négyféle hullámmóda van: sine, halfsine, absolute sine, pulse sine; ezeket nem lehet annyira elkülöníteni, mint C64-en, de pl. itt a felsőszus hasonlít a háromszögre; kettő oszcillorosvan vagy párhuzamosan beköthetünk, mint C64-en, és ezekkel keverhetjük a hangot; valamint természetesen az ADSR-lehetőségek, mint C64-en, valamint a 64 fokozatú hangrő. Tehát szó sincs tetszőleges hullámmódról.'**

3. felvonás
Az Adlib leírás technikai adatai között szó szerint olvasható: Digi konverter: YM 3014 16 bits DAC, ami legrosszabb angol tudásom szerint is digi konvertort jelent [...]

Jobb ha tisztázzuk: FT Adlib DA-ról írt valamikor (pl. 32-es CoV-hirdetés). Nos, ez a D/A lehetőség valóban él, de mivel az Adlib hangereje 64 fokozatban szabályozható, jó esetben is csak 6 bites lehet. Ez a digi 'lehetőség' egyébként kb. ugyanazzal a módszerrel működik, mint C64-en (ahol 4 bites digit jászhatunk le), így a DMA sem támogatja, és egyértelműen sokkal rosszabb, mint a 8 bites, DMA-t is igényelni képes Sound Blaster.

Mellesleg ezen 6 bites felbontás CD minőségnek nevezése... amikor 8 biten, sztereóban, 22 kHz-en (ul. a Blaster Pro 22 kHz-zel tud csak digitálni sztereóban) CD-ről direkt hangok is állíthatóak... Ha ez mond valakinek valamit, 6 bites felbontásnál az elérhető jel-zaj viszony alig van 40 dB fölött... Ezt még egy átlagdekk 46-47 dB-es jel-zaj viszonya is lenyomja: akár egy nagyszaggrenddel is csendesebb lehet egy normál kazettás dekk! És emellett még jön az Adlib/SB digi zajja (az a magas sercegés), ami legalább még 3-4 dB-t csökkenti ezen, mégha ezen utóbbi digi zaj spektruma nem szétfolyó, hanem jó közelítéssel direktrek frekiből áll! En hallottam SB-Pro-n 22k/sztereó/8bit digit jászani... Mint egy zajos, törz kazettás magnó. És a 6 bit még ennél is rosszabb (nemcsak azért, mert nincs DMA, tehát amíg meg a digi, a gép áll, ha nincs legalább 386DX-es gépünk) Adlibon... Kb. az AM adások hangminőségéhez hasonlítólak...

Fájlreális ne essék: én NEM a beépített hangszeres megközelítésnek minőségét kifogásolom, mert azok tényleg kitűnőek (persze nek, ha nem volna az a sercegő digi zaj, azokról el tudom képzelni, hogy egy 16 bites DAC-on át adja ki a kártya. De ez a hang NEM DIGI! A DIGI az, amit az ember benyom a magnójáról-CD-ről a kutyóba, az letárolja, majd visszahallgatható, modul-

lál szerkeszthető stb...! Nem tudom, hallott-e már SB-n modulokat vagy játékok alatt digit szólni! Ugye milyen csapnivalóak, még az amigás hanghoz is képest is, pedig azon a hardverlehetőségek ellenére is általában csak 8 bitesek a playerek! (Lehet hogy ebben csak a normál SB a hibás, mindenesetre veszett zajos a digi, borzalmasan sávhatárolt, azokról a kellemes durranásokról nem is beszélve, amit a digi csatorna bekapcsolása kelt. Mellesleg erről már a Computer Panorámia is írt!) Hát még a beépített hangszer-mintákhoz képest... Teljesen más a kettőfele hang lejtészásának programozástechnikája is! A beépített hangszereseket egyébként kitűnően magyarázta el TH, azzal többet nem foglalkoztam; csak eme zavaró FOGALOMKEVERÉS megmagyarázása érdekében vettem fel. Egyébként: FT 16 bitet ír az Adlib esetén a fenti gondolatban. Nos, ha pl. FT SB 15-on digitizál CD-ről, 16 biten, 44k-n, monóban, és azt visszajátssa Adlib-on úgy, hogy az előbb tárgyalt magasfrekijű, diszkrét zajtól eltérteve totál zaj-és torzításmentes lesz a hang, akkor én ország-világ előtt LELAME-REZEM MAGAM...

