

**BŐVÍTETT
ÜNNEPI KIADÁS**

Commodore Világ

Nr. 39.
V. évfolyam • 1993/9.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 139,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

ROCKET RANGER



NIGHTMARE ON ELM STREET



ULTIMA IV.



ELITE II



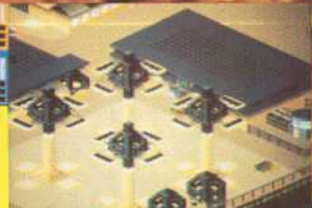
SEAL TEAM

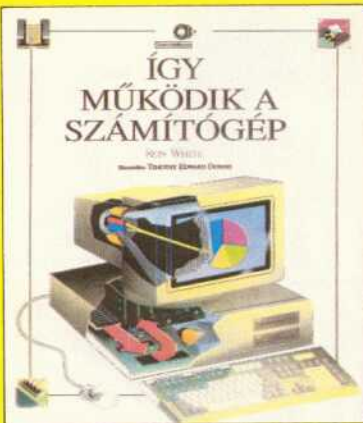


MIGHT & MAGIC V. JURASSIC PARK



RETURN TO ZORK





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 könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MEGJELENT A **CoV Évkönyv '93/94.**

A tartalomról:

- **A nagyok:** DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arborea-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).
- **TökösMákos:** 7Up Spot, Alien Breed Spec. Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play, 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg-Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).
- **Plus/4 sarak: Játékok:** 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időregész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. **Felhasználói:** Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. **Prg.technika:** Digi lejátszó. **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** (Kb. 14 oldal).
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal), a PC-s rész bővült).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hűlámogatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Stúdió kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képlermátumok megjelenítése, IFF for mátum képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsőhítése (kb. 14 oldal).
- **Felhasználói programok:** C64-re Disc Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).
- **A modemokről:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).
- **SpV,** CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

Az Évkönyv árát idén nem emeljük, 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 együtt csak **647,- Ft!**

COMMODORE VILÁG **ÉVKÖNYV '93/94**



C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

Commodore Világ V. évfolyam, 1993/9. szám

Megjelenik: '93. szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelősen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi és

prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)
Werner Zsolt (DADA)

Külső segedelem:

Demjén Márk (Duke)
Domokos Márton
Nyíró Endre

Fotók: PRACTICA BX-20

Szerkesztőség: 1114 Budapest
XI. Vásárhelyi P. u. 8.

Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezni!

Banckim: Ide ne ír levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a pénzüsszeg címzettje rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk közpérső szelvényének határolására **ilyenkor mindig** íratok rá: **Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adad fel!) Természetesen célszerűbb az újságban elhelyezett sárga csekketeket használni!

Torjlesztő:

A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:

ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u. 74/A.

SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja. Bp. XI. Szakasits A. u. 68

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

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

MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi 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., Kecskemét, Rákóczi u. 2.

COMPLAN STUDIO Kft. üzlete, Bekes-csaba, Andrássy u. 50.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

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

A CoV következő (40.) száma
az 1994. január 17-én
kezdődő héten jelenik meg.

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek.....	1
Épp ez jutott eszünkbe... Az 1994. évi előfizetésről.....	2
NEWS (64, Amiga, PC)	3
ROCKET RANGER. (64, Amiga, PC)	6
CENTAURI ALLIANCE (64, ?Amiga?)	8
A NIGHTMARE ON ELM STREET (64, Amiga, PC)	11
ULTIMA IV. (64, Amiga, PC)	13
JURASSIC PARK ([64], AGA, PC)	16
SYNDICATE (Amiga, PC)	18
ELITE II. — The Frontier (Amiga, PC)	23
SEAL TEAM (PC)	25
CoV katalógus (64, Amiga, PC, Plus/4)	27
MIGHT & MAGIC V. — Dark Side of Xeen ([Amiga], PC)	31
RETURN TO ZORK (PC)	36
LEISURE SUIT LARRY VI. ([Amiga], PC)	38
Plus/4 sarok	41
Mindenféle/NEWS	41
MAGIC CANDLE	41
TOTAL ECLIPSE 2.	42
Tökös-Mások	43
Rick Dangerous (C64, Amiga, PC).....	43
Rick Dangerous 2. (C64, Amiga, PC)	44
ADVENTOUR	45
Tipp SSL programokhoz (64)	45
Might & Magic III. (Amiga, PC).....	45
King's Bounty (64)	45
Fate Gates of Dawn (Amiga, PC).....	46
Golden Baton (64)	46
Elsőségi (64, Amiga, PC).....	47
Programozástechnika.....	48
Zenék ripplelése #2/#3 (64)	48
PC-Info	49
MOD-EDIT 2.01	49
Pár hasznos info	49
Hirdetések	50
Bővített CoVboy Posta	52

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ábrahám József, Sársáp (C64)
Berik Lrevente, Szerencs (Plus/4)
Csidi Péter, Szombathely (PC)
Györök János, Balassagyarmat (C64)
Hatvagner Attila, Veszprém (C64)

Kószó József, Szeged (C64)
Sánta Csaba, Karcag (C64)
Schreck László, Tokod (C64)
Temesvári Tamás, Budapest VI. (C64)
Török Gyula, Veresegyház (C64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Ábel Péter, Szolnok
Garai Gergely, Budapest X.
Horváth Lajos, Pécs
Kubicsek Péter, Budapest XXI.
Künszter Péter, Sásd

Németh Gábor, Budapest XI.
Pécsi György, Pécs
Rásó Zoltán, Budapest X.
Sorosics Ferenc, Pécs
Tombácz Zoltán, Tokod

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 37-ban megjelent rejtvenyre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz CoV pólot nyertek:

Bittera Balázs (M)
Bago Attila (XL)
Németh Tibor (XL)

Veress János (L)
Gyulai István (M)

A CoV 38-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

A kakukktörjas: X-Wing (Lucas Arts)

Baloldali kép: David Braben (Elite 2.)

Jobboldali kép: Chris Roberts (Wing Commander, Strike Comm., Privateer)

A nyertesek neveit a CoV 40-ben tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Neem, neem, még neem emeltük az újság árát, ez az ár a bővített ünnepi számunkhoz igazodik, gondoljuk ezt már mindenki észrevette, aki a tartalomjegyzékre pillantott, vagy egy kicsit súlyosabban érezte a lapot, mint általában szokott lenni. Igen, ez a mi ünnepi ajándékunk, főképpen előfizetőinknek, akik még mindig a 78.- Ft-os előfizetési áron kapják meg ezt a számot is. Ugye,

hogy érdemes volt előfizetni? És persze érdemes lesz jövőre is, mert mint említettük, még érvényben van a kedvezményes 1.188.- Ft-os előfizetési akció. Ha az ilyen megjelölésről nem akarsz lemaradni, akkor csak rajtad áll, hogy kivágnád a befűzött csekket és elrohajlod feladni. Huh, mindjárt itt a lap alja, pedig vannak még híreink, szóval inkább lapozz egyet!

A CoV 1994 évi előfizetése

Mint ahogy azt tavaly is megtettük, ezúton köszönjük meg annak a mintegy két és fél ezer olvasónknak a bizalmát, akik 1993 évben is előfizettek lapunknak. Reméljük, nem döntöttek rosszul, és jövőre is előfizetőink maradnak. Természetesen — eleményes mértékben — idén is volt reklamáció, de ez számonkértem nem haladta meg az 1%-ot, és általában tőlünk kívülről probléma miatt következett be (pl. leesett útközben a címzet tartalmazó etikett, s visszajött a küldemény). Az ilyen panaszokat általában postafordultával orvosoltuk. Sokan reklamáciát a sérülésálló csomagolást. Nos, el kell mondanunk, hogy az előfizetési díj azért kedvezményes a fogyasztói árhoz képest, mert jó pár költségvetéssel megpróbálunk minimalizálni. A jelenlegi használatos boríték pl. az APISZ-ban 7,50-ba kerül. Valószínűleg tartjuk, hogy ha a belüli útszálló nyílnál bélelt, és kívül is vizálló, kb. 60.- Ft-ba kerülő boríték költséget külön felszámítanánk, az előbb említett emberkének is inkább az utcán vennék meg az újságot, „mert ott olcsóbb” lenne. Ha a lap mondjuk 500.- Ft-ba kerülne, akkor beleferne a kalkulációba az ilyen jellegű csomagolás is.

Végre eltűnődek azok is, akik rendszeresen a halálhírünket keltették, rá kellett döbenniük, hogy egy lap alatt a biztos talajt a biztos bevételt jelenti, mi pedig büszkén jelenthetjük ki, nem véletlenül került a borító gerincére a „**LEGNÉPSZERÜBB**” jelző. Havonta jelenik meg a SAJTÓTERJESZTES c. lap, amely negyedévente közzéteszi a postal terjesztésre átvett példányszám adatait. Elmondhatjuk, hogy az ott található statisztikai adatok alapján 1 év elteltével is a legnagyobb példányszámmal képviseltetik magukat az összes — számítástechnikai témában megjelenő — lap között.

Az eddigi előfizetési csekk-mizériát is jelentősen egyszerűsítettük. Tavaly felvetettük, hogy azért nem tettünk csekket az utcai árusításhoz kerülő lapokba, mert mindig kiessét. Így azután száz-számra küldhettük postán a kért előfizetési csekket, magunknak jelentős költségvetést okozva. Igen jó visszajelzéseket kaptunk a befűzött sárga csekkekkel kapcsolatban, így tehát ezúttal csak a következők kell tennetek:

- Vágjátok le a befűzött előfizetési csekket a szaggatott vonalánál (és nem ott, ahol fűző van az újság!);
- Töltsétek ki 3 helyen a címeket (IRÁNYÍTÓSZÁMMAL);

- A csekk középső hátsó részén megjelölt négyzetbe tegyék egy 'X'-et, ha 1993-ban is előfizetőik voltak;
- Elvisszíték a csekket egy OTP-be vagy egy postahivatalba, és feladjátok...

Az 1994 évi előfizetési díj:

1.188,- Ft

Ennyi szerepel a csekken is. Ez több, mint tavaly volt és most egy picit visszarethenthetőtől, hogy kettesbe kapcsolj és gázt adj az OTP vagy a Posta irányába, de ne feledd a következőket:

- 1994-ben nem 9, hanem 12 szám fog megjelenni, vagyis havonta részeseülhész abban az örömben, hogy az elsősk között lesz az CoV boldog tulajdonosa;
- 1994 január 1-től megint átszerveződik a Hirlapkereskedelmi Igazgatóság. Ez az átszervezés reméljük zökkenőmentes lesz. Nem aggodnánk, ha nem fordult volna elő két éve az akkori átszervezés közepette, hogy a SpV 25. száma és a CoV 12. száma bizonyos területeken elfelejtett megjelenni, illetve volt ahol több hetes csúszással jelent meg és csak pár nap lehetett kapni. Ezért, ha előfizető leszel, nem fenyeget az a veszély, hogy ma azt hallod az újságtól: „Még nincs”, holnap pedig: „Csak pár darabot kaptam, és már elfogyott”. A postai terjesztésbe kerülő mintegy 9.200 példányból vidékre úgy 5.000 jut. Ezt osszátok szét 19 megyére, nem nehéz kiszámolni, hogy alig több mint 200 példány jut egy megyére, vagyis egy-egy városban belül egy-egy újságos nem túlzunk ha azt mondjuk, max. 2-3 példányt kap. Nos, meg letél győző?
- Egy év elteltével nyugodtan kijelenthetjük, az az 1.188,- Ft sem olyan nagy pénz: 6 db. fémkétszáz, vagyis a tengeredben elfér, de ezúttal sem tudsz nyerni belőle 50 db. buszjegyet...
- Előfizetéssel 1 számat a jelenlegi áron, vagyis 99.- Ft-ért biztosítunk. Mint azt már a múltkor említettük, sajnos mi sem tudjuk elkerülni a kényszerű áremelést. Állam bácsi mindig újabb trükköket talál ki, hogy elfűzögassa a „költségvetési hiány” nevű zsákok. Erre volt jó példa az április 1-től könyvekre, lapokra bevezet

tett kulturális adó, illetve augusztus 1-től az ÁFA emelése. Bármennyire is hihetetlen, de még az 1992 végén beérkezett előfizetési díjak után is be kellett fizetnünk idén augusztusban utólag az ÁFA különbözetet. Igéretünknek megfelelően előfizetőink mindentől függetlenül változatlan áron megkapták az émet is kapják az ideai számokat. Azok viszont, akik idén nem fizetnek elő lapunkra, a jövő évben várhatóan mintegy 20 %-kal drágábban juthatnak hozzá kedvez kiadványukhoz.

- Előfizetni természetesen 1994 január 1-én is lehet majd, de már csak fogyasztói áron.
- Azok, akik 1993. december 31-ig feladják az előfizetési csekket, ismét örült sorsolásokon vesznek részt.

A következő nyeremények kerülnek ki-sorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kétkazettás rádió-magnetofon
- 1 db. 8 nyelvű, mintegy 100.000 szót és kifejezést felismerő elektronikus zsebszótár
- 1 db. manager kalkulátor
- 3 db. Walkman (sétálomagnó)
- 5 db. mikropcsolós Quicksot joystick
- 10 db. zsebszámológép
- 20 előfizetőnk 1-1 CoV-os pótlót nyer, az általa kiválasztott mintával és méretben

Ennyi. Nos, ha még az aftóban állnál, kezdedben a csekkel és a 6 db. fémkétszázal, annyit megsügnél, hogy jövőre is tartunk havonta sorsolást az előfizetők között, viszont a változtatóság kedvéért nem lemezek, hanem pótlók fognak gazdára találni.

Na, most már mehetsz! Mi, hogy négykor bezárt az OTP? Nem baj, a posta még nyitva van...

Ja, még valami. Ez évi ütemezésünkben anyni a változás, hogy a 38-39. számat nem vontuk össze (ezt gondoljuk nem volt nehéz kitalálni). A jövő évben várhatóan a 7-8. szám lesz összevonva, július-augusztusban (ez a 46-47-es, ha jól számoljuk), az egyes számok pontos megjelenése mindig benne lesz az előző szám impresszumában.

Nyereményeső

Jelen számunk nyomdába adásakor már beérkeztek a november első hetében feladott Evkönyv'93/94 előfizetési csekkek is, így 1993. november 22-én megtarthattuk a sorsolást az új Evkönyvre 1993. október 31-ig előfizetők között.

FŐDÍJAK:

1-1 db. 8 nyelvű POWER típusú elektronikus zsebszótárt nyertek, egyenként mintegy 10 ezer forint értékben:

Gyurkovics Géza, Budapest, XX.
Harsányi Zoltán, Debrecen
Kereki Béla, Kaba

TOVÁBBI DÍJAK

1-1 db. QUICKSHOT Turbo joystickot nyertek:

Ács Péter, Gyöngyös

Csernyik Attila, Budapest, XV.
Deutsch Szabolcs, Zalaegerszeg
Garbacz Endre, Kőszeg
Véber Zoltán, Csorna

1-1 db. CoV pótlót nyertek (a kiválasztott mintával és méretben):

Bajusz Gábor, Széreg
Kovács Balázs, Budapest, XX.
Máté Tamás, Budapest, XII.
Nagy Károly, Dunaujváros
Nyul Károly, Sopron

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Kertész Zoltán, Békés
Kocsis István, Salgótarján
Kocsis Róbert, Kecskemét
Kónya István, Szeged
Kovács András, Ászód
Kovács Attila, Tárnok
Láng Andrea, Győr

Rádlér Lajos, Fertőendréd
Tardi Imre, Hajdúszoboszló
Ujfalusi Elek, Budapest, X.

Az előfizetési díj (398,- Ft-ot) visszanyerték:

Gelléri Bertalan, Várpalota
Mika Péter, Budapest, XII.
Nádasdy Balázs, Orosháza
Nagy Krisztián, Gyöngyös
Orbán Tamás, Budapest, XV.
Pintér György, Kiskunhalas
Stótzter István, Szeged
Szabó Attila, Eger
Tóth Csaba, Kecskemét
Turóczy János, Budapest

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el!

Gratulálunk, és nekik is Boldog Karácsonyot és sok CoV-ban gazdag új esztendőt kívánunk!

NEWS

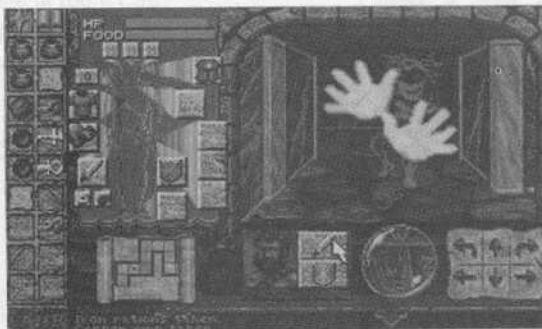
— Amiga, PC —
Mond valakinek az a név valamit, hogy **Airbus 320?** Hogy miért kerül ide a kalandjátékokhoz, talán azért, mert az ismét emlígett programot a **THALION** jelentette meg. Ők nem nagyon jelskedtek eddig a kalandjátékok területén, ezért egy hatalmas dobással kívánták a köztudatba kerülni. Nem is sikerült rosszul: az **AMBERMOON** egy — talán leginkább a **Might & Magic** sorozatra hasonlító — kalandjáték, melyben 3D labirintusokban kell sarkányokon és egyéb veszélyeken átvergődni magunkat... — PC —

Az **SSI** neve lassan olyanná válik, mint 1 éve a **Sierrá** volt, szinte minden hónapban meglepnek bennünket valami újdonsággal. Ezúttal a **DUNGEON HACK** került terítékre. Egy újságíró egy jellemzőt a kulhoni sajtóban: „megérdemli, hogy feltegyük rá a koronát.” Nos, mi azért annyira nem dicsérik

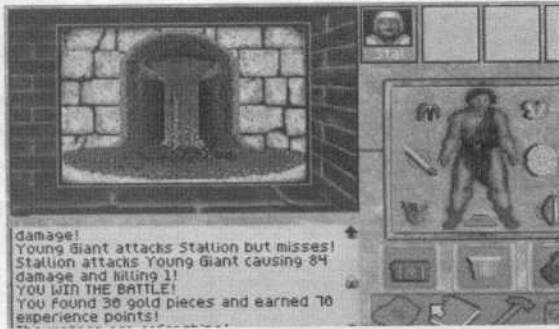
agyon a játékot. Ötletgazdagnak tűnhet a játék annak a szemében, aki még életében nem látta az Eye of the Beholder sorozatot. Ennek ellenére a téma iránt érdeklődők biztos nyálcorgatva fognak végignyomolni mind a 25 szinten. APISZ-ok figyelem, kockásítást-hegyeket kérünk!

— PC —
No és persze a **Sierra** sem maradhat ki a sorból, Karácsony előtt pláne nem. Alig az

LSL VI. megjelenése után és még a **PQ IV.** megjelenése előtt felütötte kirukolkait a **FATES OF TWINION** c. programmal. Ez a játék lenne a második része a mintegy fél éve kijött **SHADOW OF YSERBIUS**-nak, Vérbeli szerepjátékról van szó, itt már 20. szintükent kezdünk. A labirintusokban talán a szörnyalakok kidolgozása sikerült a legjobban, a játék már nem annyira. Az angol lapok csak 60 %-ra tesztelték.



Az EOB nyomain haladva — DUNGEON HACK (PC)



Ez is Sierra, ne tessék meglepődni! — Fates of Twinion (PC)

Arcade

— 64. —
A **GHOSTDRIVER** című **KOPIDO GAMES** játék nem eredeti ötletre épül — hiszen a '70-es évek végén már a játéktérmekekben is találkozhattunk hasonlóval — mégis magával tudja ragadni az embert. A lényeg az, hogy az általunk irányított autót úgy vezessük körbe a csatornaszerű pályákon, hogy a gép navigátóra szellemautót elkerüljük, s persze közben minél több pontot gyűjtögetünk a pályán szetszóró dolgok összegyűjtésével. Ha a grafika nem is szép-szedgélis, a játék mindenképpen megérdemli, hogy megemlítsük.

— 64. —
Ha már az autókán tartunk, ne feledkezzünk meg a már legalább három hónapja forgalomban lévő **CAR WARS** nevű programról. Bár szívnék szerint nem sok byte-ot vesztögetnénk rá, néhány olvasó kérésének engedve mégis megemlítjük a **FOXIK DESIGNÉ** játékát, melynek témája roppant egyszerű: lehetőleg minél több gyalogost és kerékpárost elűve próbáljuk a nagybolygóval való ütközést elkerülni. Mivel az utóbbi időben megszorodtak a hasonló jellegű balesetek, jobb ha hamar elfelejtjük ezt a stuffot.

— 64. —
Tételezzük fel, hogy egy adott bolygón egy olyan növény terem, amely a Földön nem található meg, viszont rendkívül értékes. Problémát okoz viszont, hogy a bennszüült lakosság — amely leginkább békára emlékeztet — ez a legkedveltebb csemegéje. Megoldás: egy űrhajó kirak minket a bolygó felszínére, mi pedig egy golyószóróval megpróbálhatjuk halomra lőni a falánk kis dögöket. Ezt a témát dolgozta fel egy olyan csapat, amelynek nevét a legap-

rólékosabb munkával sem sikerült kiderítenünk, mivel a programból nyoma vesztett a copyright feliratnak. Sebal, legalább a címe megmaradt: **SPACE VEGETABLES**.

— 64. —
Aki csipantja a lövöldözős kommandós programokat, annak jó hír, hogy a **BEYOND RELIEF** nekik kedveskedik **SHELLSHOCK** című anyagával. Golyószóró, kézigánát, rohángászó ellenség satabbi, minden megtalálható a játékban. Persze nem éri el a mára már legendás „Commando” színvonalát, azért okozhat némi kellemes izgalmat ez a „rumbóztatás” is.

— 64. —
Az **LK AVALON** ezekben a hetekben hozta ki a **CAPTAIN KLOSS** című akció-programját. Az 1960-as évek közepe után születettnek valószínűleg fogalma sincs arról, ki az a **Kloss kapitány**. Nos, é 1969-ben lett a magyar tévének kedvence a **Kockázat** című lengyel sorozatban, ahol mint hirszerző az **Abtwehr**-be bésülvény lengyel **Stir(g)litz**-ként ejtette sorban pófára a náciakat. Mostani akciójátban egy térképet kell megszereznie a németektől egy többszintes épületben bolyongva. Főszerepben **Stanislaw Mikulski**, magyar hangja **Bicskei Tibor**.

— 64. [Amiga] —
A 64-es blokk végére hagytuk a hónap legjobbját: **MAYHEM IN MONSTERLAND** az **APEX**-től. (nem összetévesztendő az Adóhátrálék az Apeh-től című horror pszichothrillerrel) Grafika kül, játszhatóság dettó. Rendkívül örvendetes, hogy a **Creatures 2**, és a **Nobby the Aardwark** által megkezdett magas színvonalú — már-már Nintendo szintű — programok sora nem szakadt meg ebben a hónapban sem. Ha egész hónapban csak ezt az egyetlen lemezt sikerült

volna beszerezni, már az is megérte volna a fáradságot. Hidd el, neked is megéri.

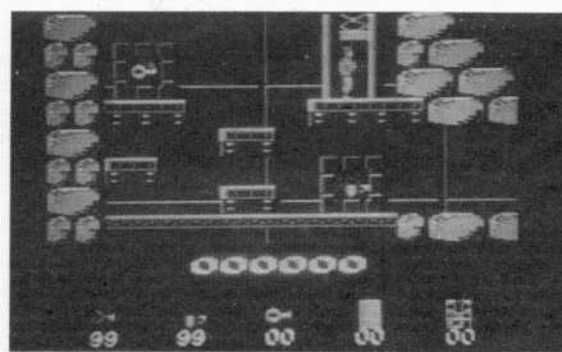
— Amiga, PC —
A **Psygnosis** egyelőre csak Amigán hozza ki a piacra a **BOBS BAD DAY** c. akciójátékát, melyben Bob-bal a labdaszerű főszerelvével kell kacifantos platformos pályák tönkeltelen menni csak előre... — [Amiga], PC —

Az Amigások még várhatnak az átlátra, a PC-sek viszont már rázúdulhatnak egy újabb **TERMINATOR** programra. A **Bethesda Software** által félmjelzett **TERMINATOR RAMPAGE** egy szépen kidolgozott 3D akciójáték. Nekünk az volt az érzésünk, hogy az animáció túlságosan **Ultima Underworld** gyánus, persze lehet, hogy csak sok sört ittunk.

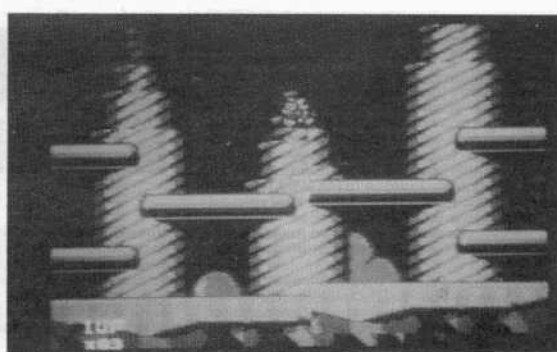
— Amiga, PC —
Bár már nem a legújabb a játék — van vagy 1 hónapos — de kimaradt az eddigi **NEWS**-okból, ezért sort kerítünk rá. A **HIRED GUNS** a **Psygnosis** új játéka, ami egy akció-kaland keverék, de azért inkább ide soroltuk. Aki szereti a 3D-s robotos gyilkolászást, annak ez semmiképpen nem hiányozhat a gyűteményéből!

— Amiga CD-32, PC —
A **Bullfrog** várhatóan 1994 első hónapjaiban hozza ki a piacra **MAGIC CARPET** című örült repülő-szönyeges kalandját. Egy csodás keleti világba csöppenünk, ahol küldetésünket egy szönyeg megnyergelésével kell végrehajtani. Elég debil az ötlet, de annyit mindenképpen megér, hogy egyszer felinstalláljuk!

— Amiga, PC —
A **Psygnosis** a halál színhatáza adja elő nekünk a **THEATRE OF DEATH** c. akciójátékában. 60 küldetésben élhetjük ki a gyilkolás örömeit. A stuff kint kemény 24 %-ot kapott, no comment!



...magyar hangja: Bicskai Tibor — Captain Closs (C64)



Méhem, hova szállsz? — Mayhem in Monsterland (C64)

Szimuláció/Sport

— 64 —

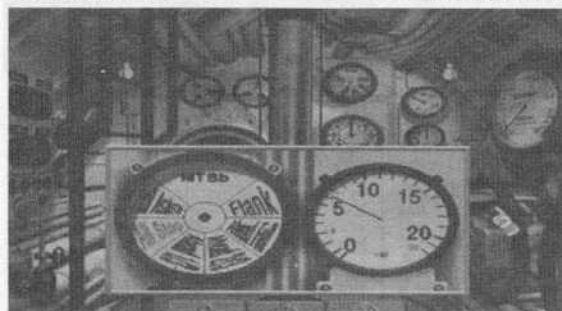
Foci-foci-focil!!! Ez az a játéktípus, amely töretlen népszerűséggel állja a sarat a 64-es piacon, s szinte bizonyosra vehető, hogy leggyengébb produkciói is hatalmas mennyiségben fognak fogyni. Rádadásul a GRANDSLAM VIDEO LIMITED által kiadott LIVERPOOL nem is ezek közé tartozik. Felülről nézhető pálya, fel-le scrollozó játékerő, játékosvásárlás, csapatösszeállítás stb. Hm... Remek!

— Amiga, PC —
Huh! Mekkora debilség? A Milenium a XXX. század sportját dolgozta fel BRUTAL SPORTS FOOTBALL c. amerikai-foci programjában, amely már első látásra is brutális! A vértelt, tüksék sisakkal és egyéb harci eszközökkel felszerelt játékosok „amerikai-focit” játszanak/játszanának, de ehelyett minden energiájukkal azon vannak, hogy le(él)pusztítsák a pályáról a másik csapat tagjait. Játék, ahol nincsenek szabályok...

— PC —
Egyelőre alighanem csak a PC-sek örülhetnek egy nagyszerű tengeralattjáró-szimulátor megjelenésének. A Silent Service 2. és

Wolfpack sikereit kívánta megdönteni a Dynamix, amikor kihozta a piacra az ACES OF THE DEEP c. látványos programját. 3D grafika, mintegy 20 eredeti géphang-efekt, digitális beszéd és élethű akciójelenetek erősítik meg mindenkiben azt az érzést, hogy ezt mindenképpen be kell szerezni!

— PC —
Akár a Test Drive MCMLLV is lehetne a sorban az Accolade új autószimulátora a SPEED RACER, 1967-es típusokkal nyumulhatunk az akadályokkal teletűzdelt pályákon át. Egy vagy 2 játékos (2 ablakos) módon túl beépítették a modemezés lehetőségét is. Ezt sem érdemes kihagyni!



Nyomás, mert esik a nyomás! — ACES OF DEEP (PC)



Brutális tangó a pályán — Brutal Sports Football (Amiga)

Logkai/egyéb

— 64 —



Mivel az eddigi megismert nagyobb C64-es játékgyártók egyre-másra lesznek hűtlenek a „jó öreghez”, kénytelenek vagyunk újabb és újabb csapatok, cégek nevével megtanulni. Így van ez a DELTA SYSTEM esetében is, akik a KNAX című anyagot jegyzik. Hogy az eddigi nagyok mögött némi úr támadt, azt ennek a programnak a minősége is jelzi. Az alapötlet pedig jó, egy rohanszó-„csősz” ellenében kell különféle pályákon a szétszórtné pénz összegyűjtenünk. Viszont a program kiadak a Speed Dos-tól, az állandó és lassú töltőgetése viszont a

gyengébb idegzetűeket heves resetelésre készíti. Engem is.

— 64, Amiga —
Nagy várakozás előzi meg a karácsonyi szokásos programdömpinget, mert állítólag benne lesz a Lemmings 64-es verziója is. Nos, erről pontos információ nem áll jelenleg rendelkezésünkre, de egy rendkívül hasonló játék játszható preview-ja a napokban már bekerült a meghajtónkba. Az Amigára már vagy fél éve megjelent TRODDLERS annyiban különbözik a Lemmings-tól, hogy itt egyetlen központi figurával kell a pályát úgy alakítanunk, hogy a menetelő kis lények eljussanak rendeltetési helyükre. A játék egyelőre három pályát tartalmaz, reméljük legkésőbb hűsvetra a teljes program elkészült. A proggy-t egyébként állítólag ACTION JACKSON jegyzi, aki nem azonos a cukrosbácsiként tevékenykedő Májkrém Jackson-nal.

— 64 —
A Tetris és az Amőba némileg át dolgozott alapötletéből az X-AMPLE megszülte a QUADRANT című programot, mely a logikai játékok között valószínűleg igen előkelő

helyet fog elérni. Feladatunk: a fölülről lehalló golyóbisokát úgy kell egymásra, vagy egymás mellé ejtenünk, hogy legalább négy darab kerüljön egyvonalba. Ebben persze az ellenfél — általában a gép — minden tudásával igyekszik megakadályozni bennünket acélgolyóival, tégláival. A játék gyors helyzetfelismerést, és határozottságot követel.

— PC —
Az SSI-től nem szokatlan, amikor játék-ötletekben hemzsegnek a szirnyák, sárkányok, démonok stb. Ez annál érdekesebb, ha mindez egy táblás játszódik. Ki nem ismerne a legendás Archon a jó öregben. Ennek azóta már számos változata megjelent. Nos, hogy a sornak ne legyen vége, SSI-ek megalkották az ARCHON ULTRA-t. Archon + SSI? Ez csak jó lehet!

— PC —
És tessék, ha valaki a táblás játékokat imádja, itt egy vérbeli sakk is az Electronic Arts jóvoltából. A Garry Kasparov's GAMBIT egy nagyon szépen kidolgozott 3D sakk. Csak 11 MB (!) mérete alapján arra gondolhatunk, pite, le sem ülünk vele játszani...

Mostanság felpezsdülőben van a Commodore mikrogépek világa. Az Internet-en és az egész C64-es scene-en állandó beszédtemát jelentett a C65-ök kiírásítása, valamint az első igazán használható C64 emulátor PC-s megjelenése.

Először pár szót a C65-ről, ami mégsem az (sajnos), ami. Ez tulajdonképpen egy, már jópár éve a Commodore raktaibaiban heverő, üzleti okokból sosem kibocsájtott gép, amit most a Grapevine cég mint tesztpéldányokat, garancia, és mindenemű komolyabb dox nélkül árúsít ki. A Commodore, sajnálatos módon még csak véletlenül sem foglalkozik a további gyártással, így az alkatesztzártpótlás is enyhén szólva kérdéses, különösen a VIC III-é.

Mit is tud a C65?

- **CS65CE02-es CPU**, ami 3.54 MHz-en fut. Minden opkód pontosan definiált!
- Van egy plusz bővítő port cartridge-eknek, és gyakorlatilag minden ki van rá vezetve (a DMA, VIC is közvetlenül tudja kezelni az ezen portba csatlakoztatott modulokat).
- **128k RAM**, 8 Megáig bővíthető.
- **128k ROM**, 2.0-s és 10.0-s BASIC-kel, Speed-DOS-szal stb...
- **3.5"-os, 1 MByte-os** meghajtó. Ez MFM, csakúgy, mint a Commodore fejlettebb, nem-1541-es drive-ja. Így az ezzel felírt lemezeket már a PC is tudja olvasni/írni! A gép mini DIN csatlakozóval rendelkezik külső, immáron 'buta', saját ROM-mal nem rendelkező drive (pl. Amiga A1011) fogadására.
- **VIC III** videochip, a horizontális felbontások 320, 640 és 1280 pontosak, a vertikálisak pedig 200, ill. 400 pixelesek. A színmélység a felbontásnak megfelelően 8, 4 ill. 2 bit. Ez a 8 bit természetesen 256 egyszerre megjeleníthető szint jelent. Ezenkívül van még természetesen a VIC I/VIC II 16-színű memóriaszervezését emuláló módja is (nincsenek sebességproblémák, mivel a transzformáció a régi videomód és az új, a PC 320*200*256-os MCGA szabványának megfelelő videomód között automatikus). Most a videomemória a tárban bárhol lehet, és az átkapcsolhatóság is könnyen megy. A monitor RGB kell legyen, pl.A-1084.
- Még a videochipez kapcsolódik, hogy egy DMA/Bit blitter is került a géphe! Nono!
- A gép hangja: *sztereó SID*. Akik C64-en beépítették anno a gép bővítőportjába a 2. SID-et, és élvezték a *StereoPlayer 2* (3+1) csatornáját, azok tudják, miről is van szó...
- Ami pedig a demómezők/gyors adatátvitelt akarók (2400 bps-nél nagyobb portsebesség) problémáit megoldja, a gépben már van *USART!* Ez azt jelenti, hogy 14400-as (és még gyorsabb) mode-meket minden külső hardware nélkül képes a gép meghajtani! Ez megoldható a régi C64-en is, ahol külsőleg csatlakoztatható a C64 bővítő portjába egy ilyen nagysebességű perifériális chip. Ha valakit érdekel a téma, szívesen foglalkozunk vele komolyabban is.
- Szerencsére a gép PAL szabványú, de többek állítása szerint NTSC hálózati frekin is elműködik a 1084-esen. Szóval nem lesz az a PC-s szemmel nevetésges NTSC/PAL demó inkompatibilitás (ha pl. mindenki 50 Hz-es raszterre ír progot), ami a régi USA-democena-t erősen hátrébe szorította az európaiáéval szemben.
- Üzleti szempontból érthető, hogy a Commodore miért nem rukkolt elő ko-

rábban a géppel. Mivel programálása nemleges (a régi C64/C128 programok kivül), sorsa csak a kifejezett műgyűjtők, megszállott C64-eserek felé vezethető. Ha pár évvel ezelőtt, amikor már elkészült, adták volna ki nagy mennyiségben, akkor most korántsem biztos, hogy a PC lenne a legkedveltebb home computer... Ara 130 dollár körül van, ami épp csak valamivel kisebb az A500 áránál.

Másik témánk egy normális PC-s C64-emulátor megjelenéséről szól. Egy szlovén informatikus, *Miha Pernel* (örök dicsőség nekil) két éves kódolásának eredményeképpen még egy ilyen, a 65XX procijú gépek platformjától homlokegyenest eltérő gépen is végre élvezhetjük a C64-es klasszikusokat! Manapság egy ZX-Spectrum vagy ZX-81 emulátor megjelenése nem vált ki nagy érdeklődést (persze ehhez hozzá kell tenni, hogy jelen sorok írója mindig is C64-párti volt, a Spectrumot manapság is erősen szítja, ezért kérjük a *!cokkat mellőzni!), de a megjelenés óta az Internet C64-es levelezőterületé csak C64s-hírekkel van tele, és az élt BBS-ek jó része is már külön C64emulátor-területet nyitott.

A program 1.0-s, valamelyest final verzióját novemberre ígérte *Miha*, de ez nem akadályozott meg senkit abban, hogy a keringő 0.9A és 0.99 demóverziók ala fantasztikus mennyiségű játékot és demót konvertáljon. Az emulátor egyszerűen fantasztikus (ezt igazán csak az tudja értékelni, aki valaha is közelebről kódolt C64-et), nezzük, mit is tud az újabb verzió:

- A CPU emulációja a 0.99-es verzióban már tökéletes (az elterjedt 0.9A-ban 2 utasítás még hibás). A nemdokumentált op. kódok igazán megbízható emulációját *Miha* csak decemberre ígéri.
- A VIC működése szinte hibátlan. A sprite emuláció minden üzemmódban kifogástalan (csak az útközékes figyelésével van időnként gond, pl., a *Paradroid*-ban). A borderre író programok viszont elég csúnyának (az ún. *X-Mode* használatát *Miha* szintén decemberre ígéri (gy.k. 360*480, 360*240)).
- A program a képernyőt 8 rasztersoroként frissíti, hogy viszonylag gyors legyen az emuláció (ez persze eléggé agyoncsapja pár scroll, az *Uridlum* stb... élvezetét).
- A \$D011 és \$D012 raszter interruptok már működnek (osztott képernyőmódok, nyolcnál több látható sprite).
- *SID*: nos, ezzel már komolyabb gondok vannak. *Miha* lesample-olta a különböző hullámfarmokát (talán ez volt a legjobb módszer, tekintve a *SB* képességet). Így a hang igen zajos, ráadásul a rasztersebességet még kézzel kell utánhúzni (még nem automata a sebességbeállítás). A két demóverzió csak *SB-n*, ill. *speaker*en fut, de *Miha* már írja a *GUS* (ez egy jó ötlet!) és a *DAC* kezelést. Sajna a legtöbb *SID*-et erősen kódoló program (*StereoPlayer 11*, *Soundtracker* stb...) lefagy, és a *sztereó* (dupla) *SID* támogatás sincs még a programban.
- A jelenlegi felállításban a *SB* 8 kHz-zel mintavételez, míg a *speaker* 16 kHz-zel (hogy ne sipoljon annyira). A *GUS* majd állítógab 30kHz-en fog nyomulni, ami már önmagában bámolatos a *SB* cöcsök hangjához képest; a *DAC*-ok, bár nem *DMA*-sak, szintén olyan 8-10 kHz körül lesznek meghajta. Jelenleg a hangemuláció főbb gyégyertényei: mindhárom csa-

torna műik, a 0.99-ben már valamivel normalisabbak a sample-k; moduláció már van. Hiányok: szürke/ nincsenek; a csatornák közötti vezérlés nem megoldott (és persze az al-negyedik, digi csatorna sem működik).

