

COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 35.
V. évfolyam • 1993/5.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



ART OF CHINA SCENARIO



AIRBORNE RANGER



MANCHESTER UNITED KILLED UNTIL DEAD



BEHIND THE PROPHECY

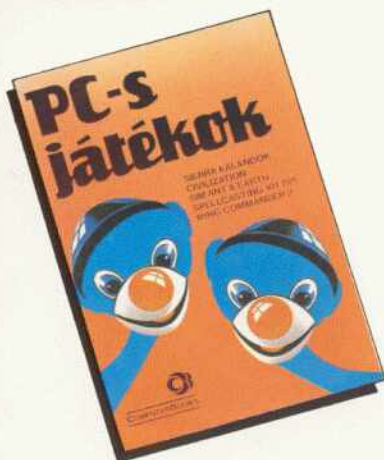


DOGFIGHT

MIGHT & MAGIC IV.



JULIUS VÉGÉN MEGJELENIK A
COV NYÁRI DUPLA KÜLÖNSZÁM



Meghosszabbítottuk akciónkat!
Ha július végéig megrendeled
a PC-s játékok c. könyvet,
kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!

Most csak: **299,- Ft**

A tartalmából: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim 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 / Hajótörő / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadellia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk józott, mire bepötyögtük! **DEMOLOGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUVÓS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNALÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/5. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelősen szerkesztő: CoVboy
Borítóterv: T. Miklós
Készítettek: 1 75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Bata Gergely
 Bors Gábor
 Dobor András
 Homoki Péter (HaPi)
 Jambor Árpád
 Sweet Little 16 Group
 Werner Zsolt (DADA)
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG
 COM-WARE Kft.
 Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni nem a bankcím!
Bankcím: Izzt a címet felejtöd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!
 Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a pénzüsszeg címzettje rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
 (A csekk közepeső szelvényének hatoldalára legyetek szívesek mindig ráírni COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjesztő:

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúszó szaküzletekben és pavidonokban, valamint kapható a közvetkező üzletekben és arushelyeken.

ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.
Kelenföld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasits Á. u. 68.

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

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

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

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csabó u. 15.

BIT-STOP Bt. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

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

A CoV nyári különszáma
 a július 19-en
 kezdődő héten, míg a CoV
 következő (36.) száma
 a szeptember 13-an
 kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe 2

NEWS (64, Amiga, PC) 3

ART OF CHINA (64) 5

MANCHESTER UNITED (64, Amiga, PC) 6

SCENARIO (64) 7

AIRBORNE RANGER (64, Amiga) 9

KILLED UNTIL DEAD (64, Amiga) 11

DOG FIGHT (Amiga, PC) 14

MIGHT & MAGIC IV. ((Amiga), PC) 16

Games Center (64, Amiga, PC) melléklet

WEEEN (Amiga, PC) 21

Jökös Mátos 24

Nightbreed (64)

Turbo Charge (64, Amiga)

Tusker (64)

ADVENTOUR 25

Hillstar (64, Amiga)

Plus/4 sarok 26

(Mindentele, Savage Island, Laser Squad I-II., East Calling West 2.)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA 28

Elsősegély 29

Olvasói hirdetések 30

PC-Info 32

CoVboy Posta 35

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Antal Zsolt, Sopron
 Belán Károly, Kiskunhalas
 Birkás László, Bonyhád
 Bodnár János, Debrecen
 Ganyecz István, Békéscsaba

Gáspár Zsombor, Veszprém
 Kovács András, Kony
 Szűcs István, Budapest
 Szuhaj Imre, Debrecen
 Tarbaj Péter, Budapest

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Asztalos István, Pilisvörösvár
 Erdei Viktor, Szekszárd
 Feich Krisztián, Budapest XX.
 Fodor Tamás, Ceglédbercel
 Iljas Tibor, Győr

Kiss Sándor, Bicske
 Marosi Józsefné, Esztergom
 Turbucz Béla, Budapest XIX.
 Zetter Adam, Miskolc
 Zöld Péter, Budapest XII.

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 33-ban között rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Barna György, Miskolc
 Ersek József, Felsőajnos
 Fenyvesi László, Pusztaszabolcs
 Rakonczai Anita, Vác
 Szabó Péter, Polgár

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyári szünetről

Nem lesz nyári szünet, mármint a CoV háza-táján. Sokat gondolkodtunk azon, mit kezdünk azzal a rengeteg leírással, amit az utóbbi időben küldtetek be, hiszen a Tökös-Mákos rovatba a töredéke sem fér be. Gondolkodtunk azon is, legyen-e CoV 1/2 utányomás, ahogy azt kb. 1 éve meghirdettük, ám egy kis példányszámú utányomás aránytalanul nagy előállítási költséggel jár. Ezt a két dolgot betettük egy turmíngépbe, jól összekevertük, és máris megszületett az eredmény, egy különszám, amit július végén fogunk megjelentetni. Hát nem nagyszerű, így nyáron sem fogtok unatkozni, és mi is elmehetünk egy picit pihenni, szóval mindenki jól jár. A 64 oldalas különszámban megpróbáljuk úgy 40-50 játék

A NEWS-ról

Az elmúlt számunkban valahogy lemaradtak a papírról a nyilak, így mindenki teljesen free alapon totózhatta ki, melyik

A játékleírásokról

Változtalanul nagy a morgás a C64 felhasználók részéről, ha ez így halad, lassan ők is kisebbség lesznek, mint a Plusi-sok. Erről szó sincsen, csak — mint azt már említettük — annyira gyér az új programok választéka, hogy ebben az ügyben mi is nehéz helyzetben vagyunk. Ezen a dolgon persze mindenképpen változtatni kívánunk, rengeteg még a

Az egyéb fejezetekről

A programozástechnikai és egyéb szakmai vonatkozású cikkek iránt ugyancsak megnőtt az igény, talán az lehet az oka, hogy már elég régen volt programozástechnika az újságban. Nos, ezen is változtatunk, C64-re a továbbiakban rendszeresen lesz programozástechnikai rész, sőt PC-re is indítottunk egy PC-Info rovatot, már annyira kinőtte magát a Hangkártyacsata! Hogy miért nincs Amigára felhasználói rész? Valahogy erre nem jelentkezett igény. Elsősegély is lesz rendsze-

A rejtvényről

A múlt havi nyomdahiba kicsit durva volt. Véleményeitek szerint a rejtvény tartalmán is változtatni kellene, mivel egy-egy játékról csak egy konkrét géptípushoz kapcsolódik, így akinek nem olyan gépe van, az hátrányos helyzetbe kerül.

Az 1993-as Évkönyvről

Lesz! Hogy mikor? Azt még mi sem tudjuk, de még az idén. Számításaink szerint már elég jól bejáródott ez a Mikulás környéki megjelenés, véleményünk szerint előbb sem-

leírását belepréselni, ahogy sikerül. Miután sokan hiányolják a szimulátor leírásokat, így a sok-sok játékleírás mellett lesz egy külön szimulátor gyűjtemény is. Lesz egy összeállítás az újabb fociprogramokról, valamint csokorba szedjük azokat az információkat, amelyeket egy-egy — már CoV-ban megjelent — játékleírásához kiegészítésként küldtetek. A 64 oldalon túl elhelyezünk egy plusz mellékletet is, amely rövidített formában fogja tartalmazni a Commodore Világ 1/2 értékeiből információit. És mindez elérhető csak 200,- Ft-ért. Ezen sorok írásakor még nincs megállapodás a terjesztés ügyében, így a legbiztosabban úgy juthatsz hozzá, ha előfizeted. Végül is miért pont a különszám hiányozna a gyűjteményedődi?

kép melyik infóhoz tartozik. Elnézést kérünk, ezután jobban odafigyelünk.

program, ami régebbi keltezésű, mégis sokan kérik a leírásait. Így van ez a mostani számunkban is. A 10-15 oldalas leírások pedig valóban nem valók az újságba, ezentul az ilyen hosszabb lélegzetű játékleírásokat félretesszük jobb időkre (pl. Évkönyv), vagy folytatásokban közöljük, s akkor sok egyébre is marad hely.

resen minden számban a továbbiakban. Az Adventour és Tökös-mákos rovatok is futnak, terjedelmük változó, és a nagyobb leírások függvényében lesznek vagy hosszabbak, vagy rövidebbek. A Plus/4 sarkot nem tervezzük 10 oldalra emelni, a Plusi témában érkező levelek száma is folyamatosan csökken, de pillanatnyilag megszüntetni sem kívánjuk a rovatot! A CoVboy Posta is csak kivételesen most dupla terjedelmű, mert jön a nyár, legyen mit olvasni.

Nos, mi nyitottak vagyunk, és szívesen fogadunk mindenféle javaslatot a keresztrejtvény kivételével. Szóval, ha a rejtvény átalakítására van valami jópofa ötletetek, azt nyugodtan írjátok meg!

miképpen nem lesz. Arról pedig még korai lenne beszélni, hogy mi lesz benne. A türelem az nagy úr kérem, előbb-utóbb CoV Évkönyvet terem!

A hónap TOP listái:

C64

Examination
Art of China
Wrath of Demon
Star Commander
Pirates!
Inherits o.t.Throne
Cool World
Int.Truck Racing
Fly Harder
Elvira II.

Amiga

Ween
Monkey Island 2.
B17 Flying Fortress
Chuck Rock II.
Legends of Valour
A-Train
Civilization
Star Trek
Indy IV. Adv.
Trolls

PC

Might & Magic IV.
Strike Commander
Spelljammer
Freddy Pharkas...
Xenobots
Eye of the Beholder 3.
Stunt Island
Ultima Underworld II.
Dune 2.
Unlimited Adventures

Plus/4

Laser Squad 1/2
Dizzy III.
Castle Master
Extasy
Way Out
Heroic
Fancy World
Puzznic
Cloud Kingdoms
3D Pool

NEWS

— PC —

A Westwood Studios vezetésének nagyon piszkálhatta a csőrét, hogy az *Eye of Beholder* sorozat lépten nyomon a dobogó élvonalá felé tör. Most úgy gondolták tenni kéne valamit azért, hogy ez a *EOB* egyeduralom végre megtörjön ezen a téren. Hamarosan kiadják a *Lands of Lore: The Throne of Chaos* c. programjukat, mely, ha minden igaz túl fogja szárnyalni az *EOB* sikereit. Hmmm? Majd meglássuk!

— 64 —

Vannak olyan játékok, melyeket nehéz megszeretni, azután még nehezebb — néha lehetetlen — abbahagyni. Ugy gondoljuk, hogy a *Bard's Tale* rajongók tudnának erről mesélni. Most őket kényezteti a *KINGSOFT*. A *The Examination* című proggyban a karakter-generálástól a varázslatokig, a bekalandozandó nagy területektől a mesebeli figuráig minden benne van, ami csak egy „vérbeli” RPG-hez kell. Feltétlenül szerezd be!

— 64 —

Milyen játékot is adna ki az *Adventure Soft*, ha nem kalandot, erre még nem igazán találtak meg a választ, de nem is kerestük, mert megint egy kaland pottyant ki a karmaik, bocsánat KARMA-ik közül. A *Simon the Sorcerer* egy humoros hangvételű kalandjáték, melyben sárkányokkal kell megvívniunk, szörnyekkel kell csatáznunk, s ezekben szétszakadunk a röhögéstől, olyan jó poénokat illesztettek be a játék menetébe (Csak nem a 'majomszigetről' lopták? — *CoVboy*).

— PC —

Ha azt mondjuk *SSI*, ... ismerős a mondat kezdete? Na igen, ezúttal sem maradunk *SSI* játék nélkül. A szerepjátékok mániásai hamarosan felszabadíthatnak néhány tucat HD-s lemezt, hogy feltankolják az *UNLIMITED ADVENTURES* összes byte-ját. Az *SSI* is fejlődött, ezúttal a 2D és 3D dungeon perspektívák kombinálása, új szörnyalakok megjelenése, ragyogó betétfrafikák teszik igazán élvezetessé a játékot, mely dungeon-jainak feltérképezése nagy valószínűséggel nem semmi munka lesz. Kár, hogy egyes helyszíneknek nagyon *M&M* 4 szaga van...

AKKÓ

— 64, A —

Mit teszünk, ha egy gonosz démon elrabolja menyasszonyunkat? Ahelyett, hogy hálát adnánk az égnek, alkalmazzuk a következőket: szerezzünk egy kardot, pattanjunk fel legjobb lovunkra, gyűjtsünk minél több élet- és varázserőt, messzáruljunk le az összes utunkba kerülő szörmöt, dwarfot és törpédemont, majd ütközzünk meg a főgonosszal, és mentjük meg szegény lánykát, hogy végre egymással lehessünk. Bár a *Wrath of Demon* alaptörténete Amiga-ra rég elkészült, nem lehetett könnyű dolga a *READYSOFT*-nak, mire hatványosította a programot, hiszen a Zzap már '91 júliusában beharangozta a játék megjelenését. Remek munkájukat dicséri, hogy az egyes jelenetek kivételése a legendás *Shadow of the Beast*-et is megközelíti, sőt... Mindenképpen érdemes kipróbálni!

— 64 —

Valószínűleg a vietkongok által méltán retteget amerikai nehézbombázó — a B52-es ihlette meg a *CODE MASTERS* csapatot, amikor létrehozták a *BEE 52* című programot. Hogy ez nem a szimulátorok közt szerepel, annak az a prózai oka, hogy *Bee 52* egy rendkívül szimpatikus méhecske, aki csak a mi segítségünkkel tudja összegyűjteni megfelelő mennyiségű virágot, természetesen kikerülve, vagy DDD-vel ártalmatlanná téve a rá leső gonosz rovarokat.

— 64 —

Ha a testvéred végre befejezte a *CoV* 1-34 böngészését, vagy meglátogat a cimborád, feltétlenül mutasd meg neki a *Bolo* című játékot. Ahhoz képest, hogy a *FIRST BLOOD* csapatról még nem sokat hallottunk, egész tisztességes kétszemélyes harcokocs lövöldözést hoztak össze. Az a jó az egészben, hogy a viszonylag nagy játékerületen egész sokáig vadászhatunk egymásra. Jobb helyeken egy doboz sör jár a „győző”-nek.

— 64 —

Az *Invaders* nevű egykori pénznyelő játék-gép ötletét már tavaly (vagy tavalyelőtt) fölhasználták a *Super Space Invaders*-hez. Ugyanehhez az ötlethez folyamodott az *X-AMPE ARCH.*, a *Megastarforce* kivételésekor, a grafika színvonalán viszont lényegesen javítottak. Így a shoot'em up rajongók már kifejezetten szöb idegenekre lövöldözhetnek, feltéve, ha bírja a joy-uk.

— 64, A —

A hónap egyik legnagyobb dobása a *GENESIS SOFTWARE* névéhez fűződik. A *Nobby the Aardvark* néhány hete még csak demo szinten létezett, mára azonban elérte a 100 %-os állapotot, és mondatjuk kifejezetten élményt nyújt a program kivételése, nem beszélve a játszhatóságáról, amely nem utolsó szempont. A másképlős ügyességi programok között szerintünk simán veri akár a *Tok*-t, akár a *Chuck Rock*-ot, pedig azok sem voltak rosszak. Külön szeretnénk felhívni a figyelmet a rajzfilmműveztetésre, melyet nem érdemes a tűzgömbbal megszakítani.

— A, PC —

Terminátor hívók figyelem!!! Jön a *Terminator 2029* a *Bethesda Software* jövőtől. Célnk természetesen a terep megsztízása Terminator barátunkkal. Hogy mégis miért említjük meg a játékot? Nos a digi animációk igen szépek, sőt új karaktert is generálhatunk!

— 64, A, PC —
 Mivel az OCEAN SOFTWARE hónapok óta nem hallatott magáról, várható volt, hogy újabb nagy dobásra készülnek. Nos, biztosak vagyunk abban, hogy a **Sleepwalker**-rel elérjük céljukat. Azonkívül, hogy a programot teletűzdeltek jónéhány eredeti és igencsak szórakoztató elemmel, a sprite-ok kivitelezése és animációja még a rendkívül népszerű (persze szintén OCEAN-os) *Hudson Hawk*-ét is túlszárnyalja. Biztos, hogy ez az ügyességi játék az elkövetző hónapok egyik legnagyobb slágere lesz.

— A, PC —
 A *Chuck Rock II.* nem is olyan rég még újdonságnak számított a CORE csapatától. Azóta kihozták a piacra a *Darkmere*-t is, melyről a COV 29/30 NEWS-ban már szözlünk. Június idusa pedig egy újabb játékot szült meg CORE-éknál. A **BLASTAR** c. piff-puff alkotásban egy alattunk hőmpolygó, hullámzó bolygófelszín felett RAP-ülve kell pusztítanunk az ólálkodó (z)űrhajókat. SHIT.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —
 Hiába, a *Kick off 2.* és az *I Play 3D Soccer* óta nem nagyon érdemes foci-szimulációt gyártani, maradtak inkább a manager-programok. Ennek a sornak egy újabb tagja a **Jimmy's Super League**. Maga az anyag nem nagy durranás, az alkotó szellemcsapat (*The Ghosts*) nem kápráztat el újdonságokkal, sőt *Jimmy*-ből is csak *Hendrix*-et és *Page*-t ismerjük, de aki kedveli a műfajt, annak a gyűjteménye ez is belefelel.

— 64, A —
 Ha 2-3 hónapja az *Int.3D Tennis* nem aratott volna le minden babért az összes teniszprogram elől, akkor sem hisszük, hogy soha discséretre számíthatna az *IDEA* a **Smash** című stuffjáért. Mintha a programozó, — főleg a grafikus — sokkal több gondot fordított volna a háttér és a sprite-ok megalkotására, mint magára a játszhatóságra. Így aztán egy szép kivétel, nagyokat "lengő" háttér előtt két ügyetlen mozgású bajnokjelölt püföll 2D-ben a jobb sorsra érdemes labdát.

— PC —
 A CoV 22-ben — kb. másfél éve — már beharangoztuk egy mega-hiper-szuper-giga-terra... repülőgépszimulátor megjelenését. Ami kéis az csak jó lehet, mert a **STRIKE COMMANDER** csak most jelent meg (persze csak PC-re, mert az Amigások még mindig a töltényhevedereiket keresgetik). Az *Origin* alatt működő *Chris Roberts* bátyó feltétlenül nem akarta, hogy olyan "bug"-osan startoljon a játék, mint ahogy az a *Wing Commander* esetében tten-ötten becsusszant. A SC valóban tökéletes, bár egy picit meghízott, kell vagy 40 Mega szabad hely, 4 MB RAM, és persze 386-os gép. Szép volt *Chris*!

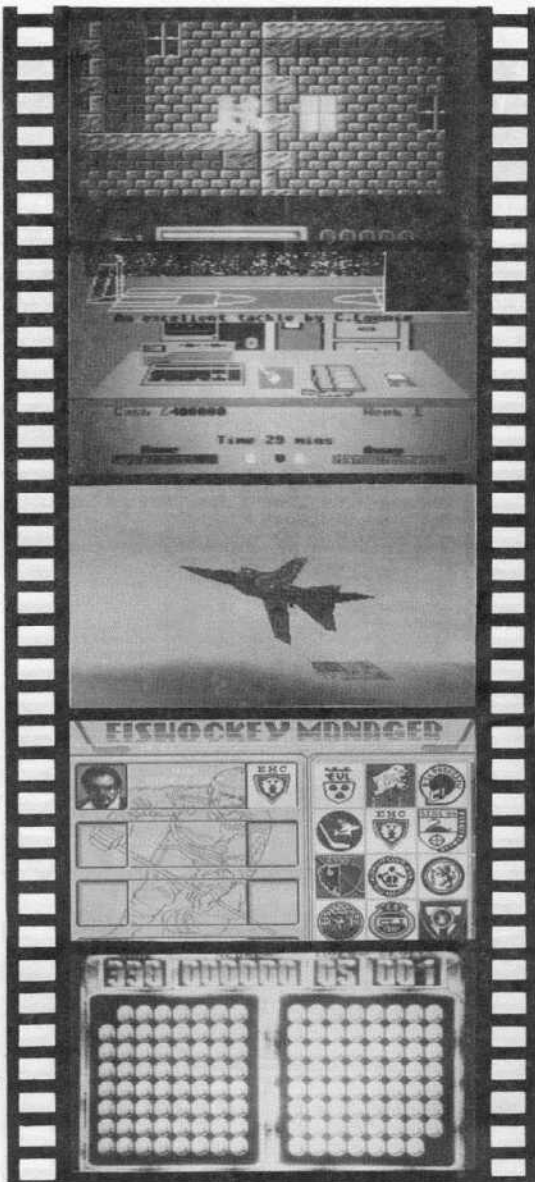
STRATÉGIA

— A, PC —
 A *Software 2000* véleménye szerint a jégheki akár 2000 sportja is lehet, na persze a bibliai vegnek ehhez tüz helyett mondjuk jeget kéne hoznia. Hogy az **EISHOCKEY MANAGER**-t mégis itt említett meg, és nem a szimulátorok között, annak az az oka, hogy a játék előlányt részeseit a stratégiát, melyre szükségünk is lesz, ha csapatunkat győzelemre szeretnénk vinni. A grafika talán nem felel meg 1993 elvárásainak, mindezt azonban kárpótolja az izgalmas menedzselés. Akiaknek tetszett a *Bundesliga Manager Professional*, ebben a programban sem fog csalódní!

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —
 VERLAG-ék úgy látszik továbbra is a logikai játékokban akarnak nagyot alakítani. Lehet, hogy ez éppen a **CIRCUIT** című progival sikerül nekik. A feladat lényege, hogy az elektromosságot a kijelölt irányba terelve meghatározott helyére juttassuk. Ahhoz, hogy a játék valószínűbb legyen, az áram közel valódi sebességével mozog, úgyhogy nem árt kicsit felpörgetni lassuló agyunkat.

— 64 —
 Nem telenkedik hazánk népszerű csapata az *OTHIS Software* sem. Augusztusra megjelenik a **TRANS LOGIC GAME**. A gép által megadott alakzatokat kell kiraknunk a golyók segítségével. A golyókat a joystick +tűz segítségével tologathatjuk. Ha kész az alakzat, a space segítségével mehetünk tovább. A demo alapján jó kis játéknak tűnik, kíváncsian várjuk a 100 %-os verziót!



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

SCOPEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

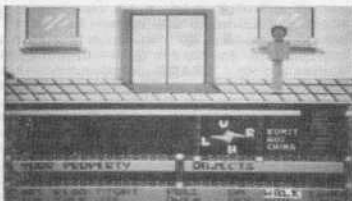
Comodore Gyors szervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

ART OF CHINA



CoVboy a minap beordít a HQ ajtaján: **Hallottatok, hogy megjelent 64-re a 'H'art ov csájna? Oszintén szövege igen meglepődünk, de rögvest kutakodni kezdünk a HOT stufók között, miközben egyre világosabbá vált a felismerés, CoVboy már vagy 2 éve nem pucolta meg a fület, de úgy látszik mi sem, innen a felreörés. No de, ha már előkerült az Art of China, gondoltuk megnézzük közelebről...**



A program 1991-ben készült (bár van benne egy '92-es kollektív is...). Eredetileg német nyelvű volt, de a RED SECTOR csapat lefordította angolra (Hm, nem igazán tökéletesen...). Az alkotók mindent elkövettek, hogy egy Zak Mckracken-hez hasonló játék hozzanak össze, és ez többé-kevésbé sikerült is nekik.

Némi töltötetés után megcsodálhatjuk (?) az intro-t, amelyből kiderül, hogy hőseink szüleit baleset után egy csendes kisvárosban ohajtának letelepíteni, ahol azonban egy véreskezű banda uralkodik blablabla, a lényeg az, hogy végül csak egy hősrünk marad, aki megesküszik, hogy bosszút áll (Azí mondtá a hőse, hogy

nem maradt egy őse [se] — CoVboy). E drámai kezdet után következnek maga a játék.

Az irányítás egy menüből történik. A tárgyakra való hivatkozást két „ablak” segíti: az egyik a jelenleg nálunk lévő tárgyakat tartalmazza, a másik a helyszínr tárgyait (joy bal/jobb; váltás a két ablak között, fel/le: tárgy kiválasztása). Az igék:

- **Take:** Egy tárgy felvétele;
- **Read:** Valami megvizsgálása;
- **Fight:** Harc (nem csak személy ellen!);
- **Pull:** Valamilyen objektum meghúzása;
- **On:** Egy szerkezet (pl. számítógép) bekapcsolása;
- **Walk:** Mozgás. Kiválasztása után mozdítuk a joy-t a kívánt irányba (az „iránytűn” is megjelenik); majd tüzgomb, és már megyünk is;
- **Load:** Kimentett állás betöltése;
- **Give:** Egy tárgy átadása a jelenlevő személynek;
- **Talk:** Megpróbálhatunk kommunikálni az általunk kijelölt személlyel;
- **Use:** Használat. Mindig két tárgy kijelölését várja, mindegy, melyik ablakból;
- **Open:** Egy objektum kinyitása;
- **Off:** Az ON ellentéte, valami kikapcsolása;
- **Buy:** Vásárlás;
- **Save:** Állás elmentése;

A játék egykori testvérünk szobájában kezdődik. Körül lehet nézni, érdekes hely, de inkább vegyük fel a következő tárgyakat: BATTERY, PAPER WEIGHT, DISK, BANKNOTE, majd távozzunk (WALK R). Ezután kisebb gyaloglatra következnek: 3-szor WALK L. Előolvashatjuk a felirato-

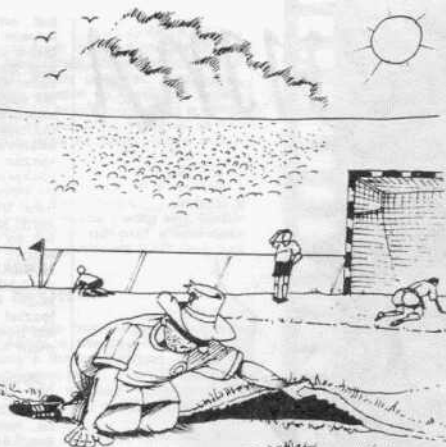
kat, amelyekből kiderül, hogy karate-tanfolyam folyik, tehát WALK V. Innen tovább bairva van egy metrő-lejárát, amit azonban egy barátságatlan rocker őriz. Ha belekötünk, akkor — karate ide vagy oda — a játék végeter. A pénzünket elfogadja, de nem történik semmi. Itt nem sokra megyünk. (Kinek a RED SECTOR törése van, az észrevéhető, hogy a helyszínr ablak nem igazán tökéletes ezern a helyszínr. Ha a rockerre akarunk hivatkozni, akkor az utána következő semmire kell cickelni.) Menjünk inkább vissza a házunkig, majd tovább jobbra (3-szor WALK R). Itt menjünk be, és vegyük meg a ninja-ruhát (csak arra van pénzünk) (WALK V, BUY NINJADRESS). Az eladó kommunikációs próbálkozásainkra (TALK SALESMAN) közli, hogy éppen egy új arcade játékot tesztel, de ha megpróbáljuk lekoppintani, azt nem veszi jó néven. Nem baj, barátom, majd később...

Folytassuk felfedezőutunkat (WALK L,R). Az itt talált ürgével társalogva (TALK CITIZEN) megtudjuk, hogy ő most szomorú, mert le akarják rombolni a házat, és megkér, hogy tegyünk valamit. Rendben, később majd visszatérünk rá. Most menjünk tovább (WALK R). Itt néhány tartályt látunk (hősünk hevesen tiltakozik minden kísérlet ellen), valamint egy épületet, aminek tönkretették a biztonsági zárját, de azért az ajtó zárva van. Nem baj, törjük be, és máris szabad az út (FIGHT, WALK V). Előszörban vegyük fel a szerszámokat, másodsorban menjünk innen (aki ráér, az próbálkozzon a hordókkal — TONS, és a folyadékkel — LIQUID) (WALK L,L,L). Most a számtach, bolt előtt állunk. Vadiúj kékűnkkel szerzünk egy kis meglepetést az eladónak (USE KNIFE ON CAR TYRE). Barátunk meglép, majd visszakarjuk az irányítást. Menjünk be a boltba, és lopjuk el a tesztelés alatt álló játékot (WALK R, V, USE DISK ON COMPUTER). Barátunk nagyon örül magának, így akár tovább is mehetünk (WALK L,L,L,V). Most számítógépmánias barátónk házában vagyunk, aki köszönöknyánant új programok iránt érdeklődik. Adjuk neki a lemezt (GIVE DISK WITH A GAME), mire boldogan távozik (végigjártszani a játékot...). Most már használhatjuk a számítógépet (ON COMPUTER). Hősünk közli, hogy megváltoztatta az építkezési terveket (logikus...). Most visszamehetünk szomorú ismerősünkhöz, aki hálás, és ad is cserébe valamit (WALK L, R, R, R, TALK CITIZEN). Ez a tárgy TAPE RECORDING névre halgat, de tulajdonképpen egy scroll egy darabkaja (szóval itt valami nagy fordítási baki lehet...). Most menjünk tovább (WALK R, R). Itt meg lehet próbálkozni az elektr. kerítéssel és az ajtóval, de úgysem sikerül. Feszítsük fel inkább a csatornatetőt a pajszerral, és menjünk le (USE CROW BAR ON LID, WALK V). Itt egy siremleket találunk egy hiányos scrollal egybekötve. A scrolon használjuk „magnófelvételnéket” (USE TAPE RECORDING ON SCROLL), és rejtelmes hangok közepette elteleportálódunk.

A következő helyszínr egy szerzetest találunk, aki hosszas előadást tart egy ránk való feladatról (csak azt felelji el közölni, hogy mi az), majd távozik. A könyvet el lehet olvasni, nagyon tanulságos, aztán követhetjük a szerzetes példáját (WALK L)...

