

# COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 36.

V. évfolyam • 1993/6.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 99,- Ft



9 770866 080003

## VERMEER ULTIMA I.



## INGRID'S BACK



## BIRDS OF PREY



## SPIRIT OF ADVENTURE DISCOVERY

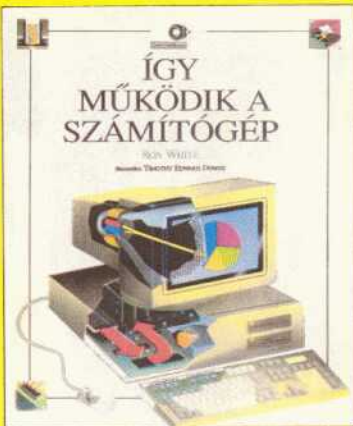


## MIGHT & MAGIC IV.



# MANIAC MANSION 2.





**Ron White: Így működik a számítógép** című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az „Így működik...” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

**Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség**  
**Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.**

**FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyveit is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.**

## JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN CoV Évkönyv '93/94.

Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...

**Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthatok:**

- Végre egy teljes Bard's Tale III. leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megludhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...
- EOB II+III. szintén térképekkel
- 6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a rész még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódnii!)
- Megint lesz MEGA-TökösMákos, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel
- Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve
- Elsőségi rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül
- DEMOLOGIA, ismét áttekinthető az elmúlt év terméseit, a PC-s demokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll
- Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett Star Turbo, Amigára pl. IFF képfarmátumok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-re is lesznek hasznos ötletek a PC Info
- BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok
- Felhasználói programok, pl. C64-re Interword, Interpaint, Amigára copy-összefoglaló stb., vagy PC-re Norton Commander 4.0...

Na, most már szépen levághatod a lapba befűzött sárga csekket, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!

**Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft. Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis csak 398,- Ft-ot kell befizetned! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő a továbbiakban csak 298,- Ft. Extra kedvezmény: az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megspórolsz, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén nem kell a feladaskor kezelési költséget fizetned! Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között értékes ajándékok is kisorsolásra kerülnek...**

## COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94



**C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4**

### Commodore Világ V. évfolyam, 1993/6. szám

Kiadja: COM-WARE Kft.  
Felelős kiadó: Rucz Lajos  
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy  
Borító: Diggó Pigs/Silents demo (Amiga)  
Készítettek: 1.75 + CoVboy  
Belső grafika: Müller Mihály  
Elsőségy és  
prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)  
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)  
Munkatársak: Bors Gábor  
Gregorik Andras  
Homoki Péter (HaPi)  
Somogyi Lajos  
Werner Zsolt (DADA)  
Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG  
COM-WARE Kft  
Budapest, Pf. 363, 1519  
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcimen!

**Bankcim** (ezt a címet felejtés el, ha felelt akarsz irni — arra ott van a postafiók!)  
Ezt csak akkor kell használnod, ha csekket rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem is küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a "pénzösszeg címzettje" rovatba.  
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117  
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

**Terjeszli:**  
A HIRKER (Hirlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárústó szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árusáhyeken:  
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u. 74/A.  
ANUBIS Kft., Bp., XII. Dunyov u. 5.  
Kelenföldi Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasita A u. 68.  
Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.  
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Szechenyi u. 49.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Szechenyi u. 21.  
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.  
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.  
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.  
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.  
COMPLAN STÚDIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u. 50.  
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 következő (37.) száma az október 18-án kezdődő heten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek.....	1
NEWS (64, Amiga, PC) .....	2
ULTIMA I. (64, Amiga, PC) .....	4
INGRID'S BACK (64) .....	6
SPIRIT OF ADVENTURE (64, Amiga, PC) .....	10
VERMEER (64) .....	14
DISCOVERY (Amiga, PC) .....	17
MIGHT & MAGIC IV. — Clouds of Xeen (Amiga, PC) .....	19
Games Center (64, Amiga, PC) .....	20
BIRDS OF PREY (Amiga, PC) .....	22
MANIAC MANSION II. — Day of the Tentacles (PC) .....	25
Tökös-Makos .....	29
Match of the Day (64) .....	29
Destroyer I. (64) .....	29
Programozástechnika .....	30
ACTION kártya tippek (64) .....	30
Super Pointer (64) .....	30
Elsőségy (64, Amiga, PC) .....	31
Plus/4 sarok .....	32
NEWS .....	32
Bard's Tale III./Pigmy-CSORY .....	32
Arrow of Death 2. .....	33
Hirdetések .....	34
PC-Info .....	36
Hozzászólások a memóriamendzseréről szóló cikkhez .....	36
CoVboy Posta .....	38

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

Anyszyonyan Artur, Szekszard (PC)	Miklós Tamás, M. magyaróvár (64)
Bacsó Márton, Budapest II. (64)	Orbán Sándor, Budapest XVII. (64)
Balogh Miklós, Baja (64)	Paksi Gábor, Szekesfehervár (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)	Rátkai Péter, Budapest XV. (PC)
Lakatos Róbert, Dunaszentb. (64)	Váthelyi Balázs, Gödöllő (64)

#### Előfőtökink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Dornokos Endre, Szekesfehervár	László Péter, Bp. XI.
Gyarmati László, Kaposvár	Nagy Péter, Bicske
Hajdu Zoltán, Bp. I.	Paksi Gábor, Szekesfehervár
Kassai Viktor, Debrecen	Somogyi Roland, Komló
Kulcsár Tamás, Tapolca	Varga Zoltán, Szentgál

#### Nyereményeket postai úton juttatjuk el.

A CoV 34-beli rejtvény nehézne bizonyult, helyes megfejtést csak a beküldési határidő után kaptunk (mert akkor már megjelent a Különszám, és abban benne volt a megfejtés), így nyertes sajnos nincs.  
A CoV 35-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bukovszky Ferenc, Bp. XVI.	Ledniczky Róbert, Kaposvár
Gazda Zoltán, Kaposvár	Petrovicz Zoltán, Veresegyház
Kántor László, Bp. VII.	

#### A CoV Különszám-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése: a kakukktojás a HÁGAR (Kingsoft)

A bal felső képen a Terminator 2. (Ocean), a jobb felső képen a Predator 2. (Image Works), a bal alsó képen a kakukktojás, míg a jobb alsó képen az Extreme (Digital Integration) volt látható.

#### A nyertesek neveit a CoV 37-ben tesszük közzé.

### Épp ez jutott eszünkbe...

Údv. mindenkinek innen a CoV HZ-ről! Na, milyen volt a nyár? Nekünk jó. Reméljük a nyáron mindenki csilláppihatta CoV-beli szomjúságát... Gondoljuk nem volt nehéz észrevenni, hogy valami csekkcsékek vigyorgognak az újság belsejéből kifelé. Nos, megint újítottunk a megrendelési dolgokat illetően. Bizonyára hallottatok, hogy a honatyák újabb AFA emelést eszközöltek augusztus 1-től, azok után, hogy a könyvekre és lapokra áprilisban bevezették a kulturális adót is. Szép az élet, viszont most az egyszerű nem aremeléses, hanem árcsökkentéssel kedveskedünk nektek. Hogy kicsodaaa? Jól halottatok. Na nem, nem az újság ára

csökken, csak szeretnénk megspórolni nektek azt a plusz költséget amit eddig kiadtatok arra, hogy tölünk csekket kérjünk, majd utána jól megvágunk benne-teket a postán is a csekk feladásakor. Nos, nagyszerű újításunk eredményeképpen csak szépen levágod a befűzött csekket(ke)t, kiföld, és feladod. Ha nem postán, hanem a lakóhelyedhez közeli OTP fiókban adod fel, akkor a pénz áttutása a 3-4-ről 1-2 hétre csökkenthető, s ami a legfontosabb a továbbiakban átvállaljuk a kezelési költséget, vagyis a pénz feladásakor nem fognak tőled a csekk összegén túl pénzt kérni. Ugye, hogy milyen ügyesek vagyunk? A lényegen túl vagyunk, lapozhatsz...



## NEWS

Angolul tudók, és angolul tanulók szokták leikese belevetni magukat a szöveges kalandjátékokba. (felteve, ha az angol nyelven íródott) Ujjabb préda vár rájuk **Corya** személyében, aki éppen egy helytől szemléli a visszafoglalandó várost. A *The Guild* gondozásában megjelent három fejezetes játék sokatmondó (?) alcíme: **The Warriors Sage**.

- 64 -

Egy kicsit örömmel tölt el bennünket, amikor hazai programozók gyöngyszemeiről számolhatunk be, főként akkor, ha jó kis kalandjátékról van szó. A **FREEBRAIN Software** debütáló programja a **WASTED TIME** nevet kapta. A szerkesztőségünk részére eljuttatott demonstrációs példány alapján joggal állíthatjuk, hogy a '90-es évek elvárásainak megfelel a játék színvonala. Nagyon jó, hogy a szerzők már a program bejelentkezésekor lehetővé tették a kommunikációs nyelv kiválasztását, vagyis aki már nem is tud csak angol nyelvű játékokkal játszani, az is megtalálja a számítást. A program egyébként a XXV. században játszódik, amikor is katasztrófa fenyegeti a földet. Főhősünknek lesz a feladata, hogy a katasztrófa bekövetkezését megghiúsítsa. Ehhez bizonyos tervek megszerzésére van szüksége, ám azokért vissza kell utaznia az időben. A XXI. században viszont nem várt akadályokba ütközik. Már ez a kis ízelítő is azt mutatja, hogy izgalmas kalandnak ígérkezik a **WASTED TIME**, amely várhatóan még Karácsony előtt kapható lesz (ha minden jól megy pl. nálunk).

- PC -

Alig, hogy teltettük magunkat az **ULTIMA UNDERWORLD** második részén (ld. CoV Különszám), **ORIGIN**-ék máris nyomulnak egy, az **UU2** nyomdokaiba lépő kalanddal, melynek címe: **SHADOW CASTER**. A jól ismert 3D perspektívában játszódó kaland első ránézésre akár lehetne az **UU3** is, ám ez elődeitől független sztorit dolgoz fel, ötvözve az **UU** és **UU2** elemét, szereplőt, szörnyeit. Ez utóbbiakból lényegesen több fajta található az igen bonyolult földi és víz alatti labirintusokban, épületekben, kastélyokban stb. Egy biztos: az **APISZ**-okban a kockásfüzetek fogása ismét emelkedni fog.

- PC -

Jaj nekünk! Ezt mondtuk, amikor megtudtuk, hogy megjelent a népszerű **LEGEND**-sorozat legújabb darabja, a **GATEWAY II**. A **HomeWorld** alcímet viselő program még önmagát is felülmúlja. Aki szeretne ismét egy jót kalandolni a robotok, és dinoszauruszok **XXII.** századbeli világában, annak ez a program sem hiányozhat a gyűjteményéből!

- PC -

Mindazoknak, akik végignyomatták a **Police Quest** sorozatot, valószínűleg kellemes limonádénak ígérkezik a **BLUE FORCE**. A **Tsunami** véleményünk szerint nem nagyon erőltette meg magát új ötletekkel. Egy amerikai kisváros nyugalmát kell biztosítanunk, ahol az országot tekintélyt, a nagy rendőrmotorost szimbolizáljuk. Jaj a tilosban parkolóknak, a részegen vezetőknak, és a bandáknak, ha betöltjük a programot és elindulunk a járőrörutra. A szép képekkel illusztrált játékról messziről büszki, hogy a vezérlést **Sierra**ektől lopták, ami persze nem vált a kezelés hátrányára, de akkor is... Egy szóval ez is olyan egyszer játszód végig, azután mehet a sülyesztöbge game.

## AKCIÓ

- 64 -

Úgy tűnik, a nagy nyári hőség csak a klónoknak, és mutánsoknak kedvez. Legalábbis erre lehet következtetni abból a csodtömegből, amelyet mostanában szerzett be szerkesztőségünk **C=64** vonalon. Itt van például az **Acid Runner** nevű főmedvény, amely az egykoron legendás **Lode Runner**-ból új gúnyt. A kiadó **L.K. Avalon**-t csak azért a bátorságért lehet dicsérni, amellyel elő mert hozakodni ezzel.

- 64. Amiga -

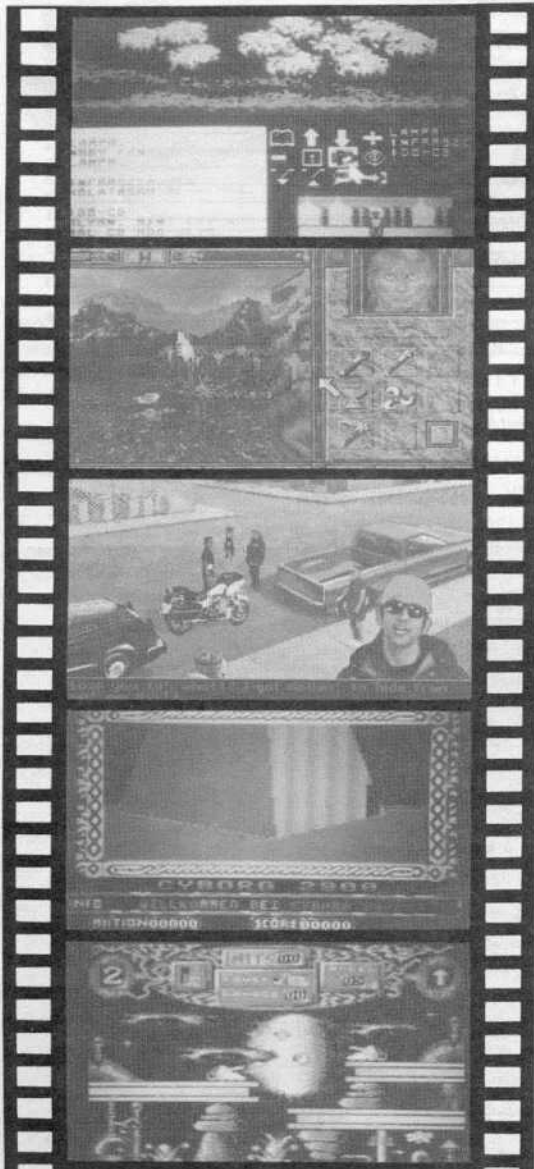
Ahogy növekszik évről évre a **Castle Master** rajongók száma, úgy szaporodnak a továbbra is remek szórakozást nyújtó 3D-s vektorgrafikával dolgozó kaland-akció programok. Legújabb tagja a sornak a **Mark & Technik** támogatásával készült **Cyborg 2900**. Bár egyelőre csak német nyelvű verzió terjedt el, nem hisszük, hogy megakadályozna bárkit is abban, hogy óráig bolyongjon a labirintusokban.

- 64 -

Már évek óta birtokunkban van egy **Space Duell** nevű játék preview-ja, és az idő múlásával egyre kevésbé volt valószínű, hogy valaha is elkészül a teljes mű. S íass csodát, mégis megérkezett. Bár az **Artillery** egymásra lövöldözés ötletét használta fel a **Level 99** nevű csapat, azért ez a program már lényegesen nagyobb technikai tudást feltételez. Ha legalább ketten vagyunk egy szobában, feltétlenül érdemes kipróbálni.

- 64 -

A hónap egyik legjobb ötlete a **Digital Excess Detonators**-ához fűződik. A jövő évezredből a jelenbe érkező köbuki vagy köbüki feladata, hogy a földet megtisztítsák a (nekik) egykori gonosz betelokádóktól. Fegyverként kizárólag az **IRA** és az **ETA** által használt időzített bombát használhatják. Bár a program grafikája a nullával egyenlő, az ötlet és a játszhatóság társai fölé emeli.





Az *L.K. Avalon* névvel már találkozhattunk egy előző főmédvény kapcsán. Most elretentő példaként álljon itt néhány sor a szinte nyári vírusnak számító **Robbo** című maszkáros anyagról. A játék persze szöveges, „nem nagy durranás”, de az intro és az instrukció komolyan megijesztett: indítás után kb 5 percen át különös szöveg scrollozódott a képernyőn, mely hemzsegett a szabzse zsebem, zsecse wledem szavaktól. Azt hittük, elfelejtettünk angolul. Később rájöttünk, az egész lengyelül van. Barki tanulmányozhatja, ha elindítja a programot, mert a szöveg perceként kikapcsolhatóan.

- Amiga -

Jó' van na! Jó' van ma' te Zsó! Mondhatta a *Hudson Soft* igazgatója, amikor az orra alá dugták a cég legújabb alkotását, hogy adjon neki címet. Talán ezért is lett a játék neve **Yo! Joe!** Nem semmi! A hagyományos Manic Miner elemekkel tüzelt platform játék egy picit felemelíti a Prince of Persia emlékeit, talán azzal a kis különbséggel, hogy itt kard helyett Molotov koktéllal és pusztá kézzel kell leküzdenünk amokfutó barátainkat.

## SZIMULÁTOR, SPORT

- Amiga, PC -

A sport kezdjük mindjárt egy sorsijáttékkal (illetve fordítva, na mindogy) **A Striker 2** és a **Sensible Soccer '93** után a *Virgin* úgy döntött ez az év unalmas lenne, ha nem jönne ki egy újabb focimanager. A GOAL! számunkra semmi újat nem hozott, azonkívül, hogy Kick Off kión. Legalábbis a menürendszerét tekintve az, a pályaperspektívákön és az animációkon egy picit javítottak. Mindenesetre a focijátékok kedvelőinek újabb csemeget ígér!

- Amiga, PC -

Figyelem! Fedezékek! Jön a **Tornado!** No, nem vihar lesz, hanem a *Digital Integration* szeretne ismét nyomulni egy jó kis szimulátorral. A 3D perspektívában játszódó szimuláció a „nagyok” lebutított változata, egyszerűen a legnagyobb erénye az, hogy egy mezei 286-oson, 640K alapmemórián is képes futni. Természetesen ezen tulajdonsága nem rontja a program színvonalát!

- PC -

Huhu? Hallott már valaki a *Microsoft*-ról? Micsoda, hogy jó kis felhasználói programokat szoktak nyomtatni? Azokat is. A sok szimulátor között már-már feledésbe merül a **Flight Simulator** egy-egy részének megjelenése. Várjunk csak, a négyes mikor is jelent meg? Van már vagy 2-3 éve. Ezért hát úgy gondolták itt az ideje folytatni a sort. Kigurult a piacra a **FLIGHT SIMULATOR 5**. Nem tudjuk, hogy *Microsoft*-ék a **Strike Commander** nyomdokaiba szerettek-e volna lépni, de a 3D grafika megjelenése igen csak megközelíti a S.C. színvonalát. No persze a F.S.5. inkább oktató, mint játék, ennek ellenére a minimum 386-os géppel rendelkezők készíthetnek egy kis(?) helyet a winscin.

## STRATÉGIA

- PC -

Sihuhuhu-sihuhuhu, mondá a bakter, amikor átváltotta a válto helyett maradék forintját. A sihu hang a tenyeréről származott. Ja, hogy mire kellett neki a schilling, hogy elsőként vehesse meg a **Railroad Tycoon DeLuxe**-t, a *Microprose*-tól. A R.T. felújítása kétségtelenül igazi csemege azok számára, akik a R.T.-nal éjszakákat töltöttek. A R.T. DeLuxe-ben Europa mellett észak- és dél-Amerika, dél-Afrika terpein kívül külön játszhatunk USA két partvidéke között is. *Sid Meier* legújabb alkotása minden bizonnyal újabb napokra kötheti a stratégiaárhozó játékokat.

- PC -

A **Three Sixty** nevű csapat nem nagyon kényeztet el bennünket játékokkal, ám ha egyszer kijönnek valamivel a piacra, az nagy durranásnak ígérkezik. Így van ez a **HIGH COMMAND** nevű játékkal is, melynek alcíme: **Europe 1939-45** is sugallja, hogy a II. Világháborúban kell diplomáciai manővereket végrehajtanunk. Kár, hogy csak PC-re jelenik meg!

## LOGIKAI, EGYÉB

- 64 -

Figyelem! Ismét egy hazai alkotás. A *Monitor Software* megjelentette a TV-ből jól ismert **Fele sem igaz** c. vetélkedő számítógépes felbontását. Vágó Úr jól ismert sziluettje keresztkérdésekkel bombáz minket, nekünk pedig vagy játékosársaink, vagy a gép által generált játékosok mellett kell helyes válaszokkal megszerezni a győzelmet.

- 64 -

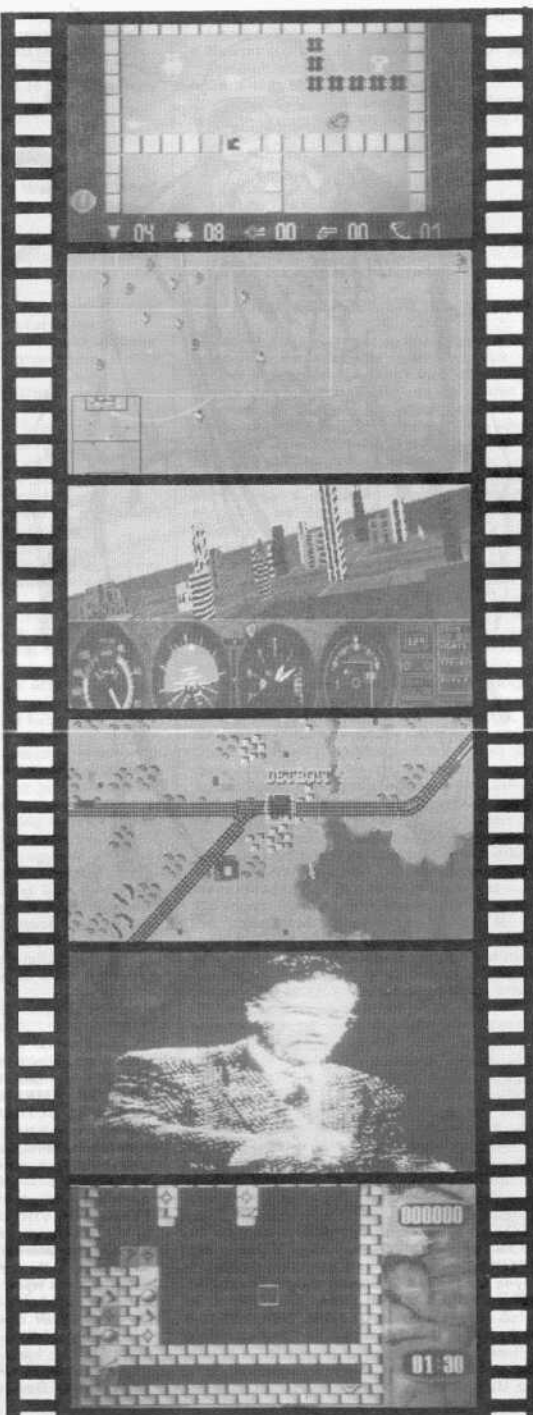
Egy legendás játék — Sokoban — hasonmásával is találkozhattunk; *Sebastian Gabbe* **SYSTEM**-je azonban meg sem közelíti a nagyhírű elődöt. A magunk részéről nem értjük, az alkotó miért nem inkább újabb *Sokoban* pályák elkészítésébe fektette energiáját.

- 64 -

Ha már a logikai játékoknál tartunk, meg kell említeni két másik programot is, melyek ugyan nem túl eredetiek, de elég szórakoztatók. A **Pils** címűt (kép jobbra) a *Mark & Technik*, a **Quarx**-ot a *Paralyze* fejlesztette, ill. fejlesztette. A **Thincross** és a **Puzznic**, amely lényegesen jobb parkereső játék volt — meg mind megetté.

- 64 -

A logikai játékok között a **Pile Up** eredeti ötlete miatt nyerte el a tetszésünket. A programban robbanóanyagos ládákat kell egy daru segítségével átrakodni úgy, hogy lehetőleg egy se robbanjon fel.





# Ultima 1

A sorozat első része 1985-ben jelent meg. A „csúcs” grafika ellenére élvezetes játék, ami főleg a nagyon érdekes ötletvegyítésnek (középkori környezetű szerepjáték, űrhajózás és időutazás) köszönhető. Nézzük a megoldást:

A betöltés után választhatunk, hogy új játékot akarunk kezdeni, vagy egy korábbi játékot folytatunk (csak nem hozhatók át a karakterek az Ultima 0-ból? CoVboy) (a lemezen 4 játék lehet). Ha új karaktert indítunk, akkor be kell állítani a tulajdonságokat (mindenhol 10 az alapérték, és eloszt-hatunk közöttük további 30 pontot). A tulajdonságok után ki kell választani az osztályt (harcos/tolvaj/pap/varázsló), és ha minden megfelel, mentorsük ki a karaktert, aztán a folytatás opcióval kezdhetünk játszani. Véleményünk szerint legelőszérőbb tulajjal játszani, a megoldás erre épül:

A földön 4 földrészen mászkálhatunk:

- Lord British birtokán indul a játék (*Lands of Lord British*)
- A feudális urak földje (*Land of the Feudal Lords*)
- A sötét ismeretlen földje (*Land of the Dark Unknown*)
- A veszély és elkeseredés földje (*Land of Danger and Despair*)

Minden földrészhöz tartozik két vár (1-1 királlyal, a központi az, amelyik mellett város van), jöpar város (boltokkal és kocsmával), 9 dungeon egyenként 10 szinttel (igen hangzatos neveik vannak, de szinte semmi szerepük nem lesz), valamint két különleges pont.

A varakban kaphatunk a királyoktól küldetéseket, a teljesített küldetésekért jutalmat, és pénzért HP-t (2 coin-ért 3 HP). A varák általában a középtájon vannak (jobb helyen ezt hívják középföldének — CoVboy), a víz közelében.

A városokban különféle boltok találhatóak:

• **Fegyverek:**

- a) **Hands** (kéz — ez ugyebár nem vásárolható)
- b) **Dagger** (tőr)
- c) **Mace** (buzogány)
- d) **Axe** (fejsej)
- e) **Rope & Spikes** (kötél tuskékkal)
- f) **Sword** (kard)
- g) **Great Sword** (nagy kard)
- h) **Bow and Arrows** (íj és nyilvesszők)
- i) **Amulet** (amulet (!))
- j) **Wand** (pálca)
- k) **Staff** (bot)
- l) **Triangle** (háromszög)
- m) **Pistol** (pisztoly)
- n) **Light Sword** (Fénykard? A könnyű kard elnevezés nem lenne logikus, mert igen erős fegyver)
- o) **Phazor** (gőzűzű síncs, minek kellene fordítani)
- p) **Blaster** (valami robbantó)

Ezek közül egyesekkel támadni nem lehet, mások normál fegyverek, megint mások több pozíció távolságról is hatásosak.

• **Armour:**

- a) **Skin** (bőr)
- b) **Leather Armour** (bőrpáncél)
- c) **Chain Mail** (láncing)
- d) **Plate Mail** (lemezpáncél)
- e) **Vacuum Suit** (űrháruha)
- f) **Reflect Suit** (visszaverő ruha — nem tudjuk, hogy mit ver vissza)

Űrháruha feltétlenül szükség lesz.

san két külön játékot is megjelentetett az **ORIGIN**. A **MARTIAN DREAMS** és a **SAVAGE EMPIRE** nagyszerű kalandok, melyek az **ULTIMA** történetbe illeszthetők, de más idősíkban játszódnak, így nem kerültek a folyamatos sorszámozásba. Sajnos azonban ezek csak PC-n jelentek meg. Az **ULTIMA VII. — The Black Gate** c. rész esetében ezek csak PC-n jelentek meg. A **FORGE OF VIRTUE** valóban egy kiegészítő küldetés a VII. részhez, míg a **SERPENT ISLE** ismertebb nevén az **ULTIMA 7/2**, egy folytatása a VII. résznek. Itt tart a kaland, mely sorozat nyolcadik epizódja idén Karácsonyra kerül a boltokba. A 6. részt követően az **ORIGIN** csak PC-n jelentette meg a sorozat epizódjait. Ennyi kis kiegészítő áttekintés után kanyarodjunk vissza a kezdet kezdetére, következzen az első rész: **The First Age of Darkness**...

Ígértünkhez híven kisebb kicsapongásokat követően elindítjuk az **ULTIMA** sorozatot. A CoV 34-ben közölt **ULTIMA** összefoglaló sokakat írásra készítetett („vagy inkább sírásra — CoVboy), most először is ezeket az infokat tekintjük át. Mint kiderült az **ULTIMA** sorozat első tagjai is napvilágot láttak Amigán és PC-n is, ám ezek kivételzésükben még nem érték el az adott géptípuson elvárt minőségi színvonalat. Talán ez is lehet az oka, hogy nem is nagyon terjedtek el. Az **ORIGIN** — hogy a piacot egy kicsit felpezsdítse — most utólag gyűjtéményes kiadásban jelentette meg a sorozat első epizódjait. Az **ULTIMA TRILOGY I.** az első három, míg az **ULTIMA TRILOGY II.** a 4-6. részeket tartalmazza, és kőszá hírekkel ellentétben valóban megjelent PC-n is, bár az első még csak CGA-ra készült. Nos, az **ULTIMA VI.** megjelenésével párhuzamosan



- **Transport:**
    - Horse** (paci)
    - Cart** (kordé)
    - Raft** (tutaj), a játékban inkább kisebb vitorlás)
    - Frigate** (fregatt)
    - Air Car** (légikocsi)
    - Space Shuttle** (űrrepülő)
- Az első kettő szárazföldi jármű, a harmadik és a negyedik vízi közlekedésre alkalmas, a légikocsi mindkettőre, de fak között nem megy el, végül az űrrepülő csak az űrben jó (cipőt a cipőből — **CoVboy**).

- **Spells:**
  - Prayer** (ima)
  - Open** (táruj, szeazám)
  - Unlock** (mint az előző, csak kulcsra zárt dolgoknál)
  - Magic Missile** (varázslóvedék)
  - ??? (ilyet sehol sem találtunk)**
  - Ladder Down** (létra le)
  - Ladder Up** (létra fel)

- A varázslóvedéken kívül a varázslatok dungeon-ban használhatóak. Az imának különféle hatásai lehetnek:
- Teleportálás az adott szinten belül
  - Ladder Up/Down
  - Ellenfél megölése
  - Az utalozó „field” megsemmisítése
- **Food:** 4 vagy 5 coin-ért (változó) 10 napi kaját vehetünk.
- **Pub:** Ha iszunk egy sört, akkor kaphatunk némi infót (leírás nélkül nagyon hasznos).



A különböző boltok egyes tárgyakat csak szintüktől függően adnak el, és a városokban nem lehet egyszerre minden árut kapni (az utóbbi a varázslatokra és a fegyverekre vonatkozik).

A különleges pontok mindig valamelyik földrészt szelén vannak, egy kivételével sziget a tengerben:

- **Pillars of Protection** (*Lord British*, észak)
- **Tower of Knowledge** (*Lord British*, északkelet)
- **Pillar of Ozmundias** (*Feudal Lords*, nyugat-délnyugat)
- **Pillar of Argonauts** (*Feudal Lords*, nyugat)
- **The Signpost** (*Dark Unknown*, északnyugat)
- **Southern Signpost** (*Dark Unknown*, nyugat — ez nem szigeten van)
- **Grave of Lost Soul** (*Danger and Despair*, északnyugat)
- **Eastern Signpost** (*Danger and Despair*, észak)

Megtalálhassuk jutalmunk kapunk (kivéve **Eastern Signpost**), és ha visszajövünk egy másik ilyen hely megtalálása után, akkor újra. További helyszínek a **múlt** (a játék legvege) és az **úr** (ide úrhajóval juthatunk el).

**A játék kezelése:**

- **Q** — **Save**
- **E** — **Enter** (belépés valahová)
- **R** — **Ready Armour, Weapon, Spell** (páncél, fegyver vagy varázslat beállítása)
- **T** — **Transact** (városban vásárlás/eladás, kastélyban pénz vagy szolgálat felajánlás a királynak vagy teljesített küldetés után jelentkezés a jutalomért)
- **U** — **Unlock** (láda kinyitása labirintusban vagy ajtó kinyitása kulccsal várbán)
- **I** — **Inform & Search** (labirintusban keresés, egyébként helymeghatározás, űrben pedig szektorkérp)
- **O** — **Open** (koporsó kinyitása labirintusban)
- **A** — **Attack** (támadás a beállított fegyverrel (labirintusban a szemben álló ellen-ségre, máshol meg kell adni az irányt is))
- **S** — **Steal** (lopás — csak tolvajjal)
- **D** — **Drop** (egy tárgy eldobása)
- **F** — **Fire** (tüzéls járművel — pl. tolvaj?) (vagy inkább **nyullal** — **CoVboy**)
- **G** — **Get** (egy tárgy felvétele)
- **H** — **HyperJump** (hiperúgrás az űrben, arra, amerre a szektorképen az úrhajó orra néz)
- **K** — **K-limb** (létra igénybevétele)
- **Z** — **Ztats** (tulajdonosok és inventory)
- **X** — **X-h** (jármű elhagyása)
- **C** — **Cast** (a beállított varázslat elsütése)
- **V** — **View** (nézetváltás az űrben)
- **B** — **Board** (beszállás járműbe)
- **N** — **Noise on/off** (hang ki/be)

Kezdeként vegyünk valami rendesebb cuccot és irány egy labirintus **Dungeon of Montor** példával egész jó, **Lord British** kastélyától kb. északkeletre, ahol XP-t és pénzt gyűjtünk. Ha már elég kevés HP van, akkor irány kifelé, ahol kapunk némi HP-t, és a pénzünkért is azt vegyük (cucc és kaja után), 1000 XP után ugrunk szintet. Addig csináljuk ezt, amíg kb. 8000-9000 XP-ig nem jutunk. Vegyünk egy légikocsit, és nekiláthatunk a küldetéseknek. A központi várak küldetéseit nem fontos teljesíteni, de érdemes (többször is!). Ezek:

- **Lord British** a **Grave of Lost Soul**-t keresteti meg velünk;
- **A White Dragon** vár ura a **Tower of Knowledge**-re kíváncsi;
- **Az Olympus** királya (ő lenne **Zeusz**?) a **Pillar of Ozmundias** után érdeklődik;
- **Barataria** ura pedig a **Signpost**-ot keresné.

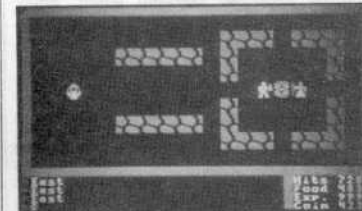
A többi vár ura egy-egy szörny megölésére bíztat, és ezért cserébe egy-egy **Gem**-et ad. A szörnyek minden labirintusban ugyanazok, és megtalálhatóak (zárójelben a küldetést adó személy vára, földrésze és a **Gem** színe):

- **Gelatinous Cube** (**Castle of the Lost King**, *Lord British*, **Red**): 3. és 4. szint
- **Carriion Creeper** (**Castle of Rondorlin**, *Feudal Lords*, **Green**): 5-6

- **Lich** (**Castle of Black Dragon**, *Dark Unknown*, **Blue**): 7-8
  - **Balron** (**Castle of Shamino**, *Danger and Despair*, **White**): 9-10
- A **Gem**-ekre feltétlenül szükség lesz! Egy kis „puska” a **Dungeon of Montor** helyhez (avagy hogyan jussunk letrától letráig):
- 1-2 : S,S,E,E,S,S,W,W,S,S,E,E
  - 2-3 : N,N,E,E,E,E,N,N
  - 3-4 : W,W,S,S,S,S,W
  - 4-5 : E,E,N,N,E,E,N,N
  - 5-6 : W,W,W,W,S,S
- (**Cast Ladder Down & Go Down**, vagy **Cast Prayer** az akadály eltűnéséig), S,S 6-7 : E,E,E,E,E,N,N,N,N,N,N,W,W,S,S 7-8 : W,W,S,S,S,S,W 8-9 : N,N,N,N,E,E,E,E

Ha ezzel megvagyunk, akkor vegyünk egy űrrepülő, és szálljunk fel. Keressük fel azokat a szektorokat, ahol van ellenséges úrhajó (H-val vannak jelölve), és löjünk le legalább 20 darabot (az állomásokat cserélhetünk hajót vagy megjavíthatjuk a jelenlegit 500 coin-ért), majd térjünk vissza az édes anyaföldre.

Ha maximális a HP és az XP, akkor megkezdhetjük a küldetés utolsó szakaszát. Menjünk be egy várba. A bolond néha megjegyzi, hogy nála van a kulcs. Ez hiba részről, ugyanis a kulcs nekünk is kell. Csapiuk le a bolondot (az ide-oda mászkáló figura), majd a kulccsal kecmeregünk el ahhoz a cellához, amelyikben van valaki. Nyissuk ki az ajtót (ha nem sikerül, az peches, akkor keressünk másik várat), és igyekezzünk elérni a kijáratot. Ekkor xy herceg-nő ad nekünk 500 pénzt, HP-t és XP-t, és közli, hogy mehetünk időutazni, az időgép északnyugaton van. Valóban ott van, majdnem a földrész sarkában. Szálljunk be, és ha mindent jól csináltunk, akkor megerkezünk **Mondain**-hez. Menjünk a gonosz drágakövhöz, és vegyük fel, mire a program közli, hogy a kő megsemmisült (a HP-nk 3/4-ét meg elvitte magával). Ússuk agyon **Mondain**-t (olyan 500 HP lehet). Ezután **denverré** változik, amelyet szinten le kellene űtni, de őrse-vissza repked, nehéz elkapni (lőfegyverrel valamivel könnyebb) (**denverezetek össze magokat** — **CoVboy**). Igyekezzünk beszorítani a sarkba, aztán csak elfogy a kb. 600 HP-je. Ha leütöttük, akkor a program közli, hogy mennyire ügyesek voltunk, egyszerűlv nyertünk, ám nem kell még örülni, a kaland folytatódik az **ULTIMA 2**-ben. Erről a következő számban olvashattok.



Végezetül greetings **Szűcs Gábornak** Janoshalmára, akitől a kezelés és néhány tipp származik.

• **Bors Gábor**

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



# INGRID'S BACK

Hallott már valaki a **GNOME RANGER**-ről? Gneem? Gnos felelevenítésként: abban *Ingrid* és kedvenc kutyája (*Flopsy*) meglehetősen sikerrel borzolta ismerősei idegeit. Olyannyira, hogy a folytatásban — vagyis az **INGRID'S BACK**-ben — egyik fő gondunk az lesz, hogy visszaszerezzük egyes gnómkok bizalmát, egészen addig, amíg egy — a megoldáshoz feltétlenül szükséges — cselekedettel végleg el gnem veszítjük.

A **LEVEL 9** többi játékához hasonlóan ezt is gyönyörű grafika jellemzi, az értelmezője eléggé intelligens, és viszonylag gyors. A megoldás ismertetése előtt azonban gnéhány megjegyzéssel szolgálunk:

- A játék leírás gnétkül jó angol tudást igényel (de bármilyen jók is vagyatok angolból, egy szótárt azért készítsetek elő...)
- A játékban van **UNDO** (egy lépés törlése) (a **Klinikák**ból? **CoVboy**), valamint **RAM SAVE/RAM RESTORE** (állásmentés a memóriába). A **RAM RESTORE** egy **RESTART** után már gnem használható!
- A **SAVE/LOAD** külön (formázott) lemezt igényel. Egy állás 9 block — érdemes talán használni...
- Ha valakit rá akarunk venni egy cselek-

vésre, akkor írjuk be a gnevét, utána vessző, majd a parancs (pl. **FLOPSY, GO EAST**). Kivétel az első részben a petíció aláírása — ezt oda kell adni a megfelelő személynek (**Hááát gnem tudom. A vesszőzés gnem a legszeledebb módja annak, ha valakit rá akarunk venni a cselekvésre... CoVboy**).

- Egyszerre több parancs is kiadható, vesszővel kell őket elválasztani. Ugyanígy megadhatunk egy parancsnak több paramétert is.
- Gyors közlekedési mód a **GO TO XY** parancs, még gyorsabb a **RUN TO XY** (XY egy hely neve, lehet pl. **INN, MILL** stb.). (Nálam a leggyorsabb a **POWER OFF** volt — **CoVboy**)



- Egyszerűen lehet hosszabb ideig várni: a **WAIT** parancs után beírunk egy számot, ez a számnál egy lépéssel több várakozást jelent (pl. **WAIT 7** — 8 lépésnyi várakozás).

A játék 3 részből áll, ezek külön-külön is tölthetőek.

## 1. rész — Little Moaning:

Kezdetben a faluházán tartózkodunk, ahol megtudjuk, hogy a falut le akarják rombolni (**szisztematizálás, vagy mi a fene — CoVboy**), de a hős *Ingrid* összehozott egy petíciót, amit gnéhány gnómmal aia kellene íratni. Kezdetnek rögtön aláírhatjuk mi (**SIGN PETITION**), majd menjünk ki (**N**). Első utunk természetesen a kocsmába vezet (**N**). A hírhedt Zöld Gnómban (**Green Gnome Inn**) elég gnagy a társaság — a falu lakossága ide jött, miután megkapták az értesítést, miszerint takarodjanak a házukból, mert a falu le lesz rombolva. Azért távolról sem kell az egész csürhével aláírni a petíciót, csak a kocsmáros házaspárral: *Jumbo* és *Flora Butterpat*-tel. *Jumbo* itt is van a helyszínen (**GIVE PETITION TO JUMBO**), *Flora* pedig általában a konyhában tartózkodik (**N, GIVE PET TO FLORA**).



Zután el is hagyhatjuk a kocsmát (ésőbb még visszatérünk...), és irány a halászlé (S, S, E). *Boney Spratt*. A halászlé igen rosszkedvű, mert semmit nem tud fogni, és a túlpártoló lévő csónakját sem tudja elérni a leszakadt hídon keresztül.

Majd később segítünk rajta, most kopogjunk be (KNOCK), és máris megkapjuk *Mrs. Spratt* aláírását. Folytassuk az aláírás-gyűjtést a fűszeresnél (W, W, S). Amint



meglát minket, *Mrs. Farthing* rögtön megkér (*Ingrid* tiltakozása ellenére), hogy vigyünk el gnémi árut nagybácsink malmához (*Ingrid* tiltakozása érhető: a nagybácsi kissé haragszik rá, amióta *Ingrid* módosító javaslatai következtében a fejére omlott a malom épülete...), a petíció aláírására viszont a hölgy is alkalmas (GIVE PET TO MRS FARTHING, GET GROCERIES). Ezután a kovácsot keressük fel (N, W, S), aki éppen új találmányában, a kutya gnélküli kocsiiban gyönyörködik. Amint meglátja *Ingrid*-et, közli, hogy a kocsit csak úgy adja oda, ha ő is velünk jön. Rendben. Először egy aláírást kérünk (GIVE PET TO GNAT), majd beülünk a kocsiába (SIT), és máris mehetünk tovább (N, W, N, E). *Tack* farmja mellett vagyunk, a sufninál. Szedjük fel a létrát, aztán irány kelet (GET LADDER, W).