- **Billentűzés**: Ezt szinte 100%-osan emulálja a program, pl. a kurzorvezérlők választhatóan emulálják a joy-t. Analóg joy-t is be kíván üzemelni *Miha* (ami legalábbis erősen meggondolandó, tekintve, hogy az analóg joy-ok — az IBM az Intel proci alkalmazása mellett talán legnagyobb tévedései — teljes alkalmatlannok pl. *Katakis*-tipusú játékokra).
- **1541 emuláció**. Nos, itt elég sok buta került fel, amihez elég sok külső rutin született, ezek a c00lab BBS-eken megtalálhatóak — keressetek ezeket pl. az *Amiga Dreamland*-en *c64utp.zip* (6 vagy magasabb, ezekben már ZipCode is és 1541 reader/irter is lesz (ha minden jól megy), full forrasokkal) néven!
- Az emulátor állítógab itt is eredeti ROM-kódot használ. Ebben erősen kételkedünk, új, egyik fejlesztésünk 1541-lemezek *merge*-lésére irányult, amikor max. 7 lemezt kezel egybefüggően az emulátor, ahol az 1. lemezt írható is, a 2..7 csak olvasható, köszönhetően a *BAM* 35 track-es hátarának); s az emulátor nem volt hajlandó a 35. track mögött (a 2. stb... lemezen) levő programok betöltésére (mivelőt valaki lelamerezne bennünket, nemcsak *COPY* /B-vel kopizgattuk a lemezeket :-).
- Másik gond a 1541 puffereknek nem-emulálása. Emiatt fagy ki egy csomó hatalmas játék (pl. az összes *Magnetic Scrolls*, *Katakis*, *Turrican 2*).
- Pár szó az emulátor file-formátumáról. Vannak a 17484b byte-os, a teljes szabvány disk beolvasásából származó, azzal bitről bitre egyező .D64 file-ok, valamint a *kazetta-file-ok*, amiknek külön fejlece van, és az első két BASIC-mutató byte is le van vágva belőlük. Ez utóbbi NEM egyenlő a megszokott bináris file-okkal — de erről majd később!
- Az emulátor az aktuális diszket *TESTDISK.D64* néven a winchesteren tárolja. Természetesen az átlagos vezérlővel ellátott PC-drive képtelen olvasni a *GCR* lemezeket (az olyanhoz a *Central Point* törő-és másolókatyája kell, ami a legvadabb védelmeket és legkülöncebb formázott lemezeket is be tudja olvasni — csak hát az a kártya valami 500 dollár), ezért különleges szerepe van a 1541-PC összekötésnek. Ez ma már nem gond (az erre szolgáló utility-kezt keressetek *X1541* (ez csak file-okat másol, *X1541.exe*), ill. *c642c64s.zip* néven ez utóbbi lemezeket is. 1541.com). Terveink szerint ez utóbbi már benne lesz a *c64utp.zip*-ben, erősen átvira.
- A decemberi *hivatalos* (megvethető) verzió kecskgett a disk-oldal-választás lehetőségével (az emulátor futtatása közben, hasonlóan, mint a *MS-DOS* választás). Addig marad az, hogy *MS-DOS* alatt kell átnevezni a lemezeket (pl. *LN2.D64* stb... formában tárolva a parancs *COPY LN2.D64 TESTDISK.D64*), *TESTDISK.D64*-gye.
- Az egyféle-os szalagformátumú (nem bináris) programok kezelése szalag-módszeren alapul. Az emulátoron belül 'F9'-cel választhatunk (kurzorral rámegyünk, majd *ENTER*) a betöltendő programok közül, és aztán ismét *LOAD*. A fizikai magnó vezérlést állítógab a hivatalos verzió már rögtön tudja majd (sőt, lesz *Turbo Tape* modja is, ahol tovább szalagokot olvashatunk be pl. a printerport-ba dugott datasette-ről).

Természetesen, írni is tudunk a mind a **TESTDISK.D64**-re, mind a szalagfile-okra. Ez utóbbi elég érdekes, ui. az aktuális (tehát amin az 'F9' kurzora áll) szalagfile-hoz írja a kimentett file-t a emulátor, így meglehetősen nehéz megtalálni elsőre, hova is írta fel.

• Erdekes kérdés annak a problémának a megoldása, hogy hogyan boldoguljunk el a shareware verzió 1 *diszket-látvány* csak problémájával. Miha az utóbbi időben inaktív, és a végleges C64S kiadási dátumát is állandóan tologatja, így el kell élnünk azzal, ami van... Nos, pl. kitémörítésekre használható az a módszer, hogy a **UNZIP64**-et behívjuk szalagfile-ról (kb. 10k), a **TESTDISK.D64**-en meg kizárólag a kibontandó cucc+meg több üres hely van. Hasonlóan járunk el pl. adatbáziskezeleléseknél etc... (tehát a futtatható, max 49k-s file-t hívjuk be szalagról, és így az nem foglal helyet a **TESTDISK.D64**-en). Természetesen MINDEN diszkre hivatkozás a programon belül automatikusan a **TESTDISK.D64**-re való hivatkozást (írás, olvasás) jelent.

• Ami a szabad konvertálást illeti a lemezfile-ról kazettafire ill. bináris file-ra (és viszont), ott szinten elég komoly problémák vannak. A legnagyobb az **OUT OF MEMORY ERROR**. Ezen most ne tessék röhögni, valós probléma az emuban, hogy pl. valamit (mondjuk valami 10k-s file-t) beolvasunk a **TESTDISK.D64** lemezről (természetesen az emulátoron belül), de azt már szalag-ra nem tudjuk kimenteni. Visszafelé (szalag -> lemez) is hasonlóan a problémák. Ja, és lemezt formázni se lehet. Ezeket a problémákat oldja meg a **c64ubX** pár konverziós rutinja.

Pl. tegyük fel, adott egy bináris file, pl. áthoztuk x1541-gyel vagy az 1541.com-mal egy régi C64-lemezről, és ezt akarjuk betölteni az emulátorba.

Egyik lehetőség, hogy abból szalagfile-t készítsünk. Ez úgy történik, hogy beírjuk: **BIN2TAPE JATEK.BIN JATEK.T64**. Ez a program a **HEADER.BIN** 1024 byte-os file-t a bináris file elejére fűzi, miután abból az első két byte-ot levágta és eltávolította.

Ebből is látható, a T64-es szalagfile-ok NEM ugyanazok, mint a C64 által is emészthető bináris file-ok. Szóval, ha

konvertálni akarunk a kétféle alak között (a c64s által olvasható T64 file — és a C64 által használt, természetesen a **TESTDISK.D64**-en is ilyen, bináris formában lelehető alak), akkor mindenképpen használjuk a **BIN2TAPE**, ill. az ennek a fordítottját elkövétő **TAPE2BIN** segédprogramokat!

• Mint az előbb említettük, ez a T64-es szalagformátum semmi mással nem kompatibilis, a szerepe gyakorlatilag csak annyit, hogy egy 27-karakteres nevet adhassunk a szalagfile-nak, amit kijelez a C64S, hogyha 'F9'-et nyomunk. Tehát, ha esetleg egy bináris file-t akarunk lemezre visszairni, akkor semmi gond nincs, nyugodtan használhatjuk a **COPY2DISK**, **DE** ha egy T64-file-t akarunk feltenni egy **TESTDISK.D64**-re, akkor már bizony azt előtte vissza kell konvertálni a **TAPE2BIN** segítségével bináris formátumra. Ekkor már akár felírhatjuk a **TESTDISK.D64**-re, akár visszairhatjuk az x1541/1541.com segítségével eredeti C64-lemezre is.

• Miért is firszozzuk annyira ezt a kopizgató dolgot? A BBS-eken ugyanis a legtöbb program ZipCode-olva vagy bináris formában (ami, mivel NEM T64 kompatibilis, az emulátor nem tud beolvasni) van fent (rengeteg demó, stb...). Ezeket tehát először VAGY azt kell alakítani T64 formátumúvá, VAGY fel kell rakni virtuális/igazi lemezre. A ZipCode egy külön művészet, ugyanis maga a végrehajtható ZipCode (ami be/kitömörít egy teljes C64 lemezt, a C64-en persze) egy teljes lemezt elfoglal. Így könyörtelenül min. 3 lemezdalt kellene cserélnünk, ami eleve kizárja azt, hogy a C64S-ben kibontsuk a ZipCode-olt file-okat. Szerencsére a program írója rendelkezésekre bocsátotta a forrást, amit átirunk PC-re, és így most már PC-n is kibonthatunk/besűrűthetünk lemezeket! Ennek jelentősége, mint említettük az, hogy így egy csomó olyan, eredetileg ZipCode-dal összenyomott program is elindul(hat) a C64S alatt, aminek a kikapoklása (eredeti C64-gyel és 1541-egységgel) csak egy rendkívül hosszadalmas (1 lemezdalt kb. fél óra) 1541-visszairás-kibontás-beolvasás munka által sikerülhetett volna.

• A legújabb, BBS-eken levő, eleve a C64S által olvasható formára átkonvertált T64, ill. D64 kiterjesztésű file-okkal természetesen nincs sok tennivalónk. A T64-eket simán berakjuk a C64S.EXE könyvtárba, és az emulátorból 'F9'-et nyomva azokat már el is indíthatjuk; a D64 file-okat pedig a C64S.EXE futtatása előtt átnevezünk **TESTDISK.D64**-gyé, és így azok is elérhetőek lesznek (LOAD'S,8 stb...).

• Még itt szólnék az 'F8' billentyűvel beállítható dolgokról. A legelső sor a *joystick* emulációt állítja be, tehát a kurzorbillékai és a 'SPACE'-szel utánozza a joy-t. Sajna ez még hibás, ugyanis egyszerűen két joy-t csak ugyanazon a kurzorbillék emulálhatunk! (Ez a BOTH opció, többi csak az A, ill. a B portot emulálja a kurzorvezérlő billentyűkkel).

• Azután következnek a sprite-ütközésvizsgálat be/kikapcsolása. Mint egy Action J. Persze ha bekapcsolt collisionnel sem érzékeli a program az ütkezést, akkor az emuláció a rossz...

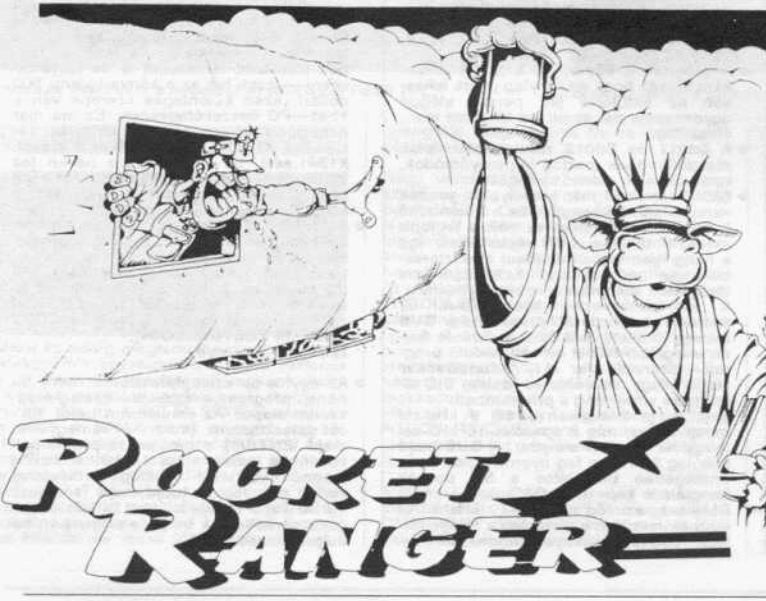
• Ezután a raszteresség. Ez központi tekerentyű, a legtöbb programnál kezel kel beállítani, hogy a hang normális sebességgel szóljon, és hogy a demók is elfussanak.

• A középső potméter ajánlatosabb minél inkább balra húzni, ugyanis ez állítja be a képernyőfrissítési gyakoriságot. 386/33DX-en 3-4 egységnyire lehet a bal széltől, normális gépeken (min. 486SX) teljesen baloldalra.

• A hangkártyák kezeléséről: a c64s.exe-t a -SP paraméterrel indítsuk, hogy a speaker-en szóljon a hang; a -SB paraméter pedig **Sound Blaster**-en szól. E menüből is 'Enter'-rel szállhatunk ki.

És végül a legfontosabb kérdés: mik futnak? Égészlemez jatekok közül a **Last Ninja 2** és a **The Examination** hibátlanul fut — a többi lemez jatek általában kifagy, még freezeit, egyfile-osra konvertált programokk sem indulnak el; a demók szinte mindegyike fut (ami talán a legjobb az egészben!), persze a borderre írás vagy egy komolyabb rasztertrükk eléggé csúszmágyul néz ki. Az egyfile-os, drive-hoz nem nyúló jatekok 80 százaléka hibátlanul működik.

• DADA



A történet: Hitler hordái végigmeneteltek egész Európán, és már a Föld meghódítására törekcsenek. Természetesen csak egyetlen ember van, aki képes *Hitlert* időben megállítani.

Na, ezzel a primitív mesével indul a játék. Kezdetben **Fort Dix**-ben vagyunk, és a program máris egy érdekes dologgal indul. Amikor megjelenik a 'CHAPTER X' szöveg akkor az azt jelenti, hogy a náci elrabolták az USA legfrissebb, legkoponyább tudósát (**Dr. Barnstorff**-ot), és a lányát (**Jane**-t). Ki kell őket szabadítanunk. Erre három lehetőségünk van:

A szöveg szerint a németek egy **Zeppelin**-nel leszállnak Washington-ban, és most az Atlanti-óceán fölött menekülnek. Az első lehetőségünk tehát a menekülő **Zeppelin** elkapása. Ezt a következőképpen lehet véghezvinni:

Amint bejelentkezik a csuklócomputer, rögtön válasszuk a **TAKE OFF** (felszállás) opciót. A kódtáblázaton **USA-ATLANTIC** utat válasszunk, és így a 23-as lesz. A felszállás, és némi töltögetés után a felhők fölött **RAP**ülünk (he-he, de jó fej vagyok...) előttünk a **Zeppelin**. No most nem csúszunk a náci, és folyamatosan tüzelnek ránk. Ha haromszor is eltalálnak, a tengerbe zuhanunk, és megfulladunk, ugyanis a nagy és nemes **Rocket Ranger** NEM tud úszni. Egyébként a játékon belül mindenhol 3 lehetőségünk van.

Végez utat próbáljuk meg kilöni a földet. Vigyázzunk, mert **ROCKET RANGER** egy kicsivel (két centi valós méret szerint) mindig főle-alá lő. Ez még nem volna baj, de egy **Zeppelin**-re tüzelünk... Már látom is lelki szememmel, hogy a **Zeppelin** a beléőtött gáz jóvóbbától izekre robban! Az akció háromféleképpen végződhet:

- **Lelőnek... Game Over.**
- **Belelövünk a ballonba, és az felrobban.** Ennek elég nagy a valószínűsége. Ez esetben letebb folytatjuk.
- **A legvalószínűlenebb eset — legalábbis amig be nem gyakoroljuk —, hogy kilöjük a gondolat.**

Az utolsó esetben odarepülünk a gondola aijához, és belépünk az irányítófülkébe. Közben kiderül, hogy **Jane** az iskolatársunk volt, most mindenesetre sem ő, sem a papája nem tudja, hogy most barát vagyunk-e, vagy ellenség. Hogy meggyőzzük, barát vagyunk, egy elmesélt párbeszédet kell folytatnunk a hölgyvel... Itt csak töltsd a gép, de a beszélgetés olyan is, ha **Jane** ő-t mond, akkor a szája is ő-alakban áll. Na mindegy. A joy-ral tudunk választani a mondanivaló közül, és a tüzgombbal mondjuk el. Az **alábbi** válaszokat mondjuk, különben a hős **Rocket Ranger**-t kilöki a Zep-ből, és ugyanarra a sorsra jut, mintha lelőtték volna 3-szor.

...**YOU'LL NEVER BELIEVE ME.**": *"Sohasem hisztek majd nekem."*
 ...**I'M HERE TO GIVE THE ZEPPELIN FLYING LESSONS.**": *"Azért vagyok itt, hogy repülőleckeiket adjak a Zep-nek."*
 ...**DO YOU NEED SOME HELP?**": *"Kell némi segítség?"*
 ...**LET'S START AGAIN.**": *"Kezdjük előlről."*

Ha jó választolunk, akkor meggyőzzük őket, hogy barátok vagyunk, és **hazafut-roznak Ft. Dix**-be. Ha elrontjuk, kirepülünk a **Zeppelin**-ből, és vége a játéknak.

Ha ügyesen felrobbantottuk a **Zeppelin**-t, akkor a náci a professzort, és a lányát Németországba szállítják. Az már más tésztá, hogy hogyan élük túl a robbantást... (Nos, ez esetben irány Deutschland, ahol a **Goering**-fiúkkal (Göring? Ki az?) lesz egy kis összetűzésünk. Ez az egyik legnehezebb része a játéknak. Nem mintha nehéz lenne lelovöldözni a raggépeket, csak gyorsan kell csinálni, tehát időhiány van. Itt ha háromszor lelőnek, nem halunk meg, csak egy szomszédos országba kerülünk. Ha nem sikerül az összes gépet lelőni, ugyanez az effekt lép érvénybe. Míg ha az összeset sikerül lelőni — eddig egyszer sikerült —, akkor tudjuk kiszabadítani a foglyokat. Hogy ez mitől függ, azt nem tudom. Van amikor a **Hitler** utáni legfőbb ellenfél, **SS Leermister** fogságába kerülünk, és van amikor... No mivel mint mondtam egyszer sikerült eljutnom ideg, nem tudom, mi van máskor. **Leermister**-nél szintén dumcsizni kell, csak ott nem tudom mit kell mondani. Egyébként **Leermister Jane**-en akarja kipróbálni új utálmányát — mert az új feltaláló is egyében -, az agyirányítót. Érdekes...

No ha itt sem sikerül kimenteni — még nagyobb a valószínűsége -, akkor a program közli, hogy elhurcozták őket egy afrikai bázisra — a helyre sajnos minden játékban változik. Ebből következők, hogy lehet könnyebben az első alkalommal lehet őket kiszabadítani. Azért érdemes őket kiszabadítani, mert ha nem tesszük meg, egy idő múlva vége lesz a játéknak. Egyébként attól függően, hogy kinek van a prof, annál nagyobb a náci hatékonyága (étsd: annál könnyebben sikerül nekik elfoglalni a Földet). Ha nálunk vannak biztonságban, akkor 50% a hatékonyságuk, ha a nácinál, akkor 75%, és ha már a Holdra vitték őket, akkor pedig 90%. A játék közben még né-

hányszor ki kell öket szabadítani, minimum 2-szer, maximum 11-szer... Ekkor a dátum már 1949 volt!

Hitler céljáról még nem is beszéltem. Nos lunárium-bombákban fel akarja robbantani a Földet — pontosabban a lakót zombikká akarja változtatni. A lunárium egy ritka ásvány, csak a Holdon bányásszák, a bombagyár pedig Németországban van.

No, miután ez megvitt, talán el is kezdhethetnek a leírás. Az egész játék abból áll, hogy el kell repülnünk a Holdra, ahol leszámoalhatunk — elvileg — a náciakra. Az űrhajót — ki tudja miért — űrhajógyárakban találjuk. 5 ilyen gyár van, 5 űrhajódarabbal a világ különböző pontjain. Mind az ötöt össze kell szednünk plusz még bele kell töltenünk 200 egység lunáriumot. Mivel kezdetben 160 egységünk van, ebből következ, hogy lunáriumot is lehet találni. Ez így is van, két raktár van előreje, általában Dél-Amerikában, és Afrikában. A játék folyamán ezeket is ki kell néhányszor üríteni. Az űrhajógyárakban egy-egy náci katonát fogad, akít szét kell vernünk. Természetesen minél többször állunk le velük bonyózn, annál erősebbek lesznek, így az ötödik már egész kemény. Tehát legyünk óvatosak! A veredésk iránnyása:

Tűz + föl — úts fejtés
Tűz + le — úts gyomorra
Tűz + jobbra — jobbhorog
Tűz + balra — találd ki...
Föl — védekezés fönt
Le — szintén, csak lent

Alapjában véve nem nehéz a nehézfűt elvinni, de azért gyakorolni kell.

No, ha elfogy az energiája — jobb-alsó sarkok -, a sisakos náci eszméletlenül elnyúl. Ekkor elraboltuk a rakétadarabot. Később nem érdemes ide visszaröplnünk, mert ugyan a nácival újra bonyóznunk kell, azonban mégsem találunk itt semmit (sőt a következő őrt nehezebb lesz levérni).

Ha a miénk fogy el, az esetben elfognak, és börtönbe vetnek. Aggodolomra semmi ok, mert kéthavi raboskodás után „az alvó őr zsebéből kivesszük a kulcsot”, és „egy motorkekréppár sűrűsen elhagyjuk az országot. Ezután visszatérünk az égre, hogy új célt válasszunk...” Ilyenkor tehát — két hónap veszteséggel — egy szomszédos országban folytatódik a kalandunk.

A másik helyszín a lunáriumraktár. Itt — attól függően, hogy hol található — mást kell csinálnunk. A dél-amerikai bázison egy templomban van előreje a raktár, azt kell bevinnünk. Az összes ablakba be kell lönnök, amikor azok nyitva vannak. Az ablakokat találjuk meg! Egy segítség: amikor egy ablak kinyílik, tűzeli zeneknek — erre nyilván majd rájövünk. Viszont először jobbra tüzelnek, majd egyenesen, aztán balra. Ez később lesz hasznos, mert minden egyes kirablás alkalmával egyre nehezebb lesz bevinni a templomot. Később gyorsabban fognak tűzteni, két, vagy esetleg már három helyről. Ha nagyon hátrahúzzuk a joy-t, akkor le fog kuporodni a manuszunk, és akkor nem találunk el semmiképpen a golyók. Itt is három lehetőség van, ha harmadszorra is lelőnek, ugyanaz történik, mintha összeverték volna, csak a mese más. Ha mi győztünk, akkor egy „**TOLTSE TELE, HANS**” c. üzenettel a nálunk lévő lunárium megnő — hol jobban, hol kevésbé...

Elvileg — ELVILEG! — ha itt ellenállást szerveztünk — ld. később —, akkor a mi-eink időről időre elküldik nekünk a zsák-mányolt lunáriumot!

Most pedig lássuk a csuklócomputer további opcióit:

- **WAR ROOM** — haborus szoba, ld. később...
- **FUEL DEPOT** — üzemanyag raktár. A jobb-felső érték a rakétánkban lévő, a jobb-alsó az űrhajóban lévő lunáriummennyiséget jelzi.
- **ROCKET LAB** — ide akkor kell jönni, ha megvan az öt űrhajódarab, és bele van tankolva a lunárium. Egyébként erről lehet infokat kapni.
- **TAKE OFF** — felszállás. Na ez mire jó?

Ide tartozik még:

- **PICK DESTINATION** — új cél választása, más országban.
- **SEND S.O.S** — ennek választása esetén az U.S.NAVY (haditengerészet) 2 hónapban belül a világ bármely tájáról hazaszállít. Ezzel csak egy gond van... „*a náci-**cnak** viszont így idejük volt CSELEKED-NI...*”

Most pedig lássuk, hogy hogyan lehet egy bázist megtalálni. Erre jó a WAR ROOM.

Nos ebben az opcióban jelentést teszünk **Horace „Bulldog” Brady**-nek a felesletünknek. Az emittet úriember Európa 5 azaz öt hiperszuper úgynököt bocsátja a rendelkezésünkre. Ezek az úgynökök lesznek a segítségünkre. Ha ráme gyünk egy országra, a program kijelzi az ország nevét, valamint a státusát (nincs felderítve, felderítve és titkos bázis találva állapotok lehetségesek). Ha ráme gyünk az AGENTS-re, és megné yomjuk a tüzgombot (nyomva tartjuk), a jobbra-balra húzgatásával lehet ki-bevinni őket az országokba. Egy országban több úgynök is lehet, mindenesetre, ennek ez-ideig nem találtam értelmét. A köv. menüponttal az úgynök(ök) feladatát állíthatjuk be **Felderítés**, és **Ellenállítás** szervezésé. Az előbbivel infokat tudhatunk meg az országról, pl. bázisok stb., az utóbbi használatával, a lázadók 2 hónapig megállíthatják a náciakat. A köv.-vel a kockázatszintet állíthatjuk be. **HIGH RISK**-nél gyorsabban dolgoznak, de nagyobb a lebukási esélyük is. **LOW RISK**-nél pont fordítva. Vegül a **REPORT**-tal jelentést kérhetünk az adott úgynöktől. Természetesen angol nyelvű, de mivel én megértettem, más is meg fogja. Ha arról írnak, hogy **Dr. Barnstorf** egyik neves kollégája Kanadában raboskodik, szabadítsuk ki. Egyébként a nem professzonnal, és nem bázisokkal kapcsolatos jelentésekre ne figyeljünk oda.

Miután mindent megszerezünk, menjünk a **ROCKET LAB**-be, és ekkor láthatjuk, amint felszáll az űrhajónkra az utolsó darabot, majd kilövi. A program közli velünk, hogy **Dr. Barnstorf**-ot újra elrabolták, és a Holdra vitték. Tehát irány a Hold! Itt már csak néhány zombi nént kell lelovöldözni... Héd! Ja! RESET! Ha nem szeretsz idegeskedni, akkor ne menj a **ROCKET LAB**-be, mert nekem időig egyezzer sikerült eljutnom, és a zombikat szinte lehetetlen eltávolítani. **GAME OVER**... Ezt már másokra bízom.

Hozzáfűzném, hogy közben megint eljutottam ideig, és itt már csak egy (!!!) nő maradt, de lejár a t né nem jelzett idő!!!

A **WAR ROOM**-ban az úgynököket érdemes **HIGH RISK**-re állítani. Ha már csak egy marad, azt nem fogják elkapni.

Hát ennyi. Jó játék, de szükséges hozzá egy adag szerencse is, és ez nehezebb teszi. Ja, és ha 2-3 évig tartózkodunk egyfolytában a **WAR ROOM**-ban, elfognak gyavaság miatt, és **Rocket Ranger** nélkül nincs esélye a világnak. Most már tényleg ennyi. Kódtablea helyhiány miatt nincs! Boocs!

• **NYÍRÓ ENDRÉ**

CENTAURI ALLIANCE



Íme itt a *Centauri Alliance* leírás várva várt (??) második része. Folytatódik a térképdöm-ping — azt nem is említettük az első részben, hogy a játékos térképeinek száma ugyan nem, de a térképek összmérete bőven túlérték a *Bard's Tale 3* méretén... Továbbmenni azóta sem sikerült, szóval há-lásan fogadjunk olyan információkat, amely-lyek a továbbjutásban segítenének...

Általános jelmagyarázás:

Bázisek:

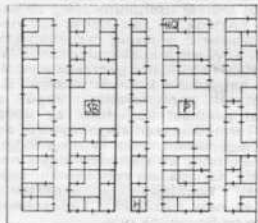
- P - Spaceport
- H - Healer
- HQ - Még mindig CoV
- W - Weapon Trader
- SU/SD - Stairs Up/Down
- MD - Mattermission Device

Dungeon-ök:

- I - Radioactivity/Neutron Field
- SU/SD - Stairs Up/Down
- M1, M2... - Messages
- T1, T2... -> X1, X2... - T.ports
- S - Starting position
- MD - Mattermission Device

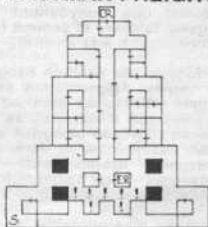
• Bryan

VELDRON II.

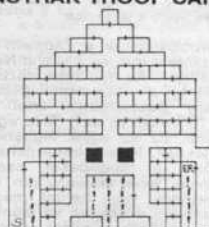


SB - Shuttle Bay

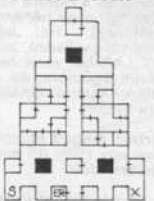
OLD HUMAN FREIGHTER



MANSTRAK TROOP CARRIER



ARCTURIAN SPACE SHIP



ER - Engine Room
CR - Control Room
X - Exit after crash

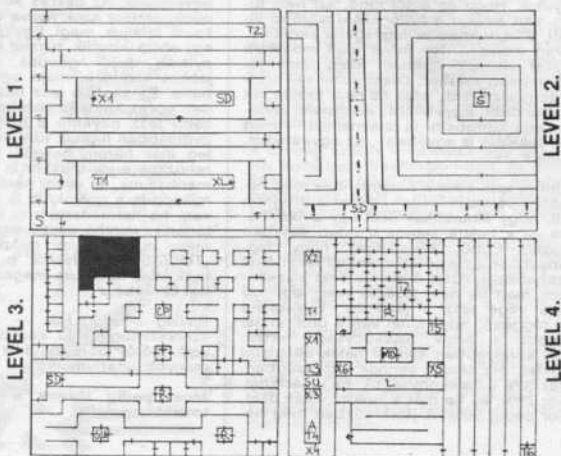
VELDRON MOON



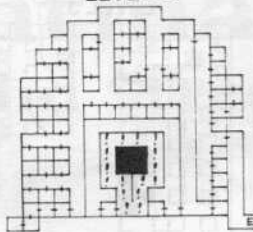
E - Elevator

ANCIENT BASE

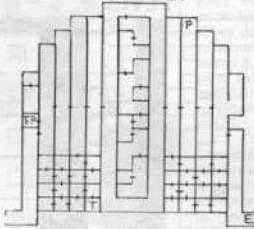
--- - Energy Field
CP - Coloured Plates
T - Fracturian Table
R - Regeneration Spot
A - Alien #1
T6 - Alien #2



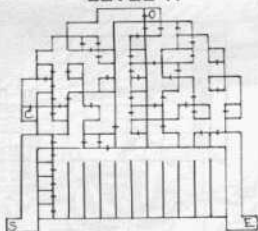
LEVEL 2.



LEVEL 3.



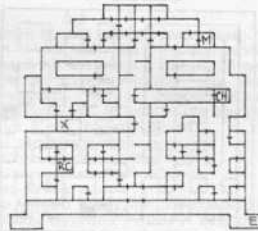
LEVEL 1.



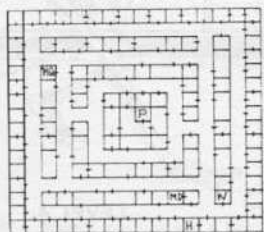
PIRATE SHIP

- C - Door Seal Override
- O - Observation Room
- E - Elevator
- T - Terminal
- P - Plenocarbon
- EP - Escape Pod
- RC - Recharger
- CM - Combat Mechs
- X - Exit Hatch (?)

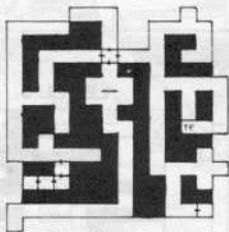
LEVEL 4.



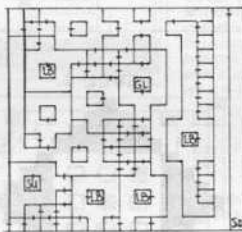
EPSILON INDI



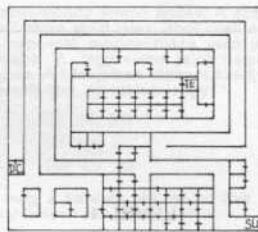
STARBASE



LEVEL 1.



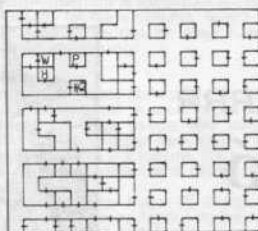
LEVEL 2.



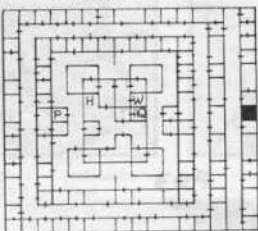
LEVEL 3.

- TE - Terminal
- LB - Laboratory
- GL - Lab with Orange Globe
- DC - Donsai Commander

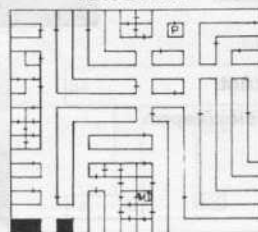
PORT MINKAR



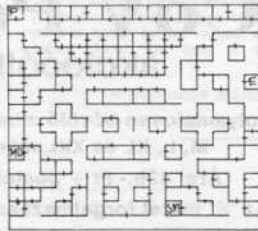
GAMMA BASE



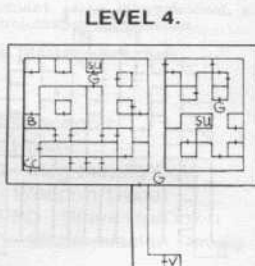
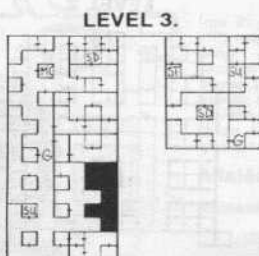
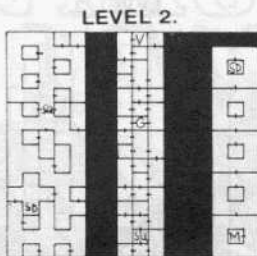
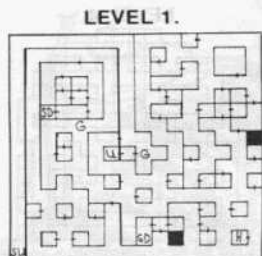
KASDRAN



KEPPA VAR

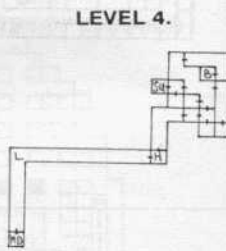
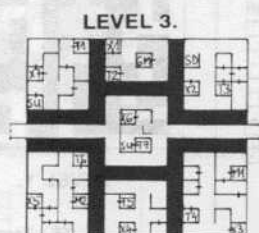
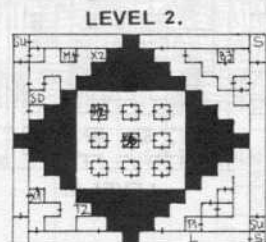
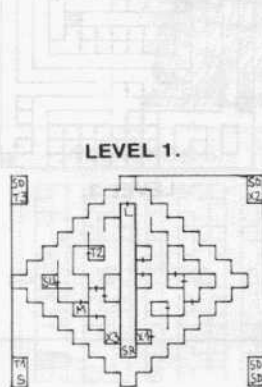


- E - Entrance to Subterraen Chamber
- SH - Shrine - Entrance to Ancient Fortress



Subterraen Chamber:

- G - Guards
- H - Sealed Hatch between L1 and L2
- U - Daynab Uniforms
- V - Vault
- MC - Mechanic
- ST - Storage Room
- CC - Daynab Command Center
- V - Prisoner (Varion)
- B - Cell Chamber Release Button



Ancient Fortress

- SH - Shapemaster Required
- BJ - Big Jim
- GM - Gingerbeard Man
- B - Blizzard
- H - Hologram

Folytatódik a ZZZUPERRR CoV Póló akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvétellel a befűzött levelezőlapon

P01



P02



P03



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nightmare on Elm Street



Erről a játékról már volt szó a CoV 11-ben, most stílusosan jöjjen a folytatás: Erdemes megnézünk a film 3. részét, mert legalább lesz fogalmunk arról, hogy mi is történik. A játékban Amanda Krueger, Freddy mamája adja a tippeket.



A harmadik pályán (térképen x-szel) van 1 kapcsoló. Ezt húzzuk meg, majd jobbról (!) menjünk neki a forgó kereknek. Hopp! Ezek eltűntek és megnyílt az ajtó a továbbvezető úthoz. A szagotatót vonal csapóajtó jeléz: ha belépünk, robban. Ez csak kis energiacsökkenést okoz! ha felszedtük a ládákból a stuffokat, menjünk az 1-sel jelölt kapcsolóhoz, itt elteleportálódunk A-ba (ld. térkép). Ha itt végeztünk, távozzunk a jelölt kijárat, majd irány a 2-es kapcsoló. Ez visszavisz a starthelyhez. Innen gyerünk a 3-aszhoz, ami visszavisz A-ba. Csak ezzel a sorrenddel lehetséges! Itt már szabad a kijárat. Most meghallgathatjuk Amanda instrukcióit, majd kódot kér a prg.

Adok egy kis hintot:
Par.3., Page 4. — Indicates
Par.1., Page 1. — You
Items 5 — Skateboard

Level 4:
Itt található egy Shop, ahol a coin-okat tudjuk elvenni.

Töltény: 20 / Elemek: 30 / Kávé: 30 / Ásó: 40 / Kulcs: 50 / Áltató: 50 / Kézigránát: 100 / Lánzfűrész: 200 / Térkép: 500

'E'-kilépés

Tanács: Ásót is tudunk felvenni, de arra nem érdemes költeni. Lánzfűrész se vegyünk, kulcsot viszont IGEEN! (találunk a Lev 5-ön!)

Level 5:

Itt is szellemeszerűségek üldöznek. Az x-szel jelölt résznél aulról (!) kell a coin-okhoz odamenni, így egy másik helyre teleportálódunk (Map B.) A vörös tüzeket nyugodtan átmehetünk, ártalmatlanok. Itt van még néhány grant csapda: ha felvesszük, robban. Általában ezen a szinten van egy haver, aki a kijárat melletti lázában található. Megmentendő! A sarokban (balra, fön) a kapcsoló leoltja a villanyt. Ilyenkor megtámad Freddy. Nyírjuk ki, majd balra menjünk. Lón világozzá!

Level 5.:

Ide nem rajzoltam térképet, mert el lehet nélkülölni a boldogolni. A starthelyen menjünk le, majd föl. Egy csupa rúd pályán vagyunk. Ezek közül pár nem szúr! Tehát így menjünk: 2 x föl, 2 x jobbra, 2 x le, 1 x balra, 6 x föl, itt gyorosan át a tűzőn, majd fel, az elemhez.

Ezen a pályán egy kutya (?) üldöz. A cél a 4 sarokban a 4 csapóajtót kinyitni. Ez egyszerű, átme gyünk rajtuk. Ha ez megvan, a köv. pályán az első elágazásnál lefele men

jünk. Ha ez kész, a harmadik pályán a kulcsot kell megtalálni. Itt, ha ezt felvesszük, jöhet az uccsó próbatétel. Itt csak végig kell rohanni. A végén Mr. Csont! vár ránk, és elveszi az összes tárgyunkat. Ha kipusztítjuk, újra felvehetjük őket. A kijáratnál találunk egy lánzfűrész és egy lámpást. Az utóbbit mindegyképpen vegyük fel! Kezd a dolog izgi lenni...

Level 6.:

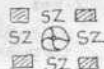
A vörös tüzek itt már veszélyesek! Menjünk a térképen 'F'-fel jelölt részhez. A csapóajtót ne nyissuk ki! Menjünk a bal függőnyön át, majd le. A „csupa csapda” (ld. Map) résznél vagyunk. Fel a csapóajtókhöz! Hogy továbbjussunk, ki kell hozni egy-egy kombinációt. Ezek (balról jobbra):

- nyitva/zárva/nyitva/zárva/nyitva
- zárva/zárva/nyitva/nyitva/nyitva
- zárva/zárva/zárva/nyitva/zárva
- összes nyitva!

Ezután, ha feljebb megyünk, visszateleportálunk T2-höz. Gyerünk F-hez! A csapóajtó legyen csukva, majd át a kerti függönyön: itt le. Most nyissuk ki a csapóajtót, u.a. mint előbb, csak fel. A sok mágnes után ott az Exit.

Level 7.:

Minden kapcsolóhoz érjünk hozzá! A szagotató vonal olyan rész jelez, ahol csak egy bizonyos kapcsoló megnyomása után juthatunk tovább. A nagy x-szel jelölt helyen sok a csapda. A 1-el jelzett résznél szedjük fel a 4 szenteltvizet, és rakjuk le így:



Nyomjuk meg a keresőt, és ott az Exit. A lámpást pár helyen használni kell!

Level 8.:

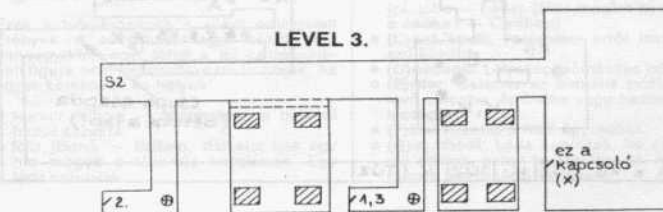
Először mindig a csontvázakhoz menjünk, úgy jutunk át a köv. kamrába. Ha kijutottunk a folyosóra, onnan szól a Map. A kijárat a Level 2-re (szerintem) kamu, mert csak Freddy kalapját találtam meg. Amikor felvettem, elvette az energiám, és meghaltam. A pajzs sem védett meg!