Először azt hittük, hogy a szerzetes tréfát meg bennünket, azután rá kellett döbbednünk, hogy a RED SECTOR volt az. Nincs valakinek egy „nem kifogyós” verziója? Akkor majd lesz folytatás is!





MANCHESTER UNITED

Sokan nehezteltek ránk, hogy nem nagyon rajongunk a sportjátékotok, ugyanis a CoV hasábjain ritkán találtak sportjáték-írást (ezen belül is a focit). Hát akkor legyen. Előjáróban annyit szeretnénk elmondani a foci kedvelőinek, hogy a nyári különzamban egy csokornyí fociról lesz összefoglaló. Akit érdekel, hozzáférhető Julius végén az újságárusoknál, de tőlünk is megrendelhető.

Ezt a progit a Krisalis nyomatta a piacra 1991-ben, legfőbb érdekessége, hogy szinte minden ismertebb géptípuson megjelenik, bár Plusis verzióról nem van tudomásunk. Szóval a game teljesen ikonvezérelt. A C64 tulaj Betöltés után örömmel tapasztalhatjuk, hogy nincs címkepernyő. Ez mondjuk a T-törő Ur munkásságát dicséri. A képernyőn egy ide-oda ugráló labda alakú kurzornal és öt európai ország zászlajával találkozunk. A program e öt nyelven képes velünk kommunikálni (angol, francia, német, olasz, spanyol). Miután kiválasztottuk a megfelelő nyelvet, újabb döntés elé állítanak: BEK-ben, KEK-ben vagy UEFA-ban kívánunk tetszelegni, esetleg regáliást folytatnánk? Ha ezen is túl vagyunk, és elolvastuk a készítők névsorát egy menübe jutunk.

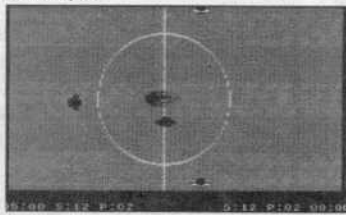
Az irányítás C64-en a JOY 2-es porton keresztül lehetséges.

A főmenü pontjai (balról-jobbra)

- 1.) SAVE GAME, állásmentés.
- 2.) A BEK küzdelmét, párosítását, eredményeit követhetjük figyelemmel.
- 3.) KEK-ben csinálhatjuk ugyanezt.
- 4.) Úgy 170 európai kupacsappalál vívhatunk edzőmérkőzést, ha már kiestünk a kupából, és nem indítunk új szezon (JOY előre-hátra: szelektálás, x-nem, 'pa'-igen)
- 5.) Egy új menübe kerülünk:
 - pipa: vissza a főmenübe
 - 1.sor, 2. ikon: a mérkőzés idejének beállítása (04-90 perc)
 - 1.sor, 3. ikon: manager üzemmód be-ki (a computer az erőviszonyok alapján számítja ki a végeredményt)
 - 2.sor, 1. ikon: a manager, ill. csapat nevének megváltoztatása.

- 3. sor, 1. ikon: a csapatot ember, vagy gép irányítsa.
 - 3. sor, 2. ikon: a kapust ember, vagy gép irányítsa.
- Ennyi választási lehetőségünk van itt, visszatérhetünk a főmenübe.
- 6.) Az UEFA küzdelmibe nyerhetünk beállítást.
 - 7.) A SZUPER és a VILÁG-kupa mérkőzéseinek eseményeit figyelhetjük le.
 - 8.) Ezen ikon segítségével végignézhetjük a MU és az ellenfél játékosainak tulajdonságait (gyorsaság, erőnlét, stb.) a lényeg az, hogy minél nagyobb számok állnak az adott játékos neve mögött, annál többet ér.
 - 9.) Kilépés a szezonból, a gép megerősítést kér.
 - 10.) A program egyik legfontosabb része, mert itt állíthatjuk be csapatunk taktikáját, összeállítását, a cserepad összeállítását, és az egyes sorok (hátvéd, középpályás, csatár) teljesítményét. Ez a rész roppant bonyolult, mindenki próbálja ki maga, talán menni fog... Ha az ellenfél csapatát választjuk az ikonra lépés után, az ellenfél csapatán csak az egyes sorok teljesítményét növelhetjük, illetve csökkenthetjük. Ez felel meg egyben a nehézségi fokozat beállításának is. Visszatérve csapatunkhoz, hátulre formáció közül választhatunk, mi a 2-3-5-öst javasoljuk, de ezt döntse el mindenki maga. A taktikát a két nyílal jelölhetjük ki, a játékosokat pedig a labdát a mezek-re húzva (kék = kapus; sarga = hátvéd; lila = középpályás; zöld = csatár). A '4'/'-'- segítségével gyengíthetjük/erősíthetjük az egyes sorokat (ellenléte is lehet). E képernyőből a pipa ikon választásával léphetünk ki.
 - 11.) Play. A tűzgombot megnyomva a gép kiírja a két szembenálló csapat nevet és csak arra vár, hogy parancsot adjunk a játék betöltésére. (Természetesen az ott-hon játszó csapat neve áll elől).
- Rövid töltötés után a gép kiírja a csapat nevet, azt, hogy melyik féldő következik, a mérkőzés állását és az összesített állást PRESS FIRE BUTTON, és indul a meccs!
- A játékosok, és a bíró befutnak a labdával,

leleszi a bíró a labdát a kezdőpontra, szája-hoz emeli a sipot és na vajon mit csinál? Ezután már csak rajtuk múlik, a siker. A C64 és Amiga/PC/Atari stb. változatok alapvetően csak a meccs kivételében térnek el egymástól. A C64 verzióban a pályát felülről látjuk:



16 bites gépeken viszont fantasztikus élményt nyújt a játék, hiszen a pályát úgy látjuk, mintha a TV-ben néznénk a meccset.



C64-en ettől függetlenül a játszhatóság kiváló. Tűzgombra rúgnuk, ha nálunk van a laszti, vagy becsúszunk és utána rúgnuk. Ha egy-egy becsúszásnál jól találjuk el az ellenfelet, akkor azt szabadrúgással, vagy szinte lapokkal díjazza a bíró. Akér le is küldhet a pályáról. A meccs élvezetességét emeli a gölok változatossága. 16 bites gépeken szabadrúgásnál, szögleteknél még megadhatjuk a labda irányát és erejét is:

Fontosabb kezelőbillentyűk (C64):

RUN/STOP — PAUSE
SPACE — megnyomásával átugorjuk a holdidőt (a játékosok és a bíró bevonulását, a szabadrúgást elvégző játékos baktatását vissza a tethelyhez; stb.) úgy, hogy közben nem múlik el életünkbelől, a mérkőzésből a néha sorsdöntően fontos pár másodperc. A játékosokat a joystick segítségével irányíthatjuk. Érdekesség, hogy miután le nyomtuk a tűzgombot, és nyomva tartjuk, a játékos felkészül a labda elrugasztására, abba az irányba fut tovább, amerre a gomb megnyomásának pillanatában hűztük a Joy-t. A joystickkel akkor már az elrugandó labda irányát adhatjuk meg, s ha elengedjük a gombot, a labda elindul útjára. Meccs közben: 'Q' — csere / 'I' — cserejátékos száma / 'SPACE' — gyorsítás

Néhány jótanács: Jó ez a program, mert nem lehet egyéni szölokkal eldönteni a mérkőzést, gölokat rúgni. Fontos a jó összjáték, a passzolás. Gölt legkönnyebben úgy érthetünk el, hogy a tizenhatos oldaláról párhuzamosan az alapvonallal, attól 14-15 méterre betörünk. Ekkor a kapus oldalról észveszegetten ránkrohan. Mielőtt elérne minket, rúgnuk be középre a labdát, s ha szerencsénk van, ott kóbalász az isteni CoVboj aki már csak becsúntja a labdát a hálóba. Továbbá nem célszerű a nagy szárokat (Robson, Phelan, Sharpe) berakni a csapatba, ha a főmenü 2. sorának 4. ikonjában megadott értékeik kisebbek, mint másoké. A játék mind a manager, mind a focistákok kedvelőinek fejfejtást, de egyáltalán sok örömet is szerezhet egy jó ideig. C64-en a MICROPROSE SOCCER óta nem volt ilyen jó fociprogram, ne hagyj ki!



SCENARIO



A STARBYTE&OLD GENERATION 1992 végi stratégiai játéka valamikor az 1. Világháború idejére tájoltathat be. Igen színvonalas stratégiai játék, melyben Európát kell megőrdítanunk, miközben három ellenfelünk el kell tipornunk (csak úgy mellékesen).



A játék elején a **FIRE (PORT 2)** megnyomása után beállíthatjuk a játékosok számát (1-4) és a nehézségi fokot (A-B-C-D). Start: talán írjuk be nevünket, majd válasszunk egy jó kis kezdő területet.

Jobboldalt van a játéktér és különböző infókat is itt olvasunk, ha ráclickelünk valamelyik területre, mint pl. adózás, ott állomásozó csapatok, gyárak... A csapatokat pontok jelzik, a bázisokat körök. Kezdetben minden területen állomásoznak csapatok, akik semlegesek, vagyis nem támadnak, csak védekeznek. A csapatok három egységből állnak **TRANS, AIRCRAFTS, SHIPS**, gondoljuk, nem kell részleteznünk, hogy pl. hajó nem mehet szárazföldön a másik kettő pedig tengeren, kivéve, ha hajók vízszik. Érdemes kezdő területnek pl. Görögországot választani (jobb alsó sarok), mert innen védve van a hátunk. A bal alsó sarokban látható nevünk, területeink száma és pénzünk.

A képernyő baloldali ikonok taláihatók:

RAW MATER: Kitermelés. A meglévő pénzünket bányászathat(!) fektethetjük. A haszonkulcs függ az aktuális érc áráról, és hogy mennyi fekszik azon a helyen. (Minél több, annál jobb.) Minden körben használjuk! (Elsőre!). A legjobb pénznovért forrásunk. Ki kell választanunk egy területet (sajátot) és azután háromféle részvenyt vehetünk. Beállíthatjuk, hogy mennyi pénz-t szánunk a szén (COAL),

vas (IRON), és réz (COPPER) kitermelésre. Érdemes minden pénzünket ide költeni, majd az infokereken kívül megnyomva a tüzgombot megkaphuk, hogy mennyit nőtt az árfolyam. Akár meg is ötszorozhatjuk a pénzünket így! Ezért érdemes minél több pénzből vásárolni, mert nagyobb a nyereség. Néha megeshet, főleg később, hogy többen becsődölnek, ekkor a pénzünk kemény nulla lesz. Semmi gond, hisz a területeink adóznak. A csődöt úgy is elkerülhetjük, ha rendszeresen hívjuk az **ANALYZE** ikont, így megkaphatjuk, hogy az egyes anyagokhoz mekkora befektetésre van szükség. Az analízis egyetlen hibája, hogy viszonylag sok pénz nyúl le tőlünk.

COLONIES: Gyarmatok. Fontos, hogy ez az ikon csak akkor aktív, ha már van királyságunk. Ehhez azonban egy nagyobb területet (pl. Németország) kell elfoglalnunk. Ezután megkoronáznak benünket. Na most, ha ennek a királyságunk, neadjisten gyarmata is van, elküldhetünk „néhány” hadihajót, hogy gyakorolják a kizsákmányolás c. történetét. Mindig több hajót küldjünk, mert az új általában veszélyes, és biztos, hogy kevesebb tér vissza, mint amennyi elindult. A pénzzel két kör múlva érnek vissza. Az itt használt ablak alján a kék csik a morált mutatja. Fontos!

FACTORY: Gyárakat építhetünk vele, tank, repülő és hajógyárat a kiválasztott területre. Egy gyár 200 ezer coin. Sajnos egy körben ez az ikon csak egyszer van.

PRODUCTION: A gyárakkal tudunk termelni, kiválasztjuk a területet, majd azt hogy mennyit állítunk elő. A termékek is pénzbe kerülnek! 1 repcsi = 5000; 1 tank = 5000; 1 hajó = 10 000 coin. 5 gyár 175/150/200-at bír előállítani. A gyártott egységgel azonnal tudunk lépni! Így megjártathatjuk sok mani esetén, hogy az ellenféllel szomszédos területen építünk egy gyárat, gyártunk sereget és megcsapjuk a mellette lévő területet is. Talán a repcsik a legjobbak (szárazföldön), úgyhogy a nyilat állítsuk nagy nyírra (a nyílt vígyük a nyírra és tüzgomb), ilyenkor 5-ösével lehet gyártani, majd autofire. A hajó csak a víz, vagy „annak közlelésben” tud lépni, de rá lehet rakni 5 tankot és 4 repcsit 1-re. (11. fordítva.) Célszerű sűrűn használni!

BASES: Jó sok pénzzért bázist építhetünk

valamely területre. Nem érte el, valamely nem védekeznek sokkal jobban a bázisban a csapatok. Bőven elég a királyságokkal kapott bázisok. 1 ilyen 350 ezer, de ekkor kb. 1,5-szeres túlerő sem tud legyőzni. Ha egy ország királya leszünk, a fővárosban automatikusan építenek egy íyot.

REVOLTS: Lázadás (forradalom). Ha valaki elkövette azt az ostobaságot(?), hogy egy területen >=50-es serege áll, ezzel megsemmisíthetjük azt, akár a hátszágban is, sőt egy kis seregünk is lesz ott. Pontosan annyiba kerül, amennyi az ott állomásozó **SEREG ERTEKE!** (Bázis pl. nem számít!) (Indítása: fire az „ablakán.”) Vizen sajnos nem lehet használni, bár ott elsüllyedhet néhány hajó. Egy körben csak egyszer működik.

ANALYZE: Analízis. Ha a pénzünket akarjuk gyarapítani, de félünk, hogy a gép már kitermelt mindent, megnezhetjük, hogy mennyi érc van még a földben. Nem nagyon éri meg, mert 250 ezer coinunk banja.

FINISH IT: Ezzel fejezhetjük be ténykedésünket és a következő játékos lép. Lépjni egy csapattal úgy tudunk, hogy a csapattól jelző ponton megnyomjuk a tüzet, majd kijelöljük, hogy hová lépünk, és hány csapattal. Amelyik csapattal egyszer léptünk, akkor azzal már csak a következő körben tudunk lépni. Ha elfoglalunk egy országészny területet, mint pl. **AUSTRIA-HUNGARY, BALKAN, RUSSIA, SWISS, GERMANY, NETHERLAND**, akkor oda betöthődik egy korona és az ország egy területét kapunk egy bázist.

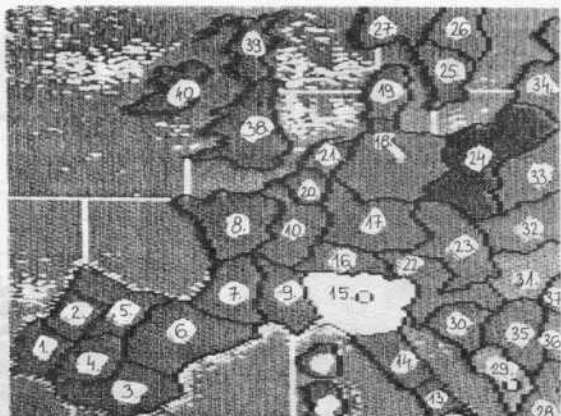
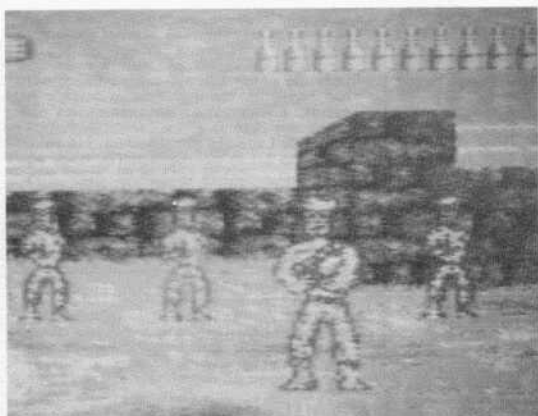
Talán el is kezdhetnének játszani.

Ha kiválasztottunk egy földet, nézzünk körbe körülötte (nyíl a másik területeken), így megtudhatjuk, mekkora sereg van ott. (Ez mindig változik!) Általában, ha már 1 géppel többet küldtünk oda, az már a miénk is, de pl. a repcsik jobbak, mint a tankok, szóval az nem mindig jön be. Ha nem küldünk el elsőre mindenkit, a sereget több részre oszthatjuk. Egy-egy tankot mindig érdemes hátrahagyni, mert ha egy terület harc nélkül esik el, az ott álló bázis és gyárak is az ellenfélé lesznek.

Ha már van egy nagyobb földünk és egy milliónk, vegyünk 5 gyárat. (Inkább 2 hajót és 3 repcsit.) 40-50 hajót küldjünk kolóniázni, a repcsikkel pedig foglaljunk el újabb területeket, hadd adóznak azok is. Néhány véletlen esemény is tartkítja a prg-t, pl. találtak x coin-t, adtak/elvesztettünk x gépet stb. Néha pedig lehetőséget kapunk, hogy leromboljuk az ellenfél gyárait egy területen. Ilyenkor jön egy borzalmas arcade rész a **ll OPERATION WOLF**. Egy célke-rezzettel kell lepuffogatnunk néhány katonát. Remélhetőleg a játék elején feltett traineres kérdésekre vegy 5-1t nyomkodtunk, így ez nem okoz különösebb gondot. Ha sikerült, akkor az azon a területen lévő gyárak megszűntek létezni. Néha az ellenfél is megjártas velünk ugyanezt, ilyenkor lehet szidni. Ha lehet, a katonák fejére löjünk.

Másik ilyen arcade, ha valaki elvesztette területeit és a mi egyik követésünkönkhöz menekült. Ez esetben először egy szobába csöppenünk, majd **SPACE**-re láthatjuk a követésépületet (vissza is **SPACE**). Az épület felett ilyenkor láthatjuk, hogy éppen hanyadik emeleten tartózkodik az urre. Ilyenkor is a fejt kell lötni, de ha a keret fehérré vált **SPACE**-re bőljünk el/elő, mert a követés órei minket fognak leszedni. Ugyeljünk a golyóknak (mind az 5 db-ra)!

Hát ennyi. A gép mindig azt a stratégiát követi, hogy hatalmas csapatokat halmoz fel hátszágában telepített gyáraira, majd eb



ből küldözet kisebb-nagyobb egységeket hódítani. A felhalmozott csapatokat elég nehéz kiirtani, célszerű úgy működni, hogy a két gép mindig ölje egymást, míg mi keverjük a harmadikat, majd szépen kiszorítva a másik kettőt is. A csatában mindig a több egységet számláló csapat győz. Az egységek erősségi sorrendben vannak, leggyengébbek a tankok, legerősebbek a hajók, de mindig érdemes néhány tankot tartani, így azok fogják a legnagyobb veszteségeket szenvedni. A gépet még a leggyengébb fokozatban is igen nehéz meg

nyerni, mert a gép képes egy területből hatalmas armádiát előállítani. **Összevetve egy elég tűrhető kis stratégiai játék ez a SCENARIO. Az egyetlen, ami idegesítő, a sok tőtés. (Új játék, forradalom, királyia koronázás esetén.) Ezt ki lehet küszöbölni, ha a felirat megjelölés után KIKAPCSOLJUK A LEMEZE-EGYSÉGET, majd kétszer tüzet nyomunk, és ÚJRA BEKAPCSOLJUK. Másik ami kicsit furcsa, ahogy a játék nyeresé esetén értékel. Talán arra ad több pontot, hogy minél reménytelenebb helyzetből nyer**

tünk-e? Sok sikert, és ezúton mondunk köszönetet Haragozó Zsoltnak Bekes-csabára, valamint MIKI(-ng)-nek Tapolcára, hogy beküldött tippjeikkel segítettek eme leírás elkészítését!

A végére könnyítésként egy kis táblázat a kedvetti értékekkel. A = Gyár; B = Coal; C = Iron; D = Copper; E = Tank; F = Airc.; G = Ship.



Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G	Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
1.	Spanyolo.	3	490	370	320	30	24	6	21.	Németo.	3	510	380	370	26	21	8
2.	Spanyolo.	3	420	400	420	29	23	6	22.	Magyaro.	5	810	610	510	29	15	4
3.	Spanyolo.	4	600	430	210	28	19	11	23.	Magyaro.	5	830	640	530	27	11	—
4.	Spanyolo.	5	590	520	360	25	22	9	24.	Németo.	5	790	650	430	18	9	2
5.	Spanyolo.	5	510	580	500	28	19	9	25.	Norv.o.	3	570	540	410	27	21	7
6.	Franciao.	4	580	470	250	24	15	6	26.	Norv.o.	3	560	590	380	10	21	7
7.	Franciao.	4	590	460	350	25	18	7	27.	Norv.o.	3	510	460	400	28	22	7
8.	Franciao.	5	620	480	22	17	5	7	28.	Balkán.o.	2	630	370	510	25	23	19
9.	Franciao.	4	670	480	410	16	13	4	29.	Balkán.o.	2	510	430	340	0	25	10
10.	Franciao.	5	890	780	590	11	9	3	30.	Balkán.o.	2	620	350	410	15	26	10
11.	Olaszo.	2	450	280	310	28	26	9	31.	Magyaro.	4	690	540	530	31	19	—
12.	Franciao.	2	440	270	210	27	25	10	32.	Magyaro.	4	780	770	520	0	18	—
13.	Olaszo.	3	450	390	420	4	4	2	33.	Oroszo.	5	650	770	670	0	14	—
14.	Olaszo.	4	520	420	490	0	19	5	34.	Oroszo.	5	530	730	580	10	10	3
15.	Olaszo.	5	550	480	380	17	16	5	35.	Balkán.o.	4	580	450	380	30	22	—
16.	Olaszo.	4	470	360	340	29	27	—	36.	Balkán.o.	2	720	540	610	0	29	—
17.	Németo.	5	980	690	550	11	10	—	37.	Balkán.o.	2	890	690	520	26	31	—
18.	Németo.	5	930	750	560	10	8	3	38.	Britto.	5	950	720	510	11	9	3
19.	Norv.o.	3	470	380	350	26	19	6	39.	Britto.	4	670	510	340	25	13	5
20.	Franciao.	3	490	370	360	28	22	6	40.	Britto.	4	540	410	270	25	25	10

A [M] jel azt jelenti, hogy ha az ország összes részét elfoglaltuk, a népünk ide épít egy bázist.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C105B: Cool Croc Twins (utántöltős) / Cabal (utántöltős) / Indiana Jones 3 (utántöltős)

C106B: GEM-X (utántöltős) / Indy Heat (utántöltős)

C107A: Linking Leroy / Relax / Hírnis / Cops / World Rugby / Stuntman Seymour / Postman Pat 3 / Connect 5 / Graeme Intersoccer / Pro Eorit / The Final Encounter / Magic Ball / Fetris / Wrestling Superstars / Magic Rufus

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

C107B: Greystorm (utántöltős) / Gremlins 2 (utántöltős)

C108A: Hook (30 perc, utántöltős)

C104B: Munch / Captain Dynamo / Hektik 2./ Mosquito / Worm'92 / John.U.Darts 2. / Hideous / Schere Papier / Bomber / Bangers & Mash / Moonraid'92 / Duckula 2. / Subsonic / Melhodos / Slide / On A Move / Puzzlemania / American Wrestling

C104B: Barbaros / Eggman / Dr.Foster / Int Sports Challenge / All.Am. Basketball / Theous 1. / Five A Row / Super Lem / Baller Up / Bully Sporting / Lemming Pre. / Cubin / Braakdon / Plexonoid / Hyperagressive / Snowman'92 / Arena

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

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

AIRBORNE RANGER



Hmm, igaz ez egy '86-as játék, tehát nem lehet elmondani róla, hogy újdonság, de talán egy leírást megér, mert az nem árt hozzá, egyrészt mert Microprose stuff, no meg egyébként is megvan C64-re, Amiga-ra, sőt PC-re is.

A főmenü három pontból áll:

1. **Assign a practice ranger:** Ugyanazok a küldetések (ld. később), mint a 2. pontnál, de beírkozni nem kell, előléptetés sincs, és hadjáratot sem lehet választani.

2. **Assign a veteran ranger:** Itt már lehet lépkedni a ranglétrán, medálokat is lehet szerezni, és hadjáratot is indíthatunk.
3. **Format a new roster diskette:** Álláslemez formázása. A 2. ponthoz elengedhetetlen, a gép minden küldetés után említi a játéklállást.

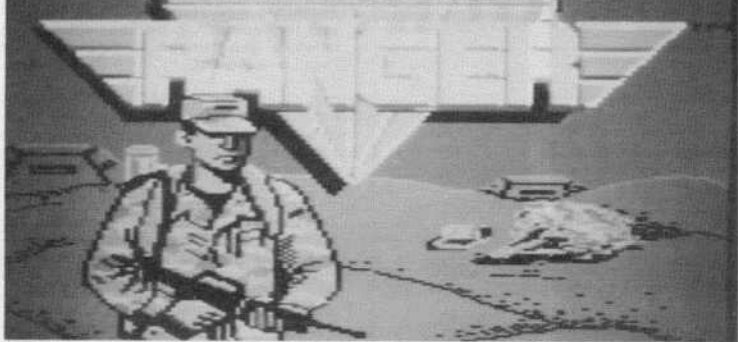
Először a érdemes a **PRACTICE RANGER**-fokozatot választani, ez a gyakorlás, de még így sem lesz olyan egyszerű! Ha azt akarjuk, hogy élesben menjen a játék, akkor válasszuk a **VETERAN**-t!

Ezt követően 12 küldetést válszthatunk:

1. **Destroy a munitions depot:** lőszerraktár kiiktatása. Egy lőszerraktárt kell felrobbantanunk rakétával, rakétával vagy időzített bombával. (A fegyverek használatát lásd később.)
2. **Steal a code book:** titkos kód ellopása. Egy kézikönyvet kell ellopunk. Ez úgy történik, hogy nekimegyünk az asztalnak, ahol a kézikönyv van. (Élég szerencsétlenül az „udvar” közepén, nyílt helyen van.)
3. **Disable enemy aircraft:** repülő lesabotázása. Egy ellenséges repülőgépet kell felrobbantanunk rakétával. Vigyázzunk, mielőtt a célt megsemmisítetnénk, ne nagyon használjunk gránátot, rakétát pedig egyáltalán ne, mert az felkelti az ellenség figyelmét, és a repülőgépet elrepül.
4. **Capture an enemy officer:** foglyul kell ejteni egy tisztet. Itt egy tisztet kell kivégeznünk, aki a terepen levő sátrak valamelyikében rejtőzik. Legtisztább, ha az összes sátrat felrobbantjuk (gránátokkal). A tisztet két ruhájáról ismerni meg. A sátrakra azért érdemes benézni, mert lőszert találhatunk.
5. **Cut a pipeline:** olajvezetékek tönkretétele. Egy olajvezetéket kell elvágunk. Ez úgy lehetséges, hogy felrobbantjuk a szivattyúházat, ami körbe van aknásítva. A szivattyúházat csak időzített bombával lehet felrobbantani. Az aknamezőt pedig gránátal tudjuk hatástalanítani.
6. **Knock out enemy radar array:** kül. radarállomások megsemmisítése. 3 darab radarantennát kell felrobbantani, az eszköz szabadon választott, csak a rakéta és a géppisztoly hatástalan ellene.
7. **Disable SAM site:** gépfegyverállások szétrobbantása. A feladat egy SAM rakétaállás felrobbantása. Vigyázat, a célt minibunkerek veszik körül.
8. **Liberate a P.O.W camp:** kiszabadítani a foglyokat. Hadifoglyok kiszabadítása. Itt sem szabad szükségtelen lövöldözéssel és robbantással felfednünk magunkat. A mentés úgy történik, hogy felrobbantjuk a börtön melletti tetraédert (gy.k.: piramist), és a kapcsolót átkapcsolva védjük a rabokat a gép érkezéséig.
9. **Photograph an experimental aircraft:** ellopni egy új gép tervrajzait. A feladat egy titkos repülőgépet lefényképezése. Itt se fedjük fel magunkat előre. Ha sikerült bejutni a hangárba, emberünk automatikusan aktivizálja a fényképezőgépet, és 6 felvételt készít.
10. **Free the hostages:** túszoikat kell kiszabadítani. Most túszoikat kell mentenünk. Gránátal kirobbantjuk a sziklabörtön ajtaját, és védjük a foglyokat a gép érkezéséig.
11. **Create a diversion:** eltéríteni egy repülőgépet. Ebben nincs semmi nehézség, csak el kell jutnunk a határig, és megvárni a gépet. Vigyázat, itt nem lehet



AIRBORNE



előbb hívni a felszedő helikoptert, ki kell tartanunk annak érkezéséig.

12. **Delayed sabotage:** szabotázsakció akadályozása. Fel kell robbantani a repülőgépek számára fenntartott üzemanyagraktárt (hordókat) csak időzített bombával. Itt sem szabad előre felfednünk magunkat.

Választás után a feladat részleges kielemezése következik, majd következik a nehézségi szint beállítása. A legkisebb szinten (1-3) az ellenség még nem használ gránátot, a legnehezebb szinten kevesen használnak gránátot (mert a többség rakétával manipulál).

Eloolvashatjuk a küldetés szövegét, majd pedig összeállíthatjuk, hogy mi legyen az utánpótlási csomagban. Felül láthatjuk a zsák képét, alatta, hogy mennyi fér még el benne (CAPACITY), legalul pedig az egyes dolgok képét, a mellettük lévő szám azt jelzi, hogy mennyi helyet foglalnak el. Alul középen egy menü található:

CLEAR: törli a zsákot

STANDARD: standard felszerelés (1 LOW ROCKET, 1 TIME BOMB, 1 elsősegély láda, 3 gránát, 3 táv)

DONE: irány a játék (Véleményünk szerint a TIME BOMB haszontalan dolog — az alapfelszerelésben ugyanis van egy, tehát helyette nyugodtan be lehet tenni egy gránátot, és egy tárat.)