4. felvonás
tegyél a kedvemért egy próbát! Vegyél egy TDK SA-X audiokazettát,.... tedd be az analóg Hi-Fi dekk-edbe, és kezd el felvenni [...] Ha Te ezek után alapzaj nélkül vissza tudod játszani, úgy hogy a hang hangja is teljesen tiszta legyen (romegés nélkül), akkor Te nyertél!

A kazettás hangminőséget már az előbb elintézték. MINT MONDTAM, NEM A BEEPI-TETT HANGSZEREK MINŐSÉGET KELL NEZNI, HANEM A SAJÁT MAGUNK ALTA SZABADON DIGIZHETŐ MINŐSÉGET! Hiszen TH is főleg ennek a beépített hangszeresekkel való keverése miatt írt! Nem arról írt, hogy a beépített hangszeresek pl. csak 2 biten jászsa vissza (nagy humor is lenne! Azokat valószínű, hogy valóban 16 biten tárolja, és azzal is nyomja ki, hanem pl. arról, hogy az SB1.0-ban VAN digi in/out; az Adlib-ben nincs, csak C-64-módon stb... Egyértelműen sokkal jobb egy jól beállított, nem nyavogó Compact Cassette-dekk hangminősége, mint akár egy (8 bites!) SB Pro'él! Hiszen a zajban egyszerűen mellővebb a különbség!

5. felvonás
A SoundBlaster 1,0 életében nem rendelkezett ADC-DAC csatornával jobban, ha tölem tudod [...] egyébként láttam Te egyáltalán SB 1,0-at! Akkor, mint egy átlagos szappan. Ha erre nekéd rámegey a +11 csatorna és az ADC-DAC, akkor kar volt egyáltalán ki-fejlesztési a sztereó kártyákak nemde?

A SB 1.0-n igenis hogy van AD/DA! Ha valaki nem hiszi; menjen el Jones/TSI-hez, neki ilyen van, akármit ledigizik neki! (12

HHz-en, mivel az SB 1.0 csak annyit tudott. Ezen lehetőséget a doboz és a dobojsja külön ki is hangsúlyozta! Tehát van a kártyán hangbemenet! Egyébként nagyon tetszett az a szöveg, hogy 'ha erre neked...'. Jujj... Ez fájt... A '89-es technológiával valószínű már egy nyolcadekkorra kártyára fel tudtak volna ezt rakni, még kvadróban is! SB-zük csak meg a '84-es fejlesztésűt Amigát, ahol EGY fél chip felelt mindenért! Rakisz mellé még egy 2 x 2 cm-nél nem nagyobb vég-fok-IC-t, némi illesztőt pl. joy-hoz, mic-el-erősítőt (pl. 747-es), védelmet, ROM-ot a hangszereknek, valami osciit-zenegenerátort, akkor is effer akar egy cigidoboz-méretű helyen! Ja, a 'szappannak' milyen szélességet tulajdonítsunk?

És hogy miért fejlesztették ki azt a halom (1-2-3-4) SBPro-t? Valahogy piacon kellett maradnia a Creative Labs-nak... Persze: a modellek időközben fejlődtek (pl. határfreki, true sztereó), de a 8 bites csúcs hangminőség maradt...

'Az áltaiad kihaltnak vélt 'CMS' (ami helyesen CIMS) chipsetet meg bármikor elküldi neked a Creative Technology, az SB-k gyártója. Egy kicsit furcsa a logikák: vajon miért építettek volna le azt a plusz szeríntet 12, valójában csak 11 csatorná, és egyáltalán hogyan lehet kihaltnak tekinteni olyan IC-keket, amelyeknek az aljátát a mai napig megtalálhatjuk minden kártyán, beleértve a NO-NAME máásokatak is. [...]'

Azt mondja meg: ugyan kinek kell a C/MS chipkészlet? Felreterések elkerülése végett: ha egy ilyet beraksz az SB-re, az meg a játékok 98%-ában ugyanolyan monó lesz, mint eddig! Azon 2%-nyit, régebbi játékok (pl. a Sierra-k) miatt, ami támogatja a GAME BLASTER-t (ez emulálja a C/MS!t), és tényleg kihasználja ezt a sztereót, meg egyszerűen nem érdemes venni 2-3 rongyért egy ilyen készletet. És mondja meg, melyik újabb játék támogatja a Game Blaster-t? Hisz a SELECTRADE már '91-ben azt hiszem 3+áért árulta ki a GAME BLASTER kártyáit, mert a kutyának se kellett! A no-name máásokatak illetően: a Thunderboard-ba pl. nem rakható be...