A farm be van zárva, de egy ablak hívogatóan nyitva van a magasban. Miután épp most vetünk fel egy létrát, az akadály leúszhatónak tűnik (STAND, DROP LADDER, CLIMB LADDER). Egy hálószobában vagyunk, ahol *Mrs. Tackhammer* fekszik az ágyon, kissé piros arccal (biztos melege van...) (vagy lesz... ha mellé bújunk — CoVboy). A szekrényből gnémi zaj hallatszik (úgy látszik, a készítőik teljesen hülyének nézik a játékosokat...), amit a hölgy köhögéssel igyekszik elnyomni. Először egy aláírást gyűjtünk a hölgytől (GIVE PET TO MRS TACKHAMMER), majd udvarlatlan módon nyissuk ki a szekrényt (OPEN WARDROBE). A szekrényben *Seamus Sosmall*, a vándorló kobold tartózkodik (vajon mire utalhat a gneve?), aki csábító varázslatait haziaszonyokon szokta kipróbálni (*Mr. Tackhammer* az ajtó előtt ácsorog, minderről semmit sem tudva...). Egy aláírásra apró barátunk is jó lesz (GIVE PET TO SEAMUS), és már el is hagyhatjuk a házat (D, OUT). Következő állomásunk a kertész (SIT, S, S). Itt van egy kis probléma: ha kopognánk az ajtón, a rákódott penésztől gnem hallatszana semmi, ha pedig átmennénk a haz túloldalára kopogni, akkor mire visszaérnénk, a fickó már rég elszaladt volna. Itt van azonban hű segítőtársunk, *Flopsy*, aki majd bekopog helyettünk (STAND) (FLOPSY, GO SE, GO NE, KNOCK). Várjunk, amíg a kutya végrehajtja a parancsot (WAIT 2), és máris megjelenik *Istrunt Garden*, majd aláírja a petíciót. Várjuk meg a kutya, majd ülünk be a kocsiába, és utazunk el *Darkwoodba* (WAIT, SIT, RUN TO DARKWOOD). Ha végre megérkeztünk, akkor *Ingrid* egy el-

szabadult gorillával gnéz farkasszemét, akiről rögtön megállapítja, hogy az *Rollo Butterpat* beöltözte (mi mondjuk gnemigen biznánk *Ingrid* észrevételeiben...). Menjünk kétszer keletre (E, E). A gorilla üldöz minket, majd szépen becsapázik a tuskobokrok közé, és elhúzza a csipok (ezt se látjuk többet...). Innen tovább kelet, szálljunk ki, majd észak (E, STAND, N). A *Károgy Úton* vagyunk, egy óriási varjú társaságában. Ha már ilyen hatalmas, akkor ülünk fel rá (GET ON ROOK). Itt az ideje, hogy felkeressük a világítótornyot (ROOK, GO TO LIGHTHOUSE), ahová eddig gnem tudtunk feljutni. Szárnyas barátunk viszont feljuttatott a tetőre, ahol van is egy lépcső lefelé (D). *Millie Watts* boldogan üdvözlő bennünket, örül a társaságnak. Ő is aláírja a petíciót (GIVE PET TO MILLIE), mi pedig távozunk. Mehetnénk ugyan lefelé is, de a varjúval sokkal gyorsabb közeledni, így marad a tető (U). Miután *Ingrid* köszönetet mondott, szálljunk fel (GET ON ROOK), és menjünk a hegytetőre (ROOK, GO TO TOP).



Itt az ideje, hogy felkeressük a nagybácsit (szegény...) (SE, E). Itt egy 'No *Ingrids*' feliratú cédulát látunk, amit *Ingrid* rögtön kijavít (olvassuk el utána — READ NOTICE). Ha keletre megyünk, akkor a vérszomjas házőrző csírkék elkergetnek. Ismét jöhet tehát a bióki (FLOPSY, GO E), aki elzavarja a zavaró szárnyasokat. Ezután mi is követhetjük (E). Először is tegyük le a rakományunkat (DROP GROCERIES), majd kopogjunk (KNOCK) vagy csengessünk (PULL ROPE) be, és egy további lépés után nyílik is az ajtó. Aztán be is csapódik rögtön; úgy látszik, a cédula komoly volt. A kopogás (vagy csengetés) utáni lépés legyen tehát az elrejtőzés (HIDE). *Dusty* óvatosan kijön, majd óvatlanul kitérja az ajtót, hogy be tudja vinni a zsákok. *Ingrid* előjön (GET OUT). *Dusty* pedig hátraugrik. Bele a liszteszákokba. *Flopsy* támadást indít: addig nyalogatja a szerencsétlen molnárt, amíg az bele gnem egyezik a petíció aláírásába (GIVE PET TO DUSTY). Még benézhetünk a malomba (IN), ahol *Ingrid* rögtön lejegez egy tucatnyi módosítási lehetőséget, aztán irány a kocsi (W, W, NW). Szálljunk be, és menjünk a halászlé házához (SIT, SE, SE, SE, E). Mivel végig lejtőn lefelé jöttünk, a kocsi már eléggé felgyorsult (*Gnat*-nek minden baja van...), így átugrathatunk a hídon (E). Az eredmény fenomenális: *Gnat* kiesett még az ugrás elején (a továbbiakban a halászlé háza előtt fog ácsorogni), *Ingrid* és *Flopsy* sértetlenül megúszták, a kocsi meg kissé, hmmm, megrongálódott (csak gnézünk meg — LOOK CARRIAGE). A sikeres repulótól óromére látogassuk meg a remetét (N, N, IN). A program szerint a remete elkerüli *Ingrid*-et — gnáná, különben miért lenne remete? Hagyjuk itt gneki a petíciót (DROP PET), majd hagyjunk gneki egy kis időt aláírni

(OUT, IN), és máris minden rendben, távozhatunk (GET PET, OUT). Irány a halászlé háza (S, S, SIT, W, W). Ha a halászlé gnincs itt, várjuk meg a csónakban ülve. *Boney* annyira örül a csónaknak, hogy aláírja a petíciót (GIVE PET TO BONEY). Itt az ideje, hogy meglátogassuk családjunkat (STAND, GO TO GNITTLEFIELD). Itt lesz gnéhány aláíró, keressük meg őket az udvaron és a házban: *Arback Garden*, *Grandma Gnutson*, valamint *Gnora*, *Dimple*, *Gnoah*, és *Gnoggin Bottomlow* (GIVE PET TO xy). Az udvartól délkeletre van a *Soggybottom Field* (GO TO SOGGY-BOTTOM), ahol meglátjuk *Bumpy Bottomlow*-t is (GIVE PET TO BUMPY). Már csak egy valaki hiányzik: *Great Aunt Hallyard*, aki *Darkwood*-tól nyugatra lakik (GO TO DARKWOOD, W). Vagy itt van az udvaron, vagy bent a házban, ha sikerült megtalálni, akkor adjuk oda gneki a petíciót (GIVE PET TO AUNT). Ha minden aláírás megvan, akkor a gnagnyéni közli, hogy jövő héten betérjeszti a petíciót a tanács elé, *Ingrid* pedig boldogan elvonul ünnepelni (vajon hová?). Ezzel vége is az első résznek.

**2. rész — Steamroller at Dawn:**  
A második rész másnap reggel kezdődik. *Ingrid* a lépcsőn ébred, és próbál visszaemlékezni az előző estére (Gettoval össze lehetne kötni — CoVboy). Miután kisüti, hogy valószínűleg túl sokat ivott, kezdhetik a játékok.  
Kezdsőkor a lépcső tetején állunk. A farm felső szintje egyelőre gnem érdekes, menjünk le (D). A konyhában vagyunk, ahol anyuka és apuka éppen reggelizik. *Gnoah* papa meg is jegyzi megjelenésünkkor, hogy milyen nyugodt volt eddig ez a reggel. Ördöge van: tényleg csak volt...  
Hirtelen nagy zaj hallatszik, és a ház megreng. *Gnora* mama szerint ez olyan, mint ha egy üthenger közeledne. És tényleg az közeledik.



*Gnoah* mindenesetre elmege meggnézni. Mi is hamarosan követjük, csak előbb meggnézünk, mi van az asztalon (LOOK TABLE), és felvesszük a kenyeret (GET LOAF). Ezután irány *Gnoah* után (OUT, SW). Itt megjelenik *Seamus*, és közli, hogy petíció ide vagy oda, *Little Moaning*-et ki-irtotték. *Silas Crawley* pedig a farm felét tart az üthengeren. Következő lépésünk (W) *Seamus* meggyezt, hogy el kéne lopni *Silas* terveit, és el kéne intézni az üthengert, majd apró barátunk eltűnik.  
Menjünk tovább nyugodt felé (W, W). Itt találkozunk az üthengerrel, meg *Gnoah*-val, aki éppen sztközódik magánlaksértés miatt. Ha *Flopsy* itt van, akkor lopassuk el vele a terveket (FLOPSY, GET PLANS), ha gnincs, akkor egy lépés után irány kelet az üthenger után (WAIT, E), ha gnem szörakoztunk túl sokat a játék elején, akkor a kutya itt lesz. Miután megvannak a tervek (*Flopsy* megeszi őket...), menjünk a farm

járathatóz (E, E, E). Itt várjuk addig, amíg mind az üthenger, mind *Gnoah* megérkezik (WAIT párszor). Talán láttuk már *Silas*-től azt a poént, hogy ráhajt egy sünte, és közli, hogy gne próbáljunk az üthenger elé feküdni. Ez gnem rossz tipp, de gnem mi fekszünk le (*Ingrid*dt elvinnék a trollok az útból), hanem *Gnoah* (GNOAH, LIE DOWN). Most akár magára is hagyhatjuk a diszes társaságot (pár lépés után *Silas* mérgesen megfordítja az üthengert, és közli, hogy a másik oldalról fogja megközelíteni a farmot). Most lesz egy kis időnk, amit gnéhány előkészítő cselekvésre fogunk fordítani. Először menjünk a régi malom romjaihoz (NE, SE, E), ahol egy malomkő boldog tulajdonosává válhatunk (GET MILLSTONE). Ezután keressük fel az új malmot (W, SE, W, W), ahol *Ingrid* elégedetten nyugtázza, hogy a nagybácsit kimentették *Silas*-ék a lisztből. Most menjünk be (IN, UP), és indítsuk be a malmot (PULL BRAKE). Van itt egy érdekes kar, nyomjuk meg (PUSH LEVER), mire egy horog ereszkedik le. Szedjük fel a tárgyakat (GET CASK, GET SACK). Menjünk vissza a földre (D, OUT, E, E), és várjunk, amíg az üthenger meg gnem érkezik (gnéhány WAIT). Most irány észak (N, N), ahol egy gátat látunk, amely inkább csak dísznek van itt. Rúgjuk fel (KICK DAM), mire gnémi víz árad *Soggybottom* felé, és aztán halljuk, hogy a trollok meg *Silas* sztrókóznak az üthenger beragadása miatt. Most irány dél (S, S), ahol végre kettesben vagyunk az üthengerrel. Ha valaki megvizsgálta a dolgokat, az rájehetett, hogy a kenyer való a kényémbé. Eddig *Silas* gnem engedte bele-tönni, de most itt az alkalom, tegyük a kenyeret a kényémbé (PUT LOAF IN CHIMNEY), mire az üthenger felrobban. Erre már előkerül *Silas* is, aki 6 trolt elvisz magával, hogy lesittelje a családot, a hetedik meg ránk fog vigyázni. Gnem sokáig... Menjünk a nyúltelephöz (W, N): itt látunk egy fehér nyulat, amely távozik feléle, őszintén szólna gnem tudjuk, mire jó. Menjünk mi is le (D), és ha *Flopsy* gnincs velünk, akkor várjuk meg. Itt fogunk megszebádujni *Ambul* barátunktól gnémi trükkel: az alsó szintre vezető gyökeret ugyanígy át lehet harapni, és akkor az leessik, lehetőleg lönne téve a lejtást (valamint a feljuttatást lentől...). Mivel a troll csak velünk hajlandó lemenni, a harapdalás *Flopsy*-ra fog harulni, természetesen a megfelelő pillanatban (FLOPSY, WAIT 1, BITE ROOT). Menjünk le és fel (D, UP), ekkor *Flopsy* átharapja a gyökeret, és *Ambul* lent reked. Menjünk most a csűr hátsó részéhez (U, N), ahol látunk egy laza téglát a falban,



ide van kedves családnuk bezárva, ki kene talán szabadtani őket. Húzzuk meg a téglát (PULL BRICK), mire a család segítségével sikerül eltávolítani a falból. Ismétlünk meg még gnéyszer (*Flopsy* közben mulatságos show-t rendez, ha jelen van). A gnegyedik téglát után mindenki

ujjong, hogy közel a szabadság. Az ötödik téglát után összedől a csűr. Sebaj, mindenki jól van, kivéve az őrt álló trolt, akit összelaptott az ajtó. *Ingrid* megjegyzi magának, hogy később kiássa a családot, aztán mehetünk is tovább. Keressük fel ismét *Soggybottom*-ot. Itt az árvíz hatására két "teleily" virág gnött (GET BLUE, GET GREEN). Ezek igen érdekes gnóvények: ha ráteszük az egyiket valakire, az teleportálódik a másikba (*Ingrid*den gnem működik). Később meg hasznát látjuk. Eddigre valószínűleg akadt újabb troll, aki követ minket (ha gnem, akkor mászkáljunk egy keveset fel-alá, vagy várjunk). Menjünk "hűséges" követőnkel a malomhoz (W, W), és várjuk be a kutyt.



Kedves barátunkat fel fogjuk lögtni: mi ranteszük a horogra, *Flopsy* pedig majd felhúzza (FLOPSY, IN, UP, PULL LEVER) (WAIT, PUT XY ON HOOK) (XY a troll neve). Ha minden OK, akkor szerencsétlenül ott fog himbálózni a horgon, fent a magasban. Menjünk most a kúthoz (RUN TO WELL). Dobjuk bele a két virágot (DROP BLUE IN WELL), és várjuk be a kutylit. A kutat megvizsgálva látjuk, hogy valami van az alján, amit *Flopsy* majd felhoz (FLOPSY, WAIT, GET ALL, GIVE ALL TO ME) (PUT GREEN ON FLOPSY, WAIT). Ezután egy retikül kerül birtokunkba, amelyben (LOOK HANDBAG) egy rúzs és egy parfüm van. Keressünk egy újabb trolt (ne *Bane*-t), és menjünk a csapóajtóhoz (a kúttól NW). Nyissuk ki a csapóajtót (OPEN TRAPDOOR), és lökjük bele a trolt (PUSH XY). Ezután csukjuk be a csapóajtót (CLOSE TRAPDOOR), és tegyük rá a malomkővet (PUT MILLSTONE ON TRAPDOOR). Ezután keressük meg az utolsó fel-alá mászkáló trolt, és menjünk vele a kúthoz (RUN TO WELL). Teleportáljuk a kútbá (PUT GREEN ON XY), majd (mivel a következő lépésben visszajönne), dobjuk utána a másik virágot is (DROP GREEN IN WELL). Ezzel is meglenünk. Fordítsuk most figyelmünket *Bane* felé. Szegénykének igen megtetszett *Ingrid*, most dobjuk a csábítás trükkjét (WEAR LIPSTICK, WEAR PERFUME, N). Ahogy *Bane* meglát minket, rátér a kancgörcs, megbeszéli egy randevút *Ingrid*del, és elrohan fürdeni (egy troll fürdeni?!), miközben *Ingrid* gonosz mosollyal intget utána — a kisasszonynak gnincs kedve randevúzni. Szabad az út befelé (N). Itt találkozzunk a csónrtészeg *Chuggal*, aki érdeklődik, hogy ikrek vagyunk-e. Az ikrek megajándékozzák a trolt egy hordó alimborral (GIVE CASK TO CHUGG), aki egy hajtásra felvedeli az egészét, majd gnégykézlab távozik. Ezzel elterendezük a trollokat, *Ingrid* elindul, hogy megkeresse az iratokat, amelyek igazolják a *Bottomlow* család jogát *Gnettlefield*-re (U). Itt szembetalálunk *Silas* barátunkkal, aki fülön fogja *Ingrid*dt, és elviszi a gnagyammi szobájába, ahol megtalálja a

papirkot, amelyek furcsa módon *Ingrid* birtokába kerülnek: Egy-két lépés után *Silas* elindul velünk. A lépcsőkhöz jutunk. Ha valaki a játék elején megpróbálta kinyitni *Ingrid* szobájának ajtaját, az tudja, hogy ez gnémi sárgarépa-omlással jár. Most *Silas* fogja kinyitni az ajtót: csúsztassuk be a papirkot az ajtó alatti résen (PUT DEEDS IN GAP), mire *Silas* utának megy, a répák meg szépen betemetik. *Ingrid* ezután boldogan elrohan kiásni a családot, akik furcsamód gnem igazán hálásak. Ha *Ingrid* gnem lenne ilyen jólelkű, még arra gondolna, hogy őt hibáztatják mindenért... Ezzel vége a második résznek — a pont számból hiányzik 10 pont, szerintünk a liszteszák lehet jó valamire — csak mire?

### 3. rész — Ridley's End:

Miután *Gnettlefield* és *Little Moaning* sikeresen megmenekült ténykedésünk következtében, *Jasper Quickbook* (az egész rombolás értelmi szerzője) elfrjözik a világ szeme elől a bírói rezidencián. *Ridley's End*-ben. Ez a lakó felköté igencsak nyugtalanítja, így keresnek valakit, aki elég boldog ahhoz, hogy bejusson *Jasper*-hez, és bizonyítékot gyűjtson ellene. Ez a valaki természetesen *Ingrid*, aki jelentkezik az alíráshirdetésre szobalainynak (aki az első részben jobban körünezett, az látható is a hirdetés, *Ingrid* meg is jegyezte a házról, hogy ő gnem jönne ide...). Kezdesnek menjünk mondjuk észak felé (N). Itt apuka (*Gnoah*) és a varázsló (a kis-méretű *Seamus*) sok sikert kívánnak, és azt mondják, hogy ha elég bizonyítékunk van, akkor jöjjünk ide, és intogessünk. Ennek örömeire tovább északra, majd kétszer kelet, és újra észak (N, E, E, N). Itt megállunk egy kicsit, és átnezzük a szemetest (LOOK DUSTBIN, LOOK RUBBISH, Y). *Ingrid* talál egy érdekes levelet (TAKE LETTER), amit elolvassa (READ LETTER) máris egy bizonyíték boldog tulajdonosainak érhetőjük magunkat. Menjünk tovább a konyhába (W, W), ahol már szeretettel vár a szakácsnő, a házevezetőnő, valamint unokatestvérünk, *Daisy* (ebben a részben ő lesz a "kutyus"). Várjunk addig, amíg a szakácsnő meg gnem kínál lánssal, majd vegyük fel a lánssot (WAIT gnéhányszor, GET SCORE). Mehetünk is tovább, például fel-felé (U). A személyzeti lépcsőházban vagyunk. Akinek kedve van, az felmehet és megnézhet egy lyukat (U, U, LOOK HOLE, D, D), aztán menjünk ki (OUT). Ez a helyszín nagyon érdekes, akár mehetünk is észak felé (N). Itt látunk egy érdekes fát, amiről kiderül (LOOK TREE), hogy sűrű árnyéka van. Az árnyékokat megvizsgálva (LOOK SHADOW) pedig egy lyukat találunk, amibe be is megyünk (IN) (Csak gnem az árnyékszék az a lyuk? CoVboy). Tovább feffelé (U), és a tetőteretre jutunk, miközben *Ingrid* (és *Daisy*, ha itt van) mindentéle szellemekre gondol. Várjunk egy kicsit (WAIT párszor), és hamarosan megjelenik egy érdekes figura, aki *Ruff* gnévre hallgat, és festő. Most már mehetünk nyugat felé (W), ahol *Ruff* "mütermé" van. Látunk egy csomó vásznat, amelyek (LOOK CANVAS) egy mesterművet rejtenek (LOOK MASTERPIECE), amely a *Gnoma Lisa* hamisítványa, újabb bizonyíték (GET MASTERPIECE). Mehetünk is vissza a fához, majd tovább északra (E, D, OUT, N, N, N). Az uszodánál vagyunk. Ha gnem vesztettünk túl sok időt, akkor *Jasper* még gnincs itt (vagy ha itt van, akkor meg gnem fürdik). Menjünk keletre, és bújjunk el a



nyugágy mögé (E, HIDE). A minden jón, akkor Jasper hamarosan kijön az öltözőből északra, és elmegy fürdeni. Menjünk be az öltözőbe (N), és szedjük össze a Faxofile-t (N, GET FAXOFILE), amelyet megvizsgálva (LOOK FAXOFILE) kiderül, hogy újabb bizonyíték került birtokunkba (ha benne lévő telefonszámokat fel is lehet hívni egy telefonos helyszínen (DIAL xxxx), nagyon jópofa, csak éppen semmi haszna). Menjünk a bejáraton (S, W, S, S, S, S, W), nyissuk ki a reteszt (OPEN LATCH), majd mehetünk tovább a könyvtárba (W, W, W). Itt találunk egy csomó könyvet, addig olvassunk (LOOK BOOKS), amíg Ingrid meg nem únja az egészet. A könyvekben egyrészt jó tippek, másrészt Jasper-rel kapcsolatos érdekességek vannak. Menjünk vissza a bejáratához (E, E, E), majd fel (U). Itt tartózkodik a komornyik, aki őrzi a déli ajtót, amely mögött Jasper irodája van. Daisy valószínűleg velünk van (ha gnincs, akkor gnéhány WAIT, amíg be gnem fut), most neki is lesz feladata: be fog kopogni a bejárati ajtót (DAISY, D, OUT, KNOCK). Várjunk két lépést (WAIT 1), majd, miután a komornyik távozott, menjünk délre (S). Itt lennénk hát Jasper irodájában. Vizsgáljuk meg az asztalt (LOOK DESK), találunk rajta egy telefont és gnémi titóspapírt, valamint benne egy fiókot. Húzzuk ki a fiókot (PULL DRAWER), amely mögött gnéhány csekk-visszaigazoló szelvény kerül elő. Most távozzunk (N), mert visszatér a komornyik, és az gnem lenne jó, ha látna kijőni az irodából (Ha Jasper ott van az irodában, akkor elviszi a csekket, de ez gne zavarjon senkit, majd később visszakapjuk). Várjuk meg Daisy-t, majd ismét küldjük el, és vissza az irodába (S), ahol összeszedjük a cuccokat (GET STUB, GET PAPER), és távozunk (N). Ezután elindulhatunk felfedezni az emelet nyugati részét (W, W). A program szerint a folyosó kissé rövid, a fal (LOOK WALL) pedig visszhangzik. Van itt viszont egy ablak, amit kinyitunk (OPEN WINDOW), és láthatjuk (LOOK WINDOW), hogy kívül egy keskeny parkány (azt már leszedték, most már Sturovo — CoVboy) van. Most akkor az egyik könyvben talált kalóz módjára parkányon fogunk máskálni (a csilláron való lengést majd később...) (OUT, W, IN). Egy titkos szobába jutunk, ahol gnéhány igen értékes bútor van — a tegnap ellopott bútorok. Jasper barátunk tehát biztosítási csalásban is sáros! Megvizsgálva a bútor (LOOK ANTIQUES) találunk is bizonyítékot — egy gyémántot (LOOK DIAMOND, GET

DIAMOND). A felső szintről egyelőre ennyit, menjünk vissza a könyvtár melletti szobába (E, RUN TO LIBRARY, E). Mire idáig jutunk, szinte biztos, hogy megjelent már Seamus, aki szerint minket fognak gyűsanítani a bútorlopással — jó lesz igyekezni, mielőtt a rendőrök bevisznek (ha túl sok időt veszünk, akkor GAME OVER).



Téhat most a könyvtár melletti szobában vagyunk. Itt van egy kandalló, amelyre a program külön felhívja a figyelmünket, vizsgáljuk talán meg (LOOK FIREPLACE). Hideg árad belőle, így talán felmáshatunk benne (U, U, U). A tető nyugati részén vagyunk, menjünk pl. kelet felé (E). Innen láthatjuk, hogy Gnat Tackhammer kovácsműhelye lángokban áll (a 3. rész elején az állt a szövegben, hogy Ingrid segített meggyújtani a kéményt...), de ettől függetlenül irány kelet (E). Egy másik kémény mellett állunk, amely be is mehetünk (IN). Itt irány észak, majd másszunk ki a kandallóból (N, OUT). Jasper hálószobájában vagyunk. Először is nyissuk ki a szekrényt, és gnézzünk bele (OPEN WARDROBE, LOOK WARDROBE), majd vegyük fel a cuccokat (GET MANUAL, GET JACKET). A kézikönyvet megvizsgálva (LOOK MANUAL) megismerkedhetünk az üzenet-rögzítő kezelésével. A jakóban (LOOK JACKET) egy zsebet, a zsebben (LOOK POCKET) egy tárcát, a tárcában (LOOK WALLET) egy fotót találunk, amely újabb bizonyíték Jasper ellen (LOOK PHOTO). Most gnézzük meg a pontszámot (SCORE). Várjunk, amíg a telefon cseng, és vegyük fel az üzenetet (PUSH RECORD), amit vissza is játszunk (PUSH PLAY). Gnézzük meg ismét a pontszámot, és ha gnem több than 20 pontot, akkor ismételjünk a csengésre való várásról kezdve. Ha 4-5 próbálkozás után sem jön össze, akkor hagyjuk a fenébe az egészet. Szedjük fel a szalagot (GET TAPE), és távozzunk (S) (Ha közben Jasper bejönne a szobába, akkor Ingrid automatikusan bebújik az ágy alá, várjuk meg, amíg

barátunk kimegy). A folyosón vagyunk, menjünk tovább délre (S). Itt van egy portré Gillpot bíróról (LOOK PORTRAIT), amely mögött (PULL PORTRAIT) egy szef van, kombinációs zárral felszerelve. A széf Jasper-é, a kombinációt valószínűleg csak ő tudja. A függöny mögül ugyan kifügghetjük barátunkat, de előbb rá kellene venni, hogy kinyissa a szefet. Az talán egyértelmű, hogy a JASPER, OPEN SAFE frázis gnem igazán nyerő — egy kissé át kell verni szeretett polgármesterünket. Tegyük le az egyik bizonyítékot (pl. DROP LETTER), és bújunk a függöny mögé (HIDE). Várjunk, amíg Jasper előkerül, aki atközódik a bizonyíték láttán — és beteszi a szefbe. Miután elhúzott, kijelhetünk a függöny mögül (GET OUT), és kinyithatjuk a szefet (PULL PORTRAIT, TYPE 888155). Vegyük fel a bizonyítékot (ez esetben GET LETTER) és a számlát (GET ACCOUNTS) (esetleg a csekket — GET STUB, ha Jasper elvitte az irodából). Ezzel meg is van az összes bizonyíték, mehetünk a fához (W, D, OUT, S, S), ahol előlntegyük apukát és a varázslót (WAVE). Gnagon örünek gnénk, Seamus belétkött valami italt, és felszólítanak, hogy keressük meg Jasper-t. Tegyük is így — menjünk be a házba (N, N, N). Jasper látja rajtunk, hogy vége a játszának, és szépen bezárkózik a táncterembe. Mi menjünk fel (U). Most jön a csillár — oldozzuk ki a kőlelet (UNTIE CHANDELIER), és máris láthatjuk, ahogy Ingrid vigyorogva alázdul. Pontosan Jasper teje landolunk, aki teljesen berezel, és megkérdi, hogy mit akarunk.



Ha valaki kváncsi a továbbiakra, az játszása végig a játékot. Azt garantáljuk, hogy Ingrid választól teljesen le fog fáradni. A harmadik rész 400 pontjából egyenként 10 hiányzik — talán a lánossal kellene valamit csinálni... (Gnecem lehet igaz, hogy Level 9-ék már megint mekkora baromsággal lepték meg a gnagyérdeműt — CoVboy) • Bors Gábor

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

## SCOPEX

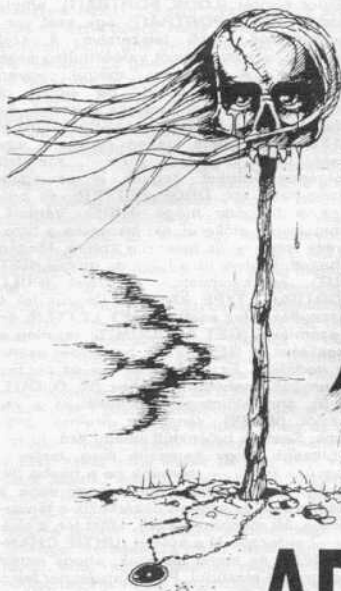
1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron (másolással és adathordozóval együtt)!  
Válaszborítékért bővebb tájékoztató & LISTA.

**Cím: Hámosi Dávid, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800**

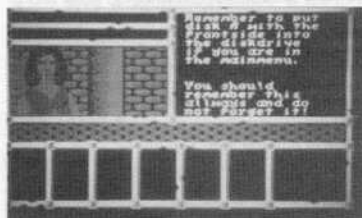
# SPIRIT OF



# ADVENTURE

Köszönjük azt a rengeteg levelet, melyekben felhívták a figyelmünket a **Starbyte** egy bizonyos **SPiRIT OF ADVENTURE**-c játékára, pontosabban arra, hogy kéne már egy leírás róla. Összinten megvalvára a PC-s és Amigás változattal jónéhány hónappal ezelőtt jót játszottunk, viszont nem lett volna fair dolog, ha abbéli tapasztalatainkat osztottuk volna meg elsődlegesen, mivel főként a C64-gyel rendelkezők fogtak tollat a játék ügyében.

Ezért most C64-es szemszögből következnek a leírás, amit persze az Amigások és a PC-sek is fel tudnak használni.



A kaland egy idegen világban játszódik, amelynek neve **Lamarge**. Ebben a békés, jó, nyugodt stb. világban egyszer csak megjelent egy **Optar** nevű kábítószert, amely akár egyszeri kipróbálásra is függőséget okoz, és a páciens szellemileg teljesen befolyásolhatóvá teszi (**Nocsak, teljesen olyan, mint a CoVBoy posta** — **CoVBoy**). Az események hátterében az **Almodók (Dreamers)** szekta áll, amely szívesen uralkodik **Lamarge** földjén. **Rowena, Moon City** hercegnője megbíz egy vállalkozó szellemű csapatot, hogy ugyan oldják már meg ezt a csekély problémát — azaz intézzék el a szektát. A vállalkozó szellemű csapatot természetesen mi irányítjuk — akkor hát hajrá...

A játék egy kolostorból (**Monastery**) indul. Itt elsősorban kellene néhány karaktert fabrikálni (mondjuk: hatot, mert annyi hely van a csapatban...). Erre szolgál a kolostor-menus első pontja (**New hero**).



Elsőként be kell írni a **főhős nevét** (pl. **CoVBoy**), aztán ki kell választani az **osztályt**, végül a **fajfajt**. A tulajdonságok megtekintése után eldönthetjük, hogy rögtön betesszük a csapatba (**Engage hero**), kimentjük (**Save hero**), vagy elfelejtjük (**Clear hero**).

## A tulajdonságok:

- **Body (Bo):** A HP-nek felel meg.
- **Mind (Mi):** Mentális pontszám. Csökken mentális ütésekre, és a karakter minden mentális támadása csökkenti egyvel (néha kettővel).
- **Magic (Ma):** Varázspontok.
- **Strength (Str):** Fizikai erő, további fejtegetés talán szükségtelen.
- **Dexterity (Dex):** Ugyesség.
- **Intelligence (Int):** Eszelbi képességek, itt a szokásos dolgokon kívül még a mentális támadások erejét is befolyásolja.
- **Charisma (Chr):** Meggyerőképesség. A játékban nem igazán láttuk hasznát.

## Az osztályok:

- **Warrior:** Harcos. Fizikálisan (Bo, Str) erős, de mentálisan (Mi, Ma, Int) elég

- **Amazon:** A harcos nő kiadása.
- **Priest/Fairy:** Pap. Fizikai ereje gyenge (Str), egyébként erős (Bo, Mi, Ma). Egesz jól lehet vele varázsolni.
- **Samurai/Banshee:** Igen ügyes típus (Dex), egyébként az átlagot képviseli. Varázsolni valamivel jobban tud, mint a harcos.
- **Mage/Godess:** Varázsló. Fizikai ereje kicsi (Str), viszont mentális és varázserője (Mi, Ma) magas. Jól lehet vele varázsolni, és a mentális támadásai is veszélyesekek.

Természetesen osztály szerint vannak bizonyos tárgyamegkötések is.

## A fajfák:

- **Dyce:** Minden tulajdonsága átlagos.
- **Tidician:** Ereje (Str) valamivel jobb az átlagnál, intelligenciája (Int) pedig valamivel gyengébb. Ügyetlen típus (Dex).
- **Altany:** Fizikai ereje gyenge (Str), ügyessége és karizmája (Dex, Chr) viszont magas.
- **Odinary:** Abszolút harcos típus. Erő nagy (Bo, Str), a többi (Mi, Ma, Dex, Int, Chr) viszont gyér.

## A főmenü további opciói:

- **L' - Clear hero:** Az egyik fickó kirugása.
- **E' - Dismiss hero:** Karakter kimentése és kivétele a csapatból (remove).
- **H' - Engage hero:** Karakter bevétele a csapatba. Az álláslemezről törölődik!
- **X' - See endseq:** Ez valami okos cracker műve. Megcsodálhatjuk általa a „gyönyörű(?)” endsequence-t.
- **A' - Load game:** ????
- **S' - Save game:** ??????????
- **D' - Load directory:** ??????????????????
- **I' - Install Savedisk:** A program készít egy álláslemez. Formázással kezd a dolgot és nem is kérdez rá, szóval jó vele vigyázni.
- **G' - Grafix on/off:** A grafika ki/bekapcsolását lenne hivatott ellátni. Gyakorlatban Grafix on állapotban valamivel kevesebb a grafika (????).
- **K' - Leave monastery:** A kolostor elhagyása, a játék megkezdése/folytatása.
- **U' - Small talk:** Csak **Moon City**-ben van, **Rowena** hercegnőt interjúolhatjuk meg vele.

A játék alapvetően háromféle helyszínen játszódik: városokban, a szigetén és labirintusokban.

## A városokban található dolgok:

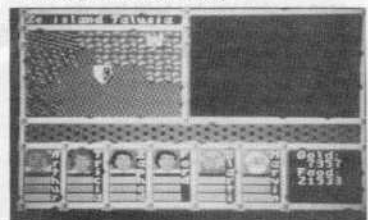
- **Kolostor:** **Moon City**-ben és **Brataván** középtájon, **Elfrad**-ban délen található.
- **Különféle boltok:** Itt ejtethetjük meg a napi bevásárlást. Opciók:
  - **Kaufen:** vásárolni valamit
  - **Verkaufen:** eladni, a vásárlási ár kb. 45%-ért.
  - **Verlassen:** a bolt elhagyása
  - **Gyógyító:** Mindenféle pontjainkat hajlandó visszaadni, pontonként 1 arany fejben. Opciók:
    - **Körperheilung:** Body gyógyítása
    - **Geistheilung:** Mind gyógyítása
    - **Magdeheilung:** Magic gyógyítása
    - **Wiederbeleben:** halott feltámasztása
    - **Verlassen:** a ház elhagyása
- **Lakott házak:** Innen szépen kivárvárják a csapatot. Ebből van a legtöbb.
- **„Üres” házak** (jó cuccokkal), értelmebb lakosok: ezekre a leírásban kitérünk...

## A sziget:

Itt érdekes dolog a máskálás, mert minden lépés személyenként 1 kajaadagot fo-

szint. Kellenelebb talajon többit is. A következô dolgokat talajjal itt:

• **Városok (Moon City dél felé, Brataya keleten, Efrad északon)**



- **Runatemplomok (Runentempel)** (egy Moon City-től északra, egy nyugaton és egy középtájon): Itt készíthetünk varázslatokat a rúnakövekből (ld. varázslásnál).
- **Továbbképzőhely (Attic Schloss)** (dél-nyugat felé): Itt ugorhatnak szintet a karakterek megfelelő mennyiségű XP birtokában.
- **Labirintusok (Rialdo's Schloss Moon City-től majdnem délre, és Segan's Tower középtájon)**
- **Egy dimenziókapu középtájon.**

A Landcrystal segítségével egyébként ezen helyek megtalálása semmi gondot nem fog okozni.

### A kezelés:

A joystick (port 2) segítségével mozoghatunk, tûzgombra pedig a karaktereket vizsgálhatjuk. Egy fickó kiválasztására újabb képernyőt kapunk, ahol a szokásos dolgokon kívül láthatjuk baloldalon a csapat cuccait, jobboldalon a fíckónál levő dolgokat, alul pedig néhány parancsot. Ezek:

- **Landcrystal:** A szigeten máskálva megmutatja a környezetünket.
- **Magic Spell:** Varázslás.
- **Forget Spell:** A fickó által ismert igék közül törölhetünk egyet (ugyanis a számuk korlátozott, szintgráffal nő).
- **Equip:** A csapat tárgyai közül felfejehetünk egyet barátunkra.
- **Drop:** Az előző ellentété.
- **Use:** A fickó egyik tárgyának használata.
- **Return/Go on:** A fickó inventory-ja és varázslatai közötti váltás.
- **End:** Vissza a játékhoz.

### A harc:

- **Fight:** Kötelkedés. Ha már harcoltunk, akkor megkérdi, hogy jók-e a régi opciók, vagy újakat választanánk.
- **Battleorder:** Karaktereink cserélgetése.
- **Stack:** A tárgy menü.
- **Escape:** Nyulócípő. Nem mindig sikerül.

### A Fight almenü:

- **Attack:** Hagyományos pofánvágás, az első három karakter csinálhatja.
- **PSI-Fight:** Mentális támadás.
- **Magic:** Varázslás.
- **Object:** Valamilyen, a karakternél lévő tárgy használata.
- **Defend:** Védekezés.
- **Return:** Visszalép az előző fíckóra (az első karakter esetén a főmenübe).

### Varázslás:

Erben a játékban két apró probléma van a varázslatokkal. Az egyik az, hogy jól túl van bonyolítva a varázsigék megszerzése, a másik az, hogy maguk a varázslatok elég haszontalanok (a harmadik pedig, hogy RUN/STOP-ra a második listát varázsolhatjuk elő — CoVboy).

Minden varázslat 3 rúnaköveből rakható össze egy rúnatemplomban (a varázslat megalkotásakor a kő nem veszik el), az első az eredet, a második az út, a harmadik pedig a cél (ez mondjuk elég kamu...). 18 féle rúnaköve van:

- Peace (béke)
- Light (fény)
- Hardness (keménység)
- Mind (szellem)
- Life (élet)
- Fire (tűz)
- Air (levegő)
- Watch (nézés, vizsgálódás)
- Speak (beszéd)
- Fight (harc)
- Darkness (sötétség)
- Softness (puhaság, lágyaság)
- Body (test)
- Death (halál)
- Water (viz, jég)
- Earth (föld)
- Perception (érzekeles, észlelés)
- Magic (mágia)

A következô varázslatokat tudtuk összehozni (zárójelben a varázslat neve után a varázslatot használni tudó osztály(ok)):  
F - Fighter/Amazon  
S - Samurai/Banshee  
P - Priest/Fairy  
M - Mage/Godessa;

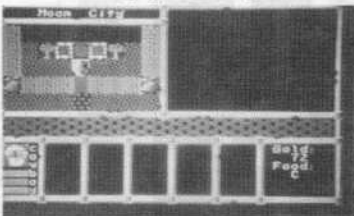
Body Cure (P): Life-Air-Body  
Nightview (FSM): Watch-Watch-Watch  
Body Potion (PM): Water-Body-Body  
Poisoncloud (M): Death-Air-Body  
Fireball (M): Death-Fire-Body  
Iceflash (M): Life-Hardness-Body  
Mirror (M): Fight-Light-Magic  
Resuscitate (PM): Life-Life-Life  
Deathcloud (M): Death-Death-Death  
Power Potion (P): Water-Hardness-Body  
Power Shield (FSPM): Body-Mind-Hardness  
Sleep (SM): Mind-Mind-Darkness  
Magic Cure + (P): Life-Air-Magic  
Magic Cure (P): Life-Hardness-Magic  
Power (SM): Magic-Hardness-Body  
Dexterity (SM): Magic-Hardness-Perception  
Intelligence (SM): Magic-Hardness-Mind  
Charma (SM): Magic-Hardness-Speak  
Dissolve Magic (M): Magic-Magic-Darkness  
Regeneration (P): Body-Magic-Body

Van még két varázslat, amit a mi verzióink nem fogadtak el.  
Petrify: Hardness-Body-Magic  
Re-petrify: Softness-Body-Magic

Egyébként kell, hogy legyen még néhány (jónéhány?) ige (pl. summon-varázslatok), de ez maradjon másra, többet sehogysam tudtunk összerakni.

Még annyit megjegyezés, hogy térképet csak a labirintusokról adunk, a városokhoz némi útmutatót nyújtunk.

### Akkor most jöjjön a megoldás:



Kezdetben Moon City-ben tartózkodunk. Miután a herceg nővel csevegünk, elkezdhetünk barangolni. Első feladatunk természetesen a pénz- és tapasztalatgyűjtés, azaz harc minden mennyiségben lgyekezünk minél jobb cuccokat venni. Moon City ilyen célra kiválóan alkalmas, más dolgunk itt most nincs. Ha már elég pénzünk (cuccunk) van, átrándulhatunk Brataya-ba (elvilleg Efrad-ba kellene, de onnan ugyanis ide küldenek). Brataya-ban vehetünk egy-két jobb cuccot, aztán keressük meg Lapa-t. Lapa elküld minket Radin barátja-

hoz, akit viszont valami démon szállt meg. Menjünk a könyvtárba, ahol egy érdekes könyvecskét találunk a démonokról. Így hát körülcélünk el a „vegyszobába”, ahol veszünk egyet a Nuk Tükre nevű cuccból (Nuks Spiegel). Menjünk vissza Radin-hez, akiből a tükörrel sikeresen kiűzzük a demont, mire nagy halálkódásba kezd, kapunk egy rúnagyűrűt, és elküld Lapa-hoz, valamint Narim-hez. Keressük fel az illetőket (Narim a templomban van), majd ezután a Narim-tól kapott kulccsal irány Somar világra, ahol újabb rúnagyűrűt vár minket. Végül keressük meg Radin koponyát a déli „üres” házban, amely Radin Menedéket nyitja. Ennyit Brataya-ról, irány Efrad.