Már repülünk is egy sz** repülőn (felülnézetű kép). Repülés közben elhelyezhetünk 3 utánpótlási csomagot, lehetőleg egyenletesen elosztva a pályán, ahol ki fogunk kb. ugrani, oda nem árt rögtön elhelyezni a legutolsót. Mi csak igutóijára pottyanhattunk ki, a pálya végén (csöngő szólal meg!), ekkor egy nagyléptekű térképen szemlélhetjük a terepet. A gizda muksó, aki kezében fegyvert tart, azok lennének mi. A halálfejek jelzik az aknamezőt, a lövészárkokat hosszú széles sáv, falakat, drótkerítéseket és esetleg hóbuckákat hosszú vékony vonal (pl. szögesdrót kék vonal), a kőfalat vastag barna vonal jelzi, ezt semmilyen módon nem lehet átlóni, se felrobbantani. Az ellenséges állások kis négyzet alakú bizonyok hengerek. Csomagjainkat kis x jelöli. A nagy X a minket és a cuccot (ami lehet fogoly is) elhívó helikopter érkezési helyét mutatja. Vannak még tavak, dombok, hőmezők is. A térkép alatt leolvashatók fegyvereink, sérüléseink és az elsősegélycsomagok száma. 60 perc áll ren

delkezésre az akcióhoz, ezután megjön a helikopter. Mire elérünk a célobjektumhoz, jónéhány ellenséges katonával és objektummal találkozhatunk magunkat szembe. Ezek ellen van a CARABINE [géppisztoly], LAW ROCKET [páncélokölő], GRENADE [tojásgránát] és közelharcban a kés is. A TIME BOMB [időzített bomba] a kijelölt objektum ellen használható, a páncélokölő pedig bunkerek ellen.

A monitor bal felső sarkában látható egy kis négyzet. A négyzetben belül a bal felső sarokban jelenik meg az aktuális fegyver képe, alatta pedig a belőle rendelkezésünkre álló mennyiség. Alatta vehetjük szemügyre a hátralévő időt mp-ben és a sebesüléseink számát (3 mező). Ettől jobbra van a pulzusunk illetve az EKG-görbénk.

A bunkereket és egyéb épületeket gondoljuk mindenki felismeri. A jégen nyugodtan át lehet sétálni, de vigyázzunk a megrepedt részekkel. A tóba is belemehetünk, de lassabban haladunk benne, sőt még kúszhatunk is benne, de ha sokat vagyunk víz alatt, azt az egészségünk bánja (+ egy sérülés). (Ennek azért van előnye is: ha partközélen kúszunk a víz alatt, váltunk át gránáttra. Ha egy ellenséges katonát arra vetne a balsora, csak nyomjuk meg a tüzet. Emberünk feláll, eldobja a gránátot, majd újra hasra vágja magát. Szegény katona sosem tudja meg, hogy mitől robbant fel. Ugyanezt a módszert lehet használni a lángszórós ürgénél is, rakétávalóval.)

Az utánpótlást egyenletesen szórjuk le. Ha az árkokban, vagy a mocsarakban lefekszünk, akkor az ellenség nem vesz észre (itt lehetőség nyílik egy kis szórakozásra: lehasalunk az árokban és megvárjuk, amíg jön valaki. Ekkor löjünk egy keveset. Erre a katona odarohan az árok széléhez, körülnéz, megfordul és elmegy. Ha ezt sokáig csináljuk, akkor esetleg egy gránátot kapunk a nyakunkba.)

Ha az aknamezőre gránátot dobunk, akkor a gránátok együtt felrobban az akna is.

Ha valami fal elől, vagy az árokból hasalva kilövünk egy rakétát, akkor az az akadály nál felrobban. Velünk együtt.

Ha a bunkerre gránátot dobunk (ez csak kis távolságról lehetséges), akkor a robbanás minket is elérhet.

Bunkerből kétféle van: az egyik betonból készült, amelyet csak a rakéta visz szét, a másik pedig fából v. kővekből rakott, erre elég a gránát is.

A szögesdrótot egy gránáttal meg lehet szüntetni.

Ahol a jég repedezett, ott ha rámegyünk, akkor beszakad.

Végül következnek a billentyűzet-kiosztás:

C64-en az irányítás: JOY PORT2, a többi gépen kurzorgombok, illetve joy., vagy eger;

	C64	Amiga	PC
géppisztoly	'F1'	'F1'	'F1'
gránát	'F3'	'F2'	'F2'
rakétavető	'F5'	'F3'	'F3'
kés	'F7'	'F4'	'F4'

időzített bomba '5-6-7'+tűz'5-6-8+tűz' '5-6-8+tűz'

elsősegélycsomag 'használat'INST/DEL''INST/DEL'

'BACKSPC'

térkép 'RUN/STOP' 'F9' 'F9'

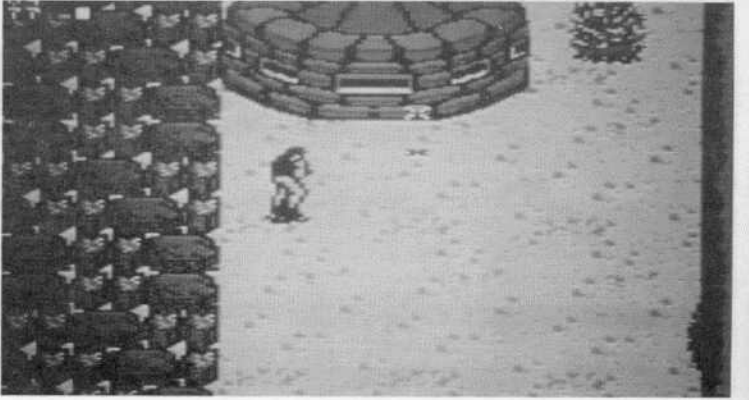
kúszás vagy ballagás 'SPACE' 'SPACE' 'SPACE'

helikopter hívása 'ESC' 'ESC' '1'

sebesség: futás 'CRSR fel, le' 'F10' '+/-'

csomag ledobás, nyomás 'RETURN' 'ENTER' 'ENTER'

Nyomás gyerekek, még mindig csak az 1. küldetésnél tartotok?





től fogjuk összeheszedni a szükséges infókat. A nyomozást úgy kezdjük el, hogy valakit megkérdezzünk a gyilkosról. Ha valamely válasznál a „megszólítás” sárga és a képen az emberünk képe megváltozik (jitterbe lesz, alsárgul), akkor jó nyomon járunk. Ha mindegyik kérdésre nyugodtan felel (piros az egész szöveg), akkor vagy a gyilkossal vagy az áldozattal van dolgunk.

Ezután az emberünket kérdezzük tovább az áldozatról. Ha ekkor is nyugodtan válaszol minden kérdésre, akkor az áldozat ő lesz. Ha ezen kérdések valamelyikére pánikba esik, de a gyilkos személyére tett kérdésekre nem esett pánikba, akkor a gyilkossal beszélgetünk. Ha mindkét esetben volt olyan személy, akinél megjött, akkor a keresett két személy az, akinél sárga volt a „megszólítás”. Ha már tisztáztuk a gyilkos és az áldozat személyét, akkor elkezdhetjük a helyszínt és a fegyver kiderítését. Két személyről már tudjuk, hogy kicsoda, a maradék három közül válaszunk ki egyet, és őt kivéve mindenkit kérdezzünk meg a fegyverről és a helyszínről. Ahol sárga a „megszólítás”, az lesz a jó.

Ha megvan a hely és a fegyver, akkor azt az embert, akit még nem kérdeztünk semmiről, most kérdezzük meg a gyilkosról, az áldozatról és a fegyverről. Ha jól csináltuk, akkor az egész szöveg sárga lesz. Ha megfigyeitük, eddig úgy válaszoltak, hogy ha xy a gyilkos, áldozat stb., akkor ki vagy mi nem lehet az áldozat, fegyver stb. Most viszont már azt mondja az ipse, hogy ha xy az áldozat, gyilkos stb., akkor ki vagy mi a gyilkos, áldozat stb. Így könnyen ellenőrizhetjük, hogy jól dolgoztunk-e?

Miután az emberünket megkérdeztük a helyről is (ismét sárga válasza), letesszük a kagylót. Itt jegezzünk meg, hogy egy hívás alatt max. 4 kérdést tehetünk fel, az után automatikusan lerakjuk a kagylót, így a gyilkos és az áldozat személyét egy-egy hívás alatt ki lehet deríteni, a fegyvert (5 féle) és helyszínt (sok) kiderítéséhez többször fel kell hívni az illetőt. Az utolsó embert tehát úgy kell kérdezni, hogy rögtön a legnagyobb gyilkosra kérdezzünk rá, és nem dománijuk végig a lehetőségeket (ugyanígy kérdezzük meg az áldozatot, fegyvert, helyszínt) egy hívás alatt mind a negyét. Ha már biztosak vagyunk a dolgunkban, akkor hívjuk fel a gyilkost és gyanúsítsuk meg. Ekkor fel kell sorolni az áldozatot, a fegyvert és a helyszínt. Ha valahol tévedtünk, akkor előlnek, ha nem, akkor a gyilkosság indítékát kell megnevezni. Ez egyébként a legnagyobb szemszög a játékban. Az okra ugyanis a kihallgatott beszélgetésekből lehet rájönni. Az okok egyébként hatalmas marhaságok pl.: első esetben azért robbantják fel a vénasszonyt (hehehe), mert felzabálta az összes zabkását, a legnehezebb ügyben viszont azért mérgezik meg az öregembert, mert kővebb, mint bármelyik más szereplő.

Ha kiderítettük az okot, akkor jön a gratuláció és a tanulság, ha ezt is túléltük, új bűnesetet választhatunk és az egész kezdődik elölről.

21 egyre bonyolultabb bűnesetet kell ki-nyomozni, amely egy jó ideig megúnhatalanná teszi a játékot, még így is. Nehezebb esetekben vannak gondok is, pl.: több lehetséges gyilkos stb.

Ha ilyet tapasztalunk, akkor addig kérdezzünk, míg tuti nem lesz a dolog. Szerencsére ekkor már többször is kérdeztünk egy dologról (az elején max. kétszer), így több infóhoz jutunk.

Billentyűk:

F1 — új eset választása

F5 — hangok ki/be

F7 — PAUSE

Egyéb dolgok: JOY

dában találjuk magunkat. Az asztalon találunk telefont (PHONE), dossziékat (FILES), feljegyzéseket (NOTES), valamint egy írónyitópultot.

Először is hívjuk fel (telefonon) valamelyik személyt. Ekkor négy kérdés közül kell kiválasztunk egyet. Ha rosszat kérdeztünk, akkor az illető kijelenti, hogy csak tapogatózunk és egy jó ideig nem hívhatjuk újra. Ha jót kérdeztünk, akkor elkezdhetünk kérdéseket feltenni a gyilkossággal kapcsolatban. Ha hamar ki akarjuk deríteni a gyilkosságot, akkor a következőképpen kezdjük el a kérdezősködést. Az őt személyből egy a gyilkos és egy az áldozat. Az áldozat nem tud semmit, a gyilkost nem kérdezzük a gyilkosról (önmagát nem árulja el). A maradék három emberből egy kell kő-sőbbre, így marad kettő. Ettől a két ember

KILLED UNTIL DEAD

Körettekben népszerűek a nyomozós kalandjátékok is. Annak ellenére, hogy itt-ott fel-felbukkantak tippek, ötletek ehhez a játékhöz, mégis sokan kérik, hogy írjunk róla, mi meg hagyjuk magunkat rábeszélni.

Történt egyszer, hogy London City egyik előkelő HOTEL-jában, a Gargovile szállóban összejött 5 krimi író (Jaltából jöttek, vagy honnan a francból? — CoVboy) abból a célból, hogy elképzelt történeteiket meg is valósítsák. Mi fogjuk alakítani Hercule Holmes nyomozó személyét, akinek bőrében 12 kemény óránk marad arra, hogy mindent kinyomozzunk.

Elsőként beiratkozhatunk a Nyomozóképző suliba, ahol elsajátíthatjuk a nyomozásához szükséges ismeretanyagot. Ezután egy író



©1986 ARTECH DIGITAL PROD INC

Már említett tettünk a vezérlő pultról: **SURVEILLANCE**. Itt pimaszkodhatunk. Pl. be lehet törni bizonyos helyekre, monitoron kifigyelhetünk beszélgetéseket, melyeket szalagra is vehetünk.

Fontos, hogy éjfélig mindenképpen cselekedjünk, mert lelőnek. Ez történhet akkor is, ha rosszak a nyomok a letartóztatásnál. Erre nagyon oda kell figyelni, mert van olyan ügy, melyben két megoldás lehetséges, de csak az egyik jó. Pl. PUBLISH OR PERISH.

Segítségképpen itt a puska, de véleményünk szerint izgalmasabb a játék, ha ezeket az információkat letakarjuk, és úgy játszunk. Jó nyomozást HÖLMES-ek!



LEVEL I. ELEMENTARY MY DEAR WATSON

1. pálya

gyilkos: Sydney
áldozat: Agatha
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: zabpehely (3.), megette a zabpehelyt (oatmeat)

2. pálya

gyilkos: Peter
áldozat: Claudia
hely: Peter's room
fegyver: gun
ok: 3.

Break In

1981, The Mousetrap,
 6400000000:1, Brazil

3. pálya

gyilkos: Agatha M.
áldozat: Mike

hely: Peter's room
fegyver: bomb
ok: Mike filled your chamberpoint with oil
Break In
Sydney - Micro.
Peter - Belgium
Claudia - --
Agatha - Arsenic
Mike - Dr Fu Matchu

4. pálya

gyilkos: Mike
áldozat: Peter
hely: Agatha's room
fegyver: knife
ok: Peter was black mailing you
Break In
Sydney - Poisonid Shot
Peter - The Bobettes

Claudia - Down by the River
Agatha - Mary Tyler Moore
Mike - --

5. pálya

(Banana Follies)
gyilkos: Agatha
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: poison
ok: 3.
 (YOU WANTED MIKE'S YIPSY ...)

Break In

Sydney - Backgammon
Peter - Paul Drake
Claudia - no one
Agatha - --

6. pálya

(A Case for the Birds)
gyilkos: Claudia
áldozat: Mike
hely: Mike's room
fegyver: bomb
ok: he blew your bo away
Break In
Sydney - Vermont
Peter - 222
Claudia - Humphrey Bogart
Agatha - Sparrow / arrow
Mike - --

7. pálya

(Fast Food Fight)
gyilkos: Mike
áldozat: Sydney
hely: Patio
fegyver: poison
ok: He would.... (1.)



LEVEL II. PUBLISH OR PERISH

1. pálya

(Publish or Perish)

gyilkos: Agatha

áldozat: Peter

hely: Foyer

fegyver: poison

ok: Peter was grabbing all the promo \$\$

Break In

Sydney - Peter Falk

Peter - Roman Rolanski

Claudia - Flattop

Agatha - --

Mike - --

2. pálya

(The Rat Trap)

gyilkos: Peter

áldozat: Agatha

hely: Sydney's room

fegyver: poison

ok: (1.)

Break In

Sydney - 1.

Agatha - 2.

Peter - 29

Claudia - Red

Mike - --

3. pálya

(Blackmail)

gyilkos: Agatha

áldozat: Mike

hely: Foyer

fegyver: Ch. shaw

ok: 1. (Blackmailed...)

Break In

Sydney - Tom Wolfe

Agatha - Detroit

Peter - A bullet...

Mike - The Clanto

Brothers

Claudia - 1952

4. pálya

(Of Pooches and Pillows)

gyilkos: Claudia

áldozat: Mike

hely: Claudia's room

fegyver: knife

ok: (2.)

Break In

Sydney - --

Peter - Bitter almonds

Claudia - Hercule Poirot

Agatha - Angela Lansburg

Mike - Sherlock Holmes

5. pálya

(Computer Chronicles)

gyilkos: Mike

áldozat: Claudia

hely: Claudia's room

fegyver: bomb

ok: (3.)

Break In

Sydney - Oil Comp

Peter - Stockbroker

Claudia - A Shot in the

Dark

Agatha - Angela

Lansbury

Mike - 3.

LEVEL III. - CASES FOR THE CUNNING

1. pálya

(The Case of the

Mutilated Moose)

gyilkos: Peter

áldozat: Sydney

hely: Patio

fegyver: gun

ok: He ran over your brother

Break In

Sydney - --

Peter - Bina Crosby (3.)

Claudia - --

Agatha - Bare Knuckle

Boxing

Mike - Qua Seraisera

2. pálya

(The Mystery of the

Leaping Fish)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: hall

fegyver: gun

ok: Peter stole your "fish"

plot

Break In

Sydney - Traris McGee

Peter - Soff soled shoes

Claudia - Sherlock

Holmes

Agatha - Murp the Surf

Mike - Cricket

3. pálya

(Paint by Numbers)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: hall

fegyver: gun

ok: Peter ruined your reputation

Break In

Sydney - Vincenzo

Agatha - --

Peter - Mary Tyler Moore

Mike - --

Claudia - Blackjack

4. pálya

(Practical Pastimes)

gyilkos: Mike

áldozat: Agatha

hely: library

fegyver: gun

ok: She pulled too many

practical joker

Break In

Sydney - Dr. Antuirete

Louis

Peter - Sir Alic Guinness

Claudia - Baker Street

Agatha - Beekeeping

Mike - Maigret

5. pálya

(A Stich in Time)

gyilkos: Mike

áldozat: Claudia

hely: Mike's room

fegyver: knife

ok: Claudia squeezed you

out of the deal

Break In

Sydney - A circus

elephant

Peter - Jimmy Hotta

Claudia - Chicago

Agatha - Yankee

Mike - Billy the Kid

LEVEL IV. SUPERSLEUTH

1. pálya

(Last Laff)

gyilkos: Claudia

áldozat: Sydney

hely: Agatha's room

fegyver: bomb

ok: Sidney said you were

Cousy writer

Break In

Sydney - 4

Peter - 2

Calaudia - --

Agatha - Phillis Dorothy

Mike - --

2. pálya

(Motherly Love)

gyilkos: Agatha

áldozat: Sydney

hely: patio

fegyver: knife

ok: You wanted Mike's inheritance

3. pálya

(Rhymes and crimes)

gyilkos: Claudia

áldozat: Agatha

hely: library

fegyver: gun

ok: Jealousy

4. pálya

(The Scales of Justice)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: patio

fegyver: poison

ok: He weighs less than the rest

Break In

Sydney - Beekeeper

Agatha - Rammfers

Claudia - Danger Man

Mike - E.A.Poc

Peter - --



A **MICROPROSE** programozói ismét egy baba kis programmal rukkoltak elő a **RAP** ülés kedvelői számára. Ugy tünik nem hagyta őket nyugodni a gondolat, hogy bár számos szimulátor programot készítettek, igazából nem sok olyan akadt közöttük, amelyek előnyben részesítette volna a tiszta légi harc szimulálását. Ezt a hiányt pótolva készült el végre 1993-ban a **DOG FIGHT (No, azért nem kellett volna annyira sietni fűki CoVboy)**.

Aki egy kicsit is ért a repüléshez az most minden bizonnyal felkapja a fejét, és azt gondolja, hogy "Légi harcot szimulálni? Szinte lehetetlen!", mert a légi harc kimenele a pilóta felkészültségén, tapasztalán, jó reakció-készségén, és talán egy kis szerencsén is múlik (No meg a repülőgép típusán is, de ezt sajnódecsanak nem említettük). Aki egy csöppet ennél is többet tud a repülésről az még mást is ide tudna biggyeszteni, aki pedig még ennél is többet, az nagy valószínűséggel pilóta(keksz). Mi mégis maradjunk meg a számítógépnél és ennél a programnál, mivel ez a pár sorocská inkább azoknak szól, akiknek a gázdagoló karját '+' illetve '-' billentyűnek, a botkormányát pedig joysticknek hívják, és sohasem sérülnek meg, ha gépük lángolva a földbe csapódik.



A program indulásakor négy nyelv közül választhatjuk ki azt, amelyik számunkra a legszimpatikusabb, vagy amelyiket értjük is egy kicsit (**Há-há — CoVboy**). Ezután egy jelszavas védelemmel találkozunk, de mi nem esünk kétségbe, mivel nálunk van a **CoV 35** száma, felkapozzuk az Elsősegélyt és belrjúk azt a szót amelyre a program éppen kíváncsi (Azért, ha ezt az akadályt nem kell legyőznünk, ne essünk kétségbe...).

PC-n a játék kezdetén egy konfigurációs menüben beállíthatjuk a grafikára, a hang-

ra stb. vonatkozó opciókat. Ezek kezelése elég értelemszerű, így nem térünk ki a részletezésére.

A következő képernyőn a három játékmód közül választhatunk.

Duel Mode: Egy általunk kiválasztott történelmi korban harcolhatunk az akkori leg-híresebb gépekkel, melyek száma több mint egy tucat.

Mission Mode: Az I. Világháborútól kezdve a Szíriai konfliktusig hajthatunk végre küldetéseket.

What If? Mode: Szabadon szárnyalhat a fantáziánk, miközben lehetőségek nyílnak a legkülönbözőbb gépekkel küzdeni. Itt lehet kipróbálni például azt, hogy milyen lehet egy **F-16**-ossal vadászni egy **Fokker Dr.I**-re, bár az igazat megvallva fordítva még élvezetesebb...

Most nézzük először a **Duel Mode**-ot. Itt hat történelmi esemény közül választhatunk, s mindegyikhez az akkori idők két legismertebb géptípusát ajánlja fel a program. Erdemes minden géptípust kipróbálni, mivel nagyon szép a műszerfal grafikája. A gép kiválasztása után meghatározhatjuk, hogy milyen pozícióból akarjuk kezdeni a harcot. Itt ér az első meglepetés minket, mert az ellenfél az alapvető légi manőverek közül szinte csak a **Scissors** elnevezésű fordulózást ismeri. Ez annyiból áll, hogy a gép jobbra vagy balra bedöntve hajt végre irányváltoztatást. Ezáltal könnyű vadászatot jelent az ellenfél megsemmisítése, ha a megfelelő gázadással és a jó ütemben végrehajtott fordulókkal sikerül a gép háta mögött maradni és a jó tüzelőhelyzetet felvenni. (No meg persze löni...) Ennek a módnak sajnos az egyik legnagyobb hátránya, hogy semmilyen formában nem díjazza az eredményeinket. Kapunk ugyan egy elismerő mondatot, miszerint nagyon jól tettük a dolgunkat, de a következő billentyű leütésére ismét csak a menüben találjuk magunkat. (Véleményünk szerint egy hiscore lista simán belefért volna a programba.) Ennek ellenére azokkal a gépekkel, amelyek nem rendelkeznek irányított rakétával, csak gépgyűlvél, nem túl egyszerű az ellenfelet kilőni. Ez különösen igaz ha a Koreai konfliktusban a **Mig-15**-öst vagy az **F-86 Sabre**-t választjuk, mivel ezek már viszonylag gyors gépek, így elég körülményes a jó pozíciót kiválasztva folyamatosan követni az ellenfelet.



Most nézzük a **Mission Mode**-ot. Itt is először azt kell eldöntenünk, hogy melyik korszakban akarjuk a feladatunkat végrehajtani, ezután ismét a géptípus kiválasztása következik. Most megkapjuk a küldetés leírását. Ezt mindig olvassuk végig, ennek hiányában ugyanis céltalan repkedésbe torkolhat ténylegedésünk. A **Resources** menüt kiválasztva tudunk a küldetésben résztvevő többi gépnek feladatokat adni. Ezek a következők:

Patrol

Ki kell választani a térképen egy területet a járőrzéshez.

Attack

Egy célpont támadása. Ezt választva egy másik ablak tűnik fel, amelyről ki lehet választani a célpontot.

Support

Kijelölhetünk egy gépet, amely védelmez a támadásban.

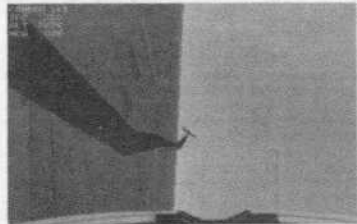
Defend

A megvédeni kívánt objektum kijelölése. Próbáljuk meg jól megszervezni a küldetésünket, mert a lent említett tervezést használva könnyebben oldhatjuk meg a feladatunkat.

A küldetés megkezdése.

A saját légi bázisunk kifutópályáján áll a gépünk. Az **F9**-es billentyű segítségével megtekinthetjük a térképünket, ahol is a 'T'-vel látogathatjuk a célpontokat. A program egyébként folyamatosan közli velünk a csökevényeket (milyen gépek szálltak fel stb.). A numerikus billentyűzet '+' ill. '-' billentyűi segítségével pedig a térképet nagyíthatjuk, vagy kicsinyíthetjük. Az **F10** billentyűvel magukat az objektumokat tudjuk megtekinteni — bár csak madártávlatból. A **Shift/T**-vel térhetünk vissza saját gépünkhöz.

Miután kinézeltük magunkat, itt az ideje leleszálni. Engedjük le a flaps-nek nevezett herkenyűnköt ([' bill]). A 'Shift+' billentyűvel adjunk maximális gázt. Apró kormányozdulatokkal korrigáljuk a gép mozgását ahhoz, hogy az a kifutón maradjon. A megfelelő sebesség elérésekor finoman húzzuk meg a botot, s amikor gépünk már a levegőben van, a futómű behúzásával folytassuk munkánkódásunkat ('G' billentyű). Jöhet a flaps-herkenyű (['] billentyű). Ha tudjuk mi a feladat, akkor hajtsuk végre, ha nem jegyeztük meg, akkor nézegessük a térképet és próbáljunk meg valami ellenes célpontot keresni. Ha ehhez sincs kedvünk, csak a leszállás maradhat.



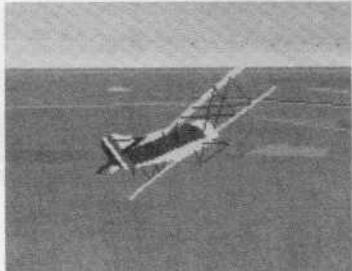
Amennyiben végrehajtottuk a küldetést, kapunk egy üzenetet, miszerint a küldetés sikeres volt, s visszatérhetünk a bázisunkra. A visszataláláshoz mindenképpen a térképet kell használnunk. Keressük meg bázisunkat, repüljünk oda, és navigáljunk a leszállóirányra. Figyelem! A gépekkel csak a kifutópályákon tudunk sértetlenül leszálni!



A leszállóirányon repülve közelítsük meg a kifutót, használjuk a törzsféklapokat (no persze, ha rendelkezik ezzel a kutyóvelő gépünk...), csökkentjük a sebességet, engedjük ki a féklapokat, s végül a futóművet. Nagyon finoman engedjük le masinánkat a betonra, az apró kormányozdulatokkal finom gázadagolással kombináljuk. Gurulás közben (ha már alacsony a sebességünk), használhatjuk a kerékféket ('W'). A küldetésnek akkor van vége, amikor gépünk megállt. Előleptetéssel és különféle medálokkal fognak megjutalmazni bennünket, ha sikeres volt az akciónk.



A játék különlegessége, hogy PC-n moden keresztül is játszható, illetve két számítógépet összekötve a COM porton keresztül, két játékos egymás ellen is harcolhat. Remek dolog, aki tudja, próbálja ki. Az összeköttetéshez a **What If? Mode**-ot kell kiválasztani, ezután pedig a **Two Player Serial Link** menüt. Itt be kell állítani a COM port számát, s ki kell jelölni a **Master**, majd a **Slave** gépet, az összeköttetés típusát (*modem* vagy *direct*). Ha a kapcsolat létrejött egy ablak jelenik meg, amelyben üzeneteket küldhetünk a társunknak. Ezek után jöhet a már megismert gépválasztás stb.



Egy dologra azért felhívjuk a figyelmet. A **Slave**-nek kiválasztott gépnél ülő játékos csak a repülőgépe típusát választhatja ki, az összes többi a **Master**-gépnél ülő játékos adja meg (PI. kezdő pozíciót).

Most pedig következze egy kis konfigurációs áttekintés a PC-s változatról.

Minimális konfiguráció:

- AT 286 16Mhz
- VGA vagy MCGA monitor
- 1Mb RAM
- MS-DOS 5.0
- egér vagy joystick
- soundblaster hangkártya ajánlott

Igazából csak olyan géppel érdemes játszani amelynek a 386DX-es processzora minimum 33 MHz-en ketyeg, és joystick is akad hozzá. Ennél lassabb gépeken elég darabos a gép mozgása, ami egy kicsit élvezhetetlenné teszi a játékot, viszont a hangeffektusok jól sikerültek még a

speaker-en is. Mint azt már említettük, a gépek műszerfalának a grafikája tökéletesnek mondható (kár, hogy nem mindegyik műszer jelez). Sok régebbi programmal ellentétben itt van lábkormány is, amivel még finomabban tudjuk a gépet irányítani. Kelemes látvány, amikor a meglőtt gép füstcsíkot húz maga után, amivel rendkívül jó nyomot hagy maga után. Szépek azok a grafikák is, amelyeket a küzdelem végén tár elénk a program. Aki a programot **Novell** hálózaton futtatja, jöleső meglepéssel fogják majd tapasztalni, hogy a hálózati üzeneteket a program fogadni tudja és azt rögtön is is jeleníti, természetesen a saját karakterkészletét és grafikáját felhasználva. (Mellesleg feher hulló az a játék-program amelyik ezt is tudja...)