Level 9.:

Ezen a pályán három tesztet kell megoldani. Lássuk:

- Test of Pits** (a verem tesztje)
Ez pite, csak két dolgra kell figyelni! Ahol a lépcső lefele vezet, előtte menjünk fel a bal sarokba. A két gránátot mindenképpen vegyük föl! A kapcsolót akkor nyomjuk meg, ha leraktuk a gránátokat. Ez úgy történik, hogy a kapcsolótól menjünk le, majd balra, egészen a falig. Ahol megjelenik a „Place Grenade Here” felirat, ott **TEGYÜK** le a gránátokat.
- Test of fire** (A tűz tesztje)
Egy átlagos egyfejű simán megoldja...
- Test of electricity** (Az áram tesztje)
Na, ezen én sem tudtam túljutni, hiába próbálkoztam a kapcsolókkal manipulálni. Ha netán lenne valaki, aki ezt teljesítette, akkor írja meg a szerkesztőség címére!

• Domokos Márton, Budapest



ULTIMA IV.



A monumentális sorozat 4. része 1985-ben (atyáisten, de rég volt...) jelent meg. A harmadik részhez képest ismét változások léptek életbe: indulni ezúttal csak egy karakterrel fogunk, viszont a csapatunk később 8 főre fog növekedni. Míg a 3. részben szerepet kapott a 8 fő Erény, a 4. részre Lord British teljesen belegabalyodott a témába, és ebben a részben szinte minden az Erények körül forog. Ily módon kissé sajátos mozzanatok lesznek a játékbán...

csétlen barátunk nem mer hozzányúlni, a másik Britannia történelmének könyve (ld. gyári kézikönyv - hehe) (KI az a hehe? - CoVboy). Ezután hősünk elindul, mint akit hipnotizálnak, becsámpázik egy vásárba, és eljut egy cigány jósnő sátrához, aki (állítás szerint) már várt rá. Néhány kártyát tesz elének, hogy válasszunk közülük. A dolog primitívebb, mint gondolnánk: olyan, mint egy kieséses negyedöntő. A nekünk szimpatikus tulajdonságot kell választani háromszor, ez fogja meghatározni az osztályunkat. A tulajdonságok és az osztályok:

- **Honesty** (becsület) — **Mage** (varázsló)
- **Compassion** (kb. részvét) — **Bard** (bard)
- **Valor** (bátorság) — **Fighter** (harcos)
- **Justice** (igazság) — **Druid** (druida)
- **Sacrifice** (áldozatosság) — **Tinker** (kovács)
- **Honor** (becsület) — **Paladin** (lovag)
- **Spirituality** (szellemiség) — **Ranger** (kő-sza)
- **Humility** (szerénység) — **Shepherd** (pásztor)

Ezek a tulajdonságok a sokat emlegetett Erények. A csapatunk tagjai között lesz mindegyikből egy, tehát a mi osztályunkbeli figura nem fog csatlakozni hozzánk. Az egyes karakterek és helyük:

- **Mariah** (Mage) — **Moonglow**, a bejárati hídtól északra.
- **Iolo** (Bard) **Britain**, délkelet felé egy hid mögött a tábornüz közelében. Egy láda van nála.

- **Geoffrey** (Fighter) — **Jhelom**, a fogadó első szobájában. Kulcs kell a belépéshez.
- **Jaana** (Druid) — **Yew**, egy tisztáson, amely a sűrű erdőben van a börtöntől nyugatra.
- **Julia** (Tinker) — **Minoc**, Poor ház.
- **Dupre** (Paladin) — **Trinsic**, a kocsmában.
- **Shamino** (Ranger) — **Skara Brae**, az első személy, akivel a belépés után találkozunk.
- **Katrina** (Shepherd) — **Magincia**, délkelet felé a romok falain kívül.

Ezek a csókak fognak tehát minket később boldogítani (fognak, ugyanis a játék egy bizonyos pontján csak akkor juthatunk túl, ha minden Erény képviselve van a csapatban).

A játék irányítása:

- **(A)tack**: Valamely szomszédos pozícióban lévő élőlény megtemádása. Meg kell adnunk az irányt is.
- **(B)oard**: Beszállás valamilyen járműbe (pl. lóba - hehe) (**Már megint itt van ez a csóka?** - CoVboy)
- **(C)ast spell**: Varázslás, erről lesz még szó később.
- **(D)escend**: Létra/lépcsőmászás lefelé.
- **(E)nter**: Belépés az aktuális pozícióban lévő városba, épületbe vagy hasonló helységbe.
- **(F)ire**: Tüzelés a hajó ágyújaival.
- **(G)et chest**: Láda kinyitása, ha csapdával ellátott, akkor leszerelés is. Ajánlott magas ügyességű karakter.



Kezdetben hősünk egy fa alatt heverészik, és ábrándozik. Hirtelen nem messze tőle megjelenik egy nagy kék kapu (pont olyan, amilyen Britanniába vezet...) a kőkör (pont olyan, ahonnan Britanniába szoktunk menni...) közepén, majd rövid vibráció után eltűnik (pont úgy, ahogy szokott...). Rövid tanakodás után hősünk odamegy, és felveszi a kőkör közepén talált ankh-ot (egy pontosan olyan ankh-ot, amelyek Britanniában szoktak előfordulni...) és könyveket (pont olyanokat...). Az egyik könyvhöz szerez-

• **(H)ole up and camp:** Táborozás, némi gyógyulást eredményez. Nem mindig sikeres.

• **(I)gnite a torch:** Fáklyagyújtás. Fáklya nélkül kevésbé effektív.

• **(J)immy lock:** Lozart ajtó kinyitása valamilyen mágikus kulccsal.

• **(K)-limb:** A descend ellentéte, mászás leírán vagy lépcsőn felfelé.

• **(L)ocate position:** Helymeghatározás, ehhez is kell valami tárgy.

• **(M)ix reagents:** Varázslátkészítés. Meg kell adni sorban az összetevőknek megfelelő betűket.

• **(N)ew order:** Két csapattag felcserélése. A mi karakterünk mindig az első helyen áll, rá ez nincs hatással.

• **(O)pen door:** Ajtónyitás a megadott irányban.

• **(P)eer at gem:** A környék térképe. Ehhez is kell némi speci cucc, egy ékkő.

• **(Q)uit&Save:** A szokásos mellébeszélés, csak állásmentés.

• **(R)eady a weapon:** Valamelyik karakter felfegyverzése.

• **(S)earch:** Keresés, különösebb magyarázatot (remélem) nem igényel.

• **(T)alk:** Valamelyik szomszédos pozíció felé történő kommunikációs kísérlet.

• **(U)se:** Egy tárgy használata. Főleg a Search parancsok megtalált tárgyak elszúrására alkalmas.

• **(V)olume:** Hang ki/be.

• **(W)ear Armour:** Az egyik embert be lehet csomagolni valamilyen védő hatású burkolatba.

• **(X)-it:** Járműből történő kiszállás.

• **(Y)eil:** Kiabálás, Lóra speciális hatással van: "giddyup" a gyorsítás, "whoa" (Whoa! — Larry) **(De szépen összejótünk — CoVboy)** pedig a fék.

• **(Z)-tats:** Rövid jellemzés a kiválasztott karakterről, ha őt választunk, akkor a csapat tulajdonát képező fegyverek, védőcuccok, varázslat-alapanyagok, kész keverékek, valamint egyéb tárgyak listáját kapjuk. A jobb/bal kurzorokkal lehet scrollozni ide-oda, más billentyű hatására folytathatjuk a játékot.



A party (és harcban a karakterek) mozgását elősegítő billentyűket nem áruljuk el, bizva abban, hogy ez semelyik géptípuson nem fog senkinek megoldhatatlan problémát jelenteni.

Pár (jó)paró szá a varázslatokról:

A varázserő az intelligencia duplája minden karakternél ezt módosítja az osztály a következőképpen:

- **Mage:** Teljes
- **Druid:** 3/4
- **Ranger, Bard, Paladin:** 1/2
- **Tinker:** 1/4
- **Fighter, Spherd:** Semmi

Most következnek egy kissé igénytelen felsorolás a varázslat-komponensekről, minden jellemzés nélkül:

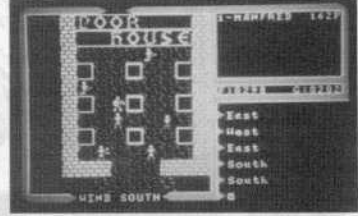
Sulphurous Ash (kénas hamu), **Ginseng** (, Garlic (fokhagyma — jó vicc...), **Spider Silk** (pókelyem), **Blood Moss** (vértáp — ??), **Black Pearl** (fekete gyöngy), **Nightshade** (egy gombaféle), **Mandrake Root** (Mandrake gyökér, lásd még Monkey

island I. Ez utóbbi — mármint a gyökér — a legértékesebb varázslat-összetevő.) **(A Ginseng az egyértelmű, hogy Panax gyökér, a Blood Moss viszont szerintem valamilyen mohaféle lesz. Hogy milyen a véres moha azt nem tudom, de ha valakinek van türelme, csücsüljön oda egy fa tövébe, 28 napon belül ki kell derülnie — CoVboy)**

És akkor most következnek a varázslat-lista (az első zárójelben a felhasználót varázspontok száma, a másodikban pedig az összetevők — a sorrend is számít!):

- **Awaken** (5) (ginseng, garlic): Mágikus úton elaltatott karakter felébresztése. Általában sikerülni szokott...
- **Blink** (15) (spider silk, blood moss): Utazás varázslattal. Nem jó nagyon nagy távolságokra.
- **Cure** (5) (garlic, ginseng): Mérgezett karakter meggyógyítása.
- **Dispel** (20) (black pearl, sulphurous ash, garlic): Mágikus energiamező megsemmisítése.
- **Energy field** (10) (black pearl, sulphurous ash, spider silk): Az előbb említett energiamező, 4 fajta van: **sleep** (lehet, hogy elaltatja az áthaladót), **poison** (esetleges mérgezés), **fire** (ez mindenképpen megegeti azt, aki belemeleg), valamint **lightning** (ez szimplán áthatolhatatlan).
- **Fireball** (black pearl, sulphurous ash): Támadás tűzzel 1 (!) ellenséges eggyedre.
- **Gate travel** (40) (sulphurous ash, black pearl, mandrake root): A lehető legjobb teleportációs varázslat. Az általunk kiválasztott Holdkapuhoz (Moon Gate, ld. később) visz minket. A felhasználáskor a két hold (*Trammel* és *Felucca*) nevét kell kimondani.
- **Heal** (10) (ginseng, spider silk): Egy karakter gyógyítása.
- **Iceball** (20) (black pearl, mandrake root): Támadás jéggel, ismét csak egy ellenfélre.
- **Jinx** (30) (black pearl, nightshade, mandrake root): Az ellenségek összezevarása, általában derekasan nekiállnak egymást csépelni.
- **Kill** (25) (nightshade, black pearl): Halálvarázs. A funkciója az, hogy 7 szivervényi időre megállítja a célpont szervezetének működését, ezt erősebb ellenségek túlélhetik. Ellenséges varázslók kedvenc szorakozása.
- **Light** (5) (sulphurous ash): Fényvarázs.
- **Magic Missile** (5) (sulphurous ash, black pearl): A legegyszerűbb támadóvarázslat. Belső sérüléseket okoz, de nem igazán komolyakat.
- **Negate** (20) (garlic, mandrake root, sulphurous ash): Rövid időre megszünteti minden más varázslat hatását. Igen hasznos lehet pl. menekülés esetén...
- **Open** (5) (sulphurous ash, blood moss): Valamilyen bezárt (általában csapdával is ellátott) zár kinyitására használható.
- **Protection** (15) (sulphurous ash, ginseng, garlic): Rövid ideig tartó védővarázslat a varázslón.
- **Quickness** (20) (sulphurous ash, ginseng, blood mess): Gyorsaság, a kiválasztott karakter sebessége a duplájára nő. Természetesen némi öregedéssel jár.
- **Resurrect** (45) (sulphurous ash, ginseng, garlic, spider silk, blood moss, mandrake root): Egy halott fickó felélesztése. Szükség lesz rá...
- **Sleep** (15) (spider silk, ginseng): Néhány ellenséges organizmus elaltatása, akár nagyobb távolságból is.
- **Tremor** (30) (sulphurous ash, blood mess, mandrake root): Ez egy igen hatásos trükk. Földrengést okoz, ami rögtön elnyel néhány ellenséget, a többi meg nagy százalékban elfut, mert tele lett a nadrag.

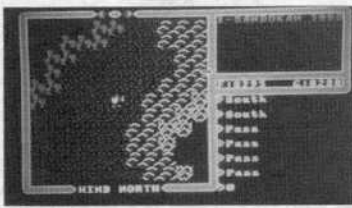
- **Undeade** (15) (?): Az élőholt ellenfelek izzése.
- **View** (15) (nightshade, mandrake root): Megmutatja a területet egy Blink hatásúgaran belül. Ki kell nyögni hozzá az aktuális régió nevét.
- **Wind change** (10) (sulphurous ash, blood moss): A szelirány megváltoztatása. Hosszabb tengeri utazás esetén igen hasznos lehet (ld. Pirates!).
- **eXit** (15) (blood moss, spider silk, sulphurous ash): Bármilyen földalatti helyről kivarázsolhatjuk vele a csapatot.
- **Y-up** (10) (blood moss, spider silk): Teleportálás egy szinttel felfelé.
- **Z-down** (5) (blood moss, spider silk): Teleportáció lefelé.



A leírás megkezdése előtt most néhány általános tanács:

- Beszéljünk mindenkivel, mert hasznos infokat lehet egysékből kirángatni (általában jó témák: 'health', 'job', 'name', azután válaszok alapján lehet tovább érdeklődni)
- A városokat és falukat igyekezzünk alaposan bejárni, mert az érdekes személyek és tárgyak általában nincsenek szem előtt.
- Keressünk titkos ajtókat. Nem olyan nehéz, a titkos ajtó falban pl. mindhárom verzióban különbözik valamelyest a normál faltól. Labirintusokban kapcsolókat is találhatunk így módon.
- Az egyes csapattagok csak akkor csatlakoznak hozzánk, ha vagyunk olyan szinten, ahány ember lesz velük együtt a party-ban.
- Pihenésre és gyógyulásra van a táborozásnál egy sokkal jobb lehetőség: keressük fel *Lord British*-t. Beszéljünk vele, a téma legyen 'health', a kérdésre válaszoljunk nemmel, és barátunk felgyógyítja a csapatot.
- A varázslatösszetevők ára helységenként erősen változó, jól nézzük meg, mit hol veszünk.
- Tájékozódáshoz nagyon jó a sextáns, a leírásban ez által kapott koordinátákra fognak hivatkozni. Természetesen jól használható a játékhöz melléelt térkép is...
- A két legerősebb komponens nem vásárolható. Beszerzésük:
 - **Mandrake root:** Lat: D'G* Long: L'G* koordinátákon találjuk, amikor mindkét hold 1 állásban van.
 - **Nightshade:** Lat: J'F* Long: C'O* koordinátákon, amikor mindkét hold 1 állásban van. Ahogy a holdak állása megfelelő, kezdjük szorgalmasan keresni, és ne hagyjuk abba, amíg a konjunkció meg nem változik.
- Maginicia városának elérése sem túl bonyolult: beemegyünk egy Holdkapun, amikor a céhhold 8-as állásban van, vagy elhajozunk a Lat: K'J* Long: L'L* koordinátákra.
- A közlekedés legjobb módszere a Holdkapuk használata. Az első hold pozíciója a Holdkapu helyét adja meg, a második pedig a célállomást. Ha minden igaz, az 1. állapot az újhöld, a többi meg az egy sorban. A kombinációkhoz sok sikert kívánunk, ezt a gyári kézikönyv sem köti az orrunkra.

A játék első részének a célja az, hogy összegyűjtsük a többi 7 fő Erény képviselőjét, és hogy mind a nyolc Erényből elérjük a megvilágosodást. Így válunk *Avatar*-ra. A megvilágosodáshoz szigorú szabályok tartoznak, amelyek a megfelelő szentélyekben 1, 2, majd 3 ciklus erejéig történő meditálás után tudhatunk meg a szabályok megfelelő ideig történő betartása után megkapjuk a látnoktól az engedélyt, hogy elérjük a megvilágosodást. Irány a szentély, és 3 ciklusnyi meditáció után „megvilágosodunk”. Azért ezután sem árt a szabályokat betartani. Fair play, please...



Az Erények viselkedési szabályai:

- **Honesty:** Ne vegyük fel a városokban, a falukban és a kastélyokban használatát heverő kincsesládákat. Soha ne vágjuk át a vak eladót a varázsboltban.
- **Compassion:** Ne gyilkoljunk nem gonosz teremtményeket. Ne mi üssünk először. Adjunk a koldusoknak annyi pénzt, amennyit csak lehet.
- **Valor:** Minél többet harcoljunk gonosz lényekkel. Csak akkor fussunk el harcban, ha az életünk múlik rajta.
- **Justice:** Ne lopjunk aranyat (csak aranyat ne lopjakt?) A faluk, városok és kastélyok lakóira ne támadjunk rá. Akkor se ölünk meg gonosz lényeket, ha rántámadnak, próbáljuk őket menekülésre késztetni.
- **Sacrifice:** Adjunk sok aranyat a koldusoknak. Adjunk gyakran vért a gyógyítóknak. (Ha bemelegünk, és nem akarunk gyógyulni, akkor kapjuk a kérdést. 100 HP-t csapolnak le a vállalkozó szellemű kalandorral.)
- **Honor:** Ne vegyünk fel olyan ládát, ami nem a miénk. Ne támadjunk meg nem gonosz lényeket.
- **Spirituality:** Menjünk gyakran a látnokhoz. Meditáljunk gyakran.
- **Humility:** Válaszoljunk a „Büszke vagy? (Art thou proud?)” kérdésre határozott nemmel.

Látható, hogy vannak a szabályok között (néha elég nagy) átfedések. Érdekes tartalmat ad a játéknak, hogy egyensúlyt kell találni az észserű kalandozás és a szabályok betartása között.

Még van valami, ami szükséges a megvilágosodáshoz megszerzéséhez: a **Mantra** és a **Rúna** minden egyes Erényhez. Ujjabb felsorolás következik (zárójelben a **Mantra**, amit a lakosokkal beszélgetve deríthetünk ki, aztán a **Rúna** megtalálásának helye):

- **Honesty (AHM):** Moonglow, Mariah-tól nem messze egy ládában.
- **Compassion (MU):** Britannia, a fogadóbeli járat végén.
- **Valor (RA):** Jhelom, délnyugati torony. A fogadó leglátos szobájában van egy titkos járat. Szükség lesz egy kulcsra és 3 **Dispel** varázslatra. Ha a rabokat kiszabadítjuk (jót tesz a **Compassion**-nek), akkor összesen 7 **Dispel**-varázs kell.
- **Justice (BEH):** Yew, az egyik börtöncellában. Menjünk a bíróhoz, válasszunk neki nemmel, és keressük meg a kérdéses cellát.
- **Sacrifice (CAH):** Minoc, a kovácsműhely tüzeiben.
- **Honor (SUMM):** Trinsic, délnyugati csúcskében.

- **Spirituality (OM):** Lord British kastélyának kincseskamrájában.
- **Humility (LUM):** A Paws-tól délre fekvő hegység között.

Két szentélyt kissé nehezebb megtalálni az átlagosnál:

- **Shrine of Spirituality:** A Lat: B'D' Long KG' koordinátájú helyen kell belépni a holdkapun akkor, amikor mindkét hold 5. állásban van.
- **Shrine of Humility:** Ez a szentély **Abyss** szigetén van (itt lesz a végső harc is). Hajóval ajánlott megközelíteni, a **Verity** szigettől délre található. Apró kellemetlenség, hogy tele van a környék démonnal, így a szentélyt kissé nehezen megközelíthető. A démonok egyébként nem vésztelnek számuak, ha valakinek sűrűben pénzre vagy XP-re van szüksége, ide mindig jöhet (legfeljebb meghal). A szentélyhez úgy lehet odajutni, hogy használjuk az ezüst kürtöt (**Silver Horn**), amelyet egy szigeten, **Spiritwood** déli csúcskében találunk (koordináták: Lat: K'N' Long: C'N'). A kürt használatát az infok között jelzi egy piros golyó. Ha ez eltűnik használjuk a kürtöt sűrűben ismét, ellenkező esetben nagyon kellemetlen dolgok történhetnek.

Következő dolgunk az lesz, hogy előkészítjük az átkelést a Nagy Stygiai Szakadékon (**Great Stygian Abyss**). Ez nem feltétlenül az első feladat UTÁN jön, mivel például a labirintusokban történő maszkálás közben kitűnően fog fejlődni a **Valor**, és így tovább, ezt mindenki gondoldhatja magának. Következzenek azok a kritériumok (jó sok), amelyeknek meg kell felelni ahhoz, hogy átkeljük a Szakadékon:

1. Avatar-rá kell válnunk (ld. feljebb)
2. Minden csapatagnak együtt kell lenni (szintén ld. feljebb)
3. Szükség lesz egy hajóra
4. Szükségünk lesz a Bűvös Kerékre (**Magic Wheel**). A Lat: N'H' Long: G'A' koordinátájú helyen van, a Hősök Fokánál (**Cape of Heroes**) (Az jobban fangazna, hogy **Fókák hősénél** — **CoVboy**) **Abyss** fele lesz egy óból, ami tele van kalózzal, itt kell használnunk a hajónk ellenálló-képességének megerősítésére.
5. Mystic fegyverek és védőruha: Ezeket csak **Avatar**-ként találhatjuk meg, a **SEARCH** parancs segítségével.
 - Fegyverek: A **Serpent's Hold** edzőteremek közepén vannak.
 - Védőruha: **Empath Abbey**-ben van, a tölgyfaliget közepén.

Abyss-ben elég, ha a ruhát hordjuk, a fegyverek helyett célszerű valami jobb löveggyert alkalmazni. Ha valamelyik **Mystic**-cuccot eladjuk, újra termelődik, így szükség lenne szert tenni (de az Erények esetleg megcsinálják a dolgot...)

6. A bátorság Harangja (**Bell of Courage**): Hajóval érhető el, **SEARCH**-csel keresendő. Koordináták: Lat: N'A' Long: L'A'.
7. Az Igazság Könyve (**Book of Truth**): **Lycaeum** kastély könyvtárában van az R betű alatt.
8. A Szerelm Gyertyája (**Candle of Love**): Az eidugott **Cove** faluban található meg. A Gyertya a falu szentélyének egy titkos szobájában van. A faluhoz két úton is el lehet jutni:
 - Hajóval belemegyünk az Örvénybe, és így egy tengerre kerülünk, amelynek partján ott a falu.
 - Menjünk a Lat: F'L' Long: H'O' koordinátákra (a **Shrine of Compassion** közelében), és varázsoljunk **Blink**-et, irány kelet.

Az utóbbi három tárgy egyébként a Szakadék megnyitására kell.

9. **Mondain** koponyája (**Skull of Mondain**): Erre a szakadék bejáratánál lesz szükség, ezzel végleg megszabadítjuk a világot barátunk gonosz befolyásától (pedig

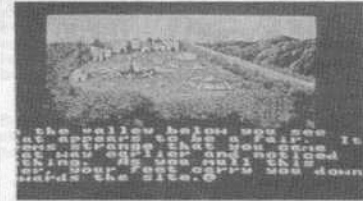
már mikor lemeszároltuk...). Lehetőleg máshol ne használjuk, mert igen porul járunk. Megtalálásának koordinátái: Lat: P'F'(SZ'') Long: M'F' (hajó szükségeltetik), akkor lehet megtalálni, amikor mindkét hold 1. állásban van.

10. Tudunk kell, hogyan állnak össze a fő Erények az Igazság, Szerelm és Bátorság (**Truth, Love, Courage**) összetevőiből. Ez kell a Három Rész Kulcsának megszerzéséhez, és **Abyss**-ben rá is kérdezzük.

11. Jelszó (**Word of Passage**): A Kódex termébe való belépéshez kell. A három kastély (**Lycaeum, Empath Abbey** és **Serpent's Hold** — **Truth, Love, Courage**) királyai 1-1 szótaját ismerik a szónak. Ezek sorban **VER, AMO** és **COR**, tehát a jelszó **VERAMOCOR** (Ez így értelmetlen! **Nem Vera MOCOROG akart lenni!** — **CoVboy**)

12. Az Egy Tiszta Axioma (**One Pure Axiom**): ezt kell legutoljára megadnunk, amikor a Kódex Kamrájában vagyunk. Megszerzése úgy történik, hogy az egyes Erényekhez tartozó megvilágosodások egy látomást fogunk megtekinteni, amely a rúna-abc 1-1 betűje. Ezeket összeolvastva **Honesty/ Compassion/ Valor/ Justice/ Sacrifice/ Honor/ Spirituality/ Humility** sorrendben az **INFINITY** szót kapjuk.

13. A Három Rész Kulcsa (**Key of the Three Parts**) nyitja a Kódex Kamráját **Abyss** 8. szintjén. A Kulcs 1-1 darabját az Igazság, a Szerelm és a Bátorság Oldárszobáiban kapjuk. Ehhez szükség lesz a 8 színes köre, amelyek az Erényeket jelképezik (ez jó kis móka lesz, ld. később). A 3 Oldárszoba a labirintusokat köti össze egymással a 8. szintjükhöz (**Truth** — **N: Deceit, S: Hythloth, E: Shame, W: Wrong, Love** — **N: Despise, S: Hythloth, E: Wrong, W: Covetous**). A szobákban kell használni azoknak az erényeknek megfelelő köveket, amelyekből a szoba névadó tulajdonsága összeháll (p. **Truth: Blue [Honesty], Purple [Tentacle, illetve Honor], Green [Justice], White [Spirituality]**). Ez mondjuk zavaros, de mit lehet tenni...



Mielőtt a kövekre rátérnénk (az nem fog végig ebbe a számba befelelni), néhány észszerűbb javaslat a sok elvont hülyeség után:

- Igyekezünk minél több HP-t begyűjteni. Nekünk olyan 800 elég lehet, a többieknek 500, a **Shepherd** 200 körül, ő álljon a party közepén a 4. helyen.
- Feltétlenül szükséges varázslatok: **Awaken, Cure, Dispel, Heal, Jinx, Negate, Open, Resurrect, Tremor**. Ajánlott továbbá **Light, Y-up** és **Z-down**.
- Vigyünk jó sok fákyált, dragákovet és kaját. **Abyss** előtt nyugodtan elköthetjük minden pénzünket (rúgassuk be jól a karakereket...), mert ott már nem lesz aranya szükség.
- Nos, ennyit első nekifutásra. Az az igazság, hogy ez a leírás kissé kutyafuttában készült, így nem tudunk mindent pontosan átézni. Az esetleges hibákért elnézést kérek, a folytatásban igyekszem majd korrigálni. A folytatás a hagyományoktól eltérően nem 1 év, hanem hozzávetőlegesen 1 hónap múlva várható...

● Bryan

JURASSIC PARK



Az Ocean mindig is hipercool programokat adott ki. PC-n pl. **Epic**, **Sleepwalker**, **Robocop** 3D-mind-mind király játékok. Azután itt van a **Jurassic Park** is, ami szintén kiváló! Amígán csak az 1200-re jelent meg, sz=val 500-asok, felesleges levelezgetni, hogy me' nem működik. Készül a C64 verzió is, ahol igazán nem tudjuk, a 3D részeket hogy csinálják majd meg :).



Maga a játék egy hagyományos gyűjtögetős-logikai mászka. Szep scroll, jó GUS hang, remek összhatás... Nos, pár hint és térkép:

Felfelé-lefelé egy bizonyos határok között mozoghatunk: lefelé ugrást kb. embermagasságig bírnak ki, viszont felfelé sokkal

kisebbit ugorhatunk (ezt nevezzük ezentúl 1 ugrásnyi magasságnak). Ez sokmindennek az alapja lesz: sziklákat kell összegyűjtenünk (ezeket ezentúl ugróköveknek nevezzük) ahhoz, hogy valahova felmászhasunk.

Kétféle fegyverünk van, ebből a nagytávolságú inkább tartogassuk a denevérek ellen és az ugrókövek, a lézer sokkal hatékonyabb.

1. pálya:

Az 1. pályán először menjünk a mélyedés közepén felfelé, és toljuk felfelé a joy-t. Látták, hogy kell ugrani? Mindig keressük fel az összes fellelhető terminált! Az első pl. rögtön itt van, ha bal felé indulunk és lefelé jövünk. A terminál közvetlen közelében kigyullad egy JP logo, ekkor kell a **SELECT**-et nyomnunk (alapértelmezésben: **Enter**).

A terminálon '1'-t nyomva az aktuális feladatokat kell elolvasni (jelenleg a két gyerek megkeresése és kivezetése), a kettessel lekerethetjük a térképet, ami felettébb hasznos (itt '1'-et nyomva jelmagyarazatot és viszont). A hármas gomb a zárszerkezeteket nyitja, vagy ha nem tudja, az okot kiírja, pl. kártya kell az ajtónyitáshoz. Itt pl. rögtön a bunkert nyitassuk ki.

A bunker jóval lefelé lesz (középtájon menjünk le). A kisrrác ettől jobbra lesz valahol. Ha a bunkerből felszedtük a szerszámokészletet, irány felfelé, ott is a csatorna-bejárat.

Bent (lásd a térképet — bocs, ha kicsit pontatlan, de nagy vonalakban használható) először gyérünk fel, majd balra a 2. keresztfolysó legvégére. Kezdjük el magunk előtt taszolgálni a hordót, a kiscsaj felé. Ha valamelyik sarokba véletlenül beszorúna a hordó, löjünk bele a golyós fegyverrel kétszer (bár ilyen veszély nem fenyeget, ha *af-lósan* — fire+irány — toljuk a hordót útkeresztződés előtt!). Ha a víz alatt jön valami, akkor sűrűsben ki a vízből!

Ha elértünk a csajhoz, az felmászik a hordóra (a kis kényes), és visszafelé is ki kell navigálnunk.

Az ajtónyitó kártya balra az 1. folyosó végén lesz. Ha megvan a két kőlkő+a kártya, gyérünk jobbra felfelé, ott lesz a kapu.

2/1. pálya:

Ez már sokkal szényőbb lesz. Először is, 5-10 percet kell eltöltenünk azzal, hogy minden létező helyről összeszedgetünk gyümölcsöket (kis piros, ill. sárgászöld valami a földön, 386-on remegnek, ha scrolloz a screen). Addig szedegessük, míg az inven-



rökövet tojnak lefelé, és ekkor lefelé fel tudunk ugrani a párkányra. Balra, le a párkányon: kapu baloldalt.

3/4 pálya:

A dzsungel, balra lefelé indulva csónakra leülünk, ülünk is bele. Kellemes, mert a viziszörnyek támadásától többé-kevésbé megvéd. Fel a kettős hid alatt pálya:

3/5 pálya:

A 3/1 városa, de most a vizen. Lavirozzunk keresztül a zátonyokon, és ott, ahol a vizes víz van (jobb fele), ugorjunk ki a csónakból lefelé. Gyerünk le a sikatoron, majd jobbra: úszva megint elérhetjük a tutajt. Tovább.

4/1 pálya:

(504afa2b) A csónakkal most már kiköthetünk (felülről közelítsük meg a szigetet!) a második, a szigeten levő terminálnál. Ott a bal alsó kerítéskaput tudjuk kinyitni, úgy-hogy vissza a csónakba, és felül, ahol csak 1 az ugrástávolság a vízszint és a föld között, ki a partra. Jobbra, le a hidon, balra, le: át a nyitott kapun.

4/2 pálya:

Egyenesen balra, és ahol az elsősegély-csomag volt, ott felfelé a dzsungelben, majd balra és végül le. A dombon terminál, ugrókövet kell itt is használni. Kapunyitás, balra lefelé.

4/3 pálya:

Gyerünk fel (a két gyerekkel a kapuban most még ne vacakoljunk!), és ahol egy ugróköves mélyedés van az előző pálya eddig elérhetetlen, a folyó felső felén fekvő része és a mostani pálya között fekvő kerítés alatt, gyerünk át (az ugrókövet a golyós lövedékekkel lehet kijebe húzni; ehhez muniót a dzsungelben balra leülünk). Gyerünk jobbra, át az alsó hidon, és vissza a felsőn, fel a terminálhoz (*Dilophosaur Term.1*), bunkerajtó. Balra tovább, felül: ajtó, card kell. Ezt az ajtó mellett, jobbra, majd le és balra, a bunkerben leljük meg.

Bocs a címszavakért, remélhetőleg elég világos volt! A kódok szinte biztos, hogy nem fognak passzolni, de hátha...

• DADA

alatt is lesz egy fészek. Innen a bal feljárathoz tolt ugrószikla segítségével jutunk ki. Ezek után már simán csak fel-jobbra-le kell mennünk a felső sziklapárkányon. Hamarosan elérjük az ajtót...

3/2 pálya:

Jöjünk le a közvetlenül az ajtótól lefelé induló 3 db két ugrásnyi bukkánón. Induljunk jobbra, majd amikor a felfelé vezető hidat elértük, azon fel (itt jobbra, fel indulva leülünk két heal-dobozt!), majd balra a parton, egész addig, amíg a terminálra nem leülünk (a másik, a szigeten levő terminált hagyjuk békén, mert úgyis felfalnak, ha uszni próbálnánk). Itt megtudjuk az aktuális feladatot: összeszedni az összes dinóembriót és akkor, 60 másodpercen belül, átjuthatunk a kapun. Tehát, nyissuk ki a *Pterodome* ajtaját (ez van nyitva csak egy percig), majd usgyl, futás jobb felfelé. Megleljük a tojásokat, szedjük őket össze, a kártya jobbra, az autóröncstől lefelé lesz, itt is mehetünk fel két szintet. Utána futás balra, át a két ajtón.



3/3 pálya:

Ugyanaz a pálya, mint a 3/1-ben, de itt az alsó szinteken másképlünk. Felül menjünk el (egy ugrókövet felhasználva), balra, majd le — egy behűzött hid után lefelé, hátul egy gépházat leülünk. Lőjünk bele — egyet szikrázik, és a hid kinyílik. Gyerünk vissza és át a hidon! Itt a közepén levő emelkedéssel ne vacakoljunk, inkább a bal lent levő ug

tory-ban a gyümölcs alatti piros csik nagyon meg nem közelíti a kép jobb szélét. Ezután gyerünk (ha még nem lennénk ott) a villanyautó-pályán szinte teljesen balra, és ott ugorjunk fel, ahol a kerítést földön fekvő vezetékek szakítják meg.

A második, jobbra néző keresztvezetődesnél indulunk jobbra. Felülről egy hatalmas dromedár támad, a prog automatikusan megeteti az inventorynk gyümölcseivel (volt elég?). Mi meg rohanjunk le, majd ott gyorsan jobbra...

Fel, és jobbra. Először ami köpködő csak van általunk elérhető távolságban/magasságban, azt irtjuk ki, mert elég sok időt kell majd eltöltenünk a következő dromedár előtt, miközben ők is lónek ránk (ami a jóval felettünk levő szinten van, azt persze nem tudjuk elintézni, de ilyenből csak egy van).

Eután jobbra fel, az újabb dromedár elé huppanjunk le. Nekünk ront, de szerencsére elég könnyen kiszámolható, merre támad. A lényeg, hogy a lent levő kőkerítést verje szét (10-20 lépésben sikerülni fog). Ekkor pucolás le (arra vigyázzunk, hogy az út közepén rohanjunk!), és gyorsan ugrás.

Ekkor (ha még élünk) irány balra, majd fel: card. Jobbra, fel: nemsokára megleljük a bunkert. Na itt kezdődik a 3D rész! A *Wolf 3d*-n felnőtteknek nem kell sokat magyarul-ani (térkép van).

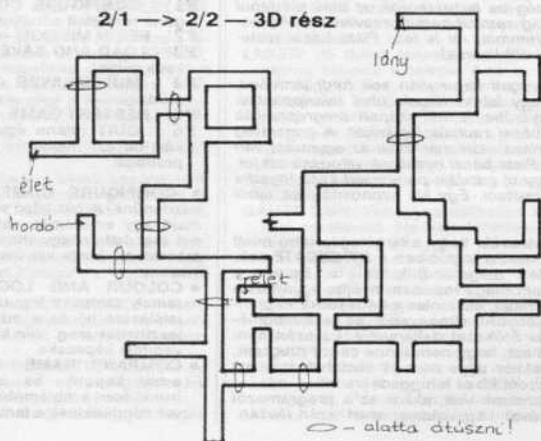
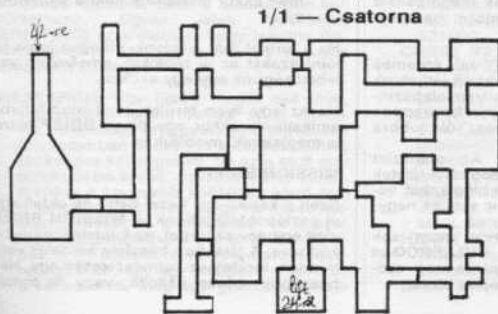
2/2 pálya:

Ez sem lesz könnyebb rész... Lavirozzunk el jobbra (vigyázzunk a kőmiással és a csapkodó farkakkal!). Az egyik követ taszalgjuk le (ahol különösen erős a lavina), és tojnak ugyanezen földnyelvből bal oldalához: ott már feljuthatunk.

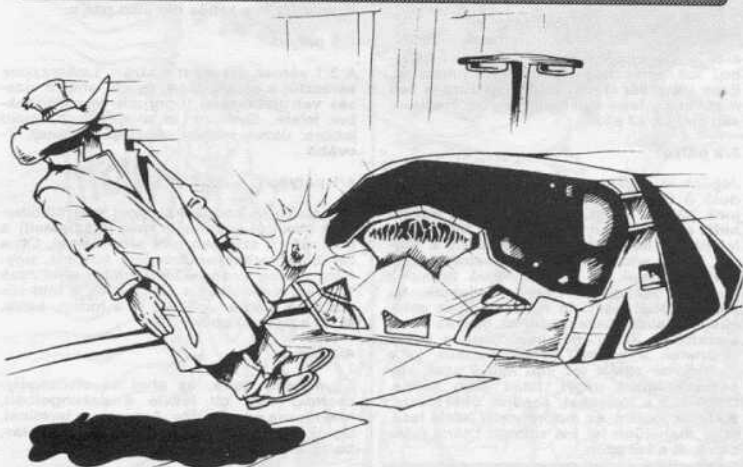
Bal oldalt kell majd feljutnunk, amihez persze a jobb oldali dobok tetején levő kővet kell majd felhasználnunk (és oda egy halom lavinán és csapkodó farkon át kell eljutnunk).

3/1 pálya:

(3149da2b) A város felső, bal oldali sziklapárkányáról indulunk. Menjünk valamit fel, és ahol két ugrásszinttel lejjebb látunk egy elérhető-dobozt, menjünk le. Ennek a földnyelvnek a jobb végén lesz egy fészek-szerűség, pár tojással. Ezeket lőjük szét. Ha minden jól megy, most kapjuk meg a kártyát a sziklaperem jobb szélén levő ajtóhoz; ha nem, akkor még balra tent a párkány



Syndicate



Megkezdődött az idény. A menedzserek erre készülnek a Bikabéka és a Tehénbéka cégnél, egymásnak adogatva a jobbnál-jobb ötleteket, de a versenyt egy nyerte meg...

Kis Pista bácsi békésen pipázgat az utca közepén, amikor egy feltűnően buborékaikú buborék suhan el mellette, majd tőle három méterre megáll. Csapat emberke ugrál ki belőle, centit és karos mérleget lobogtatva a kezükben, és kezelesbe veszik Pista bácsit. Lemérik, 185 centi és vagy 70 kiló. Pista bácsi mindig is vigyázott a súlyával! Meg is lett az eredménye, mert az emberkek visszarohannak a buborékkocsiba, s hamarosan látható lesz, hogy lóg ki a sofőr nyelve az igykezeztől, miszerint a lehető legoptimálisabban gázolja halálra ex-hősünket. Szegény Pista bácsi!

A Tehénbéka cég emberei persze nem olyanok, hogy cserben is hagyják Pista bácsit, sőt, még be is tuszkolják az ülés alá (ahol nem fog semmit sem összevonzni). Köveszük szemmel, mi is lesz Pista bácsi testének további sorsát!