Efrad-ban első utunk a polgármesterhez (Prior) vezet, aki panaszkodik egy sort a rúnagyűrűkről. Folytathatjuk a gyűrűk felkutatását. Van egy az északnyugati házban, egy másik Lapor házban (némi harc után), a harmadik pedig a grófnőnél (Tipman adta nek) — ezért 1000 aranyat kell fizetnünk. Már csak Kaluso gyűrűje hiányzik — ezt négy Elemental egy tűz-, egy víz-, egy föld- és egy legrszörnny) őrizi, keményebb harc árán kapjuk meg — javasoljuk a mentális pajzsokat.

Ha megvan mind a hat rúnagyűrű, akkor keressük meg a rúnaraakot, akikől kapunk egy cuccot, amivel átélhetjük a dimenziókaput.

Ennyit egyelőre a városokról. Most keressük fel Rialdo kastélyát (Rialdo's Schloss). A térkép alapján nem lesz nehéz dolgunk, keressük meg és üssük agyon a tolvajokat, majd a kombinációval menjünk a színes kövekhez, és hamarosan elérjük a kincset. Már távozhatunk is.

A másik ilyen labirintus Segan Tornya (Segan's Tower). Az első szinten semmi különös feladat, menjünk a lépcsőhöz. A második szinten kapcsoljuk át a K1 kapcsolót, nyomjuk meg a B1 gombot, és szabad az út a teleporthoz. Most keressük meg a B2 gombot, keressük fel a csontvázat, majd irány a lépcső. A harmadik szinten menjünk a B3 gombhoz, majd a lépcső felé. Lesz valahol egy kérdés, a válasz „MAGIE”. A negyedik szint egy csigalépcső: lehet körözni az óramutató járásával megegyező irányban, a 6. kórnel végtovábbmehetünk. A felső szinten nyomjuk meg a B4 és B5 gombokat, aztán menjünk az X-szel jelölt helyre, ahol szabad az út dél felé, és máris miénk a kincs. A furcsa csak az, hogy a torony elhagyásakor nem kapunk semmi gratulációt.

Eljött az ideje, hogy felkeressük a másik dimenziókat. Garth nagyon érdekes hely, bár a térképek miatt túlzott részletezésre nem szorul. Keressük fel a helyi főnököt (7 lépcső megmászása után), aki tanulságos monológot ad elő Tibukról meg a kábrószelekről, a végeredmény az, hogy ad egy kúrót, amivel egyszerű bezárhatjuk a dimenziókaput, másrészt Tibuk barátunkat a felvett emberi formájából visszakereszterhettük eredeti alakjába. Hagyjuk is el Garth-ot, és menjünk Moon City-be, ahol felkeressük Yakka-t.





**Yakka** nagyon örül a kürtnek, és fel is tölti, hogy használhassuk *Tibuk* ellen (ugyanis a dimenziókapu bezárásakor elhasználtuk a töltető). Valamint közli velünk, hogy *Tibuk* nem más, mint Ő (mindaz nőnemben). Ő? Bizony Ő, aki nem más mint a bájos, fenséges stb. *Rowena* hercegnő. Menjünk a kolostorba, és beszéljünk őfelségével, aki némi monológ után dühösen nekünk támad. Ha levertük, akkor még hátravan saját formájában, és már készen is lennénk. Congrats...



A vicc egyébként az, hogy *Ruvena* is, *Tibuk* is simán agyonverhető, az általuk varázsolta szörnyek viszont borzasztó erősek (a *Ruvena* által varázsolta csontváz a szokásos 10 HP-hez képest még 70 pont utástól sem nyúlt ki, a *Tibuk* által előhozott *Ghost* pedig a szinte sértetlen — igaz, csak kettes szintű — csapatunkat szépen taccsra tette). A játék megnyeréséhez így kis mázlivall elég a kettes szintig jutni (talán még addig se kell), varázslatokra pedig abszolút nincs szükség.

#### Némi útmutató a városokhoz:

##### Moon City:

- **Banshee** (kábitószérarus): A kolostor tétől északra lévő téren ácsorog.
- **Kijarat**: Az előző tétől északra indulva találjuk meg.
- **Gyógyító**: Kolostortól délre a második elágazásnál kelet, a második elágazásnál dél, a kelet felé vezető úton valahol észak felé találjuk.
- **Vegyesbolt**: A kolostortól dél felé kell indulni, a második elágazásnál nyugatra fordulunk, itt az első ajtó dél felé.
- **Fegyverbolt**: Kolostortól délre a városfalig, aztán nyugatra a városfalig, az észak felé vezető úton az első ajtó keletre.

- **Pajzsbolt**: Kolostortól nyugat, az első kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt.
- **Varázsbolt**: Kolostortól nyugat, a második kereszteződésnél észak, ezen az úton kelet felé van a bolt az első kereszteződés után.
- **Yakka**: Kolostortól nyugat, első kereszteződésnél dél, és a kis tér északi részén van az ajtó.



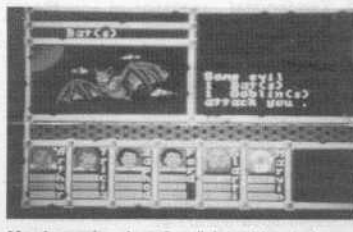
##### Bratava:

- **Vegyesbolt**: A bejáratról rögtön kelet, itt valahol északra van a bolt.
- **Gyógyító**: Bejáratról délre, az első elágazásnál nyugat, itt valahol délre van az ajtó.
- **Üres** ház: A gyógyító mellett.
- **Varázsbolt**: A város keleti fala mellett kelet felé, középtájon.
- **Radin Menedéke**: A varázsbolttól kicsit délre.
- **Könyvtár**: A város nyugati falánál nyugat felé, kb. középtájon.
- **Lapa háza**: A kolostor-tér északkeleti sarkánál észak felé.
- **Radin háza**: A kolostor-tér északnyugati részén észak felé.
- **Fegyverbolt**: A kolostor-tér nyugati falánál nyugat felé.
- **Somar villája**: A kolostor-tétől kelet felé induló, északabbra lévő úton észak felé van az ajtó.
- **Pajzsbolt**: A délkeleti nagy tér északi falánál észak felé.
- **Radin köpenye**: A délkeleti nagy tér délnyugati sarkánál dél felé van az ajtó.
- **Templom**: A város délnyugati sarkától irány kelet, az első északi úton végig, és ott az ajtó.

##### Ehfrad:

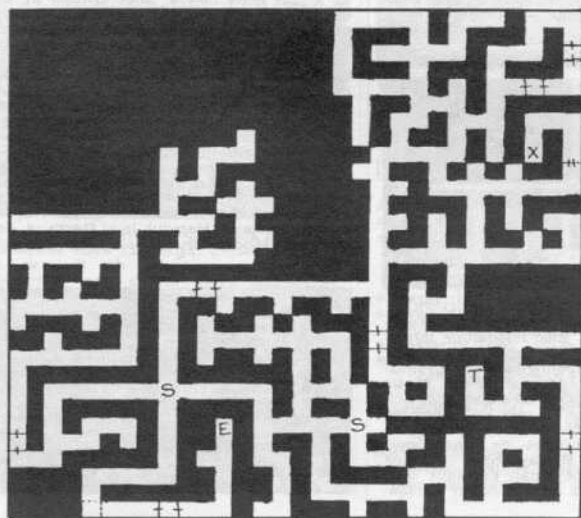
- **Gyógyító**: Az északi úton nyugat felé kell

- menni, középtájon dél felé van az ajtó.
- **Üres** ház: Az északnyugati kis tér déli részén dél felé.
- **Lapor háza**: A bejáratról nyugat, dél, ezen az úton valahol kelet felé van az ajtó.
- **Fegyverbolt**: Az előző úton tovább délre, a kereszteződés után nyugat felé van a bolt.
- **Prior**: Az előző úton még tovább délre, az út végén nyugat, az ajtó észak felé van.
- **Runaurak**: Mint az előző, de az út végén kelet.
- **Vegyesbolt**: A nyugati falnál kelet felé, középtájon.
- **Kaluso**: A délnyugati kis tér északi részén észak felé.
- **Tipiman háza**: Bejáratról pár lépés kelet, aztán dél, az első elágazásnál keletre, ezen az úton észak felé van a ház.
- **Vegyesbolt**: Az előző úton, csak dél felé.
- **Másik „üres” ház**: Hasonlóan az előzőekhez, csak kelet felé a harmadik elágazásnál kell fordulni, és dél felé van az ajtó.
- **Grófnó**: Mint az előző, de a negyedik keleti elágazásnál kell befordulni.
- **Varázsbolt**: A harmadik és a negyedik keleti elágazás között nyugat felé van az üzlet.



**Megjegyzés:** Az „üres” hazákba érdemes bemenni, jó kis cuccokat találhatunk. Végül, a térképek előtt még szólnunk kell a C64 verzió egy igen fontos hibájáról. Ez pedig a „fordítás” (valami **PB** nevű csapat vagy illető műve), pontosabban a tárgyak neveinek fordítása. Sajnos a joember(ek)nek egy csomó tárgy nevét sikerült eltüntetni. Bravó! Szép munka volt.

• Bors Gábor



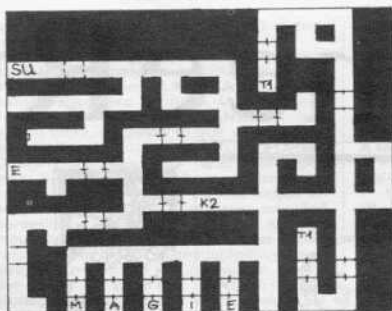
#### RIALDO'S SCHLOSS

- E - ENTRANCE/EXIT
- S - SPINNER
- (Véletlenszerűen kiválasztott irányba fordít, de csak odalépésor)
- T - THIEVES
- X - TREASURE
- - DOOR
- ⋮ - ILLUSION WALL
- ⊕ - WALL WITH COLOURED STONES

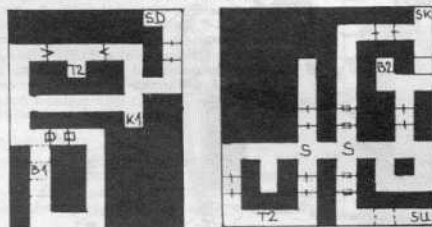
## SEGAN'S TOWER

- E - ENTRANCE/EXIT
- SU - STAIRS UP
- SD - STAIRS DOWN
- T1, T2, ... T5 - TELEPORTS
- K1, K2 - SWITCHES
- S - SPINNER
- B1, B2, ... B6 - BUTTONS
- G - GUARDS
- T - TREASURE
- - DOOR
- ◻ - LOCKED DOOR
- (Általában kapcsoló, vagy gomb nyitja)
- ← - ONE WAY PATH
- ↔ - ELTUNTETŐ FAL
- ⋮ - ILLUSION WALL
- SK - SKELETON

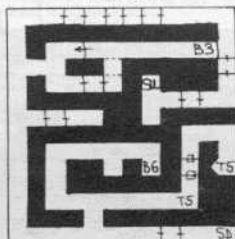
LEVEL 1



LEVEL 2



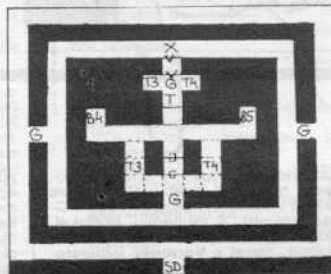
LEVEL 3



LEVEL 4

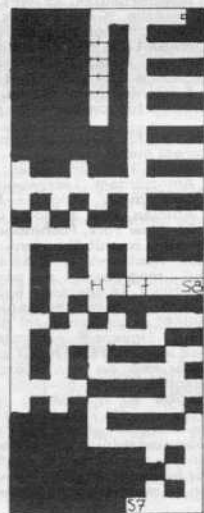
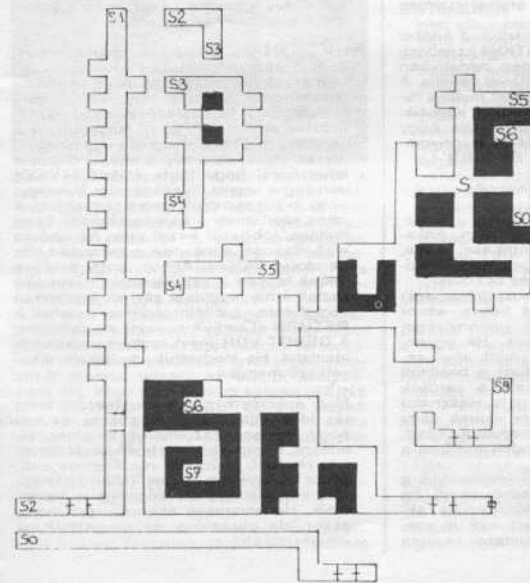
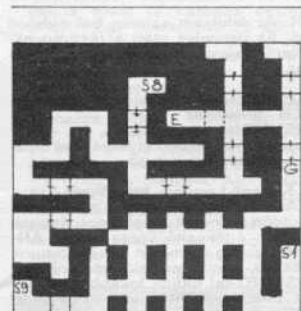


TOP LEVEL



## GARTH

- E - ENTRANCE/EXIT
- S1, S2, ... - STAIRS
- G - GUARDS
- H - GARTHIAN CHIEFTAIN
- - DOOR
- ◻ - LOCKED DOOR
- ⋮ - ILLUSION WALL
- ← - ONE WAY PATH
- S - SPINNER



# Vermeer



egy kis zsebpénzt egy havertól (400-250 DM).  
**AUFENHALT:** Szabadságra megyünk. Ezt követően meg kell adnunk az időtartamot napokban. Aukciós városban megszokad a szabadság azon a napon, amikor az aukció van. Amennyiben egyszerre többnek vannak egyazon aukciós városban szabadságon, akkor csak az első ember szabadsága szakad meg, de mindegyik részt vesz az árverésen.

**VERMEER**

CONCEPT  
 RALF GLAU  
 COMPOSERE VERMEER  
 PAUL FÜRTERER  
 ANDREAS KEMETZ

ariolasoft

© 1987

**BANK (mindenhol)**  
**REEDEREIEN - részvények:** Bal oldalt láthatjuk az aktuális árfolyamot részvényenként. **ANKAUF**-al tudunk vásárolni, **VERKAUF**-al eladni. **ÖFFNEN**-el a teljes vásárolt mennyiséget kérdezhetjük le. Itt is az **AUSGANG**-gal tudunk kilépni.

**DOLLAR:** Az árfolyam szintén bal oldalon látható. Az üzletelés mint a részvényeknél. Nem nagyon használható a dollár biznisz.

**KREDITE:** Kölcsön törlesztése/felvétele.  
**TILGEN** - törlesztés  
**AUFNEHMEN** - pénzfelvétel  
 Felvenni max. 32000-et lehet. Bal oldalon a tartozásunk látható.

**MARKT (csak London, New York)**  
**VERKAUF**-al tudjuk eladni a megtermelt és elküldött terményt a bal oldali árfolyamon, csak értekesítő városokban. **ANKAUF**-al pedig terményt vásárolhatunk a vetéshöz, csak termelő városokban. **TRANSPORT**-tal tudjuk továbbküldeni a cuccot valamelyik értekesítő városba. A **TERMINE** segítségével megnevezhetjük a két értekesítő városban lévő készletünket, illetve a szállítási szerződés adatait (határidő, mennyiség stb.).

**AUKTION (csak aukciós városokban)**  
 Aukción napján elindul az árverés, melyben mindenki részt vesz, aki a városban tartózkodik, továbbá egy **VICO** nevű törzstag is. A licit ezersével emelkedik. A licitálás úgy megy, hogy megnyomjuk a tüzgombot. Ekkor a kép ára egy ezerséssel feljebb ugrik, de a kép a miénk. Olyan is lehetséges, hogy több játékos (+**VICO**) verseng a képért. Ilyenkor nem mindegy, hogy mikor nyomjuk meg a tüzgombot. A piros sáv, amely a kalapácslendítő kezét imitálja, többször kezd újra. Az első az első játékos, a második a második stb. az utolsó **VICO**-é. Áhhoz, hogy a kép a miénk legyen a kalapácsnak 3-szor kell asztalt érnie, vagyis a sávnak 3-szor kell végigfutnia... Licitálni „hitelbe” is lehet. A **RETURN**-el tudjuk növelni az összegét. A **GEBOT VON** (név) mutatja az aktuális ajánlatot. Ha megvettük, mehetünk a következő menübe.

Nem aukciós napon a következő 3 árverés időpontját tudjuk megnézni, és azt, hogy milyen malcolmányt kínálunk eladásra. Pontosabban a festő nevét láthatjuk. Ha több festmény van egymás alatt, akkor valamilyen hamis (általunk megvett) kép eladásának időpontja is megjelenik. Ha árverésen akarunk résztvenni, akkor ide clickelünk és megjelenik az irányár.

Nos a változatosság kedvéért ebben a hónapban sem maradtok stratégiai program leírása nélkül. Akiknek Amigajuk vagy PC-jük van és szeretik a stratégiai stufákat, azok mindjárt továbblapozhatnak a **Discover** leíráshoz, mivel a **Vermeer** ismeretünk szerint csak C64-en leledzik az **ARIOLASOFT** jövőtáblá. A program német nyelvű (akkor én el is mentem rágyújtani — CoVboy).

A betöltés (no meg a **HOTLINE** intro) után megszokhatjuk a címképernyőt, melyről egy **ISAURA**-szerűség kacsint ránk. A **SPACE** megnyomása után az első kérdés az, hogy akarunk-e kimentett állást folytatni vagy nem.

**JA:** igen, ez esetben be kell írunk a kimentett állás nevét.  
**NEIN:** nem, ez esetben továbblépünk.

Továbblépve a játékosok számát állíthatjuk be (2-4). Ppserze lehetőség van arra is, hogy egyedül játsszunk, de úgy nincs ellenfelünk, így az amolyan bemelegítéské játék lesz. Négy játékosnál viszont olyan lassú, hogy élvezhetetlen. Kezdetben 50000 Márka zsebpénzzel rendelkezünk, amit jól meg kell sokorozni, hogy szép festményeket vásároljunk.

Ezt követően a főmenü tálal a játékos elé. A főmenü más és más attól függően, hogy termelő, aukciós vagy értekesítő városban vagyunk éppen. Pl. a két értekesítő város (London, New York) egyben aukciós város is. Szóval a kezdeti lelkeseidést egyből letörli az ólénk taruló érthetetlen táblázat. Ez (sajnos) minden hónap elején megjelenik, és az arak stb. változásairól informál. Felül 1917. decemberét olvashatjuk, vagyis ki

súthetjük, hogy 1918. január 1. van (amit egyébként a tüzgomb vagy a **RETURN** megnyomása után ki is ír a felső sorba). Baloldalon a társaságok nevét és a részvényeik értékét olvashatjuk (márkában). Jobb oldalon a termények és árai (szintén márkában) láthatjuk. Alul 3 szó jelenik meg, mellettük 3 értéket is felfedezhetünk: az **INFLATION** az inflációt mutatja %-ban, ezt a gép negatívban vagy pozitívban méri és RND-vel variálja. A **ZINSSATZ** a havi kamat értékét mutatja %-ban. Ez is eléggé RND-szerűen változik. Legalul a **DOLLAR** felirat azt mutatja, hogy 1 \$ jelenleg hány márka. Most megnyomhatjuk a tüzgombot, vagy a **RETURN**-t.

**REISEN: Utazás (mindenhol)**  
**Városi menü**  
 Rendelkezésünkre áll: Berlin, Párizs, Amsterdamb, Lisszabon, London, Ankara, Bombay, Colombo, Mombasa, Duala, Abidjan, Rio, Bogota, Guatemala, Mexico, New York, Richmond és St. Louis.  
 Ebből a menüből tudunk mozogni a játékosban. Ráclickelünk a kívánt helyre, ekkor alul megjelenik a pénz mennyisége, amennyit az utazásra költünk. Ha ugyanarra a városba utaznánk, mint ahol vagyunk, akkor várakozni tudunk a beállított ideig. Ugyanezt eredményezi a városok alatt lévő **AUFENTHALT** pont is. Használni akkor kell, ha egy árverésre várunk vagy hasonló dolgot óhajunk megvárni. Lásd: később. Az **AUSGANG** minden esetben a menüből való kilépést jelzi.  
 Ha utazgatni akarunk, akkor kiválasztjuk a célállomást (nincs melléte rombusz jel), ha nincs az utazáshoz elegendő pénzünk, akkor felajánlja az ittartózkodást, ami JA esetén 14 napos lesz, és a lejáratakor kapunk



## SAMMLUNG Gyűtemény (aúciós városokban)

Ez a mi kedves házi keptrunk. Fent sok stilius mellett egy szám mutatja, hogy miből mennyi van. Mármint festményekből. Nyolc irányzat van, ezek mindegyikéhez 5-5 kép tartozik, vagyis összesen 40. Ami számunkra érdekes az, hogy megvizsgáljuk az új képünket. Ez a legelső ponttal lehetséges: **NEUERWERBUNGEN** Újabb menü következnek a **GUTACHTEN** ponttal nevezhetjük meg az új szerzeményt. Gyakorlatilag ez a szakértői vizsgálat. Ha az **ECHTER VIGO VERMEER** üzenetet kapjuk, a kép hamis. Ha **ORIGINAL** kiírás van a szövegablakban a kép valódi. Előbbi esetben a **VERKAUF**-fal tudjuk eladni ha valódi a kép az **EINORDEN**-el lehet "besorozni", vagy inkább ellentni a képet. Mind a negyven képek van egy hamisítványa is. Ha mindkettő előkerül, akkor a hamisat elkobozzák, és a pénzünknek annyit... Néha (általában újévkor) szöveket képeket sorolgatni, és néha (teljesen véletlenül) mindig valamelyik játékos nyeri (különösen esélyes az 1. játékos, ugyanis szinte mindig ő nyeri).

**ÜBERSICHT - áttekintés**  
Alaphelyzetben a **MARKT/TERMINE** menüt mutatja.

**SPEICHERN:** Játékállás kimentése. Lemezre ment (a kazettás verzió itt kiakad). Egy mentéshez 28 blk. szükséges. Kiválasztása után a gép megkérdi, hogy komolyan gondoljuk-e a dolgot. Igenlő válasz esetén már potyoghatjuk is be az állás nevet.

**PLANTAGEN:** Az ültetvényeink adatait tartalmazza **LAND** - melyik város környékén van a föld; **ANBAU/FLÄCHE** - az 1., 2. és a 3. parcellán mit termesztünk; **ARBEIT** - hány munkás dolgozik; **LOHN** - a fizetések mértéke; Alul a **GESAMT-FLÄCHE** mögötti szám mutatja, hogy hány hektár földünk van.

**AUKTIONEN:** Ugyanaz, mint feljebb, csak ezt akkor használjuk, ha egy ültetvényen vagyunk, és nem tudjuk, hol lesz a következő árverés (vagy átverés?)



Nos ennyit az európai városok menüiről. A képernyő a déli városokban kicsit más, mint Európában. A pénz ablaka alatt lévő ablakban a maximum 3 ültetvényünkről olvashatunk adatokat. A szám megmutatja, hogy hány hektáros a parcella, mellette pedig megjelenik, hogy mi terem rajta. (Ha a parcella 0 hektáros, akkor a "termény" neve: **WEIDE**, vagyis legelő).

A bal alsó sarkokban egy nagy kijelző található, Felső sorai arról szólnak, hogy most járunk itt először / x napja jártunk itt utoljára. A következő sorkban arról regél, hogy miből mennyi termett az utóbbi látogatásunk óta, vagy nem termelt semmi (**KEINE ERNTE**). Végül az **ARBEITER** szó mellett leolvashatjuk, hány munkásunk van, alatta pedig azt, hogy hány márkát kellett nekik kifizetni a legutóbbi látogatásunk óta.

**Az ÜLTETVÉNY főmenü**  
**REISEN** - ugyanaz, mint az előbb  
**BANK** - tozse  
**MARKT** - változás, hogy most venni tudunk terményt (**ANKAUF**), viszont

jeval drágábban, mint ahogy azt el tudjuk adni.

**PLANTAGE** - Ez egy teljesen új menüpont, az **AUKTION** helyére pakoltak be. Itt tudunk földet venni (**LANDKAUF**). Ekkor három egységes területet képezhetünk. Tudunk földet beültetni (**ANBAU**), magyarul vetni, és össze tudjuk vonni az ültetvényeinket (**LANDREFORM**). Összevonás után üres, azaz bevetetlen lesz. A teljes ültetvényt vagy annak részét a **LANDVERKAUF** ponttal tudjuk eladni. Ha a **LANDKAUF**-nál már meglévő parcellához vásárolunk földet, és van még olyan magunk, mint amilyen a parcellán terem, akkor a gép automatikusan beülteti az újonnan vett hektárt is. Ha földet adunk el, vagy úgy **LANDREFORM**-álunk, hogy már be van vetve a telek, akkor a növényirítás eredményeképpen megjelenik a növényzet 70 %-a a rakárban. A felül található táblázat sok érdekes infót takar. Az első 3 sor ugyanaz, mint a főképernyőn a pénz alatti ablak. A **LANDPREIS** a föld hektáronkénti ára. Ez a szabadonlévő területek csökkenésével fokozatosan nő, így lehetséges, hogy az első hektárt 150 DM-ért, az utolsót pedig 1500-ért vesszük meg.

**ARBEITER**  
**Munkások (termelő városokban)**  
Ez a menüpont is új, a **SAMMLUNG** helyén található. Kiválasztásával egy nagy táblázatot és egy almenü tárul a szemünk elé.

A táblázat felső részén (**PLANT 1...**) olvashatók a földünk adatai:  
**FLÄCHE:** hány hektáron mit termelnek  
**ERNTE:** mennyit termelt a parcella a legutóbbi látogatás óta

**PRO HA:** a termőterület és a termés aránya %-ban  
Az alsó táblázatrészt a munkásokról szól. Mivel egy város környékén egyszerre több játékos is vehet földet a maximális 500 munkást meg kell osztani. Az **ARBEITER** szó alatt található meg, kinek hány munkasa van. Az **ABWERBEPREMIE** szó alatt azt olvashatjuk, hogy mennyit kell leperkelni egy az egy 1 munkásért, ha el akarjuk csábítani (ld. később).

**Az almenü a következő:**  
**EINSTELLEN** - munkásfelvétel (minden városban max. 500 lehet)

**ENTLASSEN** - munkás elbocsátása (minden elbocsátott munkás után koponyánként 10 Márkát kell perkelni)

**LOHNHÖHE** - itt állítható be a fizetés (a napibér emelhető/csökkenthető), aloldalt, a táblázat alatt olvashatjuk le a **TARIF-LOHN** (követelés) és a **TAGESLOHN** (napibér) értéket. Ha a munkások többet követelnek, mint amennyi a napibérről, akkor tavnirat érkezik a követelésről. Ha nem fogadjuk el, akkor rövid időn távozik mindenki, szóval érdemes elfogadni...

**ABWERBEN** - Elcsábítás. Átvehetünk embereket a másik játékostól. Ezért egy napibérük 90-szeresét kell fizetni, így tonkre is vágható az ellenfél, ha egy szállításra termel. Fura módon a kifizetett összeget nem az ellenfél kapja meg, hanem elfolyik.

**ÜBERSICHT** - mint feljebb.  
Először Londonban kezdünk 50 ronggyal, a nevek beírásának sorrendjében. Kezds előt érdekes egymás között megegyeznek, hogy korlátozzuk-e a játék adta lehetőségeket vagy sem (ez egyenértékű a kibabrállással). A Bankban rögtön fel is vehetjük a 32 ezret. Azután elmegyünk valahova ültetgetni. Valamelyik termelő városban vegyünk egy kisebb földet és vessük be. Nos, a **TÁBAK** (dohány) biznisz a legjobb. Javaslom **ANKARA**-t és **RICHMOND**-ot. Vegyünk 50 egység **Takab**-ot és 50 hold földet. Vegyük fel mind a 500 munkást és járjunk 14 napot. A termést küldjük el a legközelebbi nagyvárosba, **LONDON** vagy

**NEW YORK**, és adjuk el. Menjünk vissza és vegyünk még földet majd azt is ültessük be. Ez így megy addig, amíg nem lesz teljesen a miénk az ültetvény. Fejtétlenül számítsunk rá, hogy termes csak 2 hét után van, ki kell fizetnünk a munkások bérét, a szállítást és a visszautazás költségeit is.

A termelési értékek azonos feltételek mellett a következőképpen alakulnak: dohány — 200 %, tea — 130 %, kávé — 112 %, kakaó — 100 %.

Pl. 10 egységnyi területen 100 munkás 30 nap alatt 38 kávé, 68 dohányt, 44 teát és 34 kakaót termel, persze csak azokban a városokban, ahol az adott növényt érdemes termeszteni.

Az egy területre jutó munkások optimális száma tíz, azaz 50 egységnél nagyobb területen érdemes a teljes munkaslétszámot (500), 50 területesség alatt pedig egy egységre 10 munkást foglalkoztatni.



## A játék üzenetei

- a) Történelmi üzenetek**  
Általában dátumhoz kötődnek és tájékoztató jellegűek.  
**WILSON...** - W. kihirdeti a 14 pontot **WESTOFFENSIVE...** - ezt épp elfelejtettük  
**ZUSAMMENBRUCH...** - összeomlott a német nyugati front  
**REVOLUTION...** - forradalom, II.Wilhelm lemond  
**SPARTAKUSAUFSTAND...** - Szpartakusz felkelése Berlinben (?)  
**ERSTER...** - az első sikeres átrepülés az Atlanti-óceán felett  
**GESETZ...** - az alkotmányról törvény USA-ban  
**WEIMARER...** - a weimari alkotmány  
**SYRISCHER...** - a sziriai kongresszus kihirdeti a függetlenségét  
**KAPP-PUTSCH...** - a K.P. megbukott  
**VII.OLYMPIADE...** - az antwerpeni VII. olimpia  
**ERSTE SALZBURGER...** - az 1. salzburgi fesztivál  
**RESA KAHN...** - R.K. megbuktatja a perzsa uralkodót  
**AUFSTAND RUSSISCHER...** - az orosz matrózok felkelése  
**ENRICO CARLISO...** - E.C. meghalt Napoléonban  
**PEN-CLUB...** - A P.C.-t megalapították Londonban  
**IN BERLIN...** - bemutatták az első hangosfilmeket Berlinben  
**MUSSOLINI...** - M-t miniszterelnökké választják  
**GRAB...** - G. megtalálja Tutankhamon maradványait  
**UDSSR...** - valami örült megalapította a CCCP-t  
**RUHRBESETZUNG...** - a Ruhr-vidék elfoglalása  
**PHYSIKER...** - a müncheni fizikusok a röntgen próbáiká hasznosították  
Biztos van még tovább is, de nem sok kedvünk volt napokig várni, hogy újabb hírek jelenjenek meg a képernyőn.
- b) Pénz kapunk**  
Ez lehet pl. lottónyeresemény, ajándék, örökség stb., általában 8000-25000 DM közötti összeg.  
**EIN FREUND...** - egy haver küldött pénzt

ERBSCHAFT FÜR... - örökös nyere-  
 GEWINNAUSSCHÜTTUNG... - nyere-  
 mény szakadt a nyakunkba  
 LOTTERIEGEWINN FÜR... - lottónyere-  
 mény  
 SCHENKUNG FÜR... - küldemény  
 STEUERRÜCKZAHLUNG FÜR... - valaki  
 visszafizette a kölcsönt  
 WETTGEWINN FÜR... - nyeremény

**c) Probléma van a városban**

Lehet zavarogás (pl. UNRUHEN IN...), en-  
 nek nincs következménye.  
 Sztrájk (STRIKEN IN...) esetén áll a termel-  
 és, mivel a munkások automatic  
 kirúgják magukat... viszont a föld meg-  
 van, így újra felvehetünk munkásokat  
 (odaérkezéskor nem kell bért fizetni).  
 Elpusztulhat vetés, pl. sáskajárás (UN-  
 WETTER IN...) pusztíthat, így leállhat a  
 termelés. A munkások maradnak, de  
 újra kell vetni.

Valami szabotázsküldés, vagy elemi kár  
 következtében megsemmisülhet az üt-  
 vetvény.

AUFSTAND IN... - felkelés  
 ERDBEBEN IN... - földrengés  
 FLACHENBRAND IN... - tűzvész  
 REVOLUTION IN... - forradalom  
 PUTSCH IN... - puccs  
 A munkások ekkor is maradnak, de új  
 földet vehetünk, és újra vethetünk.

**d) Inflációs előrejelzések**

Pl. kiírja, hogy INFLATIONSBERUHI-  
 GUNG, vagyis az infláció nyugszik, nem  
 nő.

**e) Bérkövetelés**

Pl. ha egy város úgy hagyunk el, hogy a  
 bérkövetelés magasabb, mint a fizetés,  
 akkor a program elutasításkor rákérdez,  
 hogy megadjuk-e a magasabb bért? Cél-  
 szerű 'JA'-t választani!

**f) Üzleti megrendelések**

Akkor jelentkezik, ha egy termelővárosba  
 utazunk, és egy értékesítő város előző  
 szerződése lejárt. Ekkor meg fogja adni,  
 hogy milyen terményt, milyen határidőre,  
 milyen áron veszi át (az ár mindig a pillan-  
 natnyi vételi ár, ami az eladási ár 180 %  
 a, a határidő pedig 1-5 hónap). Minden-  
 kít végig fog kérdezni, hogy akar-e szállí-  
 tani, s ha igen, akkor mennyi ter-  
 ményt leszállítást vállalja. Más dolgunk  
 nem lesz, mint az adott mennyiséget az  
 adott város raktárába küldeni. Ha nem  
 teljesítjük, akkor a szerződés összegének  
 25 %-át nekünk kell büntetésésként fizetni.

**g) Teljesítések, büntetések**

Üzleti szerződések lejáratok jelzi ki.

**h) Szabadság**

Általában akkor jön be, amikor éppen  
 nem kellene (21-31 nap).

**i) Nyereménykép sorsolása**

Minden év végén kisorsolnak egy képet  
 (NEUJAHRTOBOLA) a játékosok kö-  
 zött (ez mindig eredeti).

A játék végén az nyer, akinek több festmé-  
 nye van. Ha belebuknánk a vállalkozásba,  
 ajánlhatunk egy ésszerű tippet: Küldjünk  
 el min. 200-300 TABAK-ot, vagy TEE-t a

rendeltetési helyre (TERMINE, így ha —  
 5000 felett lenne a tartozás, ne adjuk el az  
 ültetvényt, hanem várjunk arra, hogy az  
 ügyanóda meg egyszer legyen VÁLLALÁS.

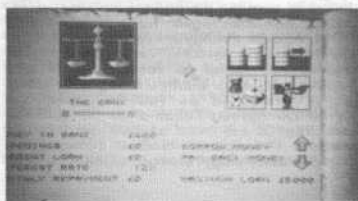


Huh hát ennyi lett volna a VERMEER.  
 Ugye nem is olyan bonyolult. A szerzők a  
 TRANSWORLD-höz hasonlóan itt is spor-  
 tott üztek a menürendszernek elbonyolításá-  
 ból. Ebben a játékban még a menüt is me-  
 nüből tudjuk kiválasztani. Nem maradt mas-  
 hátra, mint hogy köszönetünket fejezzük ki  
 három lelkes CoV olvasónak, nevezetesen  
 Paksi Gábornak Szekesfehérvárra, Várhe-  
 lyi Balázsnak Gödöllőre és végül Balogh  
 Miklósnak (művésznevén SV Matias). Ba-  
 jára, akik beküldött tippjeikkel segítettek  
 eme sokak által kért program leírásának el-  
 készítését. SV Matias-nak külön is köszön-  
 jük a mellékelt táblázat elkészítését, sokat  
 segített vele.

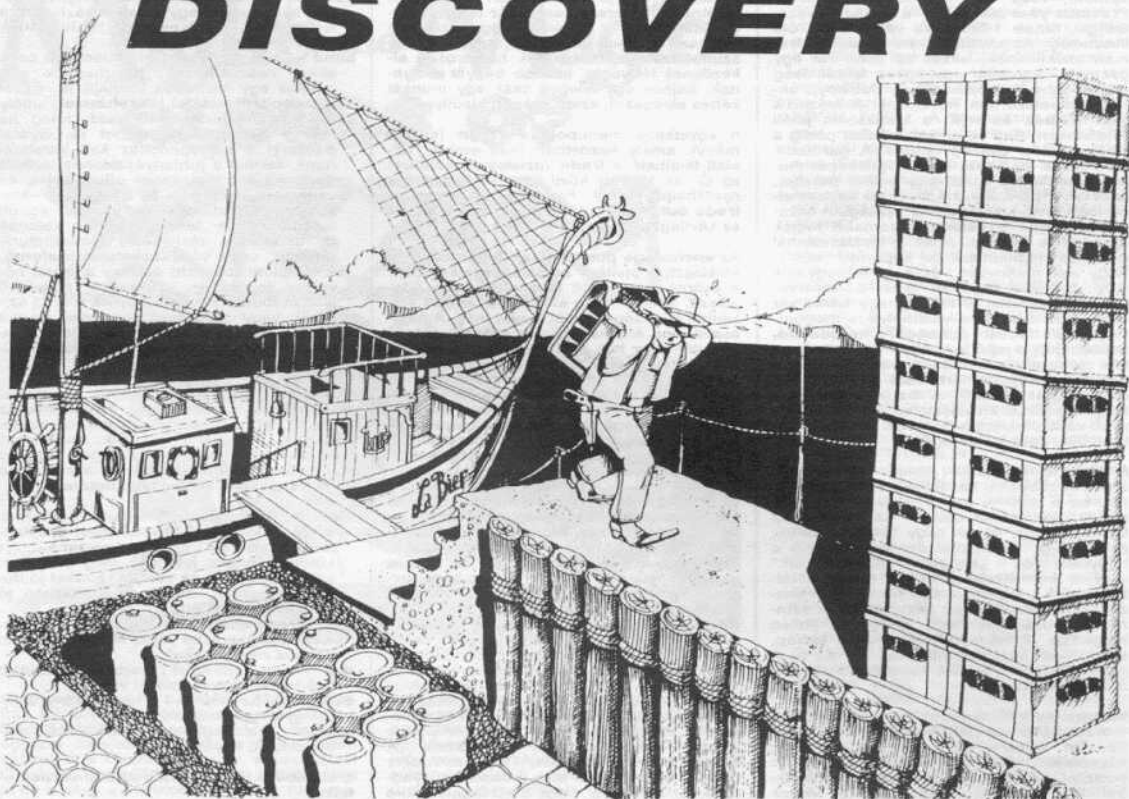
Utazási táblázat (napokban) és a termelési adatok

	Berlin	Paris	Amsterdam	Lissabon	London	Ankara	Bombay	Colombo	Mombasa	Duala	Abidjan	Rio	Bogota	Guatemala	Mexico	New York	Richmond	St. Louis	Káfee	Tabak	Tee	Kakao	
Berlin	X	2	1	6	3	5																	
Paris	2	X	1	3	2	7																	
Amsterdam	1	1	X	4	2	6	15	18	14	11	11	19	19	21	22	16							
Lissabon	6	3	4	X	4	8	17	18	12	8	7	14	14	16	18	12							
London	3	2	2	4	X	8	17	19	14	11	10	18	17	19	20	13							
Ankara	5	7	6	8	8	X	9	11	9	9	10	20	22	24	26	20				*	*		
Bombay			15	17	17	9	X	2	8	13	16	24	28	32	33	29				*	*		
Colombo			18	18	19	11	2	X	8	13	16	24	29	32	34	30				*	*		
Mombasa			14	12	14	9	8	8	X	6	8	16	21	25	27	23				*	*		
Duala			11	8	11	9	13	13	6	X	3	11	16	19	20	17				*	*		*
Abidjan			11	7	10	10	16	16	8	3	X	9	12	16	18	15				*	*		*
Rio			19	14	18	20	24	24	16	11	9	X	7	12	14	14				*	*		*
Bogota			19	14	17	22	28	29	21	16	12	7	X	4	6	9				*	*		*
Guatemala			21	16	19	24	32	32	25	19	16	12	4	X	2	7				*	*		*
Mexico			22	18	20	26	33	34	27	20	18	14	6	2	X	7				*	*		*
New York			16	12	13	20	29	30	23	17	15	14	9	7	7	X	2	4					
Richmond																2	X	2			*		
St. Louis																4	2	X			*		

**Képek a DISCOVERY c. programból:**



# DISCOVERY



Az angol **Impressions** már jónéhány évvel ezelőtti stratégiai játékokra specializálta magát. Az Ujvilág felekedésének 500. évfordulója alkalmából azonban abbahagyták, az egy kaptafára készült dömpinget, aminek utolsó tagja a **Charge of the light brigade** volt. A **Discovery** már egy új szisztemával készült, amit ha nagyon hasonlítgtni akarunk, akkor a **Powermonger** és a **Pirates** keverékének tűnik. A játéknak egyébként annyi köze van **Columbus**hoz, hogy bizonyos időközönként digitalizált képek kíséretében infókat kapunk a legendás úriemberről, illetve útjairól. Ja, C64-es verzió nincs, nem is volt és valószínűleg nem is lesz. Amígán és PC-n viszont ráfér 1 lemezre.

A nyelvi kiválasztása után származási helyünket (**country**) jelölhetjük ki. A legtöbb ország neve nem jelenthet nehézséget, a **prussian** poros, a **colonial** gyarmati. Az utána következő menüben leendő emberünk színét határozhatjuk meg. Ezután a meghódításra váró világ következik, itt Amerika mellett még öt kitalált földrészt választható, majd a játék tipusát adhatjuk meg: szabadverseny, eldorádó, pénzverseny, földvereny. Túl nagy különbség nincs egyik között sem, az első kettőben meg kell keseríteniünk vetélytársaink életét a siker érdekében. Túl nagy kettőben csak a pénz-, illetve földszerzésre kell törekednünk.

A nehézségi fok beállítását után végre elkezdődik a játék, ahol mindjárt a kék óceán képe tárul szemünk elé. A bal felső sarokban a kurzor jelenlegi koordinátáit láthatjuk, amelynek nincs sok értelme, kivéve, ha

valaki meg akarja jegyezni, hogy mondjuk X 1116 és Y 2867-es koordinátán van egy város.

A jobb felső sarok már érdekesebb: öt ikont láthatunk. Az első egy **pergament**, egyelőre nem érdekes. Egyfajta napló, amelyen minden fontosabb esemény bejegyzésre kerül. Bal oldalon a naplóban a történet előidéző ország zászlaja található, mellette a dátum és a hajó neve (később városé), ezalatt az esemény. Ezek a következők lehetnek:

**Ship dispatched** — Hajó útnak bocsájtva. Ez a legelső bejegyzés.

**Port founded** — kikötő talála. Nyilván az a legjobb, ha a mi zászlónk mellett olvasható, hiszen akkor már előnyökkel indulunk a többiekkel szemben. Ilyenkor a hajó eltűnik és annak neve helyett a település neve látható.