Billentyűzet kiosztás:

- 'Ctrl/Q' PC-n kilépés a DOS-ba
- 'P' Pause be/ki
- 'ESC' Vissza lépés az előző képernyőre
- 'F1' Előlső fülke nézet
- 'F2' Műszerfal (váltás előlső nézetre az 'S'-sel)
- 'F3' Taktikai nézet
- 'F4' Fordított taktikai nézet
- 'F5' 'Heads Up' nézet
- 'F6' Kilátás balra
- 'F7' Kilátás jobbra
- 'F8' Kilátás hátra
- 'F9' Térkép
- 'F10' Külső objektum nézet (forgatása az 'Ins', 'Del', 'Page Down', 'Page Up' billentyűkkel)

- 'Shift/F1' Slot nézet
- 'TAB' Célpontra nézés 'F5'-ös nézetben
- 'grey +' Térkép nagyítás
- 'grey -' Térkép kicsinyítés
- '+' Tolerőrő növelése
- '-' Tolerőrő csökkentése
- 'Shift/+' Tolerőrő maximumra
- 'Shift/-' Tolerőrő minimumra
- 'F' Flaps le
- 'J' Flaps fel
- '<' Láb kormány balra
- '>' Láb kormány jobbra
- 'O' Futómű ki/be
- 'W' Kerékfék ki/be
- 'B' Törzsféklap be/ki
- 'A' Resource menü ('F3', 'F4', 'F5', 'F9' és 'F10' módban)
- 'Shift/Z' Idő gyorsítás (x2, x4, x8)
- 'Ctrl/T' Óra be/ki
- 'Ctrl/E' Katapultálás
- 'SPACE' Tüzéls
- 'Return' Fegyver kiválasztása
- 'C' Chaff szórása
- 'F' Flare szórása
- 'T' Válogatás a célpontok között
- 'Alt/B' Automata fegyver mód
- 'Alt/H' Horizontum be/ki
- 'Alt/D' Grafikai felbontás részletessége
- 'Alt/V' Hang be/ki
- 'Alt/S' Joystick/keyboard érzékenysége

Akik szeretik a repülőgépszimulátorokat, azok egy jó darabig játszani fognak vele, no persze egyelőre csak a PC-sek, a **Microprose** az Amiga változat megjelenését nyárra ígéri.

Július végén jelenik meg a CoV nyári dupla különszáma, benne SZIMULÁTOR programok összefoglalójával. Aki szereti a szimulátorokat, annak ez a szám sem hiányozhat a gyűjteményéből! Keresd a hírlaprusoknál, vagy rendeld meg tőlünk!

Might and Magic®

CLOUDS OF

XEEN

Az egyik nap *Burlock* király elveszettnek hitt fiú, *Roland* visszatért. A király nagyon örült neki, de még semmit sem gyantott. *Roland* egy küldetés során tűnt el, amikor elindult, hogy megkeresse a lejárót a Tüzkő hegyben, a Földalatti Föld-re (Ez az, amit kibányásztak, amikor a metrórt építették? CoVboy). Mikor visszatért, a király lejtet felítőkódte mindenféle mesével, varázslatos tárgyakkal, de leginkább egy bizonyos *Hatodik Tükör*-ről beszélt, aminek nem volt neve, s emiatt hordozható is volt. Ha valaki beleérvé elfelejtette magát, a tükör is vele ment. A király azonnal kalandorokat fogadott fel, hogy elhozzák ezt neki, s a végén annyira lekötötte a *Hatodik Tükör*, hogy az országgal már csak alig foglalkozott, egészsége jelentősen leromlott, a kincstár kiürült stb...



Egyszer csak *Crodo* hirtelen eltűnt, be lett zárva *Roland* által *Darzog* tornyába (*Jajj! CoVboy*). Innen küldözgette álmait, amelyben még azt elmondta, hogy az elrablása előtti éjszaka belesett *Roland* kulcslyukán, s meglátta, hogy 'l'peg felvette a háóingét, aztán fogat sem mosott (**Biztos, hogy a 'kulcs'lyukán nézett be? CoVboy!**)! Ehellyett inkább egy fekete könyvet bujt, s a padlót meg összekoszolta fekete szennel és mindenféle pentagrammakkal. Ekkor egy férfi jelent meg a szobájában, nagy sisakkal meg ronda csontvázpofával. *Roland* is megérezte, hogy valaki leselkedik, s üldözőbe vette *Crodo*-t, aki miután zsákutcába került, megtámadta *Roland*-ot, s a hűsfoszlyányok alatt megjelent *Roland* igazi teste. **LORD XEEN**, aki nána, hogy a világura lora törekszik. Ja, **XEEN** élőholt. *Darzog* tornya meg úgy lett megépítve, hogy varázslattal onnan ki nem lehet menni. Ezt az üzenetet csak *Newcastle* lakóinak küldözgették, de egy nap az égből egy hatalmas villám csapott le *Newcastle*-re, így megölte annak lakóit, s mindenkit, rajtuk kívül, aki látta az álmot. Mi meg elhatároztuk, hogy másnap egy kaland lesz...

Ennyit a be(le)vezetőről. Szép volt? Nem? Akkor miért nem ugrottad át?

Mielőtt megijednétek, elmondjuk, hogy az egyelőre csak a leírás első része lesz, tudniillik lapzártaig csak ennyit sikerült összehozni, de a következő szám(ok)ban megtalálhatjátok majd a folytatást is (ha minden jól cseresznye).

Most a kezelésről — a hagyományokat elhajtvá a sarokba — semmit sem írunk, csak azt, amit az MM3 leírásban még nem tudtunk / rosszul tudtunk / vagy annál újabb.

Rögtön kezdjük azzal, hogy mindenképpen első szintőként kezdjük a játékok, nem lehet áthozni sehonnan karaktereket, ahogy a haromban sem lehetett.

A múltkor nem volt pontos két ikon leírása (a harcnál):

Két kard keresztibe: Ez a gyors harc. Ha a 'két egyenes kard' módban beállítottunk valamit, akkor ezt lenyomva használni fogja.

Kard egy fickón keresztül: Ez a normális ütés, amikor a kezében lévő fegyverrel támadja az ellenfelet.

Pontatlanságok voltak az osztályok főjellemzőinél is:

PALADIN: 13-nál nagyobb MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE

ARCHER: 13-nál nagyobb INTELLECT, ACCURACY

CLERIC: PERSONALITY > 13

SORCERER: INT > 13

ROBBER: LUCK > 13

NINJA: SPEED, ACC > 13

DRUID: PERSONALITY, INTELLECT > 15

RANGER: INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED > 12

Ezúttal a *vertigo*-i kocsmában találkozunk régi barátainkkal, hogy az elmúlt néhány hónap során történt eseményeket beszéljük meg. A beszélgetés során sokmindenről volt szó, de a központi témát mindig is az a visszatérő álm foglalta el, amely már nyolc hónap óta zavar bennünket.



Az álomban *Burlock* király tanácsadója, *Crodo* szól hozzánk, s elmeséli, hogy milyen problémák is ütöttek fel a fejüket a királyságban.

Huhu? Mindenki itt van? Mármint aki olvasta az MM3 két részben közölt leírását. Ott íesztgettünk benneteket, hogy nem árt figyelni a CoV újabb számait, mert úgysem úszátok meg a folytatás nélkül. Nos a *New World Computing* jövőtől az MM sorozat új taggal bővült. A *Clouds of Xeen* alcímet viselő játék egyelőre csak PC-n hozzáférhető, de még az idén kigurul a piacra az Amiga verzió is, csak türelem (Na igen, azután majd abból is hónapokig csak hibás tőrés lesz az országban, mi? CoVboy)

Might+Magic

CLOUDS OF

XEEN

Sir Conegn i Male Hunon Paladin			
Mgt	Acy	HP	Experience
Int	Lok	S.P.	Party Gold
Per	Age	Resis	Party Gens
End	Lvl	Skills	Party Food
Spd	AC	Aurds	Condition
			Exit

 Race : Human Sex : Male Class : Sorcerer	Roll Create ESC	Mgt 11 Int 14 Per 11 End 15 Spd 14 Acy 13 Lok 17	Knight Paladin Archer Cleric Sorcerer Robber Ninja Barbarian Druid Ranger	Skills Cartographer Swinner
	2 3 4			

POISON VALLEY — Kilő hat nyilat, amelynek mindegyik 10-10 HP-t fog lesebzeni az ellenfelelő mérég kíséretében.
DANCING SWORD — Ez mondjuk nem változott, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy élőholtak ellen nem hat.
ELEMENTAL STORM — Nem választjuk ki a támadás elemét.

A szintek lépése is megváltozott. Sokkal alacsonyabb szinten már jóval hatalmasabbak is lehetünk, persze ezzel arányban növekedett a szintlépéshez szükséges XP.

Új szörnyek persze halommal vannak, s egy-kettőből adunk is valami adatot (a többről majd később):

Név	HP	AC#	tám	Megi.
GIANT SPIDER	8	4	1	Mérég
MAD DWARF	30	6	2	
CLAN SARGENT	60	10	2	
DWARF KING	120	12	1	Attat (nagyot üt) (elektromos támadás)
TIGER MOLE	40	10	2	
INSECT SWARM	30	10	1	
GIANT TOAD	90	6	1	Attat
GIANT SNAKE	15	6	1	Mérég
ZOMBIE	30	2	2	Betegség
GOBLIN	20	6	1	
WICKED WITCH	50	9	1	Tárgy megatkozás Átok
HEAD WITCH	80	12	1	Szerelem (?)
HARPY	80	7	2	
KING'S GUARD	150	35	4	
CASTLE GUARD	74	30	2	
MAD FOOL *	30	4	2	Elmebaj Nyilak, és igen gyors
ROBBER	50	8	2	Lovagokat üti először
YANQ KNIGHT	120	30	4	
ROBBER BOSS	115	14	2	
DI. GOLEM	1000	40	2	Fegyvert eltörli

Egyes fajok kapnak alapba pár képességet:
Ember: SWIMMING
Törpe: SPOT SECRET DOOR
Gnom: DIRECTION SENSE

Ha új csapatot akarunk összeállítani, addig ne töröljük le az eredeti csapattagokat, amíg a tárgyaikat át nem adtuk. Máshogy néznek ki az egyes helyszínek is, pl. kocsmá, fegyverbolt, mert itt nem a képet adja meg, mikor az ajtón belépünk, hanem egy terembe jutunk, ahol vannak asztalok, vagy egyéb dolgok, s ha lenyomjuk a 'SPACE'-t, akkor nézhetjük meg, hogy mi van ott. Ez a játék folyamán másra is igaz, tehát sátrak, kutak, ládák műszerolása előtt mindig kell 'SPACE'-t nyomogatni.

Új varázslatok/változások:
 Ninos már külön druidai varázslat, a druidák csak a varázslói és papi varázslatok bizonyos hányadát tudhatják.

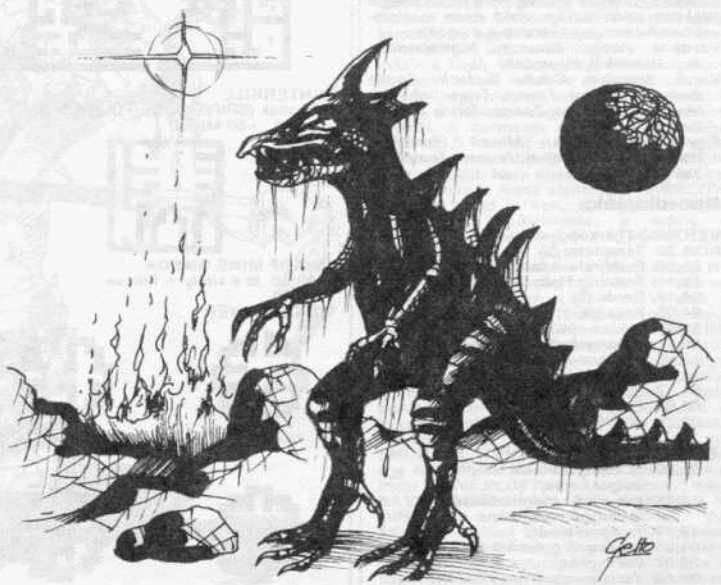
PAPI:
BEAST MASTER — Sajnos nem tudjuk mire való, mert céheknél nem lehet kapni.

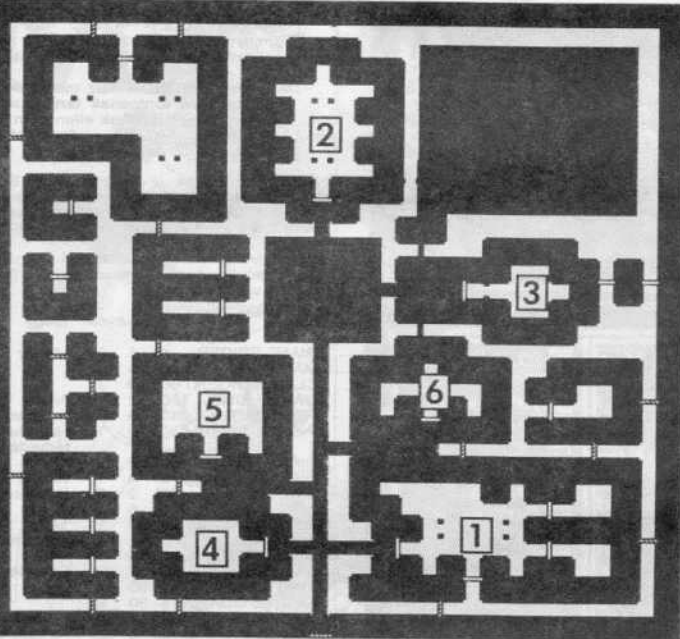
DAY OF PROTECTION — Egyszerre elvarázsolja a HEROISM, HOLY BONUS, BLESS, PROTECTION FROM ELEMENTALS (minden ellen).

VARAZSLÓI:
CLAIRVOYANCE — A szeműlés játékos észrevehetett 2 új köfőjet is a játéktér oldalán, amelyek a CLAIRVOY. elütése után bizonyos irányokba bólogatnak. Ha minden fej nemet int, azt jelenti, hogy ne piszkáljuk (kút, láda, fazék esetében), mert csak baj fog ebből származni. Ha az egyik már bólogat, de a másik még mindig ragaszkodik a vízszintes fejmogatóhoz, akkor előnyünk és bajunk is származhat abból, ha belenyúlunk, vagy a későbbiek

folyamán hasznos lesz ugyan, de most még csak árt. Ha mindegyik bólogat, akkor OK.

DAY OF SORCERY — Ez is emolyan kötegett varázs: LIGHT, LEVITATE, WIZARD'S EYE és POW, SHIELD-et lő.





1. szint
03,08 Fogoly (kiszabadítod: 5000XP)
2. szint
11,08 Fogoly
4. szint
06,10 Koponya — varázsszót kérdi
04,07 és 04,09
Minden tulajdonsághoz +1

Felhők
22,07: 18,04; 18,16; 11,19: Drágakövek
27,20; 04,19; 08,07; 04,27; 22,28
Hárpia-fészkek

10,12 Villám csap le
07,27 Hárpia- királynő

F3 — **Orkok, Giant Toad-ok vannak**

12,12 Kút: +5 AC
08,11 Atjáró a sötét oldalra (aluira), amikor a holdak állása megfelelő

07,07 Kút: +25 HP
00,01 Kút: +5 szint

09,11 Myra, a gyógyítónész
05,12 Lejárat: DWARF MINE #1

04,05 Derek, a vándor
12,14 Ork kunyhó
(leromboljuk —> +1000XP)

14,06 SHRINE OF POISON (resistance)

F4 — **óriásvárgy, óriáskigyó**

09,03 Valin, az öregasszony

10,09 Witch Tower (Boszorkány-torony)

E3 — **Orkok, INSECT SWARM, csontváz, zombi...**

14,13 Ork kunyhó

11,12 Spot Secret Doors-t áru (500)

03,14 Tavasz Druida

09,14 Elemental Resistance + 20

E2 — **INSECT SWARM**

01,01 Lejárat DWARF MINE #4

E4 — **Zombi, csontváz**

05,14 Orothon csontsípja

D2 — **INSECT SWARM**

14,02 Merchant képességet 6000-ért

D3 — **KILLER SPRITE**

03,08 SPRITE barlang

12,08 Ligozo keresi a koponyáját

D4 — **Zombi, csontváz**

15,15 Derek menyasszonnya itt van fogvatartva

C3 — **EVIL RANGER**

03,08 Tito, az elf kereszteti a HOLY BOOK OF ELVENKIND-ot

(Eft lett belőle? CoVboy)

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

Ha kész a csapat, menjünk oda a polgármesterhez *Vertigo*-ban. Azt a feladatot adja nekünk, hogy a várost szabadítsuk meg a kellemetlenkedő SLIME-októl meg a DOOM BUG-októl, mivel az előzőleg felfogadott ember erre láthatólag nem képes. Nem kell mást tennünk, mint kiirtani városszerte a kellemetlenkedő állatkákat, majd elmenni *JOE'S STOREROOM*-ba, ahol harcoljuk végig az utunkat egészen a legdélekelebbi dobozhoz, azt nyissuk ki, s ha jót választottunk, akkor említést tesz egy számláról, ami a dobozban van, s amiből az derül ki, hogy *Joe* rendelte meg az állatokat, mert jó pénzt fizettek neki érte. A papírral menjünk vissza a polgármesterhez, aki XP-n kívül meg egy *"Kiemelkedő polgár"* címmel is kitüntet minket, majd elmondja, hogy most nem ártana a vörös törpéknek segítenünk, tudniillik a bányáikat elfoglalták az örült törpék. Ha megöljük a királyukat, s ide visszatérünk, megint ad majd sok-sok XP-t. Ez azért már nehezebb lesz és ráadásul jóval hosszab ideig tart. Mentünk sürrün. Pakoljuk fel magunkat kajával meg varázslatokkal, s menjünk le a legközelebbi lejáraton. Utközben csapkodjuk az orkokat is, és el ne felejtünk szintet lépni. Két szintből áll, az első ötben egy kodot kell összeszedni. Minden egyes bányajáratban el van rejtve egy betű, ezeket összerakva lejuthatunk a második szintre, s ott is találunk egy jelszót, azzal egy másik, s onnan egy harmadik járatrendszerbe kerülünk. Az első öt szint kódzava: Mine 1, Mine 2, Mine 3, Mine 4, Mine 5. (Ki gondolta volna? CoVboy)

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

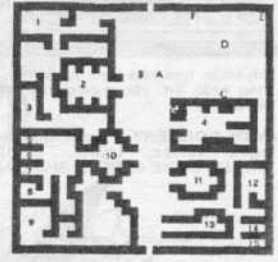
15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE



WINTERKILL
Élőholtak (SPIRIT BONE/FOOL/KNIGHT)
06,11 +50 MIGHT



DWARF MINE OMEGA
30,26 Itt a király + kincse

WITCH TOWER



Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

Nagyon kellemes újítás a játékban, hogy a megtalált érdekességeket, jelszavakat a gép feljegyezi, s azt le lehet hívni egy menüből (QUEST). Külön helyen tárolja a küldetésekhez szükséges tárgyakat, a fegyvereket, a páncélokat, a tuning-cuccokat és a varázslatokat tartalmazó öcskaságokat, így is növelve a helyet a pakolásnál.

A teleport-tükröknél nem nagyon kellene ködszavak, elég ha a helyek normális nevét írjuk be neki. Mi idáig ezeket találtuk (azok kedvéért, akiknek esetleg nem lenne meg a játékhoz adott térkép, mert azok részleteiben fel vannak tüntetve a dolgok):
Városok: *Vertigo, Rivercity, Nightshadow, Asp, Winterkill, Newcastle*

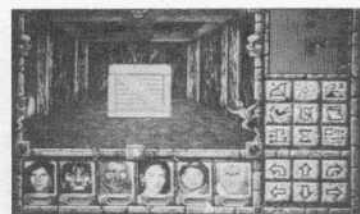
Várak, toronyok: *Castle Burlock, Castle Basenji, Dragon Tower, Tower of High Magic, Darkstone Tower, Witch Tower, Darzog's Tower*

Egyéb helyszínek: *Mount Firestone, Warzone (az az aréna), Ancient Temple of Yak*

Koordináták:

- VERTIGO (Térkép fent)**
15,20 Templom; (2)
25,26 Pathfinder-t tanulhatunk (\$2500);
10,11 Training Hall; (5)
26,17 Bank; (3)
24,05 Kocsma; (1)
20,13 Varázscső; (6)
16,11 Céhtagságit vehetünk;
14,05 Polgármester;
14,10 Teleport-tükör;
14,17 Kút: visszaállítja a HP-ket;
08,04 Fegyverbolt; (4)
09,22 JOE'S STOREROOM;

- RIVERCITY**
01,20 SORCERESS-ek ellopták; dolgot keres;
14,18 Kút: város megtisztítása előtt; részeggé tesz, utána +100 SP;
19,18 Teleport-tükör;
01,03 Heroegnó gyémánt-tiarája;
25,27 Céhtagsági;
07,05 Yanq lovagok nagyfőnöke;



Ide a teleport-tükrökkel is bejuthatunk, de jobb, ha végigjárjuk mindegyiket, már csak a kincsek miatt is. Minden egyes helyen a MAD DWARF-okon kívül van egy-kettő CLAN SARGENT is. A TIGER MOLE-ekkel eleinte nagyon vigyázzunk, s ne nagyon nyitogassuk ki a dobozokat, mert ha elég erősek is vagyunk hozzá, akkor is valószínű, hogy valami kellemetlenség bújik elő. A romokban való kutakodást sem ajánljuk amíg nincs a papnak CURE POISON-ja, mert vagy három óriáspók jön elő vagy a türkálót mérgezi meg (+ talál pár gemet). Az alsóbb szintek kódjai (sorrendben):

ALPHA, THETA, KAPPA, OMEGA.

Az első három is csak pénzszerezésre jó, az utolsóban viszont maga a törpe király is ott van. Elég veszélyes odáig az út, mert a betört falak előtt sokszor van mérges gáz, s míg mi utat törünk magunknak, a gáz kétszer is sebezhet és nagyobb valószínűséggel meg is mérgez. A törpe királyt két CLAN SARGENT is védi. A király kincse is elég értékes, de a legjobb az XP, amit érte kapunk a polgármestertől. Azonkívül megint ad egy kitüntetést, a Bátorország Vörös Törpe Erdemrendjét (egyre jobb!). Ilyenkor már 7-8. szinten lehetünk, s nem baj, ha boszorkányok tornyát is meglátogatjuk (de eddigre mindenképpen vegyünk LEVITATE varázslatot, ha máshonnan nem, hát RIVERCITY-ből, de ott még vigyázzunk, mert igen káros lehet az egészségre egy SORCERESS). Ehhez menjünk el Valinhoz, aki odaadja nekünk a torony kulcsát, s megbiz minket azzal, hogy romboljuk le az egész boszorkány-szövetséget és hozzunk el neki egy unikornis-szarvat (itt is), s azzal majd feltámasztja kedvenc egyszarvút, Fallistá-t. Mert egyszer erre a helyre tévedt és a boszik elaltatták, majd mikor felkelt egy unikornis feküdt mellette, akít már régóta meg akart ölni a gonosz fehérlép. Am ő vigyázott rá, de nemrég váratlanul eltűnt, s azóta tudja, hogy a boszik megölték. Bent

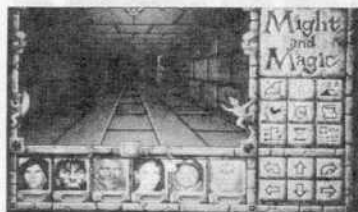
a toronyban nem lesz sok veszély, a goblinok nevetéségen könnyű ellenfelek ezen a szinten már, a boszki nál meg arra vigyázzunk, hogy tegyük magunkra egy PROT FROM ELEMENTALS-t, hogy védjen a tűztámadásaitól. Szabadítsuk ki a foglyokat minden szinten, az utolsóknóljük meg a HEAD WITCH-t, aztán menjünk oda a koponyához a délkeleti sarokban, adjunk neki egy gemet, majd mondjuk: 'ROSEBUD', s erre kinyitja a titkos ajtót, az egyszarvú egy szarva miénk is lehet. Vigyű hátr el rogtán Valin-nak, aki nagy örömeben CRUSADER címet ad nekünk, s így már bemehetünk CASTLE BURLOCK-ba. A toronyban egyébként hasznos dolgok a második szinten a koponyák, mert egy gemet, valamint pár aranyt igen értékes varázslatok adnak, pl LIGHTNING BOLT. A legutolsó szintről is mehetünk egygel feljebb, az a felhőbirodalom lesz. Mielőtt egy felhőre lépnénk, lökjük el a LEVITATE-t, különben kellemetlen dolgokban lesz részünk. Ugyanez történik akkor is, ha nem felhőre lépnénk, mert akkor a LEVITATE sem fog minket megvédeni a lezuhanástól (viszont egyszerű azért érdemes megnézni a zuhanást, mert szerintünk egész jól néz ki).



itt a felhőkön szedjük össze a gemeket, majd csapjuk agyon a HARRY QUEEN-t, s rontsuk szét a harpia-fészkeket. A kardokat nyújtó kezektől csak akkor vehetjük fel a cuccokat, ha már CRUSADER-ek vagyunk, a szobrok feliratait pedig csak akkor olvashatjuk el, ha LINGUIST-ek is. Egy zuhanás 100 HP-t sebez. Most már kötetlenül máshálhatunk, s gyűjthetjük be az újabb és újabb megbízásokat, ezekről részletesebben később, most csak nagy vonalakban. Burlock király várában három megbízást is kapunk, az egyik a királytól, aki természetesen minket is a hatodik tükörért küld el, a másik a király tanácsadója, aki tudja, hogy itt valami nincs rendben és Crado-t szeretné látni, így megkér minket, hogy hozzuk vissza a gonosz mágus, Darzog báró tornyából. A harmadik a királynól, egyelőre csak az ő kérését tudjuk teljesíteni, mert neki a gyémánt tiaráját lopták el a RIVERCITY-i rablók. Nem ártana tehát a városokat megpuccolni a rossz elemektől. RIVERCITY-ben két gond is van, az egyik a SORCERESS-ek gyülekezete, a másik a ROBBER-ek. Mindegyik elég nehéz, csak a 10 szint körül álljunk neki. A SORCERESS-ek elintézésére a város északi részén lévő palli kér meg minket. A boszik az északnyugati részen, a céhen túl vannak, a rablók főhadiszállása pedig középtájt, nyugat felé. Rajtuk kívül még INSANE BEGGAR-ok is kellemetlenkednek, de csak alacsonyabb szinten jelentenek veszélyt, mert harapásuk egy kissé feikavarja felkifog embereinket. Nagyon sok, pontosabban 80,000 XP-t kapunk ha a fiokónak visszavisszük azt, amit a boszik elloptak tőle, azonkívül megtanítja az ENCHANT ITEM-et is. NIGHTSHADOW-on egy átok ül, és toll van gnóm vámpirokkal (nem RAVENLOFT-os hálistennek) meg BAT QUEEN-ekkel. A BAT QUEEN-ek is először a papjainkra támadnak. Az élőhottak kiirtása után maradt egy koporsó 01,14-ben, amit csak akkor tudunk kinyitni, ha a napórákat megfelelően beállítjuk, s a koporsót a megfelelő időpontban

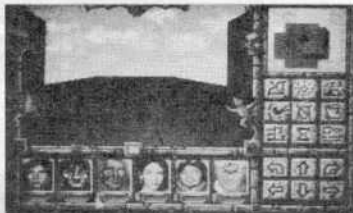


felkészületük. Erre az időpontra a sárkövek utálnak, pl. egy macska élete, a meg csak este harcolhatunk, szóval mindenki rájön, hogy este kilenckor próbálkozhattunk. **COUNT DRAC** elő is jön és leszigatja varázstudóink SP-it, s ha megöltük, koporsójában találunk 99.999 aranyat és 50.000 XP-t (pontosabban azt nem találjuk, azt kapjuk).



WINTERKILL is élőhottas gondokkal küzd, itt a város megboldogulatlan lakói ugrándoznak az utcákon. Először meg kell ölni minden **SPIRIT BONE**-t, de nagyon alaposan kutasuk át értük a várost, majd menjünk le a délkeleti gonghoz, abba egyszer üssünk bele, s utána a két északihoz, majd mindegyikre kétszer-kétszer csapjunk rá.

Vannak oldalt kis gömbök is, azokat az írtás fázisában nyomkodjuk meg, s akkor több rejtőzködő **SPIRIT** is rántámad. Ha ez megvolt, menjünk vissza az itteni polgármesterhez, aki szép nagyot köszön nekünk, de elmondja, hogy most sajnos a **SPIRIT FOOL**-ok jönnek, ismételjük meg még egyszer. Ha ezekkel is megcsináltuk ugyanazt, akkor a **JOUSTER**-ek **SPIRIT** megfelelői jönnek, amik már igen veszélyesek, de utánuk már marad a béke és kapjuk az XP-eket.

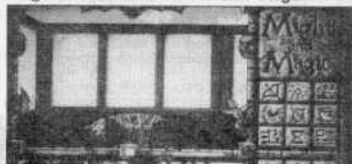


ASP is bajban van. Itt kigyók özönlötték el a várost. Először természetesen irtunk ki minden **SNAKE MAN**-t meg **GUARDIAN ASP**-t. Figyeljünk arra, hogy északon, ahol homokos a talaj egy csikban telepörtök vannak, azokat kikerülve lehet csak továbbmenni. Ha ez megvan, akkor menjünk vissza a főterre, s a gömbök színeit kell váltogatni. Attólán kell azonos színűeknek lenniük, de hogy most piros legyen-e a délkeleti vagy kék, azt a kedves Olvashow-ra bizzuk. Ezután hozzáérhetünk az északon lévő géphez, s az nem fog minket visszatelepörtálni, benne meg is lelhetjük az átalakítót, amit romboljunk szét. Ezután felvehetjük a **PIEZOCRYSTAL**-t, ami pár mezővel lejjebb van, s azt adjuk majd valamikor oda kint egy fickónak, aki ezt keresi, s cserébe megtanít minket a **MEGAVOLTS**-ra, de még ad pár százezer XP-t is.