Egy nyugati kapu után sok földi járművet, majd egy labort látunk, ahol felszippanjták egy gyűrűbe, s ott szépen megreparálják Pista bácsi reumás lábikráját. A gumiréteg felhordása után már csak az agyműtét van hátra: Pista bácsi nyakának villogása azt jelzi, hogy új gazdája parancsait kész fogadni és teljesíteni. Egy kis azonosítás, és újból reklám.

Feltételezzük, hogy a fergeteges intro miatt álltak neki a legjobban a SYNDICATE-nek, őszintén megmondjuk, mi is. Sajnos a program maga már nem nyújtja ugyanazt a színvonalat, életkéntre a 640x480x256 grafika gyönyörű élményeitől és a tömegszállítás örökzöld dallamától. Ez azért nem jelenti azt, hogy nem lenne csúcs program, mert akkor ugye nem is olvashatnánk ezt itt, viszont kissé lehiggadásra int. Ha gondunk volt, akkor az a programozói munkával kapcsolatos, mert azért rászán-

hattak volna még legalább egy hónapot a kibuggozásra. Meglehet, mindez csak a hanyag tesztelők hibája, de a Popolouszal és társaiul ilyen bajok nem voltak. A kezelés nehézségéről pedig valószínűleg mindenki megbizonyosodott.

A cyberpunk téma találatát, és örömtől ragyogó fogsorral találhatjuk szembe magunkat a tükörben, ha egy teljesen kiközmetikázott kiborgot eresztünk a hétköznapi emberek közé, hogy mészározzon. Cégünk, megszerzvéen a lehetőséget (Pista bácsi és hét társa), hogy beleavatkozhatson a világpiacért folyó versenybe, azonnal egy helyet keres magának, ahonnan megindíthatja mindent lehengerlő ügynökség hadjáratát. A programozók a jövőbeli Nagy-Britanniát szemelték ki maguknak, így első feladatunk is ez lesz, előtte azonban tekintsük meg a többi menüt.

FŐMENÜ:

- F'1 - CONFIGURE COMPANY - Új cégünk részleteit adhatjuk meg;
- F'2 - BEGIN MISSION - GOO!
- F'3 - LOAD AND SAVE GAME - load ES save game;
- F'4 - MULTIPLAYER GAME - Speciális mód;
- F'5 - RESTART GAME - FORMAT C;
- F'6 - QUIT (utána egy kis megerősítést kér, de ezt mindenki kitalálja, ha megpróbálja);

A CONFIGURE COMPANY-val érdemes kezdünk. A bal felső sarokban láthatunk majd egy emblémát, valamint alapszínlel (kezdetben egy madár ronda drappos maszatot). Alatta két üres sor. Tőle jobbra viszont:

- COLOUR AND LOGO: Az alapszínt (amely szögálni fog az elfoglalt területek jelölésére is) és a mi emblémánkat választhatjuk meg. Van kilenc szín és negyven-féle képcske.
- COMPANY NAME: Sajnos, nem sok extrát kapunk, ha ide BULLFROG-ot írunk, mert emblémában nincs meg, szóval mindenkinél a fantáziájára bízva.

● YOUR NAME

A BEGIN MISSION-ról egy kicsit később.

A LOAD AND SAVE GAME után bejön egy tiz helyes tábla, azaz tiz helyre menthetünk Kicsit zavaró, hogy a LOAD meg a SAVE olyan közel van egymáshoz (többször előfordult, hogy mentés helyett betöltöttük az előző állást), de az inkább, hogy csak akkor lehet kimenteni, ha a főmenü elérhető (tehát küldetés alatt nem). Ha kész, akkor automatikusan BEGIN MISSION-re kapcsol, tehát a Föld-térképet küldi.

MULTIPLAYER GAME: Meg kell mondanunk — nem túl sok eredménnyel — ezzel is sokat foglalkoztunk. Ha meglerünk a kézikönyvet, az biztos sok jó ötletet tudna ezzel kapcsolatban adni, így viszont kissé tanácsolatlan vagyok. Lehet, sőt valószínű, hogy több géppel egyszerre lehet játszani egy kis bugyuta küldetés, de eddig csak arra volt hajlandó, hogy a tiz fokozat után TEAM SELECTION menübe kerül, majd csapatunkkal halomra gyilkolhattunk ártatlan kiborgokat és teliszedhetük magunkat szuper fegyverekkel. Ez idáig nem is lenne gond, de befejezni se tudtuk a küldetést, úgyhogy a szerzett cuccok semmire nem voltak jók.

Vigyázzunk az itteni órókra, mert mind-egyiknél GAUSS GUN, rakétavető van, és mindezt halobázis nélkül használják.

Vissza a BEGIN MISSION-re. Ha lenyomjuk, az új Föld vetületét tárja elő, egészen érdekes felosztásokkal, mert itt csak 56 részre van osztva. Aljunkt meg itt nézelődni egy pillanatra. Ej, ej vajon miért pont Nagy-Britannia urálja egész Nyugat-Európát? Csintalan BULLFROG! A már archaikusnak tűnő Csehszlovákia és CCCP kifejezés mellett minket legjobban az zavarhat, hogy valahogy Magyarország nincs többé. Annál inkább kedves román szomszédaink... Lehet hogy csak az egyszerűség kedvéért lett mindez így felosztva.

Lépünk tovább. A térképen minden egyes területre egy szín is hozzá van rendelve, ez a jelenlegi uralkodó cégnek színe. Válasszuk ki az egyiket, új infók fognak megjelenni:

NAME: Terület neve;

POP: Lakosainak száma (pl. Csehszlovákiának 50 000 000!)

TAX: Mekkora adót vetettünk ki rá, ha a miénk. Ez default-ban 30 %, a jobb gombbal tizesével, a ballal egyesével növelhetjük. Attól nem messze pedig az ennek megfelelő pénzürtéket is kiírja, amit naponta kapunk. Leghátul a lakosok lelki állapotát tükrözi az a pár szó:

VERY HAPPY - HAPPY - CONTENT - UNHAPPY - DISCONTENT - REBELLIOUS - Egyedül a REBELLIOUS-ra vigyázzunk (a többi csak a POP növekedését veti vissza), mert akkor mehetünk neki a területnek újból.

Ha a terület az már a miénk, villogva fogja jelölni azokat az új régiókat, amelyeken van lehetőségünk egy-egy akcióra.

Ha az egy ilyen terület, mint amit feljebb említtünk, akkor egy plusz BRIEF felirat is megjelenik, nyomjuk le.

MISSION BRIEF

Ezen a képen egy kazal betölt és oldalt egy új oszlopot találhatunk. A MISSION BRIEF alatt egy név szerepel, az küldetésünknek a kódneve. A játékban hűszlele küldetés van, minden területre természetesen egy. Nehézségük erősen változó, vagy ha pont-

ban annak fogalmazni, idegépési hányadosuk nem azonos Nem változik viszont, hogy melyik terület megnyeréséhez melyik küldetés kell végrehajtani, úgy, hogy erről egy lista is készült (lásd valahol lejjebb).

Alapban csak fő vonalakban vázolja fel feladatunkat, de többet is meg tudhatunk róla, ha az oldalt lévő BUY INFO-t választjuk ki párszor, ami viszont pénztárcánkat apasztja. A BUY INFO alatt egy ENHANCE MAP, az alatt pedig az a MAP, amit ENHANCE-olhatunk. Elég nehéz megszokni a jelzést, de idővel menni fog.

● **Piros és fehér színen villogó pontok** (4): ez leszünk mi, innen fogjuk a küldetést kezdeni;

● **Piros villogó pontszámok** (csomó pont, de nem ua. csomópont): ellenségeskedő ügynökök;

● **Kék**: #1 — épület; #2 — úttest; #3 — sin; #4 — kapu;

● **Nyíl**: ez az egeredhez tartozó nyílacska, meg lehet próbálni mozgatni, de ekkor megcsik, hogy nem a térképen fogjuk látni;



A térkép túl sok mindenre nem jó, esetleg áttekinthető, sokkal többet érünk azzal, ha egy emberünknek SCANNER-t veszünk. Az infokra nem az nagyon hagyatkozunk, a legjobb, ha saját taktikát alakítunk ki. Addig is azért továbbadjuk a mi tapasztalatainkat. A térképpel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy tologatni is lehet a képet, ha az egergombot lenyomjuk, s a kívánt irányra ellenkező irányba toljuk le az asztalról a kezünket...

Az oszlop legfőképpen a rendelkezésünkre álló pénzösszeget jelzi (kezdetben 30000) növelni addókkal lehet, arra meg nem jótünk rá viszont, hogy kell csökkenteni.

A legelső sor MAP-jével a Föld-térképre ugrynok vissza, nézzük inkább az ACCEPT-et.

TEAM SELECTION

A négyes felosztás kocka négy emberünket képviseli, tudniillik egyszerre négy emberünket használhatjuk egy küldetésben. Lehetnek nők is, meg férfiak, de választásunk nem sok befolyással lesz a teljesítményükre. Ha valamelyik esetleg elpusztulna egy küldetésben, akkor kicserélhetjük egy élénkebb darabba, csak a hűtőházban kell túrkálnunk. Egyes jelek (MISSION BRIEFING) arra utainak, hogy lehetne újakat szerezni, csak számunkra ez a tudás még nem tártott fel.

RESEARCH: Egy újabb menüt nyit meg, segítségével fejleszthetünk ki új cuccokat. Jelentősen meggyorsítja a folyamatot (pontosabban csökkenti a kifejlesztéshez szükséges költségeket), ha az a stuff már birtokunkba került, zsákmanólas során. Ilyenkor a kevesebb költségen kívül arra is lehetőségünk lesz, hogy ne lépcsőzetesen fejlesszük a dolgokat, és hamarabb hozzájuthatunk pl. a MINI GUN-hoz. A RESEARCH menü a három részre tagolódik, egy-egy oszlopra a jobb és a bal oldalon, meg egy grafikonra közé-

pen. A baloldali oszlop ismét három részre oszlik, legfelül azt találhatjuk, hogy minek a kifejlesztésére van lehetőségünk, alatta azt a pénzt állíthatjuk be, hogy mennyit szánunk rá (és ezzel együtt azt is, hogy milyen hamar legyen kész), legalul pedig azt, hogy felszerelésre gondoltunk-e vagy valamilyen cyberpontosabb beállításra (EQUIP a felszerelés, MODS a beállítások). Középen azt találjuk, hogy mennyi időbe fog telni a kiválasztott cucc fejlesztése. Ettől jobbra a már kész dolgokat láthatjuk.

A kifejlesztendő felszerelési tárgyakat felosztották:

ASSAULT — Fegyverek, viszonylag szelíd fajtájúak ilyen a lángrózsó, a hosszútávú puska (LR) és az időzített bomba.

AUTOMATIC — Automata fegyverek: UZI, MINI GUN;

HEAVY — Brutálisabb hangszerek: lézer és rakétavető;

MISC — Az egyik kifejlesztendő dolog itt hibás, úgyhogy annak csak a nevét tudjuk leírni. Szerencsére az utána jövő eszközök lehet zsákmanólyai is, így nem maradtunk le róla: ACCES CARD (rendőrségi azonosító), AUTO MAPPER (ez hibás), ENERGY SHIELD. A MODS-oknál pedig hat testrészt van, mindegyikből három verzió. Viszont ahhoz, hogy valamiből kifejleszthessük a harmadik változatot, NEM kell hogy meglegyen MINDENBŐL a második, elég ha abból a testrészből van már V2. Áruk is egyre jobban küszik feléle a verziósámmal (kivétele az EYES).

A fejlesztés minimum egy napig fog tartani, és akár meg lehet várni a játék kezdésekor is, hogy mindegyiket kifejlessze, ha van rá elég anyagi fedezet (tehát nem kell hozzá egy küldetés sem elvégzése).

TEAM: Hozz a kezükkel fel a hűtőkamrára, ahol pajtasaink fagyott teteme himbálódik a fogason. Induláskor nyolc emberünk van (ebből csak kető nő).

MODS: Itt meg felszerelhetjük a közepen kiterített kiborgot az új végtagokkal, beállításokkal.

LEGS V1: Helyettesítő lábak fémből. Gyorsabb mozgás, \$12000.

LEGS V2: PLASTEEL (k.b. műacélananyag) lábak, jobb egyensúly, nagyobb sebesség, \$16000;

LEGS V3: CYBERMESH sponkák, PLASTEEL vázon szintetikus izomszövet. Még nagyobb sebesség, \$20000;

ARMS V1: Fémkarok, nehezebb cuccokat is elbírnak (kevesebb lassul le, ha sokat pakolunk emberünkre), \$9000;

ARMS V2: Ua, csak PLASTEEL-ből, \$12500;

ARMS V3: Lásd lábak, de itt persze a teherbírás nő, nem a sebesség, \$15000;

CHEST V1: Fémmeilkas, regenerálódhat emberünk, ha eltávolítja. Fontos. Nőknél ugyan eltávolítja a maradék nőiességet is, ám legalább nem szőrösödik, \$18000;

CHEST V2: Ua, csak PLASTEEL-ből, \$21000;

CHEST V3: Minden belső szervet véd, és egy kis energiamező-generátort is tartalmaz a CYBERMESH váz alatt, \$25000;

HEART V1: STIMULATOR, amolyan PACEMAKER, minden esetben megfelelően szabályozza a szívritmust, \$6000;

HEART V2: ACCELERATOR AND MONITOR Megduplázza a szívverés számát, s gyorsítja a hormonok elosztását, \$8000;

HEART V3: CYBERNETIC HEART. Az emberi szívverés sebességének háromszorását biztosítja, \$11000;

EYES V1: Kis zoomlehetőséggel megál-

dott látásjavítás, sőtéiben majdnem teljesíten tökéletes látás, \$4000;

EYES V2: Kiegészül pár celvázaló és távkeresővel (automatikusan a megfelelő távhoz álló fegyvert választja), \$4000;

EYES V3: Mint a kettes, meg több celvázaló, teljesen tökéletes éjszakai látással és ellenségazonosítással.

BRAIN V1: NEURO ENHANCER. Felgyorsítja a reakciósebességet.

BRAIN V2: NEURON CNS. Az agyat megszabadítja az alacsony-szintű életfenntartó funkcióktól, így gyorsabban tud reagálni a kiborg, \$11000;

BRAIN V3: CEREBRAL MULTIPLIER. Az agyat a COMPUNET hálózat katonai gépezetével kapcsolja, így állandóan a legjobb taktikákat választja ki, \$18000;

EQUIP: Felszerelés. Új kiabak nyílik oldalt, ahol megvehetjük gladiáturuk vagy újrátölthetjük stufunkat. Erdemes megjegyezni, hogy a vételi és az eladási ár mindig ugyanannyi, tehát megspórolhatjuk az újrátöltés néha súlyos költségeit, ha eladjuk, majd egy újat veszünk.

PERSUADERTRON: Ezzel a drága játékszerrel rábeszélhetjük az embereket, hogy milyen kellemes dolog is CoV-ot venni. Mivel a legtöbb ember ezt már úgyis tudja, elég ha csak néha terheljük meg vele egy kiborgunk zsebet.

PISTOL: Igen jól néz ki ha a kilázított pisztolyok a terdünkkel egymagasságban landolnak. Csipőből lehet löni, de ha nem vigyázunk, megcsik, hogy az utcát békátávtól fogjuk nézni, mert a lábainkat viszont akadályozza a munkában.

SHOTGUN: Jobban sebez, mint a pisztoly, s több lövedék is fér bele. Ilyen csak a nagyon egyéni western-hősöknek szokott lenni.

UZI: Ilyen egy western-hősnek sem volt még, annál több van a modern kábítószert-maffia embereinek. Annyit sebez csak, mint a SHOTGUN, csak egyszerre többet lö, több fér a tarba, de kevésbé pontos.

SCANNER: Ha megnézzük az action-menüt (amikor visszük a küldetést), akkor egy kisebbfajta radart láthatunk, de ha nincs ilyen scannerünk, a hatótávolsága igencsak kicsi. Csak egy kell egy csapatba, de ilyet mindenképpen pakoljunk.

MEDIKIT: Amig nem futja CHEST-re, egy sérüléseket csak ez tudja kijavítani.

Sőt, ha van már CHEST, akkor sem fog ártani egy-egy, a biztonság kedvéért (pl. túl lassan regenerálódik).

MINI GUN: Ez volt a favoritunk. Hihetetlenül sok golyó fér bele, és még így is hatékony. Mindig felvidül a hangulatunk, ha arra a jelenetre gondolunk, mikor mind a négy emberünk kezéből egy-egy MINI GUN szórt a halált szegény civil és nemcivilekre. Mindenképpen ki kell fejleszteniünk.

LASER: Jó dolog lenne, de őt lövés után sajnos kimerül a telepe. Arra is nagyon kell vigyáznunk, hogy nem csak a mi embereink tudják egy lövéssel szétlyugtatni a kiborgokat, hanem ugyanezt megteheti (és még is teszi) a gép is. Párszor hamar bele lehet abba bukni, hogy nem figyeltünk eléggé az ilyesmire. Kocsiban használna végzetes lesz számunkra.

GAUSS GUN: Vesélyes játékszer, hordozható rakétavető. Ha nem feltétlenül szükséges, akkor ne tegyünk az emberünkhez, mert igen makacs módon, sokszor átkapcsol a GAUSS GUN-ra, s löve egyet egy közeli célpontra. Aminek az lesz a vége, hogy a robbanás minket is tönkretesz. Szerencsére az ellenfeleknek ritkán jut ebből a játékszerből.

FLAMER: Jól néz ki, meg azonnal kinyírtantja a közeli figurákat, de mire hatókörön belülre érnek, már a MINI GUN is megteszi. Ráadásul jóval kevesebb is fér bele, mint amennyi elég lenne egy fő-

megmészárláshoz. Persze a kocsi is meggyullad tőle.

LONG RANGE: Ha már automatikusan tudnak az embereink távolságtól függően fegyvert vártani (EYE V2 vagy jobb), jó szolgálatot fog tenni. Kevés is fér bele, meg nem is pukkan nagyot, de lézeres figurák ellen kitűnő. Igaz, hogy a **GAUSS GUN** hatótávja nagyobb, de mindenki érzi azért a különbséget.

TIME BOMB: Leteszi a fickó, majd elfut. A **BOMB**-a közben kattog, zakatol és csicsereg, és mikor lejár az ideje (előleg sok, kb. 1 perc), bemozdítja a nyolcórás híreket.

ACCES CARD: Nevezhetnénk **POLICE** ID-nek is. Ha sok rendőr van a küldetésben, és nem jó dolog összeakaszodnunk velük (pl. a **CHEM CORP PLANT**-ban), a felmutatásával ideiglenesen bekényszerít minket (azaz nem kell a csizmaszárba rejtetni a lángszárból).

AUTO MAPPER: Ez az, amiről nem tudunk semmit sem megállapítani, bizonyos hibás file-ok miatt.

ENERGY SHIELD: Gyakorlati használat nem sok van, de amíg be van kapcsolva, minden sérülés (kivéve a robbanás és lézer) ellen véd. Meglepően gyorsan fogy el az energiája.

ACCEPT: Indulhat a küldetés!

Ha minden rendben, akkor most elindul a program. Ha nem, és esetleg csipogott egy sornál, majd kifagyott, akkor a következő teendőnk: vegyük ki a cache-t, meg pár felesleges rezidens programot. Egerdriver, és a legtöbb memóriamenedzser (pl. **QEMM**, **EMMS386**) nyugodtan maradhat.

Kellő gyönyörködés után tarán a mostani kezeléssel sem ártana megismerkednünk.

Középen van persze az a kép, ahol mindenféle dolgok másként, rohánáltnak. Lehet mozgati az egészét: vagy a kurzorgombokkal vagy az egér nyílával, ha pedig a scanner képen kijelölt helyre akarjuk ugratni a képet, akkor pedig oda egy jobb gombot nyomjunk.

- **Köpenyes, gázmaszkos figurák:** Ezek az úgynökök. Ha van felettük egy szám (egyáltalán négyjegyű), akkor a mi embereink, ha nincs, akkor lőjük le.
- **Fekete ruhás, sisakos:** A rendőrök világszerte egyezményes egyenruhája. Rövid felsőizált után általában letámadnak, ha fegyver van a fickóknak kezében. Ritkán veszélyesek. Néha egyéb (levágandó) testőr is jelent, nem csak policajt.
- **Piros sapkás, zöld uniformisok:** Ha látunk ilyen, ezt is le lehet szedni, mert hamarosan útban lesz. Ritkán látható.
- **Kefehajú:** Néha csak járőrké, néha rossz fiú.
- **Nők, szürkés emberek, (cyber)punkok:** ők képezik a civil lakosságot.
- **Buborékforma autók:** Vigyázzunk rá, mert ha sokat lövünk bele, hamar felrobban. Ez vonatkozik a legtöbb járműre is, kivétel a tank, amely igazán csak a rakétavető árt. Bele is lehet szállni, s menni vele, ha nincs benne senki.
- **Mágneses vonat:** Ugyanúgy kell használni, mint az autót, de menetrend szerint közlekedik, így várni is kell rá. Ellenőr nincs, ami csak a város és a tömegközlekedés előnye, mert nem kell sokat eltartatni (gondoljunk csak bele, mit tennék egy ellenlőr, ha harmuknak a kezében egy-egy **MIN GUN** van, s az ellenlőr a jegyért kezdene el piszkálódni).

A nagyképen a mozgás sem túl egyszerű, inkább azt is megemlíthetjük. Ha az embereinket akarjuk valahova mozgítani (vagy egy embert, vagy a kijelölt csoportot), akkor a bal gombbal kéne nyomni a kívánt helyre. Ha a scanner képen van a kívánt hely, ak-

kor pedig oda egye bágyednánk. A kocsi és vonatra pattanás úgy oldható meg, hogy a járműre clickelünk, és létezőtávolságtól figyeljük az eseményeket, mert egyáltalán nem biztos, hogy idejében tudnak majd lekeveredni a peronról, hogy a vonatra szállhassanak, kocsinál meg nagyobb baj is megeshet, hogy valaki kirekedt, s odakint fogják a többiek egy kicsit tologatni, míg végleg úgy nem dönt, hogy őt jobban érdekli a kocsi alulról. És az újonnan szerzett tudásába bele is pusztul. Azért a programozóknak nem teljesen ez volt eredetileg a szándéka (ők azt akarták, hogy ilyenkor a kiborg helyett a nem jogtisztá gamekát használókat üsse el egy autók), ezért nem általános eset.

Lőni pedig a jobb gombbal lehet, feltéve, hogy egyáltalán ki van jelölve valami és lehet vele lőni. Ha valamilyen nem lenne elég szaf, akkor automatikusan átvált egy teli táru fegyverre, úgyhogy ezzel nem kell sokat törődnünk (zazzal inkább, hogy mit vesz az alkalommal a kezébe). Ha a célkeresztben tüntet a vörös színösszetevő, a célpontra pontosan fogja fegyverünk veszélyes terhet juttatni, ha sárga, akkor is etalálhatjuk, de nagy valószínűséggel csak egy közeli oszlopban fog kikötni az ólom. **MINI GUN** esetében így is ajánlott néha, **GAUSS GUN**-nal pedig csak akkor, ha az az útbanlévő oszlop a cél közelében és nem a miénkben van.

A kedves programalkotók kitalálták, hogy így túl egyszerű lenne, a kiborgokon is lehet kijelöléseket végrehajtani. Erre a bal felső sarok szolgál, ahol sok egyéb más is meglehet.

A négy kiborg képe esztétikus látványon kívül gyors áttekintést is nyújthat. Abban az esetben, ha a kiborg néha egy-egy csipőmozdulatot tesz, miattai a feje és lábal ellenző irányba egyeznek, minden valószínűség szerint ép pumpáják egy kis fémmel. Am ha a csipőmozgás jelentéktelenebb, esetleg egy mozdulatláb áll, akkor ő teszi ugyanezt valamely ellenfelel (megjegyzés: saját embert csak **GAUSS GUN**-nal lehet elpusztítani). Ha kis lángokat futtat végig kabátja hátakáján és tátog, akkor vagy kis lángokat futtat végig a kabátja hátakáján és tátog vagy hamarosan el fog zsenesedni. Lézerláttal következtében az elzsenesedés tátogás nélkül is előfordulhat, ilyenkor a csontok fekete váza kis sétálás után összeomlik. Ha a padlón fekszik és piros levelet ereszt, az eredmény majdnem ugyanaz, mint az elzsenesedésnél, de legalább lesz mit a koporsóba tenni (vagy abba amibe a kiborgokat szokták földelni). Halál esetén mindig megjelenik a kép alatt lévő három csik helyett három felirat. Igen, ezek azt jelentették, hogy a három csik mit is jelképezett.



Egy-egy csik áll fekete mezőből, fehér vonásból és egy piros/zöld/kék mezőből. Ezek az úgynévűtuningok. A piros (adrenalin) fokozásával egyre gyorsabb lesz emberünk, a zölddel (eszlelés) — **PERCEPTION** több energiát fordított az élességre alakulok mihamarabbi felismerésére, a kékekkel (intelligencia) pedig a

meglehető fegyver, célzás és taktika (kissé túlzó kifejezés ebben az esetben) használá-tára készültük. Mindenki észrevehette, hogy attól függ az intenzitása a tuningnak, hogy mekkora a szines csik két vége közti távolság a középtől jobbra (csak a pontos megfogalmazás miatt bonyolítottuk ennyire). Idővel a szines csik egyre teljesebben elkezd egy sötétbél árnyalatba váltani, ilyenkor fared a tuning. Ha a sötét csik eléri a világosabb végét, a tuning kikapcsol, a fehér vonal pedig a helyére ugrik. Viszont a tuningot a másik irányba is áttehetjük, ilyenkor pihen a kiborg. A legtöbb **MOD** szerepe is csak itt jön be, mert a magasabb verziók segítségével sokkal lassabban fog kifradni az ipse.

A szinesek közelében egy függőleges, fehér csik is van, ami az egészségi állapotukat jelzi. Mint már említettük csak ha van **CHEST** bezerelve, akkor fog regenerálódni, ellenkező esetben jobb a **MEDIKIT**.

A négy embert jelző képek közt van egy sor is, ami vagy üres vagy feliratozott:

- ASSASSINATE** — a célpontra le kell mérszárni (és az egy ember);
- DANGER CAR** — rosszindulatú sofőrök táposnak a gázba a környéken;
- DEAD** — hull a hulla...;
- DESTROY CAR** — fel kell robbantani a célpontra, ami egy jármű;
- DROP WEAPON** — ha épp letezi valamelyik emberünk a földre a kezében lévő fegyvert, ezt fogja hozzafűzni;
- DROWNING** — fulladozik, de hogy ez mikor jönne elő?
- ENERGY DRAIN** — jött egy **WIGHT** és leszív róla egy szintet (hehe);
- EVACUATE** — mindig a **TAKE WEAPON** után szokott lenni, ilyenkor a célpontra kell elmenni;
- FOLLOW** — ha egy járőrkelőre ballal clickelünk, amikor van rajta célkereszt, akkor követni fogja, míg el nem érni;
- HIT BY BULLET** — valamelyik emberünket eltalálták;
- HIT BY CAR** — egy kocsi (tank) ütötte el (azaz hamarosan **DEAD**...);
- MISSION COMPLETED** — kész, megcsináltuk;
- MISSION FAILED** — kész, megszüntük;
- OBSERVING** — azaz nem csinál szinte semmit;
- ON FIRE** — kislángok szaladgálnak a hájtókáján és tátog;
- PERSUADE** — a következő célpontra a **CHIP-GUN**-t kell használni, ill. **CHIP-GUN**-t használt valamelyik kiborgunk;
- PICKUP WEAPON** — a letett fegyver felvételekor jegyzi meg;
- PRESS SPACE** — az előző kettő után írja ki, ezekben az esetekben így érdemes befejezni és nem 'ESC';
- TAKE WEAPON** — el kell menni a célpontra, és fel kell venni (**GAUSS GUN**, **LASER** vagy **ENERGY SHIELD**);
- USE CAR** — kocsi-t kell használni, úgy juthatunk tovább, illetve egy kocsi-ba most ülték be;
- USING WEAPON** — valahol lövöldöznünk;

A tárgylistának sem ártana egy kis figyelmet szentelni. Ha valamit le akarunk tenni (és néha önállóodik, letezi azt is, amit nem kéne), akkor válasszuk ki bal gombbal, majd míg ki van jelölve, nyomjuk le a jobbik gombot is. Az így letett és a levágott ellenfeleltől kieső fegyvereket is fel lehet persze venni, csak irányítsuk a nyilat a fegyverre, az átvált egy csipesz-pointerre, majd nyomjuk le a bal gombot. A **SCANNER**-t automatikusan használja.

Visszatérve az elejére, kezdetben csak egy karakter van kijelölve, ilyenkor csak ezzel fogunk mozogni, ha beállítjuk a tuningjait és fegyvereit, csak ez fogja beállítani. De ha a középben található **GROUP**-ra cliche-

tan, egyszerre mind a négyre fogtak vonatkozni utasításaink. Kis szerencsével így már rá lehet jönni, hogy csináljuk azt, hogy három ember oldalról, a negyedik meg hátulról támadjon le egy épületet (illetve azt is, hogy kettő egy irányból, a másik kettő pedig külön-külön). Csak jóljünk ki először a csoportok (2-3 fő) mozgását, de úgy, hogy ezt elég nehéz lesz csak korrigálni (az elejéről kell kezdeni a kijelöléses mo-kat), majd az egységeket. Sokszor belezavarod- dik a gép, majd elkezd minden fickót egyenként is kiválogatni, ilyenkor nem sok minden segíthet, vagy egy jobb gombos katt a **GROUP**-ra vagy a taszt használatáa egyszerű (kijelölési valamelyik egység, hogy visszaugorjon a normál állapot)

A **SCANNER** képe, mint már említettük, roppant fontos. Egy-két küldetés kivételével mindig láthatunk egy fehér kört, ami csipog ha elér minket. Ezzel kereshetjük a legegyszerűbben a következő célpontot, és a figurák közötti parancsok segítségével az egész küldetést végrehajthatjuk anélkül, hogy sokat meg kéne jegyeznünk a **MISSION BRIEFING**-ről. Fehér pottyókkal jelzi a járókelőket, a rendőroket (sajnos nem használ rájuk külön jelölést) valamint a járműveket, pirossal a te kiborgjaidat, s a más színű és villogó pont (narancs, drapp, sárga) az ellenséges ügynököket. Az épüle- tek jelzése megegyezik a **MISSION BRIEFING**-essel.

A taszt:

'F10/ESC' — kilépünk;
'F1/F5' — hangok ki (be már nem lehet kapcsolni);
'F2' — zene ki (be ezzel sem);
'1,2,3,4' — embereinket választhatjuk;

A kezelés végén a **MISSION STATUS**-ról, amit akkor ír ki, ha befejezzük a küldetést.

MISSION STATUS

x — **MISSION COMPLETED** —
x — **MISSION FAILED** —
x — **WITHDREW FROM MISSION** — idő-
lőszér- és esetleges embervesztés mar-
rad;
AGENTS USED — hány emberünk vett részt a küldetésben;
NEW AGENTS GAINED — na ezt nem tudjuk hogy kellene;
ENEMY AGENTS KILLED — lenyomott ellen-
séges ügynökök száma;
CRIMINALS KILLED — majdnem ugyanaz,
mint az **ENEMY AGENTS**;
CIVILIANS KILLED — akiket nem lett volna muszáj lepuffantani;
POLICE KILLED — akiket nem biztos, hogy muszáj lett volna lelőni;
GUARDS KILLED — akiket majdnem biztos, hogy meg kellett ölni;
PEOPLE PERSUADED — **CHIP-GUN** használatáa (semmi extra pont);
% **HIT ACCURACY** — mennyi a lövészála-
lunk;
RESEARCH ON Y COMPLETED — közben y fejlesztése befejeződött;

Rátérnénk a nehezebb utakra, a bővebb tippekre.

Azzal kezdenénk, hogy leírjuk, melyik terü- leten milyen küldetés van, majd hogy melyik küldetésben mit is kell csinálni (nehé- zégi fokozattal osztályozva), végül befeje- zük ezt a leírást (a hosszútávra adott taná- csok után).
UK, MOROCCO, BRAZIL — **MERCENARY CAMP**
SCANDINAVIA, CALIFORNIA, NEW SOUTH WALES — **BUSINESS IN**
CZECHOSLOVAKIA, ARABIA — **XPPFG CAMP**
EGYPT, MOZAMBIQUE, EAST USSR — **SNATCH & GRAB**

ALGERIA, SOUTH AFRICA, SOUTH CANADA — **1ST RECON SQUAD**
GREENLAND, MISSISSIPPI, PARAGUAY — **RANSOM**
NEW YORK, BOLIVIA — **MILK RUN**
ATL. ACCELERATOR, EAST CANADA, ARGENTINA — **EXT50 CAPTURE**
MAURITANIA, NORTH CANADA, URUGUAY — **MERC CAMP DEFENSE**
QUEBEC, NIGERIA — **THEY DONT LIKE IT UP EM**
KANSAS, PERU — **TWIN CITIES**
MEXICO, SOUTH USSR — **THE RUNNER**
NEBRASKA, TANZANIA, COLUMBIA, JAPAN — **URBAN ASSAULT**
SUDAN, ALASKA, INDONESIA — **RAIDERS**
RUMANIA, INDIA — **WATERWORKS**
ZAIRE, WASHINGTON — **ASSAULT THE FORTRESS**
WEST USSR, CHINA, QUEENSLAND — **CHEM CORP PLANT**
MONGOLIA, THAILAND — **ARMOURED ALLEYWAY**
PAKISTAN, NORTH USSR, WEST AUSTRALIA — **GRAND OPENING**
MERCENARY CAMP — * (nehézség) * — *****

Egy embert kell lelőni, aki megdézsmálta a fegyverraktárt. Minimum három embert kell elintézni, ebből kettőnek pisztolya, egynek **UZI**-ja van. A két pisztolyos akkor indul el felénk, ha a bejarati hidon átme- gyünk, a géppisztolyos pedig az onnan északra lévő épületben bújkál. Mielőtt ki jönne, már lőjünk, mert akkor nem lesz ide- je az **UZI**-t használni. Onnan nyugatra van az ezredes, meg fog próbálni lelépni a kocsival. Úgyhogy legyünk gyorsak (és vegyük figyelembe, hogy a kocsi felrobbanhat). További két embert is le lehet vá- dászni.

1ST RECON SQUAD — **

*Ti lesztok az első csapat, akit abba a vá- rosba küldenek, lablabla. Mindegy mit mondanak, a dolgunk mindössze annyi, hogy minden ellenséges kiborgot le- nyomjunk, aki felénk jön. Kicsit menjünk keletrebbre, hogy könnyebben elérjük a több irányból támadókat, majd durr! Legalább **MINI GUN** ajánlott, esetleg biztosabb egy-két lézertel és/vagy **GAUSS GUN**-nal. Ha jó a szerkőnk, akkor rutinból menni fog.*

SNATCH & GRAB — ***

Egy kicsit cicis küldetés, főleg azért, mert majdnem teljesen félreinformálnak a **MISSION BRIEFING**-ben. Egy óreget kell **PERSUADE**-olni, hogy dolgozzon nekünk, ám ő nem délre, hanem az északnyugati sárokban van. Azért is gond a megtalálása, mert a szokásos ke- reső nem működik. A felső szinten kell majdnem végigmenni, egyszer kell szin- tet változtatni, hogy a megfelelő lépcsőn a legközelebb kerülhessünk a dokihoz. Egy olyan kapu mögött van, amin csak autók tudnak bemenni, de szerencsére a kocsibejáró mellett van egy kis kiborgok- nak méretezett ajtó is. A profot pedig nem **PERSUADE**-olni, hanem megölni kell (talán az könnyebb). Elég sok az el- lenfél, de nem vannak túl jól felszerelve.

GRAND OPENING — *(***)

Ez is jóval könnyebb lesz, ha ránk hall- gattok. A város valóban két részre van osztva egy kanállissal, amin csak három hid van, s a felövendő ember valóban egy tömegben áll (noha nem a tömeg élen), de annyira nem kell törődni az el- lenséges szindikátus embereivel. Ha elég gyorsak vagyunk, mindössze a cél- pontot kell lelőni, semmi más dolgunk nem lesz. Azonban ha leállunk a rendőrokel "beszelgetni" (pl. túl korán vetjük elő a stukkert), az ügynökök be- nek, s akkor elég forró lesz a talaj, mert viszonylag jól fel vannak szerelve (és so-

kan vannak). A tömegre a legjobb **MINI GUN**-t használni, kaszálni minden- kit, a főnöküket is el fogjuk akkor találni.

ASSAULT THE FORTRESS — ***

Jó kis sutemag. Le kell lőni egy parancs- nokot, szétdurrintani a két tankot, majd a mentőautóval megpattanni. A védelem elég számos, de nem túl harapós fegyve- rekkel. Szálljunk be a kocsiba, nyirjuk ki menetközben a két toronyt (ha tudjuk), de amint átmentünk a kocsikapun, ugor- junk ki a kocsiból és menjünk jó sokat onnan nyugatra (az épület irányába), időközben ledurogtatva a pirossapkáso- kat. A parancsnokuk is köztük lesz, úgy- hogy róla ennyit. Mielőtt viszont nekial- lánk a két tanknak, jobb, ha arébb állunk a mentőkocsival, mert a tankok robbanása átterjedhet a mentőautó tank- jára is, megsemmisítve a küldetés befeje- zését. A mentőbe elég beszállni, nem kell kilőgni vele. A tankokra **GAUSS GUN**-t kell használni, az emberekre pedig **MINI GUN**-t.



RAIDERS — **

Mint a **1ST RECON SQUAD**-nál, itt is csak lövöldözni kell. Valójában egy tu- dós kéne kinyírni, akit **PERSUADE**- oltak, majd beletették egy olyan detoná- tort, hogy ha valaki ismét chip-fegyverrel támadna rá, aghyálál állapotát fogja nála előidézni. Egy kupacban jónni fognak, nem-túl-nehéztük, nem is túl sokan. Val- ószínűleg ez csak hiba hiba miatt van így, mert ritkábban előfordult az is, hogy meg kellett keresni azt az embert, de ha az történne, akkor hagyatkozzunk nyu- godtan a keresőre, emberünk délen van, az alsó sor közepén.

MILK RUN — *

Könnyű küldetés, pár testőr leütése után kétszer kell **PERSUADE**-olni. Az órnélk max. **UZI**-k vannak, de vigyázzunk rá, hogy a célpontokat ne szedjük le. Az északibb tudósna meg testőrök sincse- nek.

RANSOM — ***

Egy jól felszerelt csapat kell, a **MINI GUN** **MINI**-malis. Egy jó nagy adag ban- dita van a keresővel jelzett helyen. Amig oda nem értünk, ne hagyjunk végünk előt meggyert, mert így is elég lözött kell majd használnunk. A főnökük a tábor kö- zepén, egy felüljárón teljes pófalval vigyá- rog, lőjünk pontosan, a bal felső kettes és némas közé egy rakétát a **GAUSS GUN**-nal. Ha ő meghalt, a küldetés kész.

THE RUNNER — ****

Meg kell keresnünk egy dilinyóst, aki egy bunkerbe ásta el magát. A bázisra a vasút visz minket, de egy embert ott hagyhatunk a mezőn, hogy ha menekül- ne, akkor lőjön, viszont van ennél egy- szerűbb megoldás is). Szálljunk fel min- denkivel a kis ventilátoros gőzmozdony- ra, az első megállónál ugorjunk le, száll- junk át a két vonalra. Oruljunk egy ideig, mert valószínűleg egy kupac vigyorgó ballonkibát fog rákorrhanni, ám egyikük sem tud támadni. Lőjük le őket, hideg, kegyetlen vérről! Puff, nekünk sem megy. Akkor induljunk el a bázis délnyu-

gati részen található autókhoz. A két ór sem ló, tehát nincs baj. Ugorjunk be a kocsiba, majd rögtön ki, és maris tudjuk használni a fegyvereinket. Tisztítsuk meg egy kicsit a környéket, nehogy valami miatt felrobbanjon a kocsi (az örököt szedjük le, meg a nyomokban lihegő ballonkabátokat). Ha megvan, vissza a kocsihoz, s azzal együtt át a piros nyílal kifésztett kapun. Azonnal szálljunk ki, s a bunker aluljárójának tetőjén keressük fel magát a bunkert. Innen csak pár embert tudunk kiborongatni, nagy valószínűséggel a célpontot nem, de ha van elég rakétánk, a páncélclokkjait igen (célozzunk egy picit az ottani kapu felé). Így már nem tud kimenekülni, nyugodtan visszamehetünk a bejárat kapu felé, onnan délre, be az ajtó, majd be a bunkerba, ahol ösztűz alá vehetjük a célpontot. A legjobb felszerelés mar ajánlott, legalábbis majdnem mindenkinek **GAUSS GUN, MINI GUN**, gyors járási lehetőség (LEGS V2/3). Elég idegtépő feladat.