6. felvonás
Na ez volt az a rész, ahol jól láthatóan a le-

véltrélné fogalma sem volt a dolgotok...
'A SB 2.0 csak a szállított szoftverrel nem képes 44 kHz-en felvenni, megfelelő szoftverrel alkalmas rá, a kézikönyvből Te is elővashatod...'

Egy: a házi hálzatra tervezett, így 'annyira' nem drága DAT már '84-ben tudott 48 kHz-es mintavétellel is felvenni, méghozzá 16 biten...

Egyébként még jelent az, hogy 'lejártsási tulajdonság'? Meg kell nevezni a dolgot, else szakmailag nem hozzáértőnek néznek! Aki már valaha is tanult a DA-AD átalakításokról valamit, annak tudnia kell, hogy a diגי lejátszása gyakorlatilag bármekkora határfrekvenciáig történhet, ha a központi proci teljesítménye elég nagy, és mondjuk a buszrendszer sem olyan csapnivaló, mint az ISA. Ennek ellenére 60-70 kHz szerintem simán kihozható még Local Bus nélkül is egy SB-ből, lejátszásokor; printerporton meg akár 100 kHz... Az én 386/33-m-on 40kHz-ig fel tud menni printerportos lejátszással, ki lehet számolni, akkor 486-on mi van.

A felvételnél viszont teljesen más a helyzet. Mi mérés-technológiából tanultunk az AD-k sebességéről, bonyolultságáról stb... Tudni kell, a legegyszerűbb és leggyorsabb komparátoros kiegészítés 8 bites felbontással 256 db. komparátor igényel, ami különböző trükkökkel min. 64 komparátorra szorítható le. Ennek, mint látszik, a fő baja a komparátorok nagy száma, azok teljesítménydisszipációját stb... Ezért terjedtek el a soros, nagyjelű DA/AD/kisjelű-DA módszerek, pl. Two-Step Subranging ADC vagy a Successive Approximations ADC-tel az egész visszacsatolásos, közbülső jelátalakítgató-s módszerek, ahol pl. ugyanazt a fokozatot használják a legelső nagyjelű komparálás, mint a köv... 1 dekadál pontosabb felbontásra s.t., így több dekadót is átfoghatunk egyetlen akár 3-4 bites besoroló komparátorral, persze borzasztó idővesztéssel), amikkel már sokkal egyszerűbb akár 10-12 biten is digitizni, de ezen minimálisan hármas átalakítások miatt a jelfeldolgozási idő nagyon megnő, az egész visszacsatolásos folyamat alatt új, azonos jelet kell a bemeneten tartani, nehogy felforgassa közben az input megváltozton. Így, míg a sima komparátoros felbontásnál 10-100 ns az átlag kezelési idő, addig az

ilyen, bonyolultabb esetekben ez többszörös nagyságrendű! Ezen időértékekből visszaszámolható az 1 sec alatt mintavétel-lek max. száma — és ez pont a mintavételi freki.

Nos, a digizés határfrekije (ergo gyorsasága) ezért limitált.
SB 2.0-val NEM LEHET 15 kHz FELETT DIGIZNI!!! Egyedül a Thunderboard tud 22 kHz-es mintavételt! Vajon ha tudna 44k-val digitizni, akkor hogy lehet, hogy az áltaiad TH irányában említett BLASTER MASTER legújabb verziói sem képesek jól digitizni az én SB 2.0-m-on 15k felett! A 4.75-os verzióban pl. 23k-s felső határ ír ki a program, de ha ezzel digitizunk, lejátszásokor furcsa dolgok történnek. Kisse begyorsulva hallhatjuk vissza a felvett dolgokat...