Ha igen magas szintűek vagyunk, akkor megnézhetjük **BASENJI** várát is, ám előtte mindenképp pakoljuk fel magunkat az egyik kútból +250 HP-vel, meg egy **PROT FROM ELEMENTAL/FIRE**-vel, mert állandóan tüzgolyókkal fognak minket csapkodni. Itt nagyon jól lehet a tulajdonságainkat növelni, bizonyos tekercsek elolvasása után.

Találhatunk pár dolmit is, amikben egy-egy druida kéri segítségünket, aki a tel utolsó hóhelyét, illetve a nyár utolsó virágát keresik. **Newcastle** (volt otthonunk) igen rossz állapotban van, de 50.000 aranyért megvásárolhatjuk. Ezután az 5 megacredit-ért a királyi várbán az egyik figura elintézheti, hogy javít valamelyest az állapotban. Ötször kell öt megacredit, azaz összesen 25, hogy ismét régi pompájában tündököljön a vár.

Ezeket kívül még sok-sok kisebb-nagyobb megbízást is kaphatunk és fogunk is kapni. A várakba/barlangokba csak a megfelelő kulccsal engednek be, az **Osiriak Temple** kulcsát egy mocsárvidék szélén élő figura adja, aki mellesleg megkér minket, hogy taposuk is el ezt az undorító vallást. A **Főmágia Tornyához** a kulcs a **Cave Of Illusion**-ben található, ahogy egy szoborellírt mondja a **Felhőbirtoklomban**. Itt olvashatunk még valamit egy **TAXMAN**-ról, meg hogy a megacreditekkel is van valami dolga.



Hát akkor egyelőre ennyit. Úgy gondoljuk elinduláshoz már elég, de ha valahol megakadtátok, akkor varjatok égre meredő tekintettel valamelyik újabb CoV-ot, mert ismét caodákkal fog szolgálni a nyájas Olvasónak, mint ahogy ez mindig is így volt.



CompArt KFT

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

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3707



JÚLIUSTÓL

COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

Áraink:

C64-es: 9.690,- Ft

Amiga 600: 33.900,- Ft

IBM PC: 49.000,- Ft-tól

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,
elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

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

A nád éles levelére, egy varázsgolyó az asztalról, egy darab zár meg egy kés a faliszakrényből; egy marék rőzse, egy nádszál és egy adag lúzia a tornácról; egy magvakat tartalmazó szűtyő, egy orvosságos tégely a műhelyből.

A nád éles levelére és a tornác vedőrácsának keménységére való tekintettel *Ween* az imént említett fogót rögtön használatba is veszi. Az azonban nem sokáig bírja a strapát: a rács végez vele. *Ween* pedig úgy dönt, hogy használhatatlan dolgokat nem cipel(tet) tovább, ezért elhajítja. (Igy tesz a kessel is, miután a nádból furulyát faragott vele.) (Mellesleg, *Gobliins II*-n edződött játékosoknak eleinte furcsának tűnhet, hogy itt a tarisznyában lévő tárgyakon, sőt a szereplőkön is lehet használni a kezünkbe vett szerszámot...)

A furulya hangja (*Ween*-en használód) előcsalja *Urm*-ot, aki a vámpírok csoportjába tartozó denevér, és állandóan gyümölcsre éhes. Kedvence a szamóca, annyira szereti, hogy aranyruddal fizet érte. Miután elfogyasztja a gyümölcsöt, örömeiben elkezd összevissza repkedni, levegő a pojról minden értekeset (kristályvázák, tégelyek etc.). Közben leesik még egy kis szamóca-dzsem is, mely ismétetlen számat tarthat a vámpír érdeklődésére. *Urm* cserébe felajánlja varázshatalmát, amit *Ween* ügyesen a kandallóba helyezett éghető anyagok gyors égésének beindítására használ fel.

Az alkímista műhelyben a falon lévő portré egy digitalizált látomás gyors felidézése után szögbe akasztható. Mögüle egy rejtekhely nyílása kerül napvilágra. A benne mindaddig rejtőzködő patkány az orvosságos tégely tartalmával kezelt magvak elfogyasztása után elszenderül, lehetővé téve, hogy *Ween* egy öntőformát halásson ki a lyukból. Az asztalon talált nagy kulcsal egy gyűnös modzulation koponyát szét-törve egy gyűrűhöz is hozzájutunk.

Uki és *Orbi*, a két bolondos segéd rájön hogy ha ez a gyűrű (az első szent ékszer) a varázsgolyó közelébe kerül, gyors transzformáció megtekintése közben egy üst keletkezik. Nosza, *Ween* rögtön fel is teszi benne az aranyrudat olvadni, majd az olvadt aranykulcs birtokában semmi akadályának, hogy a műhelyben található lakatot kinyissuk.

2. Az ároknál

A föld alatt egy széles árok állja utunkat, melynek alján kénese füstöt eregetve izzó folyadék fortoag. Egy előtűnk erre járó utazó nem találta meg a jöket, és most ott fekszik a földön a szerencsétlen, élet pedig csak annyi van benne, hogy kukacok máskálának romlásnak indulit csonjtjai között. Sebaj, *Ween* erre felkapja az összes felkapható tárgyat, sorrendben: egy égő fakályát (melyet a táborútt meggyújtása után gondosan a tarisznyába helyez) és néhány szál deszkát, melyek a falhoz vannak támasztva. Most derül csak ki, hogy ezek eddig egy üreget takartak, melyben *Ween*-nek még egy kötelet is sikerül zsákmanóvnia.

A tűzön (az üstben) megolvasztva *Ween* egy kis olajat készít a zsírból, amit aztán tárolás céljából az üregben talált helyes kis csuporba tölt. (Itt alkalmunk nyílik megcsodálni a program 'floyd' típusú menürendszerét. Merje valaki azt mondani, hogy a játékprogramok nem haladnak a korral!)

A gyűrűt az üstből levéve ismét golyóhoz jutunk, ezt ugyanis egy az üreg homályában rejtőző koponya erősen hiányolja. Miután kimutatta a fogó helyét, kérjük vissza a varázsgolyót, hátha *Ween*-nek még szüksége lesz rá. Itt van egy teljesen berendezésodott



Wleen

THE PROPHECY

CoVboy: Juhhéé, indul a bécsi gyors, avagy Wien, khm. pontosabban *Ween* már megint prophecy-t játszik, azaz táncol egy *Ween*-er Walzert... Lője már le valaki ezt a CoVboy-t!

Végre! Egy újabb játék a *Coktel Vision*-tól, a nagyszerű *Gobliins*-sorozat alkotóitól Alcime: *The Prophecy* jóslatot jelent, profécia. PC-n yonyörű intro mutatja be az előzményeket, melyek, mint mindig, úgy alakulnak, hogy sürgős színre lépésünk nélkül bizonyos végzetes események bekövetkezésének valószínűsége ugrásszerűen megnő. Egy egész fantasy-királyság veszte forgó kockán, szükséges tehát a rendelkezésünkre álló három napot sűrű tevékenykedéssel eltölteni; különben a csúnya rossz *Kraal* átveszi a hatalmat, és romlásba dönti, sőt nyomorúságba taszítja a seholsincs-vidéki lakosságot. *Ween* unoka képeben kell küldetésünket teljesítenünk. Amíg az intro elmaradt, sőt egyelőre csak egy francia nyelvű változathoz volt szerencsénk, szóval az Amigóknak kétszer is illik elolvasni ezt a leírást, hogy a dolgok egyértelműek legyenek.

A játék kezelése:

A kezelés teljesen egér-orientált, vagyis sok dolgunk nincs, mint tologatni maus bará

tunkat a képernyőn, azután clickelni itt-ott, szóval szépen mindenki rá fog jönni a dolgok fortélyaira.

1. A házban

Egy ház nappali szobájából indulunk. A két működő ajtó közül az egyik a tornácra, a másik egy alkímista műhelybe vezet. A tarisznyában mindössze egy kis szamóca található. Nem baj, majd *Ween* gyűjt még hozzá más földi javakat is. Hogy el ne faradjon cipelni, a tornácra két mokás kedvű apóka (*Uki* és *Orbi*) szegődik a szolgálatába.



Hősünk előrelátó módon minden vacot összeszed, amit csak tud. Gyűjtőgető életmódjának eredménye: egy harapófogó a

mélőselezészet (nem emószerkezeti) is. Ween beledugja a nyílásba az üreges csontot, és csodák csodájára a beleöntött otjaj pont a szerkezetbe kerül, kifejtve ott jótékony hatását. Ezután csak meg kell húzni az emelőt. Ez az árok középenél kiemelkedett körül már elér a túljáratig a kötéllel összekötözött deszkák vége.

3. A pecsét

A homályban egy kőből készült zárszerkezet rejtőzik, mint azt a tarisznyából előhalszított, még lobogó fátyla helyzetével meg tudjuk. Alig ért ide, Ween azonnal megsbadítja az őrt álló kőszobrot kicső fegyverétől, majd ezt a földön talált csonttal megtámasztva elhúzza a függőnyt. Mógötte csak feteletribizke van, amit Urm barátunk – inkább repdesve, mint repesve – elfogad. Varázserőjét nem, de szolgálatait azért felajánlja, az ajtó fölétti yukon át behozza nekünk az ajtó kulcsát.

Egy kis kamrába jutunk, melyben az Excalibur-legenda paródiájának megtekintése után a felvett karddal egy fétist talpazatáról leborítva hallucinogén kipárolgású cian-dimetil-fenolofoszátuavat fedezünk fel. Jó lesz ez a jelenleg éppen üste üste, melyben eddig sok minden megfordult már, de valószínűleg nem áruunk el vele nagy titkot, ha azt mondjuk, hogy ezután sem lesz ez másként.

Mint hogy savunk van, már csak egy kis ember(?)figurávan van szükségünk, amit a megfelelő kód betáplálásakor felpanon rajtkajót megül szerünk be. Egy másik kódra egy elikr kerül elő, ezzel később még közdetünk valamit.

Miután Ween lemarata a cseppkövet a pocsótról, a Nap- és Hold-köveket, meg a kis képmást a helyére illesztve az akadály elpárolog, mehetünk.

4. A vízparton

A távolban látszó templomhoz vezető hidat megközelítve egy ronda zöld szörny ugrik elő, látszik rajta (meg mondja is), hogy személyesen *Mr. Kraal* küldöttje. Anyi baj legyen, gondolja Ween, a belőle kihullott tollal az oldalt található ládat birizgálva. Az ebben található italokat az üstben jól összemixelve olyan koktélt készít, amitől rögtön Urm kedvence terem a sarokban. Urm ismét aranyra cseréli, ami jól jön, ha búvárkodni akarunk. Az arany ugyanis összeolvasható az első pályáról magunkkal hozott fél lakattal, így egy búvárkészülék-helyettesítő vízrárlatot nyerünk.

Megyünk a víz alá, vagy talán inkább száraz lábbal óhajtuk megközelíteni a templomot? Mindkettő módunkban áll: ha az előbb készített turmixot az elixirrel is megkezeljük, hatásos szörnyzanásító bájtárhoz jutunk.

5/a. A hidon

A hidon néhány lyukra és egy kivont karddal üdögölő bekára leszünk figyelmesek. Ween egy lyuknak ködarábba történő lezárása erejéig kölcsönkeri a kartot, a másik lyukát pedig az üsttel fedi be. Közben Urm barátunk lezabálja az itt látható hatalmas számócsákat, több tonna aranyport hagyva a helyükön. Ez viszont a harminc lyukban fogott kis rovarnak kedvenc eledele, hagyjuk meg neki.

5/b. A víz alatt

A víz alatt egy kicsit nehezebb az élet. A vízből kinyúlva Ween elkap egy legyet, amit egy víz alatti bókork közelébe helyez. Erre egy kis hal megindul arra fel, nem tudván, hogy egy nagy hal viszont éppen

órál les. A nagy hal megessi a kis halat. Fel is fordul tőle, mert a kis hal egy kis elektromos hal.

A nagy hal hasát üvegdarabbal felnyitva egy vasrudat találunk, amivel a kiugró rúccsal eltérít kijárat oldalán leváló sziklát lefestjük, de ugyanez egy odú nyílásának kitérésénél is segítségünkre lehet. A bókorkból felriasztott kis hal szerencsétlenségére pont eme odú előtt szeretne elüszni, de megjárja. A kiköpött csontvázából előkerülő színgyöveget vasrudra illesztve megfelelő esélyell próbálhatjuk meg a következő halacskát keresztülzárni. Már csak az időközben beragadt rác közé kell beillesztenünk, és a mohó odulakó kihajítja a rác rudait.

6. A templom bejárata

Egy csúnya gígyó állja el a bejáratot. Miután Ween visszavátoztatja kvarckristályára a mérleget, nincs akadálya egy kis bözötüznek. Egy rovarcsapdának nem a legmegfelelőbb hely a háztető, na meg éppen kapóra jön a szállásukat veszett rovarok lecsendesítése. Ezért Ween az ároknál leirtak alapján újfent golyót készít az üstből, majd az itt talált tejdísz (a második szent ékszer) segítségével csövö alakítja azt. Ezzel leveri a rovarcsapdát a földre, és begyűjti a rovarfelhőt.

7. A sárkányfajzat

A sárkány nem jár túl Ween eszén. Hőszínű addig használja a pergamenre írott varázslatokat, amíg a sárkány szünyög képet nem ölti. Ekkor gyorsan csapdába csalja, majd a cseresznye illatára belibegő Urm-mal a személtrepre szállítatja.

8. A templom

A templomban körülzelve három zart ajtót látunk. A helyes megoldás a bal oldali, bár mindháromnak ugyanaz a kódja: balról jobbra, felülről lefelé mind a négy gombot megnyomjuk, majd 'Enter' (a koponya).

1 | 2
3 | 4

A következő ajtó kódja: o, ooo, oooo, 'Enter'.

9. Az ór(ány)

Egy mesterségesen elrondtított banya őrzi a szentélyt momentán meg nem is létező bejáratát. Csak (le)párolt kvarcvirág-kivonattal kapja vissza eredeti (igen forrós) alakját, s vele együtt erejét. Elkészítése (1 személyre) a következő:

Végylé a szobor fejéről egy zöld rongyot, és törödlé az évszázados port a szobor szeméről. Végylé minden felvetődt, aztán a talált kalapáccsal csinált törődt a szoborból. Közben a tűz helyére pakold fel az amforát, rá a leveleket, alá a fát és a gyújtózt, majd a szokótkutat életre pockölve (12, 4, 6, 3) nedvesít meg a portőről rongyot. A legeszt vilízólat emeld fel, és tedd a polcra. Öntőzd meg a szobor szemét mérleget és virággörrel, gígyó és kvarcvirág lézen azokból. A gígyó varázserővel bír. Alakítsd át vele a csövet, és tedd fel a tűz helyre. Verd ki a kiálló téglát a falból. Gyűjts tüzet egy nagyítóval. Főzd ki a virágból az aromát, és a nedves rongy hatására lecsöpögő párlatot kis zöld korsóban fogd fel. Hidegen táaldjuk.

Ween a rögtönzött lepárolt lerombolva visszanyeri a varázsgolyót, és az időközben odaülő bálnyvanak kölcsönadja egy pillanatra. Erre egy ajtó keletkezik a falon.

10. A szentély

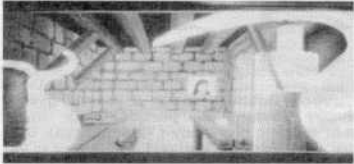
Most derül csak ki, hogy a csúnya Kraal ellopta a Revuss-t a tabernakulumból, így hát itt még nem ér véget a megpróbáltatások sora. Ween ezért először a függőny mögül két tükröt, lehúzza a szoborral a kesztyűjét, kivessz vele egy szivet az itt található dozból, és egyuttal a helyére is teszi. Nem kéne itthagyni a nyakláncot, amely a harmadik szent ékszer, és karddal gazdagítja a varázsgolyó lehetséges megjelenési formáit. A mérleget tartó szobor arra nyitószerkezet, de csak a mérleg kehellyel való átblilentése után működik.

Mielőtt távozna, Ween vet még egy búcsúpillantást az asztal mellett rejtőzködő vára. A kivett kulcs nyitja a feltároló folyosó ajtaját, feltéve, hogy a tükrök jól be vannak illesztve az e célra kiképzett nyílásokba. Ujjabb homályos folyosó, a végén két ajtóval. Miként a hid/víz (5/a, 5/b) esetében, itt is két szálla bomlik a cselekmény, csak annyi a különbség, hogy itt mindkét választási lehetőség a nehezebbik.

11/a. Urm felélesztése

Egy óriás dino nemtetszésének SB-n (or comp.) megfelelő hangot is adva hidedre teszi Urm barátunkat. Két terep elérhető, az egyik egy épület homlokzata, a másik pedig egy folyópart. Az előbbin Ween lelesz egy hordórtól egy abroncsot, és egy félre-eső helyen meg egy hálóval is felfegyverkezve elindul a folyóhoz. Odaerve kiugraszt egy rákot bűvöhelyéről, halászik, és az eredményt a rák iménti tartózkodási helyére helyezi. Erre a rák kijön a vízből, Ween pedig elkápi. Ezután az abroncsból és egy fémrácsból csinos kis szerzőmből készíttve aranyosára adja a fejét.

A folyótól visszatérve Ween karddal villámhártót fabrikál a nagy szobor kezéből, és az így szerzett villámmal felteker a kütből a láncot lógó ládat. Miután a rák elvágta a láncokat, Ween kardjával felteszti a láda tejet, és a benne talált kulccsal egy szekrénykéből egy Nap-szimbólumot zsákmányol, melyet hódolata jelül a szobornak ajándékozik. Így tesz a villámmal és a talált aranyrögökkel is.



11/b. A szörnykirálynő

A jobb oldali ajtó egy rétre nyílik, melyen szorgos szörnyecskek etetik mohá királynőjuket. Elsőzóra találhatók még itt: mongúz, gígyó, lábszárcsont, zsák, gyökér, stb. (Ja, stb nem található, aki mégis talál, az megkaphatja a THE PROPHECY shareware változatát, INTR0.STK neküli...)

A zsákok szájjával előre tartva megközelítjük a békélen szendergő gígyót, és egy óvatlan pillanatban hirtelen mozdulattal ráborítjuk, de még a madzagot is betökjünk a zsák száján, ki ne szökjön a rusnya fereg. A mongúz itt ilyenképpen betéve falathoz, aki cserébe megteszi nekünk azt a sziveséget, hogy eltűnik a színről sietve.

Ween learatja a virágot, majd egy csödarabbal a csörgődező forrást alkaimilag elterelve gyöngyök és egy félig törött lábszárcsont segítségével kombinált port készít belőle. A sarokból előhalszított gyökere a fa kergének felhasítása nyomán kifolyó

A CoV 34-ben már lement a térkép, következzen tehát a leírás:

Kezdsénel szép kis képet látunk, majd a "Space"-t megnyomva egy menübe jutunk: 0: Start (vajon mi lehet?)

1: Passkey (minden pályán különböző alakzatokat lehet látni a falakon, ezek a pályák kódjai. Ha itt kirakunk egyet, akkor azon a pályán kezdünk, amelyiken az az alakzat látható).

2: Keyboard (irányítás billentyűzetről)

3: Joystick (irányítás joy-jal)

4: Credits (készítők nevsora)

5: Prologue (kelettörténet)

"F1"-et nyomva hősünk mutánsá változik.

Level 1.

A starttól induljunk jobbra, egy oroszlánfejes kapuig. Itt menjünk le, majd ismét le, végül balra. Itt látható az első kulcs. Aki akar, tovább mászkálhat, sietősebbek át-mehetnek a Level 2-re az alábbi módon: Az első kulcs helyétől induljunk jobbra, majd menjünk le. Itt volnánk, de hol a kijárát? Csak lépjünk rá a földön heverő aknára, s máris zuhanunk a Level 2. felé.

Level 2.

Szerencsés megérkezés után menjünk jobbra, le, le, majd balra, le, balra, végül be az ajtón. Yikes! A második kulcs! Most már talán meg is kereshetjük a Level 3. bejáratát. Tehát: keressük meg azt a képernyőt, ahol színes buborékok szállodogálnak felfelé. Ha megvan, akkor essünk le. Aaarrrh! Bummm! Ha földet értünk, induljunk el jobbra, fel, be az ajtón, le, majd jobbra, le, végül jobbra. Oh! Jön az ismerős zuhanás, no meg a Level 3!

Level 3.

Kedves kis pálya! Megérkezés után máris egy nagy szemolyóval nézünk farkasszemet. Valószínű, hogy ő bírja tovább, ezért menjünk le. Ha leértünk, induljunk hatszor balra, majd fel, jobbra, fel. Hopp! Itt a harmadik kulcs, de egy pizsamás fazon őrzi. Sebaj! Verjük szét, és kaparintsuk meg a kulcsot. Ezek után keressük meg a *Baphomet* nevű orientberhez vezető utat. Menjünk ahhoz a képernyőhöz, ahol két ajtó van, közöttük pedig egy létra. Innen induljunk háromszor jobbra. Itt egy ajtónak kell lennie. Ha bemegyünk, személyesen találkozunk *Mr. Baphomet*-tel, aki *Cabal*-lá szentel minket, majd különböző feladatokkal lát el: engedjünk vissza a berserkerekkel a saját világukba, bla bla bla... Végül megköszöni tetteinket, és visszaküld a harmadik pályára.

Baphomet bátyó házikójának ajtajától menjünk háromszor balra, majd itt próbáljunk bemenni a jobb oldali ajtón. A kép sötét

TURBO CHARGE (C64, Amiga)

Talán a "Chase HQ" mintájára írták ezt a programot, melyben egyébként autókézni és lövöldözni kell. A játék töltése mellett bemutatja a múltat vagy másképpen a háttértörténetet. (Egyébként a grafika Amigán és C=64-en teljesen hasonló, talán az Amigás verzióknak a hangja+zeneje kellemesebb).

Ebben a háttértörténetben először 1 megmaradt műholdat mutat, mely azzal töltötte az időt, hogy míg az emberiség egymást ölte, ő szorgalmasan filmezett. Ezek után láthatjuk a saját kocsiinkat. (Tán Lamborghini lenne vagy valami olyasmil!) Sőt, magunkat is barátunkat, ki szüntele-

TUSKER (C64)

A térkép a játék első pályájához a CoV 34-ben volt. Segítség: Miután megszereztük a



Tökös Mákos

tebbre vált, és közlik velünk, hogy szabad-dá tettük azt az utat, amin a berserkerek hazajuthatnak. Ezek után menjünk ketszer balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, itt a kapu. Menjünk be Újra a szeretett Level 2-n találjuk magunkat.

Induljunk el: fel, hátra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, végül be az ajtón. Egy kép tá-jékoztat arról, hogy éppen elhagytuk *Midian* bejáratát, s megegy, amelyen látjuk az elegánsan távozó berserkereket. Eppen indulnánk haza, amikor megtudjuk, hogy a gaz *Mash* elrabolta a barátnőnkét, *Lori*-t. Kalandra fel!

Mehetünk vissza a barátnőnkért! A második pályára érkezünk. Menjünk balra, le, majd jobbra, amíg a leesős rész

hez nem érünk. Essünk le! Innen jobbra, fel, fel, a létrán le, jobbra, le, jobbra. Itt is essünk le!

Hopp! A harmadik pályára érkezünk! Menjünk le, majd háromszor balra, végül fel. NINI! Megint itt a pizsamás fickó! Talán ő *Mash*? Tök mindegy! Próbáljuk kinyírni! Harc közben próbáljunk egy szinttel lejjebb esni, különben nem tudjuk *Lori*-t megmen-tetni. Ha megöltük a főszer, mentjük meg *Lori*-t, majd menjünk át a Level 2-re. Itt induljunk el balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, majd le az ajtón!

Induljunk fel, balra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, majd be az ajtón! HAPPY END!!!
● SURANYI ZOLTÁN, Hódmezőv.h.vely

nül fog lövöldözni. (Ez a joy gomb nyomá-sával érhető el.) Ez már töftödik is az első pálya Spanyolországban. Az előző autókát ki lehet löni, sőt még a zsarukat is, kik ha megelőznek, hirtelen elénk fordulnak! Ha nem kértünk örök benzint, akkor az úton lévő kárnakát csipegessük föl, de ne legyünk olyan mohók, hogy az ellenség ke-rek (utó) alakú aknáit is felszedjük, mert akkor robbanunk.

Lesznek elágazások, ekkor arra menjünk, merre a többiek, mert ellenkező irányban elzárták fallal az utat és megfőtötték dinamittal, hogyha hozzá érünk, repülünk! Egy idő múlva nem tudunk előzni, és mel-

lettünk van 1 ismeretlen márkájú autó, melyet löjünk folyamatosan, szorítsuk le és fül-oncspontunk 1 ügnyököt, aki nagyon sietett. (Ezt a gép is ki fogja rajzolni.) Ezután jön a 2. pálya, Kairó! Minden pályán így-igy kell dolgoznunk, közben meglehet, hogy ató-rnyok 1-2 rendőrségi barrikádót, de a lényeg, hogy mindenki gyorsan rájon a lényegre és a játszás módjára.

Pár tanács!

A "Space" billentyű lenyomásának eredménye, hogy járműünk a megszokott 128 km-ből 228-ra turbózza fel magát!
● Ványó Tibor, Mezőkovácsháza

16-os pályán a nádvagókést, menjünk vissza az 5. pályára és a barlang mellett

(bal oldalon) kaszaboljuk le a növényzetet. Itt megnyílik az út a dzsungelbe. ● NORBY

HILLSFAR (C64, Amiga)

Ezt a kalandjátékot a *Stratégia Simulations Inc (SSI)* 1989-ben adta ki. A zene és a grafika elég jól sikerült.

Nos miután sikerült betölteni, a következők közül választhatunk:

1. **RIDE CURRENT CHARACTER TO HILLSFAR:** lovagolni Hillstarban
2. **LOAD A CHARACTER TO RIDE TO HILLSFAR:** betölteni egy karaktert
3. **GENERATE A HILLSFAR CHARACTER:** karaktert készíteni
4. **SAVE YOUR CURRENT HILLSFAR CHARACTER:** karaktert kimenteni
5. **REMOVE A HILLSFAR CHARACTER FROM DISK:** levenni a karaktert a lemeztől
6. **LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK:** kimentett karakter betöltése
7. **TRANSFER A CHARACTER:** karakter átvétele (POOL OF RADIANCE, C.O.T.A.B.)
8. **MAKE A HILLSFAR SAVE GAME DISK:** karakter lemez formattálása.

Ha a 3-ast választjuk, akkor:

1. Karakter faja:

DWARF - törpe / ELF - tünde / GNOME - gnóm / HALFELF - féltünde / HALFLING - félszerzet, hobbit / HUMAN - ember

2. karakter neve

MALE - férfi / FEMALE - nő

3. karakter osztálya

FIGHTER - harcos / THIEF - tolvaj / FIGHTER-THIEF - harcos-tolvaj

Ha ezzel megvagyunk, a következő táblázatokat látjuk:

Név / Neme/Faja / Osztály / STR - erő / INT - ész / WIS - bölcsesség / DEX - ügyesség / CON - egészség / CHA - vonzerő / GOLD - arany / EXP - tapasztalat p. / LEVEL - szint / HP - ütési pont / AGE - kor / KEEP / YES / NO.

Yes-re a játék kéri a karakter lemezt, amire menthet.

No-ra kezdhetjük előlőről az egészet.

Ha betöltötük a kívánt karaktert, utána kezdődhet a játék. A kőv. képen a bal felső sarokban a lehetséges válaszok helyét látjuk. Mellette az aktuális helyszínt, ez alatt az üzeneteket olvashatjuk majd. Ha a kérdésre **NO**-t választunk, akkor egy térképet látunk, a **RETURN**-nel választhatunk lehetséges útirányt. **SPACE**-re lovagolnunk kell.

Az Irányítás:

Joy-jobbra: gyorsítás

Joy-balra: lassítás

Joy-fel: ugrás

Joy-le: lehajlás madarak, nyilak ellen.

Az úton a kidőrt fára, árokra, vízre stb. vigyázzunk, a szénát időben ugorjuk át, mert elbotlunk.

Ha utközben sokszor elesünk, akkor a következőket látjuk:

1. **WALKON AHED:** folytatni a lovaglást
2. **LOOK ON A HORSE:** lovonkat megnézni
3. **WAIT FOR PASSER:** Megvárni egy járókelőt. Vigyázz! Banditák támadhatnak meg.
4. **START WALKING BACK:** vissza a sarthoz

Ha bemegyünk egy lókereskedőhöz, akkor az alábbiak közül választhatunk:

1. **TRADE YOUR HORSE:** lókereskedés
2. **BUY A NEW HORSE:** Új lovat venni. Az alábbiak közül választhatunk:

FAIT - gyors ár

JUMPER - jól ugró ár

POKEY - erős ár

3. **TALK TO THE TRADER:** Beszélgetés a lókereskedővel.
4. **LEAVE TRADING POST:** elmenni
5. **WALK TO HILLSFAR:** Visszamenni Hillstar-ba.