ARMoured ALLEYWAY — *****

Nagyon nem tesz jót a vérnyomásnak. Csak teljesen maximális szerköval álljunk neki, mert sok lesz a csíhi-puhi. A gép egy oldalsó támadást ajánl, de ezzel max. 5 embert óvhatunk meg csak a kihűléstől. Menjünk előre, mindenkit le kell lőni (a legjobb, ha **MINI GUN**-ra váltunk), akik hátba akarnak támadni, azokat különösen. A házior végefele már **GAUSS GUN**-t tegyünk a hönök alá, amivel a lehető legtovábbra kell kiirtaniuk minden őrt (fehér pontok), és arra is számítsunk, hogy ha ezt nem tesszük meg, ó fogják szétrobbantani a kiborgjaink ülepét, majd menjünk fel először oldalra, s ha a tetőre értünk, kasszálnuk le hamar mindenkit, különös tekintettel a leghátsó fickókat a fészernél. Másszunk le, és most előlről hatoljunk be. **(Na ez a leiras első értelmes mondata — CoVbby)**, mert csak így juthatunk a tetőre el a fészerekhez, hogy felvegyük az ottlévő **GAUSS GUN**-t. Erre volt a legnehezebb rájónni az egészben. Először majdnem biztos, hogy nem fog sikerülni.

CHM CORP PLANT — *****

A másik kedvenc. Egy kis szerencsével hamar meg lehet csinálni, de abban jóval nem bizni. A feladat mindössze anyni, hogy egy tudóst kell **PERSUADE**-olni. Az odavezető útnak a középső felében fognak gondok adódni, amikor az első támadási hullám érkezik. Az ellenséges ügynökök ellen muszáj fegyvert használni, de ez a rendőröknek nem fog tetszeni, akikkel viszont teli van pumpálva az egész kóceráj. A kiborgok első támadását minél előbb vissza kell venni, mert lézert használnak. Ha innen továbbmegyünk a célhoz, pár ügynök megint meg fog roharnozni, s végül a tudós őrei fognak majd zavarni. Ha megvan, nyugodtan felőhetjük (bosszúból), mert meg ki is kell menni. Ez sem lesz túl egyszerű (viszont most már véletlenül ne vegyünk elő fegyvert, a zsaruk miatt), egy kocsi kell keresni, nyugatra, nem sokkal a kapu alatt. Szálljunk be, majd gyakorolhatjuk egy kicsit a nehézkés kezelést. A két csomópont miatt elég ideg lesz az ember mire sikerül neki a kapun túlmenni.

URBAN ASSAULT — *

Piff-puff az egész, amint megjelenik a kép, menjünk egy kicsit arrébb, majd jön az ellenfél, s leverhetjük. **SHOTGUN** is megteszi ellenük, kevesen is vannak.

TWIN CITIES — ***

Két oldalra van osztva a város, a balról indulunk. Vigyázzunk az autónkra, emiatt

a lézert mellőzzük. **LR** fegyver elegendő a bal parton lévő felkelőre (aki egymaga fog felénk rohanni), szálljunk be a kocsiba, menjünk át a jobb partra, ott le délre, keressük meg azt, akit **PERSUADE**-olni kell, azután meg nyírjuk ki azt, akit a kereső mutat (bár megesik, hogy memóriánk megcsalt minket, és senkít nem kell **PERSUADE**-olni). Csak a sok máskálás miatt fárasztó, de kitűnő lehetőséget biztosít tömeggyilkosságok elkövetésére.

WATERWORKS — **

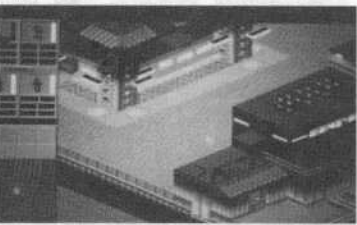
Elég könnyű mission. Először egy embert **PERSUADE**-olni kell egy bárban (a kereső majd segít eligazodni), azután fel kell menni **ÉNY**-ra, és megtapasni a polgármester feleségét. Ezzel akarják megegyezésre bírni velünk (hogy büntetésként-e vagy kedvre tévesből kell a nejétől megszabadítanunk?).

MERCENARY CAMP DEFENSE — **

Ha van már jó **LEGS** meg **MINI GUN**, akkor nagyon könnyű lesz. Rohanjunk el gyorsan a tábor túlsó oldalára (a délnyugatra), ott lőjük le a támadókat, majd fussunk vissza a hidhoz, de felúton forduljunk gyorsan délnek. Jó időztetés esetében pont oldalba kaphatjuk a következő turistacsoportot, végül vonuljunk a hid védelmére. Ott már csak egy kitaró idegenvezető fog zaklatni.

BUSINESS INIT — ***

Elég sok függ az időztéstől, jó felszerelés pedig langyosan ajánlott. Max.-ra az adrenalinát, el a nyugatra lévő megállóba, ott pattanjunk fel a vonatra (ha lekés-nék, számítsunk egy halom kiborg támadására). Ha nem sikerült volna, az aluljárórendszeren keresztül is meg lehet közölni a másik megálló, de akkor utközben sok vér fog folyni. A másik megállónál le, egy kicsit szaladjunk a síneken, szedjük le az örököt (fekete ruhában, mint a rendőrök), majd tiszta a terep. Ott már csak pár ellenfél lesz, meg egy fickó, akiért valójában jöttünk (kinyírni).



EX750 CAPTURE — ***

Ha van **MINI GUN**-unk, meg **CHEST**, akkor se ezzel, sem az **XPPFG CAMP**-el nem lesz semmi gond. A gép kissé túlzottan taktikusnak tűnő tanácsait egyáltalán nem kell megfogadni, elég egy gyors támadás frontálisan. Itt egy lézert kell előbányászni, a bejáráshoz kocsi is kell (amiből persze gyorsan szálljunk ki, ha bent vagyunk a komplexumban). És azért nem árt megtisztítani a terepet amennyire csak lehet a kerítésen kívülről (a tankot pedig kilőni), hogy növeljük esélyünket. Odabent sokkal több lesz a lövöldözés mint az átlag, legyünk óvatosak.

XPPFG CAMP — ***

Ez az egyetlen lehetőség, hogy az **ENERGY SHIELD**-et ki tudjuk fejleszteni. A sok töltenyes és életerőn kívül mára nincs szükség, a gyors támadás itt is nyerő.

THEY DONT LIKE IT UP EM — ***

Első dolog az legyen, hogy a két torony-

ört hozzuk le, azután ugorjunk a kocsiba. Megköcskázthatjuk, hogy azonnal be-megyünk a belső területre, de biztonságosabb, ha előbb körbejárjuk az épületeket, áldozatokat keresve. Majd ha a ritkítás megvolt, menjünk be, s keressük meg a kis sajtukacot, beszéljük rá, hogy ti jó fiúk vagytok.

Hiba esetén is kiír egy küldetést, ami külön poén (érdemes megnézni a **MISS99.DAT**-ot).

Végül pár tanács, az egészre vonatkozóan:

- A **MAP** felesleges, a **BUY INFO** pedig nem túl hasznos, ha kevés a pénzünk, hagyjuk ki őket nyugodtan.
- A legelső küldetésnél elég egy vagy két **SHOTGUN**-t, mindenképp **MEDIKIT**-et, és egy **SCANNER**-t venniük. Mindenképpen szedjük fel az **UZI**-s ellenfél fegyvert, és ha van rá lehetőség, akkor a többi hullát is fesszük ki, így is szert téve egy kis zsozsóra.
- Az **UZI**-t fejlesszük ki, a lehető leggyorsabban (igy vagy 1000 pénzbe fog kerülni), és ha már bejön egy kis adó (**TAX**), akkor nem árt majd keríteni minden embernek **MODS**-okat (a legfontosabb a **CHEST** és a **LEGS**). A következő kifejlesztendő fegyver a **MINI GUN** legyen (**AUTOMATIC**-ből már csak az van), és ha azt is tudunk elég kiborgnak venni, már majdnem nyert úgyünk van, megpróbálhatjuk a kicsit nehezebb **MISSION**-öket is.
- Az adó 30% elég ahhoz, hogy gyorsan szaporodjon a lakosság, és nekünk is becsorodgáljon elég credit, de főleg a kezdeti szakaszban rá leszünk szorulva a növelésére. Ekkor mindig figyeljük a közvéleményt, mert nem okos dolog elveszteni a területet. Az 50-60%-ot meg nagyobb bajok nélkül meg lehet úszni.
- Mindig használjuk ki azt a — feltehetőleg — bugot, ami miatt ha eladjuk a fegyvert, ugyanannyit kapunk vissza, mint amikor teli volt lőszerrel. A sűrű mentegetés segítségével (minden egyes kész küldetés után, 2x3 kiskanálnyi) pedig tovább takarékoskodhatunk, megóvhatjuk az emberjeinket a haláltól, mert az a legnagyobb pazarló, elveszik minden fegyvert, **MOD**-ja, s az új kiborgra megint vagyonokat kell költeni.
- Elkeseredni nem kell, ha rögtön nem sikerülne a kezelés elsajátítása vagy valamelyik küldetés, újraprobalni lehet. Ha még a tizedik próbálkozás után sem tudnánk semmi jót csinálni, akkor azért el lehet kezdeni az önvizsgálódat.



A **BULLFROG** ismét megfelelt az igényeknek, de mi tagadás, nem a programozás/tesztelés területén...

• HáPI

ELITE II.

»Frontier«

A stratégiai/lövöldözős játékok kedvelői megnyálhatják mind a tíz ujjukat... Ha valaki nem ismerné az első részt, az először olvassa el a CoV 1-X számait, ismerje meg, s ezután kezdjen el tippalmezbe, mivel — a töborség érdekében — elég sokat építünk az ott leírtak.

A sokkal-sokkal királyabb (feszített felületű) vektorgrafika és a PC-n külső *Adlib/Roland (GUS is!)* hang mellett rengeteg az egyéb stratégiai újdonság, pl. a gravitáció jobb figyelembevétele, bolygófelszíni közlekedés, legénység-toborzás, bányászat, rengeteg "fejvadász" és egyéb küldetés, stb. Mivel elég komoly rangot/rengeteg tapasztalatot szerzünk immáron 3 hétnyi játékkal, rengeteg hintet is leközölünk, nem csak lame módra a billentyűzetkiosztást és a kerettörénetet). A bill.-kiosztást csak a cikk végén ismertetjük, mivel elsőre jobb, ha egy próbateljesítést végzünk. Először is, click az 'F3'-ra (a hajó bejegyzése, felszerelése, inventory, az üzemanyagtartályok betöltöttsége).

Az első képernyőn (*Ship Equipment Status*) a következők olvashatók le:

- **A hajónk típusa:** Eagle/Eagle/Cobra 3
- **A hiperugró típusa, hatótávolsága és pillanatnyi üzemanyaga:** Class 1 Hyperdrive, 8 lényév, 100%/Interplanetary, 0 lényév/Class 2 Hyper, 8 lényév. Itt jegezzük meg, hogy nemcsak a hiperugróról, hanem a hajó típusától is függ, hogy egy adott hiperugró mekkora távolságra képes. Ezt hajó vásárlás/megtekintése esetén a jobb alsó sorban láthatjuk. Itt látjuk azt is, hogy egyáltalán milyen hajótípusok szerelhetők fel a hajóra: a nagyobb legénységre/tömegűkre csak komolyabbak etc... Kezddök: a **Military** hajótípus a lényegesen drágább **Military Fuel-1** eszt, míg a sima **hyper**-hajótípusunk elég a hidrogen is.
- **A normál pajzsok a hajón:** mindhárom 0.
- **A hajó felszerelése:** scanner, autopilot, atm, shield/scanner/scanner. (Látható, hogy nem hiába ajánlott az 1. indulási hely).
- **A hajó első/hátsó fegyverei:** mindhárom esetben első 1 MW pulse laser.
- **Raktér,** ebből használt, és emberek szállítására (lásd a küldetéseket) alkalmas kabinok száma.
- **Pénz:** mindenhol 100.

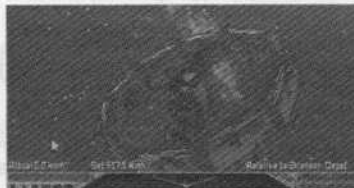
Itt normál betűvel a **Ross 154**, *italic*-kal a **Mars** és **bold**-dal a **Lave** kezdőpozíciót választók kezdeti felszerelést írjuk le. Elterjedt egy olyan tört PC-s verzió is, ahol a **Mars** esetén töménytelen a pénzünk (a barom trainer-ek miért szarták ell), természetesen és egyben szerencsére az eredeti verzióknak nincs ilyen könnyítése.

Bár az üzemanyag — ha nincs a raktáron — általában épp elég a hatótávolság 80%-án belüli állomásokon való dokkoláshoz, viszont ha nem akarunk utközbéni megjelöléseket (pl. egy finom *Internal Fuel Tank empty* üzenetet), jó lesz azt is benyomni a raktérbe.

Eladni/venni akármelyik menüből 'F4'-re, és ott a *Stockmarket* választása után lehet. Nem írjuk ki, hogy hol mi kapható (majd a pénz-gyorskeresés szekcióból olvassa el mindenki a *Best Buy*-helyeket), inkább jöj-

jenek a hintek. Meglepetés, hogy lehet szemetet is venni minden mennyiségben (tonnájaért, hogy elvisszük, 0.5-0.7 dollár kapunk, s az már a mi bajunk, hogy hol szörj ki), csak azután vigyázzunk vele (nem megfelelő helyen kidobva, 10 rongyra is megvághatnak). Itt vegyünk mindig üzemanyagot!

Az 'F4'-nél maradván, pár dolog: **Shipyard**, ez ezen belül: **New...ships**: hajóvetél/eladás. Figyeljük a legénységszámot és a súlyt is! A *súly* itt nem műveletlenségéből súly (és nem tömeg), hanem azért, mert nem mindegy, hogy milyen gyorsasággal totyanunk le egy bolygó felszámra... (lásd a leszállási hinteket). Még később szólnunk a **Best Buy** hajókról pro és kontra.



Meg a **Shipyards** alpontról: **Upgrades:** kiegészítések (mindenféléjű). **Repairs** (na vajon mi?)

Visszatérve az 'F3'-ra, az előbb tárgyalt *Ship Equipment Status* után következő *Info-screen* a **Profile For Commander XY**, ami a szokott rendőrségi bejegyzéseket, élt beborulásunkat tartalmazza. Ha van a raktérben valami, akkor ezután jöj az **inventory of the Ship** (a cuccok mellett click: kidobunk egy tonnával, ha az úrbén vagyunk), és ha van bányászfelszerelésünk, akkor a bányászati infók is.

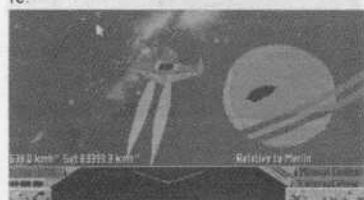
Nó tehát, checkeltük, hogy minden rendben van-e, van-e hiperjump-ünk, és vetünk meg legalábbis némi üzemanyagot. Ekkor jöhet a hiperjump céljának kiválasztása, vagy ha csak a közelben (naprendszer/adott bolygó) akarunk navigálni, akkor simán az autopilot belévese.

'F2' kapcsol a térképre, ezt mouse-zal (lenyomott 'R' gomb) forgathatjuk a térben ('F9' kapcsolgatja a display opciókat). Amennyiben nem 0% a hyperdrive üzemanyaga (és ha egyáltalán van hyperdrive), a középponti bolygó körül egy lila kör van. Ezen belül ha máskéntünk a **kurzorvezérlő gombokkal**, akkor a bal alsó sarokban mindig látjuk, hogy a pillanatnyilag a képernyő középhez legközelebb eső naprendszerre elég-e az üzemanyag (ha nem, akkor vegyünk meg; ha — hisz 3D-ben is messzebb lehet alul/felül valami — **Out of Reach** a kiírás, akkor keressünk közelebbi világot). Szerencsére közben a **scanner/weapon** ablakban látjuk az adott világ tömör leírását (lényegretörőbb szerencsére, mint a 'Jobbára ártalmatlan'...).

Ekkor 'F1'-re váltva már felszállhatunk. Ehhez előbb általában **Launch request**-et kell kérnünk a helyi hatóságoktól ('F3', felső menüpont), amit kezdőknek minden további nélkül megadnak. Ezután 'F7': felszállás.

Ha úrállomásról szálltunk fel, de az istenek sem akaró kimászni a dokk-kapun a hajónk, akkor nincs elég **Internal** üzemanyag

a motorban. Főldről felszállva, 200-300 méterre felemelkedve már húzhatjuk is fel az orrot, és 'ENTER'-rel adhatjuk a gázt. Ezt megcsinálhatjuk kis hajóknál (nagyobbakat az ilyen rögvét tönkretesz, azokat csak lassan lehet a légkörből kiemelni). Ha felfelé suhanunk, akkor érdemes az **Időkapcsolót** feljebb állítani (de erről majd később is szólnunk). Akkor nezzünk a leginkább energiatakarékos, leggyorsabb irányba, ha arrafelé mintegy 'ablak nyílik' az űrre.



Hamarosan megjelenik az 'F8' ikonja: mehet a hiperugrás!

Ha megérkeztünk, akkor akár van **Autopilot**-ünk, akár nincs, irány az 'F2', és megegyeszer 'F2' (kurrens naprendszer). Lehet, ki/be kell zoomolunk, ha nem látunk elsőre sokat. Ekkor nyomjunk 'F10'-et, ekkor pozicionálhatjuk az **autopilot** (vagy legalábbis a tájékozódási rendszer) végéig (click valamelyik bolygóra). Ezután már a zoom-utasítások erre a bolygóra vonatkoznak majd, tehát zoomoljunk rá addig, amig vagy az úrállomásai, vagy a felszíni leszállópályái elől nem tűnnek. Ekkor megint 'F10', és click a kívánt végélon: nemcsak elnavigál az autopilot az adott bolygóhoz, hanem le is száll, megpedig bonyodalom nélkül! Figyelem! Ha nincs **Atm**, **Shield**-ünk, akkor CSAK légkör nélküli helyekre szálljunk le!

Kilépvén ('F1'), nyomkodjunk 'F7'-et, ez kapcsolgatja a be-és kikapcsolt motorok (űrbén a sebesség marad, de üzemanyag nem fogy), illetve az autopilot között. Váltunk az utóbbira (üzemmód: jobb alsó sarok).

Az autopilot, láthatóan (lásd az *Elite 1* landolószerkezetét), központi sztereop. Ha a második vagy a 3. bolygóról indulunk, akkor ilyenünk nincs, és mivel az 1200 pénz körül van, valószínű, hogy egy ideig nem is lesz. Főleg azért, mert kezdetben rengeteg üzemanyagot elvisz majd a célon való állandó túlfutás.

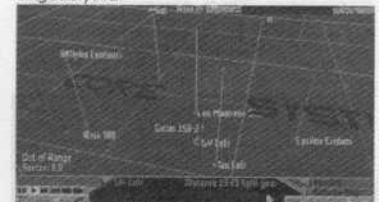
Ha gyí manőverezünk autopilot nélkül? Az 'F2' térképműben itt is clickelgessük ki az 'F10'-es ál-autopilot-belévesést, mert ezzel legalábbis látjuk majd a helyes irányt és távolságot. Ezután 'F1'.

Ha messze van a célpont, nyugodtan nyomjuk az 'ENTER'-t, és kapcsoljunk a bal oldali nyílakkal (az idő múlása) a leggyorsabb fokozatra. Ha közelebb, a sebességét drasztikusan csökkentünk (ne feledjük, hogy realisabban időskálával a sebességsökkenés is sokkal lomhább, mint az idő leggyorsabb múlása esetén!), és általában nem árt minimum a második leggyorsabb időtúlpörgetésre kapcsolni, ugyanis a leggyorsabb fokozatban a legtöbb úrtárgy saját mozgása már igen zavaró és nagyon nehezen követhető lesz.

Ezt az állandó sebesség- és időzsugorítás-csökkenést mindaddig ismétéljük, amíg a céltárgy közvetlen közelébe nem értünk. Gyakori hiba, hogy túl gyorsan közelítünk meg egy célpontot, és jocksnak túlfutunk rajta. Az ilyenkor szükséges 180 fokos fordulat után többen meg fognak dobni, hogy miért csökken olyan drasztikusan a sebesség, ha az **Enter** + **Right Shift**-tel azt állandó, magas értéken tartjuk. Nos, valahogy csak be kell gyorsítani a másik irányba is (na ez sem volt az *Elite 1*-ben!), ne

Híjen senki, előbb-utóbb előre fogunk haladni!

A bedokolás ugyanaz, mint az első részben, természetesen mindig kérjünk előre engedélyt rá



A bolygóra való leszállásokhoz segély: elég trükkös a dolog, ha túl súlyos a hajó/a rakomány. Ha ez van, mindig nézzük meg az adott bolygó tomegvonzását. Ha az nagyobb, mint a földi egyenyege, már problémáink lehetnek! (A három kezdőúrhajoval általában semmi baj). Egynegyedes arányánál egy Imperial Courier eredetileg 400 tonnás sulya 120-ra csökken, az még viszont nem elég arra, hogy ne féltelgéljünk zuhanjon!

A gyári kézikönyv megemlíti, hogy kicsit felhúzott orral szálljunk le, ugyanis ez csökkenti a sebességet. Nos, ezt csak az utolsó métereken érdemes bevetni, mert különben úgy élmásunk az eredeti helyünkről, hogy biztosan szettörünk egy-két ablakot. Csináljuk tehát azt, hogy 150 km/h sebességgel, felhúzott orral ereszkedünk, majd 15-20 méteres magasságnál lenyomjuk a sebességet ('Right Shift') 0-ra, és az a gép orrárt lenyomjuk. Minél nagyobb a kölcsönhatásban szereplő bolygó, illetve hajó tömege, annál magasabba kell az orrot felhúzni. Az előbb említett I.C.-rel általában szinte teljesen vertikális orral tudunk csak leszállni!

A beigért hitek:

1. Hogy gyilkoljunk orvul?

Ha már közepes Elite rangunk van, a hirdető között már jó eséllyel szemezgethetünk felbérésekkért. Gyérünk az elvégzendő gyilkosság helyére!

Ha bolygón kell gyilkolnunk, először is szálljunk le az űrkikötőn kívüli területre, és itt várjunk a megfelelő időpontra (timestep) – csak azután vigyázzunk, mert 23 év után nekünk is meg kell halnunk :). Ha űrállomás mellett várunk, vigyázzunk, hogy mindig legyen rálatásunk a dokkra, azért hogy lássuk, mi jön ki. Mentés.

Másodprece pontosan megjelenik az áldozat. Előtte pár pillanattal emelkedjünk fel, ha bolygón vagyunk.

Kétféle lehetőségünk van az áldozatok likvidálására. Az első a már megszokott: erédjünk utána, és tüzeljünk rá, ahogy csak tudunk. A sebességgel (a beállított, nem az aktuális!) vigyázzunk, nehogy túrelprijünk rajta!

Természetesen ekkorra már a rendőrség a sarkunkban lesz, de mi CSAK az áldozatra koncentráljunk! Ezután, ha sikerült a gyilkosság, amilyen gyorsan csak lehet, tünés egy másik naprendszerbe! Kapunk egy rendőrségi bejegyzést, de a legal státuszunk tisztá marad.

A második már több felszerelést kíván: hyperspace cloud analyser, és egy olyan hyperdrive, ami többet bír, mint az áldozat hajóműve (15 fényév már elég). Akinek megvan a gyári kézikönyv, annak a 32. oldalán vannak bizonyos távolság megtételéhez szükséges idők (de rá is lehet jönni természetesen :). Kövessük az áldozatot, de ne lődjünk rá. Amikor észlel, használjuk fel a hyperspace analyzert (megtudjuk, hova is tart). Ha megfelelő minőségű hajóművünk van, jópár órával előbb érkezünk

meg, mint ő. Ugyanott fog megjelenni, ahol mi is megjelentünk (tehát várjunk ott, hátulról lesben állva). Ha megérkezett, támadás!

Hajóválasztási tanácsok

Mindig az orientációnktól (aruszállítási/fejvadászati) függően vegyünk hajót. Egy Asp egy 4-es hyperdrive-val a másodikra pont ideális, Aruszállításra pedig alkalmatlan.

Imperial Courier: Előny: jó nagy darab, így szinte minden belefer (de lásd a már említett gravitációs-leszállási és a méretébből adódó akadály-útközési problémákat!). Ráadásul a méretéhez képest jól manőverezik.

Hátrány: legalább 7 pajzsgenerátort igényel (mindent elfrafil, amit csak látunk a foablakban), nincs a fuel scoop számára helye; na és aki anti-imperialista: csak kedvenceinek világán vásárolható! Rengeteg uzemanyagot zabál.

Összefoglalva: aruszállításra kiváló.

Asp Explorer: Előny: na, ez meg éppen ellenkezőleg, elég apró, nem kell neki annyi pajzs. Jól manőverez. Nagyon jól gyorsul és a hyperspace kapacitása is előny. Ráadásul van a fuel scoop számára helye rajta (=sokkal kisebb olcsóbb hidrogen). Összefogl.: mászkálásra jó.

Tiger Trader: fuel scoop rakható rá, és megfelelően nagy darab. Hátrány: annyira jól nem manőverez, mint a Panther, ráadásul ide már kell nagyszámú legényes (ami viszont hasznos lehet egy nagyobb, még több embert igénylő hajóra való továbblépéshez).

Panther Clipper: Na ez a nonpluszult! Van fuel scoop-ja. **Hianyosság:** pocské manőverezhetőség, elég nehezen kezelhető fegyverzet, és háromszor annyit zabál, mint egy I.C. **Összefoglalva:** az inkább feledezőúrhajó (erre is szolgál a plasma accelerator).

Az előbb már szóba került a fuel scoop. Hogyan használjuk?

A következők feltételezik az egység, valamint a conversion unit meglétét. Legjobb az autopilot-ra hagyatkozni, amikor az adott bolygót megközelítjük (az állítja be ugyanis a bolygóhoz képest (forgási) sebességet). A sebességet vegyük le 15-20000 km/h-ra, és lassan (az időgyorsítást kapcsoljuk be!) csökkentsük (kicsit ereszkedve). Hamarosan értékelhető mennyiségű légkör lesz körülöttünk, sőt, a magasságunk is 0 méterre csökken (ugyeab egy gazóriásnak nincs felszíne...). Ekkorra próbáljuk a sebességet úgy 3000-5000 km/h közé leszorítani, és most vátsunk vissza valós időbe; elkezd dolgozni a fuel scoop.

Még a témakörhöz tartozik az, hogy hogyan bányásszunk.

Ehhez szükségünk lesz egy MB4 bányász-zerkóra. Bányászás előtt próváé kell válnunk a hidrogen-scoopolásban és a cikk elején tárgyalt leszállásban (ugyanis olyan bolygóra lesz érdemes leszállni, ahol szinte nincsenek települések, így az autopilotot sem használhatjuk – itt várhatjuk, hogy egyáltalán találjunk valamit). A bolygó hőmérséklete legyen emberi. Ha leszállunk, szedjük elő az MB4-et, és hagyjuk ott 6-8 hónap múlva jöjjünk vissza érte, ekkorra már egy halom csucot bányászott elő (lehetőleg max. 1-2 km-re szálljunk le tőle!)

Melyik naprendszer hoi van?

Tudniillik így egy küldetést elvállalva nem kell a térképen keresgélni.

ACHENAR 0-5 - A királyság fővárosa.

ACKWADA -5-3 / ACKENPHI -4-4 / ALIOTH 0,4 / ALTAIR -2,1 / ANLAVE 0,3 / ARTURUS -2,0 / AREXACK -1,5 / AYETHI -3,1 / AYMIAY 1,4 / BEDAHO -4,-2 / BETA HYDRI -1,-2 / CEMISS -1,3 / ENANESS -5,0 / EPSILON ERIDANI 1,0 / ETA CASSIOPEIA 0,2 - Szovetségi bázis / EXBEUR -4,3 / EXIOXE -1,3

EXLAGRE -5,3 - Tudóstélek lakják, az érdeklődésük is ilyen.

EXTILA -5,1 / FACEE 0,5 - FAWAOL 2,-3 / LAEDIA 5,1 / LAVE 2,-6 / LIAEDIN 4,3 / PHIAGRE 1,-3 / PUPHIETH -3,0 / RIEQUAT -3,5 / ROSS 128 0,0 / ROSS 154 -1,0 / SIRIUS 1,0

SOL 0,0 - szovetségi főváros
TAU CETI 0,0 / TILIALA -4,-2 / **WOLF 630** -2,-1 / **ZEAEX 3-2 / ZEARLA** -6,1 / **ZEESSZE 0,-6 / ZELADA 1,4**

Make money fast

(kezdőknek ajánlott gyors pénzszerzés)

- Ilyen pl. **Cemiass-ról Precious Metal** szállítása oda, ahova ezt megengedik, pl. -2,-2-re. Hogy csináljuk a dolgot? Mazonlazzunk a felhások között egy bizonyos **Judd**, illetve egy **Patrick** ajánlatára (a többi veszélyes lehet – rendőrség!). Bevétele: kb. 3500 \$/tonna.
- **Urilaag** <—> **Zeaex**: ezek között robotokkal érdemes mászkálni (Urilaag-en kb. 450-ért vegyük, Zeaex-en kb. 1500-ért adhatjuk el!)
- Ezenkívül még felhasználhatjuk a bolygók gravitációját a saját, kéfére irányuló felgyorsulásunkhoz (ez egy c001, bár meglehetősen értelmetlen dolog – csak ha nincs uzemanyag, akkor érdemes megkísérlni)



És most harci praktikákról pár szó:

1. A szokásos húzások:

- A szokott lövöldözésre/rakétakilövésre mindenki rájön majd (az egérel az első infocreen-t lehet a scanner-ről átkapcsolni a fegyverscreen-re, és itt is lehet a rakétákat kilőni stb...)
- Ha min. 4 MW-os beam laser-ünk van, nagyon könnyű vele elintézni a max. 15 tonnás hajókat (kék a scanneren). Természetesen itt sem a vaktában lövöldözésre gondolunk, hanem az okosan manőverező puffogásra.

- Ha lőnek ránk, természetesen azonnal forduljunk szembe a támadóval, olyan 5 foknyit emeljük ki a hajót (igly már nem talál el), és gyérünk előre, hogy a hatótávolságunkon belül legyen a hajó. Ezután gyorsan lassuljunk le (hogy ne rohanjunk bele/találjuk rajta), és támadás. Ekkor a gép hátulját támadjuk, és a jó fegyverzetű hajóknak sem lesz idejük arra, hogy használják azt. A kicsik még megfordulhatnak, de egy olyan kisebb hajóval sem találkozunk eddig, ami ellen nem lett volna elég 7 pajzsgenerátor.
- Ha támadnak, csak sebesség, és gyérünk felefelé/lefelé (hogy a hátába kerüljünk). A radaron nézzük, hogy mikor van a hajó pont alattunk. Ekkor sebesség le, 180 fokos fordulat.

2. Amikor nagy a baj:

- Akkor használjuk a következő taktikát, ha eléggé megszorongtattak, és már a páni határán vagyunk.

Ha előlről lőnek, 90 fokos fordulat, és **ENTER** pár másodpercig. Ezzel túlfutunk az ellenfeleken, és ekkor 90 fokos fordulat.

3. Rakéták:

• Ha az autopilot-nak valamit beállítottunk, akkor akár már lőhetünk is! Sokkal jobb ötlet, ha arról szólnak, mi van, ha ránk lőnek ki valamit hátulról. Motorok ki, majd max. sebességgel előre (a gyorsulás még elviselhető egy jobb hajoban!), és várjunk addig, amíg a rakéta nincs fél/másfél kilométerre a hátunk mögött. Ekkor 180 fokos fordulat, és sebesség le. Ekkor előlről látjuk a drágaságot (leszedni inkább csak *beam laser*-rel lehet!).

Végül, a billentyűzet-kiosztás: (a zoom kivételével mindegyik elérhető egerrel is!).

A főmenü:

'F1' - A kilátást kapcsolgatja át: hátra; külső nézet; előre.
Az üzemmód megnevezését láthatjuk a képernyő jobb alsó sarkában, közvetlen az ikonok felett is!

'F2' - Map (térkép)

- Galaxistérkép** - ezen belül a megváltozott ikonok:
 - 'F6': Egy adott naprendszerről info:
 - 'F7': Kurrens és kevésbé kurrens import- és exporttermékek, tiltott áruk.
 - 'F8': Társadalmi rendszer, népesség stb...
 - 'F10': Vissza;
 - 'F7'/'F8': Be/kizoom-ol
 - 'F9': Ez kapcsolja az opciókat, amik a térkép megtekintése közben segíthetnek/zavarhatnak (a főmenüből a kiírásokat 'F10' kapcsolja)
 - 'F7': A naprendszerek közötti vonalakat húzza be.
 - 'F8': Racsozás be/ki.
 - 'F10': Naprendszerek-nevek be/ki.
 - 'F10': A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tejtútunk többször is megtalálható, valószínű valami integer bug miatt)
- Az ez, amit az Autopilot-hoz használunk kell, a kurrens rendszer térképe (ez is eltolható a térben, és a bolygómozgás is nyomon követhető a jobb alsó időkapcsolók segítségével).

'F7', 'F8': Zoom

- 'F9': megint csak opciók, mint előbb.
- 'F10': az autopilot/hiányában a célkereszt belovése (click ide, majd a célra)
- 'F3': Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).
- 'F4': Kommunikációs menü (tágyaltuk; az űrben segélykérés, leszállási engedély)
- 'F5' (illetve click a radarképernyőre): fegyver/radarscreen váltás.
- 'F7': Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy felkiáltójele van az ikonon!). Más-hol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódváltás. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jelent fékezést az űrben! (Fékezni a **'jobb shift'**-tel lehet).
- 'F8': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beállítottuk.
- 'F9': Gáz;
- 'F10': (szintén minden menüben ez a funkciója, kivéve, amikor az autopilot végcélját adja meg!); kiirja-e a tárgyak mellé a nevet is.
- 'Jobb shift'/'ENTER': Sebesség le/fel.
- '+/-': Zoom;

• DADA



A program segítségével a vietnami háborúk borzalmaiba nyerhetünk bepillantást, ahol az amerikaiak oldalán harcolva kell a szegény vágottzeműnek népsűrűségét csökkentenünk.

A játék elején a főmenü jelentkezik be:

- **START CAPTAIN** - új játékot kezdeni;
- **CONTINUE CAPTAIN** - a régít folytatni (ha van);
- **PRACTICE MISSIONS** - gyakorló küldetések;

Ha új játékot kezdünk, akkor az évszámra clickelve válogathatunk a csapatok közül 1966-tól egészen 1969-ig (gondoljuk mondani sem kell, hogy minden csapatnál különbözőek a küldetések).

Most kicsit bővebben a csapatokról.

- **NEXT RECRUIT** — opcióval megválaszthatjuk azt a katonát, akivel a játék közben akarunk lövöldözni;
 - **PREVIOUS RECRUIT** — visszafelé 'lépegethetünk' a katonák között;
 - **START CAPTAIN** — a küldetések megkezdése;
- Mielőtt azonban fejest ugranánk a küldetésekre, ismerkedjünk meg egy kicsit alapsabban a legényekkel.
- A képernyő jobb alsó részén láthatjuk a ficó arcképet ettől balra és lefelé a jellemzését (a biography alatt):
- SEAMAN** — tengerész
 - SIGNALMAN** — matróz
 - TORPEDOMAN** — torpedós
 - GUNNER'S MATE** — másodlövész
 - ELECTRICIAN'S MATE** — elektroműszerész

BOATMAIN'S MATE — hajós

- RADIOMAN** — rádiós
 - DIVER** — buvár
 - ENGINEMAN** — gépész
- Alatta találhatjuk az illető nevét, életkorát, születési helyét, és fegyverét. Az ő féle/tajta fegyverből egyiket sem emeljük ki, mert nincs olyan nagy különbség közöttük. A fazon képe alatt még olvashatjuk magasságát (no nem cm-ben). A **RATING**-re clickelve további infok birokába juthatunk, megtudhatjuk, hogy egy kommandós az alábbi képességeket hogyan tudja:
- RIFLE** — puska használata
 - PISTOL** — pisztoly használata
 - SHOULDER** — vállfegyver használata
 - AUTOMATIC** — gépfegyver használata
 - THROW** — hajtófegyver(ek) használata
 - OBSERVE** — megfigyelési képesség

RADIO — rádióhasználati képesség
STRENGTH — erő
AGILITY — gyorsaság
(Gyengébbek kedvéért, minél hosszabb a képesség melletti csik, annál jobb.)
Ennyit erről, a **START CAPTAIN**-et választva megadhatjuk a figuránk nevét, és egy kis töltetés után az eligazításokon vehetünk részt. Középen a térkép, a villogó téglalap a bevetés színhelyét mutatja. A térképtől jobbra a dátumot láthatjuk, és a küldetés célját, amik a következők lehetnek:

DEMOLITION — robbantás
AMBLUSH — leskelődés
OBSERVE — megfigyelés
PATROL — járőrzés
RESCUE — kimentés
A **NEXT**-tel a küldetést mozgó filmen is ismertetik, elmondják, hogy mi az elsődleges (**PRIMARY**), és a másodlagos (**SECONDARY**) feladatunk, továbbá ismertetik veünk azt is, hogy milyen alakulat visz ki, illetve hoz vissza minket a bázisra. A report utolsó mondata az ellenfél erősségét jellemzi:

EXTREMELY HEAVY — nagyon erős
HEAVY — erős
LIGHT — gyenge
A **PATROL ORDER**-re clickelve kimerítő infót kapunk.