Es ha tényleg tudna: akkor hogy lehet, hogy az SB 2.0 dobozára NEM az van írva, hogy 'Optional 44kHz record sampling rate with additional software' vagy valami hasonló??? Sajnos, ezek után ezt a gondolatot is üzleti jellegű reklámnak kell tekintnem! Hisz nem lehetne akkor olyan hülye a Creative Labs, hogy ne 44 kHz-esként hirdesse a kártyáját!
Hogy miért nem azonos a felvételi és a lejátszási határfrekije? Mégiscsak jobban mutat a dobozon egy 44 kHz, mint egy 15 kHz!! Melleseleg tuzetesen átvastam a SB 2.0 kézikönyvét, és sehol sem találtam utatái a 44.1k-s felvelelre. Valószínű megtevészhetté Ted az, hogy az A-3-as oldalon a Sound Capabilities cím és a 1 Digitized Voice Channel alcím alatt a következő mondat szerepel: *Programmable variable sampling rate 4kHz to 44.1kHz.* Az nem szerepel mellette, hogy csak lejátszásnál. De ha lapozol egyet, a *Voice Input Capability/ 8 bit A-D Conversion of Sound Signal* címző alatt a következők állnak: *Variable sampling rate: 4kHz to 15 kHz...*

Nem akarlak megbántani, de aki leszóli olyanokat, akik nálánál lényegesen jobban hozzáértőek, és olyanokat mond rólok, hogy 'a lickő tők bunkó módon nekem rohant', az ne csodálkozzon, ha az eredetileg az egészen csak rhófogó, passzív alakok is bekapcsolódnak a témába! DADA/TSI
Thx goes to a kézirat felülvizsgálataért, a kritikáért, segítségért: Shadow/GSH, Trif/TDM, Giraffe/TDM, GRIN, TSC/TSI!

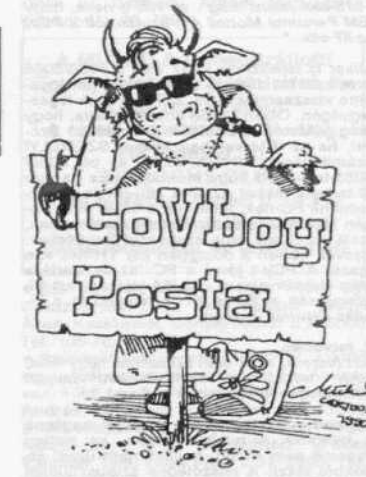
Na ez szép! Kiebrudalom ezt a nyavalyát ide magam elé, 1.75 meg kajnálunk, hogy sokat nem nyertem vele, mert így meg szükösebb hely maradt a nélkülözhetetlen havi orvosságra. Ezért most úgy döntöttem, nem is szapulom tovább a szót, vég-jünk in bele, mert mindjárt itt a CoV vegyél Annyit előlőrában, hogy úgy látom egyre inkább az egészségetek rovására megy a CoV olvasása, ha ez így megy tovább, a 700 ezer munkanélküli mellett lesz vagy 2 millió betegállományú is.

A CoV káros az egészségre

Hi CoVboy!
Örömmel közölhetem, hogy megvásároltam az első olyan újságot, ami érdekel (Nocsak, esetleg beavatnál, hogy melyik az? CoVboy). Valószínű, hogy gyakran írok még levelet nektek, mert úgyis sok időm van rá (Nyugodtan, 1 év után végre kiderítettem a dobozaimat — CoVboy). Amióta elolvastam a Com. Újság első oldalát, de inkább leírom a történetet (Mondd! Jó helyre írtál? — CoVboy). Péntek du. megyek haza az iskolából. Zsrebe van téve a kezem, és azon gondolkodom, miféle halálneműt szabjak ki az aznap "fásító" tanárnak (Nó) (Ja, ha még növes-ben van, akkor vegyél neki cipőt — CoVboy). Arra a döntésre jutottam, hogy életemben először megveszem a CoV-ot (mivel nem jutott más az eszembe) (Dehogynem juttott, az előbb mintha más lapról beszélte volna — CoVboy). Eppen egy érdekes ár-ajánlatot olvastam, amikor figyelmes lettem egy fölöttem kellemetlen tényezőre. Ez egy piros Renault 19-es volt. Ugyanis elűtött! Tehát innen a kórházból éppen elég időm van

nektek levelet írni. Azért fogtam levélfírásba, hogy tudjátok mennyire káros a lapotok (tő-rött bal láb, 3 bordacsont, 2 kulcsont + kisebb nagyobb zúzódások), hát ez van! Az orvosok elítölték az újságot, elverték. Indok nem szabad sajnos nevévelni! A CoV bevérezte a tudómat. Ezután meg rajtakaptam a dokikat, akik hangosan habotvázva a folyosón az újságotam olvasták. Egy közülük aztán meg is rendelte (Egy orvosnak mégiscsak az a dolga, hogy rendeljen, nemde? CoVboy), azután még kettő (a honoráriumom majd később írok). Ja, hamarosan hazamehetek, és szeretném, ha vizsgáztalásul küldenél néhány régebbi számot, de csak ha megy. Ja! És a hirdetésemet is tegyék már másorra! Köszö a tőbb hétésh pihenőt!