ADVENTOUR

Ha elérünk egy házat, várost, akkor ha nemet (NO) választunk, lovagolni kell tovább, ha YES-t, akkor bemegyünk a városba. Ha házba mentünk be, akkor egy idő alatt ki kell nyitni a házban lévő ládákat, majd kimenni a kijáraton. Vigyázzunk, mert kis idő múlva katonák jönnek. Ha egy láda nem nyílik ki, akkor választunk, hogy 1. átkulccsal nyissuk ki.

1. Ha ezt választjuk, akkor a zárat látjuk belülről, és ki kell választani a megfelelő kulcsot (a barázdákat figyeljük). Ha a kulcs nem jó, akkor az átkulcs csapdát, ha jó, akkor az egyik rugó lesüllyed. Ha ki nyílik, a ládában lévő pénz, varázslat v. más, a miénk.
2. Ha ezt választjuk, akkor a következőt látjuk: (alul!)

1. **LEAVE DO NOT TRY TO OPEN THIS LOCK:** abbahagyni a kísérletezést.
2. **USE PHYSICAL STRENGTH TO FORCE IT:** pajszerrel felfeszíteni a zárat.
3. **PICK THE LOCK WITH A SMALL OBJECT:** valamilyen kis tárgyat használni.
4. **USE A KNOCKRING TO OPEN THE LOCK:** valamilyen kulcsot használni.
5. **USE THE MAGICAL CRIME OF OPENING:** varázslatot használni.

Ha lehet, a bal felső sarokban lévő időre is figyeljünk! A ládák kinyitásával csapdát, teleportot is felfedhetünk. Ha a gép kiírja, hogy keressük meg a kijáratot, akkor egy csikozott kockát keressünk.

VÁROS

Ha ide lovagunk be, akkor a következőt látjuk: bal-felső sarokban a helyszínt, mellette nagyban a térkép, és ez alatt az üzenetsort. A kép alatt a tulajdonságokat, az időt, a nálunk lévő tárgyakat, és a kulcsok

számát. A kastélyban található pár dolog, pl.: aréna, varázsbolt, könyves stb. Az arénába bemelve egy szörnyet kell legyőznünk, fent látható az energia csíkjuk és az ellenfele is. Ha nyérünk, akkor pénzt kapunk. A városban sétálva emberekkel találkozhatunk, van aki az arénába hív minket, van aki elad néhány dolgot, pl.: kulcs, varázslat stb. Házakba is ugyan úgy lehet betörni, mint a ládádba!

A város keleti részén van egy céllövőde, itt egérre, madárra, táblára löhetünk, késsel, kővel, nyilakkal. Az oldalt álló pacákat sajna nem lehet lelőni, mert kivédi a pajzsával. A városban nem minden házba kell betörni, van ahova be lehet menni.



Nos ennyit sikerült összekaparnom a játékról! Még valami: fordulni a kurzorral lehet, előre menni pedig az 'I'-vel. (<—) balra nyil: paure, 'S': zene ki/be.

A Save/Load-ot majd mindenki megkeresi magának.

• Bodnár János/ALT, Debrecen

NEWS

- Elkészült [TGMS] Maestro legújabb **DIZZY** átirata (szerintem ez sikerült a legjobban, mármint GFX-ben).
- Namsokára terjedni fog egy remélhetőleg **COOL** game, melynek GFX-ét én [HARRY OF GOTU] a CODE-t pedig a bátyám [ACTION OF GOTU] készítette el. Címe: **WEST+4**. A játék licit a C64-os **WEST BANK**-hoz hasonlít (nem konvertált!). Az intro-ban szereplő képet nemrég kreáltam (KING!). Egyébként nem vagyok beképzelt, csak szerény!
- [LAVINA] megújta az **ADVENTURE** játékok készítését, ezért átért máskézős **GAME**-ekkel! Első játéka (**NINTENDO WORX**) után készül a kövi game (én már láttam, mit is mondjak?! YEAH!).
- Mostanában a logikai játékok jöttek divatba. Ilyen játék a **TONIDO**. 2 gömböt kell összekötni a pályán a szétszórót csövelemből úgy, hogy az folytonos legyen. Ezt a **GAME**-t láttam C64-en is. Hiába, sokat tud ez a kis fekete isten.
- **MÁR** megjelent (előleg régen) egy **YO!** **GFX BOX**, **MISSING WORLDS** címmel. Ez is [GOTU] design.
- A programjain között észrevettem egy jó öreg kis játékot, ami még nem szerepelt

SAVAGE ISLAND

Egy kis kitérő. Kezdeném a kibontakozó hangkártya csatával. A plusim best ezen a téren! A TV hangerősségét 0-ra kell állítani, a fotelet közelébe kell helyezni egymással szembe két min. 50 W-os hangfalat, melyeket össze kell kötni egy erősítővel, ki kell választani a játék típusának megfelelő zenét, pl. **ACE** (repülő szőnyeg), **REVS** (futam), **Barbarian** (a tigris szeme) stb. **LP/MS/CD** pénztárca szerint. **Cool**, az egész ház tudja, mivel játszunk!

Szóval a **SAVAGE ISLAND** a legősibb képes **Adventure Plusin** (szerintem), de elég kellemes időöltésnek ígérkezik (mint előbb). A szerző igencsak dolgozhatott a képeken (Hi-Res-ek a drágák). Szokásom szerint nem írok szöveglelet, megkeresheti mindenki \$4000-tól.

Az első helyszínen egy köfét tekintget ránk, aki akarja fel is mehet rá (**GO HEAD**). Lehet (**INVENTORY**)-zni is, nálunk van egy igazi **S(WATCH)**, ami a lépést hivatott mérni. **No (WAIT)**-oljunk, míg meg nem jön „**ALEXIS**” barátónk. Szórakozzunk el valamivel, míg meg nem jelenik az elmés **CRASH** felirat. Irány a pálmata. Vegyük fel a **PALM LOG**-ot, (**GET LOG**). Másszunk meg a vulkánt (**GO VULC**), majd ismét (**GO VULC**). Ugorjunk fejest a tóba (**GO LAKE**), majd játsszunk búvárt (**GET BREA**, **DROP LOG**, **SWIM DOWN**).

No, a tó fenekén vagyunk, úszkáljunk (**SWIM NORTH**, **SWIM EARTH**), a biztonság kedvéért vegyünk megint levegőt (**SWIM UP**, **GET BREA**, **SWIM DOWN**), majd (**GET KNIFE**, **GET BLOCK**, **SWIM UP**, **GET LOG**). Dezeráljunk, irány nyugat (**SWIM WEST**). Hopp, no itt dobunk el mindent, kivéve a **PALM LOG**-ot, majd (**E**, **SWIM**), a barlanghoz értünk. (**UP**).

LASER SQUAD I-II.

(Már úgy látszik minden sarokba jut egy kis **LS** kiegészítés, ez azt tükrözi, hogy elég sokan megszerették a játékot)

RESCUE FROM THE MINES

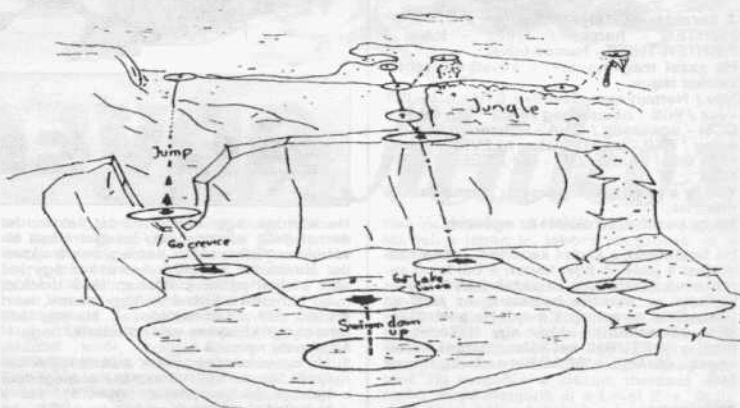
1. A pályán nem elég megőlni az összes ellenséges kommandót, a totális győzelemhez meg kell semmisíteni a generátorokat. Ezek a stratégiai térképen ugyanúgy vannak jelölve, mint saját embereink, csak nem villognak. Menjünk be a

PLUS SÁROK

a CoV-ban. Neve: **SENSITIVE/220 VOLT**. Sajnos ez a csapat már rég otthagya a +4-et, de a játék az fenomenális! Kis kockából kirakott pályán kell végigvezetnünk egy labdacso, a kockával való

érintkezésor az felrobban... Cél, a cél.
• [LBM] konvertált 4 képet, egy szép zenét és már kész is a **FLYING CHIP**. Baromi jól Erdemes beszerzeni!

• **NAGY TIBOR** (Harry of GOTU)



Cool, elhagytuk az ágot! Vissza a tárgyak-hoz (**GO LAKE**, **SWIM WEST**), majd **GET**-eljük fel őket és (**GO CREVICE**), a francba ide nem fér be az a bazi ág. Szép a tenger (**JUMP**). Vissza a fejhez (**E**), majd (**CUT VINE**, **GET VINE**), és irány a vulkán (**S**). Itt az águnk (**GET LOG**), zurück (**N**), le a „**TIDEPOOL**”-hoz (**D**), váljunk meg kedvenc águnktól (**DROP LOG**). Nézzünk a pálmata párja után (**S**, **E**), ha mázlink van, meg is találtuk (**GET LOG**). Hozzuk is őket össze (**W**, **N**). Nos, ezután a (**MAKE RAFT**) utasítás jön. Yikes! Egy tuta. Ennyi! A tutajra nem tudok felszállni, mert mindig elfúj a szél, miéééért???

Egyebek: A medve éhes. Adni kéne neki valamit, de mit? Ha nem adunk semmit, elfogyaszt minket. Sósan egyébként jobban izlunk neki, ezért fürödünk meg előtte. A labirintusból a (**W**, **N**) irányok fele juthatunk ki. Innen **West-re** menet lejtnek minket. A **STONE BASIN** jó lehet valamire. A barlangból **GO CREVICE**-kel jutunk ki. A **LOOK CLIFT**-tel infokat kapunk.

A **SAVE** sűrűn ajánlott. Sok sikert, és ha valaki továbbjut, szívesen látnám viszont az infót ezeken az oldalakon!

• **GAVANNA** (Kiss Csaba), Pomáz

helyiségbe, rakjunk le a két generátor közé egy kibiztosított **AP50**-et, majd angolosan távozzunk.

2. A páncélok használata ezen a pályán nem éppen észszerű cselekedet (tömörben: hülyeség), ui. ha véletlenül el is találja a rakéta a célpontját, a robbanás egy csomó kódarabot leszed a falról, és a terep nagy területen **RUBBLE**-ra (nyers bányakő, kőtörmelék) változik, és ezen sokkal több **AP** fogik mozgáskor.

3. Az egyik hullánál (első nehézségi fokozatban a megboldogult **CORPORAL RYKO**-nál) találhatunk egy **VIDEO KEY**-t (fordítás talán nem szükséges). Vegyük kézbe, menjünk a monitor (**VIDI SCREEN**) elé, és hívjuk elő a karakterrel végezhető cselekvések listáját. Az utolsó-ra (inverz **VIDEO**) clickezz megjelenni a **VIDEO CAMERAS ACTIVATED** felirat, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy bekapcsolódtak a videokamerák. Ezzel „lát-

hatóvá" tettük az ellenség kommandókat: látszanak a térképen, ill. terepen, de csak ebben a körben, tehát érdemes a leggyémbert embert idéltetni és kapcsolgatni vele a kamerákat.

THE CYBER HORDES

Ezen a pályán nem elég 4 robotot kinyírni. Szerintem a BATTLE DROID megsemmisítése a cél. Ez az átkozott szerkezet ugyanis sorra járja azokat a helyiségeket, ahol CORE (vminek eleje vejeje, legyáva, bel-seje, magja???) található és belelép egy robotba. Minden ilyen garázdálkodás után 20 ponttal nő a DROID SQUAD eredménye.

PARADISE VALLEY

1. Ez az egyetlen pálya, ahol használt lehet venni a lézerekardnak (LIGHT SABRE), itt ugyanis az aljnövényzet a legtöbb hátráltató tényező (az ALIENS-eken kívül). Vegyük kézbe a kardot, és menjünk neki az akadálynak.

2. A pálya bal oldalán találtam 2, bokrokkal körberőtt területet, arról ismerhető fel,

EAST CALLING WEST 2.

A CoV 25-ben már szoltunk az ECW 1. részéről.

Tisztelt PLUSZISOK!

Elégé kősa hírek terjengenek a táborban, miszerint készen van az EAST CALLING WEST 3. Sok-sok helyen néztem utána, haveroknál, de ezt nem találtam. Higgyétek el, az East Calling West 3. része tudomásom szerint nincs készen, és egy ideig nem is lesz!!!

Es még egy, ez a program nem konvertáció!!!

Sok levelet kaptam már ez ügyben, de a 3. rész értesít meg, nem tudom elküldeni! Az East Calling West 1. részéről valaki lezsedte a védelmet, és most valami TRIAD feltörésben szenved. Ez cool, mert a feltörők neve mellet lehetőségünk van a saját nevünk beírására is.

Ez a verzió 85 bloccos, vagyis introszegény változat. helyette inkább ajánlom az intros East Calling West I-II-t.

Most pedig a 2. rész:

Ugy látszik mostanában a folytatásokban megjelenő programok indulnak a siker útjára (pl. Bard's Tale I-III, Uj Vadnyug I-II, East.C.West stb.). Ilyen ez a kaland is.

Nem vártott sokáig magára a program 2. része. A főhősünk itt is mint az 1-ben Xenid. Alig, hogy teljesíti az első küldetését, egy másik fergeteges kalandba keveredik. A küldetés hosszabb, mint az 1-ben (jóval). A program több igét ismer, több dologra reklamál, úgy pl. arra is, hogy CoVboy is a small man!

A story:
Indulásakor nincs nálunk semmi. Ezután nagykor épület, tehát észak (E). Azután kiderül, hogy nem tudunk bemenni, mert zárva az ajtó. Így ki kell nyitni (NYIT AJTÓ). Bemehetünk (BE). Itt érdemes becsukni az ajtót magunk után, mert az örök később jönnek és elkapnak (ZÁR AJTÓ). A konyhába vagyunk, lefelé lépcső (LE). A hálószoba tele van érdekességekkel, így az asztalal is. Na mi van az asztalon? Nem, nem CoV! Vizsgáljuk meg (V ASZTAL). Egy palást (F PALÁST). A széken is van valami (V SZÉK), de ezt nem tudjuk felvenni. A széken persze egy üzenet lefedett: „HELLO OBY OF TOP” felirattal. Kelet (K), majd a folyosón nyissunk ajtót (NYIT AJTÓ), és kelet (K). A szabadban vagyunk, északnak út (E). A fán biztos van valami érdekes (talan egy tehén), másszunk fel rá (FEL). Nem talált (nincs tehén), úgyhogy le (LE). Jölesett a villámcsapás, mert a múltba sodort bennünket a saját földünkre. Utjelző előtt állunk, délre vár (D), majd (NYIT AJTÓ), mert az nincs nyitva. A BE paráncssal bemehetünk, és kétszer fel a lépcsőn (2xFEL). Azután kelet (K). A király

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (OL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt. A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór. Beszéljünk vele (BESZEL OR). Ó elvisz minket a hátsó udvarra, gondolva, hogy a királyal beszél. Hogy ne tudójdon ki a család, öljük meg az őrt (OL OR). Beáruolt volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), tórkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (OL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt.

A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór.

Beszéljünk vele (BESZEL OR). Ó elvisz minket a hátsó udvarra, gondolva, hogy a királyal beszél. Hogy ne tudójdon ki a család, öljük meg az őrt (OL OR). Beáruolt volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), tórkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (OL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt.

A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór.

Beszéljünk vele (BESZEL OR). Ó elvisz minket a hátsó udvarra, gondolva, hogy a királyal beszél. Hogy ne tudójdon ki a család, öljük meg az őrt (OL OR). Beáruolt volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), tórkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (OL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt.

A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór.

Beszéljünk vele (BESZEL OR). Ó elvisz minket a hátsó udvarra, gondolva, hogy a királyal beszél. Hogy ne tudójdon ki a család, öljük meg az őrt (OL OR). Beáruolt volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), tórkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreget (OL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt.

A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór.

leggyémbert pajzsából. Az egész az embereink jó elhelyezésén múlik.

Néhány általános tipp:

- Ha a gránát, kibiztosításánál páros értéket adunk meg, akkor a gránát közvetlenül azután robban, hogy MI választunk END TURN-t, ha ez a szám paratlan, akkor a gép lépései után robban a szereltes-csomagunk (ez különösen hasznos, ha lesben állunk).

- Az AP alatt van egy pici szám. Ez azt mutatja, hogy minimum hány akciópontnak kell maradni az aktuális embernél, hogy az tüzelni tudjon az ellenség lépése közben.

- A következő tárgyak szóvokt robbanni (ha benyelnek néhány lövedéket, ill. szilánkot): FUEL DRUM, FUEL, GAS SUPPLIES, VIDI SCREEN, OXYGEN, COMMAND CONSOLE.

- YA: lenne 2 kérdésem is: mire való a STARDRIVE és a SECURITY DEVICE?

- MACI (Czige András), Balmazújváros

1.) Megölhetjük a lovat (ÖL LÓ), de akkor a program az (UL LÓ) kifejezésre a következőképpen reagál: „Dogfótt lovon illik lovagolni?”, tehát ez nem jó!

2.) Nem öljük meg, csak (UL LÓ), és erre visszavisz a vár elé, ahol újra (BE), majd fel (FEL).

Itt a falat vizsgáljuk meg (V FAL), melyben laza követ találunk így (UT KÖ), (V RES): „Belér rája egy ember.” (BE).

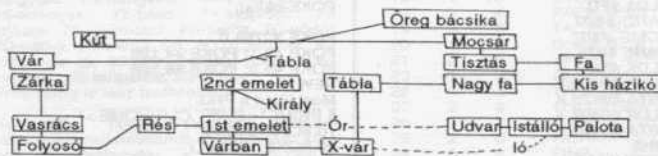
Itt egy rideg helyre kerülünk, körülöttünk fátyák (F FÁKLYA) és észak (E). Ugye van kulcsunk? (L), azaz leltár! Igen van! A racs nem nagy kunszt! (NYIT RACS) és be (BE).

Az ezer éves lovat meg mindig itt dekkol, és várja a megmentőt. Ez nem rossz feladat, úgyhogy biztos hogy én kipróbálom. Kér egy cédulát, van is nekünk egy, adjuk oda (AD CEDULA), és HAPPY END!

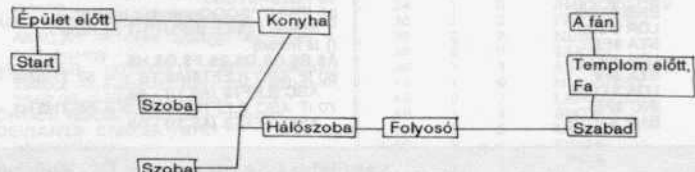
• LACO of WLS, Dunakeszi

EAST CALLING WEST I-II. térkép

XENID Otthona és az X-vár:



Jelen az emlékváros:



A várban:



PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Kombinált SCROLL rutin C64-re

A CoV Évkönyvben mindenki találhat egy raszter-rutint. A 91-es Évkönyvben. Egy nemrég megjelent CoV-ban pedig egy scroll-rutint, ami egysoros. Most a raszter, és a scroll rutin következik egybekombinálva. A scroll itt 2 soros, az egyik sorban a szöveg megy, a másikban is, de 64-gyel nagyobb ASCII kódú karakterekkel így ha szerkesztünk egy karakterkészletet, a scroll 8x16 pixeles karakterekből állhat, a rutin \$1000-tól indul, a scroll \$1100-tól. Így a raszter se lehet nagyon magas, de aki túl magas rasztert akar, az átírhatja, hogy a várakozásokat és a szín-adatokat a PRG-ra ne 10E0-rl és 10F0-ról olvassa be. Szerintem 16 pixel magas karakterekhez pont elég egy 16 pixel magas raster.

```
1000 SEI
      LDA #S2C
      STA $0314
      LDA #S10
      STA $0315
      LDX #S00
      STX $DC0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #S32
      STA $D012
      LDA #S1B
      STA $D011
      LDA #S00
      STA $FE
      LDA #S11
      STA $FF
      LDA #S7
      STA $FD
      CLI
      BRK
-----
      LDA $FD
      STA $D016
      JSR $10A0
      LDX #01
      DEX
      BNE $1036
      LDA #S8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
      AND #S07
      CMP #S07
      BNE $107E
      LDX #S00
      LDA $0429,X
      STA $0428,X
      LDA $0401,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #S27
      BNE $104A
      LDY #S00
      LDA ($FE),Y
      BNE $106C
      LDA #S00
      STA $FE
      LDA #S11
      STA $FF
      LDA $1100
      INC $FE
      BNE $1072
```

```
INC $FF
LDX #S7
STX $FD
STA $0427
ADC #S3F
STA $044F
JMP $EA31
```

```
10A0 LDX #S00
      LDA $10E0,X
      STA $D020
      STA $D021
      LDY $10F0,X
      DEY
      BNE $10AE
      INX
      CPX #10
      BNE $10A2
      LDA #S00
      STA $D020
      STA $D021
      INC $D019
      RTS
```

\$10E0—\$10F0-ig a raszter sorok színeit kell beírni, összesen 16-ot. Mondjuk a következőket ajánlom:

```
06; 06; 0E; 0E
03; 03; 0D; 0D
0D; 0D; 03; 03
0E; 0E; 06; 06
$10F0—$1100-ra pedig ezt kell írni:
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08.
```

Leírok ezenkívül még egy BASIC programot is, melynek segítségével könnyebben vihetjük be a 8x16-os karakterkészletünket. A karakterkészletet a program \$0800—\$1000-ig helyezi el, de innen a \$0C00—\$1000-ig eső tárterületet akár törölni és lehet, ha valaki nem akar innen karaktereket a Scroll-ba rakni.

● **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

Karacterszerkesztő segédprg.

Ígertem egy basic karacterszerkesztő segédprogramszerűséget. Am legyen! Mivel ez a karakterkészletet \$0800-tól \$1000-ig generálja, a BASIC RAM elejét kicsit el kell tolni. Mondjuk \$8000-re. A következőt POKE-okkal:

```
POKE 32768,0
POKE 43,1: POKE 44,128
POKE 45,3: POKE 46,128
```

NEW

Most jöhet a PRG.:
5 PRINT *<SHIFT CLR/HOME>*

```
10 FORI=0TO63
20 POKE 1024+I,I
30 NEXT I
40 POKE 53272,21
42 Z=0
45 FORI=0TO63
50 PRINT "SQQQ(mindez insert):
   POKE 1144,I: INPUT"]-T KEREM";
  () iszert)
```

```
AS,BS,CS,DS,ES,FS,GS,H$
60 IF ASC (LEFT$(A$,1)) <= 57 THENX =
   ASC (LEFT$(A$,1)) - 48
70 IF ASC (LEFT$(A$,1)) >= 65 THENX =
   ASC (LEFT$(A$,1)) - 55
```

```
80 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) <= 57 THENY
   = ASC (RIGHT$(A$,1)) - 48
90 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) >= 65 THENY
   = ASC (RIGHT$(A$,1)) - 55
100 A = X * 16 + Y
```

60-100 mintájára kell beírni, de nem A5-ra, hanem B5, C5, stb-re egészen H5-ig, az A=X*16+Y sem marad, hanem B=, C=, stb. lesz egészen H=X*16+Y-ig.

```
460 POKE 2048+I*8+Z,A: POKE 2049+
I*8+Z,B: POKE 2050+I*8+Z,C: POKE
2051+I*8+Z,D
```

```
470 POKE 2052+I*8+Z,E: POKE 2053+
I*8+Z,F: POKE 2054+I*8+Z,G: POKE
2055+I*8+Z,H
```

480 NEXT I

```
490 IF Z = 512 THEN END
```

```
495 Z = 512
```

```
500 GOTO 45
```

(Az inzer S = HOME,

inzer Q = CRSR DOWN és az inzer] = CRSR RIGHT akart lenni)

A program begépelése előtt a matekfűzetbe mindenki szerkesztesse meg a 8x16-os készletet. Es soronként kódolja le a 16-os számszerbe minden karakter mind a 16 sorát. A programba is a hexa alakokat kell beírni. A program csak a karakterkészlet első 64 karakterét kérdezi be. Először mindig a karakterek felső 8 sorát kérdezi végig @-?-ig, aztán ugyanezt végigcsinálja az alsó 8 sorral is.

● **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

ART STUDIO képátalakító

Benkő Csabának a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelmebe a PRG.techn. rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.

```
10 POKE 53265,59: POKE 53270,216:
   POKE 53272,29
20 FOR I = 0 TO 999
30 POKE 1024+I,PEEK (16192+1)
40 POKE 55296+I,PEEK (17208+1)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK (17192)
70 POKE 53281,PEEK (17193)
80 GOTO 80
```

Ennyi az egész, erre egyébként mindenki rájöhete magától is. A program begépelése előtt töltsük be az ART STUDIO V1.2B-vel mentett képet.

A törlés befejezése után nyomjunk RESET-et. Akinek nincs, az kösse össze a USER PORT hátulról nézve bal oldalról 1. és 3. lábát felül. Akinek nem tetszik a drótos módszer, az írja be, hogy SYS 64738, és csak utána lehet a programot gépelni. Amúgy ezt az egészet már kb. 3 hónappal ezelőtt megírtam. Nem a saját, hanem szegény Benkő Csabi és szegény mások érdekében berakhatjátok a CoV-ba.

● **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

Legújabb C64 programok 80.- Ft/lemez áron!

(Másolással és adathordozóval együtt!)

Válaszborítékért bővebb tájékoztató & LISTA.

Cím: Hámori Dávid, NAGYKANIZSA, Sugár út 34. 8800

ELSŐSEGÉLY

Kalmár Zolt Hetényegyházáról néhány 64-es kóddal örvendeztet meg a nagyerde-műt.

CLIK-CLAK:
 3:MASTRO, 4:URILO, 2:PESCHI,
 6:CIUPEP, 7:MORALA, 5:NATALU,
 9:NIMAND, 10:NIRIDN, 8:SUFESI,
 12:QUAQUA 11:IDREPE,
THINKCROSS: 5:CUSTOM, 10:MASTER,
 15:FUTURE, 20:DORADO, 25:GREELE,
 30:FLAMES, 35:ANIMAL, 40:EPOPEE,
 45:JAGUAR, 50:MATRIX, 55:WIZARD,
 60:CATGUT, 65:FIRING, 70:SPHINX,
 75:TYPIST, 80:VOYAGE, 85:PALACE,
 90:DECADE, 95:ARMADA, 100:ESTATE,
 105:GOPHER, 110:KERNEL,
 115:JUMPER, 120:OROUUE,
 125:HIPHOP, 130:OFFSET, 135:SUINEG

Hosszú Péter Zamárdiban hosszú levelei mellett segít kitölni a First Aid rovatot is.
SPEEDBALL 2: Ha az oldalt látható tekint csövön átlójuk a labdát 1, ha méggye-szer 2 piros pötty jelenik meg belül. 1 pöttynél a gól is, a bonus 3 pontot ér, 2 pöttynél 20. ill 4. Az ellenfél pöttyeit ér-deemes kiszéni, amit úgy lehet, hogy át-lójuk a csövön. Ha az oldalt látható bonus-szerzők közül mind az ötöt betöl-tjük, megkapjuk az összerterűk dupláját! Oldalt van egy rugó, amiről visszapatannva a labda villogni kezd. Ilyenkor vésethetlen a lövésünk.

EMLYN HUGHES LS: Ha ponttúrás, be-botás, stb. közben lepauszáljuk a játéket ('C=') és megnyomjuk a 'Q'-t, a főmenü-be jutunk, ahol a 'Pick Team' opció-nál el-vegezhethetjük a cseréket.

PRINCE OF YOLK FOLK (DIZZY 6.): A börtönből úgy juthatunk ki, hogy tüzet rakunk az ajtó előtt (LEAVES+ MATCH-BOX) és a vízzel (WATER) eloltjuk.

Gödör Zoltán Budapestről egy adag C64 kódot mellékel levelehez:

CHUCK ROCK 2: pálya:TRICERATOPUS
STEG: RONVHCMMGV, EDOUTIOCKO,
 HDPFVULCM, ODQMFVULIC,
 MEBHETJAG, LEGCODTRHK,
 NEDGLOVRL, OEPFHAGHLV,
 PEGTHIGLO

MUZZY: 7441,6557,7222
DOUBLE TROUBLE: egy pár pályakód, nem sorrendben: WAYER, PARTY, POWER, WHITE, CROSS, BLOCK, THREE, JEWEL, SWORD, BLACK, NIGHT, EIGHT, PEACE, DWARF, CREAM, ARROW, DREAM, SEVEN, BREAK, BLOOD, LEVEL, MAGIC, DEATH, CLOCK, HOUSE, STONE, LAMER, EAGLE, BONUS.

Szűcs Gábor Miskolcra néhány ósregi 64-es játék cartridge örökéletét küldte be. Vagy talán amikor feladta, még frissek voltak?