**Natives attacking** — bennszülöttek támadnak, nem olyan nagyon jó hír. A bennszülöttek egyébként sárgaruhás, kétlábú élőlények, akik hosszú copfban hordják hajukat (jé, én eddig azt hittem azok a **Közisztatási hivatal emberei** — **CoVboy**).

**Warehouse needed** — kéne má' egy raktár. Arról írja ki, amikor sok alapanyag (fa, kő stb.) összegyűlt (telepeseink a kikötőkor automatikusan elkezdnek dolgozni), és már nem fér a kikötőbe. Az építkezésről majd később.

**Port expanding** — bővíti a kikötő. Építkezésről írja ki.

**Port attached** — kikötő megtámadva. Az egyébként jóindulatú ellenfelek néha úgy döntenek, hogy megszabadítanak minket

néhány telepéstől. Ilyenkor erős létesítést ajánlott.

**Port failed** — kikötő befuccsolt. Ha sokáig nem nézünk egy település felé, akkor a lakók elhanyagoltnak érzik magukat és eltűnnek a föld színéről.

**Port captured** — kikötő foglyul ejtve. A támadás következménye, ha nem teszünk ellene semmit.

**XY gave up the New World** — xy ország feladta az Ujvilágot. Ha rászállunk egy ország városaira és hajóira (á *la Pirates*), akkor remélhetőleg rövidesen ezt olvashatjuk. Attól kezdve ők már nem zavarhatnak bennünket.

**XY sold goods in the old world** — xy hajó eladott javakat a régi világban. Ez gyakorlatilag a játék célja (es az, hogy a többieket meggátoljuk ebben). Ehhez azonban új hajót kell építtetnünk a telepéseikkel, vagy a régi világból küldeni egyet.

**Ship sunk** — hajó elsüllyedt. Szomorú esemény, főleg, ha velünk történik.

Jézusom; még csak az első ikonnal tartunk?! Mi lesz ebből? A második ikon néhány aranyérmé társaságában a **BANK** feliratot ábrázolja. Rácléckelve a bankban lévő pénzüket láthatjuk (kezdetben 4000 font), a kiadásokat, a felvett kölcsönt, az érdeklésűt százalékban, és a hónapokénti visszafizetés összegét. Emellett két nyílall tudunk kölcsönt felvenni (**borrow money**), és visszafizetni (**pay back money**). A legnagyobb felvehető összeg 5000 font. Felül még négy ikon láthatunk, az első (érmék) a számlánk állását mutatja: **Purchase** — vétel (gyárak, raktarak stb.), **Interest** — érdek, **Overheads** — üzemi költség (gyárak,



(romok), **loss** — eddigi vesztés, **Previous year loss off** — a tavalyi év vesztesége, **Since 1490 loss off** — 1490 óta veszteség. Az utóbbiak, ha a játék folyamán csökkennek, akkor az cool. Ha egy gyárunk vagy akár egy egész falunk leeg (akkor az egy trójai falu — CoVboy), akkor értelemszerűen növekszik. A második ikon (**ermék és nyíl**) a kiadásokat jelöli részletesen. Alul az érdek, az alatt pedig a teljes kiadási összeg látható. A harmadik ikon (**zsák és birka**) egy világtérképet mutat (Amerika és Ausztrália nélkül persze), ahol fehér pontok jelzik a velünk kapcsolatos lephetető kikötőket. Az Újvilágból hazakerző hajók a választott városba fogják szállítani a javakat, ezért a kiválasztásnál érdemes lepillantani a képernyő aljára, hogy mit mennyirel vesznek. A negyedik ikon (**telepes hajóval**) talán a legfontosabb: a hajóvetél. 8 kis és nagy bárka vár ránk, a nyílát rávéve valamelyikre meg tudhatjuk a típusát (**kalandor, kereskedő, csatahajó**), a rajta lévő ágyúkat (**Guns**), az árát (**cost**), a fenntartáshoz szükséges pénzt (**upkeep**), teherbírását (**tonnage**) és sebességét (**speed**). A bal egérgombbal megvehetjük a kiválasztottal, ha nem akarunk vásárolni, a jobb gombbal visszaléphetünk. Na, ennyit a bankról.

A főmenü harmadik ikonja egy **térkép**, amelyre clickelve kezdetben sejtelmes kód lepi be a teret — amelynek egy kis része minden kikötésnél eltűnik, és előtűnik az Újvilág talaja. Itt is négy ikon található, amely négy térrézkijelzést fed. Az első a hagyományos „hegyek, domborzatok” stílus, a legmélyebben fekvő terület sötétzöld, míg a legmagasabb feketé. A második ikon a népszerűség jelzi, mi olyan színnel vagyunk jelöltetve, ahogy az elején megadtuk. A harmadik egy mezei térkép, amely nem jelöl semmit, csak jól néz ki. A negyedik ikon a terület hozzáférzást jelzi, a választott színnel.

Visszatérve a főmenübe, már csak két ikon maradt hátra: az „**INN**” be betérve a „játékosokat” látjuk — azaz az egyes nemzetek képviselőit, előtűnik a rendelkezésre álló pénzlet. Mindig változik, hogy mi melyikkel vagyunk, rájuk clickelve a kémelek jelentését olvashatjuk el: **competitor** (versenyző — utána az országa), **ports** (kikötők száma), **ships** (hajók), **money** (pénz), **sales** (üzletkötései az O- és az Újvilág között fontban, tehát nyereségben).

A főmenü utolsó ikonja annak az országnak a zászlaja, amelyeket választottuk. Ebben tudjuk urakezdeni a játékot, kimenteni és betölteni egy állást, és állítani a játék gyorsaságát.

Zászlónk mellett az aktuális dátum kapott helyet, alatta hajóink között tudunk lapozni, a két szemmel tudunk ráállni a választottira. Alatta kikötőink közt lapozhatunk — ugyanaz a módszer, mint az előbbinél. Ezalatt pedig embereinkre irányíthatjuk a kamerát. Még ezalatt is van valami, mégpedig az, hogy éppen mivel foglalatatoskodnak telepesseink.

Most pedig végre szót ejtenénk magáról a játékról is. Amikor megvettünk egy hajót, az befut a kikötőnkbe (amely nem más, mint egy nyíl a zászlónkkal), és vár (**Hát ez érdekes, én várat sehol sem találtam — CoVboy**) Ilyenkor a főikonok alatt a hajó neve, jelenlegi státusa (**waiting**), a legénység közhangulata (**morale**), az ágyúk száma, az áru tónnában, a maximum teherbírás, a kár %-ban és a hovatartozás van feltüntetve. Ezalatt elvasztása azok a dolgok, amiket a hajóval cselekedhetünk: felfedezés (**discover**) — kezdesnél mindig ezt kell bekapcsolni. Ekkor a gép érdeklődik, hogy milyen irányba induljon. Amikor szárazföldhöz ér, győzedelmes zene, a „LANDAHOY”

kiáltás, és egy jó kis lép utána telepesünk kikötnek (ez persze csak azúzt területre érvényes). Ilyenkor megjelenik egy vízre épített hazikó, amely nem más, mint a kikötő szimbolizálása. Embereink hamarosan elkezdnek fázt vágni, később bányát is nyitnak. Sajnos egy telepes csak egy munkát képes elvégezni, aztán szépen elsüllyed.

A következő menüpont a **cargo** (szállítmány), amely kezdetben csak ember. Ezalatt található a **trade** (üzletelés), amellyel az O- és Újvilág közti kereskedelmet bonyolíthatjuk le. A hajó státusa olyankor **trade out**, ha kiszállítunk, és **trade in**, ha az Újvilágba megvettünk áruat.

Az **anchorage** ponttal a hajó leghorgonyoz a kiválasztott újvilági barátságos kikötőben. A **patrol** egy kijelölt útvonalat jár be odavissza, amíg le nem állítjuk. Az **attach** egy kijelölt ellenséges hajót támad meg. A hajócsatát elég érdekes módon oldották meg a készítőik: egy kár alatt vannak feltüntetve a hadbaszálló hajók nevei; típusai, a közhangulat, az ágyúk száma és a szállítmány. A jobboldalon négy ikonból kell kiválasztanunk, hogy mi az istent akarunk kezdeni magunkkal vagy az ellenséges gálával. A legelső (hajócsendesélet hatálozestól) a tővász hímes mezejére való lépésünket hivatalos szimbolizálni.

Ez mindig sikerül, ha 4-es sebességű hajóval vagyunk, és az ellenség maximum 2-es, és soha, ha fordítva. Alatta (közfoglás) megpróbálhatunk kétékóti kati az ellenséggel — ennek az az ára, hogy elveszi az összes szállítmányunkat, és még akkor sem biztos, hogy elenged. Ezalatt (agyú) tüzeltetünk rájuk, ha azt írja ki, hogy „*The engagement is going well*”, akkor oké, ha aztat, hogy „*We're taking too much fire*”, akkor nem. E kiírás alatt %-ban leolvashatjuk, hogy mennyi kárt sikerült bevinnünk (x % **inflicted**) és hogy mennyit szenvedünk (x % **edid** (x % **sustained**)). A legelső ikon (2 hajó) az ellenséges gálya elfoglalását teszi lehetővé. Ha „*Our mer iron board, the ship is yours*”, akkor megvan, ha viszont „*A bloody battle captain. Wagetonflugers burnt*”, akkor eggyel még jobban lesüllyedtünk. Ez azt jelenti, hogy a két legelső ábra a hajók kárát mutatja (a felső mi volnánk), és amelyik előbb elsüllyedt, tehát 100%-os lett a három, az gyakorlatban is elsüllyedt. Ilyenkor a „*Prepare to abandon ship your have lost your boat*” felirat adja tudtunkra a szomorú igazságot.

A hajó utolsó menüpontja a **route**, amelyen a **patrol**-hoz hasonlóan egy zászlóval jelöljük ki az útvonalat, de itt a zászlónál meg is áll a hajó.

### A telepedés

Mint már írtuk, egy gyarmat akkor van megszerezve, amikor **DISCOVER** „üzem-módba” tétünk egy hajót és az lakatlan, vagy csak indiánok által benépesített területhez ér. A kikötés után a telepesek elkezdik vágni a fákat, és azokat begyűjtik a kikötőbe. A kikötőre clickelve egy info-ablak jelentkezik be, amely egyben egy menü is: felül a település neve, alatta az emberek hangulata (20 a legmagasabb), a telepesek száma, az előállított áruk tónnában (**goods**), a maximálisan tárolható tónnázás (**max**), a begyűjtött fák száma (**wood**), és az ország neve. Ezalatt van a hajómenühöz hasonlóan a városmenü, amely a következőket tartalmazza:

**cargo** — szállítmány (ez lesz felpakolva a beérkező hajóra)  
**settle** — telepedés, akkor kell használni, amikor térrépesedés veszélye forog fenn, ilyenkor néhányan öszyeszedelőzkönek, és az általunk kívánt irányba indulnak új települést létrehozni.

**put man** — ha nem akaródzik dolgozni nekik, akkor ezzel egy kicsit felrázhatjuk a telepeseket, egy embert kiküldhetünk munkálkodni.

**build** — a legfontosabb menüpont, de csak akkor használható, ha már be van gyűjtve egy bizonyos tónnájfa. Ezzel lehet építeni raktárat (**warehouse**), amely később elengedhetetlen lesz, főleg ha már a gép is figyelmeztet rá. Gyárat (**factory**) a hajóépítéshez kell létrehozniunk, **farmot** a juhtenyésztéshez, erődöt (**fort**) a külső támadások elhárítására, és az indiánok valamint az ellenséges városok megtámadására. Az erőddel együtt automatikusan „termelődnék” a katonák is, amelyekre ráclickelve támadhatunk (**attack**), vagy védekezhetünk (**defend**). A templom (**church**) építése a morál növelése érdekében szükséges, mivel 10 alatt embereink vagy eltűnnek a Föld színeről, vagy otthagyják a várost. Barmit építünk is, egy x-szel ki kell jelölnünk lenendő helyet, erődöt célszerű közvetlenül a kikötő mellé rakni.

Amikor egy épületer cikkelünk, annak helyén néhány másodpercre megjelenik az ország zászlaja, pontosabban a színe. Azonban ha egy tőlünk származó telepesen nyomjuk meg a bal gombot, egy újabb menü jelenkezik be. Ez a státuszon és morálon kívül ezeket tartalmazza:

**clear** — tisztogatás. Ha valamit nem vessz észre, akkor ezzel a parancsok gyűjthetjük azt be vele. Evtente egyszer-kétszer különös dolgok jelennek meg a talajon: szivarok, birkák és cserjék. Ezeket jó dolog begyűjteni, mivel az Óvilágban jó pénzeket adnak értük.

**wait** — várakozás. Sok értelmet nem láttuk. A telepes vigyázba vágja magát, egészen amíg rá nem szólnuk.

**dig** — az építkezést akadályozó kisebb belvizeket tünthetjük el vele.

**explore** — az emberke a kívánt irányba indul gyalogos kirándulásra.

**bridge** — hidat építhetünk vele a szárazföldet átszelő folyók felett.

E kis kitérő után folytathatjuk a városmenüt:

**demolish** — ha úgy döntünk, hogy már nincs szükségünk rá, vagy rossz helyre építettük, ezzel lehet lerombolni egy saját épületet.

**shipyard** — elegendő fával és gyárral a telepesek is tudnak hajót építeni. Ilyenkor az építés alatt álló bárka megjelenik a kikötőben, státusa pedig „**being built**”. Az ilyen hajóépítésnek azonban az a hátránya, hogy egy arra kőszülő ellenséges gálya hátbatámadhatja a miénket, és kevés az esély, hogy megesszük. Ha kész a hajó, **trade**-del elküldhetjük az Óvilágba.

**sell goods** — ha nagyon rosszul áll a szénánk, a helyszínen is eladhatjuk a szállítmányunk szánt áruat. Az így nyert pénzből már lehet, hogy össze tudunk dobni egy kicsőbb hajót.

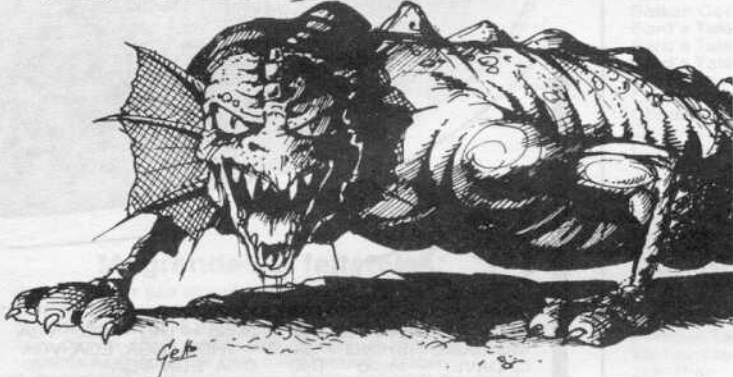
Hát ennyit tudtunk összehordanni erről a nem túl régi **Impressions**-stíffról. A játéknak két hibája van: az egyik, hogy a hajókat nem tudjuk közvetlenül irányítani, csak egy előre meghatározott útvonal alapján, ezért gyakran előfordul, főleg, amikor az Újvilágból utazunk hazafelé, hogy a gálya „**beszorul**” egy öbölben, oda-vissza uszál, és az istennek sem akar kiviszálozni onnan. A másik hiba, hogy a megnyerésnél nemhogy értékelés, vagy valami záró képer, de még egy egyszerű kép sem látható. Annyit írnak ki, hogy merész vállalkozásunk és okos döntéseink biztosították az országnak az Újvilágot....

• Gregorik András

# Might and Magic®

## CLOUDS OF

# XEEN



Isten segédelmével a Might & Magic IV leírás folytatását közölhetjük, természetesen folytatásokban, ami teljes is lesz, ha majd egyszer befejeződik... Kb. a CoV 38-ban váltunk át a következő részre, a Xeen Sötét Oldalára (Dark Side of Xeen). Hogy miért is ez a neve a következő résznek, azt a végére megértitek, de addig is előrebocsátjuk, hogy a Might & Magic sorozatból ez a (jelenleg mindössze) két rész folytatásos csak, s a Dark Side-nál már 20. szintűként kezdjük, mivel ebben a részben a felső határ a 20. Ezért sem pontos a Might And Magic IV, illetve Might And Magic V. elnevezés, de az egyszerűbb megkülönböztetés végett nevezzük őket inkább így.

A múltkor a varázslatoknál nem tudtuk, mi is az a BEASTMASTER, s azt is említettük, hogy sehol sem lehet megvenni. Nos, ez nem igaz. Egy új várost is felfedeztünk, Shangri-La névvel. Ez a BLISTERING HEIGHTS-nek egy aspektusa, de sajnos itt nem található TRAINING HALL. Tehát ez a legcoolabb place az egész porfészekben, s ha valaki teleport nélkül akar ide-berágni az jobb ha felkészül pár DEMON-ra és néhány DEVIL jeges lehelletére, aki távozásra akar minket kérni. Igaz, itt van egy lehetőség a 21. szint elérésére, de csak akkor ha már előtte elmentünk húszig. Tudnillik ha az itt lévő kútba valaki beleszök, az egy szintnyit ugrik. Sőt, erről új eszünkbe! Ha valaki megkapja a MASTER OF GOLEMS címet, annak is adnak egy ingyen szintet. Tehát 22. szint. Tévedni emberi dolog. Felhívjuk a figyelmeteket a kellemes TELEPORT varázslatra, mert igen csak sokszor lesz rá szükség pénzkímélés céljából (js). Beszereshető minden nagyobb AFESZ lerakaton.

A játéknak érdekessége még, hogy ha egyszerű elmentünk a végére, akkor az END-SEQ-et bármikor megtekinthetjük, mert egy új menüpont ('VIEW ENDGAME') jelenik meg az elején.

A folytatás valószínűségét igazolja az is, hogy nem minden szálat szöttek el a játékban. Darkstone tornya, a Dragon Tower, egy dungeon és a déli szfinx-hez csak azt után lehet hozzájutni, miután megjártuk a sötét oldalt is. A sötét oldalra pedig a kis üreges piramisokon keresztül vagy Shangri-La-ból lehet eljutni, de csak ha a holdak megfelelően állnak. Az pedig egy egyszerű tanácsa szerint csak akkor fog bekövetkezni, ha készen állunk rá. Mi minden hozzáférhető helyet kibogarászunk már, arra a következőkre jutottunk (amit megerősít még a kimentett állás helymegjelölő koordinátáinak kinézete, és több speciálisan erre a feladatra képzett sörösüveg is), hogy majd next time.

Folytassuk hát, Kezdjük a kisebb mellék-küldetésekkel.

- Valószínűleg sokan észrevették, hogy a játékban vannak kis STONEHENGE-ek, s mindegyikben egy-egy druida, akik mindig valami hasonlóan nagy ökörségre kérnek meg minket, hogy hozzuk el neki a Téli Utolsó Hőpályát, hogy elkezdhesse a tavaszt, a Tavasz Utolsó Esőcseppét, hogy elkezdhesse a nyarat, a Nyári Utolsó Virágját, hogy elkezdhesse az őszet... huhh! Kezdjük a tavasszal, menjünk el a télihez, ott vegyük fel a téli druida adta hőpályát, vigyük el a tavasz-druidához, az odaadja a Tavasz Utolsó Esőcseppét, stb, stb. Ha egy egész évet végigtüntünk (tehát mind a 4 évszak megvan), akkor az utolsó druida, akihez el kell valamit vinnünk, cserébe szolgálatinkért megszabadít minket a természetellenes öregedéstől, ám a kört újratekdi, úgyhogy bármikor lehetőségünk van a folytatásra.

- Arie, egy tanonc varázsló, apukája halálát akarja megbosszulni. Ehhez be kell mennünk Basenji várába, s ott kiirtani az összes varázstudót és

farkasembere szolgálókat, felkapani egy SCROLL OF INSIGHT nevű tekercset és visszamenni Arie-hoz, aki cserébe odaadja az északi szfinx amulettjét. Bent a várban a farkasok DISEASE-zelnek, a varázslók meg nagyon szívesen használják a FIREBALL varázslatot, jobban feltesszünk emiatt egy PROTECTION FROM FIRE-t. A fővárástól nehezebb eset, mert majdnem láthatatlan és inkább közelről támad, ami azért is baj, mert az nem tűzalapú. Több másfajta scrollocska is található, ám ezek közül csak kevés hasznos. A SCROLL OF DEPRESSION, WEAKNESS, INSANITY, CONFUSION, AGING a nevükben szereplő tulajdonságokkal ruházzák fel az olvasóját, igaz ezen kívül mindegyik ad 5000-5000 XP-t. A SCROLL OF INTELLECT, SPEED, PERSONALITY a nevükben megadott képességeket növelik, a SCROLL OF ELECTRICITY, MAGIC, FIRE pedig +10 az adott elem elleni védelemhez. Az északi szfinx amulettje pedig ahhoz kell, hogy az északi szfinx beengedjen a testébe. A várban még szabadítsuk ki a rabokat is, mert az a 10,000 XP mindig jól jön, nem is szólva arról, hogy az egyik megmondja a fölébb jutáshoz szükséges jelzőt, azaz: THERE WOLF.

- Carlawna, aki egy papnő, vissza szeretné szerezni a SCARAB OF IMAGING-et, amit még régebben a GARGOYLE-ek loptak el. Igaz, ezért szép kis biztosítási díjat zsebett be, s akkor megjobban meghökentünk, amikor kiderült, hogy GARGOYLE-bandája az ő megbízásából tett mindent, s teliholdkor még most is titkos tanácskozást tart a Fehérmajmokkal LOSANGELORG-ban, s minket is így akar bekezeverni a XXV. századi politikába. Mert ugye a GARGOYLE vezette Fehérmajmok bandája nem tudta, hogy Carlawna dupla hasznát akar húzni a raboltatásból, hiszen utána ráusztana minket a bandára, s így is biztosítja Loa-Loa uralmát Losangelorg-on. Mert tulajdonképpen Loa-Loa a nővére, bár ezt Loa nem tudja, mert kiskorukban elszakították őket egymástól, s Carlawna csak a kis zöld cipő egyik felének meglátása után jött rá. De azt sem tudjuk, hogy apjuk a gonosz Darth Xeen, az előhott yeti-lovag, kinek a lányomra fényképet lőköztölt az 528/3. National Xeengraphics-ban. Ha Carlawnanak visszahoznánk a Scarab of Imaging-et (amit titokban szeretne lerendezni, a biztosító tudta nélkül, hogy a pénz is megmaradon, pontosabban egy része, mert a másik felét velünk ossza meg), akkor megtalálna benne a térképet, ami az 528/3-as National Xeengraphics-hoz vezet, és a fényképen felismerne apja lányommat (ti. rajta van a családító jelet képviselő SLIPPERS OF DRAGON CONTROL +4, +8 vs JOCKEY EWING). Ekkor mérgeben lenylene a SCARAB OF IMAGING-et és lycantroftá változik, majd ingyen odaadja egy embernek a MOONRAY varázslatot (utána 200 aranyért). Na, kinek volt ismerős a Loa-Loa és a Fehérmajmok bandája? Aki eltalálta, abban az örömben részesülhet, hogy nem muszáj elolvannia a BUCK ROGERS II. leírást (ott volt a GARGOYLE nevű bandafőnök is. Amúgy közi, nincs sok bajunk, nem napoztunk meg annyit).

- Danulf a tündérke- király megkér minket, hogy szerezzük vissza neki a varázspálcáját, mert a gonosz kis repkedő SPRITE manócskák/tündi-bündik (vagy milyen nevet adjunk nekik) elrabolták, s azóta a királyságának biztonsága veszélyben van, de még a környező erdőket is tele-villámolják a KILLER SPRITE-ok.

Ennyi fért most bele, legközelebb folytatjuk!

• HáPi

## CSAK LEMEZRE!!!

ACID RUNNER — lode runner — 118  
 BEE — 52 — ügyességi — 205  
 BUNDESLIGA 2. — focimanager — 123  
 CORYA — kaland — 252  
 CYBORG 2900 — 3d akció — 136  
 DESTROYER — szimulátor — 1SD  
 DETONATORS — ügyességi — 228  
 DRIBBLING — foci — 230  
 EXAMINATION — kaland — 1SD  
 HOLIDAY COPS — akció — 102  
 JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139  
 LENITIVE — lövöldözős — 222  
 MATCH OF THE DAY — foci — 154  
 McDONALD LAND — gyűjt. ügy — 2 SD  
 MEGA STARFORCE — invadzer — 1 SD  
 MORIBUND — logikai — 1SD  
 NOBBY THE AARDVARK — mászk. ügyes. — 2 SD  
 PILE UP — logikai — 220  
 PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD  
 PLIS — logikai — 141  
 PSYCHO CHAOS — ügyességi — 444  
 QUARX — logikai — 222  
 ROBBO — mászkálós — 110  
 SLEEPWALKER — ügy akció — 2 SD  
 SMASH — tenisz — 1 SD  
 SPACE DUELL — lövöldözős — 1SD  
 SPACE QUIZ — vetélkedő (német) — 245  
 STONOPHOBE — tréris — 189  
 SYSTEM — adatológató — 280

## FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR KIT — játékkészítő — 1SD  
 AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD  
 ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD  
 BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD  
 DEMO DEMON — demókészítő — 2SD  
 DISK DEVIL — user csg. — 2SD  
 GAME MAKER — játékkészítő — 2SD  
 GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD  
 HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD  
 MINI OFFICE — rendszerező — 1SD  
 NEWSROOM — újs. szerk. — 6SD  
 PRINT FOX — grafikus szövszerk. — 2SD  
 ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD  
 SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját. kész. — 2SD  
 VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

ULTIMA I. — kaland — 1SD

INGRID'S BACK — kaland — 2SD

SPIRIT OF ADVENTURE — kaland — 4SD

VERMEER — stratégiái — 154

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



PC

BACK TO THE FUTURE III. — akció — 1HD — EGA, VGA  
 BIG GAME FISHING — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 CADAVER — akció — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 CONAN THE CIMMERIAN — kaland — 3HD — VGA  
 COOL WORLD — akció — 1HD — VGA  
 DEFENDER OF THE CROWN — stratégia — 1HD — CGA  
 DIZZY — FANTASY WORLD — akció — 1HD — C, E, V  
 ECO QUEST — kaland — 3HD — VGA  
 FREDDY PHARKAS — kaland — 2HD — VGA  
 GAMES — SUMMER EDITION — sport — 1HD — C, E, Her  
 GAZZA 2. — foci — 1HD — VGA  
 HEART OF CHINA — kaland — 6HD — VGA  
 HISTORY LINE 1914-18 — stratégia — 4HD — VGA  
 KGB — kaland — 3HD — VGA  
 LODERUNNER — akció — 1HD — VGA  
 MEGALOMANIA — stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA  
 NICKY BOOM — akció — 1HD — VGA  
 POWERMONGER — stratégia — 2HD — VGA  
 SECRET OF MONKEY ISLAND 2. — kaland — 6HD — VGA  
 STAR CONTROL 2. — űrhajós — 4HD — VGA  
 THE FIRST SAMURAI — akció — 1HD — VGA  
 TWILIGHT 2000 — kaland — 2HD — VGA  
 URIDIS — akció — 1HD — CGA, EGA

## BIRDS OF PREY

— szimulátor — 1HD — CGA, EGA, VGA

## DISCOVERY

— stratégia — 1HD — CGA, EGA, VGA

## SPIRIT OF ADVENTURE

— kaland — 2HD — VGA

## MANIAC MANSION 2. (Day of Tentacles)

— kaland — 7HD — VGA

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



# MES TER

## Megrendelési feltételek:

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

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

**MNB 218-98426/45224-9.**

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

### A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén:  $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

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

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válasszortéért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

**GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.**

# AMIGA

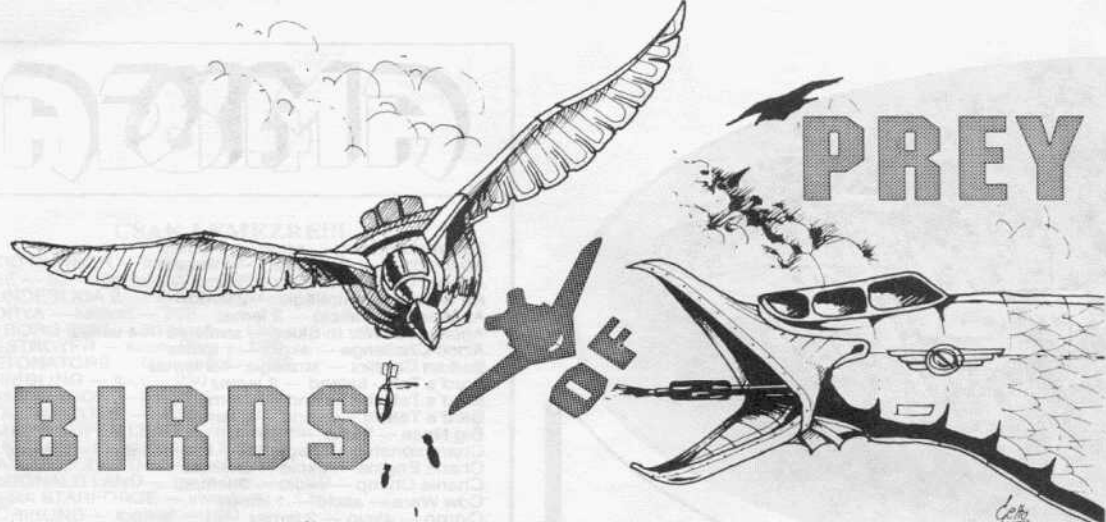
- 3D World Boxing — sport — 1 lemez
- 3D World Tennis — sport — 1 lemez
- A-Train Constr. Set — szerkesztő — 2 lemez
- Air Support — stratégia — 2 lemez
- Air Warrior — akció — 3 lemez
- Ancient Art War In Skies — stratégia — 4 lemez
- Aztec Challenge — akció — 1 lemez
- Balkan Conflict — stratégia — 2 lemez
- Bard's Tale - kaland — 2 lemez
- Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez
- Bard's Tale III. - kaland — 2 lemez
- Big Nose — akció — 1 lemez
- Championship Manager'93 — focimanager — 3 lemez
- Chaos Engine — akció — 2 lemez
- Charlie Chimp — akció — 2 lemez
- Cow Wars — akció — 1 lemez
- Cytron — akció — 2 lemez
- Dancing With Eggs — akció — 1 lemez
- Deathbringer from Space — űrhajós — 1 lemez
- Demmine IV. — akció — 1 lemez
- Diego Maradona's F. Manager — focimanager — 1 lemez
- Dragon Wars — kaland — 2 lemez
- Elite — űrhajós — 1
- Elvira — kaland — 5 lemez
- Elvira II. — kaland — 7 lemez
- Endless Melodies — zenedemo — 2 lemez
- Football Tactician II. — foci — 2 lemez
- Ice Hockey Manager — jégchokimanager — 1 lemez
- Jonathan — kaland — 10 lemez
- Matal Law — akció — 1 lemez
- Match of the Day — foci — 2 lemez
- Monkey Catcher — akció — 1 lemez
- Morph+ — akció — 2 lemez
- Mr. Browstone — akció — 1 lemez
- Plan 9 from Outer Space — kaland — 4 lemez
- Poing — arkanoid — 1 lemez
- Poo Poo Dreams — akció — 1 lemez
- Roll Or Die — olimpia — 2 lemez
- Rolling Bob — akció — 1 lemez
- Schleiber's Quest Babe — kaland — 4 lemez
- Silver Star — űrhajós — 1 lemez
- Sink or Swimm — akció — 1 lemez
- Smurf Hunt — akció — 1 lemez
- Son of Blogger — akció — 1 lemez
- Super Cauldron — akció — 2 lemez
- Swibble Dibble — akció — 1 lemez
- Sword of Honour — akció/kaland — 2 lemez
- Tetris Pro — tetris — 1 lemez
- Treble Champion II. — manager — 1 lemez
- Universal Monster — kaland — 1 lemez
- Viking — stratégia — 1 lemez
- Wabes — pacman — 1 lemez
- Wing Commander II. — demo — 1 lemez
- Wing Commander — űrhajós — 3 lemez
- Wizardry VI. — kaland — 6 lemez

**BIRDS OF PREY** — szimulátor — 2 lemez

**DISCOVERY** — stratégia — 1 lemez

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

# 1519 BUDAPEST, Pf.: 363.



**A Birds of Prey** (magyarul *ragadozó madarak*) az egyik legjobb katonai repülőgépes szimulátor. Legnagyobb érteke az, hogy sokféle, különböző célra szolgáló repülőgéptípus „szál rendelkezésünkre”, melyek nagyrésze a NATO és a volt VSZ hadrendbe állított vadász, bombázó stb. típusa. Eddig nem nagyon kényeztették el a rajongókat ehhez hasonló programmal, még ha némely dologban más hasonló játékok kissé felül is múlja. A **B.O.P.** játék fiktív világában két hadsereg háborúja zajlik, amelynek pilanatnyi állását (majd végeredményét) a játékos működése befolyásolja (ebben hasonlít az egykori ATF-re). A játékot az 1991-es megjelenése óta a jó öreg C64-re nem írták át, és az **Electronic Arts** előzetesében sem szerepel, hogy C64-re előkészületben lenne. Ezt csak azért írtuk le, nehogy ilyen kérdést tartalmazó levelekkel árasztatok el minket.

Ez a leírás részletesen fogja ismertetni a játék kezelését (ami elég bonyolult), ám a szakkifejezéseket nem — igaz, a téma iránt érdeklődőknek azokat úgysem kell elmagyarázni. Az angolul nem tudók szerezzenek egy szótárt, hogy megértsék a program üzeneteit. Ja, a leírás alapvetően az Amiga verzió alapján készült, a PC-sek majd szépen átköltik magunknak.

A játék maga a **B.O.P.** második lemezén található, az elsőt boot-olva viszont remek légharc-jelenetet élvezhetünk (majd ha mi robbanunk szét, nem nagyon fogjuk élvezni). Mindkettőt csak 1 MB-os gépen fut. A bejelentkezés képlné meg az ex-vedelmi kérdésnél simán nyomjunk **Return**-t.

#### Pilóta adatai stb.:

Ilyük be a nevünket, állítsuk be a nehézségi szintet, a terep jellegét és a bevetés megkezdésének időpontját (eleinte maradjon nappal). Eldönthetjük, hogy „magányos farkasként” vagy kísérőkkel hajtjuk végre a feladatot. A képen később az addigi működésünkhöz összegyűjtött pontszámunkat, valamint a besorolásunkat láthatjuk. Azt is megtudhatjuk, hány gép került miattunk, katasztrofális folytán veszteséglistára, és még mennyi maradt. Lehetőség van állást menteni/tölteni (‘S’/‘L’), és megnézni egy grafikonon, hogy miként befolyásoltuk a háború jelenlegi állását (‘F1’). Részletesebb kimutatást kapunk, ha felhúzzuk azt a screen, melynek teteje sötétkécskék látszik. Esetleges elhalálozás után új pilóta az ‘N’ lenyomására „állítható szolgálatba”.

Innentől kezdve: továbblépés = click a **Next**-en, visszazézés (ha lehet) = click a **Previous**-on.

#### Küldetések:

A következő képen hat fajta bevetés közül lehet választani, de a közepén levő kis jelre clickelve újabb hatot kapunk. Mind a 12-nél lojrujk, hogy mit is kell csinálni a végrehajtásánál.

- **Air interception** — Légi elfogás: rakéta-val igyekezzünk felőni az ellenséges (vadász)gépeket
- **Air superiority** — „Légifőny”: ellenséges (vadász)gépek elfogása, közelharcra kell számítani
- **Long range bombing** — Hosszútávú bombázás: támadás ellenséges felszíni (szarazföldi/tengeri) célpontok ellen
- **Bomber escort** — Bombázó(k) kísérete: kísérővadász védi a bombázót ellenséges vadászoktól
- **Close support / ground attack** — „közel támogatás” és felszíni támadás: szárazföldi csapatok támogatása (ellenséges tankok kilövése), csatarepülő javasolt
- **Border or sea patrol** — Határ- vagy tengeri őrszolg: támaszpont/r.g. hordozó megvédése ellenséges repülőgépektől (várni kell rájuk)
- **Reconnaissance** — Felderítés: légifényképezés (ellenséges felszíni célokról)
- **Troop drop** — Csapatok ledobása: ejtőernyősök ledobása = légdeszant
- **Supply drop** — Ellátmány ledobása: csomagok stb. ledobása ejtőernyővel
- **Stealth bombing** — Lopakodó bombázás: mint a hosszútávú bombázásnál, de lopakodó bombázóval/vadászbombázóval (csak Side Al)
- **Stealth reconnaissance** — Lopakodó felderítés: mint a felderítésnél, de lopakodó géppel (csak Side Al)
- **Test pilot** — Berekülőpilóta: kísérleti gép berepülése, lehetőségeinek határát elérni (cél a minél nagyobb sebesség és magasság)

#### Támaszpontok:

Továbbílepe 3-3 támaszpont vagy 2-2 repülőgéphordozó hajó közül választhatjuk ki a „hazai” bázisunkat. Ezzel egyúttal azt is eldönthetjük, hogy a szembenálló felek közül melyik oldalra állunk a háborúban. A játékban két vagy fehér szín jelzi az ‘A’ oldalt (NATO-gepek), míg vörös vagy fekete a ‘B’ oldalt (VSZ-gepek). Bal click a kiválasztás, jobb klikre pedig megmutatja a támaszpont-

tot vagy hordozót a térképen. Alul elolvashatjuk, hogy az a támaszpont/hordozó, amelynek a nevére (a térképtől jobbra) a pointer mutat, üzemel-e stb.

#### Repülőgépek:

A következő képen történik a kivánt géptípus kiválasztása, amellyel a bevezetést végre akarjuk hajtani. Egyes esetektől eltekintve, amikor a program előre csak egy-két típust enged „választani”, a követendő eljárás az alábbi:

1. **SIDE** menüből megfelelő harcoló fél kiválasztása (a program már megteszi)
2. **MISSION TYPE** menüből a bevetés típusának megfelelő beállítás (itt és a következőnél egyszerre több menüpont lehet bekapcsolva)
3. **AIRCRAFT TYPE** menüből a kívánt paraméterek beállíthatók (kivánság szerint)
4. **AIRCRAFT** menüből a leginkább megfelelő géptípus kiválasztása (info alapján) (További típusok lehetnek a **MORE AIRCRAFT** menü alatt)

A kiválasztott típusról részletes adatlapot mutat a program, de ebből csak a harci gépekhez értek számára derül ki, hogy mit tud a gép, és milyen szinten. Az **Armament**-re clickelve láthatjuk az adott géptípushoz rendelkezésrétett fegyverzetet az alábbi bontásban: géppuska löszerkészlete, levegő-levegő rakéták, levegő-föld rakéták szárazföldi és tengeri célok ellen, heli-alul a bombák. (Jó tudni, melyik mire használható.)

Példaként egy célszerű beállítás, ha a küldetés légi elfogás, és a **Nimitz**-ről kell felszállnunk: 2-nél **Air Intercept** és **Carrier Based**; 3-nál lehet pl. **Swing-wing** vagy más; a 4-nél most csak az **F-14** marad.

#### Eligazítás:

Felül olvasható, melyik küldetést és gépet választottuk, a megjelenő típusismertető szövegből pedig kiderül, mire jó és mit tud ez a gép, így megtudhatjuk, mennyi esélyünk van vele a bevetés végrehajtására... Alul olvassuk el a helyzetjelentést, amely a feladatunk pontos leírását tartalmazza. Legtöbb esetben konkrét célpontokat közöl velünk a program, amelyek száma a nehézségi szinttől függ, igyekezzünk pontosan megérteni, mit kell tennünk. A **MAP**-ra clickelve nézhetjük meg a térképet, ahol pl. egy biztonságosabb útvonalat jelölhetünk ki navigációs pontok segítségével. A taktikai térkép betöltés közben is behívható, és

megnézhetjük rajta a fedélzeti navigációs rendszerbe táplált navigációs és célpontokat. A térkép valamely pontját úgy hozhatjuk középbe, hogy ráclickelünk. Egy navigációs pont létrehozásához click a megfelelő ikonon (ferritoron) aztán bal click a térképen, míg törölése click az ikonon aztán jobb click a térképen.

## Gép előkészítése:

Az utolsó előkészületi fázis a repülőgép felgyerkezése (a gépünk már fel van töltve uzemanyaggal és géppuska-lőszerrel). Megfontoltan, a bevetés céljának megfelelően válasszunk a rendelkezésre álló rakéták és bombák közül. Ha valamely fegyverre vagy felszerelésre clickelünk, a pointer rakéta-alakot vesz fel. Ilyenkor láthatjuk az adott fegyver vagy egyéb holmi főbb jellemzőit, illetve hogy mire is való. Az **INFO**-ra clickelve részletes ismertetést kapunk. A feirakáshoz click ezzel a rakéta-pointerrel a kívánt fegyverfelüggesztő csomóponton, **ALL** = mindenhová az kerül felrakásra. Valamit jobb clickkel vehetünk le, **CLR** = mindent leszedünk a gépről. Sajnos egy felüggesztő csomópontra egy rakétát/bombát lehet feltenni. Javasoljuk, hogy ne terheljük túl a gépet (felszállótömeg!), és a nehezebb fegyvereket inkább ne a szárnyra tegyünk, mert akkor a gép kisebb igénybevételt tud csak elviselni (**Real Flight** módban, ld. később). Nem részletezzük, hogy melyik levegő-föld rakéta (jó sok van) és bomba milyen célpont ellen hatásos — állt, kiderül az info-ból — de néhányat megemlítünk. A játékban kissé könnyebb a dolgunk, mint a valóságban, ahol a fedélzeti csöves fegyverrel (géppuska) állt csak repülőgépre lehetünk eredményesen, továbbá a rakéták főként szárazföldi harcjárművek és berendezések elpusztítására alkalmasak (pl. **Hellfire**, **Maverick** stb.), míg épületek stb. lerombolására bombák alkalmasak. Nem minden levegő-föld rakéta alkalmas általános feladatokra (ilyen pl. a **Harm** ill. **Durandal**), továbbá a hajók elsüllyesztésére való sugárhajtóműves **Harpoon** meg nagyon lassú. Kellemes próbálkozásokat! Egyébként felszíni célpontok elleni bevetésnél is érdemes levegő-levegő rakétát vinni (gyak kiserőkkel indulni), mert az ellenség nem alszik...



## A pilótafülkében:

Na végre! Gépünk vagy egy támaszpont hangárában áll, vagy egy repülőgéphordozó hajó „gyomrából” emelik ki a liftten a fedélzetre. Felszállás előtt még célszerű beállítani néhány dolgot a **GAME** menüben: **real/easy flight** = valóság/egyszerűsített repülés (easy módban pl. le is zuhanhatunk, de némely dolog nem működik); **hud metric** = a HUD-n csomó és láb helyett km/h és m; **game detail** = a 3D grafikai megjelenítés beállítása.