RIGÓ ROBERT (Pondró) Miskunhalas
CoVboy: Az sosem volt kétséges a számomra, hogy a CoV káros az egészségre, de hogy annyire? Ez mindjárt világossá teszi előttem azt, hogy az előfzötök listájában miért van minden második név előtt egy bizonyos DR előtag. Ez a honorárium dolog valahogy nem tisztá a számomra, talán csak nem pénz áll a hához? Öröm



mél olvastam, hogy hamarosan hazamező, ime vizsgáztalásul egy régebbi számomra, a hangjegyeket képzeld hozzá. Egyébként ezek a számok sem mennek maguktól, előbb meg kell komponálni őket. Szóval egy 1990-es szerzemény részlete, a címet már elfelejtettem:

**„Elmentem Moszkvában egy orosz lányt, mert tegnap kikapott az orosz lányi bányszak.
Másnap juhtörzs TOFU-t szopogattam egy sráccal, a pecabotom meg fennakadt egy kárász...”
Hogy ez mennyire vigasztal meg téged azt nem tudom, de azért jobbulást (magannak is)!**

Káros ez a CoV #2

Gezsti&K.F. — CoV-vadon
Káros ez a kis CoV,
CoV-vadon, rideg nagyon,
és az örülettel is határos,
és ahogyan ide-oda kerget
az unalom a lapokon.

A jatec: elküldtetem, vagy pocsek minőség
és a lemez nélkül is nagy itti a hőség,
tovალapozok.....

cseppi post előtt betűhegyek,
no meg a sarkok pl. Plus/4,
s hol vannak a news-ok,
miközben kutayt nyúzók, s a lapozást is
csak megszokásból teszem,
nincs vita hát,
hagynom, hogy magával rántsón
egy olyan újság, amiben nincs hűdság!
K.F., Tatabánya

**CoVBoy: Ez aztán a rapper, csak meg ne
induljon a RAP-per, már amennyiben
Gezsti kollega esetleg CoV-ot is olvas két
clíp között. En mindenesetre téged súlyo-
sabb esetnek tartalak, mint bordatörött
barátunkat, bár ezt a vitát azt hiszem
csak egy mérleg tudná eldönteni. Melles-
leg hiába próbálkoztál, nem fogok min-
denféle rímekkel RAP-olni a papír felé,
mert vár a chip-et chap-at.**

Káros ez a CoV #3

Tisztelt Szerkesztőség!

Erre nálunk Zalalövön is van híre az Önök lapjának, bár beszerezni szinte lehetetlen, úgy mond hallomásból ismerjük. Úgy tudjuk, Önök előszeretettel foglalkoznak a szarvasmarhakkal, mind tenyésztés, mind gazdasági felhasználás és szociológiai magatartás szempontjából. Lehet, hogy tévedünk, de azt rebesgetik, hogy lapjuk egyes számaiban már velünk (az MGTSZ-szel) is foglalkoztak. Biztosíthatjuk Önöket — mint szakembereket és hírneves tenyésztőket — hogy szerény szövetkeztünkben a szarvasmarhák — a jó ellátásnak és figyelmességüknek köszönhetően — igen jó tejhozamúak, a vágómarhák pedig első osztályú húst adnak. Ezzel csak azt szeretnénk, ha az Önök lapja által nagyobb hírt kapna az, ami itt folyik — talán megdermedten. Szeretnénk továbbá kölcsönös információcsere-t létrehozni a hazai, és idővel a külföldi tenyésztők között. Itt gondolok például olyan személyek tudósítására, mint pl. a hollandiai könnyzenekonzert, ahol a zenekar egy több, mint kétszáz tagból álló csodarány adott elő. Erre az ismeretcserere szintén az Önök újságját szemeltek ki, mint levezényelt eszközt. A tenyésztők idővel szervezhetők, majd pártba is tömörülhetnek, de ezek még távlati terveink.