ACTION BIKER: 15489,48 /
ANNIHILATOR: 6295,11 / **ARMALYTE:** 9891,173 / **BANDITS:** 4971,177 / **BAT ATTACK:** 11060,234 / **BATTLE ZONE:** 8909,100 / **BEACH HAWK:** 8289,99 / **BOMB JACK:** 6819,173 / **BRUCE LEE:** 5472,99 / **BUDLING DAY:** 47465,170 / **BURNING RUBBER:** 18432,173 / **COMBAT:** 32765,42 / **COMMANDO:** 13590,0 / 2409,44 / **CRAZY KONG:** 30624,173 / **DECATHLON:** 9450,173 / **DIG-DUG:** 10473,255 / **FLAK:** 478,36 / **FLASHBIER:** 9142,173 / **FORT APOCALYPSE:** 36339,153 / 36339,255 / 14690,0 / **FROGGER:** 22341,173 / **GANGSTER:** 63264,126 / 3574,44 / **GHOST'N'GOBLINS:** 2549,12 / **HAWKEYE:** 6105,189 / **HIGHNOON:** 18033,255 / **JUMPMAN JUNIOR:** 9450,44

Rovatvezető:
Molnár Zsolt



/ **KAKTUS:** 4565,255 / **MAGGOT MANIA:** 2532,4 / **MR.ROBOT:** 11518,255 / **PACMANIA:** 28520,165 / 22459,137 / **PAKACUDA:** 7015,234 / **PENGO:** 20295,44 / **Q-BERT:** 4446,173 / **R-NEST:** 1739,100 / **RADAR RAT RACE:** 7194,234 / **RAINBOW ISLANDS:** 29535,189 / **SEAFOX:** 7737,173 / **SPACE TAXI:** 16911,200 / **TIME RUNNER:** 8543,9 / **TOOBIN:** 31929,173 / 1094,153 / **TURBO OUTRUN:** 4404,96 / Huh, vége...

Bánóczki Róbert Velencén nem szeret sokat vesződni a kalandjátékokkal, ezért az **ELVIRA** II-II boncolgatta egy kicsit. Ami mindkét programnál igaz: A kimentett leve 8.block-jában \$13-tól tárolja a nálunk lévő tárgyakat. A kifagyasztott program ugyanezt \$D700-tól tárolja. Néhány tárgy kódja az Elvira II-ből:
 01-kő, 06-sec.kegy, 0C-fogó, 10-cukor, 11-süti, 13-gyertyatartó, 15-kereszt, 18-acél kulcs, 19-seprű, 1A-zsák, 1B-tűzkő, 1C-békepipa, 2B-kötél, 2E-sisak, 2F-kesztyű, 32-kulcs, 39-sajt, 3A-bor, 3B-kenyér, 3C-hús, 3E-szivaocs, 3F-labda, 40-létra, 41-rézpálca, 47-ténykép, 48-rezkuocs, 49-40-gyertyák, 4E-aranykehely, 4F-53-gyertyák, 63-gyufa, 65-hangvilla, 6A-71-tálcák, 72-76-edények, 77-bárd, 78-klopfoló, 79-tojások, 7A-gyümölcs, 7B-befőt, 7C-vödör, 7D-patkó, 7E-sárga cin, 80-sinkészlet, 82-rózsaszín lé, 83-agy, 84-kéz, 85-sziv, 86-kémsző, 8B-tollpárna, 8C-biblia.
 Ennyi elég is lesz izeltőnek.

Kovacsák Tibor Pestről héxában küldözgeti rendületlenül a POKE-jait. Most egy kis válogatás a mester C64-es műveiből:
ABYSS: 8CA7,EA / **BDDE,EA** — örökélet
ADDAMS FAMILY: 45BF,00 — sérthet-lenség
ANTIRIAD: AEF7,0 — sérthetlenség,
 A8AC,A5 — örök energia, A8B6,A5 — örök energia
AVENGER: 18EB,00 — sérthetlenség,
 19E0,x — kulcsok, 19E1,x — shuriken,
 29A2,09 — végtelen kulcs
CHUCK ROCK: 2B33,A0 — energia
DEVIANTS: 6780,EA / 6781,FF — örök idő az aijátékban.
ELITE 04E1,FF — ELITE minősítés
FIREFELY: 1672,A0 — örökélet
GAME OVER 1.38BE,A5 — örök energia,
 1659,EA — gránát, 3CCE,EA — örökélet,
 kód: ZAPPA
GILDED AGE: 147B,A5 — végtelen pénz
HIGHWAY ENCOUNTER: 4388,A6 — örökidő

KARNON: 8000,A0 — marad a tüzerő
MARGO: 5E49,EA — örökélet
MONTY RUN: 1A01,0 — a zúzógép nem bánt
NEBRASKA JOE: 3BCA,64 — örökélet.
 CHEAT: SPACE+jobb SHIFT + (pont)+M
NINJA COMMANDO: 09E0,FF — életék száma (255)
PINBALLPOWER: 3A0D,A0 — örök golyó
SCUMBALL: 3319,A0 — örökélet
SPACE HARRIER 1.: 177A,A0 — örökélet
SQUARE SUPREMACY: 0D07,A0 — örök-idő
SUPER ROBIN HOOD: 6028,A0 — örök energy
TASK FORCE: 93E3,A0 — örökélet
TENCRACT: 163F,A0 — örökélet
TIMES OF LORE: 4081,00 — nem támad-nak
VAMPYRE: 2116,A0 — örök energia
VENOM S.BACK: 50B5,EA — örökélet.
 Password: MAYHEM
XERION: 0856,FF — életék száma (255)
YETI: 9BC9,A0 — örökélet

Nagy Attila (The Nether World) Orosháza Chtyből a **SHUFFLEPUCK CAFE** Amigás változatához küldött tippet: Ha folyamato-san nyomkodjuk az 'ESC'-t, akkor a játék teljesen lelassul, és könnyebb kifigyelni, hogy hova megy a korong.

A **JUSZUF-SOFT** jóvoltából most a PC-s **DOGFIGHT** kódjai kerülnek terítékre:

Page	Par.	Word	Code
5	2	5	STRATEGIC
5	2	6	DECISION
6	2	5	GUIDED
6	5	3	PART
7	2	9	ASKED
8	2	3	OPENING
9	2	5	PLACED
11	1	6	PICK
13	4	9	PRECISE
14	2	9	MODERN
14	3	5	EASY
15	1	3	DIFFERENT
15	3	8	INITIALLY
17	1	8	BACKGROUND
17	2	2	OUTLINES
18	2	5	SHOW
19	1	10	CYCLE
19	2	8	PROGRESS
20	1	7	TACTICAL
21	2	6	SUPPORTS
21	2	6	YPRES
23	1	3	SUMMER
25	1	3	TROPHY
27	2	3	FULFILLED
29	1	2	THE
29	2	6	NORTH
29	6	2	ONE
31	2	6	ROCKET
31	2	11	BASIS
32	2	8	DELIVERY
34	1	9	INEQUALITIES
36	1	3	FREQUENT
36	2	2	NEW
38	2	10	TAKEN
38	3	3	ASTONOSHING
44	1	9	HUNDRED
44	2	2	LARGELY
46	1	4	SIXTIES
46	1	5	MOST
46	3	4	SWING
52	1	7	CARRIED
54	1	5	VIEWS
54	3	6	TACTICAL
58	1	4	MULTITUDE
59	1	11	AIMING
60	3	5	TRACK
61	3	5	BEHIND
62	3	11	BE (ASSIST)

Havi 80-100 MEGABYTE

JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mazsolázásra)

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. Izeltől a júniusi szám tartalmából:

- Szerepjáték J.R. Tolkien világában — LOR
- A Forgotton Realms
- Star Wars hajók leírása
- Fairlight varázstárgyai
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre
- + rövid kalandmodul

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtveny is, érdekes nyerményekkel. Keresd június 20-tól a hirdaparusoknál.

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 konfigurációját 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, amelyekben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120.- Ft + AFA = 150.- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőrt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impresszumban közöltéknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

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

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

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-vétel, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: YSOFT, Budapest, Pf.: 229. 1701

● C64-re utántöltés programok eladása kazettán, Válaszboríték! Cím: Szilágyi Akos, Győr, Répce út 17. 9024

● C64-re kazettás játékok eladása olcsón! Huszti Győző, Tatabánya, Mártírok útja 54. 82. 2600
● Hey Man! RAPPER AGAIN! C64-en a legújabb programok cseréje és eladása, valamint ugyanitt színvonalas SWAPI! Ime a cím: RAPPER of ISCH, Kriaztian Tanos, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. 1204. Hungary. Tel.: (36-1) (1229-592)

● C64! Programeladás magnósnak! Válaszborítékért listát Zics Viktor, Székesfehérvár, Esze Tamás u.1. 8000

● C64-re lemezre programok: ELVIRA I-II, Test Drive I-II. eladók. Cím: Bitto Zsolt, Abaujszántó, Arany J.u.52. 3881

● 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemez programok: kazettás változatok. Deutsch Szabolcs, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 318-481

● C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: Eszes Péter, Töszeg, Ady E.u.6/B. 5091

C64 magnóskol! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a május 5-i sorsolás 2. nyertes: Kusztor Gergely, Szombathely és Molnár András, Peremarton. Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter út. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

● C64 magnóskol! Olcsó és vadonatúj játékok programok, árengedményes egységcsomagok csak nálam. Megrendélésem között augusztus 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek. Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter út. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

● C64 magnóskol! Széles körű utántöltés programcsere! Cserealap: 220 db. Nevelem, címem és telefonszámom: Horváth Lajos alias NONAME LOUIS, Pápa, Vajda Péter út. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

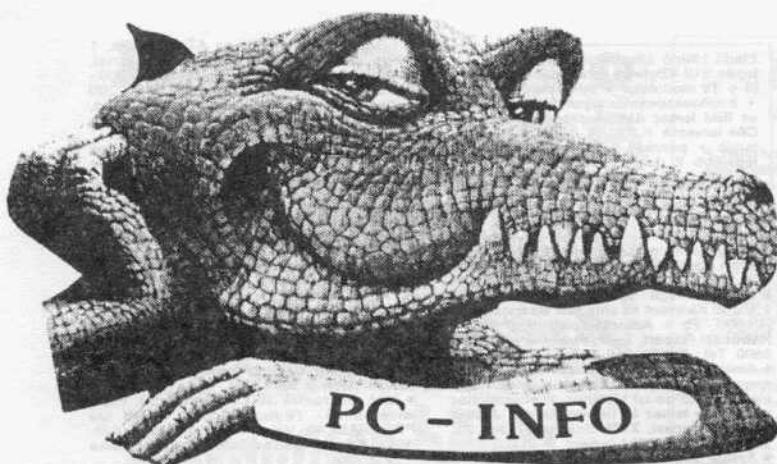
● C64-re játék- és felhasználói programokat kínál eladásra olcsó, aron lemezen: Csárdi Gábor, Zalakarom, Árpád út 85. 8751, kzezzian; Sánta István, Nagykanizsa, Teleki út 1. 8800

● C64 magnóskol! Utántöltés programok (180 van!), kazettán 70.- Ft-ért. Megrendelőkor árengedmények: tiznél tizenkettő kap, húsznál huszonötöt kap, harmincnál harmincnolcat kap. Válaszborítékért listát! Cím: Nyeste János, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 199-90-64.

● C64-esek! Programhegyek! Kazettára és lemeze! Szuperolcsón, kedvezményekkel, kéthavonta sorsolás a megrendelő közt! Tokár Tibor, Szendrő, Nagyállomás út 25. 3752

● C64-re programokat adok-veszek, de főleg cserélek. Több, mint 250 lemeznyi játékom van. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem kell! Dehonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Ulíci út 294. 1184

● C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: Eszes Péter, Töszeg, Ady E.u.6/B. 5091



Hangkártya-csata (ez már a vég)

DOKI barátunk számára álmaitlan éjszákát okozott DADA múltkori szakmai állásfoglalása, nem is volt könnyű helyzetben a választ illetően, de azért megszülte:

Úgy látszik, a hangkártya-háború immáron soha nem fog véget érni, az azonban feltétlenül bizonyos, hogy elérkeztünk a végére. Bár DADA levelében felvetett egy-két hasznos gondolatot, amelyek még igénylik az én kis levélkémét ide a végére, az mindenképpen egy pozitív végkifejlet, hogy ez a háború végülis (ld. lejjebb) lehetőleg legkreatívabban végződik.



Kedves DADA!

1.) Utánanézttem, hogy miért nevezhető az A1-es az első IBM személyi számítógépnéknél. Először is már a nevében is benne van: PC, másodsor pedig a méretei miatt, a harmadik az ára (kb. 4-5 ezer dollár körül indult). Abban természetesen igazad van, ez is a 8080/8085-re épült. Viszont, ami tovább fokozta a házi jellegét: beépített BASIC Interpreter, a számítógéppé vezérelte kazettás adattároló (épp, mint a C64-en) stb. Egyébként a későbbiekben nem fejlesztették tovább, mert közben a konkurencia megjelentette az általam is említett 68000-et, s ez igencsak szorította az IBM fejlesztő gárdáját, akik — egész pontosan — 1979. május 1-én bejelentették ország-világ színe előtt, hogy megalkották és letesztelték az első

8086/8088-ast. Egyébként erről beszámolt a nevem Scientific American, valamint az AT&T szaklapja is. Azt hiszem a témát eddig lezárhatjuk (Forrás: AT&T Labs Journal June 1979).

2.) Amikor az AdLib digitális konverziójáról írtam, nem tudom, hol olvastad, hogy én azt mondtam volna: létezne mikrofon-, vagy vonalbelemene? Ez egyszerűen leírtam, hogy megvan ez a lehetőség és ennyi. Ezután Te 3/4 kolumnán keresztül leírod, hogy mindez hogyan történik, majd pedig valamiféle fogalomkeverésről írsz, azért mert szerinted nem nevezhető digitális ez a fajta digitalizálás.

3.) Az általam említett AULD, mivel a beépített hangszerekre támaszkodik, igenis gyengebbben szól, ha kazettáról próbálsz visszajátszani.

4.) Újabb félreértést kell tisztáznunk: hol látod te, hogy én azt írtam, hogy a CMS equals to the king of kings? En ugyanis, ha jól emlékszem nem írtam ilyesmit. Az tény, hogy a CMS mára már terét veszítette, és a mai játékok java nem is hallott róla. Egyébként újfent a NO-NAME másolatokat illetően: 1. a MEDIAVISION Inc. Thunderboard-ja a kompatibilitás ellenére sem nevezhető se NO-NAME-nek, se másolatnak (eltérő felépítés, más határfrekvencia stb.). 2. Viszont a magukat hangzatos nevekkel megjelölő, de valójában semmitmondó cégek (PL PC Wonder Music, Sound Magic, Media Concept, Magic Music, Sound Bomber, Winnetou kártyák gyártói), amelyek termékei valóban másolatok, minden gond nélkül kezelik a CMS-t.

5.) '93. februárja óta a CT (Creative Technology) már olyan 2.0-ás (&16-os) kártyákat gyárt, amelyeknek a felső részén található egy ún. Feature Connector, amelyre különböző kiegészítők illeszthetők. Így például CD-ROM (1), vagy az a szerkenyű, amelyről én beszéltem, a SB PRO Upgrade. Ezt össze kell kötni ezzel a 2x10 tuskés FC-ral és a mellékelt műanyag tuskék segítségével a kártya oldalára kell fogatni. E kiegészítő kártya és az általam említett mellékelt szoftver segítségével a 2.0 képes emulálni a PRO hanghálót lehetőségeit. Az kb. 70-80 dollár, de igen nagy hátrányokkal bír: Ad 1.

Mint azt láthatjátok, a hangkártya-csata kinőtte magát, mely eredményeiképpen ez úton örömmel jelenthetjük be: új rovattal gazdagodott a CoV, indul a PC-info. Rovatunkat 100 %-ig az olvasók igényei alapján kívánjuk összeállítani, s hasznos, közérdekű szakmai cikkeken túlmenően itt kapnak ezután helyet a PC témában hozzánk beérkezett szakmai kérdések/válaszok is. Ebben a számban 3 témát érintünk: befejezzük a hangkártya-csátát, szólnak a PC memóriakezeléséről, és a képfórumot témával is foglalkozunk. Terveinkről: A PC-info tartalma menet közben az olvasói igényekhez fog igazodni, mindenestre a következő számban (ez a különszám lesz) foglalkozunk a modemekkel, a BBS-ekkel stb., ezt követően cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról, igény szerinti foglalkozni kívánunk a VGA kártyák programozásával is. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket, miről szeretnétek olvasni.

A kettő együttes ára jóval meghaladja a PRO árát, célszerűbb tehát mindjárt azzal kezdeni; 2. Csak az újabb kártyákkal lehet összehozni; 3. Ha valami kiegészítőt rakapszunk, akkor a további lehetőségek kimelekednek, mivel nincs több szabad connector; 4. Ha CD-ROM-ot használunk, akkor az adatátvitel — a 8 bites felépítés miatt — borzasztó lassú, kb. 60-65 kbyte/sec. Tehát ez volna az a bűvös lehetőség a 44 KHz-es samplingelésre. Egyébként a SB 16 FC-ára jelenleg a Wave Blaster az ideális kiegészítő; Ez profi zenészeknek készül, az ára 28-29 ezer forint körül van. Más kiegészítő még az ASP (Advanced Signal Processing) modul, amely a sima 16-osra kapcsolható, 8-9 ezer forint, de megéri egyből a 16 ASP kártyát választani.

Végül csak azt sajnálom, hogy cikkedben kizárólag engem vádozol, TH (tevédséiről) (BOOSTER PRO, BLASTER 16 stb.) egy szót sem ejtesz, mintha az úgy rendben is volna.

Nos, azt hiszem, ez a cikkem pontot is tehetne a felesleges háborúskodás végre, és ebben minden fél meg is egyezett (DADA, CoV & DOKI). Azt hiszem legjobban ezt a vitát azzal a hírrel lezárni, hogy a CoV valamely soronkövetkező számától DADA-val közösen cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról.



Hát csanyi, ödv. mindenkinek, DOKI (Frank Tamás), Budapest

Pár szó a PC-s memória-menedzserekről

Sok levelet kaptunk az elmúlt hetekben, melyben kezdő PC-sok fordultak hozzánk különféle — a PC memóriakezeléséről — kérdésekkel. A válaszból minden érintett levélről megtalálja a számára szükséges információt:

A 386-ban a 286-hoz képest rengeteg, forradalmian új címzési lehetőséget vezettek be, mégha az alap-procессzor sebessége valamivel csökkent is a 286-hoz képest. Erről most nem írunk, akit érdekel, az vegye meg az idevágó irodalmat. A gyakorlati felhasználók igényeit viszont kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban. Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverkezelő cég elismer és a programjait meg-

nélkül igényeit viszont kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban. Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverkezelő cég elismer és a programjait meg-

próbálják úgy megírni, hogy ezekkel együttműködjenek. Ez az EMS, XMS, UMB, és HMA.

Ebből PC-seknek igazán érdekes az UMB kivételével minden. Az UMB-vel tett kísérleteink általában nem voltak biztatók; ráadásul az UMB igen hardware-specifikus lehetőségek: csak bizonyos 386, ill. 486-os perifériaillesztések hajlandó kezelni (pl. UMB-Manager 5.2z).

Valószínű mindenki tudja, mire való egy CONFIG.SYS. Ez tölti be a memóriába az éppen igényelt memóriamenedzsereket, driver-eket.

386-on a CONFIG.SYS-nek rengetegféle konfigurációs lehetősége van, mi pl. egyszerre 10 menüpontot tartunk már éppen használhatónak, ugyanis egy halom program csak XMS-sel hajlandó futni, egy nagy részük meg XMS-sel; amit futnak EMS-sel, azok meg elviselnek esetleg winch-cache-t is a memóriában, ami felettből hasznos dolog (pl. a Battle Chess 4000 1.2 MByte EMS-sel és 1.5 MB Cache-sel kb. ótízórósere gyorsul); a Spelljammer, a Dark Seed wincsikézelési gyorsaságnövekedése meg egyenesen 20-30-szoros.

Ebből következnek, hogy egy 386-os gép tulajdonosának feltétlenül be kell szerzenie egy CONFIG.SYS-menüüző programot. Mi rengeteg ilyen ismerünk, talán legjobb ezek közül a McAfee-féle Configuration and Autoexec Editor, most az 1.00-as használjuk, és a kóv. file-okból áll (ha egy is hiányzik, nem működik):

```
MCONFIG SYS 13651 08-21-92 10:51a
SET SYS 2518 08-19-92 1:15p
ASK SYS 4057 08-19-92 2:15p
ECHO SYS 1700 08-19-92 1:45p
PAUSE SYS 1890 08-19-92 2:09p
```

Ha valakinek nem lenne meg, az azonnal szerezzé be. Minden BBS-en fent van a cucc, ahonnan letölthető (more info less legközelebb a BBS-es cikkben). Persze vannak más menüüzők is, de azok néha kifigyannak stb... A hátrányokat is megemlíthetjük: van olyan eset, amikor simán a HIMEM.SYS-t akarjuk csak betölteni a táriba, akkor rengeteg 20-30 K memóriát elvesz. Ilyenkor kell a megszokott RENAME-os trükköket bedobni: átnevezünk pl. egy ONLYHIM.SYS, előré alkészített CONFIG.SYS-file-unkat MCONFIG.SYS-sel; és ezen file tartalmaz a szokásos DEVICE=HIMEM.SYS.

Persze amennyiben nem tudunk beszerezni ilyen menüüzőt (nincs módem etc...), megmaradhatunk az épp az előbb említett módszerrel: létrehozunk pl. ONLYQEMM.SYS, ONLYHIME.SYS, 2MQ 1MC.SYS, esetleg 2MX 15C.SYS stb... nevű file-okat. Azért ilyen nyakatekert a nevük, mert ekkor azonnal, már a név alapján látjuk, mi van bennük (csak QEMM, csak HIMEM, 2M QEMM és 1 M Cache, 2 Mega XMS és 1.5 Mega cache stb...), és minden boot előtt a kívánt file egy sima COPY (<NEV>.SYS <CONFIG.SYS>sel default CONFIG.SYS-sel átközpontunk. Az AUTOEXEC.BAT menüüzést általában nem érdemes megcsinálnunk, hisz a QEMM (amit a leggyakrabban használunk) a legtöbb rezidens programot be-
rántja a felső memóriába, így azok nem foglalnak helyet a konvencionális memóriából.

És most végre tisztázzuk, hogy milyen mem driver-ek léteznek, mit tudnak stb...

EMM386.EXE: a DOS-hoz adják. Nem érdemes használni, sokkal rosszabb, mint a QEMM386.SYS; és a kunsztjai ugyanazok.
QEMM388.SYS: talán a legjobb EMS-kezelő, ezt érdemes központi helyen szerepeltetni a CONFIG.SYS-ben, mert a legtöbb program elfut vele. Lényeges, hogy az egész gépet protected módba kapcsolja, és a DOS gyakorlatilag Real task-ként fut. Emiatt a szabványi modplayer-ekkel nem nagyon fér össze, azokat érdeme-
sebb HIMEM.SYS betöltésével futtatni. Rá-

adásul a QUEMM-nek van egy olyan opciója, hogy tud szabványi EMS-t létrehozni (jópár program ezt igényli, pl. LUIGHI & SPAGHETTI), ill. választható, hogy NE legyen EMS. Ekkor (NOEMS paraméterrel inditunk) tujuk igazán kihasználni a QEMM lehetőségeit a szabványi memórián kívülre való prog-feltöltésre.

HIMEM.SYS: Ez a szabványi XMS (és CSAK az!) létrehozására alkalmas driver. Megjegyzendő, hogy a QUEMM386 is automatikusan létrehoz XMS-t, de az XMS-t igénylő programok (pl. Comanche) nem viselik el a pótlólagos EMS driver jelenlétét a táriba, so ilyenkor CSAK a HIMEM.SYS-t tölthetjük be.

Azután vannak olyan programok, amik abszolút semmi driver-t nem szeretnek, ilyen pl. a ZONE 66 (from TRAN/RENAISSANCEI YO!). Ezeket minden driver nélkül indítsuk!

Nos, nézzük meg egy teljesen szokásos CONFIG.SYS-t, ahol már a menüüzés él a fenti menüüzőprogrammal. A megjegyzéseket *Italic*-kal szedjük, azt NE IRJUK BELE!

```
STACKS=0,0
DOS=HIGH,UMB
Na ez a felelet a kérdésre...
DEVICE=C:\MCONFIG.SYS ACTIVE
Igy hívjuk a menüüzőt...
DEVICE=MCONFIG "1. N\ORMAL HIMEM+
MOUSE \B\OOT"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Ez sima HIMEM-et nyom be a táriba, plusz még MOUSE-t.

```
DEVICE=MCONFIG "2. N\ORMAL HIMEM +
MOUSE + COMBI \B\OOT"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICE=C:\COMBI.SYS
```

Itt már látjuk a Diszk-cache betöltését, erről még később szó lesz.

```
DEVICE=MCONFIG "3. 1.5 M REAL EMS+
COMBI+ MOUSE"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 1400 /V
128 512
```

Egy alkalmazási példa: csak 1400 kByte lesz a diszk-cache, hogy az EMS-nek maradjon még 1.5 MByte (4 MByte-os gépen összesen 2.9M-3.1M a szabadon felhasználható felső terület!) Figyeljük meg a QEMM386 paramétereit: NINCS NOEMS! Ekkor generálja CSAK az EMS-t!

```
DEVICE=MCONFIG "4. QEMM386
\B\OOT NO COMBI \NOEMS"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Simán csak QEMM, EMS nélkül, és Mouse. A LOADHIGH parancs nagyon fontos a min. 5.0-s DOS-oknál: ez tölti fel, ha minden OK, az adott driver, ill. rezidens proggy-t (így az a parancs DOS-ból is kiadható, nemcsak CONFIG.SYS-ből) a felső memóriába. FIGYELEM! Ez általában CSAK akkor működik, ha CSAK a QEMM386-t hívjuk, és azt is NOEMS paraméterrel! Pé gOND azért ezzel is van: a 64-
nál hosszabb EXE-k feltöltését ha egyáltalán képes megcsinálni, azok gyakran kifigyannak (pl. AMI 1.0: 107k); s a modplayereket sem tölti fel (sajnos...).

```
DEVICE=MCONFIG "5. QEMM386 \B\OOT
WITH NOEMS + FULL COMBI +
TANSI"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS
DEVICEHIGH=C:\TANSI.SYS
```

Ez talán a legjobban használható beállítás. Betölti (EMS nélkül) a QEMM386-ot, majd az egeret, a cache-t (a maximális felső memóriát elfoglalja a cache, mert nincs limitáló paramétere!), valamint az ANSI.SYS egyik továbbfejlesztett jobb VEGA kártyákhoz. A leggyorsabb, legkéryímesebb programfutás általában ilyen beállításnál van. Hangsúlyozni kell, hogy a cache elfoglal kb. 2.9 MByte-ot, szóval csak az 1M-t nu jó játékok indulnak el. Így pl. a Might and Magic 4 ezzel a beállítással nem futtatható (arra ott a 3-as menüpont)

```
DEVICE=MCONFIG "6. QEMM, NOEMS, 2M
RAMDRIVE"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 2000
DEVICE=MCONFIG "7. ONLY HIMEM"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=MCONFIG "8. NOTHING"
DEVICE=MCONFIG "9. HIMEM+ MAX.
CACHE"
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=COMBI.SYS
DEVICE=MCONFIG "10. MAXIMÁLIS
EMS!"
DEVICE=QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICE=MCONFIG END
FILES=50
BUFFERS=50
```

Na, tehát, ha a program kírja, hogy "Not enough Extended Memory", akkor a fenti 1. menüponttal érdemes próbálkozni először, ui. az XMS-t keresi a program. Ha a proggy-nak max. 1M plusz XMS kell, akkor emellé a fenti módon rakhatunk Cache-t.

Az Expanded Memory pedig EMS-t jelent, ha azt hiányolja a program, akkor pl. nyomjunk 3-at, ill. ha az sem elég, akkor a Cache nélküli 10-et!

A HMA-t és az UMB nem igényli semmilyen program; az csak a DOS és némi rezidens vackok tárolására alkalmas (a HMA pl. csak 64k hosszú lehet!)

A cache-ről még pár szó. Mi főleg a Volkov által fejlesztett COMBI.SYS-t használjuk. Ez egyszerre RAM-drive és cache-ig egyeztet magában a SMARTDRIVE, és RAMDRIVE.SYS előnyeit. A cache nemegyszer fantasztikus wincsikézelés-gyorsítást már megemlíthet az ímént; a gyorsítás pedig még ennél is jobb; gyakorlatilag 0 elérésű idejű és RAM-sebeségű háttérart. pl. temporary tömörítgetésekre nagyon jó.

Nagy előnye a COMBI.SYS-nek, hogy mind EMS-ben (QEMM386.SYS), mind HIMEM-ben elvehető (HIMEM.SYS). Még egy nagyon fontos dolog a 3. menüpontbeli COMBI-paraméterekhez: a defaultként a RAM-drive-on csak 64 directory-bejegyzést engedélyező COMBI a /V Y X paraméterrel való hívása esetén X darab dir-bejegyzést hoz létre. (Szinte minden BBS-en fent van)

No és mi a helyzet 286-os gépen?

286-on sokkal szegényebbek a lehetőségek: van egy DEVICE=HIMEM.SYS meg egy DOS=HIGH a CONFIG.SYS-ben, ez már biztosítja, hogy 1M-s gépnél a DOS a felső 384k-ba töltődjön; értelemszerűen se QEMM386, se EMM386 nem használható. Ugyanakkor vannak a NET-AT-k, ahol NEM CSAK a DOS TOLTHETŐ MAGAS MEMORIALBA! Ekkor segít a QRAM (most a 2.0-s verzió nálunk tartunk), az megoldja min. 2M-s 286-on a rezidens cucock HIMEM-be betöltését. Sajna a NET-alaplapok nagyon drágák.

Természetesen min. 2 MB-os 286-on is lehet EMS-t, XMS-t létrehozni, persze nem QEMM386-tal, hanem pl. Above-val, QRAM-mal...