Legfelül a helyszín, alatta:

TIME — időpont
FIRST OBJECTIVE — elsődleges feladat
SECOND OBJECTIVE — másodlagos feladat
INSERTION TEAM — a helyszínre szállítói alakulat neve
EXTRACTION TEAM — a kimentő csapat neve
FIRE SUPPORT UNIT — a harcban segítő alakulat neve
BREAK CONTACT UNIT — ?
Ez utóbbi négy alakulat a következők lehet:

BOAT SUPPORT UNIT — hajó
SEAWOLF HELICOPTER — helikopter
BRONCO AIRCAFT — repülőgép (Csak harcban nyújt segítséget!)
WEATHER — időjárás (leggyakrabban):
CLEAR — tiszta
HOT — forró
HUMMID — nyirkos
TIDE — apály, dagály váltakozása
TERRAIN — terep adottságai (leggyakrabban):
SWAMP — mocsár
JUNGLE — dzsungel
FARMLAND — falu
DELTA — folyó elágazás

Alatta még egyszer az ellenfél erőssége. Miatán a **NEXT**-tel kiléptünk, ráclickelhetünk a **MARCHING ORDER**-re ez azt mutatja, hogy a csapat négy tagja mit visz magával, és hány darabot. Mi vagyunk a felsoroltak között az elsők, mivel mi vezetjük az alakulatot (**POINT MAN**). Mögöttünk az **OFFICER-IN-CHARGE** utána a **CARPSMAN**, és az utolsó a **REAR SECURITY**. Az **STR** a képzettség fokát jelzi, ezek lehetnek sorrendben:

GREEN — zöldfülü (abszolút kezdő)
NOVICE
VETERAN
ELITE
A **NEXT**-tel kiléphetünk a **MARCHING ORDER**-ből, és egy újabb **NEXT**-tel egy rövid beszélgetést olvashatunk, majd kezdődhet a bűli.
BILLENTYÜFUNKCIÓK:
'ESC' — a küldetés befejezése
'F1' — előrenézet
'F2' — külsőnézet
'F3/F4/F5' — segédalakulatok
'F6' (ha van befogva) ellenség képe, ilyenkor a nyilakkal foroghatunk, közelíthetünk, és távolodhatunk
'1' — térfés
'2' — térfés
'3' — felállítás

FELFELÉ NYIL — haladand előre két fokozatban (**SLOW** — gyaloglás, **RUN** — futás)
LEFELÉ NYIL — ha haladunk, akkor lassítás, majd megállás (**STOP**), illetve hátrálás (**BACK**)
'JOBBRA NYIL' — fordulás jobbra
'BALRA NYIL' — fordulás balra
'Q' — lecsuszás fekvésre
'G' — gránát hajtása és mennyiségének mutatója (**OUT OF RANGE** — az ellenség túl messze van ahhoz, hogy gránátot eltaláljunk.)
'R' — fegyver utántöltése, illetve fokozatának beállítás:
'SINGLE' — egyesével lő
'SEMI' — hármasával lő
'FULL' — huszasával lő

Alkazzat:
'L' — Oszlopban állnak
'I' — az utolsó emberünk kivételével mindenki előre néz
'D' — mindenki ellenközli irányba néz
'V' — ékalkabban állnak
Fegyverhasználat:
'F' — tüzéls lötván belül
'T' — embereink a célpontunkat fogják löni (ha van)
'W' — embereink figyelnek, és ha meglátják bármilyen ellenfelet, azonnal tüzet nyitnak rá
'C' — a tüzéls beszűntetése
Egyéb hasznos lehetőségek:
'S' — keresés, embereink ilyenkor elkezdik keresni a hulláknál található cuccokat. Sikeres, illetve sikertelen keresés után a következőket olvashatjuk:
'PRISONERS CAPTURED' — túsók, hadifoglyok száma
'WEAPONS CONFISCATED' — elkobzott fegyverek száma
'DOCUMENTS CONFISCATED' — elkobzott iratok száma
'H' — mindenki megáll
'J' — az elkobzott embereink visszacsatálkoznak hozzánk
'M', 'SPACE' — térkép

A térképről egy kicsit bővebben:
Ha térképmodba váltunk, akkor a képernyő legnagyobb részét a térkép fogja elfoglalni (ki hitte volna).
Az '1' billentyű lenyomásával a térképen a mi csapatunk tagjait láthatjuk (kék pöttyök), és a területet, amit belátnak (fehér terület), valamint, ha van, az ellenséget (piros pöttyök).
A csapatnak, illetve az alakulatnak innen is adhatunk parancsokat. Jobb oldalon közepre láthatunk még egy rövidített infót a csapatról:
TEAM — alatta a csapat tagjait találhatjuk sorrendben (a **POINT** mi vagyunk, és a **REAR** az utolsó ember) A katonák sérüléseit a betűk színei is jelzik:
kék — nem, illetve könnyen sérült
szürke — súlyosan sérült
világos szürke — halott
POS — a csapat jelenlegi testhelyzetét:
UP — áll
CR — térdel
PR — fekszik

SPD — a csapat tagjainak sebességét láthatjuk (Vannak, akik nem nagyon bírják az iramot, illetve ha az embereik közül valaki súlyosabban megsérül, akkor az lelassul, és várni kell rá.)
HDG — a katonáink látászögét mutatja
WEAPON — a csapat fegyverzetét, és a munió mennyiségét mutatja
Fellette:
'1' — csapat parancsok+infók
'2,3,4,5' billentyűk — rádionkon keresztül parancsokat adhatunk a külső alakulatoknak:
HAJÓKNÁL — a team orders-be:
'B' — segítséget kérhetünk
'K' — a tüzet beszűntetettéjük
'E' — a küldetésben kijelölt kimentési pontra hívhatjuk a hajót
HELIKOPTEREKNEL — a team ord.-be:
'U' — segítséget kérhetünk

'K' — a tüzet beszűntetettéjük
'R' — szükséghelyzetben kimentettéjük magunkat a helikopterrel
'E' — a küldetésben kijelölt kimentési területre hívhatjuk a helikoptert
REPÜLŐGÉPEKNEL — a team ord.-be:
'A' — segítséget kérhetünk
'K' — a tüzet beszűntetettéjük
Mindhárom alakulattal az 'O' billentyűvel 'pihenőt' adhatunk
'Z' — közeledés a térképen
'X' — távolodás a térképen
'P' — ezután váltunk térképre, majd nyomjunk meg egy hárommal nagyobb billentyűt, és választjuk a **STEAL TEAM A-t**. Ekkor az utolsó kettő katonánknak adhatunk külön parancsokat:
'H' — mindketten megállnak
'S' — mindketten keresnek
'P' — az elsődleges, illetve a másodlagos célponthoz vonulnak
'J' — mindketten visszacsatlakoznak
'U' — embereink lopakodva folytatják az utat

'I' — aki ismeri a szalonna nevű madarat, az tudja, hogy nagyon rejtőzködő, embereink sem fognak többet csinálni, csak ha ellenséget észlelnek: lebuknak, és kíváncsi, hogy az elég közel legyen ahhoz, hogy golyót ereszenek bele
'D' — ha elérték a célpontot, és a felelet robbantás, akkor e parancs kiadásával robbantathatunk, ilyenkor a **DEMO** felirat melletti szám visszafelé kezd számolni, és ha eléri a nullát akkor....
BUMMMMM
'V' — ?

Egy küldetésnek akkor van vége, ha a **POINT MAN**-t (azaz minket) lelőnek. Sikeres illetve sikertelen küldetés esetén is először visszakerülünk az eligazításra, ahol a szürke négyzetre clickelve értékelik a munkánkat. Nagyjából ugyanezt, de kicsit hivatalosabb, és bővebb formában olvashatjuk a **POST-MISSION REPORT**, illetve a **HISTORIC REPORT**-ban.
A **NEXT**-tel — ha sikeres volt a küldetésünk — előreléptetés, és új küldetéseket — ha nem — akkor egy szép tetemést kapunk.

Végül néhány TIPP, INFO:

- Hadifoglyok úgy lehet szerezni, hogy csupán pár méter távolságra megközelítjük, ha ilyenkor feltett kézzel megáll, akkor a **SEARCH ('S')** opcióval elfoghatjuk, de ha nem adja meg magát...
- Ha sok ellenfél van egy "csömöb"ben, akkor egy gránát hajtásával semlegesíteni lehet a rossz fiúkat.
- Csak akkor érdemes löni, ha a célzó piros.
- **ENEMY SIGHTED** — az ellenség észrevett minket
- **ENEMY** — az ellenség támadásba lendült
- **UNDER ATTACK** — egyszerre több helyről is tüzelnek ránk

A proggy nem rossz, bár a fektors leginkább az **LHX**-re emlékeztet, ami jónéhány évvel ezelőtt készült.

Szerintünk '93-ra az ember egy kicsit többet várna az ilyen cegtől. Az például megdöbbentet, hogy a lövések színe piros, meg zöld, és az ellenfelet baromi nehéz eltalálni (persze akkor nem, hogyha haszasával lövünk).

Kevés az ellenség (kettő fajta), és nem is egyszer előfordult az is, hogy az (élt) ellenség fölött egyszerűen átsétálunk, és az nem lőtt le. Azért nem kell sirtani, a hangulata nagyon jó, a rengeteg löve hangfelekt, kiáltások, és beszédek ezt a hangulatot csak tetézik. Bárna ajánlhatjuk a lovöldözős megszólaltatnak.

● DUKE

SpV - CoV - Evkőnyv - PC-s játékok katalógus

1942 (SpV 25) / 3D POOL (Evk 93/94/+4) / 3D MESSAGE MAKER (Evk 92/64) / 4x4 OFF ROAD RAC (Evk 91/64) / 688 ATTACK SUB (Evk 91/A, PC) / 7 UP SPOT (Evk 93/94/64, A) / A NINJA KULDETSE (CoV 33/4+) (Evk 91/+1+) / A VAR KINCSÉ (CoV 23/4+) / A-07 (CoV 5/+4) / A-10 TANK KILLER (Evk 91/A, PC) / ABC MONDAY FOOTB (Evk 92/64) / ACADAMY (SpV 5) / ACE (CoV 25/64) / ACE 2088 (CoV KSZ/64) / ACTION REP MK V. VII. (Evk 92/64) / ACTION REPLAY MK III. (Evk 92/A) / ACTION SERVICE (CoV 34/64, A) / ADDAMS FAMILY (CoV 32/64, A, PC) / ADIDAS CH.SHIP FOOTBALL (CoV 32/64, A) / AFTER THE WAR (SpV 23) / AIRBORNE RANGER (CoV 35/64, A, PC) / ALIEN BREED SPECIAL EDITION (Evk 93/94/64, A) / ALIENS (SpV 15) / ALOM EDES ALOM (Evk 91/64) / ANNALS OF ROME (Evk 91/64) / ANOTHER WORLD (CoV 28) (CoV KSZ/PC) / ANTRIAD (SpV 13) / APOLLO 18 MISSION (Evk 92/64/A) / ARCANIA (CoV 9/64) / ARCHIFELAGOS (CoV 2/A) / ARCHON II (CoV 33/64, A) (Evk 93/94/64, A) / ARK PANDORA (CoV 34/64) (Evk 93/94/64) / ARROW OF DEATH I. (CoV 25/+4) / ARROW OF DEATH 2 (CoV 36/+4) / ART OF CHINA (CoV 35/64) / ARTHUR QUEST FOR EXCAL (CoV 23/A) / ASYLUM (CoV 20/21/64) / ATHENA (SpV 19) / ATOMIC POWER (Evk 92/64) / ATOMIX (CoV 31/+4) / AUTODESK ANIMATOR (Evk 92/PC) / AZTEC TOMB (CoV 24/64) / B17 FLYING FORTRESS (CoV KSZ/A, PC) / BAD BLOOD (64, A) / BADLANDS (CoV 38/64, A) / BARBARIAN 3 (Evk 91/64) / BARD'S TALE (SpV 22, SpV 23, SpV 25) / BARD'S TALE II. (CoV 15/64) (CoV KSZ/A) / BARD'S TALE III. (CoV 11/64, 4+) (CoV 13/64) (CoV 20/21/64, A) (Evk 91/64, +4) (CoV 36/64, A) / BATTLE 3 (CoV 37/64) / BATTLE 4 (CoV 38/64) / BATTLE 5 (CoV 39/64) / BARRY McG. GOING DOWN (Evk 26/64) / B.C. CEK KÖR (CoV 21/64) / BAT 90 (CoV 18/64) / BATMAN JOKER/PENGUIN (CoV 2/64, A) (CoV KSZ/64, A) / BATTMATE MOVIE (CoV 4/64) / BATTERY I. (Evk 93/94/+4) / BATTERY 2 (CoV KSZ/+4) / BATTLE CHESS (CoV 4/64) / BATTLE CHESS II. (CoV 23/A, PC) / BATTLE COMMAND (Evk 92/64, A, PC) / BATTLE OF BRITAIN (CoV 38/64, A, PC) / BATTLEHAWKS (CoV KSZ/A, PC) / BATTLES NAPOLEON (CoV 23/64) / BATTLETECH (Evk 92/64, A, PC) / BEACH HEAD (SpV 12) / BEACH VOLLEY (CoV 4/A) / BEDLAM (SpV 25) / BEHATOLAS A BAZISRA (CoV 33/64) / BERKS 3 (CoV 31/+4) / BETRAYAL AT KRONDOR (CoV 38/PC) / BEVERLY HILLS COP (Evk 91/64, A) / BEYOND THE ICE PAL (SpV 17) / BIG GAME FISHING (CoV 27/A) / BILL & TED'S EXCEL ADVENTURE (Evk 92/64, A) / BIO CHALLENGE (CoV 8/A) / BIRDS OF FREY (CoV 36/A, PC) / BILSKY'S SC. SCHOOL (Evk 91/64) / BLOODHUNT (CoV 18/A) / BLOODHUNT 2 (CoV 18/A) / BOOM! ADVENTURE (CoV 17/+4) / BORROWED TIME (CoV 8/64/+4) (CoV 9/64, +4) / BOSSZÚ (CoV 8/64) / BOX MANAGER (CoV 13/64) / BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20) / BREACH 2 (PC-s játékok/PC) / BREKK! (CoV 31/64) / BRIDGEHEAD (CoV 10/+4) / BRUCE LEE (SpV 9) / BUCCANEER (Evk 91/64) / BUCK ROGERS (CoV 13/64, A, PC) (CoV 15/64, A, PC) (CoV 25/64, A, PC) / BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64) / BUGBOMBER (CoV 38/64) / BUGGY BOY (SpV 19) / BUNDESLIGA MANAGER PRO V2.0 (CoV KSZ/64, A, PC) / BUSHBUCK (Evk 92/PC) / BUSHIDO (CoV 16/64) / CADAVER 2 - THE PAYOFF (Evk 92/A) (Evk 93/94/64, PC) / CAPTAIN BLOOD (Evk 91/64, A) / CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4) (CoV 25/+4) / CAPTIVE (Evk 93/94/A, PC) / CAPTURED (Evk 91/64) / CARMEN SANDIEGO (Evk 91/64, A, PC) / CARMEN SANDIEGO 3 (CoV 11/64, A, PC) / CARRIER COMMAND (CoV 12/64, A) / CASTLE (CoV 24/A, PC) / CASTLES 2 (CoV 32/A, PC) / CASTLES 3 (CoV 32/A, PC) / CAVE GUENNIE (CoV 23/+4) / CELTIC LEGENDS (CoV 37/A, PC) / CENTAURI ALLIANCE (CoV 38/64) (CoV 39/64) / CENTURION (CoV 16/A) / CHAMBERS OF SHAOLIN (Evk 91/64) / CHAMONIX CHALLENGE (Evk 91/64) / CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64, A, PC) (CoV 25/64, A, PC) (CoV 28/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / CHAOS (SpV 17) / CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64) / CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT (CoV KSZ/PC) / CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64) / CIVILIZATION (PC-s játékok/A, PC) / CLIFF HANGER (CoV KSZ/64) / CLIK-CLAK (CoV 32/64, A) / CLOUD KINGDOMS (CoV 32/+4) / CLUE M. DETECTIVE (CoV 19/64) / CLYSTRON (CoV 28/64, A) / CODENAME MAT (SpV 12) / COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10) / COMANCHE (CoV 32/PC) / CONAN THE CIMMERIAN (Evk 93/94/64, A) / CONQUEST (Evk 91/64) / CONQUEST II. (Evk 92/64) / CONQUEST III. (Evk 92/64) / CRAZY KONG (CoV 11/+4) / CRAZY KONG 2 (CoV 11/+4) / CRAZY KONG 3 (CoV 11/+4) / CREATURES (CoV 18/A) / COS'N ROBBERS (CoV 11/+4) / CRAFTSMAN (CoV 11/+4) / CRIMINAL MINDS (CoV 11/+4) / CRIME TIME (CoV 22/64, A) / CRYSTALS OF ARBOREA (CoV 24/A) (Evk 92/A) / CSAVARGAS A GOMBAK BIRODALMABAN (Evk 91/+4) / CULTURE VULTURES (Evk 93/94/+4) / CURSE OF RA (CoV 13/64) / CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64) (CoV 20/21/64) / CURSE OF SHERWOOD (SpV 13) / CYBERNOID (SpV 16) / CYCLONE (SpV 17) / CYGNUS ED PROFESSIONAL EDITOR V2.0 (Evk 92/A) / DALLAS QUEST (CoV 13/A) / DAMBUSTERS (SpV 6) (Evk 93/94/64, PC) / DAN DARE (SpV 21) / DAN DARE II. (SpV 13, 15) / DANGER FREAK (CoV 6/64) / DARK QUEEN OF KRYNN (CoV 41/64, A, PC) / DARK SIDE (CoV 4/64) / DAY OF THE TENTACLES (CoV 36/PC) / DEATH KNIGHTS OF KRYNN (CoV 23/64, A, PC) (CoV 31/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / DEATH RAY (CoV 11, SpV 11, SpV 12) / DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20/21/64, +4) / DEMO MAKER (Evk 92/64) / DEMO MUSIC CREATOR (Evk 92/+4) / DEMON'S KISS (Evk 92/64) / DEMONOK BIRODAL (CoV 12/+4) / DEMONS DOM (CoV 19/+4) / DESTROYER ESCORT (CoV 34/64, A) / DESTROYER I. (CoV 36/64) / DETECTIVE GAME (CoV 17/64) (CoV 24/64) / DEVIANTS (SpV 19) / DIAMOND TOWN (CoV 38/+4) / DIE HARD (Evk 91/64) / DIE PRUFUNG - Ld. EXAMINATION / DIGI SEQUENZER (CoV 34/+4) / DIGITAL SYSTEM (Evk 92/+4) / DIPLOMACY (CoV KSZ/64) / DIR MASTER (CoV 19/64) / DIRTY (Evk 92/64) / DISC-DOC (Evk 93/94/64) / DISCOVERY (CoV 36/A, PC) / DISK MASTER V2.0 (Evk 93/94/A) / DISKTOVLAJ (CoV 16/64) / DIZZY (SpV 13) (CoV 6/64) / DIZZY II. (CoV 6/64) (CoV 9/A) / DIZZY III. - FANTASY WORLD (SpV 24) (CoV 8/64) (CoV 38/+4) / DIZZY IV. (CoV 14/64) / DIZZY V. (CoV 35/A, PC) / DOOM/DARK'S REVENGE (CoV 20/21/64) / DOOM/DARK'S REVENGE 2 (CoV 20/21/64) / DOOM/DARK'S REVENGE 3 (CoV 20/21/64) / DRAGON'S LAIR (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 2 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 3 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 4 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 5 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 6 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 7 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 8 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 9 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 10 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 11 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 12 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 13 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 14 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 15 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 16 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 17 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 18 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 19 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 20 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 21 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 22 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 23 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 24 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 25 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 26 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 27 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 28 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 29 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 30 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 31 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 32 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 33 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 34 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 35 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 36 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 37 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 38 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 39 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 40 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 41 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 42 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 43 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 44 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 45 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 46 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 47 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 48 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 49 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 50 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 51 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 52 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 53 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 54 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 55 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 56 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 57 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 58 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 59 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 60 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 61 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 62 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 63 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 64 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 65 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 66 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 67 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 68 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 69 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 70 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 71 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 72 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 73 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 74 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 75 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 76 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 77 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 78 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 79 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 80 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 81 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 82 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 83 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 84 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 85 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 86 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 87 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 88 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 89 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 90 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 91 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 92 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 93 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 94 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 95 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 96 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 97 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 98 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 99 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 100 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 101 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 102 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 103 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 104 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 105 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 106 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 107 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 108 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 109 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 110 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 111 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 112 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 113 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 114 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 115 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 116 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 117 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 118 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 119 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 120 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 121 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 122 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 123 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 124 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 125 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 126 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 127 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 128 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 129 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 130 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 131 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 132 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 133 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 134 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 135 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 136 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 137 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 138 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 139 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 140 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 141 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 142 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 143 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 144 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 145 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 146 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 147 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 148 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 149 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 150 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 151 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 152 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 153 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 154 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 155 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 156 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 157 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 158 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 159 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 160 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 161 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 162 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 163 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 164 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 165 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 166 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 167 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 168 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 169 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 170 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 171 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 172 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 173 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 174 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 175 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 176 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 177 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 178 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 179 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 180 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 181 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 182 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 183 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 184 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 185 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 186 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 187 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 188 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 189 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 190 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 191 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 192 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 193 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 194 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 195 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 196 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 197 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 198 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 199 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 200 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 201 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 202 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 203 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 204 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 205 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 206 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 207 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 208 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 209 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 210 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 211 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 212 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 213 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 214 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 215 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 216 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 217 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 218 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 219 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 220 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 221 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 222 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 223 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 224 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 225 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 226 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 227 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 228 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 229 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 230 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 231 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 232 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 233 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 234 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 235 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 236 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 237 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 238 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 239 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 240 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 241 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 242 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 243 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 244 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 245 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 246 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 247 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 248 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 249 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 250 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 251 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 252 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 253 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 254 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 255 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 256 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 257 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 258 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 259 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 260 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 261 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 262 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 263 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 264 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 265 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 266 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 267 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 268 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 269 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 270 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 271 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 272 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 273 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 274 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 275 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 276 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 277 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 278 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 279 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 280 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 281 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 282 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 283 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 284 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 285 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 286 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 287 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 288 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 289 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 290 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 291 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 292 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 293 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 294 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 295 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 296 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 297 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 298 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 299 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 300 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 301 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 302 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 303 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 304 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 305 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 306 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 307 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 308 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 309 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 310 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 311 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 312 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 313 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 314 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 315 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 316 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 317 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 318 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 319 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 320 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 321 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 322 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 323 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 324 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 325 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 326 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 327 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 328 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 329 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 330 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 331 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 332 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 333 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 334 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 335 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 336 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 337 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 338 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 339 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 340 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 341 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 342 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 343 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 344 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 345 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 346 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 347 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 348 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 349 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 350 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 351 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 352 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 353 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 354 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 355 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 356 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 357 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 358 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 359 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 360 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 361 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 362 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 363 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 364 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 365 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 366 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 367 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 368 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 369 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 370 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 371 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 372 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 373 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 374 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 375 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 376 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 377 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 378 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 379 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 380 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 381 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 382 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 383 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 384 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 385 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 386 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 387 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 388 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 389 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 390 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 391 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 392 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 393 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 394 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 395 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 396 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 397 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 398 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 399 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 400 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 401 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 402 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 403 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 404 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 405 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 406 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 407 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 408 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 409 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 410 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 411 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 412 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 413 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 414 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 415 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 416 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 417 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 418 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 419 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 420 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 421 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 422 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 423 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 424 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 425 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 426 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 427 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 428 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 429 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 430 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 431 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 432 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 433 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 434 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 435 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 436 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 437 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 438 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 439 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 440 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 441 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 442 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 443 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 444 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 445 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 446 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 447 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 448 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 449 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 450 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 451 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 452 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 453 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 454 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 455 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 456 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 457 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 458 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 459 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 460 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 461 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 462 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 463 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 464 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 465 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 466 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 467 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 468 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 469 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 470 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 471 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 472 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 473 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 474 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 475 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 476 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 477 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 478 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 479 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 480 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 481 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 482 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 483 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 484 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 485 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 486 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 487 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 488 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 489 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 490 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 491 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 492 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 493 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 494 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 495 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 496 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 497 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 498 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 499 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 500 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 501 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 502 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 503 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 504 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 505 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 506 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 507 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 508 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 509 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 510 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 511 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 512 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 513 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 514 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 515 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 516 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 517 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 518 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 519 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 520 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 521 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 522 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 523 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 524 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 525 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 526 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 527 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 528 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 529 (CoV 3/A) / DRAGON'S LAIR 530 (

Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ARGON FACTOR - szövöges - 290 /
 • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2 - focimanager - 123 /
 • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • CORYA - kaland - 252 /
 • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 /
 • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND
 ügyességi - 144 / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • KARAMALZ CUP -
 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • LENITIVE -
 lövöldözős - 222 / • LOGIK - látatologató - 133 / • MADRAX - akció - 166 /
 • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAZER -
 ügyességi - 148 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORHUS SAGA II - RPG - 3
 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY
 memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 /
 • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • PRESS SCOOP -
 szövöges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 44 / • PUNICA GAME -
 ügyességi - 410 / • QUARX - logikai - 222 / • ROBOO - mázskálós - 110 /
 • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME
 ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SMASH - tenisz - 1SD /
 • SOCCER CUP 2 - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD /
 • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció -
 1 SD / • SYSTEM - látatologató - 280 / • TAMER - lövöldözős - 162 /
 • TENRAC 2 - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 /
 • TIME LORD'S AMULET - szövöges - 114 / • TRACER - lövöldözős - 113 /
 • TRAIL WEST - stratégia - 149

*** Felhasználói ***

AMICA PAINT - rajzpg - 1SD / • ART STUDIO 2.0 - rajzpg - 1SD / • BEAT
 BOX CREATOR - zeneszerk - 1SD / • DEMO DEMON - demokészítő - 2SD /
 • DISK DEVIL - user csg - 2SD / • GAME MAKER - játékkészítő - 2SD /
 • GIGA PAINT - rajzpg - 4SD / • HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD /
 • MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / • NEWSROOM - újszerk - 6SD /
 • PRINT FOX - grafikus szövszerk - 2SD / • ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk -
 1SD / • SHOOT'EM UP CONSTR KIT - játéksz. - 2SD / • VIDEO FOX -
 videofeliratózó - 1SD

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / • BATTLE OF BRITAIN -
 stratégia - 191 / • CENTAURI ALLIANCE - kaland - 7 SD / • KEYS TO
 MARAMON - kaland - 2SD / • ROCKET RANGER - akció - 4SD / • STARSHIP
 COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • STEIGENBERGER HOTELMANAGER -
 manager - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD /
 • ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 6SD / • ULTIMA VI. - RPG -
 6SD

HOT STUFF (1993. november-december)

ALIII III. - akció - 1SD / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL -
 falbontó - 124 / • BY JOE ANGEJ szövöges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció -
 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDTIZ -
 kaland - 213 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - cellövő - 111 / • FRED'S
 JACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GHOD THE
 PIXIE - lövöldözős - 113 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II. -
 akció - 111 / • HOLIDAYS - német szövöges - 97 / • HOOVER RAIDER -
 lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE
 DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi -
 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 /
 • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi -
 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • POKER THE GAME -
 kártya - 123 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • REEDEREL - kereskedő - 124 /
 • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 /
 • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • TALES OF BOON - akció - 335 /
 • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 /
 • TRODDLEERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCLE - ügyességi -
 1SD

Felhasználói újdonságok:

ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / • TCC INTRAMAKER - 1SD /
 ACTION REPLAY DEMO MAKER - 1SD / • MAGYAR NYELVÜ USER-EK -
 1SD / • WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / • GAME
 MUSIC CREATOR - 2SD

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• DORIATH - 175 / • LORDS OF CHAOS - 344 / • LORDS OF CHAOS 2 -
 273 / • BARD'S TALE III. - 45D / • STAR CONTROL - 136 / • DAMBUSTERS -
 147 / • F-19 - 2SD / • FLIGH PATH 737 - 155 / • SKYFOX 2 - 1SD / • F14 -
 4SD / • 7UP SPOT - 1SD / • ARCHON II. - 160 / • ARK PANDORA - 192 /
 • CRAZY CARS III. - 2SD / • FACE OFF HOCKEY - 1SD / • HIGH FRONTIER -
 107 / • PLAY 3D NEWS - 374 / • JOHNY QUEST - 1SD / • LORDS OF
 CONQUEST - 1SD / • NAM - 1SD / • OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD /
 • POWER AT SEA - 1SD / • ROY OF THE ROVERS - 181 / • STRATEGO -
 262 / • YOGI BEAR - 175

C64 Évkönyv kollekció megrendelése esetén (14 db.
 lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki
 szükséges programokat. A játékok neve után feltüntetjük azok
 hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldala 664 blokkot
 tudunk felvinni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is el-
 foglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a
 megrendelést összeállítani!



Ajánlatunk:

Comanche mission - küldetéslemez - 1DD - V / • Die Hard 2 - akció - 715K -
 EV / • Dino Park - stratégia - 2HD - V / • DUNGEON HACKSSII - kaland - 4HD -
 EV / • Dungeon Master 2 - kaland - 2HD - V / • Football Manager III -
 manager - 1HD - C.E / • Gateway 2 - kaland - 5HD - V / • INDY CAR
 szimuláció - 7HD - VGA / • Ishar 2 - kaland - 3HD - V / • Lands of Lore
 kaland - 10HD - V / • Lotus III. Ultimate Ch. - autóvers. - 1HD - V / • Nippon
 Sales Inc. - kaland - 2HD - V / • Perfect General - stratégia - 1HD - EV /
 • Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / • Prince of Persia 2 - ügyességi - 5HD -
 V / • Push Over 2 - logikai - 1HD - V / • Captain Commander (486, min 4MB) -
 sport.gep.szim. - 13HD - V / • Stronghold - kaland - 3HD / • TV Sports Baseball -
 rep. - 1HD - V / • WARLORDS - stratégia - 1 HD - EGA VGA / • Warriors II -
 stratégia - 3HD - V / • Wing Commander 2 - akció - 10HD - EV / • ZIGZAG
 akció - 1HD - VGA / • Zool - ügyességi - 1HD - V

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - 267K - E
 ELITE II. - 2HD - VGA
 JURASSIC PARK - 4HD - VGA
 LARRY 6. - 7HD - VGA ***HOT***
 MIGHT & MAGIC IV. - 8HD - VGA
 MIGHT & MAGIC V. - 10HD - VGA
 ROCKET RANGER - 595K - C.E
 SEAL TEAM - 4HD - VGA
 SYNDICATE - 5HD - VGA
 ULTIMA IV - jövő hónapban

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• BARD'S TALE III C SET - 2HD - • STAR CONTROL - 585K • STAR
 CONTROL 2 - 4HD • CONAN - 3HD • WARLORDS - 1HD • HISTORY
 LINE - 4HD • EOB 2 - 2HD • EOB 3 - 6HD • REX NEBUULAR - 1HD
 • F19 - 542K • KNIGHT OF THE SKY - 1HD • RED BARON - 2HD • F29
 591K • F14 - 945K • 7UP SPOT - 432K • CADAVER + DATA - 3HD
 • CRAZY CARS III. - 1HD • FACE OFF HOCKEY - 547K • FLASHBACK
 3HD • GOBLINS - 1500K • GOLD OF THE AMERICAS - 289K • NAM
 1HD • RBY 2 BASEBALL - 1DD • STRATEGO - 1HD • STREET ROD 2 -
 225K

PC-S Évkönyv kollekció megrendelése esetén (51 db.
 lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki
 szükséges programokat. 1.2 MB-os HD-s adathordozóra másol-
 sunk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelenti,
 hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvinni.
 Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

AMIGA

Lista 1993. november-december

- Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez
- Alien III. 100% — akció — 2 lemez
- Ambermoon — kaland — 10 lemez
- Apache — helikopter — 1 lemez
- Beast Lord — mászkálós — 2 lemez
- Combat Air Patrol — rep.gép.szim. — 3 lemez
- Crazy Cars III. — autós — 2 lemez
- Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez
- Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez
- Deep Core — akció — 3 lemez
- Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez
- Donk — akció — 3 lemez
- European Champions — 2 lemez
- Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez
- Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez
- Genesis — stratégia — 3 lemez
- Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
- Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez
- Hired Guns — akció — 6 lemez
- Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez
- Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez
- Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez
- One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez
- Psychoblast — akció — 1 lemez
- Snack Zone — kaland — 1 lemez
- Space Job — stratégia — 4 lemez
- Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez
- Subtrade — manager — 1 lemez
- Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez
- Theatre of Death — akció — 2 lemez
- Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez
- Traps & Treasures 100% (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
- Turrican III. — akció — 2 lemez
- Walker (1 MB) — akció — 3 lemez
- War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez
- Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
- Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

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

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők 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 díjtétele (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 lemeznnyi program és adathordozók megrendelése esetén: 4 x 100 + 2 x 40 = 480.- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

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

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendeléseitekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 70.- Ft-os POSTABELYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

Aktuális:

- ELITE 2./FRONTIER — űrkereskedő — 1 lemez
- ROCKET RANGER — akció — 2 lemez
- ULTIMA IV. kaland — 1 lemez
- ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

Évkönyv kollektív AKCIÓ!!!

- LORDS OF CHAOS - 1 lemez / • BARD'S TALE III. - 3 lemez / • STAR CONTROL - 2 lemez / • CONAN THE CIMMERIAN - 4 lemez / • WARLORDS - 2 lemez / • HISTORY LINE 1914-18 - 7 lemez / • CAPTIVE - 1 lemez / • EYE OF THE BEHOLDER 2. - 4 lemez / • FLIGHT PATH - 2 lemez / • KNIGHT OF THE SKY - 2 lemez / • RED BARON - 3 lemez / • F-29 - 1 lemez / • SKYFOX 2. - 1 lemez / • TUP SPOT - 1 lemez / • ALIEN BRED SPEC. EDITION - 2 lemez / • CADAVER + DATA (PAY OFF) - 3 lemez / • CRAZY CARS III. - 2 lemez / • ENCOUNTER - 1 lemez / • FACE OFF HOCKEY - 1 lemez / • FLASHBACK - 4 lemez / • GOBLINS - 3 lemez / • GOLD OF THE AMERICAS - 1 lemez / • NAM - 2 lemez / • PIRACY OF THE HIGH SEAS - 3 lemez / • RBI 2. BASEBALL - 1 lemez / • STRATEGO - 1 lemez / • STREET ROD 2. - 2 lemez / • TRADERS - 1 lemez / • WIZARDRY - 5 lemez / • YOGI BEAR - 1 lemez / • USER PD CSOMAG, amelyben megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez

AMIGA Évkönyv kollektív megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800.- Ft helyett csak 4.800.- Ft!!!

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

1519 BUDAPEST. Pf: 363.
1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

MIGHT &



MAGIC V.

S az új 1993. esztendejének végére elérkeztünk az nagy XEEN sorozatunk végére. Ez a leírás csak úgy lenne teljes a **WORLD OF XEEN** szempontjából, ha a negyedik rész leírását is beleíránk, de mivel az senkinek nem tenne jó, jobb, ha azt a CoV-ot is megveszítke (ha esetleg nem lenne meg) vagy elolvassátok ha már megvan. Tehát a negyedik részre csak utalunk.

Az introban megtekinthetjük, amint a Sárkányfűző, Xeen védelmezője zörtöldök, hogy már megint az ó várát ostromolják, pedig abszolút nem egy nagy stratégiai célpont, mivel egy rettentő nagy sivatag kellős közepére építette, ugyanis szereti a magányt. Igaz, pár hónapja megnyitotta a nagyközönség számára a kis vitillóját, de a bevétel sajnos messze nem elégti ki még csak a portás fizetését sem, nemhogy a hiteleit törleszthette volna. Ez most tessék, megjött a baj. Azt ugyan nem tudja, hogy az ostromló sárkányokat ki fizeti, de azért segítséget akart kérni Kalindrától, a Sötét Oldal királyától. Miután a központos boszorkány kapcsolta Kalindrát, kiderült, hogy szegény kislány börtönben van, s ami ennél is rosszabb, hogy azt lett változtatva vámpírrá. Ez még mind semmi, mert egy Alamar nevű feltörekvő újjagdaz, aki mostanában nagyon szereti magát királynak nevezni, elvette tőle az **Eró Kockáját**, ami pedig elengedhetetlen a prófécia beteljesítéséhez. Aztán egyre több cikis dologra jön rá, hogy a szörnyetűt haverjai elpartoltak tőle, Ellinger nevű udvari varázslója pedig szintén nem mer kimozdítani a tornyából, s egész idejét csak csizmánázás szenteli. Hát végül kinjában mit tudott volna tenni, mint elküldte a Gömböt egy kis kedvencével, akit viszont utközben baleset ért (egy másként légitelnyosóba tévedt), s a Gömböt leejtette. A Gömböt egy fűvésznő, Zaida találta meg, aki rövid teketóriás után átnyújtotta egy arra járó kalandorsapattal, mert ő nem akar az ilyen balgaságokkal foglalkozni, mint két bolygó (Xeen és Terra) megmentése.

Tehát a Gömb hozzánk került, Zaida azt ajánlotta, hogy vigyük el Ellingerhez, aki szerencsére a városban lakik egy toronyban, mert ő majd tudni fogja, hogy mire jó, de egy kulcsra is szükség lesz ahhoz. Azonkívül mióta Alamar átvette a hatalmat,

ha egy városba akarunk menni, engedélyre is szükségünk lesz. A kocsmában megtudhatjuk, hogy egy kicsit még tanulhatunk valamit a Gömből egy cigány jósnőtől is (aki kivételesen most nem Zaida, mert eszükbe jutott valami más jósnő név is). Ő is csak sietetni fog minket Ellingerhez. Itt a városban látogassuk meg a polgármestert hivatalt, ahol egy munkát ajánlanak: ha rendbesszük a gremlin királyt, akkor fizetnek 10,000 aranyat. Erről a fickóról megtudhatjuk még, hogy nagyon gyáva, miután elintéztük az őreit roppant alázatos stílust fog felvenni. Behatolás előtt mindenképpen tanoljuk fel magunkat varázslatokkal, ha még nem lenne. Ehhez még pénzre lesz szükség.

Szedjük össze a fáka rejtett kajakát, pénzeket, tákarítsuk ki a csatornarendszert, ott szedjük fel Nadia önix-nyaklancát. A csatornában lesz egy Valio nevű magát parasztnak kiadó figura, aki arra kér minket, hogy 1) ne túrkáljunk a ládjában, 2) szabadítsuk meg a csatornát a Patkánykirálytól. Először tegyük meg neki szíveségként a kettes számú cselekedetet, amiért illően meg is jutalmaz minket, majd úgy kíváncsiságból nyissuk ki az ágya mellett lévő kis ládikót is. Jé, egy diploma van benne. Hmmm, mi is van ráírva? Hopp, Valio egy gonosz, fekete mágus! Ez meg az a diploma, amit az iskolában szerezett, de demonológia/szociológiából épp hogy csak átszusszott! Fúj, milyen ember lehet az, akit ennyire nem érdekel a demonológia/szociológia! Most nagyon meglepetés gyanyuk! Usd le! Usd le! Cserébe ő is megtámad minket.

Ugorjunk át a túlsó oldalra, ha esetleg pénzre lenne meg szükségünk, és kutakodjunk Vertigóban meg a törpicek bányákban egy kis monnejéit, feltéve ha persze nem a negyedik részbeli karakterekkel folytatjuk.

Ha lenyomtuk a gremlin király őreit, ugorjunk pénzre megint a sátrához, s most észrevesszük, hogy egy újítást is kieszközöltek a szép külső mellé. Erdemes elolvasni minden részt, mert jókat lehet rajtuk szórakozni, azonkívül egy kicsit csökkenti a harcok számát. Most legyünk nagyon bátrak, mondjuk neki, hogy ezentúl uramnak fog

minket szőlítani, a város rendbehozásában pedig teljes erőbedobással fog segídezni. Bónuszként kapunk tőle 3 energialemezt is, amire később nagy-nagy szükségünk lesz.

Egy térképészítő a városban nagyon buslakodik a tesója miatt, mert elvitték a rendfenntartó érnk, noná hogy ártatlanul. Erdemes kihoznunk onnan, mert jó haver lesz, meg jól is fizet.

Van a városban még három másik térképész is, mert itt igen nagy rájuk a kereslet. Az egyik csak tanítgat fíjonek vizsgáztatni akar minket, a másik állandóan vizsgáztatni akar minket, a harmadik meg Joe. Ő mindenképpen kincses térképein akar túláadni, de azonkívül a megfeszítésre hasonlít a vertigó druzsáira, szóval ne nagyon bizunk benne. Ettől persze még megvehetjük a térképet, amiről kiderül, hogy hamis. Hehe, Ha már kihoztuk a térképész-tesztvert a hűsről, akkor cserébe adnak nekünk egy igazi térképet (koordinátával a kincsről). A találoskérdéses figura egy kódra kíváncsi, amihez útmutatást ad: OSWLAOBNFYDIA-USWTYIEBIERW az alap. Ha szerintünk:

- A Savtó (ACID POND) északra van Alamar várától, akkor húzzuk ki az összes N, R, A betűt, ha nem, akkor az O, B, F betűket.
- A Nagy Északi torony keletre van LAKE-SIDE-től, akkor húzzuk ki az összes S és D betűt, ha nem, akkor a W, U, I betűket.
- A Keresztút nyugatra van a Sprite erdő-től, akkor a C, T, E-ke, ha nem, akkor az Y, L-eket.

A megoldás: Az első állítás hamis, a második is hamis, a harmadik pedig nem igaz. Tehát húzzuk ki az O, B, F, W, U, I, Y és L betűket, marad a SANDCASTER szó, ami köztudottan egy város neve. Mondjuk is el neki, ő pedig nagyon fog nekünk örülni.