Továbbá megalapíthatnánk egy ellenálló csoportot is, ami az EK ellen lépne fel, az az új-ból elrendelt országaiiban a húsembergórt. Erre már nevünk is van, ez lenne a Magyar Szarvasmarhatenyésztők Akciócsoportja, a MAsZak (Nekem ez jobban tetszene, hogy **Társulat**, úgy a rövidítése lehetne: **MAsZat** — CoVboy).

Tessenek a fenti javaslatokon elgondolkozni, ha érdekl az Urakat, keressenek fel minket!

Álljon utótlára itt egy kérdés. Mivel mi még az Önök lapját soha nem láttuk — de a hírekből következtetve biztos csudájó — szeretnénk rá előfizetni. Tehát kb. 30756 db. csekket legyenne szívesek küldeni (+ ugyancsennyi Elővnyv- előfizetést is), mert a falubíró kötelezővé tette a település minden lakosa számára a folyóirat beszerzését. Előre is köszönjük. Reméljük, fogunk még egymásról hallani!

Derko Vendell, a Nyina Vasziljevna MGTSZ főtítkára, Zalalövő.

U.i.: Mellékeltem a TSZ első fényképét — tudják, hogy mire számítsanak!
CoVboy: Hi Mr. Köcsögi! Ha már ilyen (sz)lvtalosa hangot öttétél meg, igazán elutazhatnál volna Zalalövőre, hogy legálább a leveledet ott add fel, miután a borítékot ott éktelenkedik a PÉCS felirat. A tanulmány egyébként nem sikerült rosszul, bár véleményem szerint Téged is tenyésztetni kellene, ilyen marhából ügyis keves van az országban. Leveled egyetlen érdekes részét a legvégére hagytad, előfizetési csekket viszont csak akkor tudok küldeni, ha megírod a címedet is!

Úgy gondolom, ezek után jobb, ha a mel-
lékelt ábra szerint végzem... — CoVboy



Műalkotáselmezés a'la CoV 28

Hi Kovbolyó csucu!

Mi, a pápai közigazósok írának néked személyes szem-mélyt részére (Üdv. néktek, ott Róma mellett milyen állapotban vannak a gázcsövek? CoVboy). Momentán volna egy kérdésünk, ami szerintünk mást is izgat „Ebben az időben alatt” (Részlet volt a II. osztályos történelmlenyünk egyik érlelmes mondatából) az motozkál bennünk, hogy mi a jó édes... — jót jelenthet a CoV 28-ban megelentetett rajz a két McChicken-nel. Már pályázatot is hirdettünk, de (bár egy halom ELITE ZSENI(E) van ebben a skóla nevezett istállóban), nem akadt olyan lény (még tanár sem), aki értelmes megoldást adott volna be (be-ce). Csak egy-két rajzlamányt kaptunk, melyek arról ta-

núsoknak, hogy téged, mint legfőbb bá... (bocs, csuklottunk — közös erővel —), tehenek néne teleleznünk, de úgy, hogy ha nem adsz választ, az ÖKB-k (Onkentes Kőzgáz Bikkák) álljanak készenlétben. Szóval, ha nem választasz valamilyen úton (tőlünk az úrból is jöhet a válasz, bár szerintünk Te amúgy is onnan származol), két gond is adódhat: We dying for you, de ennek elsősorban a fordítottja következhet be (Arány—>1:99). Várjuk váááá-laszó!

HORVÁTH LAJOS, Pápa

CoVBoy: Miről is van szó? Na várj egy kicsit, hoznom kell egy CoV 28-at... ..itt vagyok megint. Aha, hát ez valóban nem semmi mű Müller maestrótól. CoVboy bátyó most leereszkedik a gázosok szellemi színvonalához, és megpróbálja megmagyarázni a mű értékes vonásait. Helyszin Pápa, valahol a Vajda P. út. melletti csirkefarm kertőse mellett. A mű eredeti címe: KUKORI ÉS KOTKODA CSÖRE TÖLTVE. Külön kiemelem a stukker csőre és kukori csőre között létrejövő, egyre nagyobb mértékű feszültséget. A feszültséget az ELITE boys@™ kívánja oldani BEKE felhívásával, innen a MIR-ELITE szóösszetétel. A 3 tojás annak a kifejezése, hogy kotkodáké gondolnak a jövőre is, ki tudja, kinek a csőre fog még holnap is csipegetni? A zászlót tartó KUKORI (aki szintén áruhában kotkoda #2) rémült arcvonásai is kifejezik azt a feszültséget, amit a kép takar, ezen a takararson persze seghetünk, ha kitépték a lapot, Larry Laffer mosolygó arca vet véget a feszült helyzetnek. Hát ennyi a kép mély érzelmi gondolatvilága... A franc a pofádat, miért tépedked a CoV-ból a lapokat? Csak tessék-csak tessék, CoV 28-ra is tudunk még csekket küldeni.