Infók a PCX formátumú képek megjelenítéséről

A PC témában érkezett levelek egy másik csoportja a képfarmátumokkal, azok megjelenítésével, konvertálásával volt kapcsolatos. Így a megjelenítő rutin:

Következzék a *Twin Sectors Inc.* által kidolgozott PCX-megjelenítő egyik fapados verziója. Nem rakunk elbonyolítottakat, így pl. nem rakunk bele tartogalást; ezáltal sokkal egyszerűbb lesz az egész megértése; 'tavágo' módon a COM program utáni 10. byte-tól kezdve olvassuk be a memóriába a képet, és onnan tömörítjük majd tovább, egyenesen a képernyő-memóriába. A kód kb. 200 byte, a kódszemség végén lévő stack hossza sem több 100-200 byte-nál, így a betölthető PCX-ek DOS-beli hossza is gyakorlatilag 64k-ig felmehet (ami soha nincs így 320*200*256-os képeknél,

mivel a PCX eleve tömörítve tárolja le a képet, s így 50k-nál ritkán hosszabb egy kép DOS-fájlhossza.)

A program lényege az unpacker rutin, amely Copyright-os. Így amennyiben bárki is felhasználna, a *Credits*-eknél kötelese megemlíteni a *TSI-t*, különben a *TSI-Copyright-és Software Rendőrség NAGYON* megharagszik...

A fő unpacker átrogtatásával felesleges próbálkozni; ez a leggyorsabb létező unpacker, ennél csak rosszabbat lehet írni...

Az alanti forrást COM-formátumra írtuk, mert ez a legegyszerűbben szerkeszthető be saját rutinba. Pl. ha ezt valaki be akarja tenni mondjuk a diskmag-jába, akkor nincs más dolga, mint a szegmensdeklaráció és CS:PC-

beállítási sorokat (main_seg, assume, org, valamint az utolsó két sor) kiszedi; a rutin végi DOS-kilépést átírja RET vagy RETF-re, és az egész rutint függvényként, CALL-lal hívja. Paraméterként pedig mindig más és más DOS-nevet adhatunk át, ha mindig más képet akarunk megjeleníteni.

Amennyiben valaki simán így kívánja lefordítani, akkor adja ki DOS-ban a köv. utasításokat (feltéve; ha van Turbo Assembler és TLINK-e, valamint a rutint PCX.ASM névvel gépete be):
tasm pcx.asm
tlink /t pcx.obj

Ekkor sima PCX-re indul a program. A programot természetesen felkommenteztük.

```

main_seg      segment para public                xor bx,bx
               assume cs:main_seg; ds:main_seg; ss:main_seg      xor cx,cx

org 100h
start: jmp entry

picfilename db 'kep.pcx',0
copyright db 'Copyright by Jones/TSI!'

entry: push cs
       push cs
       pop ds
       pop es
       mov ax,3d00h
       mov dx,offset picfilename
       int 21h
       mov bx,ax
       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov dx,offset last_proggy_pos
       add dx,10
               ; DS:= CS
               ; megadjuk, a programunk
               ; utáni 10. byte-ra
               ; töltjük a képet

readn: mov ah,3fh
       mov cx,8000h
       int 21h
       cmp ax,8000h
       jne enofile ;$8000 byte-ot töltöttünk be a
;KEP.PCX-b 1, amennyiben annak mérete nagyobb,
;mint 32000 byte. Ekkor folytatjuk a köv. max.
;$8000 byte-tal (ez a DOS LOAD-jának hibája!)

       mov ax,ds
       add ax,2048
               ; 2048d=800h (para.
               ; =8000h darab byte)

       mov ds,ax
       add dx,8000h
       jmp readn

enofile:
       mov ah,3eh ; close file
       int 21h

paint_begin:
       mov ax,13h
       int 10h
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
       mov al,0

onecol12:
       out dx,al
       loop onecol12

       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov ax,0a000h
       mov es,ax
       mov si,offset last_proggy_pos
       add si,128+10
       xor di,di

datain:
       xor bx,bx
       lodsb
       test al,128
       je azas1
       inc bx
       azas1: test al,64
             je azas2
             inc bx
             azas2: cmp bx,2
                   je duplazas
                   stosb
                   cmp di,5*320
                   ja fff
                   jmp datain
       fff:  cmp di,64000
             ja dispnd
             jmp datain
       duplazas:
       and al,63
       xor ah,ah
       mov cx,ax
       cmp cx,0
       jne meht
       inc cx
       meht: lodsb
             repnz stosb
             jmp di,64000
             ja dispnd
             jmp datain
       dispnd:
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768

onecol1:
       lodsb
       shr al,1
       shr al,1
       out dx,al
       loop onecol1

       mov ah,08h ; wait for key
       int 21h

       mov ax,0003h
       int 10h ; visszaváltunk 80*25 Color módba

       mov ax,4c00h ; vissza DOS-ba
       int 21h

       last_proggy_pos equ $

main_seg ends
end start
    
```

• DADA

• Figyelem! PC-s programok eladók! Csak 40.- Ft/disk. 1.5 Giga. Lemezt küldj, ha listát akarsz. Cim: **Paczári Gábor**, Nyiregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914.
• Figyelem! Színvonalas PC-s programok cseréje lemezen, kazzetáni Gigányi alap; friss programok, ide érdekes írni: **Paczári Gábor**, Nyiregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914.

• IBM PC programokat cserélek. Listát várok és küldök. Cim: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. 9700. Tel.: (06-94) 321-980.
• PC??? Swapping??? IQ200 Swapping Centre!!! Kezdőknek, profiknak egyaránt. Csere minden mennyiségben. Küldjél nagy-alakú választörteket + lemezt. Lista előny! 400 MBytes OnLine stuff. Irj még ma!!! IQ

200 Swapping Centre, Százhalombatta, Bolyai str.8. l/6. 2440

Legújabb, színvonalas IBM programokat az IBMSoft-tól 100.- Ft/lemez áron (lemezek, HD). A rendeléseket rövid határidővel postázzuk. Cim: **IBMSOft**, Erd. Arany János út 43.2030

Az újságosbódé mellett
 Új: — De csit! Mi ez a zaj?
 Újságos: — A K**** életbe meggyárti ez a sz**!
 Új: — Ugyan miről beszélhet most?
 (Odamegy a bódéhoz)
 Új: — Mire véljem ezen kijelentését?
 Újságos: — Itt ez a Cov vagy mi a sz**! Valami bádóglovag van az elején meg egy ebe
 Új: — Oh, bár kaphatnék belőle egy példányt!
 Újságos: — Na jó, nesze! 100 Ft az ára!
 Há! Lássuk a postát!
 1. haver: — Ne talán a szemedet villám kápráztatta el, hogy nem látod: Becsengetés hamarosan eljőve!
 Új: — Akkor hát szedjük lábaikat!
 (Gimi felé sietve el)
 3. szín
 Magyarterem első óra
 Cov olvasása közben
 Magyaránár: — Hová került el szép szemed világa?
 Új: — Oh, semmi, semmi, csupán megzavarodtam.
 Magyaránár: — Láttam, hogy olvasol valamit!
 (Odamegy)
 Magyaránár: — Mi ez? Cov? Add ide! Órán nem olvasunk!
 Új: — Jaj, ne! Csak ezt ne! Inkább ellenőrzöm valjón igazokat martalékaik, de ezt ne! Magyaránár: (Elveszi) — Így hát!
 Új: (Reményvesztve) — Életem immár értelmet veszítette, nincs már dolgom e világ!
 (Holttan összerogy)
 (A magyaránár rémületen nézi)
 Magyaránár: — Jaj mit tettem én! Megfosztva őt élete értelmét a halálba kergettem!
 (Kiugrik a nyitott ablakon)
 Kórus: — Így lett hát vége eme történetnek, meghalt a hős kit Cov-jától fosztott meg a galád világ!
 Covboy: — Má megint valaki, aki Robert Redford-nak képzelet magát...
 (Függöny)

Ha úgy tetszett legújabb költeményem? Nekem nagyon. Néhol a levélben betettem lehetséges válaszaidat (használd fel!) (Maga-mat?) Sohal CovBoy.
 Ha jól bánz a tehennékel, akkor sört is küldök (Akkor mire vársz még?) CovBoy)!
 Lassan befejezem (de miért ilyen lassan! — CovBoy) a levelem, mert elfogy a paper és hancu mesternek sem írhatok pl. izé We papíra.
 Na good bye! It Was DOMO
 Alias DOMONICS ROBERT
 From Cegléd
 Új: Mint a kézírásomból. Ugye milyen jó, hogy nyomtatott betűvel írtam?! (A legjobb az lett volna, ha egyáltalán nem írtál volna! - CovBoy) (Benned egy lángész vészt el — CovBoy)
 Mindez történt 1993. május 3-án.
 YIKKESSSS!
 CovBoy: Leveledből arra a következőt kelltest levonnom, hogy Te erősen HANCU maestre nyomodokba kívántál volna lépegétni, az ó marhaságit persze nehezségül tiszár-nyálni. Hogy mégis miért nem hajlíttottam a leveledet nagy ívben a cooka felé annak az oka, hogy itt ott sugalltál némi érteimet is a sorok között, ez a no-vella szerúség pedig nem is sikerült olyan rosszul, kar hogy ezeket a sorokat már nem a suliban, hanem a nyári szünetben olvasod, pedig úgy megnézzem volna a magyaránarod orcaját, amikor magára ismeri volna az előbbi sorok valamelyikében. Most gondold el, mekkora élménytől fosztottad meg szegény-két, ámbár még szeptemberben bepót/hatod. Irodalmi pályafutásodhoz meg egy nagy ka-lappal.

Mega-letter 1993/x&%#4skrcss

Hi, CovBoy!
 Miért van az, hogy én legalább 2 nappal később kapom meg a CoV-ot, mint a Nagy Zoli? (Talán azért, mert akik nálam valaha rossz-

ponto(k)at szeretek, azok pontonként 1 nappal később kapják meg az újságot. Nincs nagyobb kínzás, mint az új CoV visszatartása — CovBoy) Amúgy a december duplasám és az új évolyam első száma között mi csináltak januárban? (Januárban éppen az új évolyam első számát csináltuk — CovBoy) Mert én pl. nagyon unatozkok, mivel nincs CoV. Ez eddig 1 db kérdés. Most csakazértis megkérdeztem, hogy lesz-e új logo. Már csak azért is, mert mire erre tóled választ kapok, addigra már rég megtudom. Mert kb. (max) 2 nap múlva jön a CoV.
 A 31. Ha esetleg nem február lenne, hanem mondjuk június, akkor az egész mondjuk vonatkozna a CoV 35-re.
 (Barátom, neked lóttözni kene — CovBoy) Más. CoV'93 Ekvönyvem nem lehetne pl. nyáron, de meg 93-ban? (És ebben az évszázadban) (Nyáron különszám lesz, Ekvönyv meg meg 93-ban, most már okosabb lettél? — CovBoy)
 Vélemény a LOGO-ról (saját). Szerintem kéne valami új logo, de nem évenként, hanem félévenként kéne lecserelni a logo-t. Az, hogy az új logo azt okozná, hogy az újságárusoknál senki nem találja meg a CoV-ot, hülyeség. A logo ugyanis tartalmazza azt a varázsigét, hogy CoV. Többé-kevésbé olvasáshoz, mármint az nem vakok számára. Meg különben is. Aki előfizeti a CoV-ot, annak semmi gondja nem lesz a logoval. Aki meg nem fizeti elő és képes minden (illetve majdnem minden) hónapban egy halomszor mászkálni a süketnéma újságosokhoz, az nem kellept.
 Na ezt kivészetem.
 (Ha jól sejttem, Te előfizető vagy. Akkor meg mit fecsegsz itt össze-vissza, hisz most mondtad, neked nem tókindegy? CovBoy)
 Címlap: Remék, maradhat úgy, ahogy van, de szerintem a címlapon nem kéne teleírakálni azzal, hogy milyen játékleírások vannak a CoV-ban. És nem kéne ezen játékok fényképeit odarakni. A tartalomjegyzéknek tehát megvan a helye (nem a címlapon). Amúgy jó a címlájkép.
 (Ezzel azért nem mindenki így van. Tekintettel arra a tényre, hogy a CoV hemzseg a színes játéktóktól, a tartalom ilyen színes kiemelése az olvasók többségének elnyerte a tetszését! — CovBoy)
 Belső: Nem győzőm hangszólítózzani TOBB KIS GETTO GRAFIKA KÉNE! Több CovBoy posta (mondjuk 8 oldal) is kéne meg több programozástechnika. Meg több olyan információ, amit a 64-es kazetások is meg a többi 64-es is használhatná tudna.
 (Erről már olvashattál a bevezetőben, de egyetértünk — CovBoy)
 Ebből kéne több, és mindenképp kicsit kevesebb Amiga, PC-leírás (főleg a Monkey Island L. hosszúságúakra gondolok), de főleg legyen kevesebb Plus4 leírás.
 64-Plus4 háború:
 A Plus4-eseknek eszük sincs.
 A 64 sokkal jobb. Ezt elemezgük:
 Grafika:
 A Plus4 több szint ismer, de nem több (amúgy látta már valaki 64-en a 120 COLORS demót?)
 Zene:
 A Plus4 egy rohejlylyji. Egy baromi nagy nulla a 64-hez képest.
 Basic:
 Jó a Plus4-e V3.5, de ha jól tudom, nem a BASIC körül forog a világ.
 Sprite-ok:
 Nincs miről vitatkozni. +4 = semmi Szoftverhátér:
 Na, ná, hogy már megint a 64 a jobb.
 Összefete:
 A 64 sokkal jobb, mint a Plus4.
 (Ha jól emlékszem, egyszer már lezártuk ezt a vitát. Mondt, véletlenül nem Te írtad a múltkor azt a levelet a győri Pluskok nevében? Ha igen, elég ocsmány dolog tóled így szítani a feszültséget. — CovBoy)
 Már egyelőre abbafejezem az írkálást. Annak esélye, hogy válaszolsz: nulla. (Nem is kérde-

tél semmit. - CovBoy) (Nocsak, ez az autorátlatus beszűrődött már egész jól működik, ha ez így megy, a jövő hónapban tényleg elmehek szabaria... — CovBoy)
 Persze hogy nem (csak 2 kérdőjelet van az egész levélben).
 Mivel azonban a választ hiába várom, sose érkezik meg, inkább válaszolok helyetted: Nem! Lehetőetlen! Ez paradoxon! Inkább kosunk megállapodást. A sorsolás az összes nyeremény + a 20 ember 700 Ft előfizetési díja nekem ítéve és utána nem írok több levelet. Na? Jó üzlet? (Már 4 kérdőjelel)
 És még egy halom: ?????????????????
 Tessék, most van mire válaszolni.
 (OK, benne vagyok, most éppen nincs egy darab nyeremény sem, úgyhogy megtarthatjuk a sorsolást. Így az összes nyeremény a tied lehet! Ezt követően 20 db. 700.- Ft-os előfizetési csekket ad fel a bankszámlánkra, ígerek, hogy mind a 20-st visszaküldjük, ha betartod a szavad és többé nem zaklatsz a leveleiddel! — CovBoy)
 Date: 1993.02.16. (21:53)
 FABIAN SANDOR, Győr-Ménfőcsanak

(Ezt még mindig én, azaz Fábán Sándor írtam)
 Ma úgybár szerda van (nátunk, nálatok biztos nem, mikor ezt olvasod). Még hozzá február 15-én kezdődött hét. És hol a CoV'31? Sehol. Na jól van, nem szarozok: Ha nem külditek el a CoVomat azonnal, a Hívat Nemzetközi Bírósághoz fordulok és beperlelek mindenkit a CoV HQ-ról. Vagy megíratték a 74.- Ft-os kárt (+ az idegrenszereben okozott várakozás általi kárt, ami kb. 586238913582\$) vagy életeket végéig börtönben fogtok ulti és ledolgozhatjátok az 586238913582 \$+ 74.- Ft + ÁFA adósságokat. Ennyi! Most rélem sikerült mindenkit halálra íjseztet.
 (Most nagyon megjédtünk! Mindamellest, hogy azota valószínűleg megváltozott kárterítéssel kapcsolatos igényed, igen valószínűleg tartom, hogy azt sem tudod, merre van Hága. — CovBoy)
 Még ének az általam és Nagy Zoli által elküldött POKE-ok? Komolyra fordítva a szót. Egy, azaz 1 db CHEAT a LEGIONS OF DEATH-hoz:
 Akar valaki nagyon sok hajót? Teendő: Végél a játék elején 1 db hajót! Mint tudjuk játékokban is lehet hajót venni. Ha játék közben veszel hajót, nem fogy a pénzéd. Hátrány: a játékközben BUY-nak nincs COPY ikonja úgyhogy egyenként kell a sok hajót megvenni. Egy kis PRG. TECHNIKA
 (Ezt átküldtem a megfelelő helyre! — CovBoy)

Amúgy mit szölsz CovBoy, hogy nem csak baromságokat tudok írkalni?
 (Meg is voltam lepődve, meglepetésembe is nyomatam hogy sört. Hogy miért nem cut-oltam ki a fenti infókat a leveledből? Arra az a magyarázat, hogy úgyis sokan morognak a 64-es programozástechnika hiánya miatt. Így legalább én tisztára mostam magamat, ha nincs a CoV-ban 64-es prg-techn., akkor az nem rajtam múlik, ne engem szidjatok, hát látjátok, én mindent megteszek az ügy érdekében. — CovBoy)
 Date: 1993.02.17.
 Time: 15:58
 A műsorvezető Fábán Sándor nemes vitéz és lovag volt
 GAME OVER

Ne ez azért már egy kicsit sok! Kedd: CoV sehol, na nem baj, majd talán holnap. Szerda: CoV sehol, ha nem baj, majd talán holnap. Csütörtök: CoV még mindig sehol, na me baj, most már biztos, hogy holnap jön. Péntek: És tessék, ilyenre még nem volt példa a történelemben. Erről megint ki tehet? Remélem nem ti. Olyan még sose volt, hogy csütörtök után kaptam meg a CoV-omat. Ez most mi? Összeszűvés ellenem? Amúgy nem tudom miért nektek mondom. Szerintem a személtá-

gártáni, amikor végeztem levele elolvasásával. Hát hogy valami nincs rendben nálad az már biztos, de csipem az ilyen tagokat, akik jól elhülyéskednek, miközben elbújtatnak az infó között némi haszno-szaki anyagot is. Ebben közös a hangemünk, és ezért is választottam leveleket a mostani Postába. Mondjuk az esti mese annyira azért nem tetszett, de legalább akkottam valami képet erről a B.A. nevű úriemberről. Fei is írtam a noteszomba, mert bántása a csőrömet. Ja, még egy dolog. A Games Centerek üzenik, hogy egy darab kazettát sem kaptak tőled, vagyis nagyon Jenő-szagú a dolog. Így aztan nehezen tudják felvenni az általad kért stuffokat.

Kiskocs

Gyerekek!
Van egy szuper ötletem! Nem gondolkodtatok azon, hogy milyen kevés szabad hely van egy kb. 1 MB-ra formázott lemezen? Mert én igen! És milyen drága? Kb. 1 DM! Az ötletem a következő: Használjunk videokazettát adattárolásra! Egy kis meggyőző számítás: vegyünk egy 240 perces videokazettát. Ez 14.400 sec. Egy sec. képhez a film 24 állóképét használ. Ezen a kazettán tehát 14.400 x 24 = 345.600 képinformáció van. Egy kép információtartalmát úgy 100 KB-nak vehetjük, vagyis az említett kazettán 34.560.000 KB, azaz 34.560 MB információ van. Ez megfelel ugyanannyi lemeznek! E mellett még a CD lemez is nevésséges tárolókapacitású! Mindez 10 db. 3.5" lemez árérték! Gyakorlati megvalósítása sem utközhet akadályba. Könyörgök, csináljuk meg!

KÁLMÁN PÉTER feltaláló, Szolnok
CoVboy: Úgy látom egy újabb Einsteinnel állunk szemtől szembe. Javaslom, hogy az ötletet menj be a Találmányi Hivatalba. Biztos fogsz kapni egy kis cukorkát, amíg kihívják azokat a fehér ruhás bácsikat. Az ötlet egyébként első hallásra magával ragadó, ám ha belegondolunk, a megvalósítás a „Mese a ?Load Error-ról” c. történet folytatását jelentené...

Forgószinpad

CoVboy: Eitaláltad Halasi!

Helló CoVboy!

Légy oly szíves értesíts, hol tartják meg (ha egyáltalán megtartják az idei számítógépes karácsonyt) Keszthely, 1992.X.22.

PENZER GYULA, Keszthely
CoVboy: Egy nagytakarításnak mindig megvannak a gyengye pontjai. Pl. előkerülnek muzeális értékű levelek is. Nos, kedves nagyrabcsúllt levelő! Einézésedet kell kérnem, hogy leveledre csak kisebb késéssel tudok válaszolni, de tudod a sok munka. Nos, kérdéseid kapcsolatban el kell mondanom, hogy gőzöm sincs, az ideál alatt mi értesz, hiszen már 1993 júniusát írjuk. Kérlek, hogy legközelebb időben add fel a leveledet, és azt is írd meg, melyik évre gondolsz. Előre is köszi!

Hi CoVboy!

Úgy néz ki, hogy januárra össze tudunk szedni az öcsemmel 50 ezer Forintot (Ti is szelvédket mostok a Blahán? CoVboy). Ez ugye Amiga 500-ra elég, de PC-re? Ezért úgy gondoltam több részletben veszem meg a PC-t. A másik dolog: tudsz valahol olyan helyet, ahol Spectrum ROM-ot lehet kapni? BAYER SZABOLCS, Pécsvárad

CoVboy: Hogy érted azt, hogy több részletben? 1 gépet több részletben fizetve, vagy a gépet darabonként megveve? Ez nem mindegy. Mindenesetre véleményem szerint jobban jár, ha mindjárt a végleges konfigurációt vezased meg, mintha állandóan bővítenél, cserélgetni akarod benne a dolgokat. Spectrum ROM egyébként nálunk is van vagy három, itt a fiók mélyen ROM-okban hevernek a megfadtatásnak. Mellealeg abszolúte nem tudom, hol árulnak még hozzá valamit.

Cső Nyunyit!

Figyusz, azt regélik, olyan jól megy neked a HQ-n, hogy fényfűző életet élsz! Adj má' tanácsot, ezt hogy lehet elérni?
TOMPA KÁROLY, Budapest

CoVboy: Erre nagyon egyszerű a recept. Menj el egy KEFÁVILL-ba, és végy egy elemes zseblámpát. Ezt már meguszhatod uszkie 200-300 forintból. Várd meg az estét, majd amikor besötétedett, állj ki az út közepére, tartsd magad elé a zseblámpát, és kapcsold be. Ekkor annak rendje módja szerint egy fényyaláb indul el magad előtt úgy közel a fénysebességgel. Most kezdj el futni, de igyekezz, mert a fényyaláb eleje már isten tudja hol jár. A fényűzésre ez a legegyszerűbb recept, és — mint említettem — viszonylag olcsón meg lehet úszni!

Helló CoVboy!

A sok ökörség mellett néha igazán beszélhetnél magadról is, mondjuk pl. arról, hogy mi a kedvenc városod, meg illyemik.

KRETYÁN HAJNÁLKA, Debrecen
CoVboy: A női nemet az e havi CoVboy Postában egyetlen levél képviselte, ezért pofatlanság lett volna kihagynom. Kedves Hajni! Leveled egyéb részleteire személyesen fogok válaszolni, nem kívánom kitergetetni a szennyest. Ez a kérdésed viszont tényleg meglepett. Ilyen világjáró csavargó, mint én, vajon hol érzi igazán jól magát. Nos, az én kedvenc városom a lek-város. A lekvaros Tirana neve volt még a török hódoltság alatt, mivel a törökmez és a lekvar az akkori reggelik mindennapos kelléke volt. Róla neveztek el a pénzük is: LEK. Tirana egyébként TIR-Annából képzett szó, aki hólyg létere kamionos volt, és az alban határőrizeti szerveket a legtöbbször tudta kijátszani, hogy bejusson lekvarosba. Annus pedig CoVboyné (vöit), rajta keresztül szerettem meg lekvarost.

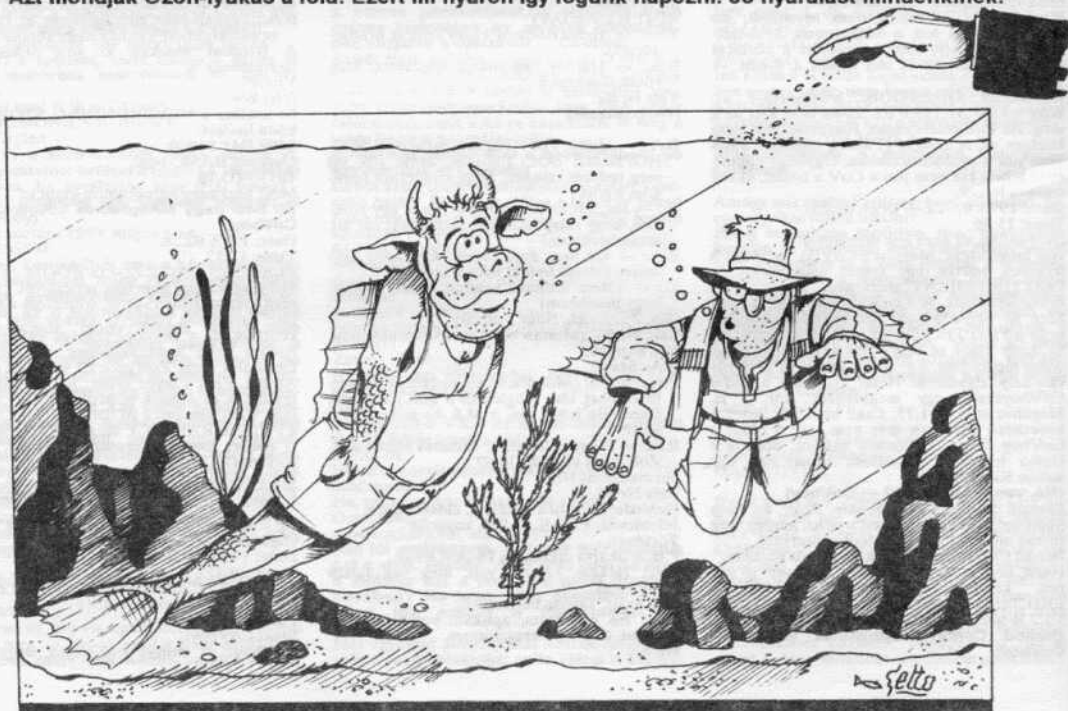
Hali CoVboy!

Miért nincsenek benne mindig a CoV-ban a levelezőlappok? (Boccs, de sz** a billentyűzetem)

GARAI MIHÁLY, Szeged

CoVboy: A levelező lappok most nagyon el vannak foglalva a levelező észekkel, ltvánokkal, meg lettekkel.

Azt mondják Ózon-lyukas a föld. Ezért mi nyáron így fogunk napozni. Jó nyaralást mindenkinek!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az elmúlt havi rejtvény szövege nyomdhiba miatt tévesen jelent meg. Ezért ezúttal két rejtvényt adunk fel. Az első rejtvény a múltkori számunk (CoV 34) rejtvényének képeivel kapcsolatos. A 4 Origin játékról készült képből 3 az ULTIMA sorozat 1-1 részéről készült, a 4. a kakukktojás. A második rejtvényünk itt lejjebb látható, és ezúttal a sportjátékok kedvelőinek lehet szerencsésük. Felsorolunk 5 játéknevet, ebből 4 szerepel a képeken. Az 5. játék a kakukktojás. A játékok: Microprose Soccer, Gary Lineker's Hot Shots, Fighting Soccer, World Cup Soccer, Gazza's Super Soccer. Azok között, akik már az egyik kakukktojás játéknevet eltalálják, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez sorsolunk ki. Akik mindkét játéknevet eltalálják, azok között pluszban egy Walkman is kisorsolásra kerül. Beküldési határidő: 1993. július 26. 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 szőszátyárok voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST; A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni): 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRAGONUS / 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 / Deli Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals- / Rhyth- / 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 lekérdezése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); BŰVÖS CARTRIDGE: Final Cartridge III. (C64); FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK: GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudi 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,

Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. június folyamán változik! Új címünk:
1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	29.500,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	31.900,- Ft
Commodore Amiga 600	31.900,- Ft
Commodore Amiga 600 / 40 MB HD	53.600,- Ft
Commodore Amiga 1200	54.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	74.900,- Ft
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	87.900,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB + 4MB RAM modul	269.000,- Ft 29.000,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft
Commodore C-64/II	8.890,- Ft
Commodore C-64 + joystick + játék	9.390,- Ft
Commodore C-128D	24.990,- Ft
Commodore 1541/II Floppy	10.990,- Ft
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft
Commodore Datassette	1.750,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	19.800,- Ft
Commodore 1064S stereo-color monitor	28.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	27.900,- Ft
Commodore 1942 Multisync monitor	51.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	????,- Ft
Quickshot II Plus joystick	640,- Ft
Quickshot QS - 123 analóg joystick	940,- Ft
The Bug mikrokapcsolós profi joystick	2.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	450,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	190,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	360,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	690,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	760,- 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)	390,- Ft
NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
Noris üveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft
Noris halós 14" monitorfilter	590,- Ft
Mouse pad	200,- Ft
Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	26.900,- Ft
Rocgen Genlock for Amiga	9.990,- Ft
Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
Roctec-332 Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
Roctec-382 Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-382 Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
Roctec-362 Amiga belső drive	8.500,- Ft
Rochar HD kontrollér A500/A500 + + 80 MB Hard Disk	17.900,- Ft 42.900,- Ft
+ 1 MB Simm RAM	4.990,- Ft
Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Stereo handdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
Trackball Amigához	3.590,- Ft
Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
Power Play (német) újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!

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

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

Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!