Ha Nadriának visszavittük az önix nyaklancot, odalesz a boldogságtól, majd ad nekünk egy kulcsot Ellinger tornyához, és az a kulcs sárka némi most már beenged minket. Odabent nem vár ránk más veszély, mint egy-két robbanós kedvű láda. Persze van olyan láda is, amelyik nem akar felrobbanni, hanem inkább pár kilo csizmát hagy ránk, mert mint később kiderül, Ellinger különösen erős vonzalmat érez eme nemes lábbelik iránt. Biztos kiskori emlékek készítettek a hatalmas ódák költésére is a csizmákról. Van nála minden, egészen a platina minőségig.

Menjünk csak fel hozzá a legfelső emeletre, s kopogjunk be. Megkérdezik, hogy ki keresünk, mondjuk, hogy Ellinger. Ő rögtön tudja, mi járásban is vagyunk, s azt mondja, hogy a Gömböt vissza kéne juttatni a fáraóhoz, de mivel be van zárkózva, egy kulcs is kéne. Kulcsot csak Kalindra királynőtől kaphatunk, de ő most van börtönözve, s hogy hogyan juthatnánk be hozzá, azt csak a saját várában tudhatnánk meg, de azt a gonosz Alamar most elvárásolta, szóval ott van, de mégiscsak ott. Ahhoz, hogy vissza tudjuk állítani, szükségese lenne 20 energialemezre, egy-egy szint visszaállításához közt hozzá még kettőt, vigyük el neki, természetesen Xeen sorsa függ tőlük. Hogy segítse minket az utunkban, ad egy kis kincset, ami CASTLEVIEW-ban van, abban a ládában, amelyik eddig mindig elugrárt előlünk, de most megbeszélte vele a dolgot, s kinyithatjuk. Ehhez menjünk oda hozzá, majd kezdjük el úgy kergetni, hogy közepre ugorjunk. Ha ott van, nyugodtan rávehetjük magunkat, s feszegetjük csak fel, mert tel van jó stuffokkal.

Ideje kilátogatni a szabadba, de ne feledjük, csak akkor juthatunk vissza, ha van

PASSÁNK. Tehát legyen az az első dolgunk odakint, hogy egy **PASS-T** veszünk **CASTLEVIEW**-ba. Utána menjünk el a kutyajamhoz vagy majomkutyához, aki általában valami dinnyét keres (keressük valahol a környéken). A dinnyét a háztól délre, egy tisztáson találhatjuk. Vigyünk neki először egyet kóstolónak, majd még, hogy el is tudja ültetni. Jó tett helyébe jot vár, ő is megajándékoz minket.



Van itt egy druidanén is, aki nagyon rosszul érzi magát, mert elvitte a cicá a kedvenc aranyoszobrait, mind a hármat. A cicá egy tolvajcéhnek dolgozik, s megker szépen minket, hogy hozzuk neki vissza a szobrokat. A tolvajok a **Nagy Déli Toronyban** laknak, persze a toronyhoz kell egy kulcs is, amit megtalálhatunk a **Savtó** közelében. Mi mondjuk a felhőkről masztunk be hozzájuk. Aprópó, a környéken van egy kis feljáró is a felhőkre, egy sárga kunyhó képeben. Ha egyszer a felhőkre léptünk, el ne felejtünk **LEVITATE**-t varázsolni a biztonság kedvéért, mert noha az útról nem esünk le, de a lejárákhoz különböző toronyokba felhőkön kell keresztelnünk.

A **Nagy Keleti Torony** közelében szomorodik egy ex-főpap, mert tálcai kieburláltak egy hatalomátvételt követően a kedvenc templomából. Először is azt szeretné, ha segítenék neki bejutni a templomba, azaz hozzunk neki egy kulcsot. Ezt könnyen megtehetjük, ha a felhőkről bemászunk, s egy ládából kihalászunk a záryitját. Am kiderül, hogy ez nem elég a főpapnak, szeretné, ha hatalma visszaszerzésében is segíthetnénk. Szóval menjünk végig a torony tetőjéig, sörba meszáróljuk le mindenkit, kivétel, aki az agyon levő könyörög életéért (2 ilyen lesz), a legtehetőse pedig a **CULT LEADER**-t. Egy kicsit szivós feladat, ha nemrég kezdttük várjunk vele egy kicsit, könnyen otthagyhathjuk a fognak. Mellesleg itt találhatjuk druidanénit egyik elvesztett szobrocskáját, a **GOLDEN DRAGON STATUETTE**-t, azonkívül még 3 energiadiszk is van itt.

Jópar bárbar íjász keseríti az utazásunkat, és a táboruk is sajnos a hegyek között van. Most nem ártana felszedni pár **SKILL**-t, pl. **SWIMMER**, **PATHFINDER**, esetleg **MOUNTAINEER**. A **MOUNTAINEER**-hez a **Dark Side**-on csak nagyon nehezen lehet hozzájutni, mert a hegyeken túl lévő néni árulja, a hegyek alatt keresztülvetető bányáratnak a hozzáink közelebb eső fele sajnos pont a hegyekbe került, amit valószínűleg nem oda szándékoztak tenni, mert így egy igen veszélyes módon lehet csak átjutni. Fel kell menni a felhőkre, majd amikor olyan térépoldalra (pl A1, A2) értünk, ami a hegyeken túl van, akkor leessz. Ez alapba levez 100 HP-t, arról nem is beszélve, hogy a **MOUNTAINEER**-t áruló nénihez vezető úton kellemetlen **Iguano-saurus**okba akadhatunk, akik alacsonyabb szinten egy lehelletükkel lemeszárólják a csapatot. Tehát jobb, ha a **MOUNTAINEER** skill-t **RIVERCITY**-ben szerezzük be, ha meg nem lenne meg.

A bárbar HQ-n, ami egy faépület, legyünk kedvesek a bárbar fickóhoz, mert így megint megóvhatjuk magunkat pár liter felesleges kiontásotól (ha az ellenfelet lenne, az nem is gond, de ha a sajátunk). Ki-

derül, hogy az ogarok elrabolták tőlük az összes energialemez, keressük inkább rajtuk. Errefelé található még egy szerzetes is, aki azt kérdi tőlünk, hogy tudjuk-e, mit tanulmányoznak a **CASTLEVIEW**-i rendtartásai. Ennek a megoldására egy kocsmabeli hint segített rájaink, ami szerint ezek a szerzetesek mindent visszafelé mondanak. Az egészben viszont roppant zavaró volt, hogy ha valamit mondtak, az első betűjét mindig kiemelték, s ez arra engedett következtetni (tévésen persze), hogy itt valamit a kezdőbetűkkel kell csinálni. De nem! Simán olvassuk őket csak visszafelé (Eva, Can I Stab Bats In A Cave). Jé, ugyanaz. Azaz **PALINDROME** a megoldás amit a figurának kell mondanunk.

Menjünk tovább, keletre, az erdőbe. Az út egy ideig túl lesz **DIRE WOLF**-okkal, árárakkal, majd pár eléggé veszélyes **ARMADILLO** vagy **MANTIS ANT**-tal. Inkább vegyük az irányt a Kéreg temploma felé (**TEMPLE OF BARK**). Visszatérő motívum ez a szörnyű nagy vállalosság a **MIGHT and MAGIC**-ben. **ANCIENT TEMPLE OF MOO, YAK**, most meg **BARK**. Azonban be van zárva egyelőre, s nem enged minket tovább egy lila démon nagy karddal (olyan minotauros-zszerű-de-mégsem-az) (**MI** van, te is most nézted meg a **Jurassic Park**-ot? **CoVboy**). Menjünk vissza a kutyulihoz, ő elmondja, miszerint gondolta, hogy be lesz zárva, de mivel mi vittünk neki finom dinnyét, cserébe odaadja a kulcsot. Most már bemehtünk. Előtte azonban nézzünk be a templomtól nem messze lévő sprite-lakba, ahol egy sprite azon siránkozik, hogy elvitték a hercegnőjüket. Ha visszahoznánk nekik...

Olvashatunk a játék szerzőinek újszerű vallásáról, a **Kéreg-hítről**. Inkább nem sósak irunk róla, de ajánljuk mindenkinek, hogy olvassa el. Van benne természetismitől kezdve a gonosz definiálásig minden. Azonkívül a dungeon tell van színes falokkal, amik a tulajdonságaikat nyomják fel, rabokkal, akik XP-eket adnak és tallalunk egy adag kincset is. Vannak ark sámánok, egy ark király, meg egy ark fősmár. Az ark király azonnal megkímál bennünket egy csésze jó meleg mezezett teával, majd ránkuszítja az egész őrséget (**ORC ELITE** főleg). Az ark sámánok nagyon szeretnek hidegvárazslatokat küldözgetni felénk, szóval mi se legyünk különbe. A negyedik szinten állítsuk a keleti tárcás kapcsolókat háromra, az északiakat kettőre, a nyugatiakat pedig egyre, majd huzzuk meg a nagy kart, s ígyunk a szint közepén lévő kutból. Ekkor mi is a Kéreg-hit beavatottjai leszünk és ez rengeteg előnnyel jár (minden tulajdonsághoz +19). Az ötödik szinten egy hang szerint ha a gyökereket ettetjük meg (pontosabban az ott lévő koponyákat), akkor gyümölcsöt fog teremni a fa, ha a lombokat, akkor kivívjuk **BARKMAN** haragját. Ez a figura a szint közepe táján van befalazva, ha tényleg a lombokat etetnénk meg, akkor kiszabadul, s menthetetlenül rántkamad. Ami nem egy klassz dolog, mert 40k-t ir a HP-ra, azaz 40.000, igen negyvenzer HP-t kell róla lesebezni. Előbb, vagy utóbb kerítsünk erre is sort, mert a **TREASURE ROOM**-okban csak akkor nyílnak a mesés gazdagságot jelentő ládák, ha a **BARKMAN** már halott (2.000.000 arany, halom gem meg egy egy rákás obszidián cucc). Egy koponyát úgy ettetünk meg, ha addig adogatjuk neki a gemeket, amíg egy speciális hangot nem ad vagy el nem tűnik (kb 5-5 gem mindegyiknek). A harmadik szinten van eltévedt dunszba a sprite hercegnő, szóval aki csak érte jött ide, már mehet is (bár beavatottnak mindenképp érdemes lenni). A második szinten akkor nyílik ki egy oldalajtó, ha a középső mezőkben állunk az átvezető úton. Ha be akarunk valahova jutni, **JUMP**al tegyük, de vigyazzunk, mert telis-tele van meszáró eszközökkel.

Nézzessük tovább a felszínt! Van érdeklítő még egy ogár tábor is, beszéljünk a görével. Indulásképpen válasszuk a 3-at, miszerint: „*Térdepelj, rabszolga, mi vagyunk a legyőzöid!*”. Ez nagyon megtetszik neki, mert szerinte humoros emberek vagyunk. Ezután lehet vele beszélgetni. Ne nagyon kérjük **Altamarn** elleni segítségére, mert **Altamarn**ak dolgoznak, inkább kerjük kölcsön tőlük azt a 2 energialemezüket.

Most egy ideig szabad program, fakultatív lehetőségekkel arán nézve, hogy mit látogassunk meg, csak jobb csapatallt érdemes bemenni a déli toronyba, meg erősebbel az északiába, s csak jó tapos fickókkal a **Keleti Nagy Toronyba**. Mindegyik megközelíthető a 6-os villamossal vagy piros 12-es busszal. Nyitva reggel nyolctól délután kettőig. Legyen Ön is az útitársunk!

Az északi tele van lovagokkal, **SLAYER**, **DEATH** és egy **DOOM KNIGHT**-tal. A befelvezető utat egy torpe-králynál lelhetjük meg, aki nagyon ahítozik már egy kehelyre, ami a lovagok tornájának tetején van, mert az mindig jelzi, ha mérge van a közelben. Paranoiás kis királyunk ad ezért egy kulcsot is a toronyba. Itt sincs sok dolgunk, de jópar könyvet találhatunk, amelyekben a Magánhangzótlan Lovag nagy mondásait vannak lejegyezve. Például: **FL ND HS MNY R SN PRTD**. És ezután valami szöveg vár a könyv. Adjuk be neki hát a magánhangzós páriát: **A OO A I OE AE OO AE**. Azaz a kettő együtt: **A FOOL AND HIS MONEY ARE SOON PARTED**. Ez egy original anglis mondas. A többi is ilyen, s ott is csak a magánhangzókat kell beírunk ahhoz, hogy XP-t kapjunk. A megoldások:

- 1) EEEIOAE
- 2) EOAAUAE
- 3) EEEEOAEUEEEEOEE
- 4) OOOEIOEOOAEI
- 5) OOOAOIEOEU
- 6) OOOAOIEOEOAE

A legfelső szinten, a **DOOM KNIGHT**-os helyen ott van a **CHALICE** (kehely) is, de amikor hozzáérünk, megkérdi, hogy mit keresünk. Mondjuk neki, hogy a **CHALICE**-t. Erre az a válasz, hogy úgy látszik semmit sem tanultunk a Magánhangzótlan Lovagtól. Aha! Mondjuk neki akkor azt, hogy **AIE** (**CHLC**). Vannak itt még különfajta trónok is... Úljunk rá sörba az **EMOTION THRONE**-okra, majd legvégül az **EUPHORIA Throne**-ra, s meglepetésben lesz részünk. A trópicsek bácsi pedig annyira fog nekünk örülni, hogy rogtan ki is nevez minket királyi életkóstolónak.

Jőjjön a **Nagy Déli Torony**. Elég gyenge figurák vagyzzák, s bár sokan vannak, itt az nem nagyon számít. Van egy **ALI BABA**'s **CHEST** nevű láda is, ami az istennek se akar kinyitni, helyette mindig egy jelszót kérdez. Vajon miért **ALI BABA** van odairva. Irjuk be: **FOURTY ROBBERS/THIEVES** (40 rabló), de erre nem nagyon reagál pozitívan. Akkor **OPEN SESAME** (szeszam tárulj). S kinyílik! Micsoda örült nagy fejtörők... A legfelső szinten találhatunk 2 könyvecskét is, az egyiket csak a hercegnek címtezték (ha nem a **Tolvajok Hercege** olvas bele, akkor **ERADICATED** lesz), a másik pedig egy csak tolvajoknak szóló kézikönyv. Ezenkívül találunk egy listát is, amelyben a legutóbbi üzleteik vannak leírva, miszerint kinek adták el és mennyiért a **GOLDEN STATUETTE** többi darabját, illetve egy **JEWEL OF AGES**-t. Van persze pár kellemes energialemez is. Ja, a gongokat háromszór érdemes megkognatni.

A Keleti is tele van meglepetésekkel, de annál inkább elektronosságokat lövöldöző **MYSTIC MAGE**-ekkel és **MAGIC** sebzést okozó másik fajta varázslókkal. Azonkívül ha a legfelső emeletre rosz irányba megyünk, egy roppant idegesítő **GAMMA**

GAZER-rel találjuk szembe magunkat. Jobb, ha összeszedjük inkább az energialemezeket, a **JEWEL OF AGES-1** meg legyilkolásszuk a **MEGAMAGE-2**, oszt kifele. Itt rengeteg energialemege van eldugva.

Ha megvan már legalább 15 energialemez, menjünk el **ELLINGER**hez (ha még hiányzik egy-kettő, akkor szerezhethünk kettőt még az **Óriásoktól** is, csak rendszeren kell vele beszélnünk), aki egy szép nagyot gratulál nekünk, s azt ajánlja, hogy menjünk el, nézzük meg a kastélyt hátha el van benne rejtve egy-két energialemez.

A vár már egész szépen áll, mindössze a negyedik szint hiányzik. A 3. szinten egy bizonyos **DIMITRI-1** található, aki önmagát teszi felelősé a királynő elrablásáért, s emiatt nem is nagyon jó valamire, majd elviszi a depresszió. A lánya viszont kiemelkedően fontos feladatnak látja azt, hogy apja újból a régi legyen, mert valószínűleg lenne pár jó ötlete arra, hogy is lehetne visszahozni **Kalindrát**. Ezt viszont csak úgy lehetne, ha felvidítanánk valamivel, amihez nem elég más, csak a **SONGBIRD OF SERENITY**, ami az **Elveszett Lelek Szigetén** raboskodik.

Mielőtt odaindulnánk, nézzük inkább végig a városokat (**Olympusig** bezárolag). **SANDCASTER**-be be lehet jutni szivatagon keresztül is, de jobb, ha elvisszük **VESPAR**-nak a zafir fogantyút, s cserébe ad egy ingyent bejárat. Elegendő nagy zúrok vannak **SANDCASTER**-ben, ezt a jóvárázslónentől is megtudhatjuk, csak a két főigurat kell elintéznünk meg a csatlósait a sikerhez. Itt lehet kapni egy **PASS-1 LAKESIDE**-ba is, végük meg, noha jó borsos árat kell érte fizetni (5000GP).

LAKESIDE boszorkányoktól szenved, majdnem minden értelem épületet teljesen lerombolták, az embereket meg tűznak ojtették. Szabadítsunk ki minden embert, a boszorkát meg persze kaszaboljuk csak, s egy ex-rab elejti a tippet, hogy a főboszorkának van egy bejáró engedélye **NECROPOLIS**-ba. Aha, ez kell nekünk. Ha megvan, hozzuk fel a **SEWERS**-ből a **GOLDEN GRIFFIN STATUETTE-1**, s kaparintsuk meg a **NECROPOLIS PASS-1**. Aki be akar lépni az itteni cőbbe, tagságit egy koponyától kaphat, akinek egy ísmét gyermekét feltörték kell megadni a választ. A szokásos batúlyhetesítéses mód. A megoldás: **WITCH** (boszorkány).

Nézzük most meg a híres idegenforgalmi nevezetiséget, **NECROPOLIS-1**. Telis-tele van **HIGH-MUMMY**-kkal, meg **POWER LICH**-ekkel, azonkívül itt van **SANDRO**, aki szintén egy **LICH**. Vannak még könyvek is, **TOME OF THE DEATH** címmel, vagy 9 kötetnyi. Minden egyes könyv elolvasása 999.999 XP-vel gazdagítja az olvasót (akárhányszor ember elolvashatja), cserébe pedig nekünk 25-50 év öregedést. **SANDRO** megkér minket, hogy óv valamikor még nem volt ilyen ember, de sajnos eltűnt a szive, s azóta állandóan arra kényszerül, hogy idejáró turistákat ijesztesse. Megígérte, hogy ha visszahozzuk, akkor odaadja a harmadik szobrot is. Ugorjunk le a csatornába, amik most kivételesen nem szennyvíztől vannak tele, hanem lávával, de a sziven kívül semmi érdekeseért nem érdemes lent tanyáznunk. Adjuk vissza neki a szívet, majd a 3 szobrot a druidáknak, akik cserébe ránkhoz 5 szintet. **SANDRO** meg elmondja, hogy ezentúl szívesen vár ránk a másik oldalon lévő **DUNGEON OF DEATH**-ben, s rendelkezésünkre bocsátja az összes ottlévő kincset.

Ideje bekukkantani az **Elveszett Lelek Szigetére** egy madárért. Ez a hely eleinte **MINOTAUR**-okkal van tele, amik egy kicsit változtak a 3 óta, mivel itt egy-egy bunkó-

csapásuk csak öregíti a karakterünket, nem öli meg (legalábbis nem varázslattal). Az első szinten csak annyit a dolgunk, hogy meg kell húzni minden kallanyt, majd mehetünk is tovább (s a karhuzigálás miatt le kell utáni 2 **MINOTAUR-1**). Nagyon fontos a pozitív hozzáállás, írja egy felirat a **dungeon** bejáratánál, szoval minden kérdésre pozitívan kell felelnünk, hogy továbbmehessünk. Tehát első kérdéseire: miszerint jól szórakozunk-e, minden kar megzuhintunk-e, biztosak vagyunk-e benne, nyugodtan nyomjunk egy-egy igent.

A második szint sem lesz nehéz, itt a tárcsákat kell állítani, majd egy kart húzni (állítsuk a tárcsákat felfele), ezután pedig iszogatassunk a kutakból (csak a **NEGATIVE SOUL WATER-1** ne kóstoljuk meg). Mehetünk tovább.



A harmadik szinten kapcsolók vannak megteleportok. Célnk, hogy elérhessük a lejárót. Addig kacsogassuk a karokat, míg nem lokolink vissza. Ehhez induljunk északraól délre. Van egy kombináció, amivel titkos, rejtett kincsekhez is elérhetünk. A továbbiaktokról szépen megkönygít minket 276.000 arannyal, mert ez majd fedezi a **MINOTAUR**-okban és a berendezésben okozott kárt is. Lejjebb van még pár **GORGON** is, akik véníteni ugyan nem vénitenek, ám egy-egy sikeres csapásuk esetleg megkövesíti karakterünket. Nagyon hasznos madarakra lehetünk, akiket kiengedve minden csapattagunknak nő valamelyik tulajdonsága hirtelen. Itt olvashatjuk először **Alamar** igazi nevét is, amit a falakból állítottak össze, s valójában **SHELTEM**. A névnel is vannak madarak, de azokat nem érdemes kiszabadítani, mert fele illúzió, a másik fele pedig a prófécia papagája, s mindig ugyanazt mondja. De ha megvan a **SONGBIRD OF SERENITY**, engedjük ki, s akkor megígéri, hogy velünk jön **DIMITRI**-hez. Vigyük.

Dimitri most már elegendett, és azonnal munkához is lát, elmondja a szinten lévő titkos szekrények kódját, amiket kinyitva megint hozzájuthatunk jópar energialemezhez, s felker minket még arra is, hogy a királynő megmentése érdekében látogassuk meg **Ambrose-t**, a királynő kedvenc lovagját, aki további utasításokat fog adni. Szédül össze az energialemezeket, s vigyük el most már befejezőképpen a maradókat is **ELLINGER**-hez. Most már megvan a legfelső szint is, ahol egyelőre csak a fogadó, bolt, gyakorlóterem és bank szolgáltatásait élvezhetjük, mert az a szekrény, ami a királyi koronát tartalmazza, nem nagyon akar kinyitni. Pedig ha ezt a koronát odavisszük a királynőhöz, akkor vissza tudna alakulni emberre. De nem fog! HEHEHEHE! Ennél tovább nem írjuk a leírás!

Ísmét HEHEHE! Csak vicc volt. Ugorjunk el **Ambrose**-hoz, akinek most egy bűbája lenne szüksége, hogy kedvenc griffjére felpatanlasson. Ad is egy gyplőt, amit vigyünk el **Natasához**, s az megcsinálja, hogy használhassa **Ambrose**. **Ambrose** most már el tud menni a királynőért, s nagy bátran nyergrebe is pattan, majd elviharzik **Feketeagyar vára** felé. Nagyon nagy sunggal indult a fickó, de ha mi is odamegyünk a várhoz, kiderül, hogy nem nagyon bírt egyedül azzal a sok vámpírral, csináljuk inkább mi.

Nosza, mézarájroluk a vámpirokát halomra, menjünk fel **Blackfang** grófhöz és a kedves családjához. Ezután másszunk le a börtönbe, aminek a legalsó sarkában kúporog egy vámpírnő, aki nem nagyon akar még meghalni. Emiatt nem is jöhet velünk a napfényre, de elmondja, hogy a királyi koronát rajta székény kódi. (Az amit mond)... Vicserek voltak, mi? Tegyük ide egy **LLOYD'S BEACON**, s reppenjük el a várba, szedjük fel a koronát, majd hopp, vissza a királynőhöz. Már very happy lesz emiatt, de azért ezzel meg nincs mindennek vége. Elirányít minket a **Sárkányfáradhoz** is, hogy rajta is segítsünk, és vigyük vissza neki a Gómbót. Ez természetesen odaadja a **Nagy Píramishoz** illő kulcsot.

Akkor segítsünk azon a szegény **Sárkányfáradon**. Az egész píramist elvárostották a felhő- és a zoldsárkányok (akik itt tüzet lehelnek), de a feljutást nem csak ez nehezíti. Az első szinten egy idegenvezetőnek kellene minket várnia, sajnos azonban a sárkányok nagyon izletes csemegének tartották és keresztbe lenyelték. A feljutáshoz át kellene kapcsolni az összes kart. Csak az északnyugati részlegről útközhetünk problémákba, ahol pár koponya mindenféle számokat kérdezget. Ezekre a válaszokat könnyen meghatározhatjuk, ha tudjuk, hogy ezeket egy olyan számsorból kell kiválasztani, amelyek egész számbokból állnak 3-10-ig:

- En vagyok a legkisebb —> 3
- En vagyok a legkisebb négyzetszám —> 9 (mivel a kettő nincs a sorban)
- En a kétszerese vagyok a legkisebb párosnak —> 8 (2x4)
- En vagyok a legnagyobb prim —> 7
- En vagyok a legkisebb páros —> 4
- En vagyok a legnagyobb —> 10
- En vagyok a legkisebb prim, ami maradt —> 5
- En vagyok a maradék —> 6

Ha minden kar meg van húzva, akkor ugorhatunk a második szintre. Itt egy kódot kell beírni a feljebbújtáshoz, ezt a kódot megkaphatjuk, ha a szinten található dátumokat összeadjuk, kivonunk belőle 32-t, elosztjuk hárommal, majd ebből is kivonunk 42-t. A dátumok a következők:
1993-1492-1776 (ki hinné, hogy amerikai a program!)
Azaz 1993+1492-1776
vagyis 5261-32/3-42 = 1743-42 = 1701
S mehetünk is feljebb. Itt csak egy csigavonalban kell mozogni, de pár kiemelt telepört is szerepet játszik kincseinkben, amiket jobb, ha **JUMP**-pal átugrunk (lásd a **koordinátáknál** —> **CoV 38**).

Meg is érkeztünk a 4. szintre, fussunk oda a szemben lévő trónhoz, amin maga a **Sárkányáró** fészkel, s rettentően megőrül nekünk. Persze ezután azzal folytatja, hogy meg sok mindent kell tennünk (s meg se kínált minket egy jó kis italt, mondjuk abból a **PURE ENERGY** lityiból se, ami pedig akkora üstben fortyog, hogy hat poháryi meg se látszódna). Elmondja, hogy a két lábava zuhant mentőkapszulából az egyik utas már kiszökött, ő volt **Alamar Sheltem**, de a másikban még van valaki. Ideig nem tudtunk bemenni hozzá, mert láva megszilárdult körülötte, de most segít nekünk, s kiviasztja. Robogjunk is el az **ESCAPE POD**-1-be.

Egy emberforma van a sztáziskamrában, s mikor közelebből megvizsgáljuk, kiderül, hogy nem más, mint **Corak** bácsi az, **Sheltem** esküdt ellensége. Hohó, ez jól fog jönni. Tegyük el a **(GET SHELTEM)**, majd menjünk oda a főabakuszhoz és nézzük meg, mi van rá írva. Egy kód. Ez fogja majd deaktiválni a sztáziskamrát. Irjuk be **(TYPE CODE INTO MAIN COMPUTER)**, hogy: **WHERE NO MAN HAS EVER GONE**

egy elmuljón a LEVITATE varázslatunk, mert akkor kezdhetjük a spirált előlről. Ennek a megelőzése végett elhelyeztünk utókőben jopár pihenőhelyet, ha vésszenen közelne a hajnal, itt várjuk be, majd lökük el a LEVITATE-t, mert ezek szilárd földből vannak. Ha viszont korán reggel vágunk neki, akkor erre egyszer sem lesz szükség. Ha odaértünk a közepén lévő épülethez, akkor lépünk be, s kezdődik az end-seq #3 (WORLD OF XEEN). Lathatjuk a profécia beteljesülését, amint egyesül a Xeen Jogara és az Erő Kockája az Egyesülés Otáran a Sárkányfárad vezetőjével. Es XEEN két fele végre egyesül mindörökké, hogy ne szóják meg a szomszéd bolygók lapos mivolta miatt.

Van még egy extra hely is, ahova egyáltalán nem muszáj elmenni, de ez az ULTIMATE XEEN CHALLENGE, úgyhogy minden magára adó játékos legalább megpróbálja. Ez a DUNGEON OF THE DEATH.

A Dungeon of the Death-be csak óvatosan járjunk, mert ugyan Sandra már Necropolisban odaadja a kulcsot, de 100-150, szint előtt nagyon könnyen otthagytatjuk mind a 6 csapattagunk fogát (tényleg, tudja valaki, hogy egy elfnek hany foga van?). Az első szint elég idegdepő, de ha végigvisszük, kapunk 5 szintet pluszba. Egy hatalmas keresztretjérvény az egész, a sorok/oszlopok végeiben van egy-egy scroll, s oda kell menni ahhoz, hogy megoldjuk a retjérvények azt a részletét. A bejáratról nem messze van egy szobor, rajta egy pár oldalas útleírás az első turista kalandjairól, aki egész kellemes dolgokat vitt véghez, ki egyedül lekerült az arenába, egyszerre kapott egy armadillót, igazán, lovagot meg még isten tudja miféle nagy szörnyeket, aztán elkezdett futkározni, de szerencsére talált egy FIREBALL-pálcát meg egy RING OF ELEMENTAL RESISTANCE-t a hullák közt, aztán egyfolytában csak a FIREBALL-t használta meg az ki nem merült. S akkor kinyitotta a szemét és csak egy hatalmas hamurakást látott. Hmm, valahogy nekünk ez így sose sikerült alacsonyabb szinteken. Ebben a leírásban ki van emelve néhány szó (100-180), s ezek azok, amelyeket be kell helyettesítenünk a megfelelő helyre. A megoldást megadtuk, mert enélkül valamennyire fázasztóbb lenne. Boc, hogy nem állítottuk számszorosrendbe, de lehet, hogy így jobb lesz, mert mi ilyen sorban találkoztunk velük (nagyjából).

A második szinten már tényleg csak nagyon vigyázva menjünk, mert eleinte ugyan csak valami szörnyű SCREAMER-ek vannak (irtó jól néznek ki, így levágot karokkall), amik rokonnak a harmadik részbeli fej-SCREAMER-eknek, de azért valamennyivel nehezebben lehet tőlük megszabadulni. Na, ezekkel akkora gond nem is lenne, de ami utánuk jön! Eleg félelmetes ellenfelek, mert már távolból ERADICATE-elő sugarakat lönek, ami egyszerre 2-3 karakterre is hatni fog, a HOLY WORD-okat nagyon szeretik kikerülni, és SKELETAL LICH-eknek hívják őket. Itt valahogy úgy kell megtrátni a karokat, hogy kinyíljon egy ajtó a vámpír királyokhoz, de mi már sajnos arra nem emlékszünk, ez hogy is sikerült pontosan (de nem nehéz dolog). A vámpír királyok úgy csapjuk le, hogy adjunk minden gyorsító-eszközt az egyik papunk kezébe, s ha az így előbb jön, mint a vámpír király, akkor nyert ügynök van. Ha nem, akkor meg már teljesen mindegy a pap SPEED-je, csak HOLY WORD-ozzuk le minél gyorsabban. Emeltésre méltó még az a pár helyhely is: A SHRINE OF ULTIMATE EVIL-en kívül mindegyiket romboljuk le, mert eszméletlen XP-eket kapunk értük, de ha valaki meglepetést akar, az legyen telhetetlen, s próbálja ki az

utolsóit is. Ekkor igaz, hogy leromboltuk a kegyhelyt, de az magával vitte az egész dungeont is, s azzal perzse, minket. Jó vicc volt a programozók részéről.

A harmadik hely nem nagyon ment nekünk, itt meg kell mondanunk, hogy egy kicsit... szóval csaltunk, mert már teljesen ki voltak az idegeink. Azért szerintünk meg lehet csinálni, csak éppen fel kell térképezni az egészét, ki kell keresni a megfelelő utvonalat, s erre rá kell szánni vagy 3 órát (minimum), de a feladatot azért elmondjuk: usd meg mind a 4 gongot (a koordináták meg vannak adva) majd húzd meg a kart, de úgy, hogy közbe ne érj egy kincshez sem, mert akkor kezded az egészét újra...

Ezután jón megint egy meglepetés: egy úrhajó belsejében vagyunk ismét! Hát persze! Ez az, amivel a földlakók (pontosabban Terra-lakók, azaz mi) jöttek. Ez annyira nem veszélyes, mint az előző, de jópofa, mert DEVIL-eken és DEMON-okon kívül LORD XEEN-ekkel is tele van. Csak azok kellemetlenek. Romboljuk le mind a 4 LORD XEEN-gépet, egyenként 5-5 millió XP-ért. Itt van egy központi számítógép is (nagyon ismerős gombokkal a 3-ból), de hogy mi a kód (ha van egyáltalán), arra sajnos nem nagyon sikerült meg rájönni. Próbáltuk a 3. részben megadott kódot is, de csak GOOBER-ek lettünk így is. Szóval ez az egész kóceráj csak XP-ért meg szint miatt van itt, enélkül is boldogulhat mindenki...

Íme a +retjérvény megoldásai:

- Vízszintes**
- 39 - Megmaradt csontok: SKELETON
 - 33 - Fúrge, gyors: AGILE
 - 36 - Előrelátás varázslata: CLAIRVOYANCE
 - 40 - Varázslók városa: SANDCASTER
 - 38 - Vaddisznó: SWINE
 - 35 - Medín díja: FISHERMAN ('S FRIEND)
 - 32 - Értékes fém: GOLD
 - 27 - Kétkézes kard: FLAMBERGE
 - 30 - A varázslók kedvenc skillje: PRESTIDIGITATOR
 - 28 - SPEL
 - 07 - MAGIC
 - 25 - Allati orr: SNOOT
 - 23 - Basenji vörbeli jelszó: THERE WOLF
 - 20 - Egy lovag, aki inkább a fákat szereti: RANGER
 - 17 - Elvesztette az elfek szent könyvét: TITO
 - 14 - ACID
 - 09 - Varázslat, amellyel legyőzzük a gyengeséget: REVITALIZE
 - 05 - BLACKFANG vezetője: VAMPIRE
 - 13 - Urhajóból kiszabadult: CORAK
 - 10 - Király botja: SCEPTER
 - 02 - Áthelyezés varázslata: TELEPORTATION
 - 03 - Mozgási varázslat: (TIME) DISTORTION
 - 06 - Bebörtönzött királynő: KALINDRA
 - 04 - Kis, zöld démon: LEPRECHAUN (Hát, eléggé más a leírása máshol...)
 - 08 - Csillag: NOVA
 - 12 - Hiba: ERROR
 - 16 - Ijász: ARCHER
 - 22 - Durva, erős: SEVERE
 - 18 - Varázslónő: SORCERESS
 - 21 - Vár túl a Tíftől Zónán: ALAMAR
 - 24 - Előhoztak városa: NECROPOLIS
 - 26 - Bölcsesség: KNOWLEDGE
 - 77 - Neki volt egy kis sárkánya: XEEN (LORD XEEN)
 - 86 - STUMBLE
 - 09 - ERADICATED gyógyítása: RESURRECTION
 - 10 - SEER
 - 11 - IGUANA
 - 15 - Küzdőtér: ARENA
 - 31 - VULTURE
 - 34 - FABLE
 - 37 - TRIDENT

- 41 - ENERGY
- 73 - Becsmagló tetem: MUMMY
- 89 - Tűz, föld, levegő és víz: ELEMENTS

Függőleges

- 28 - Tártyát használatba venni: USE
- 75 - Kigyóméreg: VENOM
- 09 - Grotész lény: GARGOYLE
- 72 - Gremilin: GOBLIN
- 62 - Egy 15zárú, akinek ellopták az egy szarvát: FALISTA
- 59 - Várak: MOAT
- 52 - Tettes: CRIMINAL
- 47 - Amullát kell, hogy beléphess: SPHINX
- 44 - Ellinger tornya is fit van: CASTLEVIEW
- 48 - Durva állat: BEAST
- 51 - Lovag kísérelje: PAGE (??)
- 55 - Használt az ARACHNID-hoz: ARACHNOID
- 66 - Vízihüllő: ALLIGATOR
- 58 - Rovar, bogár: INSECT
- 64 - Százlábú: CENTIPEDE
- 57 - Félig sas, félig oroszlán: GRIFFIN
- 46 - TETHER
- 43 - Féreg: DRAGON
- 50 - Betegség: DISEASE
- 54 - Nyolclábú lábfejű (fejesebb, lábfejű, stb): OCTOPUS
- 56 - SORCERER: WIZARD
- 49 - Erő: MIGHT
- 45 - Szelleme városa: WINTERKILL
- 42 - Egy torony a Troll erdőben: DARKSTONE
- 53 - Pap + varázsló: DRUID
- 60 - Félelem: FEAR
- 63 - Kísérteties (SPOOKY): EERIE
- 65 - CONTAINER
- 74 - Élő, de nem holt: UNDEAD (Hogy ennek mi értelme van?)
- 78 - Vad, primitív ember: BARBARIAN
- 81 - A játék készítőjének kezdőbetűi: J.V.C.
- 84 - Térképészítő: CARTOGRAPHER
- 82 - Fogoly: PRISONER
- 88 - Utazó küldetessel: CRUSADER
- 85 - Földalatti csatorna: SEWER
- 71 - Páncélozott emlős: ARMADILLO
- 67 - Földalatti börtön: DUNGEON
- 61 - Pontosság: ACCURACY
- 79 - Szárnyas ló: PEGASUS
- 83 - Gomb: ORB
- 87 - Félig ember, félig bika: COVBOY (bocs, MINOTAUR, a másik csak lélekben) (Hogy ez a Hápi néha milyen szellemes tud lenni — CoVboy)
- 65 - MOUNTAINEER
- 68 - RAT
- 70 - STARTLE
- 76 - Utazási mód XEEN földjén: MIRROR
- 80 - CROWN



Ennyi lett volna. Mi csak a Régieket sajnáljuk, hogy most csinálhatnak megint egy új védemezőt a Terrának. Mert Corak lett volna a cím várományosa Sheftem halála után, de mivel Corak is kimúlt, most újból dolgoznunk kell. Új rész szerintünk akkor sem lesz, de nem egy ezer előfordult már, hogy nem volt igazunk!!!

• Hápi

REZENZOROK



Well, az *Infocom*-ot nem kell bemutatni a c00labb figuráknak – a nagyhírű szöveges adventure-ok alkotóját ki nem ismerem még a C64-es/Apple II-s időkötől? (Mostanság adták ki a régi kalandjátékaikat Amigáral). Nos, egy bizonyos **Steve Meretzky**, aki sok PC-s kalandjátékosnak maga az Isten (mint nekem is), anno még az *Infocom*-nál írogatott holmi kalandokat, és azután igazolt át a Legend-hez. Nem kell sorolni, PC-n milyen fantasztikus, nagyszerű etc... kalandokat alkotott. Így volt ez a régi *Zork*-os időkben, meg persze a *Galaxis Utikalauz* gépre vitelének idejében is (főnyelg, nem kell *Galaxis* leírás? Nagyon c00l játék, szerencsére nem lehet a könyv ismeretében végigjátszani).

Nos, először is, pár szó a programról. Sajnos, ezen is erődíjk a 'minél kevesebb text' szole, ugyanis ronda Sierras szokás szerint sokszor végig kell pástázniunk a kurzorral a screen-t, hogy valamit megtaláljunk. De ez még csak a kisebb baj. Nagyobb baj a hang. Rejtély, hogy mi a francnak kellett jó esetben 2.6 bites digit használni! A digit jó részét csak masodszorra/harmadszorra értették meg. Nem ám, hogy kiarnál! (Pedig felkisen debugoltam, letöröltem a sound driveket stb... DADA). A CD verzióhoz is volt 'szercsének', ami CSAK 44 MByte volt, ugyanolyan csapnivaló hanggal (az animációk valaminek jobbabb CD-n). Ez azért kib****s volt, kedves *Activision*!

Maga a játék viszont nagyon c00l. Ha a kalandkategóriában összehasonlítanánk a legjobb játékokkal (*Legend's Spellcasting*, *Eric the Unready*), azoktól bizony kicsit elmarad (főleg a *Sierra*-stílus és a pocskés hang miatt), de ennek ellenére mondjuk egy *Sjora*-féle unalomhagy-bírdólnél mérföldekkel jobb.