Forgószinpad

Szasz CoVboy!

Jó a CoV, de lehetne jobb is! Úgy hallottam annyit dohánnyol, hogy a többiek füstmérgezészt kaptak. Ajánlok egy új hobbit: A bélyeggyűjtést. Így leszokhatnál a dohánnyásról. BIKASOFT, DÉMI SÁNDOR, Budapest
CoVBoy: Hi BIKASOFT! Jó nevet választottál, nem akarsz kiállítani az IFABO-n véletlenül? Azt mondják sokszor a név adja el a terméket. Az ötletedet már egyszer kipróbáltam, csak előbb-utóbb tele lett a HQ fala tehénfüllel, s ezt 1.75 egy idő után megszokta — az az érzés volt a HQ-n, hogy állandóan fűlel valaki. Így maradt a dohánnyás.

Tisztelt Cowboy, tehenek, legyek, CoVgirl, stb.!

Egy kérdéssel állók a tehen farának! Szóval a WIZARDRY 2-ről van szó. Az elején kér egy Scenario Disc-et, hát jó, berakom, de ez neki nem elég. Meg meri kérzeni, hogy hány drive-on van? Háét ez hülye! Természetesen 1. Megnyomom az 1-et egye. Erre azt mondja, nyomjak meg egy ↵ billentyűt is! Természetesen ilyen billentyű nincs az öreg C64-esen. ← billentyű van, de erre semmit sem csinál! Hát akkor mit kell tenni? Kérlek bőfogd már el!

LIPTAK GÁBOR, Budapest

CoVBoy: Ha már az IFABO-nál tartunk, nem voltál kint véletlenül? Nem, miért nem? Ott elég sok olyan gépet láttál volna, amelyeken van ilyen billentyű. Ja, hogy a C64-en miért nincs? De van! Csak újabban az 'ENTER', C64-en 'RETURN' jelölésre használják. Ebből már nem

PÁLYÁZATI REJTVEBEN

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 számíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szósztágyarok 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 SHAO LIN / 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 / Csavargás a gombák birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / DeIIi Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals.; Rhythm-, Bass-, Tuned-, Latin / Programozási ötletek; ELSŐSEGÉLY: 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 lekerdezőzése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BÜVÖS 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

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. május folyamán változik! Új címünk:

1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	32.900,- Ft		
Commodore Amiga 500 Plus	32.900,- Ft		
Commodore Amiga 600	33.500,- Ft		
Commodore Amiga 1200	56.900,- Ft		
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	275.000,- Ft		
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft		
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft		
Commodore C-64/II	9.190,- Ft		
Commodore C-64 + joystick + játék	9.590,- Ft		
Commodore C-128D	24.990,- Ft		
Commodore 1541/II Floppy	11.900,- Ft		
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft		
Commodore Datasette	1.850,- Ft		
Commodore MPS 1230 printer	23.500,- Ft		
Commodore 1084S monitor	29.900,- Ft		
Commodore 1940 monitor	41.900,- Ft		
Commodore 1942 Multisync monitor	52.900,- Ft		
Philips 8833 III. 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 II Plus joystick	790,- Ft		
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1.190,- Ft		
NoName 3.5" DS/DD lemez	490,- Ft		
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft		
NoName 5.25" DS/DD lemez	200,- 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	750,- Ft		
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	450,- Ft		
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	690,- Ft		
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.090,- 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		
Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft		
C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft		
C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- 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 üveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft		
Mouse pad	250,- Ft		
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- 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		
Amiga Magazin újság	450,- Ft		
Power Play újság	450,- Ft		

Viszonteladónknak óriási árkedvezmény!

Árunk az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazza!

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

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!