A HUD (**Head Up Display**) fontosabb, valamint csak itt megtalálható információk:

**Felső sorban:** skálán a repülési irány fokban, alatta nyíl a navigációs vagy célpont szöge (ha oldalra van, a nyíl a skála bal/ jobb szélén).

**Bal oldalon:** skálán sebesség, külön függőleges toleórá, **SW** = szárny állászóze.

**Jobb oldalon:** skálán magasság, külön függőleges sebesség (emelkedés/ süllyedés).

**Aiul** (csak full-screen módban): bal oldalon célkövető üzemmódja, radar hatótávolsága, aktuális fegyver stb.; jobb oldalon az észlelt célpontok, vagy egy követett célpont, vagy egy navigációs stb. pont; leg-alul középen a bombacélzó távmérője. **Középmezőben:** a HUD működési mód-jától függően egy vagy két jel (plusz a célok).

**A HUD üzemmódjai:** radar, navigáció, bombázás, leszállás.

## A műszerfal:

**Balra:** gázkar kielzővel; **GEAR** = futómű, **HOOK** = farokhorog, **WBRRK** = kerékek, **ABRK** = fékzárnny, **REHT** = utánégetés jelzőlámpája. A blokk jobb felső kielzője: piros alapon relatív toleórá (%-ban a beállított gázhoz képest), zöld alapon a fűvka szöge (normál = vízszintes = 0). Alattuk állapotlező a rongalódott alkatrészek nevének rövidítésével, **RAVAR** = radartevékenység észlelv, **MISSILE** = rakétát löttek ki ránk; legalul **UZENIT**-ablak (visszajelzések, figyelmeztetések stb.).

**Középen:** fent óra, tőle balra átesés-jelző; lejjebb többfeladati display (működési módjai = felüggesztő-csomópont (+ lőszer és csali), radar (keresés/követés), térkép, navigáció); alul a feklapok szöge (.); a (fő)tartályban levő uzemanyag mennyisége (kg).

**Jobbra:** magasságmérő, sebességmérő, Mach-mérő (1 mach = hangsebesség), függ. sebességmérő (emelkedés/süllyedés), műhorizont, g-mérő, bolyintási szög, uzemanyag-mennyiség, gyorsulásmérő.

## A kezelőbillentyűk:

### Hajtómű

beindítás/leállítás = 'J'  
gáz növelés/csökkentés = '+/-'  
gáz min./max. váltás és utánégetés, be/kikapcsolás = '/'  
fűvka szögének növelés/csökkentése = 'bal AH'/ 'bal Amiga'

### Fel- és leszállás, gurulás

kerékek = 'B'  
fékhorog = 'H'  
futómű/kiengedés/behúzás = 'U'  
oldalkormány balra/jobbra = 'Del'/ 'Help'

### Irányítás (levegőben)

csűrész (fordulás) balra/jobbra = 'O'/ 'P' (joy. bal/jobb)  
magassági kormány föl/le (emelkedés/ süllyedés) = 'A'/ 'Q' (joy. le/föl)  
kormányok rögzítése = 'Tab'  
feklap kitérítés/vissza 1°-kal = '['/']'  
fékzárnny ki/be = 'G'  
szárny-állászóze növelés/csökkentése = 'bal AH'/ 'bal Amiga'  
robotpilóta = 'Y'  
katapultálás = 'Esc'

### Műszerfal/ HUD/display:

full-screen mód/be/kikapcsolása (műszerfal eltüntetése és vissza) = 'W'  
HUD ki/be/kikapcsolása = 'D'  
HUD üzemmódváltás = 'I'  
display üzemmódváltás = 'M'  
felüggesztőcsomópont váltás/ lekerdezés = 'K' (ha a display felüggesztő-csomópont-módban van)  
radarhatótávolság-váltás = 'R'

### Térkép

taktikai térkép be/kikapcsolás = 'Return'  
taktikai térkép nagyítás/kicsinyítés = '+/-' (fő billentyűzet)

nem full-screen módú taktikai térkép további funkciói:

scroll = **kurzornyil-billentyűk**  
hazai bázis helye = 'H'  
gépünk helye = 'P'

navigációs pont def./törl. = 'W'  
légi utántöltési nav. pont def./törl. = 'T'  
display-térkép nagyítás/kicsinyítés = '+/-' (apozírtér bill. jobb oldalt).

## Taktikai funkciók

hírszerzés jelentése (be/ki) = 'V'  
kijelölt célpontok lekerdezése (full screen, be/ki) = 'T'  
sorrakövetkező/első repülőgép) rakéta megnevezése (full screen) = './.' (pont/vessző).

## Célkövetés

célkövető üzemmódváltása (RWS/TWS/ HUD/GRD/GUN) = 'N'  
légi célpont követése (TWS mód) = 'jobb AH'  
felszíni célpont követése (GRD mód) = 'jobb Amiga'  
célpont-kiválasztás automatikus/ manuális = 'F2'  
ha manuális: célpont-kiválasztás és törölése = 'Z' (kereső módban a kört az egerrel vezessük rá a célpontokat jelző négyzetek egyikére, majd 'Z')

## Fegyverzet, harc

fegyver-választás manuális/automatikus fegyverrel, illetve fegyver indítása/kiválasztása = 'Space' (joy. tűz)  
rakéta-követés be/kikapcsolása = 'X'  
radar/infravörös vezérlésű rakéták megzavaró csali használata (chaff/flare) = 'C'/ 'F'

## Fényképezés

fényképezőgép bekapcsolása = '5' (numerikus billentyűzet)  
céla beállítás = **kurzornyil-billentyűk**  
zoom (ráközelítés/távolítás) = '+/-' (numerikus billentyűzet)  
exponálás = 'Space'

## Légi utántöltés

tartálygép igénylése, tájékoztatás kérése manőverezés során, utántöltési robotpilóta be/kikapcsolása, utántöltési befejezése = 'I'  
uzemanyag átszivattyúzása = **jobb egergomb** (folyamatosan lenyomva)

## Egyéb ledozás/ elengedés

eftőernyőzők/ellátmány ledozása (kiválasztás: 'bal Shift') = 'Space' (joy. tűz)  
uzemanyag-pórtartály ledozása (kiválasztás: 'K') = 'Space'  
hordozott (kiserleti) gép elengedése = 'jobb Shift'

## Kilátás/rálátás kiválasztása

különféle külső szögökből = '1'-től '9'-ig (fő billentyűzet)  
rálátás a gép mögött be/kikapcsolás = 'Enter'  
kilátás pilótafülkéből előre = 'F10'  
kilátás irányának beállítása = '1'-től '9'-ig (numerikus billentyűzet)  
finomabb módosítása = **kurzornyil-billentyűk**  
rálátás távolodó nézőpontból (mint robotpilótánál) = (fő billentyűzet bal felső)

## A szimuláció vezérlése

pausz = 'BackSpace' (törölő billentyű)  
valós/könnyített repülés váltás = 'E'  
hang ki/be/kikapcsolás = 'S'  
bevetés befejezése (földön/hajófedélzeten/eftőernyőn) = 'Esc'  
analog/digitális joystick váltás = '0' (fő billentyűzet)  
3D megjelenítés változtatása = 'L', 'F1' és 'F5'-től 'F9'-ig

pointer megjelenítés/eltüntetése (szűnnet a menü használatához) = 'F4'

**Jó tanács:** az irányításhoz célszerű joysticket használni, és nem árt egy billentyűzet-sablon sem.



## Felszállás:

Ugyelünk arra, hogy a kifutópályát/leszállófelületet ne csak mi használjuk, szóval igyekezzünk elkerülni az összecsapást más fel/leszálló gépekkel. A felszállásnál alkalmazhatjuk a programban is látható módszert, amikor lendületből fordulunk és gyorsítunk a kifutópályára érve. Az igazi mégis az, amikor lassan kigurulunk, a kifutópálya elején a hőtengelyében megállunk, a kerékeket befelé húzzuk, a féklapokat megfelelő helyzetbe állítjuk, teljes gázt adunk utánégetéssel vagy anélkül, és csak akkor engedjük ki a kerékeket, amikor a hatómű fordulatszámra elért a maximumot (100%). Amint a levegőbe emelkedtünk, rögtön húzzuk be a futóművet, és a féklapokról se felekedzünk meg. A megtelelő sebességet elértve csökkentünk a hatómű tolóerejét (gázlevétel), a gép utazósebességgel haladva kevesebbet fogyaszt. Az utánégető nagymértékben fogasztja az üzemanyagot, csak indokolt esetben használjuk. Egyes géptípusok képek függőleges felemelkedése is, de ez csak **Real Flight** módban működik.

## Repülés:

Noha **Real Flight** módban játszva több kellemetlenséggel kell szembenéznünk, mégis ezt javasoljuk, mert a szimuláció csak ez esetben tekinthető aerodinamikai szempontból is élethűnek (elvégé azokkal a szimulátorokkal játszunk szívesen, amelyek nagyszerű leképezései a valóságnak). Emiatt a „meredekebb” manőverek végrehajtásakor számolnunk kell a szárnyak elgörbülésével és más, hasonló rongálódadókkal. Az is jó, hogy a túl nagy vagy túl kis „G” elszenvedése is valóságos következményekkel jár (pl. minden elsötétül), valamint a hatómű teljesítménye is lecsökken nagyobb magasságban (kevesebb az oxigén). Ha az átész-jelző villog, jó lesz gázt adni és ügyesen manőverezni, különben könnyen dugóhúzóba kerülhetünk és lezuhathatunk. Távolsági célok megközelítéséhez vegyük igénybe a robotpilótát, de vigyázzunk a magasság és a távolság beállításánál, mert gépünk ilyenkor hegynek vagy másik gépnek ütközhet.

## Harc stb.:

Ha az üzenetablakban megjelenik a **Targets scanned** szöveg, a gép célvevő radarja valamilyen — a beállított módtól függően légi vagy felszíni — célpontot észlelt. Ha ellenséges légi célpont(ok)ról van szó, a display a radar üzemmódban kívül célkövetés üzemmódban is praktikus használni (célkövető TWS módban). A harchoz érdemes átváltani full-screen módba, mert csak így tudhatjuk meg a célpontok típusát, és hogy ellenségesek-e. A kívánt célpontot mindig tartasuk a látóter közepé táján, válasszuk ki a cél fajtájának megfelelő típusú rakétát, és addig várjunk az indítással, amíg az **In Eng** jelzés nem tudatja velünk, hogy a célpont a rakéta hatótávolságába került. Figyelem, néhány rakétával másképpen kell támadni (pl. Harm, id, info). Célzerű időnként ellenőrizni, hogy a célok, amelyekre rakétát lőttünk ki stb., megsemmisültek-e már.

A légiharc viszonylag egyszerű, ha gépünk fel van szerelve legalább 100 km hatótávolságú levegő-levegő rakétákkal, különösen, ha az ellenséges elfogó vadászok nem rendelkeznek ilyenekkel. Egyébként ügyeljünk a ránk kilőtt rakétákra, közeledtükre szórjunk csalít (tudni kell, a rakéta milyen vezérlésű, radar vagy IR), különben végünk. Ha a légterben más „baráti” repülőgépek is vannak, vagy kísérőekkel szálltunk fel a bevetésre, számolnunk kell rá, hogy ezek előbb-utóbb helyettünk lövöldöznek az ellenséges gépeket, így kevesebb pontot szerezhetünk. Az igazi, világháborús jellegű légiharc akkor következik, amikor szűk, féklapos fordulózáskor közben rövidható-

vú légiharc-rakétákkal (pl. ASRAAM) vagy a géppuskával próbáljuk meg egymást befogni („puskavégre kapni”) két vadászgép pilótája. A vadászpilóták jól bevált harci manővereinek ismerete nélkül ne nagyon vállalkozzunk ilyen kőzetharcra.

Felszíni cöl elleni támadás esetén a célterület közelében lassítsunk le, az alkalmazni kívánt gyertyát a szükséges módon és magasságban aktivizáljuk (info-ban benne volt). A lezerinyítású bombák használata egyszerű, de a hagyományos bombák pontos célrajzutatása figyelmet kíván. Ezt zuhanópombázással is megtehetjük, amelyhez ki kell nyitni a felszárnyakat. Mindazonáltal vigyázzunk, nehogy a földnek csapódjunk, vagy túl alacsonyan repülve egy letesítmény, harcászok stb. felrobbanásának lökeshullámába kerüljünk, mert ez is végzetes. A bombázók általában védtelenek ellenséges vadászokkal szemben, ezért célszerű kísérőket kérni a bevetésre.

## Egyéb megfontolnivaló:

Összecsapós veszélye áll fenn, ha bármilyen más zúgó hangot hallunk, ez ugyanis közeli repülőgépet vagy harcsoft jelent **(vagy a HQ-n legyet — CoVoy)** (a rakéta hangja más). Hosszabb idejű bevetésre vihetünk tartályt üzemanyagot. A valódi vadászpilóták légi közeharc előtt leoldják a póttartályt (Real Flight módban célszerű lehet), akkor is, ha még nem fogyott ki belőle az üzemanyag. Ha a műszerfalán a sűrűlésjelzőn a **condition** alatt **poor** olvasható, akkor gépünk állapota siralmas, és nem biztos, hogy egyáltalán le tudunk szállni, különösen, ha a futó is meghibásodott (csak Real Flight módra vonatkozik). Ez esetben inkább katasztrofáljunk, hogy mentünk a börtönek. Bevetés közben bármikor kérhetünk légi üzemanyagutántétet, de le is szállhatunk egy „baráti” támaszponton vagy repülőgép-hordozóra. A hajón rögtön választhatjuk a **REFUEL ETC** menüpontot, a támaszponton előbb óvatosságot kell gurulni a hangárba. Üzemanyagot és fegyvereket a küldetés végrehajtása során tetészes szerinti számu alkalmakkal vételezhetünk, de sajnos a gépünk esetleges sérülését a bevetés alatt nem lehet kijavíttatni. Ha mindennel végzetünk — és nem velünk végzett az ellenség — szálljunk le, és vessünk végre kellemes megpróbáltatásainknak az **Esc** lenyomásával.

## Leszállás:

A legnagyobb odafigyelést igénylő manőver végrehajtásához közelebb kerülünk meg a legközelebbi támaszpontunkat vagy rep.gép-hordozókat, és tegyük meg az alábbi előkészületeket. A HUD-t vátsuk át **landing** módba, ereszkedjünk kb. 500m-re, a szárnyak állászögét (ha lehet) állítsuk a minimumra (hátranyílazva kevesebb a felhatóerő), vegyük le a gázt (sebesség kb. 500 km/h alatt legyen), mielőbb álljunk a kifutópálya/leszállófelület vezérvonalába, fokozatosan térítsük ki a féklapokat (alacsony sebességnél szükséges), lassítsunk kb. 350 km/h-ra, engedjük ki a futóművet (hatalón a farkhorgot is). Figyeljük a leszállóműszer jelét a HUD-ben az optimális bevezetési pálya követésére (ha szükséges, vigyázza korrigáljunk). Fontos, hogy gépünkkel a pálya vagy leszállófelület elején landoljunk, mérsékelt vízszintes és függőleges sebességgel (süllyedés). A hajón ha mindent jól csináltunk, máris kikapcsolhatjuk a hatóművet, a támaszponton pedig amint földet értünk, azonnal tegyük a gázt minimumra, és fekezzünk a megállásig. Az pilóták terepen is leszállhatnak minimális (100 km/h alatti) sebességgel és teljesen kiengedett féklapokkal. Kényes dolog a hajófelületre történő leszállás (kiváltépp éjjel), ahol a legkisebb figyelmetlenség eredménye is a tengerbe esés lehet (ez a vadászpilóták rémálma). Ne próbáljunk szárazföldi bázisú géppel hordozóra le-

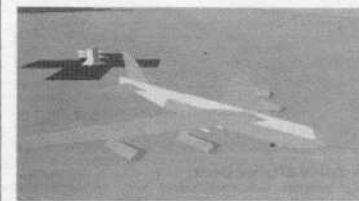
szállni, mert ilyeneknél a farkhorgon hiany-zik, emiatt a drótkötelek nem tudják „megfogni” a gépet, és az akkor mehetetlenül a vízbe rohan.

## A bevetés értékelése:

A küldetés befejezése után megjelenik az értékelés. Ebből meg tudhatjuk, mennyire voltak eredményesek a feladatok végrehajtásában — illetve mi okból haltunk meg, ha pórul jártunk. Alatta látható, hány melles légi/észíni célpontot sikerült megsemmisítenünk, továbbá elolvashatjuk a repülési statisztikánkat, amiből többek között kiderül, mennyire volt „huppanós” a leszállásunk. A menüből **INTELLIGENCE REPORT**-ot választhatva a hírszerzés jelentése tanulmányozható, ami nem mas, mint egy teljes eseménynapló. A menu harmadik pontja a **DAMAGE REPORT**, ami különféle baráti/ellenséges létesítmények lerombolásáról, megromlásáról, javításáról, illetve újból üzembe helyezeséről ad tájékoztatást. Ugyanígy jelennek meg információk a mi felderítő feladatunk végrehajtása során felkötött objektumokról is. A program a számított eredményt pontszám-ban fejezi ki, és előléptetés gyantán a besorolásunkat emeli. Amikorra valamelyik fel-szárzaföldi és legiereje megsemmisült, a program kihirdeti a győztest. Ha eredményes volt a „szolgálattunk”, jutalmul megtekinthetjük az elégedett vadászpilótát ábrázoló képet. Ha a háború meg nem dőlt el, továbbépesre a pilóta-képernyő jelenik meg, ahol állást menthetünk stb.

## Figyelmeztetések:

A „baráti”, saját célok elleni lövöldözést kerülni, különben hamarosan kirugnak bennünket a legierőtől, vagyis **Game Over**. Ugyanez a kellemetlenség történik velünk akkor is, ha már a megengedettnél több repülőgépből csináltunk ócskavasat. A játékban igen változatos módon lehet kimúlni. A „sima” lezuhanáson kívül leföhethet, ut-közhetünk hegynek, felhőkarcolónak, harc-kocsinak stb., vagy másik repülőgépek is. Ez a sors vár ránk akkor is, ha gépünk túl sok alkatrésze rongálódik meg, és emiatt egyszerűen darabokra esik. Meg egy jó tanács — ne tartsunk géppuska-lőgyakorlatot egy bázis közelében, mert könnyen kilöhetjük az irányítótoronyt — és akkor kiteszik a **javítás alatt zárva** táblát, egyezőval kereshetünk másik támaszpontot...



## Végül:

A program egyedülálló módon teszi lehetővé a különféle harci taktikák stb. alkalmazását, ami az egyik fő erőnye. Hamar belelhet magát az ember a katonai repülőgévesekkel teii életébe, az idő múlásával mit sem törődve. Bár a szimuláció kissé lassúnak tűnhet, és a tereptárgyak száma elég csekély, mégis — főleg komplexitása és hangulata miatt — kivételesen jó vele játszani. Az is előnye, hogy eddig nemigen volt szimulátor, amelyben a jó öreg B-52-essel mehetünk volna bevetésre, vagy a magyar légierő MIG-jei is szerepelnek. Az nem róható fel hibájául, hogy nem díjaz az értelmes döntéseket: ez nem holmi lövöldözés játék, tessék megtanulni, hogyan kell repülőgépet vezetni... Es már kezdődhet a fogocská — mondjuk hat darab Su-27-es társaságában...

• Somogyi Lajos

# MANIAC MANSION 2.



Kezdő felszerelés: egy könyv (hisz mégis csak hatalmas fizikusok volnánk), amiben mindentféle szakszöveg van, almisítő hatásra majd mindenki panaszokodik... Itt modjuk el, hogy a három időbe szakadt jóbarát az időgépek klozetjén tud egymással kommunikálni, és kisebb tárgyakat egymásnak átadni. Ez persze csak akkor működik, ha a címzett hozzáfér az időgéphez (tehát pl. Laverne már a Tentacle-ruhában legyen), ilyenkor automatikus a tárgyak átadása



**Jelen, előcsarnok:** felszedendő a *dime* és a *lier*. A *lake barl* (műhanyás) és a földhöz kövesedett apró felszedéséről később.

**Jelen, alsagsori labor:** ez a prof, birodalma, és itt, a jobb oldali falon van a *super-battery* tervrajza is.

**Jelen, emelet, 1. szoba:** *close door*-tal láthatóvá válik a *key* az ajtóban — adjuk a kocsifeltörőnek a ház elött, s a cserébe kapott feszítővassal felfeszíthetjük a hallban a földről a pénzt. Ha már mindkét apró megvan, megkísérélhetjük felbontani a csávót: ez épp elég lesz ahhoz, hogy az ágy mögötti szerkezetbe dobva, a hétalvó leszálljon az ágyról, és a pulcsiját megkaparintassuk.

**Jelen, emelet, folyosó:** itt két érdekes dolog van, a fagyasztó és a cukorka-automata. Ezen utóbbinak term. a feszítővassal érdemes nekimeenni, cserébe kapunk egy hatalmas halom aprót; a hűtőbe pedig a mókust rakjuk be, mivel csak a jö-

És megjött... na nem az, én is lógós vagyok, khm, szóval a *Day of the Tentacles*, ismertebb nevén *Maniac Mansion 2*... Mit mondjunk? Kiakasztott rendesen... ugyanis sokkal nehezebb, mint pl. az *Eric* volt (Miért? A lemezeket rátették a mérlegre? CoVboy)



Most szeretnénk köszönetet mondani *Shadow/GSH*, *Armitage/GSH* és some members of *Shame Redesign* uraknak, akikkel állandóan megtárgyaltuk a tennivalókat... Talán nem volt haszontalan.

Nos, miután az intrót megtekintettük, és még életben vagyunk, kezdődik a játék. A kommandót felállítjuk, és keresni kezdjük a rabágban tartott *Tentacle*-haverjainkat.

Persze az az órák kinyitva (*Open clock*) válik láthatóvá, némi bajok történnék, ugyansí a lita máris közli, hogy ő bizony leigazza a Földet, és eltűnik.

A helytakarékoság érdekében szobákra lebontva írunk tovább, és nem időrendben (olyan hosszú a játék, hogy nem ilyen cheat-módszerekkel háromszor akkora lenne a leírás...) (És az kit zavarna? Bezzeg az *Eric*-nél nem spóroltatok! CoVboy)

vóben lesz rá szükség, addig meg elve-  
getél így hibernálva...

**Jelen, emelet, 2. szoba:** itt egy feltaláló le-  
fedzik, aki az egész világgal hadban áll,  
mivel az nem értékelte a robbano nyalo-  
káját, a vizskétét okozó arcpüder és az  
inverz-3D-veget. Semmilyen jó szó nem  
használ, így vessük be a múlt postaladá-  
jából a levelet, amelyben agyondicsérik  
egy múltbeli feltaláló érdemét, szeren-  
csére ezt hősünk magára veszi, és távo-  
zik. A szobájából a *disappearing ink* és a  
*flag gun* szedendő fel.

**Jelen, emelet, 3. szoba:** rátalálunk a *Zöld  
Tentacle*-ra, aki sajna nem sokat tesz an-  
nak érdekében, hogy megkütsa Lila vi-  
láguralmi törekvéseit, sőt, sokkal inkább  
szívesen beszél a zenekáról, ami még  
csak véletlenül sem 'provokatív lírai tar-  
talma', hanem hangereje miatt hirdeti, s  
felajánlja, hallgassuk meg a szobában a  
műveiket. *Use on-off button:* Ó, ez való-  
ban hangos! Az előcsarnokbeli műhá-  
nyás meg félig levalóban van, ezért ha  
talán jobban megoldozzuk a padlót  
(*push speaker*), az alatt eherülő hall ta-  
lan nagyobb dízist kap (leesik a műhá-  
nyás a mennyezetről (Vajon hogy került  
oda?)). Még szedjük fel a videokazettát.

**Jelen, 2. emelet, bélyeggyűjtő:** az ürge  
már leszokott a ninja-felszerelésekről,  
és most egész nap a bélyegeivel tököli. Már  
ránk sem emlékszik úgy, mint a többi-  
ok a házbán, ugyanis volt egy kis trauma  
a szobájában az utóbbi pár évben. A mokusról  
közli, hogy már nem sok mindent hasz-  
nálható; csak néha veszi a prof. hasznát,  
ha az alagsorban a *hamster generator*-t  
meghajtja vele, csakhat ekkor is történ-  
nek bajok: a mokus kimelegszik, majd  
fajni kezd, és nem rohángol tovább-  
ergő csak pár pillanattal felejt az áramot a  
generátor (*pick up hamster*) (Akkor ez a  
prof. olyan, mint a tevehajcsár, aki azt  
hitte, minél jobban futtatja a tevejét,  
annál jobb lesz a hűtése. Amikor ki-  
nyúlt szegény pára, akkor meg azt hit-  
te, hogy megfagyott — CoVboy).



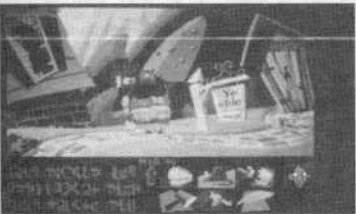
A *disappearing ink*-et itt vethetjük be: *use  
d. ink with stamp album*. Bernard közli,  
hogy valami nagy viccet csinál, és ráönti  
a tintát a bélyegalbumra. Persze ezt nem  
nagyon értkele, a tulaj, kipendörít hős-  
ünket, ráadásul utána egy bélyeggyű-  
jteményt is, amiből egy bélyeg kiesik (*pick  
up stamp*). A bélyegalbumot visszaadhat-  
juk, szabadkozva, hogy 'Néha örültsé-  
gek csinálók, mintha az elímet meg-  
szállta volna egy ördög.' A Douglas  
Adams-féle válasz sem várakoztat ma-  
rá: 'hát ez mindenkiel előfordul...'

**Jelen, 2. emelet, kémközpont:** Edna nő-  
vérrel szobáálhatunk. Olyanokkal ne fárasztuk magunkat,  
hogy 'Egy nagy titok ügyében jöttünk!',  
mert ez Ednát abszolút nem érdekli.  
Kiderül, Dr. Fred anyagi és lelki  
problémáit az okozza, hogy a széfjébe  
rejtette a Lucasfilm jogdíj-szerződését,  
ami sok-sok pénzzel egyenértékű (ez  
pont elég lenne a hiányzó gyémánt),  
és persze elfelejtette a zárkombinációt,  
amire csak alvajárás közben emlékszik,  
és akkor állandóan a széfet nyitgatja.  
Viszont annyit kávéit iszik, hogy újabban  
sosem alvajár. Elmondja, látta már

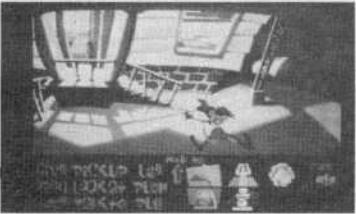
zárynyitogatás közben a profot, de  
annyira gyorsan csinálta, hogy  
képtelenség volt a kódokat észrevenni. Itt  
meg szemet szúrhat az, hogy Edna nem  
enged semmivel sem babrálni, valamint  
az, hogy keresek széken ül (Ki az a ke-  
rakes? En nem találkoztam vele —  
CoVboy), az ajtó nyitva van, és hogy a  
lépcső itt van az ajtó előtt, *push Edna*.  
Annak rendje és módja szerint kirepül a  
szobából, de aztán visszapattan, mert a  
sarokban a szobornak pont jó helyen  
van a karja. Segítsék a *múltban* ha a  
profót felszedték a *balkezes kalapácsot*,  
szerejük ki a szobrázók kalapácsát! A  
szobóra magára tükröződik, és Edna elta-  
volítható.



Itt mondjuk tovább, a profot hogyan alit-  
ható el. Ha már a *jelen/konyhából* fel-  
szedték mindkét kávé, akkor, felkeresve  
a profot a laborban, amint épp kávézgat,  
és suttymban a bogréjébe koffeinment-  
es kávéval (*use decal on mug*), pillá-  
natok alatt elalszik, és persze így rohan  
is a széfhez, és tekéri is a tárcsát meg  
nyitogatta is az ajtját — de ahhoz  
persze túl gyorsan, hogy akár kiszúrjuk a  
kódokat, akár megszerezzük a széf  
tartalmát.

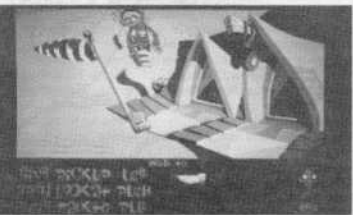


Ekkor érdemes felhasználni a videoka-  
zettát a 2. emeleti kém-szoba VCR-ében  
(*use videotape with VCR*, majd *look at  
VCR*). Ha elkezdjük (piros gomb) a felvé-  
telt, épp rögzítünk egy prof-szfényito-  
gató-fazist, majd ezután megjelennek az  
adoellenőrök. Visszatekerés. Play: hát ez  
bizony túl gyors, de ha átváltjuk EP-be a  
szalagsebesség-választót, akkor máris  
látni fogjuk a kódokat... Utána már csak  
egy sima *open safe* kell a prof. dolgozó-  
szobájában a földszinten, és miénk a  
szerződés...



**Jelen, padlás:** ez a szin csak akkor kap  
fontosságot, amikor már szalagon van a  
kombináció, és ekkor az adószedők letá-  
madják a profot, valamint megkötözik a

padlást. A földszintről, a kemenyen is  
az ablakon át meglátogatható így is a  
prof., kötelezől egy *pull rope*-pal sza-  
badíthatjuk meg. Ezen kötelel az ablak elől-  
ti csigára hurkoljuk rá (*use rope with  
valley*), majd annak leelőgő végét kossuk  
a ház előtt álló, immár lefestett múmiára  
(mert a piros szin a prof köteleire hason-  
lít!) (*use dangling rope with Dead Cousin  
Ted*), és húzzuk fel. Nemi kójáték, a  
múmia a prof cellájában landol. A profra,  
ha ki akarjuk cserélni, megint nagy pu-  
fanások lesznek, mi a múmia alatt lando-  
lunk az agyon, a fogvatartók is benéznek  
a lyukon, hogy hagyjuk már abba a ba-  
romkodást, kézzel visszaintunk, hogy  
megpróbáljuk. Ezután már csak a profot  
kell leereszteni a kötelel, ami szinten  
nem lesz egyszerű dolog... (*Use Ted with  
Doctor Fred*, *use rope with Doctor Fred*,  
kint *pull rope*), majd a laborba cipeljük  
le, ott kávéval (*coffee*) tölthetjük meg a  
tölcséren át, majd, miután feleledt, ker-  
hetjük, hogy írja alá a Lucasfilm-szerző-  
dést (előg nehéz lesz rávenni, de végül  
sikerülni fog).



**Jelen, földszint, tűzhelyes szin:** a *flag  
gun*-nal kicserélhetjük a szivararúsító ürge  
pisztoly-ongyújtóját (*use flag gun with  
cigar lighter*). 'He, nézze csak! Az alak  
most nyírt a lofton!', és ezáltal egy való-  
ban használható szivarhoz jussunk (amit  
addig nem tehetünk meg, mivel az ürge  
mindig meggyújtotta a szivart, ami  
lásd a robbano nyalókák esete — végül  
felrobbant a szánkban). A *chattering  
teeth*-et elkaphatjuk a *grating* kinyitása  
és a fogász beteretése, majd egy *close  
grating* után (*pick up trapped teeth*). A  
rohícselő gumi-keijeljancsát elintézheto-  
juk a jövőből visszakuldtól szikével; így  
belőle csak gumy, valamint egy nevető-  
automata (*box o laughs*) marad.



**Jelen, konyha:** a kávé (*coffee*) és a koffeinmentes kávé (*decal coffee*) szedjük fel.

**Jelen, kamra:** miután elintéztük az emeleti  
cukorkáépét, és a trikó is megvan a hét-  
alvó szobájából, a *dry machine* már fel-  
használható lesz a pulcsi megszáritásá-  
ra. Persze az összes negyeddolláros be-  
lenyomjuk a gébbe, ami 200 évig fog te-  
keregni és ruhát száritani... Itt még szed-  
jük fel a tölcsért a szekrényből.

**Jelen, kint a kocsil:** már az előbb emlí-  
tettük, a jelen/emelet/1 szoba-beli kulccsal  
dobjuk meg a rábot.

**Múlt, kint a szeker:** amikor megszereltük  
a szappant a takarítótól, a kamrából a  
vodrot és a kefet, nekialhatunk kocsit  
puccolni. Erre persze rögtön esni kezd...



## A Lucifalim részvények ártyóma? (CoVby)

**Múlt, alagsor:** a *Help*-táblát átadva a profnak, az így felveszt asszisztensként, bár enyhén csodálkozik azon, hogy a környéken bárki is nagyobb géniusz lenne, mint őnmaga. Ekkor már felszedhetjük a *lab coat*-ot jobboldalt, valamint ide kell majd visszahoznunk az olajat (*oil* — *múlt,konyha* —), az ecetet (*jóvó, emelet, 1. szoba*), illetve az aranytollat (*múlt, földszint, kályhaszoba*).

**Múlt, földszint, hall:** itt nincs sok teendőnk, csak a laborba lemezás.

**Múlt, földszint, kályhaszob:** mint mindenki látja, itt leledzenek Amerika alapítóitjai, meg főleg George Washington, bár ő naphosszat csak kifelé bámul:

- *Mit nézel ott kint?*
- **A nemzetünk jövőjét!**
- *Azokat a budikat!*
- **Dehogy! Csak a tükörképem csodál-tam!**

Epp az alkotmány szövegében dolgozunk, valamint dolgokat gyűtenek, amit el lehetne tenni egy időkapcsolóba. Van a szobában egy *suggestion box*, erről rögvest megtudjuk, hogy oda várják az alkotmányjavaslatokat. Mivel *George* aláírás szerepel a *jelen/hall*-beli reklámapon is, *use flir* with *suggestion box*. Csodák csodája, a végén még maga Washington is elhiszi, hogy tulajdonképpen ő írta a levelet! Következmény: a jövőben meg is jelenik a laborban a porzivó, amely segítségével már kifoghatunk a mókussal.

Itt persze mindenféle érdekes figurák vannak. Az egyikük, aki állandóan vág, kock, többször is olyan ajánlatokat tesz az alkotmány számára, hogy pl. nem lehet elnök nem emberi faj, vagy korlátolni kéne a jövőben a szuperérelmes *Tentacle*-k mozgásterét stb..., de mindig elutasítva a választ, így nekünk kell lépni.

No persze egyéb teendőnk is vannak nagy számban (csakúgy, mint Washingtonban fogson). Washington pl. igen csak büszke arra, hogy ő cseresznyefakívógó bajnok volt, de ezt nem tudja beutalni, mert nincs a környéken cserkő: tehát fessük le az ablak előtt, a budiknál termő fát vorossal! Most már rávehetjük, hogy kivágja a fát (és ezzel Laverne is lepattan az így, a jövőben hirtelen eltűnő fáról).

Ha már szó esett a fogorról, elmondjuk hogy ha megvan már a robbanó szivar, az ugráló fogor és a pisztoly-öngyűjtő, kinaljuk meg Washingtont egy kis színvonalóval. Nagy durr, a fogóra messze repül, megdobhatjuk a csattogó fogorról, amit persze a többiek úgy értelmezik, hogy Washington fazik, begyűjtanak egy kis kétóras vita után. A tűzhely mellett *pick up blanket*, *s use blanket with chimney* a tetőn; tűzizadó, megszerzhetjük az arany-műtollat (*pick up gold-plated quill pen*).

**Múlt, földszint, konyha:** itt szedjük fel a makaront (mely egyetlen leházás után átveszedjük), illetve az olajat; s a kamrából felszedett vödörbe töltünk vizet.

**Múlt, földszint, kamra:** a vödört és a kefést szedjük itt fel (*bucket; brush* a szekrényből).

**Múlt, 1. emelet, 1. szoba:** ez Washington szobája, ezért külön takarítószemélyzet dukál ilyen helyekre: *pull cord*. Nem érdemes vele beszélni, mert nem képes felfogni, hogy nem Washington vagyunk: hagyjuk ott. Nicsak: a folyosón ott a koscsija, egy szappannal (*pick up soap*). A minden! Pont ekkorra fejezte be a takarítón is az ügyködést odabent, epp lefűl, rettentő kínos ez az ilyen államalapítóinak számára, mint mi vagyunk. Megoldás: mielőtt bent hívjuk a takarítót, csináljunk nagy rumlit (*use bed*). Ekkor már elszülethetünk a szappannal.

**Múlt, 1. emelet, 2. szoba:** itt egy túlszolgált hölgy panaszkodik arra, hogy állandóan, percenként új zászoló-tervel lepik meg, és buzgón fogadjuk, hogy már csak egy tervet hajlandó megcsinálni, amit nyugodtan lerakhatunk majd az asztalra (*talk to*).

**Múlt, 1. emelet, 3. szoba:** először itt csak a borosüveg szedhetjük fel (adjuk oda a földszintieknek!), majd Franklin visszatérte után a *lab coat*-ot itt adjuk át neki.

**Múlt, 2. emelet, ló:** ez a paci sem mentes a dúló műfogor-mániától, amit már maga Washington is eléggé kielemezett (persze itt csak fa-fogakra tessék gondolni, ahol szintén elég komoly problémát jelent a szuvasodás, a szó eredeti értelmében), ráadásul ez valami szuperérelmes fajta. Valószínű *D.Adams-féle Dirk Gently holisztikus nyomozóirodájából* származó ötlet, hogy ez a ló se tudja, hogy hogy került ide fel a magasba s egyáltalán mit keres itt. A protko fárólására egy vízbeődön is ott van a ló feje mellett; há próbáljuk elaltatni (*use book on horse*). Na, ebben az egy esetben be is jött nekünk a dolog, felszedhetjük a fogorról.

**Múlt, 2. emelet, szobrázók:** itt a már említett kalapács-kicsérélős trükkök kell operálnunk, hogy Ednát eltávolíthassuk a jelenben a szobájából. Mást itt nem kell tenni, pedig Hoagie buzgón ajánkózik szobromodelnek, akár meztelenül is.

**Múlt, padlás:** na ez egy kimonodottan bunko húzás volt a programozóktól... Ha az innenő ágat használjuk (*use Ned's bed*), kiderül, a matraca nyirkos, s emellett, hogy a macskát egészen megleveszi ez a hang, de annyira nem nézi meg túlságosan az ágyat, hogy a játékat megkaparinthassuk. Ezért *use squeaky mattress with Jed's bed*, majd *use Jed's bed*, és most már *pick up squeaky mouse toy*. Plusz még szedjük fel a piros festéket (*red paint*).

**Múlt, kint, Franklin:** ha már elintéztük, hogy essen. Frantlin kövessük a szobájába, és adjuk neki a *lab coat*-ot, ami legalább vízhatlan. Újra mehetünk sárkányt eregetni: a feladatunk sima *push kite* lesz. Ha megvan már a prottól a töltetlen szuper-elem, a sárkányon levő *pocket*-be berakhatjuk, és láss csodát...

Miután a múltban Washingtonnal kivagattuk a fát, már Laverne-t is vezérelni tudjuk. A cellából kétféle juthatunk ki: *oh, I don't feel...*re az orvosi szobába, onnan pedig a tetőre; ill. *I have to go to the bathroom*-ra, az ör نمی izetlenkedése után ki az időgéphez. Tehát többször fordulva, WC-re kikeredkedve Bernard-tól átvethető a zászolókerő hajtókárja, illetve átadható Hoagie-nek a Tent-felépítési rajz; a dokihoz kikéredkedve pedig a tetőn felvehetjük az álrúhat, ami az új zászoló. Ekkortól már szabadon járhatunk a házban.



**Jövő, orvosi szoba:** tehát, amikor először keredkedünk ki ide, szedjük fel a falról a *Tentacle*-rajzot, és küldjük vissza Hoagie-nek, aki, miután beszélt a zászolóvarró csaszjival, már lerakhatja az asztalra ezt a tervet- nicsak, valóban megváltozott a zászoló, ha belebújik Laverne, még *Tentacle*-nek is tűnhet...

**Jövő, konyha:** a mikrosütő/grill szerken-tűvel felengedhető a jégdobba hibernált mokus, és a kamrából felszedett pulcsit máris ráadhatjuk.

**Jövő, kamra:** ekkor jár le a *sweater* szárítási ideje, szedjük ki a szárítógépből! Innenőtől már csak az álrúhas Laverne tevékenykedhet!

**Jövő, hall:** itt csak akkor lesz teendőnk, ha már a lepkéháza *Tent*. lelépett, akkor persze *open clock*.

**Jövő, 1. emelet, 1. szoba:** Hoagie konzervnyitójával vágjuk fel a *time capsule*-t, a tartalmát, az időközben ecette savanyodott bort pedig küldjük neki vissza.

**Jövő, 1. emelet, 2. szoba:** ha megszerzük a tűzhelyes színen az ott álldogáló *Tentacle*-tól a nevezési kártyát, azt nyomjuk fel a múmiára (nevezük őt ki indulónak...), valamint a polcon levő görkört (*use roller skeets on mummy*). Itt még *pick up extension cord*. Ha fent van a múmián a csodula és a kori, *push mummy* Ekkortól az emberi 'szépségverseny' szereplői már a padlason gyülekeznek majd, bíráikkal egyetemben.

**Jövő, 2. emelet:** ha a múmiát kilöktük a folyosóra, itt lesz az igazi verseny. Múmiánkat persze érdemes felcímezni: rakjuk rá a ló fogorról, a nedves sapagitt, amit a villával tisztességes alakra kell hoznunk, valamint a *box o'laughs*-szal is dobjuk meg meg. Ekkor még a múmia mellett ülő Harold igen kemény ellenfél: őt a műhányással diszqualifikáljuk! (*use fake dart with Harold*). Eltávolítják a bírák, mivel betegnek hiszik. Ekkor már mindenképpen a múmiánk nyeri a versenyt (menjünk jobbra, és *talk to the judges*, első három menüpont). Ekkor már érdemes visszamenni a kezdőszínré, a bírón-részbe, és az őt megdobni egyik nyeregyünkkel, a kétszemélyes vacsorameghívóval.

**Jövő, börtön:** ha az őt eltávozott, *push switch*. De a rabok csak nem akarnak lelépni.

— Rohanjatok erdőn-mezőn át, mint ahogy az embereknek tennek kell! — **Hoagy az egész hátralevő életünkben a bajzos vén Tentacle üldözőn a hálóájával? Meg aztán az a sok vadállat odakint: oroszlanok, és főleg szukuk szok!**

Mivel macskánknak elég témas a kinevezte, *use*: hát erre a menekülés megkezdődik, és már a lejárati is szabad a laborlat!

**Jövő, közvetlenül a motel mellett, kint:** ha már álrúhában tekerünk erre, állandóan megjelenik a már említett macska, de elcsipni csak a *mouse toy*-jal tudjuk.

**Előtte** érdemes azonban kipingálni a cistust: *use Booboo-B Booboo with fence*.



**Jövő, kint, az időgépes pálya:** ha megszerzük már az emeleti 2. szobából a hosszabbított, akkor azt dugjuk be az időgépe csatlakozójába, illetve a másik végét nyomjuk (*use*) be az ablakon.

**Jövő, laboratórium:** dugjuk be a hosszabbított a generátor csatlakozójába, majd jöhet a mokus. Kis megtelepítés: a kivágódó ököl kis időt ad neki, hogy eltűnjön az egerlyukban, ekkor lesz jó a porzivó (lásd: múlt): *use built-in shop vac with mouse hole, open hatch*. Ekkor már nem próbálja meg még egyszer a

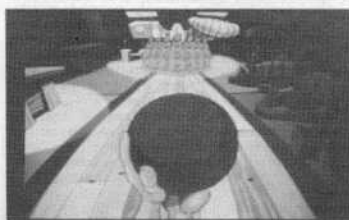
szökést a jószág, és az energia megvan a visszajutásra...

Ha már mindkét időgép működőképes, érdeemes foglalkozni a szerződéssel. A bélyeg pont rámege, de Hoagie nem akarja bedobni a múltban a postaládába, mert 'nincs aláírva'. Tehát a jelenben Dr. Fred-től kell majd egy aláírást kicsikarnunk, ami nem lesz könnyű. Ha kiszabadítottuk az ellenőrök fogságából, és felélesztettük, beszéljünk vele (cheat: *But the human race! Oh forgot...! I'm getting...*). Kibökjük, személyesen eredünk a Lila után, hogy közveszélyesnek nyilvánítsák és lecsukják, de ahhoz kell egy orvosi aláírás...

Mikor aláírta a doki a szerződést, és a bélyeget is felnyomtuk rá, Hoagie-vel rakasuk be a múlt postaládjába. Jön a telefon a Lucasfilmtől, hogy átutalták a 2 milliót a doki számlájára. Ha benézünk a TV-műsorba a *Jelen* valamely emeleti szobájában, utána már közvetlenül a gyémánt-eladókat hívjuk; fénysebességgel megjön a csomag, mindenki visszajön, boldog stb...

Még azonban a vége hátravan: visszamenni a tegnappá, hogy kikapcsolhassuk ott azt a nyomorult fertőzőgépet (aminek egyedüli haszna az volt, hogy ezzel is bizonyítsa, hogy Dr. Fred örült tudós: hisz milyen doki az olyan, akinek laborjából a különféle mérgek nem ömlenek tonnaszám?). No igen, de a Lila megelőzött, ráadásul az út során némi kellemetlenségünk támad, mintha egybefort volna a három bajkeverő főszereplő. Nagy *Tentacle*-seregek rendelkeznek a gép ele, hogy védjék a kapcsolóját, és Lilának is megvan már a *Titkos*

*Fegyvere*, amit olyan buzgón tervezett a jövőbeli... ottlétünkkor cseppet sem jöképeségű alattvalójával. Ezen fegyver hatása szerencsére időleges (kicsit összetörödünk tőle). Irány az emelet, és nyissuk ki azonnal a 2. ajtót. Közben kiszúr Lila, és ránló. Szísszójunk be a 2. szobába, és hátul az egérlükön át a harmadikba, majd amikor visszanyertük 'rendes' méretünket, szedjük fel az asztalról a kugligolyót, és menjünk le a laborba: *use bowling ball on tentacles*. Hát ez az, erről beszélt még anno Zöld, tényleg kuglibábuként széthullanak az örök: és már csak Lila kever be.



Kiderül, ugy általában utálja az emberi nemet, mert 'próbálatok meg Ti összekötött lábbal ugrálni' meg hasonlók. Próbáljuk haragját a prof. ellen fordítani: *Sounds like you just hate...! You're pretty...! Why don't you zap Dr. Fred?* Minő szerencse: a kicsinyítő sugár visszapattan a doki fejlampájáról, Lila letörpül, mi meg nagy lelki nyugalommal eltaposuk, és a szennygépet kikapcsoljuk...



Happy end, még kiderül, hogy csak a ruhák lettek a nem szabványos időutazásunk alatt közösek, szeterőlködjük magunkat, és voila! The end...



Hát mit mondjunk? Inkább semmit. Az előző részhez képest meg nagyobb baromságot sikerült Lucasfilm-éknek összehozniuk. Kár, hogy egyelőre csak a PC-sek gyűteményét gazdagíthatja.

• DADA

# CompArt KFT

Tel.: 169-5155/35  
Fax: 189-3707



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

### AJÁNLATUNK A KÖVETKEZŐ:

Commodore 1541/II. FDD	6.900,-	486 DLC 33	17.500,-
Commodore Amiga 500	21.990,-	486 DLC 40 koprocesszorral	32.500,-
Commodore Amiga 600	21.990,-	80 MB HDD	21.125,-
Commodore Amiga 1200	43.900,-	120 MB HDD	23.625,-

Az áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! Ha nem hisz a szemének, hívjon fel minket! Üzletünkben számítógép- és videoszerviz is működik, elromlott gépet garanciával megjavítjuk.

Még egy üzletünk nyílt: a Bp. XIV. Fogarasi u. 26-ban (DISCOUNT SZERVIZ)

## A hónap TOP listái:

### C64

Examination  
Bard's Tale III.  
Star Commander  
Indy IV.  
Art of China  
Corya  
Holiday Games  
Pirates!  
Sleepwalker  
Cool World

### Amiga

Dune 2  
Syndicate  
Monkey Island 2  
Goal!  
Tornado  
Ishar 2  
Lost Vikings  
Hannibal  
Chaos Engine  
Eishockey Manager

### PC

Betrayal at Krondor  
Maniac Mansion 2.  
Might & Magic IV/V.  
X-Wing  
Ultima Underworld 2.  
Civilization  
Indy IV.  
Comanche  
Lemmings 2.  
Monkey Island 2.

### Plus/4

Laser Squad 1/2  
Archivum  
Extasy  
Cloud Kingdoms  
Dragon Wars  
Bard's Tale III.  
Castle Master  
Way Out  
3D Pool  
Puzznic

## Match of the Day (C64)

A Különszámban közölt fociosszefoglalón felbuzdulva íme következnek egy ikonvezérelt focimenedzser program C-64-re.

**Verzés:** A megfelelő ikon kiválasztása után azt mozgassuk a naptárba, és nyomjuk meg a tűzgombot így a parancs akkor hajtódik végre, amikor az az időpont sorra kerül a naptárban. Az egyes ikonok jelentései a másik lapon találhatóak.

Kezdesnek választathunk egy csapatot a negyedosztályú angol klubok közül. Innen a főmenübbe jutunk.

### 1. Csapatmórá:

Itt van felsorolva az összes játékosunk neve, és a csapat hangulata (*low-good-great*)

### 2. TV:

Itt be-ki kapcsolhatjuk a „tv-közvetítést”.

### 3. Gyűró:

Itt megnézhetjük a sérülteket (*injured player*), és beállíthatjuk, hogy kinek javítson az egészségi állapotán. A fizikai állapotot a gép százalékosban fejezi ki. A 80%-alatti játékosok nem játszanak a csapatban!

### 4. Vásárlás

Itt vásárolhatunk játékosokat a „*purchase player*” és a „*free transfer market*” opciókkal. Mindekét helyen csak akkor tudunk játékos szerződtetni, ha előzőleg a játékosfigyelővel keresztünk eladó játékosokat. Az első módszer előnye, hogy többen jelentkeznek, de fizetni kell értük. A *free transfer market*-nél kevesebbet találunk, de csak a heti fizetést kell a játékosoknak kifizetniük.

A másik három itt lévő opcióval gyűró (*physio*), edzőt (*trainer*), és a játékosfigyelőt (*scout*) választhatunk. Természetesen a *great* a legjobb, de a legrágább is. Az árak a heti fizetésre vonatkoznak!

## DESTROYER I. (C64)

A játék a második világháborúban a Csendes óceánon játszódik. A japánok már visszavonulnak és az amerikaiak győztesnek érzik magukat. Am Japán egy utolsó támadásra készül, melyben beveti eddig még megmaradt hajóit repülőit és tengeralattjáróit.

A töltegetés után a gép megkérdezi a hajónk nevét és a kapitányának is. Ellenkező esetben egy történelmi nevű hajónvevő ad a hozzá tartozó kapitánnyal. Ezután a küldetés kiválasztása következik. Melyek lehetnek:

Subhunter = tengeralattjáró vadászat

Screen = védelem

Scout = felderítés

Bombardment = bombázás

Blocade runner = kijutás a blokádból

Convoy escort = konvoj kíséret

Rescue = mentés

A megfelelő küldetés kiválasztása után a nehézségi fokozat jön. Majd egy nagyon fontos adatot látunk telex-papíron. Ez az adat a hosszúsági és szélességi fokokat tartalmazza. Ezután ismét töltegetés következik.

**NA:** Most a navigációs térképben gyönyörködhetünk. Itt be kell állítani az előbb megjelölt nehézségi fokokat az automata pilótán. Egyébként 4 db pontot lehet beállítani rajta. Ezután következnek a parancsnoki háj.

### BR: PARANCSNOKI HÍD

Az ismertetést felülől kezdem  
**SON** = szónár, víz alatti radar. Ha megnyomjuk, akkor jelentést olvashatunk a helyzetéről.

**RAD** = radar, felszíni. Ugyanazt produkálja, mint a szónár.

**DAN** = hibajelentés. Ugyanazt produkálja, mint a szónár

**PUR** = erre sajnos nem jöttem rá, de va-

# Tökös Mákos

## 5. Csapatösszeállítás:

Itt állíthatjuk össze a kezdő tizenegyet és a két cserét. Amíg a kurzor (?)formájú addig csak információkat kapunk a játékosokról (a csik hossza mutatja az erősségüket a különböző posztokon). A kurzort úgy tudjuk változtatni, hogy rávisszük a játékos mutató lapra, és megnyomjuk a tűzgombot. A már berakott játékosokat csak úgy tudjuk kivenni a csapatból, ha ugyanolyanra állítjuk a kurzort, amely posztban a játékos jelenleg van. Berakni úgy tudjuk a játékosokat, hogy a kurzort a nekünk megfelelő posztra állítjuk, és ráclickelünk egy be nem osztott játékos nevére.

## 6. Edző:

Megnézhetjük a formán kívüli játékosokat (*player off form*), és kijelölhetjük, hogy mely játékosokat edzünk a különböző posztokra. A kijelölés ugyanaz, mint az előzőnél.

## 7.: A játék készítőinek listája.

## 8. Megbeszélés: (team talk)

Itt megnézhetjük az összes nálunk lévő játékos, és kiválaszthatjuk, hogy melyiket akarjuk eladni.

## 9. Játékosfigyelő:

- A játékosfigyelőnél több dolgot is megnézhetünk:
- megnézhetjük vele a következő ellentéfi erősségét
  - felhajtathunk vele játékosokat a „*free transfer market*”-ből
  - felhajtathunk vele játékosokat a „*purchase player*”-ből
  - beszámoltathatjuk a legutolsó feladatáról

lakinek biztos sikerül.

**EVA** = a hajó evakuálása, gyengébbek kedvéért a hajó kiürítése

**AUT-MAN** = automata kormányos be és ki

I-II-III = készletvédelmi fokozatok.

**M, AA, TP, DC** = fegyverek

## RA: RADAR

Itt nézhetjük a felszínen felénk közeledő ellenszemes alakokat. Innen is lehet vezérelni a hajót ugyanúgy, mint a parancsnoki hidról. Mivel a vezérlést az előbb nem említettem — ezért elnézést kérek, most leírom. Az első gomb az automata kormányos be-ki. A második gomb a sebességre vonatkozik. Ami a következő lehet balról jobbra:

F = 36 csomó

H = 18 csomó

S = 5 csomó

ST = állj

S = 5 csomó

## SO: SONAR

A felszín alatti ellenséges tevékenységeket figyelve. Egyébként ugyanazt tudja, mint a radar.

## AP/AS: LÉGVÉDELEM

Egyszerű, mint a vakablak. Három információt láthatunk, ami fontos. Az első és második a fegyver mozgását jelöli — point train —. A harmadikat csak egy betű jelöli —R—, ez jelöli a löszér mennyiségét. Vigyázzunk, ne lőjünk folyamatosan, mert még elfogy, és amíg újra hoznak löszert, addig rípiattyára lőnek mindent.

## GF/GA: ÁGYÚ

Hasonlóan működik a légvédelemmel. Azzal a különbséggel, hogy ha beírjuk:

A játékosfigyelő mindig csak másnapra készíti el a jelentést.

## 10. Elnök:

Csak magától jön, nem lehet berakni a naptárba. Akkor jön, ha egy játékosunk eladott, vagy ha pénzügyi mérlegünk negatív. Ez utóbbi esetben sajnos kirug, és kezdetjük előlről az egészet.

## 11. Meccs:

Szombat délutánonként van a bajnoki, a 20. forduló környékén van először kupameccs (szerda délután).

## 12. Államotest/ötös:

Sajnos a feltört verzióban egyik sem működik.

## 13. Fixturs:

Itt a meccseink eredményeit nézhetjük meg.

## 14. Tabela:

A bajnoki helyezésünket láthatjuk itt (kiadások játékosokra, edzőre, gyűróra, játékosfigyelőre, pályabérletre; bevételek).

## Tanácsok a játékoshoz:

- inkább a *free transfer market*-nél vásárolgassunk
- legelső dolgunk az legyen, hogy a játékosokat olyan posztra állítsuk, amelyiken jók, mert különben nagy zakókat kapunk.
- figyeljük folyamatosan a pénzünket, mert azután jön az elnök és fenékbérgy.
- első évben lehetőleg jó edzőt, gyűrórt vegyünk — így hamar felkerülünk.
- aki rendelkezik MK VII-tel az ki tudja menteni az állást, ha lefagyasztja és backup-olja a programot.

● Orbán Sándor, Budapest

—TR—, akkor az ágyú helyett a személyi radarunkon egy vezérelhető sárga csik jelenik meg, amit ha rá viszünk a célra és megnyomjuk a gombot, akkor az eddig meg sem mozdult 0000 kijelző kiríja a távolcsógot. Amit azonosnak kell tenünk a fölötté való értékkel. Ha ez megvan, akkor már csak az irányt kell beállítani és tüsszüsszüsszüssz.

## TP/TS: TORPEDÓ

Nem sok hasznát vesszük, ezért kezelése meglehetősen egyszerű. Mindössze annyit a dolgunk, hogy a joystick balra-jobbra mozgásával becélozzuk a hajót.

## DC: VIZIBOMBA

Mint a neve is mutatja, tengeralattjáró ellen készült, kezelése ennek is egyszerű. A joy gombját kell csak használni, meg a méter beállítani, hogy a bomba milyen mélyen robbanjon.

## OB: FEDÉLZET

Itt csak körülnézni lehet, de ha szigot közelében vagyunk, akkor innen lehet irányítani a hajót és a sebességet.

## DA: HIBAJAVÍTÁS

Nem valami hasznos, mert a gép kijavítja a hibákat.

## A játékos néhány jó tanács.

- torpedóval csak akkor érhetünk el sikereket, ha közel vagyunk az ellenséghez és ha lassan haladunk
- ne várjunk sokat az ellenség likvidálására, mert néhány jól irányzott lövéssel kiírják fegyverünket
- nem kell mindjárt a legnehezebb fokozatot kezdeni
- a védelemnél csak repülőket kell lőnünk.

● Bacsó Márton, Budapest



# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## HELYESBITÉS!!!

A CoV 35 megjelenését követően expressz sebesseggel repült felénk az alábbi hibajavítás:  
 „Nem tudom, ki gépete a CoV #35-ben a FIG.TECH1, de akármilyen legyen, elkövésben egy hatalmas bakit. A bakit az AHT STUDIO V1.28 kepatálokalkiból van.  
 30 POKE 1024+1,PEEK(16192,1)  
 40 POKE 55296+1,PEEK(17208+1)  
 A kót sor helyesen:  
 30 POKE 1024+1,PEEK(16192)!  
 40 POKE 55296+1,PEEK(17208+1)  
 Az így írt betű, ez volt a hibát!!!  
 Valószínűleg tartom, hogy ezt a hibát Benkő Csabi és bárki más is ki tudja javítani!”

• **Fabian Sándor, Győr-Ménfőcsanak**

## ACTION Kártya típusok

A múltkoriban az Évkönyv '92-ben volt egyik szó az Action kártyákról. Nos a loader-ri elég kevés szó esett (pedig sokan ezt használják legjobban), úgyhogy most pótoljuk ezt a mulasztást.  
 A Warp 25 file-okat Action nékül csak a LOADER program használatával lehet betölteni (a file menüből kimenthető ez a rutin lemeze). A standard disk turbo sok programnál működik, és jelentősen lecsökkenthető vele a programok töltogetési ideje, ami 64-en ugye nem árt. Viszont sok programnál nem működik, s bennünket valószínűleg ez izgat. Az, hogy a turbót nem használja a program, többféle dolog miatt is lehet.

A program speciális töltőrutint használ, mivel a lemezen az adatok nem file formátumban vannak, hanem a DOS-nak „összevissza” (on track-töltés) loadert használ). Ilyen pl. a *Bard's Tale*, *Deja Vu*, *Strike Fleet*, stb. Viszont ezek a programok általában már eleve gyorsabbak a DOS töltőrutinjánál.  
 Vannak olyan programok, amelyek file formátumban vannak, s valamilyen disk turbót már használnak (tehát nem az Action turbóját). Ilyenkor általában nincs értelmes kísérletezgetni az Action turbóval, bár ahol lehet (pl. SSI szerepjátékok) azért érdemes azt használni (ilyenkor fennáll az esélye annak, hogy lemaradunk a töltés közben képernyőről, mert az Action lekapszolja a képernyőt).

A cracker bácsik is előszeretettel „chruncolják” (ez nem a Nestlé csoki, hanem azt jelenti, hogy tömörítik) egybe a program file-jait, s ekkor is speciális a töltőrutin. Ezt felismerhetjük az intro-beli dumákból (packed by... 1 file version by... stb.), valamint arról, hogy töltés közben előszeretettel növelik/csökkentik a keret színét (ergo csúszk a képernyőn) ezek a loaderok általában piszok lassúak.

Lehet olyan is, hogy a program nem használ speciális töltőrutint, mégsem használja az Action loadert. Az előző problémákra nincs, ám erre már van orvosság. Az első töltőgetés után, illetve közvetlenül azelőtt freezeeljük. Nyomjuk meg az 'L' (Turbo Linker), válasszuk a floppyt (B-as). Ezután restart program. Ha szerencsénk van, akkor a továbbiakban turbóval tölthet.

Van még egy olyan lehetőség is, hogy a program kihasználja a turbót, de kifagy (nem muszáj töltés közben kifagynia). Pl. *Red Storm Rising*, *Elite*, *Pirates*. Ezek a programok allergiások a fastload toolkitre, tehát ne azzal, hanem simán (reset után 'F3' — Normal Reset) töltsük be, majd „linkeljük” egyet az előbb ismertetett módon, végül indíthatjuk a programot, így nem akad ki.

Reméljük, sok felhasználónak, játékosnak tudunk segíteni.

• **Lovasi Péter, Budapest**

## SUPER POINTER

A programozástechnikát régen figyelők, valamint régi olvasók most megeszen dobhatják félre a CoV-ot, de megérkünk, ne döntsének elhamarkodtan! (Júji, micacoda duma, kezdek beteg lenni? — De!) A téma ugyan elcsépett, de teljesen új ötlettel van fűszerezve a most bemutatott kis rutin. Akik látták már PC-n a Windows nevű csodát, bizonyára furcsának, s talán poénosnak találják az egérkurzort. No nem biztos, hogy azt látták, amit kellett volna, mert kétféle egérkurzor van. No nem is akarunk a PC felé elszakadni, mert a mostani program is 64 re íródik. Szóval a program egy sprite-ot mozgat a képernyőn, s a többi 7 követi, az egy kicsivel mindegyik le van maradv a előtelezővel szemben. Ez a látvány már ismerős lehet néhány intro-ból, de pl. a PROF. SINUSMAKER-rel ilyen effektet szerkeszthetők.

A 0. sprite-ot irányíthatjuk a Port 2-ről Tűzgombra tudjuk a „kukak” színét állítani. „SPACE” a sprite-hírt prioritást változtatja. A program úgy működik, hogy a 0. sprite-ot irányítjuk. Ennek koordinátáit eltoljuk egy veremben, a veremmutató (stack pointer) által mutatott helyre. A verem 128 helyes, és a második (1-es sorszámú) sprite koordinátáit a mutató 16, a 3-ét a mutató 32, 4-ét mutató 48-ról vesszük. Ha a 0. sprite-ot egy újabb helyre mozgatjuk, a mutató „odébbmegy”, s a többi sprite egygyel „közelebb ugrik”. Így minden sprite előbb-több végiggyalogol a 0. által megtett uton. A verem végtelenített, így pl. 10-es mutató értékén a második sprite koordinátáit a 10—16+128=122 helyről vesszük. Minden egyes megszakításkor növeljük egygyel a mutató értékét, s ha végigment, akkor újra az elejére fog mutatni. Nézzük tehát magát a programot:

```
* = 64*64
: a sprite adatai
byte 0,255,0,3,255,192
byte 15,255,240,31,255,248
byte 63,255,252,56,0,28
byte 48,152,76,96,64,38
byte 96,24,6,96,24,6
byte 112,60,14,120,126,30
byte 127,255,254,127,255,254
byte 60,255,60,62,126,124
byte 63,0,252,31,129,248
byte 15,255,240,3,255,192
byte 0,255,0,0

SEI
LDA #<MOVE
STA $0314
LDA #>MOVE
STA $0315
: megszakításvektor beállítása
LDA #1
LDX #8
L1 STA $D026,X
DEX
BNE L1
: az összes sprite színe fehér
LDA #150
LDX #0
L2 STA TAB,X
DEX
BNE L2
: sprite koordináták
: a veremben: 150,150
LDA #0
LDX #16
L3 STA TAB+255,X
DEX
BNE L3
: X koordináta 9 bitenkénti törlése
STA $D015
: sprite-ok bekapcsolása
LDA #63
LDX #8
L4 STA 2039,X
DEX
BNE L4
: az összes sprite a 63-as blokkban
LDA #150
LDX #16
L5 STA $CFFF,X
DEX
BNE L5
: sprite x,y koordináták
beállítása 150,150-re
CLI
RTS
: megszakítási rutin
```

```
MOVE LDA #1
      BIT 56320
      BNE L6
      DEC $D001
      :igen
L6   BIT 56320
      BNE L7
      INC $D001
      :igen
L7   LDA #4
      BIT 56320
      BNE L8
      DEC $D000
      LDA #255
      CMP $D000
      BNE L8
      LDA #1
      EOR $D010
      STA $D010
      X koord. 9 bit kezelése
      LDA #8
      BIT 56320
      BNE FIRE
      INC $D000
      BNE FIRE
      LDA #1
      EOR $D010
      STA $D010
      X koord. 9 bit kezelése
      LDA #16
      BIT 56320
      BNE SPACE
      INC $D016
      :tűzgomb?
      LDX $ZIN
      :igen, szín változtatása
      INX
      CPX #16
      BNE L9
      LDX #0
      LDY #8
      STA
      STA $D026,Y
      DEY
      BNE L10
      STA $ZIN
      LDA #16
      BIT 56321
      :SPACE?
      LDA #11
      BNE L11
      LDA #255
      :igen, prioritás változtatása
      EOR $D01B
      STA $D01B
      INC POINTER
      :a többi 7 sprite mozgatása
      LDA #128
      CMP POINTER
      BNE L12
      LDA #0
      STA POINTER
      : a pointer növelése, végtelenítéssel
      LDX POINTER
      LDA $D000
      STA TAB+128,X
      : 0. sprite x koord. mentése
      : a pointer által mutatott helyre
      LDY #2
      LOOP TXA
      SEC
      SBC #16
      BCS L13
      CLC
      ADC #128
      L13 TAX
      LDA TAB,X
      STA $D000,Y
      LDA TAB+128,X
      STA $D000,Y
      INY
      INY
      CPY #16
      BNE LOOP
      : a 7. sprite x,y koordinátájának
      : előkeresése, beállítása
      LDA POINTER
      AND #15
      TAX
      CLC
      ROL TAB+256,X
      LDA $D010
      AND #1
      ORA TAB+256,X
      STA TAB+256,X
      STA $D010
      : az x koord. 9 bit kezelése
      JMP 5E431
      BYTE 0
      POINTER BYTE 0
      TAB BYTE 0
```

# ELSŐSEGÉLY



**Bak Bence** Budapestról a STONE AGE kódját küldte el nekünk 64-re (PC-re is jó!) — DoT

2 BOVIDO, 3 SIDULA, 4 BIFISI, 5 LOVUHU, 6 BAVU, 7 LUFIDO, 8 HAVULU, 9 LODISE, 10 HIFUHI, 11 DIVOBI, 12 HEDIDA, 13 DAFALI, 14 MUVESU (de lehet, hogy HUVESU, nem tudom időnteni — DoT), 15 DADOHA, 16 SOFOBO, 17 DIVIDE, 18 SIDABI, 19 BEFEDO, 20 SAVOLI, 21 BUDUSU, 22 LIFOHU, 23 BOVIBE, 24 LIDADA, 25 BIFALO, 26 LEVUSA, 27 HADHOA, 28 LUFIBO, 29 HIVADA, 30 DODALO, 31 HIFUSE, 32 DIVEHE, 33 SEDIBI, 34 DUFUDI, 35 SUVIBU, 36 DIDUDI, 37 SOFELU, 39 SEDUHU, 40 BEFIBE, 41 LUVUDI, 42 BUDOLO, 43 LIFISA, 44 HAVAHU, 45 LIDEBU, 46 HEFODE, 47 DEVOLI, 48 HJDISO, 49 DUFAHA, 50 HIVEBI, 51 DADODU, 52 SIFUBA, 53 DEVEDO, 54 SEDILE, 55 BUFASE, 56 SUVAHU, 57 BIDUBI, 58 LAFODU, 59 BIVILI, 60 LEDASU, 61 BOFAHA, 62 LUVUBO, 63 HUDEDE, 64 LIFILI, 65 HAVUSO, 66 DODIHA, 67 HETUBU, 68 DOREDU, 69 SUHIBE, 70 DUTUDI, 71 SIRILO, 72 DAHUSA, 73 SOTOHI, 74 BERIBU, 75 SOHADA, 76 BUTELO, 77 LUROSE, 78 BIHOHI, 79 LATIBI, 80 HORADI, 81 LEHELU, 82 HOTOSU, 83 DARUHU, 84 HUHOBA, 85 OTTIDO, 86 HARABA, 87 DOMADI, 88 SATULO, 89 DORASA, 90 SAHIHO, 91 BUTABU, 92 SIRADE, 93 BIHULI, 94 LOTESI, 95 BARIHA, 96 LOHUBI, 97 BATIDU, 98 LURULA, 99 HIHESO, 100 LIITHI.

A változatosság kedvéért ő is tartogat egy kis LASER SQUAD II. tippalmazt a tarsolyában. Az utolsó két szinthez tippek:

**Utolsó elött: The Stardrive.** Előzmények: Egy csapat ellopott egy lázadó hajót, amin rajta volt egy stardrive nevű irányítóberendezés, amivel a lázadók új úrjáhoját lehet irányítani. A stardrive-ot visszavitte a bázisukra, Pashir város mellé, ami Prozina 5. bolygóján van. A lázadó csapatot a 7-os brigádból elküldték, hogy feleltesék a tervet, de Pashir csatornái elárasztották a robotok (és nem a patkányok) feladat. Meg kell találni a stardrive-ot, (ami egyébként egy ellenfél van) és elvinni a térkép bal oldalára. A feladatra vigyünk pár MK2-est, és hegesztőt, valamint Kastic auto-gunt.

**Utolsó szint: Laser platoon.** Előzmények: Ez a szint mint az ügyességnek és a lélek-erőnek a nagy próbája, amely 74 egységet tartalmaz. Két játékos esetén mindkét félnek ugyanannyi egysége van, és a térkép szimmetrikus. A térképen egyszerre egyenként csak 10 egység lephet (egy körön belül). Ha valamelyik emberünk meghal, utánpótlás érkezik. Minden 5. lépésnél egy ember (de csak ha valaki meghal). Egy játékos esetén csak a gépnek van Armoury droidja. Vigyünk magunkkal MK2-est és Auto Cannont.

**Varga Tamás** Budapestról néhány 64-es Cheat/Poke-ot küldött.

**TIMES OF LORE:** POKE 4664,173 — órók kaja.

**CAULDRON 2:** Nyomjuk le a 'CTRL' billentyűt. Máris örökéletünk and energiánk van.

**SPACE ROGUE:** Ha a Starbase-re akarunk valamit becsempészni, nem csak az első alkalommal sikerülhet, hanem bármikor, ha a gép RND-je úgy dönt. A Manchi-egg Signure-ben van. Ki lehet hozni arcade módszerrel is, de felhasználhatjuk Omas Tyrán talizmánját is. Egy ki berhelés \$0728-0729 -pénc, \$051D-051F -páncél

**Bruce Lee:** 6182,165 — örökélet, 8566,0: 11633,0 — sérthetlenség

**Saboteur:** 39659,165 — órók energia, 30226,0 — órókidő, 33288,165 — nem tűnik el a fegyver, 28917,64 — játék begyorsítása

**Saboteur 2:** 50024,165 — órók energia, 50379,0 — órókidő, 18573,165 — nem tűnik el a fegyver, 49705,64 — játék begyorsítása.

**Halász Zoltán** Gettofalagról (pardon, Göröl — DoT) egy elől régen beharangozott, de nem olyan régen kiadott cuki játék kódját küldte el. Aki még nem jött volna rá, elarulom, hogy a SUPERFROG-ról (Amiga) van szó. Ime a kódok:  
234644, 447464, 747822, 392822, 446364, 984448, 477444, 992334, 467464, 818234, 182394, 298383, 984841, 093152, 387211, 017632, 398112

**Hegyi Ádám** Budapestról is megőrvendtezt minket néhány Amigás Cheatrel

**Back to the Future III:** Pause, majd írjuk be: 'THE ONLY NEAT THING TO DO'. 'Z' pályát vált.

**Blood Money:** Pause, majd nyomkodjuk a Helpet.

**Shadow of the Beast 2:** menjünk jobbra, és az első pigmeust meglátva nyomjuk meg az 'A' billentyűt, ezután írjuk be: TEN PINTS.

**Dragon Breed:** A pályák végén, amikor a következő töltődik, nyomjuk le a bal egér a 'DELETE' és a 'HELP' billentyűket. Ezután amikor a képernyő villog, tesszölges gombbal ugorhatunk pályát.

**Impossamole:** Pár HighScore cheat: HEINZ — több erre, OUCH OUCH — vízjárás, ANNNFRANK — csúcs energia, LUMBAJAK — dupla energia, JUGGLERS — ?

**Dornbach Petya** Szigetszentmiklósról azoknak szeretne segíteni, akik még nem játszottak végig az **Ind(y)ana Jones IV**-et PC-n, vagy Amigán.

Ha nem akarjuk a wincsin fejét a Monte Carlo mentegéttessel elkoptatni, Tikalból menjünk Algoriába. Az árustól már most is tudjuk kunyinizni a maszkot. Ezután menjünk Monte Carloba. Amikor Tritter bent van a szobában, a vezérlést ne adjuk át Sophiának, hanem miközben beszélget, csináljuk a következőt: nyissuk ki a falon lévő dobozt és húzzuk ki a biztosítékot. Majd használjuk az ágyon lévő lepedőt, nyissuk ki a kis szekrényt, vegyük ki a zseblámpát, kapcsoljuk be, és vegyük fel a maszkot... Az eredmény lenyűgöző.

Ogyl szerint még nem volt elég cheat/poke/tipp minden idők legnépszerűbb játékaéhoz, Gondolom, sokan kitalálták, hogy természetesen az ELITE-ről van szó. (Ezúttal a PC-s változat, meghozza a régi, nem az Elite Plus!) A kimentett játékállás (r.cdr) 136/137. byte-ja tartalmazza a pénzt. Ha ide FFFF-et írunk, akkor 65535 Creditünk lesz.

**Zsebelléd Péter** Pilisről is küldött néhány tippet PC-re:

**PREHISTORIK:** indítsuk el a CHEAT COM file-t és mikor megjelenik a CONVERSION ON IBM... felirat, nyomjuk le az 1, 2, 3, 4 billentyűket. Így már mindjárt könnyebb.

**SEXTRIS:** Indítsuk el a CHEAT file-t, majd a kérdésekre nyomjuk le a 3,2,4-es billentyűket. Ennek hatására végignézhjük a képeket.

Ennyi lért bele, legközelebb találkozunk...

**HEROES OF THE LANCE:** Ha gyorsítottot használunk, töltsük be az A oldalról a HOTL2 nevű file-t egy elkerülhetjük a hosszas töltögetést.

**MOONFALL:** Ha gyorsan akarunk megzadogni, Reset után az alábbi cimeken írjuk át nagyobbra az értékeket: SECFB-XXXX itt vanek a nálunk lévő áruk mennyiségei.

**Eszes Péter** Töszegről megsúgja nekünk, hogy a TOKI nevű programban az 'F' billentyűkkel a fegyvereket váltogathatjuk: 'F1'-nagy golyó, 'F3'-tűz, 'F5'-szárféle lő, 'F7'-hullámsón lő.

**Kovács Balázs** Budapestról néhány cartridge-poke-kal örvendeztetni meg a régi 64-eseket.

**Ti Na Nog:** 36203,169: 36204,0: 36205,133: 36206,172 — sérthetlenség  
**Batman - Joker:** 2304,0: 32334,0 — játék begyorsítása, 32466,181 — órók energia

**Stunt Car Racer:** 4332,173:7165,173 — sérthetlenség, 63028,0 — órók booster, 7875,165: 7881,165 — ellenfél kocsjaja álldogál

**Moonfall:** 52311,9 — kilencszázezer lunárium

**V the Game:** 4719,173 — órók energia, 6988,189 — órókidő, 9295,234 — órók löszér

**Project Firestart:** (lépjünk be a disk menübe — cartridge —, vegyük ki a lemezt, s így kezdjük el formálni. A gép hibajelzése után írjuk be a poke-okat és lépjünk vissza a játékba) (Talan elég lenne kikapcsolni a drive-ot, de nem biztos - DoT) Szóval a poke-ok: 3881,173: 10986,173: 13651,173: 13654,173: órók energia, 14315,189 — órók löszér, 6578,0 — órókidő

**Abyss:** 48295,165:48607,165 — örökélet  
**Atomino** a tőképérnyőn üssük be: FIESELPFIEF. A játékban 'RETURN'-re szüntet ugunk.

**Enigma Force:** 47910,0: 47914,255 — órók energia, 34315,234 — órók löszér

**Battle Command:** A LOAD GAME opciónál pályákod helyett állítsuk be: GINGER BEER. Megjelennék a hiányolt kúdelétek (megícsák átkonvertáltak őket, csak csölesen), s a játékban sérthetlenséget kapunk.

**Into the Eagle's Nest:** 25520,0 — sérthetlenség, 17929,0: 18012,0 — órók löszér, 20711,0: 20866,0 — órók kulcs, 24651,173 — katonák álldogálnak, 21904,206 — nem robban fel a láda.

## ● BRAINFIDE (TOM)

A corder első logikai játéka, minél kevesebb lépésből kell kirakni egy pályát, ami akkor készül el, ha mind a 25 négyzet sötétre változik, rendezés a lépések arányában, a szint végén. Mozgatás joy vagy cursorké, de érdemesebb az előbbi, mivel csak azzal lehet a TOP-listára felírkozni. Egyébként egy SOLITAIRE szintű játék, tehát valamiféle „cseréltetés”... Kidolgozása és zenéje nagyon jól sikerült...

## ● SZEZ TESZT (ADM)

Kifejeztem IOI ötletnek tartom ezt a programot, már csak azért is, mert bőven a jóízűs határon belül van, és nagyon humoros... mondjuk azért is lehetek elfogult, mert nagyon jó kategóriát értem el vele (=Mr. Fatók), mindenesetre én várom a folytatását, az IQ-TESTZ-et is!

## ● SUICIDE SOLUTION (BAG)

PC-meneknek elég lenne annyit mondani, hogy ez a Nibbles, talán erre a gépre meg elég lesz annyit mondani: Nibbles, csak annál gyengébb grafikaival, de egészen más ötlettel, egy „kigyóval” kell felszedgetnünk a számokat, aminek hatására elkezd nőni a... khm... farkunk. Nem kell előre örülni, ugyanis ha beleharapunk, akkor belehalunk... mondjuk EZ egy szintig LOGIKUS, nem ??! Szóval így kell a kelő mennyiségű számadagot felszedni, hogy növekedjen, ám ne sérüljön a féltett fark. Csodás!

## ● DOMINO (TGMS)

## ● JAPANESE WARS (TANNG)

Ua., mint az előző program, csak a kulcsin más. Logikai termékek, cool!

## BARD'S TALE III. Plus/4 (PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)

Hát akkor folytassuk ott, ahol a múltkor — a Különszámbar — abbahagytuk:

**Helmet, Scale, Plate ARMOR** (bőr; pikkelyes; összedolgozott fém páncéltart, tudjátok, amit a csákok a felsőtűkre csatolnak. Ez is az AC csökkentésére megy, és itt is balról jobbra haladva jobb az anyaguk)

**Helm, Wiszhelm, Helm of Justice, Ferofist, Mthr, Admt, Dmnt, Titan HELM** (sisakok, sorrendben „hétköznap”, varázslónak készített, Justice sisakja?!) sisak. Az utolsó négy szinten anyagokkal, itt is balról jobbra haladva erősebbek. Akkor most kitérek erre a négy anyagra, mert ezentúl is találkoztok velük, az első a mithril, már ez is \*\*\* erős, ha valaki olvasta *Tolkien* valamelyik könyvét, az tudja. A második egy fémtözeget, a harmadik gyémánttal kivert és az utolsó a titán. Ezek az AC csökkentésére jók, természetesen minél erősebb, annál okébb.)

**Tung, Mthr, Admt, Dmnt, Titan PLATE** (ez is valamiféle páncél, páncélelem, kisebb pajzs, vagy mi a franc, mindenesetre az AC csökkentésére.) **Chain Mail, Mthr, Admt CHAIN** (láncingek, természetesen AC csökkentők) **Mthr, Dmnt SCALE** (szintén védő felszerelés, olyasmi, mint a láncing, csak tömörebb, Remélem, már mondanom sem kell, ez is AC csökkentő...) **War, Leather, Minstrels, Mage, Mthr, Admt GLOVES** (kesztyű, sorrendben harci, bőr, bárd, május számára készült, és két erős fémkesztyű. Azt hiszem ezek is levesznek az AC-ből, de most megemlítem, hogy ha egy karaktertipusnak neki megfelelő cuccot adunk, akkor az ügyesebb lesz, és pontjai is kedvezőebben alakulnak. EZ NAGYON jellemző a TOLVAJ-ra, itt példa erre a bárdnak, és a mágusnak készült kesztyűk. AC-ségülts is!) **Mthr, Dmnt, Titan SUIT** (ruha, vagy köpeny, mondjuk a kisse „durvább” fajtából, ugyanis nagyon erős fémblől van-

nak. Természetesen AC minusz)

**Kato's Bracer, Mthr, Admt, Dmnt, Titan BRACERS** (valami kapocs??? nem tudom pontosan, de azt hiszem szokásos AC csökkentő dolgok közé mehet!) **Spear, Spell, Strife, Fire, Night SPEAR** (normális, -varázs, -harci, -tűz és az éjjelndsza, ez utóbbival lehet megülni ARBORIA-ban a gennyező gödörben *Talonthat*). Eleggé erős fegyverek, a harcos és vadász figurái érdekes dolgokat művelhetnek velük, csinos kis cuccok, az tuti! **Broadword, Short, Bard, Flame, Crystal, Mthr, Admt, Thunder SWORD** (kardok, széles, rövid, bárdnak készített, -láng, -kristály, -villám és kétszer erős fémtözegetű kard. Főleg az utóbbiak nem rossz fegyverek...)

**Dayblade, Pureblade, Spark, God's, Hunter, Thunder, Hawkblade, Stone BLADE** (ezek különböző könnyebb kardok. Az első kettő két viszonylag szokásos ölkard, utánna szikra, -isteni, vadász számára készített kardok jönnek. Az ezután következő THUNDERBLADE fény előállítására jó, ugyanúgy, mint a HOLY SWORD, ebben is végtelen a töltet. A Stoneblade az egyik legjobb fegyver! Amit megcsapunk vele, az kövé válik, de mi numum egy *critical hit*-et eredményez! Ebben a játékban nincsen, de a régebbi BARD'S TALE-ből állt lehet hozni, az én tuningolt csapatom kb. 4db illyen van... A másik „híresség” a HAWKBLADE pedig a játékvégjártásához kell, ugyanis a MAD GOD — TARJAN ettől rettegi! Na, kisse előre kalandoztam, szóval, kérem, ezek szuper stufok!)

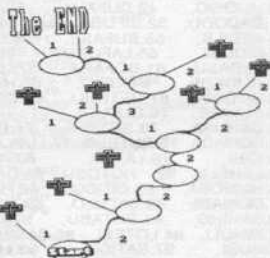
**Shadelance, Thurth LANCE** (dárdák, az az igazság, hogy még nem próbáltam ki őket, de biztosan nem lehetnek rosszak, árnylándzsák és? dárdák.)

**Bard Bow, Valariens BOW** (ezek ijak akar-

Rovatvezető:

Jahny of Jahny crew©®™

(Simon János)



● Jahny©®™ (Simon János), Budapest

nak lenni, a vadász kezelni jól, de érdekes módon van a bárdnak is. Utóbbi a szerencsétlenebb játékosaink Arborea-ba találhatják meg, a szerencsésebbek pedig tőlem megrendelhetik a TUNINGOLT tetszes szerint elkészített CHARACTERDISK-et, amit TI kiöltöztök, s én „kisse” helyrefozozom, vagy az egész játékot, TUNINGOLT KARAKTEREKEL, stb., akár 1551-es DRIVE-ra ISI! Címem a hirdetések között.)

**Arrows, Arrows of Life, Ag's, Zen, Stealth, Black, Mthr ARROWS** (az ijakhoz tartozó löszerek, egyszerűbben nyilvesszők. Normális, -élet, -Ag, -Zen, -?, -fekete és mithril nyilvesszők. A vadászok kezelik szuperül!)

**War, Kael's, Song, Mthr AXE** (kétféles harci balták. Harci, Kael baltája, mithril baltája, én bárdoknak szoktam adni a hangbaltát. Jó cuccok!)

**Hammer of Wrath, Deathhammer, Thors HAMMER** (a harag harci kapácsa, halálpörly és Thor kapácsa. Nem rossz cuccok, általában a törpök ezetik jól, de én már tapasztaltam *Hobbit*-nál, hogy bázit suhintott!)

**Dagger, Thief, Poison, Mthr DAGGER** (szimpla, tolvaj, -mérgezett és mithriltré, kis kézfegyverek, a tolvajnak nem art a szakmájának megfelelő bevenni a cuccai közé, mint már mondtam, jól jön neki. A mérgezt igen poénos dolgokat tud csinálni, a mithril meg eléggé erős fegyver!)

**Torch, Lamp, Eternal Torch** (szimpla fáklya, lámpa és „örök” fáklya, tuningolás nélkül szenvedőknök sok szerencsét egy ilyen találáshoz!)

**Horn of Gods, Fire, Frost, Flame, Death HORN** (isteni, -tűz, -fagy, -láng és halál-





## KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk

**Érvényes: 1993. szeptember 15-től**

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

### Szines felületek:

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

### Belső oldalak:

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

**Az árak ÁFA nélkül értendők!**

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

### Kedvezmények:

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

### Járulékos díjak:

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

### Közületi hirdetési ügyintézés:

**COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363**

**Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)**

**Havi 80-100 MEGABYTE játék, segédprogram (ha másért nem, hát mazsolázásra)**  
**Es mindez csak 8-900 Ft-ért??!**  
**Országos bővítjük hálózatunkat!**  
**Válaszboríték tájékoztatót küldünk!**  
**PROGRAM SERVICE**  
**Cím: 1519 Budapest, Pf.: 299.**

- C64/II alappép. 1541-es floppy drive, magnó, 2 joystick, és kb. 60 lemez játék olcsón eladó! Érdeklődni lehet a 271-2180-as Bp. Ft. telefonszámon
- **Az UNIVERZUM legjobb PC-a programja.** Ird meg, melyik programokat szeretnél, és elküldöm neked! YEHA! Küldd el a programlistát és + egy válaszborítékot bélyeggel. **Laszlo Ferenc, Budakalász, Kosuth L.u.33. 2011**

- Eladó fél éves C64/II+ 1541/II floppy drive + 100 lemez legjobb játékokkal, + 1 lemezartó, + 2 joy + cartridge (trayver 26.000,- Ft. **Tömösváry Attila, Budapest, II. Kelemen L.9. Erdőkölni lehet, személyesen du 5h után vagy telefonon: 1176-730**

- Eladó feleves C64, 5 hónapos 1541/II, 2 cartridge, 2 joy, magnó, kazet-  
 ták, 50 lemez, ára: 3x 7000,- Ft-os részlejtetés. Cím: **Inges János, Jász-  
 berény, Sipos Orbán u.6. 5100**

- C64-es bővítmények (FASTLOAD, DATASET, SUPERMSOLOK, FINAL II és egyéb). Érdeklődni: **Gitta István, Miskolc, Janosi Ferenc 8. 3/2. 3531**  
 Tel.: (06-46) 384-454.

- Eladó egy tökéletesen működő egy éves C64/II + 1541/II floppy drive + 2 joystick + 120 lemez, tetejé szuper játékokkal. Ár: 22.000,- Ft. Cím: **Winecker Péter, Siófok, Koch Robert u. 14/A 8600** Tel.: 314-878
- Eladó használt C64 + 1541/II floppy + magnó + joy + monitor és közel 70 lemez. Ár megegyezes szerint. **Kaulics Zoltán, Tel. Bp. 1763-680**

- SPECTRUM 48k jó állapotban eladó. Kérésre programokat is biztosítunk. Cím: **Dioszeghy Zoltán, Debrecen, Tessédk S.u.4. 4032** Tel.: (06-52) 346-189

- AT-re és C64-re játékokat lemezen. Adás-csere. Felbőlygezett válaszborítékot listát küldök Cím: **Csai Péter, Szombathely, Kisfaludy Su.7 9700**

- C64-re szuper programok lemezen eladók. **Bodnár János/ALT, Debrecen, Vargakert út 1-3. 471, 4031**

A legjobb PC programok nagy választékban eladók! **Polonyi Attila, Budapest, XX. Endre utca 71. 1204**

- PLUS4 és PROGRAMOK MINDEN SZINTEN! Az összes eddig megjelent CoV ban olvasható programok, kazettán és lemezen, 1551-es meghajtóra is sok működő! Ha programokat akarsz, írjál, vagy telefonálj! Cím: **Simon János (Jahny — Mr.ACEface), Bp., 1145 Thököly út 145/b. Telefonszám: 1636-971.** általában este.

- IBM PC-re MINDEN Programok és egész- vagy tetszőleges gépparkok, utánnyos áron, garanciával itt minden típus találás, akár Turbo XT, Hercules gx, 20 Mb winchty, és 360 Kb drive... de természetesen 486, 386, 286-AT, SVGA gtx, 120-Mb winchty, 3.5" & 5.25" meghajtók és minden, amit akarsz! PROGRAMOK szinten minden grafikus kártyára, tehát Hercules től az SVGA-ig, amit akarsz! Cím: **Simon János (Jahny — Mr.ACEface), Bp., 1145 Thököly út 145/b. Telefonszám: 1636-971.** általában este

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

### Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

### Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknak megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvenyt (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: Szücs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440**

- C64 lemeze olcsón szuper programok eladók! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Janka Viktor, Szerencs, Bartók Béla út 51. 3900. Tel.:(06-41) 362-304.**

- 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs, Zalakaros, Fő út 11. 8749. Tel.:(06-93) 340-481.**

- C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltés: 30,- Ft, File-os: 10,- Ft. **Husztai Győző, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800.**

- C64-re lemezes programokat adok, cserélek. Több, mint 300 lemeznyi programom van. Egy lemeznyi program ára. 40,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Csere esetén listát is kérek. Címem: **Dohonyi Zoltán, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184.**

Reklámon eladom 300 lemezes C64-es játékkészletemet! (Kb. 1100 játék) Lemezenként 50,- Ft-ért. CoV Top-listás és 1993-as játékok is! Válaszborítékért listát küldök. Amíg a készlet tart! **Molnár László, Erd. Bajcsy Zsilinszky út 171. 2030**

- C64 magnósok! Széleskörű utántöltés programcsere! Cserealap: 230 db. Gyári-részenként tölthető, lemeznél letöltézők, valamint kimintett állások is érdekelnek! Névem, címem és telefonszámom: **Horváth Lajos alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.:(06-89) 324-239.**

- C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árendeményes egységcsomagok csak nálam! Megrendelőim között november 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos, alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.:(06-89) 324-239.**

- C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók. **Csernath Zoltán, Budapest, Dalnok u.5. 1171**

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 5-i sorolás nyertese: **Kovács Botond**, Szentendre, és **Jancsik Brigitta**, Marcali, Nyári meglepetésem: mosonmagyaróvári megrendelőim BONUS kazettákat kaptak! Gratulálók a szerencsés nyerteseknek, és várom újabb megrendeléseiteket! Ki tudja? Lehet, hogy legközelebb rád mosolyog a szerencse? **Horváth Lajos, alias NONAME Louis, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.:(06-89) 324-239.**

- Ha valakinek megvan a RED MOON c. angol nyelvű szöveges kaland, és végig tudta játszani, jó lenne, ha adna egy ózon tippet (gy.k. tippözön), vagy egy leírást! Előre is köszönöm! **Ligetvári Zsolt, Malomskó, Fő út 62. 8533**

C64-es játék-és felvétel nélküli programok lemezen!!! Adás-vétel-csere. Felbőlygezett válaszborítékért listát küldök Cím: **YSOFT, Budapest, Pf.: 229. 1701.**

● C64-re lemezes programokat keresek megvételre. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: **Húros Tamás**, Siófok, Koch K.u.2. 8600.

● **C64-esek figyelem!** Programok kezettén és lemezen. Kazetták: 250,- Ft-ért, lemezek 150,- Ft-ért. Válaszbortéket listát küldünk. Cím: **Turóczi Ferenc**, Győr, Ikva ut. 44. IX/25 9024.

● C64-hez kezettén és lemezes szuper programok már 3.- Ft-tól eladók. Válaszbortéket listát küldök. **Kovács Krisztián**, Szeged-Algyó, Bartók B.6. 6750. Tel.: (06-62) 367-023.

## 64 hardware

● C64/II. + 1541/II floppy + 2 db. magnó + lemez + kezették + lemeztartó + cartridge 18.000,- Ft-ért eladó. **Somorjai Zoltán**, Budapest, III.Vizirgona u.9. X/93. 1038.

● Sürgősen eladó jó állapotban C64 + 1541/II. + Profex DR1000 magnó + Quickshot II joystick + cartridge + reset + 160 disk (111 lemez) + 2x100 db-os lemeztartó + szakirodalom. Mindössze 23.000,- Ft-ért. **Harsányi Zoltán**, Debrecen, Vukovics Sebő u.12. 4030.

● Eladó! C64 + 1541/II floppy drive + lemez + joystick. Irányár: 19.000,- Ft. Érdeklődni: **Tóth László**, Bp. 114-6078-as telefonszámon.

● Eladó egy C64-es magnós kártya: TCOPY 236, tapemaster, gyorskereső, fast tape, turbo 250, fejbeállítás, magno catalog, modul óf. Érdeklődni: **Nagy Miklós**, Polgár, Botond út 22. 4090. Kb. 1.000,- Ft.

● Eladó egy C64 + 1541 floppy drive + C= datasette + cartridge + joy. játékokkal, szakkönyvekkel 23.000,- Ft-ért. Cím: **Biehlér Gábor**, Sopron, Jegenye sor 6. 9400.

● Eladó: C64/II. számítógép, 1541/II floppy drive, 1531-es magnó, 1 db. reset kapcsoló és 60 db. lemez (játékokkal). Irányár: 20.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Tari Anita**, Budapest, X. Ihsáz köz 2. VII/41. 1105. naponta 16h-18h-ig.

● Eladó egy C128-as, 1571 floppy, két joy és lemezek. Irányár: 25.000,- Ft. Tel.: 116-29-14. **Fiachnek Richárd**, Bp.

● Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II. + magnó + lemez + kazetta + cartridge + könyv! Cím: **Bajusz Gábor**, Szőreg, Máte u.46. 6771.

● Eladó jó állapotban lévő C64 + magnó + QSS mikrokapcsolós joystick + gyorsított cartridge (gyorsított, másolóprogramok, Simon's Basic, fejbeállítás, monitor, assembler prg., BASIC bővítés, programkiterjesztés) leírással, + RESET-tel Ehhez jön még vagy 20 db. kazetta válogatott programokkal (80 db. utántöltés) + leírással. Irányár: 18.900,- Ft. Ajándékba kapsz még mellé 1 illeszthető játékkártyát + 20 db. CoV-ot és egyéb számítéchn. és irodalmat. Akiudni lehet! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze T.u.1. B/85. 8000. Tel.: (06-22) 313-752.

● Eladó egy C64 + 1541/II floppy drive + C1802 color monitor + C magnó + C1351 maous + fényceruza + 2 joy + 65 játéklem. + játékkazetták 48.000,- Ft-ért. Kompletten, vagy egyenként is! **Mester András**, Budapest, XXI. Orion u.9. F/3. 1214. Tel.: 2774-794 (úzenetrögzítő).

● Sürgősen eladó egy C64 + 1541/II floppy + magnó + 150 lemez + 16 kazetta + MPS801-es nyomtató + Final III Cartridge + kiegészítők + szakirodalom. Ár: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Bodnár István**, Budapest, III. Juhász Gyula utca 8. I/7. 1039.

● Eladó: C64 + Blue Chip 128 drive + magnó + 50 lemez + kezették + szakirodalom, csak egyben. Ár: 18-20 ezer forint. Érdeklődni: 16h után a 216-0715-ös telefonszámon (**Nánássy Zoltán**).

● Eladó: C64/II. nyomtató, 102 lemez tele játékokkal, 2 mikrokapcsolós joystick, játékleírások, szakkönyvek. Ár, megegyezés szerint. Cím: **Takács Zoltán**, Siófok, Reviczky Gyula u. 16. 8600.

● C64-es magnóval, 2 joystickkal, 27 db. kazetta, (kb.900 játék), szakirodalom (kezdő-haladó), C= újság, reset-gomb, + antennacsatlakozó 13.000,- Ft-ért eladó. Cím: **Piroska Ferenc**, Kecskemét, Klauzál Gábor tér 9. II/8. 6000.

● Eladó C64/II. + 1541/II. + magnó + 100 lemez + kezették + szakirodalom 17.000,- Ft-ért. **Báza Ferenc**, Budapest, 1782-981 (este).

## Amiga

● Olyan játékokat keresek, amelyek csak A1200-on futnak! **Somorjai Zoltán**, Budapest, III.Vizirgona u.9. X/93. 1038.

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-vétel-csere. Felbőgözött választókért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701.

● A500-hoz trafódobozt vennék! Ha elrontott a tápegység és már nem kell a doboz, írj, megveszem! Cím: **Szabó Miklós**, Karcag, Táncsics M.u.5-11. 5300

Eladó: Amiga 500 + memóriabővítő + színes nagyfelbontású RGB monitor + 3 turbo joystick + egér + PAD + 100 játék + felhasználói programok + 2 szakkönyv + lemeztartó. Irányár: 45.000,- Ft. **Udvari Árpád**, Budapest, XV. Gvadányi út 44-46. III/87. 1144. Tel.: 1844-238, vagy 1478-874.

● Amiga 500 plus + 1084S monitor + Action Replay MkIII. + Egér + 105 lemez programokkal eladó, vagy VGA-s PC-re cserélhető. **Papp Levente**, Mátészalka, Pf.: 23. 4701. Tel.: (06-44) 310-229.

● Megegyezünk! Eladó Amiga 500 sok tartozékkal külön-külön is. Ugyanitt 37 cm színes TV, és 4 fejes AKAI video tartozékokkal is. **Lavricsnik András**, Budapest, IV. Bocskay u.21. 1043

● Amiga 500-as, 3.5 MByte RAM-mal, egérrel, joy-jal, 70 programlemezrel, szakirodalommal 45.000,- Ft-ért, ugyanez 2 MByte RAM-mal 35.000,- Ft-ért, MPS 1250-es nyomtató 10.000,- Ft-ért eladó. Érdeklődni: **Újvári Robert**, Csongrád, Csemegei K.u.3. 6640

Áron alul eladó 1M-ás Amiga 500-as Chip/Fast atkapsolással, monitorral, vagy anélkül. **Setény János**, Szeged, Batthyány u.33. Tel.: (06-62) 321-958, napközbenÉ (06-62) 485-057.

● **Amiga 500 Plus 1 MB RAM, V2.0 Kickstart, kitűnő állapotban eladó + egy 512K-s óras, kapcsolós memóriabővítő, akár külön is eladó!** Érdeklődni: **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

● Sürgősen eladó: Amiga 500 (V1.3) + Philips Stereo Color monitor + óras, kapcsolós 512K bővítő + gyári Action Replay MkIII angol és magyar leírással + 3.5" külső drive + 100 disk a legújabb programokkal. Az ára csak 74.900,- Ft! Aki megveszi a cuccot, annak egy évig nem lesz gondja a programellátással! Cím: **Kovács István**, Püspökladány, Mikes Kelemen u.42. 4150

● 1.3-as Amiga 500 óras bővítővel + lemezekkel eladó. Érdeklődni: **Tujner János**, Érd, Béke tér 5/B. 3/12. 2030.

● Eladó garanciális Amiga 500, 1MB RAM-mal. Ha kell, adok hozzá TV modulátort, lemezeket csúcs játékokkal, szakirodalmat. Ugyanitt teljesen új NORIS mouse csak 2.000,- Ft-ért! Cím: **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zsilinszky u.28/A. 5500

● Amiga 500-as számítógépet 1 MB-ra bővítve + TV modulátor + egér + mikros joy + lemez + lemeztartó + szakkönyvek, elcserelem 286-os AT gépre, vagy eladnám 40.000,- Ft-ért. Cserégre! Winchester nem szükséges és elég a Hercules monitor. **Kovács Gyula**, Tatabánya, Verebely utca 10. 4/2. 280

● Amigához 3.5"-os PROFEX külső drive eladó. Tel.: (06-56) 377-190 (**Czikora Tamás**, Szolnok).

● Amiga 500, 1MB, PROFEX külső drive, Sunny Line egér, üveges monitorszűrő, 1084S monitor, 100 lemez programokkal, joystick eladó. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: (06-74) 316-359 (**Acélos Balázs**, Szekszárd).

● Amiga programok másolása olcsón! Válaszbortéket listát! Cím: **Cselovszki Norbert**, Nyiregyháza, Fazekas J.ter 11. 5/44. 4400.

● Amiga 500, 500+ és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 178-6834 (este).

● Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM-mal + Commodore 1084-es monitor + 3.5"-os külső drive + joystick + 50 db. lemez 63.000,- Ft-ért. Érdeklődni a (06-59) 312-184-es telefonon (**Dorka Donát**, Karcag).

## PC

● IBM programok csereje! Válaszbortéket részletes listát küldök! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kőscsag u.27. 3200

● Kezdő AT-s keres SSI AD&D-eket, vagy más hasonló RPG-ket (Pool of Radiance, Krynn sorozat, Savage Frontier sorozat, Ultima V-VI, Spelljammer), Adakozó szelleműk irjokat! Thanks! **Böbics Zoltán**, Budapest, XIX. Irányi Dániel utca 1. III/12. 1193.

● IBM játék- és felhasználói programok eladók. Válaszbortéket listát küldök. **PC INFORMATIC**, 1462 Budapest, Pf.: 766

● PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

● Eladó egy 286/20 MHz-es AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1.2 FDD-vel, 40 MB HDD-vel. EGA monitorral, 101 gombos billentyűzettel, 60.000,- Ft-ért. Cím: **Tólos Péter**, Lábatlan, Zalika M.t/p. 18/12. 2541.

● AT 286/25 alaplap, ESCOM Powersound Pro Stereo 4.0 hangkártya, 40-es Seagate winchester kártyával, Kyosha Raider rádió-távírányítás Off-road autómódel távírányítással eladó. Külön is Név: **Kréczu Gábor**, Cím: 1154 Budapest, Tompa u.72. Tel.: 189-11-77 (10-19 óráig).

● Hi PC-sek! Most indult PC klubba tagok jelentkezését várjuk. Havonta a legújabb programok! VB-ért tájékoztatót! **PC-KLUB**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. 5919.

● PC-s programok INGYEN!!! Válaszbortéket küldj! **Kéves János**, Soltvadkert, Zalika u.22. 6230

● **PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től.** Felbőgözött választókért listát és tájékoztatót küldünk! Címünk: **GAME**, 1558 Budapest, Pf.: 122.

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

● PC programok már 25,- Ft-tól. Válaszbortéket kérek. **Kővecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000

● PC-hez olcsón eladó egy színes EGA monitor kártyával és egy 286-os alaplap 1 megával. Programcsere! Keresem a **MAGIC CANDLE** bármelyik részét! **Bagi Akos**, Egér, Maklári u.71. 3300. Tel.: (06-36) 322-113.



• Hi PC-sek! Keresek PC-re olyan Amiga emulátort, amely az 1.3-as, vagy annál nagyobb verziószámú Kickstartot képes emulálni! Keresek továbbá olyan C64 emulátort, mely képes beolvasni a C64 lemezeket, és lehetőleg színes üzemmódban képes dolgozni! Cím: **Ehn David**, Budapest, Villányi út 51. 1118. Tel.: 1659-784.

### Plusi és társai

- C+4-re lemezek 50.- Ft, kazetták 200.- Ft áron eladók! **Csernath Zoltán**, Budapest, Dalnok u. 5. 1171.
- Keresek a Mercenary II-t és az Elite B verzióját Plus/4-re. **Dobi László**, Nyiregyháza, Incédi sor 11/B. 4400. Tel.: (06-42) 319-684.
- C+4 magnóval eladó, valamint kb. 350 program, szakkönyvek, játékleírások Irányár: 10.000.- Ft. **Bandi Gergely**, Budapest, XVII. Gyöngyűző u. 51. Tel.: 271-2440.
- C+4 bontásra eladó egyben vagy külön is. Eladó még 1 db. 1570 floppy drive lemezekkel, 1 db. datasette kazettákkal, 3 db. joy, ár megegyezés szerint. Cím: **Tamárs Richard**, Kálcsa, Csokonai út 7/A. 6300

- Plus/4, C16-os színelőzonalas programok olcsón eladók. '91/'92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfelegyháza, Szent Imre herceg u. 35. 6100
- Plus/4 & C64-es gépekre programcsere. Nagy programszám. Listát kerek. Válaszboríték esetén. En is küldök Gyors átfutás. **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Geza u. 21. 1132

### Egyéb

- Zeneszek, figyelem! Komplet Atari rendszer eladói 2 MByte-os STE színes és monochrome monitorral, winchesterrel, 400 lemezzel, eredeti programokkal, magyar és német szakkönyvekkel MOST CSAK 100 EZERERT! Telefon: 1151-826 (**Képes György**). Ezt ne hagyj ki!
- Ha tudsz zenét szerezni, kódolni, vagy cool grafikat készíteni és be akarsz lépni egy most alakuló C64-es demo csapatba, akkor irj, vagy telefonálj! Cím: **Kuncsik Balázs** (Dr. Blase), Pécs, Siklósi út 32. 7632. Tel.: (06-72) 445-897.

- ZX-81 számítógéppel kezdett nekem, és programokat is keresek hozzá. Telefon: 1152-929 (**Képes Gábor**).
- C64-es lemezeket! Egy új CLUB alakult a számítókra, melyben fantasztikus lehetőségek juthattok!! Ilyen még nem volt! Belyeges válaszborítékért tájékoztatást küldök. Irjátok!!! **Petrovics Zoltán**, Veregyeház, Harsó u. 1. 2112.
- Nem találod a játékleírást, vagy az órák-élet leírast a sok újságban? Írj nekem! Játékprogramok újságírók szerinti jegyzéke és játékleírások orokélet számának leírása eladó nyomtatva. Cím: **Járóka László**, 1576 Budapest, Pf.: 102.
- SPECTRUM 48K programok óriási választékban eladók. Több mint 3.000 program közül választhatsz! Cím: **Soos Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 311-901.
- Féláron eladó ENTERPRISE 128K + nyomtató + beszélőgép + joystick + programok kazettán + rengeteg szakirodalom (SpV-k, Enterpress-ek is). Ár: 25.000.- Ft. Erdeklődni hétközen: Budapest Izabella utca 75. cipésműhely (**Nietsch Pál**)

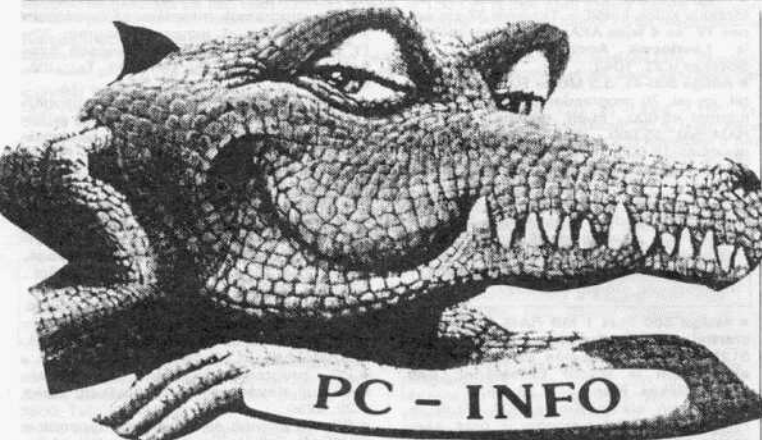
## A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

- C102B:** Robocod (utántöltős) / Over the Net (utántöltős)  
**C108B:** Indiana Jones IV (utántöltős) / Double Dragon 3 (utántöltős)
- C109A:** Enforcer (utántöltős) / Popeye 3 (utántöltős) / Vagar 3 / Asteroids / Synnon trucker / Exile game / Dasher / Bee 52 / Robo's revenge / Toedliches dioxin / Undercover zone / Grell and falla
- C109B:** Skull & Crossbones (utántöltős) / Space Crusade (utántöltős) / Bomb squad / Double breakout / Unpredicta ball / Pipeline rat / Back gammon / Chemical / Sensor / World ice hockey / Captured / Move On

- C110A-B:** Wrath of the demon — 2 kollekció, 60 perc, szuper verekedős játék
- C111A:** Devasting blow / Rainbow / Tet race / Block out / Exor / Race of bones / Round the bend / Crasher / Nibbly / Final Blow / Block bubble / Worm / Space Knight / Holiday cops / Magic castle / Josh / World ch. squash / Int truck racing / Table Tennis
- C111B:** TOKI (utántöltős) / Boom / First div manager / Gladiators / Flix / Frogger'93 / Bounce / Daito / Magic fields
- C112A:** Nobby the Aardvark (utántöltős) / Minefields / Xpiose / Cue boy
- C108A:** HOOK (utántöltős) — 30 perc!!!

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 postazzuk. Az eddig meglevő programokról felbélyegzett borítékert listát küldünk. A hibásan mássolt játékokat díjmentesen újramosoljuk!

64-SZOLG, 2030 ERD, Pf.: 4.



## PC - INFO

### Még mindig a memóriakezelésről

Üdv minden marháknak!

Először annak, aki ír, de nem tudja mit. Érdemle, hogy az UMB, HMA, mióta szabvány? Azonfelül miért nem írta be az EMB-t is, hiszen az is van. Szóval a memóriakezelésről, most egy olyan ember tollából (billentyűzetből), klypant izelítől, aki ezzel pénzt is szokott keresni...

Szóval EMS-Expanded Memory Specification, XMS-eXtended Memory Specification. Ezek a szabványok. Az EMS-t még XT-hez dolgozták ki. Itt adott tetszőleges mennyiségű memóriát, amit egy 64 Kb-s ablakon látunk, mert a proci nem volt képes 1 MB-nél

többet kezelni. Ez ismerős lehet mondjuk a 128 K-s Spectrum-ról. Ez az ablak 4 db 16 K-s lapra volt osztva.

Ez eddig egyszerű, de lássuk az AT-t. Ez képes (lenne) 16 MB kezelésére egyben, de ehhez DOS-kiterjesztő, vagy Windows kell, mert a DOS ugye csak 8086-nak használja. Na mármint, hogy a többlet memóriát elérjük, megvizsgáljuk az INT 15h, amivel extended memóriát lehetett kérni. Még hozzá kell tenni, hogy a memóriakiosztás nem folytonos, van 0-640K, ez a normális memória. Innenőtől 1024K-ig vannak a képernyő memóriák, EMS ablak, hálózati kártya stb. Ezután, és (!) csak ezután jön az extended memória.

Ezek után kijött az XMS szabvány. Ez képes kezelni 3, azaz háromfajta memóriaterületet: HMA: Ez egy jó ötlet. Az 1024K fölött 64K-16 byte-t el lehet érni a segmsen; offset címzés során. FFFF:FFFF az ugyebár jóval túlvan az 1M-n. Ez normális esetben nem megy, mert a túlcserdülést egyszerűen eloldja a gép, hogy ne ez legyen, ezért vezettek be az A20 line-t. A HMA azért lényeges, mert DOS 5.x-től ide csúszol, ha van. Ez pedig a gépek legtöbbjében van, egy 1M-s 286-ban is van, mert ez az extended memória első 64K-ja. Ja, a rövidítés feloldása: **High Memory Area.**

**EMB:** A további extended memóriát ezeken keresztül lehet kihasználni. **Extended Memory Blocks.**

**UMB: Upper Memory Block.** Ha van valamilyen chip-set-ünk az AT-nkben, akkor az valamennyi memóriát képes a 640-1024K-ba lapozni. Nem muszáj ennek pont C&T Neat chip-set-nek lenni, nekem egy Headland 12-es volt, és a QRAM 2.0 64K UMB-t elő is tudott állítani. Az, hogy erre nincs szükség, az egy helyeség, mert az összes rezidens driver, TSR, néhány DOS rendszerterület (ami nincs a HMA-ban) ide kerülhet. **PI Stacker-t** használunk...

386-on már fejlettebbek a lehetőségeink, de a területek, és a szabványok maradtak. **Az EMS és XMS közötti különbségek dióhéjban:** Az EMS egy 64K-s ablakon keresztül kommunikál, az XMS pedig tetszőleges méretű blokkokat tud mozgatni a teljes 4GB-n belül. Tehát az XMS fejlettebb, de mivel újabb, ezért még sok program az EMS-t támogatja.

### A driverekéről:

**Himem.sys, Gext.sys**  
 HMA és EMS managerek. Ezek egy tők szimpla, 601, 1M AT-val használható, és ugyanazt csinálják.

## Qram.sys

UMB-manager. Na, ennek már kell valami. Ha van chip-set, akkor azt használja, de nagyon kevés félet ismer (Neat). De ha olyanunk van, amit nem ismer, akkor az alaplaphoz kapott gyári lemezen lévő EMS-driver segítségével készíthetünk EMS-t, aminek a Qram betelepítési a page-frame-jébe, és ott hoz létre UMB-t. Másutt nem is tudna, ismétlem a 640-1024K-ban alapállapotban nincs RAM!!! (de a gyári .sys file belapoz oda min. 64K-t). Szóval az igaz, hogy a valódi NEAT alaplapok még ma is drágák, de ki mondta, hogy azt kell venni? Vehetsz COMPAQ gépet is, és szídhatsz, hogy milyen drága...

## Emm386.sys

UMB-manager from Microsoft. Mint minden Microsoft termék ez is ott sz\*\*, ahol van (igen, a DOS is az). Ne használjuk.

## Qemm386.sys

UMB-manager. Ez a non plus ultra. Igen jó lehetőségei vannak, különleges trükkök is tud, feltétlen ajánlotta.

Ezeket évek tapasztalatával és az EMS-XMS szabvány eredetijével együtt írom.

Még valami, ha bárki úgy érzi, hogy kevés a szabad RAM-ja, akkor nagyon szívesen segítök a megfelelő driverek megfelelő elhelyezésében: 1-863-181 (ő meg segít lemezgondajmon...)

Még valami a végére. Az UMB manager az egy programfajta, amire te gondolsz, az feltehetően az UMB driver 5.22. Ez nem kukacoskodás, már az előzőekben szó volt két UMB managerről, azonfélék, még van egy halom másik is. Azért is gondolom ezt, mert 5.22-nél állt le az UMB driver-fejlesztése (sajnos). Egyébként ez a legjobb, ha valakinek megfelelő chip-setje van, akkor real módban marad a gép! Egyébként én meg nem láttam olyan programot, ami nem ment Qemm alatt, ha az jól volt beállítva. A combi-sys szép is, jó is, csak éppen a write-cache hiányzik belőle, de az nagyon. Láttam már valaha Hyper-Disk-et v. Norton Cache-t? Na ezekre teszteld, hogy hova gyorsul a gép!

Ltni is szörnyű, hogy valaki olyasmiról ír, amiről tudása enyhén szólva hiányos: Amit itt írok, azt az Elet lektorálta, vagy 30 teljesen különböző gépen.

• **Négyesi Károly, Budapest**

## Hidegzuhaný #2:

Jó napot!

Az UMB legjobb tudomásom szerint NEM „igen hardware-specifikus lehetőség”, hanem a 640k-tól 1024k-ig terjedő memória standard hasznosítása. Mit gondoltok (illetve gondolt DADA), a QEMM vagy az EMS386 hová rakja a „feltöltött” drivereket? Talán nem véletlenül hívják őket UMB-menedzsernek... Az UMB egyébként sem memóriakezelési szabvány. Egyszerűen az UMA-ban (Upper Memory Area — jól látom, hogy DADA meg sem említette?) létrehozott blokkokat jelöli (UMB = Upper Memory Block), és, mint már említettük, arra jó, hogy driverek vagy rezidens programok fussanak benne.

Nem tudom, a menüök közül miért éppen a McAfee-félet forszírozza DADA, nekem a BootCon-nal sem volt semmi bajom, azonkívül mintha mostanában jelent volna meg valami MS-DOS 6.0 nevű program, ami nem tudom mire jó, de van benne config-sys-menü...  
DADA nem írja le azt sem, hogy a DEVICEHIGH DR-DOS-éknál HIDEVICE-ként szerepel (de ez csak zárolásban említ meg) a LOADHIGH parancs CSAK DOS alól oldható ki, a config sys-ban (mint a példátok is mutatja) DEVICEHIGH-t kell használni.

A feltöltésnek tényleg van köze ahhoz, hogy a QEMM-et NOEMS-sel vagy anélkül hívja meg az ember, de korántsem annyira, mint azt a cikk sugallja, ugyanis egyáltalán nem kötelező a QEMM-nek az UMA-ban emulálni az EMS-t, illetve a HIGH MEMORY helyére rakni a page frame-et (a QEMM-et ebből a szempontból még nem néztem meg közelebbről, de az EMS386 TUD úgy EMS-t emulálni, hogy high memory is maradjon). A modplayereket azért nem lehet feltölteni, mert legjobb esetben is csak C800-tól F000-ig van high memory-ként használható hely, abba még beraktok egy 64k-s page frame-et, úgyhogy marad 96k, amiből még lejön a driverek mérete.

A HMA nem „64k hosszú lehet”, hanem fix hosszúságú, 64k, az ember a feje tetejére is állhat, akkor sem lesz se rövidebb, se hosszabb. Az UMB és a HMA nem arra való, hogy bármely program igényelje, hanem arra, hogy a felhasználó a DOS-t, illetve rezidens programokat töltsön beléjük (nagyon kellemes tulajdonsága pl. az FDREAD-nek, hogy a HMA-ba is tud feltölteni, nem foglalja ezáltal se high memory-t, se konvencionális memóriát).

Minék adtok meg a példákban annyit BUFFER-t? A cache mellett semmi jelentősége nincs (DADA nem olvassa a CHIP-et és nem kísérletezik). Ha nincs cache, tényleg kell a sok buffer, de ha van, és nem mondnék le a buffer-ekről, az olyan, mintha két független cache rendszert használnánk (és ugyanakkora memóriapazarlás). Cache mellett max. 10 buffert javaslok (felrakva jó messzire a QRAM-mal vagy Qemm-mel (buffers.com). Szerintem a „files” érték is túl magas, de ezem lehet vitatkozni. Tapasztalataim alapján a 30-ról 50-re való emelés gyakorlatilag semmilyen sebesség-növekedéssel nem jár. Hiányzik a példából egy FCBS=1.0 a további memóriamegtakarítás végett, valamint nem jönne rosszul a STACKS=0.0 sem (bár ez extenzív WINDOWS használat mellett okozhat zűrkövé).

A 286-os rész teljes egészében helytelen. 1 megás gépen is lehet XMS-t létrehozni, csak olyan setup kell hozzá, amelyek megengedik a nem használt shadow területek 1 mega fölé való eltolását („Relocate unused shadow ram above 1M”, vagy ilyesmi). NEM csak NEAT AT-n lehet „feltölteni” rezidens programokat, illetve device drivereket, hanem gyakorlatilag bármilyen 286-oson (speciális tulajdonságuk a C&T NEAT, LEAPset, illetve azt hiszem) SCRAT chipsetes gépek, ezeken tényleg könnyebb. Más kérdés, hogy mindig megéri-e. Ha az ember tud szerezni olyan EMS drivert, amelyik a gépén az UMA-ba tudja rakni a page frame-et és az extended memóriában emulálja az EMS-t, akkor gyakorlatilag teljes ügye van (én személy szerint a NEEMS-et használom, és HT12-es chipsetes van). Kell még egy QRAM vagy MOVE-EM (az utóbbit még nem láttam működni), és némi idő. Ki kell szedni a config-menüöket, és minden GOTO-t és AUTOEXEC.BAT-ból, aztán OPTIMIZE, és kész.

A QRAM-nak van egy sajátos tulajdonsága: gőzöm sincs, miért, de kizárólag a page frame-be tud feltölteni akármit is, úgyhogy az EMS-re keresztet vehetünk (hacsak nincs olyan driver-ünk, ami tudja változtatni a page frame méretét, de én ilyet még nem láttam, csak a QRAM mondja, hogy van), és be kell rakni a QRAM-ot hívó sorba a FL=0 paraméterrel. A himem helyett a qext-et javaslok, mert kisebb (bár csak 2.0-ás XMS-csinál).

Hiányoltam még az egyes memóriatípusok leírását, úgyhogy ezt most legjobb tudomásom szerint megírtam:

**Konvencionális memória:** a 0-tól 640-ig terjedő rész, ez az, ami a DOS számára mindig elérhető, és aminek a méretét a lehető legnagyobbra kell nyújtani.

**UMA:** a 640-tól 1 megáig terjedő rész. Elvileg a video-memória és a kártyák BIOS-

kiegészítéseinek tarolásra szolgál, azonban majdnem biztos, hogy marad benn szabad hely (lásd alább).

**High ram:** az UMA egyik felhasználási lehetősége. A QEMM, az EMS386 és a QRAM is ezt hozza létre, és ebben alakítja ki a teljes mértékben lényegtelen és feltehető UMB-ket, amik „csak” arra jók, hogy a driverek ne a konvencionális memóriát foglazzák...

**HMA:** High Memory Area. Az extended memória első 64 kilobyte-ja, valamilyen okból különös jelentőséggel bír, de nem tudtam rájönni, hogy mi ez az ok. Tény, hogy a DOS csak ide hajlandó feltölteni a DOS=HIGH hatására (a HIGH, UMB, ha a szakirodalom nem csal, arra jó, hogy a DOS hajlandó legyen tudomásul venni az UMB-k jelenlétét).

**Extended memory:** NEM AZONOS AZ XMS-sel Nem, nem és nem. Az XMS az extended memória egy már „meghajtott” formája, és van olyan program, ami csak akkor használja az extended memóriát, ha nincs XMS driver (vagy pl. a DUNE, amely így gyorsabb, mint himem-mel). Az extended memória fizikailag az 1 mega feletti terület (természetesen csak protected módban érhető el). Egy 386-os vagy 486-os 4 gigabyte extended memóriát képes megcimezni (32 bit-es címbusz).

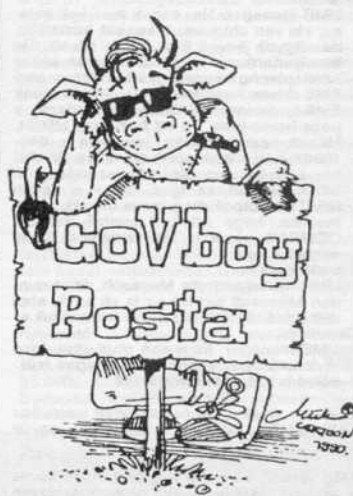
**XMS:** az extended memória „meghajtva” valamivel (pl. qext, himem). Nem tudom miért, csak kevés program támogatja. Egyben, folyamatosan címezhető 1 megától a csillagos égig.

**EMS:** ez tényleg azonos az expanded memóriával (ma már — régen más volt a helyzet). Egy régebbi szabvány, még az XT-k bővítésére találták ki, ugyanis így működik, hogy a driver a konvencionális memóriában (vagy mostanság már inkább az UMA-ban) kijelöl egy 64k-s területet (a page frame-et), majd ide lapozza be 16 kilobyte-onként az EMS-t. Logikus, hogy így egyszerre csak 64k címezhető belőle, ami lelassítja a használatát (az egész olyan, mint egy bővítőcartridge 64-en). Nem értem, miért, de rengeteg program támogatja, és ezek teljesnyomozást nem hajlandók az XMS-sel dolgozni, hiottl majdnem biztos, hogy az EMS nem fizikai EMS, hanem csak az extended memóriában emulálják (tehát végül is az EMS az extended memória másik meghajtási lehetősége).

Még pár szó a processzorok üzemmódjáról: Kezdetben volt a 8086, és a real mód. Ezzel 1 mega volt címezhető (20 bit címbuszszélesség), és eleinte nagyon megfelelt. Később jött a 286, de hogy kompatibilis legyen a 8086-tal, neki is volt real módja (mint minden későbbi 8x86-alapu Intel processzorak, még a Pentiumnak is, nem is szóva a klónokról), de megjelent a protected mód. Ebben, ha jól tévedek, 24 bit a buszszélesség, így 16 Mb memória címezhető. Aztán jött a 386, 32 bites címbuszsal, 4 Gb címezhető memóriával (virtuálisan 64 Terabyte), és a Virtual móddal. Ez azt jelenti, hogy minden program úgy érzi, saját egymégás XT-je van, és a programok egyszerűen futnak. Ezt a módot DOS alatti természetesen nem lehet kihasználni, Windows kell hozzá. A 386SX egy olyan 386-os, amely csak belül 32 bites, kívülről olyan, mint egy 286-os (ez a sebesség is látszik). A 486 itt nem sok újat hozott — az igazi udjóság az integrált koprocesszor és memóriacache volt. A 486DX2-es, duplátozott órajelű 486-osok természetesen nem számítanak új processzoroknak, úgyhogy jöhet a Pentium (az 586-os). Ez már kívül-belül 64 bites, mindenki számolja ki magának, hány billió terabyte címezhető vele, de új módja tudtommal nincs (mint ahogy szerintem jóvá sem, mert mire sorozatgyártják, lesz Windows NT az Alpha AXP-hez, úgyhogy hűlye lesz, aki nem tesz a Pentiumra).

• **K. András, Budapest**

**Hééé emberek! Valaki elhagyta a 99.- Ft-ját! Hallom a hangosbemondót..., majd tapasztartni kezdem a zsebeimet, miközben körülöttem embertömég tartja a feje fele a CoV legfrissebb számát. Rám mosolyog, majd közli: a CoV előfzetes névre szól... hömpölygött előttem, és közben felebredtem. Micsoda szörnyű álom. Mar megint 99.- Ft-tal szegényebb lettem. Hat igen kérem az infláció... Arra viszont almomban sem gondoltam, hogy 1.75-ék ravasz labaddal kihúzzák a lábam alól a plusz oldalakat, miközben mintegy 2.000 levelet ugrott be nyarom a dobozba, hogy megelőzhesse a CoVboy Postát. Erre csak annyit volt a magyarázat: "Talan maskor nem kene megnyújtani a nyaralást 2 héttel...". Ebben 1.75-nek teljesen igaz van, de akkor is, ha egyszer megígérték. Ezért hát úgy gondoltam, ha plusz oldalt nem kaptam, tovább csökkentem a posta betűmértéretét. Igaz ezzel a betűmértérettel a 3 oldalon így is csak másfélsezer es nem kétszer több karakter fér el mint eddig, de legalább valami igaz lesz abból is, hogy most "dupla" a CoVboy Posta. Rajtam nem lehet kifogni! Újabb oldalcsökkentés a betűk arányos kisebbre vételeit vonhatja maga után... "Hé emberek! Valaki elhagyta a nagyfőjt...". A szemüvegvények névreszóik!"**



## Egy fantomlevél története

Hi CoVboy And OTHERS!  
Először is OTHERS!

Köszépen megkaptam a megrendelt CoV-jamat. Miután kihívtém a felbontás fáradalmait, betekintetlen eme újságok postájába és rájöttem, hogy CoVboy bátyó azért nem választ leveleimre, mert nem akarjátok neki odaadni (attól függ - pontosabban caing - hogy mit? - 1.75!).

Mivel ilyen megelégedett megosztani valakit nagymértékű szadizmus, tehát megvan a véleményem a szerkesztőgárdáról. Kb. így mehet a dolg nálatok:

- Megérkezik a levelem, úgye erősen kidekorált borítékban.
- Valamelyik lamer behozza (kikérem magannak - nagy!), és a többivel együtt valamelyik asztalra vágja (keresztes vagy hosszaba? - CoVboy).
- Mivel nincs más dolgok, kibontják a levelemt (álmodik a nyomor - CoVboy).
- A szerkesztőség tagjai a HQ rejtett sarkában halálra röhögik magukat a levelelem, míg CoVboy csak bámul, mint YOUNG COW TO THE NEW GATE! (Ez valami új CURE szám, vagy mi a fene? - CoVboy).
- Végre, nagysokára hozzá is eljut a levelem (perze csak akkor, ha véletlenül pont egy csótány szorult be alá - CoVboy).
- CoVboy levelem olvasása után rájön, hogy csak ez a levél olyan COOL, csucsuzser. Mega, Giga, hogy beletegye a postába (nem jön rá, csak ez volt a legfelöl - CoVboy).

A szerkesztőség alapvetően szadista tagjai közül CoVboy-jal, hogy az új szám már nyomdában van, es ne erőltesse magát (Tisztazzunk valamit, a HQ-n nincs közlik, ez nem városiámpás ház igaz a nyomda neve félreérthető, de azt magyaráz meg nekem, miért nem értesítettek a nyomdából minket, hogy ott van az új szad? Akkor lehet, hogy szóban elmondhatatlán volna amit akaraz és nem kellett volna hónapokat várni rá - CoVboy).

- CoVboy esküt tesz, hogy a következő CoV-ban 1. helyen lesz a levelem a postában (esküszöm - CoVboy).
- Éjszaka "ismeretlen" tettesek "AI" kulccsal be"törnek" a szerkesztőségbe es megújítják a levelemt (na ja, s én még azt hittem azért meleg, mert most hozta a postás - CoVboy).
- Másnap reggel CoVboy felfedzi a levelemt elűnése, és kóma10 állapotba kerül (meg 100 levelet elűnése sem fedeznem fel, nemhogy egyét - CoVboy).
- A Crew rájön, hogy nagy balfogas volt eltitüntetni a levelemt, de nem tudnak mit tenni - CoVboy kórában (Ebben nekem teljesen igazad van, a crew CoVboy kórában mindig munkaképtelen volt - CoVboy).
- Már csak reménykedni lehet, hogy megazánálak benneteket, es küldök 1 éltérntő levelet (minket az éltérnt meg, csak nem annak a kesnek, amivel a leveleket bontogatom? - CoVboy).
- És im. Itt az éltérntő levél (hat tényleg nem caorbult ki csak a pohár - CoVboy).

De aztán odaadai ám CoVboy-nak!!!! Meg fogom kérdezni, hogy időben kapta-e meg!!! Na Csó! Hi CoVboy!

(Hi, ha nem vetted volna észre már rég itt vagyok - CoVboy)

Ha előző levelem abban a nagy dobozban leledzik, akkor megelítheted, ha 1 Milka-teneszes borítékot keresel (van vagy 100, melyik a tied? - CoVboy).

Mint már 1.75-éknek említettem a régebbi CoV-okban igazaim infokat találtam Pl Hancu Murphy-törvényeit. En ezt saját tapasztalatom alapján kiégszitem, avagy

MURPHY TÖRVÉNYEK COV-OLVASÓKNAK TAPASZTALATI TÖRVÉNYEK:

- Soha ne vedd komolyan CoVboyt (nem vagyok eladó - CoVboy)!
- Azt a mondatot, hogy: A következő CoV az XY hó Z-én kezdődő heten jelenik meg - bővítés kil: a CoV az XY hó Z-én kezdődő het szombatján jelenik meg, vagy a másikat heten. Vagy a harmadikon (vagy összevont szam lesz, esetleg összevont szemöldököm - CoVboy)
- Kb. 5 elkezett címlaplato-terved van. A CoV megjelenésekor rájössz, hogy hoppá, pont erre nem gondoltam (melyik borítón volt eddig hoppa, es melyiken pont? - CoVboy).
- Természetesen ne várd, hogy a neved ott szerepeljen:
  - 1) Az 1 doboz lemezt nyert előfizetők között.
  - 2) Az 1 doboz lemezt nyert rejtvenyemlejtők között.
  - 3) Az 1 doboz lemezt nyert leírás-beküldők között.
  - 4) Valamelyik általad beküldött leírás végén. (Ha ott van, akkor az nem a te neved, ha a te neved, akkor pedig hibásan.)
  - 5) Valamelyik levél végén a postában. (j-et lásd a 4. pont.

(de csak azért, mert türelem rózsát terem, téged meg nem rózsának hívnak - CoVboy)

### LEVELEZŐ TÖRVÉNYEI

Ha levelet küldesz, a következő esetetösek vannak:

- Nem zárod le a borítékot, es leveled kicsuszik. (A posta örömmel elviszi az üres borítékot!) (Pontosabban a postás örömmel elteszi a megcímetett válaszborítékot a belyegét - CoVboy)
- Nem gondolsz a postai díjszabás megváltozására, es 1-2 Ft-tal kevesebb belyeget ragasztasz. (Ez általában nagy portot ver fel a HQ-n - CoVboy)
- Kívételen elég a belyeg, de annyi papert záultottál a borítékba, hogy a levél már a csomag díjszabás alá kerül, a la portól! (A csomagdíjszabás a postán van kifüggesztve egy levelelelem jut el hozzá - CoVboy)
- Szimpán elveszik a leveled valahol utközben (mivel en a HQ-n csak duplat szoktam inni, ennek kicsi a valószínűsége - CoVboy).
- Rossz postafiókba teszik be a leveled (Ez sem valószínű, mert a rossz postafiók ajtaja nem nyitható - CoVboy).
- A Jenő megeszi, WC-papírnak használja, elveszti, nem találja meg (mit? CoVboy).

Ha egészen véletlenül megerkezik a leveled a szerkesztőségbe (0,001%)

- A huzat kiviszi a nyitott ablakon. (Ez csak akkor fordulhat elő, ha a huzatban ágyémen, abban pedig egy CoVboy tartózkodik - CoVboy)
- A nagy doboz legajlára kerül. (Az tényleg nagy baj, mert a doboz ritkan szoktam emelgetni - CoVboy)

Ha a nagy láda tetejére kerül (0,000001%)

- Onnan viszi le a huzat abla a bizonyos vödörbe (Nemcsak huzat, van amikor harmincat is - CoVboy)
- 1.75 sürgös felirvalója mian a te borítékodat veszi el - teszi el - veszi el (nem szoktunk a HQ-n kockázni - rxezni - es kartyazni sem - CoVboy)

Leveled csak es kizárólag akkor kerül be a postába, ha:

- Egyáltalán nem akarod, hogy beletegyek a postába (Hi-hi - CoVboy)
- Egy darab kérdés sincs benne, amire válaszolni lehet (Attól függ, hogy melyik darabról van szó - CoVboy).
- Hancunak hívnak (engem aztán nem - CoVboy)
- Előfzetelt a CoV 91', 92' évkönyvre (nagyon helyes - CoVboy)

Ezek után a következőt:

Leveledet legközelebb a TuV szerkesztőségben láthatod viszont!

Úgy látom CoVboy, hogy nem óhajtot a finom sürcsöket - ami úgynevez levelem postában leledzés esetén fordulhat elő (akkor mostmár tudod, hogy miért került be a leveled a postába - CoVboy). Ha mégis beleteszted, akkor senkinek szava se legyen, mert következő 1 játékleírás!.

A mostani idők legjobb, legszebb, leg+abb, leggigább proggyja a: CoVboy The Unready!

- Kezdetben vala őCoVboy and őCoVboyé. Sokadagi leszámzatottuk lett sr CoVboy the unready. Már szünetes pillanataban égi jelek mutattak. A fényes karrier fel, amikor először fejsirt a picike, a rokonság egyik tagja a szekrény alól felnyitogott.
- Ebből a gyerekből vagy alkoholista lesz, vagy 1 szamitástechnika: magazin felelősen szerkesztője

- S úgy lett, ugyanis mindkettő beteljesedett... Az intro után egy pár tanács a program reszeről:
  - Csak mochiasta egyedek részére ajánlott
  - Fontos legalább 20 CoVboy posta ismerete
  - A program egészségre káros részeket tartalmaz, tehát 18 év alatt nem ajánlott.

Itt lépünk be a játékba.

Kézdőszint: CoV HQ  
Először nézzünk körbe, majd induljunk el a PC-k felé. > Go To Pc

Itt most egy bizonyított rész következik:

> FORMAT C:\ > GO TO ANOTHER.PC. > FORMAT C:\ >

Ha végeztünk, akár ki is mehetünk

> OPEN DOOR; > LOOK

Nahát itt a Jenő - ACTION!!!

> GO TO JENŐ. >TALK WITH JENŐ. >TAKE AWAY THE LETTERS FROM JENŐ. >HIT JENŐ. KICK JENŐ

HA MOZOG > AGAIN. MENJUNK VISSZA; >GO BACK TO HQ. >PUT THE LETTERS ON THE GROUND. >SPIT LETTERS. >LIGHT FIRE. >BURN LETTERS

HA ELÉGTEK A LEVELEK >OUT. >OUT. >GO TO LADA. >DRINK BEAR. >DRINK VODKA; >GO OUT THE TOWN (N. N. NE. E. N)

HA KIÉRTÜNK A MEZŐRE. >LOOK LÁTUNK 1 TEHÉNCSDORTAT COOL!!! FEJUNK 1-



>AGAIN? >AGAIN? >AGAIN? >TAKE ME  
IGYUNK TEJET, MAJD VISELJÜK A KÖVETKEZŐ  
MÉNYETI >DRINK MILK, >VONYIT, >AGAIN  
MIUTAN MINDENT KIHÁNYTUNK  
>GO BACK THE TOWN, >GO HOME, >LOOK  
OOH...! HERE IS COVBOYNE!  
>KISS COVBOYNE, >F.K. COVBOYNE (BOCS);  
>AGAIN; >AGAIN; >AGAIN; >AGAIN!!!;  
>AGAIN?; >SLEEP ON THE BED  
FELKEZÉS UTÁN; >GO TO HQ  
A HO-N MINDENKI AZ ÜRES WINCHYKET VIZS-  
GALJA. MARADJON CSÖNDBEN. UTANA  
>EDIT COVBOY'S POST; >AGAIN  
ÉN KESZ A NAGY MUJI THE END?  
Másnap megjelenik a CoVboy postái! Különszám.  
(Mivel a többi anyag a PC-ken volt) CON-  
GRATULATIONS!  
A CoV-olvasók királyai koronázzák CoVboyt.  
THE END  
(Ezer szerencsés, hogy betellett az utolsó mondat,  
mert kiCuT-otam volna a fajtát az elejéig! —  
CoVboy)

Na, mi van? Most meglepődöttél, mi? Hidd el, nem  
csak én igénytem a CoVboy postát ilyen nagy  
mennységben (persze, hogy nem csak te, leg-  
először mindig a postai igénylést kapjuk meg —  
CoVboy!) Aprópó, a Logo-val elégedett vagyok  
(én is az anyómmal, meg CoVboyné is —  
CoVboy), mindennel elégedett vagyok, kivétel a  
CoVboy-posta összetételével, és terjedelmével.

Tudod mit? Nem írok többet. Mindenképpen kö-  
zöld velem, hogy megkaptátok a levelem (nem  
nem kapam meg — CoVboy). Tegyébe a po-  
stábal! (Még megbocsásás, eddig nem mondtam,  
hogy állást keresel, akkor a hirdetések közé rak-  
tálak volna, esetleg tudok segíteni, ha rajtam kívül  
Jeno helye megüresedett — CoVboy)  
Na Goodbye! It Was  
FROM ALIAS DOMONICS RÓBERT  
FROM CEGLED  
Pont!

CoVboy: Pont erre gondoltam én is, hogy végre  
lelőhetnél magadat. Arra gondoltam, ha már  
annyi időd van, hogy ilyen Giga-letter feleket  
tudsz fabrikálni, küldenek neked úgy havi 400-  
500 levelet, legalább felbontogattál segíts, akkor  
a hozzá hasonlóknak is nagyobb esélyük lesz,  
hogy választ kapnak előbb- vagy utóbb. Ez mind  
számomra, mind a kis kulcsejt papírvagyo-  
kám számára egy élet-méretű cselekedet lenne.  
Akkor meg is beszéltek, holnap megy a csomag...

## Return to Nyina Vasziljevna

CoVboy: Azt már megszoktam, hogy havonta 10-  
20 levél jön a Zalalóví Nyina Vasziljevna MgTSZ  
eleneketől, a bökkenő csak az, hogy szegény el-  
nok elvtárs olyan sokat utazik, hogy hol Pécssett,  
hol Debreczenben, hol Győrben, hol Budapesten  
adja fel leveleit. Az is érdekes, hogy előnk elvtárs  
nagy valószínűséggel itafelvonó sokk-kurán  
mehet át, talán ezért változik honapról hónapra a  
keze irása. Ezert azt nem különösen zavart az a  
teny, hogy egyes olvasók gúnyt úznek egy ár-  
tatlan talucca (nem)letező TSZ elnökeiből. A  
fordulat akkor következett, amikor leírta érkezett  
a hanyatolt sorsu faluból, s meg bújban szemet  
szúrt, hogy a levelet érdekes módon ezáltal nem  
Pécssett, Debreczenben stb. adták postára, hanem  
Zalalóví. Hát mondom magabamb, itt két dolog  
lehet, vagy annyira nem normális valaki, hogy  
kepes volt azért elismenni Zalalóvíre, hogy felad-  
ja nekem ezt a levelet, vagy most az egyszerű az  
igazi Zalalóví hang szótal meg.  
Kapazkodjatok meg, ez nem trefadolog!  
Hi Boy (Te kis kövér...)

Ez ittenek a Zalalóví CoV vásárlók (1 db) tudom-  
ságn szentit ennyien vagyunk, de ketten olvassuk,  
ér meg a Maris. Nem is Maris, hanem Gábor. A  
Maris, az a Zalalóví tehen. Es ő nem olvas  
(asszisztem).  
(Tisztazzuk, a kisokost fellapozva — gy.k. előf-  
zetők listája — 2 db. Zalalóví egyen nevet talam  
— CoVboy)  
Eddig hallgattunk.  
(En is, csak leírt a Zazeta, így meg kellett fordítanom  
— CoVboy)  
A sötét homályból (Kelta) túrtok, hogy mindefféle  
sértések, ragalmak érjek szeretett közönségem, a  
nagyseru TSZ4 (ami nincs is) és családosok, jo

hozamú tehenüként, Jeno (ja, ő nem is tehen, de  
jóhozamú...)  
Szóval eddig hallgattunk, és túrtok, hogy minden-  
féle al-lóví a nevünkben idrogáljon.  
(Te tudod, hogy milyen az az áll-lóví? Arra  
mondják, hogy also szele középe. Szóval felte-  
lemezhető, hogy a nevetekben idrogálók már ka-  
tonaisvít emberék — CoVboy)  
Te Kedves (Telves) Pécsi fiatalember!  
(Ajja má' meg no! Higgyadj le, nem kell mingyá'  
nekirontani... — CoVboy)  
(Remélem, te is olvasod, te galád!) (Lator!)  
CoVboy! Ha nem esik nehezre, akkor valahogy  
éritesd ezt a b.-t., hogy legalább 3 ellensége  
akadt már.  
En

A Gábor  
Meg a Maris, Ja, a Jeno is (Aki tehen)  
Te törökivadék! (Ha netán egy Pécsben kiránduló  
Lóví fiatal adta fel a levelet, akkor jelenkezzen  
nálunk: „Nem bántunk senkit” — jellegével  
Tehát. Te törökivadék!  
Ha abban éled ki torz hajlamaidat, hogy velünk,  
becsületes, CoV vásárló (rajongó) való szörakozó,  
ráadásul még amatőr is vagy, akkor csak éld ki. Te  
évezred, nem mi. Csak úgy tájékoztatásul:  
Zalalóví fogalma.

Rendkívül magas szintű település. Ez onnét látszik,  
hogy 4000-es lakosságra 26 kocsmá étterem,  
lebu, 2 tejszárda, 3 közismert tehen (A Maris, a  
Jeno és a Borynyú (ő kopasz). (Mármint a Borynyú!)  
Van komputier is. (3 db). (Nekem.) (Egyszerre.) Mi  
csak olvasni szeretünk a CoV-ot, mert a fejle-  
ghez nem értünk (rá van köve a komputierre.) (Jó  
erős drótkötél. (Az orrába.) (Műtök is ellopták.)  
(A Jenőt.) (Aztán vizsgálózták.)  
Kutyukuty!!!

Ez itten tájásbalban jelenti azt, hogy mondják jó  
nagy hűlyéket. Ez alatt gondolunk terád! (Meg a 4  
tehenre.) Közülük is legelőképpen a Borynyu. Aki  
natúrális, szüzetelt skinhead (Skinder.) Ellifott a 4  
tehen! Joit a medvel! Szegény Kozma Jancsi bácsi  
(ő itten a polgármester. (AD & D-ül. HP: 225, AC: -  
10, magia ellenállás 100%.  
Különleges lárnásak: Különleges varázslat a Búbáj  
kategorialból „lgergetés”.  
Anyagi komponens: két üveg sör (Aszok) és fél  
méter drótkerítés. A varázslat hatása alatt az  
alanyok mindent elhisznek. Hataskör: egy falu  
időtartam. Másnap  
Különleges védekezés „Nem én voltam!!!”)

Ha tudná szegény (Jancsi) (A polgármester) hogy  
meg Pécssett is kézközen forog grandiozus  
abrázátal.  
Ezt itten még a falutevében is lehozzuk.  
(Beleülünk, és leengedjük magunkat Pécsre.)  
Visszajöttök a tehenek! Mind a 6-an!  
Megtöltötte őket a Medvel!  
Azt mondta a Karcsi. ő az 5-k tehen  
Most már elmennek fürödni, belülről.  
Most csak ketten maradtak.

Miert van itt ilyen meleg? Visszajött a Jeno!!! Azt  
pécsi (sípász) nyádat! Jobban tennéd, ha monda-  
nál egy máit magadert a jámbamb. (Ecsét megvan  
meg?) Erről ennyit Teszünk a Pécsi Lamerre. (De  
azert szennyen talalkoznak) veled a Tüdelők  
Földjén... Te... Meg a Ja, nem falusiaknak.

A tehen  
Látni (csöcsusz huzusz Marbusz)  
allaj (Csöcsusz huzusz okórusz/vagy Bikusz, de  
akkor nincs csöcsusz huzusz, mert akkor rug-  
dozás van.  
Te irása szörös Negylábú Szarvas Marha Gétto  
Maestro kedvenc állata.  
Ettetter Zalalóví és környéke, vagy akárhol Pesten  
csak hosszukás formában. (Ld. kolbász.) (Tehén  
kolbász?)  
Viselkedés. Búdsónagy agresszív állat, ha a  
csöcsusz huzusz Marhuszt egy — Bikusszal  
tevszük össze.  
Mo Ennyi.  
Ja, és belöle jön a tej (Csöcsusz Huzusz.) Az a  
szep feher, amit isztok. Mi nem, mi tudjuk, mi van  
benne, es hogy mik potyognak bele. Fejes közben,  
hiába szüres, pasztor.  
A TEJ ÉLET. ERŐ. EGÉSZSEGI! (En ezt úgy  
tudom, hogy a tej élet erő, stb. — CoVboy)  
Igyatok sokat! Mi meg gyönyörű tejni. Szőlőshégy-  
re. Főnek Aztan lenek meggyünk Triatlonozni:

Futás a hegyre: ...km.  
Káremelgetés: 2 óra, megszakítás nélkül  
Lapokszűs hazáj: 8 km (közben úszás).  
Megjöttök a tehenek! Mind a huszonöt!  
Ja, Dúdez! Ki mondta nektek azt a dolgot, hogy  
minél több „reparatívát”-ot építetek, annál las-  
sabbn romlik az épületek állapota? Ez hülyeség.  
Es még. Az iratok, erdemes repült építeni, ami-  
nyik ló. Nem éri meg 800-ért! Gyenge, kicsit ló, ki-  
csit nem.  
Eleg egy okosán vezetett launcher (tankokkal)  
vagy sonic tank osztag és: Kutyukuty!  
Ordszall nem jászunk. Fajgyűlölők vagyunk  
Géttonak: Szuperallat, jócsináló!!! (de látám  
minet...) (Amikor fejni meggyünk...)

## SERIOUS ZONE

Ezt a levelet azért írtuk így, hogy mindenki, aki azt  
hiszi, hogy a falusiak parasztok, nyugodt lefelekk  
fekhessenek le este. Ő igen. Mi tényleg csak va-  
gyunk. De legalább nem adjuk ki Pestnek magunkat  
(Pont mi, Pestnek????!!) Búds Nagyváros...  
Pfü...! Különb: Clinton elnök is lóví.  
Bizonyítottuk, hogy mi mi vagyunk, nézd meg az  
előfizetőket listáját. Keresd Szekeres Zsolt, Zalalóví.  
Engem ne keres, én csak olvasok:  
.....Gábor, Főtehenpásztor

Legközelebb én írom a levelet!  
Nna, akkor meggyünk fejni. De... a reklám után:  
visszajövünk?????!!!!  
CoVboy: Kedves Zsolt, Gábor, Maris, Jeno és a  
többi 3986-an! Örülök, hogy a kultúra mar Zala-  
lóvíre is betört, és az egy főre eső  
számítógépek száma 3. Nagyon sajnalom, hogy  
felteve szeretett kis falucskátokban nincs MgTSZ,  
és ezúton kérek a HQ nevében bocsánatot,  
hogy gúnyt úztunk belőletek, nem volt  
szándék. Nyina Vasziljevna legyen veletek,  
meg a 22 kocsmá...

## Miki(ng) egyveleg

Szja CoVboy!  
(Ezt kikérem magamnak! Én adómentes vagyok  
— CoVboy)  
Mekkaptam a legnevessebb CoV-ot, persze ez is  
késsett. Hát mondhatom szép. Az én verzióm  
csak egy kapocs fogja (fogta) össze, mindjárt szét-  
esik. (Legalább elmondjátok, hogy laza az  
újság.)

Ha a kis képek olyan nagy sikert arattak, nem ér-  
tem, how a News ba mér raktok olyan ba\*\*\*\*  
nagy (és sötét) képeket, amikor sok kicsi (és eles)  
többre megy. Ez a perforáció nagyon ravasz 5let  
és örök, nem nem iratok oda melyik kép melyik  
jáhozhoz tartozik, ezzel is növelve a „rejtélyek”  
számát (nem baj, legalább egy kicsit kreatívab-  
bak lesztek — CoVboy). Amugy én a Gétto GFX-  
ek is inkább akkorában nézegettem, mint azok a  
kis szutyokok a DUNE II nel (Hát, ha Te akora  
lennél, azt hiszem akváriumban tengetnél — CoVboy).

Hankártyaparti: es a CoVox havi bites? Aprópó  
CoVox... Mint már említETTEM jó lenne egy hard-  
ware rovat a CoV ba. Kedzhetnének mondjuk egy  
CoVox (+erősítő) kapcsolásával, (százezermillio-  
bites, 88,2 GHz, kvadró) nem gondolom nem min-  
den PC-snek van meg a kapcsolás. Bar (nekem) a  
C64-hoz is jó lenne egy hangkártya, hogy a  
JUHOCBt-ből kijöjjen valami hang, ne csak a sis-  
terges (Elarulum nek-e, a CoVox 1.75 bites, ettől  
függetlenül minden PC-a számára elérhető a  
kapcsolás, ha egy nemzetközli mérközes előtt  
bekapcsolja a TV-t. Mi a francnak kedek hang-  
kártya a C64-hez? Szerinted a sisterges az nem  
hang? — CoVboy)

A C64-enről jutott eszembe. Kéne vennem egy  
IBM-t vagy egy 2x2-es mountainbiket, vagy egy  
CD recordert vagy egy hordozható légkondicionáló.  
Az IBM ellen az szól, hogy meg csak az AFA-ra  
valót gyűjtöttem össze hozzá, így... Nem tudod  
véletlenül hol lehet egy 2 WD-s „hybridkártya”  
kapni?? Allitólág Budapestén (és persze az USA-  
ban) mar lehet valahol Lécci ad meg a cimet!!!  
(En nem tudom, de az előbb Zalalóvíról mintha  
épp azt írták volna, hogy magas szintű település,  
es van bikájuk is. Talán tudnak nekik szerezni  
egy „hybridkártya”, majd megírom nekik a cimedet  
— CoVboy)

Mindenestire, ha egy IBM-t akarok, el kell adnom a C64-et. Ez az!

**CoVBoj:** Figyelem! Itt egy hirdetés következik, avagy Miki(ng) a nagy market(ng) professzor megmutatja, hogy kell megfogalmazni egy hirdetést, ha el akarunk szólni valamit:

ITT VANI! MEGJELENIT!!! AMERIKA UTAN MOST MÁR NÁLUNK IS KAPHATÓ A C64PCVC1541-AC7+MPS801-es!!! EZ AZ EGYSZERŰ SZERKEZET AMERIKÁBAN HONAPOKIG VEZETTE A BESTSELLER LISTÁKAT ÉS MOST VÉGRE NÁLUNK IS KAPHATÓ A HIHETETLENŰ OLCŚO 39.999 Ft-os ÁRÓN

A C64PCVC1541AC7+MPS801-es KIKAPCSOLHATÓ, BEKAPCSOLHATÓ, PÓRÓG, ZÓRÓG, KÖCSÖG, ÉS PERSZE SZOBADISZNEK SEM UTOLSÓ. A C64PCVC1541AC7+MPS801-es BARÁTI CSODALÁTÁT IS KIVIVJA, DE NE DÖLJÖN BE AZOKNAK AZ OLCŚO UTANZATOKNAK, AMELYEK CSAK BOSSZUSÁGOT OKOZNAK! ÖNKEN!!! A C64PCVC1541AC7+MPS801-ES GÁRANTÁLT MINŐSÉG. SÁMLINAK IS KITŰNŐEN HASZNÁLHATÓ, A KIESŐ F3 BILLENYŰ FIGYELMEZTETI ÖNT ÁRRA, HOGY VISSZA KÉNE AZT RAKNI, HA NEM RENDELI MEG A C64PCVC1541-AC7+MPS801-EST EGÉSZ ÉLETEBEN ÜGY FOGJA ÉREZNI, HOGY VALAMI NAGYOT HIBÁZOTT, DE HA MOST MEGRENDELI, AJÁNDÉKBA ADUNK ÖNNEK EGY MAGNÓT IS A HOZZÁVALÓ KAZÉTTÁKKAL. SAJNOS CSAK KORLATOZOTT SZÁMÚ C64PCVC1541AC7+MPS801-EST ALL RENDELKEZÉSŰNKRE, IGY SIETNIE KELL RENDELJE MEG MOST A PASZTOR MIKLÓŠ TAPOLCA, Simon I. u. 15. 8300 CIMEN

Nos CoVBoj? Nem akarod megvenni? Neked baráti árón adom, csak 39.998 Ft-ért, de azért megpróbálhatsz alkudni... (Kösz, rendezés vagy, de már van sámlim és szobadiszneks, és mind-egyikből elég 1 db., még akkor is, ha egész életemben nyomni fogja a lelkeket, hogy nagyot hibáztam — CoVBoj)

A hardware rovatról jut eszembe: kellene egy hónap vice(!) rovat is, hogy egy kis vidámság is legyen az újságban a sok unalmas leírás után. Tök jókat hallottam:

— Mi a különbség egy UFŐ és egy ÉRTELMES NŐ között?

... Hogy UFŐ-t már láttak...

— B) Sugároz arccal megye haza a srác:

— Apa! Már nem vagyok szűz.

— Ez remek! Gyere: üljünk le és igyunk egy pohár bort!

— Inni azt itatunk, de ledolni még nem tudok...

Mi van CoVBoj, mér' nem ülsz le?

(Nem vetted észre, hogy fel sem álltam? — CoVBoj)

(R)átok fér egy kis (inkább nagy) dorgálás. Pl.: az ELVIRA (2) (C64)-ban egy csomó tárgy nem (ott) találtam, ahol írtatok. Meg aztán a BATTLE COMMAND sem úgy van ám, ahogy írtatok (+\* mindig C64). Jöjjön tehát egy kis BATTLE COMMAND, a narrátor én vagyok:

A CoV 33-bani POKE-okkal már egész játszható a játék, ugyanis a SLAMLASER-t kapsából lehet használni (mint minden (C64-es) fegyvert).

A gombok: R hátránézet (stint); N intrafálás (stint); B nagylitás (kr/be) (stint); DE! Az a kis szutyok ott a bal alsó sarokban nem csak „disz”, hanem azzzal lehet állítani a nagylitás (mértékét) (2, 4, 8 x). Az e fölötti gomb pedig a heli hívására szolgál. Jobb ha egyből bonyoljuk, mert ha elfelejtjük... A küldetés-sek nem épp azok, mint amiket írtatok. Sőt! Egy „régi játék” betöltés-se „azzal” a kóddal töltenék. Ugyanis minden sikeres küldetés után a teljesített küldetéséből, és az eliert pontszámából egy kódot képez a prg. 3-ézi kell beírni. Ez nekem pl. az első küldetés teljesítése után: 5055810820; 2: 62008GGH00; 3: 60008GLM00; 4: MAID9GHW50; 5: 604DQKA00; 5: IQ89C10T00; 7: 6086DGSJAO volt. Ezután meg lesz egy pótmérkőzés, amit ha megnyerünk, THANKS TO PLAY BATTLE command feleirat a jutalmunk. Amúgy én azt „hallottam”, hogy a CHROMANCE törösen (gyors?)töltős nem megy a 4-es, 5-ös és a +1-es kúldetés és SCANNER sincs: A STELLA (lassu) léle változtat az jó. És még sorolhatnám, de minek?

(Hogyhogy minek, hogy a dudák okosabbak legyenek. Azért köszi! — CoVBoj)

Nem írtad meg, hogy van ez a sorolási a

leírásokkal (meg mással), és hogy a TOP lista hogy jön ki, meg mást sem!!! Most is küldök választé lapot, de örülök, ha beteküet is rákánál rá es betárolni vele (meg a PUF kazetta) lemezzerivel) a postára.

(A leírásokkal nagyon egyszerű a sorolás. Van ugyebár egy halom levél — úgy havonta 100-150 — amiben hasznáható stuff leledek. Nos, ezeket bepasszoljuk egy szatyofbar, jól összekeverjük, ezután szépen kihúzzuk a 10 levelet. A TOP lista úgy jön ki, hogy géptípusonként úgy havonta 40-50-én tippeltek küldöztek be, s annak alapján rangsorolunk, egyszerűen nem a hasunkra utunk. A választélapod egyébként nem tudom hol akardt el már megint... — CoVBoj)

Kár volt elárulni, hogy a HQ Greenwith-t ki keletre van. Így rövid idő alatt kirymoztattam a pontos helyet és alakraúztattam az épületet. Egyetlen rossz 320-es... bye!

Miki (ng)

Ui: Ez a levél nem jött volna létre, ha nincsen kezem (na látod, miért nem méz mondjuk hentesenek? — CoVBoj)

A francnak a bankimert szeditek vastag betűvel, majdnem írinyi u. 30-at ittam a borlétkra (akkor is megkaptuk volna a többivel együtt — CoVBoj)

CoVBoj: A francia, most látom, hogy a végre nem maradt semmi, amire válaszolnom kellene.

## Számmisszika felsőfokon

Egy big HELLO az egész stábnak!

Meg semmi okkultizmussal foglalkozó cikk nem volt a CoVBoj-Postában. Itt az ideje, hogy legyen! Ezt is a kis hiányt kötelezősségeknek éreztem pótolni. Szóval ez a bemutatásra kerülő kis dolog a számmisszikaival van kapcsolatban (ami nem tudja mi az, annak úgy kell) (Égőször én isz számmisszikaikat olvaszom — CoVBoj). Na jó, nem is vagyok en olyan szigorú — szóval akik nem hallott még erről, az nezzzen utána valamelyik szép kis könyvben!

Nos! Ezzel a módszerrel megkaphatjuk tulajdonképpen önmagunk jellemzését, meg jövendőit is biztos lehet a segítségével, csak azt nem tudom hogyan (na tessék, a kezébe adnak egy ásat, aztán csak nézegeti, hogy mit kezdjen vele — CoVBoj)

Itt van ugyebár ez a táblázat, amely az oroszul leírt, 0-tól 9-ig terjedő számszorzó rendel hozzá arabszámokat:

1 - ágyin	1
2 - dva	2
3 - tri	3
4 - csitiri	4
5 - fifty	5
6 - szeszty	1
7 - szeszy	2
8 - gyefty	3
9 - gyetryy	4
0 - nol	5

Ez így rendben is van. Most írjuk le születési dátumunkat! Szamokkal mindent (év, hó, nap)! Nu most figyei! (Szemelni fogokúrakos inkább ne bonyolódjanak bele az elképzeltendő felpercbe!) Például ha a dátumod 1919.3.21. akkor minden egyes szám alá írd le az oroszul leírt számszor egyik tagját. Ez a példa esetében így fog kinézni:  
ágyin/gyetryy/ágyin/gyettyy/ tri/ dva/ ágyin.  
Mint egy telefon szám, mi? Na igen ám, de ezekhez meg hozzá van rendelve a táblázatban 1-1 db arab szám, tehát akkor most mi is hozzárendeljük azokat a saját „telefon számmunkhoz”? és így a példa szerint megkapjuk a következő „kódot”: 1414321. Ezt most adjuk össze, mire 16-ot kapunk. Na ja, de nem lehet a végeredményünk két számjegyű, csak egy! Ezért most a 16 tagját is összeadjuk: 1+6=7. Ez már a végeredmény, het! Na és akkor most meg lehet nézni a kiértékelést, amit Kabdeo Huba, a nagy magyar tanista (aki az XMDI-elé században hozta el ezt a kis misztikát Magyarországra; egyenesen Zimbabwéből fordított le anyanyelvünkre, de még regén, ezért a nyelvezete meglehetősen nehézkes.  
1 — Aké kehotta tenmagának az eincust (1-et), az

nem egy semmi alak!

- Az embergyökörök, aké ezen numeröl kapa az ezen szép + aranyos, de olan eszté, mint a purcantott hintacsikas. Feintrótként a négyzetesen acsóbb (öcskább)
- Nagytróréköv é a mene (ember), de hamarost lecsappk arról a toronymagas löró.”
- Az ilen type-usbabe(n)ö igencsak cukk, csak too nagy az orcája. Azér” süchedl csak (keresd), tán megérj. Fibuja ez öleg lanyhi.
- No, ez a göré Mindenbe jó, postiff tulajdonságokt egybesbíti tenmagába. Süchedl, süchedl!
- Nem jó az ilen semmire. Hogyügymondjam, ez einc grósz nimand.
- Mint a mesebeli csuda hese! Tik nagy misztifikák vagytok, mer az ilyen az az.
- Óha, ilyen vót asszem a Cehonik-baró isa. Pénce az vót, csak spirituálisan vót észveszejtetl. (gyakortallag bolond)
- Suchen ezt én! Lenböl lett a Lenyin isa! Nagy újító, + ilenek ám.

Gyorsan létre rakjátok ezt a fajtát.

Ennyi. Remelem mindenki magára talál ezekben a kis jellemképekben. Érdességként megemlíteném, hogy K. Hubának zéró jólt ki. Ezt a 0-s jellemképet akkor vonták ki az eredménytáblázatból, mikor Dr. Akula (nagy misztifikus, 1848-05.16.3.) is lazán kihozta magának 1847-ben. A nullás alternatíva valahogy így szót: „...Stelusus kissé csípős, hadnémondjam fanyar.”

Tisztelettel + Puszi: Párkányi Gergő

CoVBoj: Ejkhe nohis ilen müvektöz nagy be nyne vala. Ehs még aszt mondgya” ho eblebeblimbambusz. Skara Brae zegye bugya egyne-bejnye kuskurumban meg kéjszóbb isa. Teszted nekem neztek nektek esztelen veszték, azt biza, meg a riza, tesz-tozsa-kize-kusza, akr... akjagy-dgöw%#&#&... puff. CSAPO 7. Enyő! Na kitalálj-e valaki, hogy mikor születtek?

## FORGÓKINPAD

Má' megin' gáz van!

HI TO BE K.O WE CHU-CHU!

(gy k.: tubi CoVi-cuscus)

Mi ma' megin' a pápai kögzogások imánk nekéd... Mese a Mateköt, avagy mi mese a pápai kögzogásoknál...

— CENSORED — CoVBoj

PRINTED ST Horváth Lajos alias NONAME Louis Let's go from Pápa City boyantúy, közág.

CoVBoj: Kedves gyókjél, gammatyi és társai! A mesetek valóban lenyűgözött, hármasít adtam rá, és elküldtem a pápai Közágba a matektanárnak, hatha segít az irományokot hiányos ismeretét pótolni. Így legalább ez új tanévben inkább matekot fogtok tanulni, és nem eszem zavargatni ilyen marhaságokkall...

CoV-os pólot akarunk!

Tiszteletben Szerkesztőség!

Van-e CoV-os póló? Ha van, hol? (Még nincs — CoVBoj) Ha nincs miért? (Azt én sem tudom — CoVBoj)

Nekünk CoV rajongóknak miért nincsen pólojuk. Az OK, hogy megismerhetők vagyunk az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a véceben, az asusichi gázkmrában stb. arról, hogy GoV-ot tartunk a kezünkben és röhögünk, de könyörgöm!!! Mi van, ha atomtámadás ér hazánkat és az én CoV-omat találják el? Akkor honnan fogják tudni az emberek az utcán, a téren, az úton, a buszon, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a véceben, az asusichi gázkmrában stb., hogy én CoV rajongó vagyok? Tönkre akarjátok tenni az életemet? Szívtelenek vagytok, gonoszak és kegyetlenek! A téma! kéretek az újságban közhírre tetefítt!!!

CoVBoj: Ezen ne muljon. Kiváncsan várjuk pólo ügyben a visszajelzéseket. Pozitiv reagálás esetén lehet, hogy meg tudom fúzni a fiukat, moccanjanak már meg ebben az ügyben.

Hi Bojár! Üdv for Everyone! Nem akarom nagyon reklámozni magamat, de tudatom veled, hogy PETERSOFF, the one & only és VÍC egy crew-t alapítanak JA, lenyomathatnak az INTERPAIT-leírás is!

CoVBoj: OK most már tudjuk! Az IP stuff meg megy a 93/94 EK-be! A csekket feladtad már?



## PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 kép egy-egy játékprogramról készült. Mindkét játék nevének első része megegyezik. Könnyítésként még elmondjuk, hogy a baloldali játékot az US Gold, a jobboldali a Grandseam adta ki. Mindkettő megjelent C64-re és Amigára is. Azok között, akik beküldik azt a szót, ami közös a két játékban, azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezre csomagolunk ki. Beküldési határidő: 1993. október 18. A levelezőlapra azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



## CoV 37 ELŐZETES

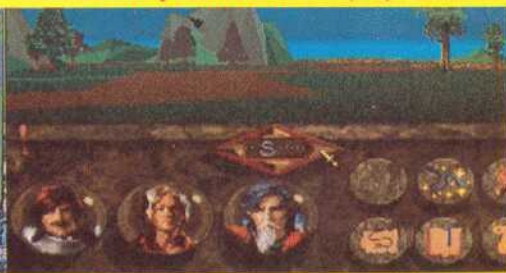
**Galdregon's Domain** (64, Amiga)

**STRIKE FLEET** (64, Amiga)



**Celtic Legends** (Amiga, PC)

**Betrayal at Kronidor** (PC)



valamint **HANSE** (64), **JULIUS CAESAR** (64), **ULTIMA II.** (64, Amiga, PC), **LEGACY** (PC) most már tényleg, **M&M IV.** még mindig, a szokásos állandó rovatok (**Prg.technika**, **Adventour**, **Tökös-Mákos**, **Plus/4 sarok**, **PC-Info**) és természetesen az elmaradhatatlan **CoVboy Posta!**

**Keressd október 18. után a hírlapárusoknál és az ismert üzletekben!**

# THIS

Nálunk csökkennek az árak! A nagy érdeklődésre való tekintettel a CoV olvasói a továbbiakban 200,- Ft kedvezményt kapnak, vagyis ezentúl a **TRANS LOGIC GAME** C64-es verziója 749,- Ft helyett csak 549,- Ft-ba kerül! Feltétel: a CoV-ban elhelyezett levél felhasználása!



# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

Commodore Amiga 500	21.990,- Ft	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	21.990,- Ft	Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 600	21.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 1200	43.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábel	21.990,- Ft	C-64 C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábel	28.990,- Ft	C-64 C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábel	36.990,- Ft	Seriffy Amiga Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	269.000,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
+ 4MB RAM modul	29.000,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.290,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 II	???, Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	385,- Ft
Commodore C-64 + joystick + jatek	???, Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore 1541 III Floppy Drive	5.490,- Ft	Noris halos 14" monitorfilter	395,- Ft
Commodore 1802 monitor C64-hoz	24.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore Datassette	???, Ft	Noris porvédő C64 II	590,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	18.990,- Ft	Mouse pad	200,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	17.490,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	25.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	29.990,- Ft
Commodore 1942 MultiSync monitor	51.990,- Ft	Roegen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
512 Kb óras memóriabővítő	3.200,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
2.0 Mb óras memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivírus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	445,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft	Roctech HD kontrollor A500/A500+	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez	179,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
NoName 5.25" DS/HD lemez	345,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	8.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	645,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.195,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	645,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	350,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	595,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db form.)	995,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft	Power Play (német) újság	450,- Ft
JOYSTICK-ok:			
Quickshot QS - 113 IBM	890,- Ft	Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	745,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	945,- Ft	Quickshot QS - 128 Maverick1	1.290,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 129F Flightgrip1	690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.390,- Ft	Quickshot QS - 130F Python1	795,- Ft
Quickshot QS - 141 Quicktrac 100 IBM	2.690,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	845,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	395,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.790,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	535,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.590,- Ft
Quickshot QS - II Plus mikrokapcs.	595,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	890,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!

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

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

Videki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!