A program hangja – az idióta digitől eltérítve – egész jó, főleg normális hangkártyán (effekt: *midikáry*, *GIUS*).

Ez egy olyan játék, ami nem igazán nevezhető lineárisnak a szó *Sierra/Legend*-i értelemben. Az *InferNet*-en egyszerre vagy juttolt el a végére... Így marint marad a *DOZ*-nál már megszokott helytakékos helyszín/tennivaló ismertetés. Persze mindenhol fényképezgessünk, amit csak tu-

dunk, mindent olvassunk el stb... Így is ez az eddigi legnehezebb játék, amivel valaha is játszottunk, ennek ellenére mindenkinek ajánljuk. A file/options menürendszer: bal click a jobb felső sarokban. Ne fáradjatok, a digit szöveget ugyem tudjátok elővarázsolni. (Az inventory-t, a tárgyak use-olását elég nehéz lesz megszokni (bár ez legalább elég jól kiválta a szöveges gépelést, és legalább rögtön megmutatta, mi az, ami használható). A lenyeg benne, hogy a kézzel felvehetünk itt tárgyakat; azokat az üres rekeszekbe lepakolhatjuk; a tárgyak use-olása egymáson: az egyik tárggyal a másik tárgy jobb alsó részére clickelünk. Click a bal felső részére: azt vesszük kézbe. Beszélgetésnél kérdőködhethünk az inventory-ból, illetve a hangnemünket is választhatjuk (*Talk*). Persze minden lehetséges hangnemet, inventory-tárgyat, fotót, hangfelvételt érdemes lesz kipróbálni).

MOUNTAIN PASS:
Kezdőképernyő. Az egyetlen érdekes dolog a tábla alatti zöldség lehet, amit viszont a szárnyas nem enged felszedni, ezért: szedjük fel a követ (baloldalt), és hajtsuk feléje. Ekkor zoom-oljunk rá a táblára, és ASSUK ki a kőszúkkal a növényt (kitéphetünk is, de akkor rövid tavon elpusztina – na és persze ez csak a játék vége felé derül ki). Tovább.

VILAGÍTÓTORONY:
Nincs sok tennivaló most még bent, csak a dél felé vezető út vesélyeit ismerhetjük meg (amire egy *RESTORE* erejéig különben is rájöhethünk).

A TORONY MÖGÖTT:
A készel vagdoszuk le az indákat a deszkákról, és kőssük (ne) össze velük a gerendákat. Gyurunk le a folyón!

W. SHANBAR, BEJÁRAT:
Már most kőringyálhatunk, felszedegelhettünk mindent a maradék városban. Érdemes most, a malom meglátogatása előtt benézni balra, az első házba, ahol a jobb oldali fiokosszekrény mindhárom fiokját tüzetesen nyálazzuk át Utálás:

Toasting: Boos Miller. 4 tőszet? Gyurunk vissza a malomhoz (megfordulni, majd balra).



MALOM:
Gyurunk ki a másik oldalra, szedjük fel a kulcsot a földről, a vízkerék peckét húzzuk ki. Vissza a városba. No nem, mert ott meleg van, nyugalom és fény: (from *Mini*), hanem mert ott volt pár zart aítő: **General Store** (falu végén, balra). A kulcsbal bejuthatunk, az asztalról az elemet, a kasszából a jegyeket szedjük ki. Az elemeket nyomjuk be a varázsgömbünkbe (bár őszintén szólva a cusc malomnál történő sipolásból, némi villamosmérnöki ismeretaim ellenére sem jöttem rá az elején, hogy kimerült az eleme.) — **DADA**

Falu, jobbra, hátul:
Szedjük fel a dobozt és a hajfőkört. Az egereket, ha fel is szedjük, menten rakjuk be a dobozba (ezt csak azért érdemes megcsinálni, hogy később láthassuk, mit csinálnak velük a patkányok!).

Falu, jobbra, elől: iskola:
Bejuthat a gong megütögetésével (*crank*) lehet. Some *Copy Protection*z (indulás megvenni a progot), és egy jegyzetömböt kapunk.

Háttal a falunak, a hid alatt:
A kiskölyök nem sok jót kaphatott eddig, biztos örülné a jegyeknek (próbáljuk az egert rádobni!), valami szutykos darabbal dob meg cserébe.

Befejező szakasz: Ekkorra már a negatívokat is látjuk a fotoalbumban (hogy hogyan tűnt elő a látens kép, nekünk fotokémia-műkedvelőknek, rejtegy aláírású válik-e?). Két kép ugyanazt a sziklafalat ábrázolja vagy mégsem? Csak nem illúziófal? Gyertek oda! Itt dobjuk előre az immár (remélhetőleg) egyben levő korongot.

A kastélykapuk: lőjünk az ijjal

A bejárat

Igyluk meg a varázslótyót, és játsszuk vissza a feleletől remegő orkoknak a kiskutya morgását.

A hid:

MINDENT, ami csak nálunk van (min. 7 tárgy), rakjunk le, és csak akkor mehetünk át.

A végjáték: Survivor és Morpheus:

Ez már sokkal nehezebb lesz, mint az első játék, ugyanis a lóval vagyunk. A lépések sorrendje:

1	8	15	10
14	11	4	7
5	2	9	12
XX	13	6	3

Par vicces húzás, amit meg megejtethünk: igyluk meg a Láthatatlanság Itaját a karakterek előtt; szörjuk őket meg a hamuval; dobajjuk meg őket egerrel, patkányal... Huh és mehetünk is aludni!

• DADA



Elég nagy csalódás volt anno a LSI5 (meglepően fantáziatlan és illogikus volt a játék), szerencsére Sierrának azóta összeszedték magukat, így a játéknak megjelent egy csomó jó poén (nem egy DOTT vagy egy Eric, de azért *kuul!*). Szerencsére ez is fut 286/1M RAM-on és GUS-t kitűnően kezel! A prog. ellentétben a CD-verzióról kiadott preview-val, NEM SVGA-s PC-n... A kezelés valamint változott, ugyanis most a cselekvésmenü és az inventory permanensen látszik a képernyőn (load/save/quit pedig a képernyő tetején clickable).



Maradjunk a helytakarékos hntmódszemél! (Tartalékon tartom meg az Eric the Unready 2 megjelenéséig!) — DADA) Először is, most már némi párhuzamosítás megfigyelhető a játékban (általában mindegy, először melyik holgyet 'elégítjük ki'), így az alanti tpphalmazt elég flexibilisen lehet kezelni!

A játék alapfeladata, hogy keressük meg mindazon csajokat, akik valamilyen hiányt szenvednek, és teljesítsük az óhajukat.

Miután véget ért a meglehetősen vérszegény intro, a pull mögött álló csajt (Gammie) rohanjuk le: átadja a szobakulcsunkat, és (többszöri beszed-click után) elmondja, hogy a dokki fogyasztó csodamasinájába beleállt a frász, és már nem működik, pedig ő szinte csak ezert vállalt itt munkát.



A szobakulccsal gyerünk fel a jobbra levő lépcsőn, és be az ajtón. Elsősorban az asztalon található cettiket nézzük át, a telefont próbálgassuk ki (hívjuk fel az összes házzszolgálatat!), valamint látogassuk meg a mosdót (felső ajtó), ahol próbáljuk ki (zipzár-ikon) a WC-t és a mosdót. Je, ez utóbbi rozsdás vizet ad! <— Ehhez nem ártana szerelőt hívni, 76-os telefonszám.



Visszatérve Gammie problémájára, a kérdéses gép a portálat balra az első képernyőn lesz (be, majd a jobb szélső ajtó). Bekapcsolva a főkapcsolót, látjuk, hogy a piston olajozása pocsek, mert leeges az egész erőkar-rendszer. A piston helyrehozása az étkezőből (portálat jobbra 1. screen) nyíló konyhában kutassuk át a kukákat. Főhőssünk fel egy kannányi zsirt, és lerakja a kukák közé. Szedjük fel, majd ezzel click a piston-on.

Új bekapszolás: a kapcsoló mögötti vákuumszó lyukas. Ezt befoltozni a következőképpen lehet: irány a Weight Room (ki, második ajtó balról, előre 2** jobbra). Van itt a screen jobb alsó felében egy rázó-fogyasztó gép. Első látogatásunkkor ezt még használják, ekkor elgyedjünk szoba Thunderbird-dal, aki pont a feljebb levő gépen erősít, majd ugorjunk ki egy pillanatra, és vissza.

Érke szedjük fel a fent említett masina gumiókat, észa a doki géphez, use. Ezután az derül ki, hogy a szűrő tömődött el (gőcskán felpuhadt a középső géphez vezető egy cső). Mivel az jól láthatóan csavarokkal van lezárva, ezért először a **csavaralkucsal** esünk neki.

Erre a következőképpen tehetünk szert: miután a szobkában kiszűrjük a rozsdás vizet, és amikor már rég végzett a munkájával, csináljunk más bjt: a WC-papír nyomjuk be a WC-be, és eresszünk rá vizet (ekkor, ha már megvannak a szerszámok, már nem tudjuk fülöncsipni a szerelőt. Abbeli kérdésünkre pedig, hogy hogyan tudják ellenőrizni, hogy üres-e egy lakosztály, nagy megrökönyödésünkre közlik, hogy **ők MINDENT** tudnak), majd telefon.

Tehát, a csavaralkucsal lazítsuk meg a csavarokat; kéz-click a felső részre; szedjük ki a szűrőt. Mivel nagyon király mosogatógép van baloldalt a konyhában, vigyük oda, pucolós. Ezután rakjuk vissza, click felül, csavarszűrőst.

Még egy teszzbekapcsolás: egy idő után konstáljuk, hogy már tényleg működik. Kapcsoljuk le. Mehetünk is a nagy hírrel a porta szépségéhez. Akiról rögvést kiderül, hogy alul bizony korántsem az, sőt, egyenesen visszaszűrte (most közli, hogy ezért vállalt szigorúan csak pull mögötti munkát, és már valószínű azt is érjük, hogy miért el már jó ideje colibátabban.) Felvesszük a dokis pötty, megkérdésben, nem akar-e ő lenni az első áldoz... óóó, páciens, és már megújunk is vissza a "szopógéphez". Még a töröközös ürge izetlenkedik (**"Mi az, ami a csajnak van, és nekem nincs?"**)



Ha a csaj felfeküdt, kéz-click rá, etc... Hamarosan közli, a gép szutyogó hangja miatt ő is akar valamit szopni a kúra alatt. De ne ugorjunk, csak egy narancsot kér... Irány a kajlád, ott fekdüjünk bele a tejszinbe (középen, a napernyő alatt), és leljünk egyet (külön kell ezt is felszedni). Adjuk át **Gammie**-nek, kis szöveg (melyben immár sokadszorra a lelőkre beszélünk, hogy feltétlen adja meg a jussunkat), most egy kis homlokühüsités kér. Ha megvan már a töröközónk a szobánk előtti kocsirol, és azt akár a rozsdás, akár a tiszta vízzel áttartuk, akkor azt átadhajtuk, legfeljebb kicsit panaszkodni fog. Ha több pontot akarunk összeszedni, irány a konyha, nyissuk ki (jobboldalt) a hűtő ajtaját, nyomjuk be a vizes töröközőt, és zárjuk rá az ajtót. Ugorjunk ki a majd vissza, és felszedhetjük az immár megacool hűtőszőrt. Végül a csajnak már csak ásványvizet kell keresnünk (jobbá 1 screen a portától, a f) folyosón; **"Meg egy ilyen izelen és kilarazót dolgot!"**)



Ahogy vártuk, a kúra végzetlen **Gammie** alapján kiköször. Egyetlen ajándéka a számunkra a zsirpárnának tartalma, amivel a **lámpást** (a tergeparton click a homokokra, ahová láthatóan van alatta valami) már megszüthetjük (click vele a gép előtt, a screen közepén látható kuffeléségre). A lámpást a Blues Kocsmában, a pull bal végén ta-

lálható gyufákkal gyújthatjuk meg. Gyufagyújtás: zippzár-ikonnal click a gyufára.

Ha itt a kocsmában meg nincs előadás (amiről a kocsmárosnak csak egy véleménye van: **"Az ennéleke meg mindig job, mint a nyafalósa"**), akkor keressük fel pl. **Rose-t**: különben elkezdhetünk alakítani.

Burgundy fog énekelni. Ha a kézzel clickelünk a mikrofon (mely pontos specifikációját szintúgy lekerdezhethetjük, műszakiak!) szinpad alján leve csatlakozójára, az kicsúszik a helyéről, és egy kis időre szünet lesz, amíg 'profi' műszakiak nem érkeznek. Ha már találkoztunk **Shamara**-val, aki egy jellegzetes életunt liba, és az ilyenek az ilysmint biztos szeretői, el próbálhatjuk (esetleg **Burgundy** gitározás de ez nem fog menni, mivel az nem **STEAL** gitar... (gy.k. steal-slopri; **teletgitar**: jellegzetes country-hangszer. Ajj de primi szöjétek...). Problémánk meg inkább beszélni a csajjal: elmondja, a kiugrasra vár, és **jó lenne még néhány pohár bor...** Boccs a country-idezetektől, ugyanis pontosabban előtől való lesz, aminek megszerzéséért a következőket kell tennünk: a konditeremből (lásd a gumiszalagot) menjünk jobbra egy szer, és másszunk fel le egyetlen üres dobogóra. Erre az enyhén leszukibusz halamú edzőnő a mi destruktív mozgásunkat nem bírja, s az óráit felosztajta. Gyertünk jobbra az emelvényhez! (Elegő hura lesz, elsőre a felinézést). Beszéljünk a vezérhez **Caveth**; szórakoztassuk, miután a kezében levő azonosítókártyát a szem-konnal megnéztük. Miután elutítottuk a furcsábbnál furcsább poénokat (pl. **"Levegatom az ujjam, ha nem adod oda!"**), végül megszeressük. Egy gyors szem-ikon a kártyán: je, mágnesszik! Ez már talán nyíra a kert jobb végén a kapuzatnál. Szóval az ilyenek letelhűzött szemékek nemcsak a vendégek ütlegelésének jogát tudhatják magukénak! Sajnos ez utóbbit nem próbálhatjuk ki, mivel a kártya hatalam, eelőtt duzzadó melkasunkat teljesen eltakarja, ha felteüznék.

Ha a kapu a kártya segítségével átjutottunk, a sátorban a két alak közötti kosara clickeljük pickel meg a szőnyeg. **Burgundy** hoz, majd ki húzás. Sajna, amikorra kegyeskedni lehatánk a 6 üvegnyi pre-sit, inkább tovább énekel. Gyerünk el még újabb hat üvegért! Ez már hatni fog, randira hiv, amire rögvést lecsapunk és a száunaba invitáljuk őt is, csakúgy, mint előbb **Cav-et**. A száunához szükség lesz egy töröközőre, aminek már nincs (lévén, hogy ott maradt a házjáról). Ez vagy a **Health Spa** töröközőkölcsönzötőt szerzhethetünk (click a vendégközlőre), vagy a kiskocsiról. Irány a férfioltózó, kéz-click a jobb alsó szekrényre, majd a töröközővel click rajtuk: átöltözünk.



Gyerünk fel 2* (sartúród-szoba), majd be a jobb ról 2. ajton: száuna. Már itt fog várni az énekes, és hamarosan **Carv** is megerkezik (akinek bevezetését később írjuk le). Inentől egyre keveseb leszünk az események alakítóit, inkább egy másfél beszélgetnek, bennünk meg állandóan leugatnak, ha közbeszólunk szex-ajánlatainkkal. Legostobább húzásunk az lesz, amikor az összes vize kiöntjük a kályhára. Közben szépen élvezetel a két leányzó.

Egyetlen nyereségünk a **karkötő** marad (bal hátul, a padon). Jó hűk lévén, hangosan megígérjük, visszajárunk; a program rákörtözi, hogy **"Ugy legyen!"** Kifele, az átöltözés (szekrény nyitás, majd click a töröközővel magunkon) előtt meg zuhanóyozunk le (ugyanitt, a jobb falon leskelőhetünk!)

A töröközőkölcsönzötőt a jobb bal oldali ajtó **Rose**-vel adhatva vezess. Beszéljessünk, kiből, valami speci ajándékot szeretne, és cserébe.

Ha körülnézünk a szobában, láthatjuk, tele van mindenféle viraggal => hozzunk neki azt! Az épület főfolyosójától balra leve rózsákkal ne próbálkozzunk, mert **"a gyökerek hosszabb, mint Te magad!"** Simán csak kapjuk fel a szobánk asztaláról a zöldágyéket! Ha átadjuk, megint eszabaddul a lantázó, és itt is levethető a csaj, azért meg ránk erdek, hogy készen állunk-e (**"Persze, haminic éve csak erre vártam!"**), majd célja érdeke-

ben az egyik hatalmas emberevő virághoz tuszkolunk. A szépség egyetlen eredménye egy orchidea. Ha a főportától balra a 2. screenen lemegyünk, a szépségszalonban egy másik leányzóval, **Shelbee**-vel találkozzunk (a jobb alsó pipereasztal mögött). O egy új ruhát akar, mert bár tartotta magát az aranyszobához (**Veni, Vidi, Vicia szőtem, látam, bevásároltam**), de mostanra elforgolyta (vagy inkább csak megunt) a régit. Ezt az ennéleke szavaira visszaemlékezve kereshetjük meg: amikor száunába invitáltak, a szinpadon hatrament átöltözni. Irány a Blues Kocsmá, fel a szinpadra, majd hátra a **Shelbee** 1 Burgundy ruhájával, egy kis éjszakai fővonyi légyottra invitál. Ezen nem jelenik meg, amennyiben nincs nálunk **kardom**.

Kardomot szerezni akkor tudunk, ha az asztalonkon AZUTÁN nézünk körül, miután a házmetert már anno felhúztuk a furdószoba hiányos kellekái kapcsán. Ekkor találunk ott egy pros codit, melyen a 75-ös számon a Turn Down hirdeti magát egy speci ajándékkal. Telefon, ki, majd vissza: nocsak, egy övszer van az ágy végén! Ezután már csak a kandommal clickelünk kell **Shelbee**-re, miután parszora a kézzel ráclickeltünk és beszélünk hozzá. Az 'aktus' végzetével, ebrédes után, menjünk meg vissza a tengerpartra!



A következő karakter **Thunderbird** a body-teremben. Mivel állítás szerint azoknak mind meg kellett halniuk, akik őt a hülye hosszú és alpai polgár néven szólították, ezért a következőkben megadjuk a me megszólítás mellett... Neki egy új bilincs kell.



Ha kimegyünk az épületből, és megpróbálunk eliszkolni, a főúton egy órbóde mellett kell elhaladnunk, aminek lakója nem igazán enged el senkit, még nem fizette ki a számláját. Viszont pont neki van egy pár bilincse => ha ezt a lá natur let próbáljuk szedni, az eredmény katasztrófánk lesz. Megoldás: az elhalálásunkkor kiirt megjegyzés alapján próbálunk variálni, az őg figyelmeztetünk!

Irány a sartúród-szoba, és annak is a bal oldala, a két zuhanóyozóhoz köztül. Kéz-click a növényekre -- azokat lepajoljuk, és szabadba válik egy minilepész a fent kukkó kamerához. Ha a **csavaralkucsal** esünk a kamerának, akkor azt átláthatjuk a női zuhanóyozó figyelesére (ami azért biztos elég-sok izgalmat okoz majd a vonal másik végén).

Ekkor már elcsenhetjük a karperecet, adjuk át **Thunderbird**-nek. Meg ehiv a csaj a szobájába (amit nem mond meg, hol van), és lelép. Kezddük el keresgélni! A szobából a kopogtatásunkra kiszűrődő zajok arról tanúskodnak, hogy szinte mindegyikben rendesen űzik az ipart. Perverzitebek részére néhány kellenes benyögést is tartogat itt a program, pl. **"A nagy lenét nyisd ki, inkább folytassuk a Tampon A Nadregpan-játékot", "Te vagy az, XY? Hozd a 'vedelmét'?"**

A portálót 3 screenre balra, középen lesz 'kendősnék' szobája. Bár rögön közli, hogy nem bennünket várt, de azért engedelmeknek bizonyul, és nem szverősítő felhajtása után ő is szól, hogy vettökünk. Keményedik, keményedik (a helyzet!) Végül egy porazt köt a nyakunkba, a másik

vég az asztalámpára, és ostorral körbe-körbe kerget az asztal körül. Egyetlen nyereségünk a poráz megmaradása. A sár-szobában egy másik kisütésre vagy nővel, **Charlotte**-tal találkozunk (a jobb oldali kédban). Ő, mivel nagyon szereti az elektromosságot, jóvendő, és még nem részletezt szövegálatért cserébe 6 db bebielemet kér.

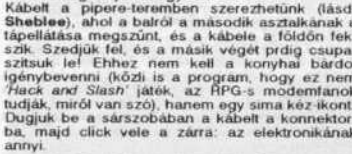
Ezeket talán próbáljuk meg kiszéni a hall-taxis herkenyűjéből. Ehhez azt használjuk fel, hogy amikor megfordul a jobb alvégen, akkor mindig körülnéz, hátha talál egy gyufát, mert szívesen elszívja pár cigarettát. Ekkor dobjuk meg egy gyufával a **Blues Koszmoból**. Elmegy egy kis időre, mi pedig benézelünk a kocsi motorházába (kézikon a ülés mögött). Na, ezek bizony túl méretes akkuk, ezeket nem tudjuk kiszedni. De addig is, ha már mi porú járunk, akkor keverjük be Art-nak is, tegyük tönkre a motoráramkört (a franciakulcs click jóval a fehér elemek felett, a vezetékekén). Alighogy kibúznunk pár zsinórt, és visszatettük a fedelet, Art megjelenik, és dühösen konstatálja, hogy nem indul a járgány. Elkezd búsulni a motorházat. Mivel előbb-utóbb kiszűrjük tevékenységének penodicitását, szöjünk hozzá Megker, tartsuk a lámpáját, amíg bent maradsz. Szem a lámpára: nocsak, 5 elemnyi méretűnek tűnik!



Amikor visszaül a kocsiira, és az beindul, a kézikonnal az inventory-ban click a lámpára (az elemeket ellopjuk!).



Ezután vissza **Charlotte**-hoz, és adjuk át az elemeket Megemlitt, találkozzunk majd az **Electro-Shock** -teremben, amibez a jobboldali, elektronikus kódzáras ajtón át juthatunk el.



Mivel a program is közi, hogy ködökkel nem is érdemes kísérletezni, vegyük észre a konnektort az ajtó mellett. Nocsak! Valamit is hozzárított mondják is már: no igen, a zárba mert elektrosokk nem sokáig tartja azt egyben!



Kábel a pipere-teremben szerezhetünk (lásd: **Shablee**), ahol a balról a második asztalkának a tápellátása megsztint, és a kábele a földön fekszik. Szedjük fel, és a másik végét prdig csapsztuk le! Ehhez nem kell a konyhai bárdot igénybevenni (közi is a program, hogy ez nem **Hack and Slash** játéka, hanem egy sima kéz-ikont. Dugjuk be a sárszobában a kábel a konnektorba, majd click vele a zárra, az elektronikusnak annyit.

Be, **Charlotte** ugyiszent megjelenik, és levét-közötte lefeleket az ágyra, majd elkezd matálni az elektrodokkal és a feszültséggel. Mivel az égvilágon semmit sem érzünk (és értünk), és túrszajuk kettőnk nem éppen mindennapi testhelyzetét (a nő áll, a férfi fekszik), rászöjünk, hogy egyszerűbb volna egy rendes ágyon csatolni. Ő azonban hajthatatlan, és mivel megtalálta problémáink forrását (csak amikor a feszültséget maximalizálta, akkor vette észre, hogy azért nem érzünk semmit, mert kicsúsztott a kábel a generátorból), pillanatok alatt betesz nekünk. Utána még gyérünk vissza a hátul, balra levő gyűrűre!

Már volt szó a ferde hajlamú **Cav**-ról az aerobioteremben. Ha az emittelt óra-elirontásos módszerrel szóra bírjuk, elmondja, hogy esetleg szívesen szauznána velünk, ha hozzák a barátunkat is. Egyszerű a megoldás: ezután kell **Burgundy** 1 megkönykezzünk!



Merrilly vel az úszómedencében találkozhatunk. Ide úgy juthatunk be, hogy a szobánk mellett álló tisztakodási felszerelések tartalmazó kocsi **hátsó felelő** (szem-click a tetőn) felmarkoljuk a fogfonalat, a legelső bar part felé és részről pedig a napszemüveg-tokát. Ez utóbbit nyissuk ki, majd kétszer click a kéz-ikkonnal a tartalmán: egy kendő és egy napszemüveg van benne. A kendőre cickelünk a fogfonállal, és máris kész van az apró fürdőgatyja.

(Mindaddig partközében lesz a medence úszó bájra, amíg a szemüveg-tok fel nem markoljuk róla!).

A fürdőnácit közvetlen a medence mellett, a bokrok fedezetében vehetjük fel (click vele magunkon!). Ezután click a kéz-ikkonnal a medence vizén: befele.



Nocsak-nocsak! A bárvendégek holmi úszógumi-nen üdögélnék egy nekünk, csapkodva, semmi keresnivalónk közöttük! A megoldás: az ugrotrónnyal jobbra fel a földön tessz egy leeresztet úszógumi. Azt szedjük fel, és a konyhában a mikrobusz még levegővel bíró kerékre cickelünk vele, mivel mi egymagunkban képtelenek vagyunk felütni. Ezzel már a vizibár közelébe megérkezhetünk (ha a vizibár vagyunk, click vele rajtuk!). Szem a bárra: bezoomol, közel mehetünk (szenzációs **Larry mozgása!**).

A csajt nem nagyon tudjuk szóra bírni, ezért (jó (?) szokás szerint) rendelünk neki valamit a viz alatt fekvő pincér-hőlygőtől. Ezt úgy kell csinálni, hogy megbúznuk az úszógumi-állatunk farkát, vendég-mivoltunk bizonyosságaként pedig a szobakulcsunk felmutatása szolgál.

Hamarosan megered a csaj nyelve, és elkezd meseálni arról, hogy ő mennyire gyűlöli a törvényeket. Kb. 1 percnyi izgalomtokozás után kiderül-elefele fő problémája: a fenti ugrodéskát naponta csak tizszer lehet használni, pedig ő egész álló nap azt szeretné, és ráadásul a szexuális potenciája is nagyobb odalent...

Mivel nekünk csak ezen utolsó beszélőlése a fontos, járjunk utána... A medencétől balra bámuló úszómeztéri szövegű le, míg oda nem adjuk az ugrodéskulcsát, azzal megszünk fel, és a magasban nyomjuk bele a szappanba a kulcsot. Arde, innen a többszáz méteres magasságból

már — megpéjazott, önbizalmát elvesztett vadak — nincs visszaut: ugranak kell!



Miután csodával határos módon, a fizika törvények abszolút nem engedelmekedve egy szál horzsolás nélkül kikécmegünk a medencéből, adjuk vissza a kulcsot (elsűt itt a program egy **Marty Python**-os poent (Series f, part 1, **It's the Arts**), de szerencsére a már az eredetiben is fázósító végkifejlet elmarad a sértett fél, természetesen jelen esetben az úszómeztéri, azonnali beszélőlése után).

Atöltözés, be a portára, és a pult jobb oldalán levő szekrényekben kezdünk el turkálni. Hamarosan felszedünk egy kulcsot; click rajta a részölvel, és meg is van az álkulcs!

Vissza a medencébe **Merrilly**-hez, és adjuk át a kulcsot. Remek, estére megvir egy kis éjszakai piknikre odafent, amire emlékezővén szexuálitársának ismerveiről mondott szavaira, természetesen boldogan elmegyünk...

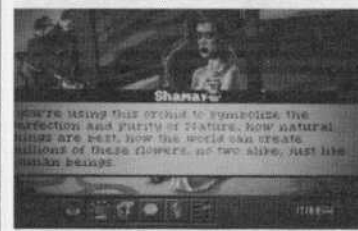
Fent levételkezés, **Merrilly** említi, hogy ő az élet, a szerelem és a boldogság nagy kérdésesen rágósít már időtlen idők óta, és nagy-csendesen tűnikbe sugja a nagyverkenőt, a nagy titkot. Ez annyira kiakaszt bennünket, hogy egyenesen lehatárlunk a deszkáról, keresz üdőközpon szeme láttára, reflektorok keresztülüdüben, anyazsól meztienül paradés akrobatabemutatót tartunk.

Végül, ha már minden eddigi bónuszuccot összeszedtünk, irány **Shamara** lakja. Mint már említettük, életut a drágám, és a mi feladatunk az, hogy visszacsábítsuk a valós életbe. Először is, a konyhában kell az étel-ilt melletti kapcsolótáblára, majd ha bemászunk, a piros gombra click-clickeink.

Odafent balra, majd szem-ikon az erkélyre.



A csajnak a következő dolgok kellene: az orchidea, a karkötő, a gyemant (nyakörv), a nyakunkban az arany medálból átvittat **modern szobor**, a **Bölcsész Szavai** (amit azóta sem mondott el hangosan **Larry**), gyűrű (**Charlotte**), gomba (**Shablee**). A gombát a fagyjéggel (a szobánk mellett!) készítsd ki!



So, nem egy rossz játék, érdemes végjátézni mind a PC, mind a hamarosan megjelenő **Amiga** verziót!

● DADA

Mindenféle / NEWS

Mostantól kezdve „kissé” meg fog változni itt az összkép. CSAK a FONTOSABB játékokról fogok ezentul írni!!! Hogy miért? Ez ki fog derülni a jövő évi első számban. Ez még egy utolsó **bűl!** (inkább **bő!**) gatyás eresztés.

JINXTER / FISH

Ennek a két — eredetileg — MAGNETIC SCROLLS játéknak a leírása már lement a CoV-ban... rettenő NAGY baromságok (—ezért is mentek le!), tehát mindenképpen be kell szereznied!!! A JINXTER leírása a CoV#26-ban, a FISH-e pedig a CoV#14, 15-ben volt. Az elsőtben meg kell mentenünk a Világot a végkipusztulástól (—miért pont EN? MŰTS#?, a másikban pedig mint interdimenzióvalis kéműgnyok szereplünk, itt nem kell a Világot megmentenünk!!! Ugyan, csak a *Halbolygót*, amiről a *Het Halálós Uszony* akarja leszívattyuzni a vizet (—inkább a frigóban tartot nedűket szívattyuznam le, jelen és állandó pillanatban!!!). Feladatunkba egy un. gazdatisz/parazita interface segít (—semmi baj, már hozom a zubbonyt!), mert ugyebár mi halak vagyunk (—mondom, hogy kell a zuszony!!! Te IO! eg, már én is becsavarodtam: a ZUBBONY!!!). Sok szerencsét ezekhez az ISTENI ADVENTURE-okhoz, az átíró szintén CSORY, csak egy lágy CONGRATULATIONS-t mondhatok...

CORRUPTION [CSORY]

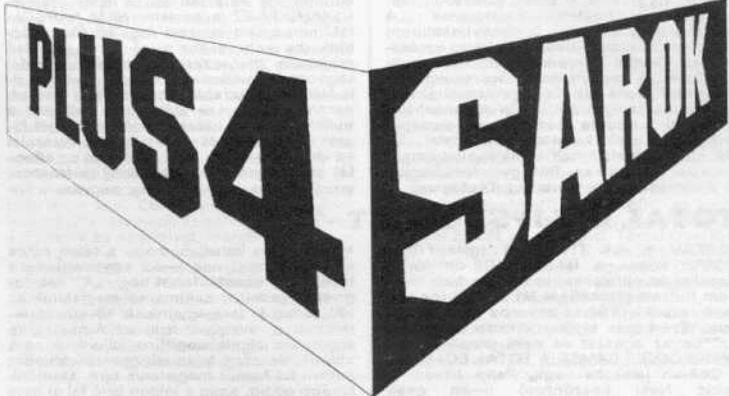
Ez a játék is, egyazon szerkesztővel készített *képekkel tell adventure mint a FISH!*, és a JINXTER. A három pontosan egy-egy teljes LEEMEZ-re fér rá (—magyarul kis kezettások NE kerestek, mikor programokért kertek tőlem!!! Ok?!) Erről a játékról annyit, hogy NOMEN EST OMNIA, bővebben majd talán egy leírás erejéig...

CARMEN SANDIEGO [CSORY]

Azt hiszem, az első része készült el (—kivételesen, id. *Bard's Tale 3*, *Dizzy 3*, stb...), mindenesetre egy-egy hírhedt bűnözőt kell véglegkértenünk a Föld nevé utontelligens sárgólon. Persze, azért

MAGIC CANDLE [CSORY]

A *maestro* hatalmasokat alakít, mire ez a újság kijön, ugyan sokan **NEM LESZ** új hír, de a PLUS4-esek 90%-ának NEEEEEWWW!!! Szóval: DERUWIA-ban tők normal FANTASY-élet zajlik, a IOI és a 'bed' egyformán itogatja egymás híveit... a király, *Rebnard* ezt nyugisan nézegeti... míg a levelesbe nem kőpnek. Ugyanis a Birodalmat fenntartó *Magikus Mécses* elfonnyad, & az örök eltűnnek... OROKRE!!!!? A király minket kér fel arra, hogy mazo módon nekálljunk egy **klb****** sok(k) helyszínből/terképből IOI játék végjátászásának, amibe a CoV ED-DIG kb. 22 oldalon segített (CoV#23, #29/30), de van még hátra pár oldal!!! **Tehát ez egy ISTENI játék!!!** Fő ellenlábasunk *DREAX* lesz, aki szabaddidejében démon, különben meg szintén. Lehet, hogy ő csinálta az egész felhajtást? Nos, LUKAS-ok előre (—egy hívják a főnök. Nem tudom, de én rögtön átneveztem, s mivel csak 5 karakter lehetett, a céltásos VODKA nevet kaptam)... egyébként CSORY a 4 lemezoldalon játékból 2 oldalast csinált, tehát **EGY LEEMEZ az egész!!!** ...mint látható EZT a NEWS részbe szántam, de végül is egy kiegyesítés lesz a *harcról*, és plusssz pár INFO, mert kitértek... a csapat: *Lukas (Vodka, Beer, etc.)*, *Rexor*, *Zlyx*, *Efi lun*, *Sakar* és *Alhan*, aki egy *tündegyémantásiszlo*, azért hogy legyen valami pénzünk is. Egyébként *Efún*, a *törp harcos* helyett behelyettesíthetünk egy



elkapni sem árt, a biztos megtaláláshoz sok kis apró infóból rakhatjuk össze, hogy egyáltalán ki is lehet a bűnényt, s merre menekülhetett. Good WorX!!!

POKOL ANGYALA [OPTIKA AND Big Bear]

Allítólag át lett hozva PLUS4-re. Még *nem láttam, ezért elvárom valakit!!!* Egyébként leírása a CoV#29/30. számban, amit egyébként is érdemes megvenned a csodálatos PLUS4 SÁROK, meg ugyebár a MAGIC CANDLE leírásának második része miatt is (az első rész még a CoV#23. számban. Ugye tudod, hogyan kell megrendelni?!). Azért közelebbiként annyit a játékról, hogy *MAGYAR SZÓVEGES*, és egészen IOI! ötvözi az arcade/adventure eleméit, *előre megadott parancsok közül választhatunk*, az előrehaladás pedig a *joy* segítségével történik. Szóval egészen újszerű és a grafikája sem rossz. Remélhetőleg +4-en is leteszíthetem.

SÖTÉT MANCS [TBF]

A Mt. coder volt Ofán rendes, és elküldte nekem — **többek között** — azt a kedves arcade játékot, egy macszsal kell

máskáznunk, a végcél a gazdi megtalálása, természetesen ehhez tárgyakat kell gyűjtenünk. Akadályként van pár túske és kutya, ezeket nem kell beleszállni, az eregkibe viszont pont ellenkezőleg. A macs animációja tők COOL & MOOO!, a „nemkonvertál” játékok között megérdemli a IOI! minősítést (sőt...). Betöltés után egy PC 286-os „képe” jön be... itt be kell írni egy kódot. Ezt majd a TEL-JES leírás és térképpel együtt fogom közreadni!!!

RAP ADVENTURE [TBF]

Ez egy *kép nélküli szöveges adventure*, a végcél összedobni egy RAP-felszerelést valót és eljutni a diszszkóba. Haaaát, nekem ilyen kívánságaim nincsenek, de ez a játék is kategóriájában COOL & Yikes!!! Valószínűleg ENNEK IS ledom a leírását és lehet hogy a térképét is...

HILLTOP CITY [TBF]

Ilyen címen készült egy *képekkel tell adventure*, de talán mire ez a szám kijön, már kész is van. Akkor majd megy a leírása és térképe(?)

• Jahny©™/Mr. Aceface (Simon János)

szintén kézműves karaktert, bár kevésbé IOI harcosok, de sok pénz hoznak a konyhára talán *Miko* megfelel a célnak, *féliszter* fémkövács, s nem is rosszak a pontjai... **Dalín** talán még IObb, *törp fémkövács*, és így a csapatban **6 lesz a legerősebb!!!** csak arra vigyázzunk, hogy két EGYFORMA karakter NE LEGYEN (ugyanis egy műhelyben NEM LEHET EGYSZERRE kettőt dolgoztatni!!!) Mivel a CoV-ban le voltak írva, hogy milyen infót is kaphatunk, ezért inkább gyorsan húzzunk a *GUEST ROOM*-ba, ahol is a varázslóink tanuljanak varázslatokat. A CoV-ban ezzel kapcsolatban volt egy kis hiba, DE: a varázslat MELLETTI szám azt mutatja, hogy hányszor használhatjuk!!! Ha ennek értéke 0-ra esne, akkor elfelejtjük az egész varázslatot, ezért kell mindig *újra memorizálni*. Ha egy varázslóról infót kérünk (PLUS4-en az F1, vagy a 0 billentyűkkel), akkor a varázslatáról is kapunk: *Books* (varazskönyvek nevei), *Spells* (a varázslatok nevei), *Mems* (hányszor használhatjuk ill. hányszor memorizáltuk), *Ene* usz (mennyi energiát vesz el), *lín tim* (mennyi ideig tart egyszer memorizálni). Visszatérve a témára. *Zlyx* főleg a *Fear*, *Shatter*, *Confuse* és *Efún* az *Energy*, *Shield*, *Disapp* varázslatokat tanulja. Irány PORT AVUR: **mindenki** felüljön egy sört (Lukas, Rexor, Sakar - COMBAR SCHOOL, Zlyx, Efún - MAGIC SCHOOL, Alhan - ARCHERY SCHOOL. Ha

Sakar helyett másvalaki van, természetesen az is tanuljon). **Alhan** menjen a *GEMCUTTER*-be egy IOI adagot (..és ha van, akkor a másik kézműves is menjen a neki megfelelő helyre) dolgozni, a többiek csáskájának, kérdézősködjének, piálásanak, egyének. Esetleg irány a *GUEST HOUSE*, ahol is lehet pihenni, de a varázslók tanuljanak, RENGETEGET!!! Pár nap után lesz sok pénz és a varázslók sok(k)ját tudnak majd bővíteni. Ezután csak vásároljunk, vásároljunk... Id. CoV. Esetleg el lehet küldeni *Zlyx*-et meg fejlődni, mert akkor kb. LEVEL62 lesz (ha volt még egy kézműves, akkor egy másik, etc. karakter is fejlődhet!!!), ami nem árt. Ha kész a dolog, indulhat a csapat... Lesz pár harcunk az utunk során. A kritikus helyeken egy *halálfej* villan fel. Ebbe beleszaladva egy szép kis *Combatt*-ba csöppenünk. Legelső lépésben a karakterek *Walk* — gyalogalopozhatnak az ellenség felé, de ne túl közel mert még nincs a kezükbe a fegyver, ezt a... *Dr raw* — ...parancssal tehetjük, a fegyver ill. valamelyik fegyver előrángatás a. *Recall* — a varázslóknál az éppen aktuális varázslat használható, ezzel egy másik terhetünk át. *Begin*-nél kezdődik maga a harc. Az *Attack* természetszerűleg a támadásra szolgál; *harcos karaktereknél*. A *Magic* ésszerűen a varázslóknál használható, az éppen aktuális varázslat előmormolása. Ekkor vagy egy célkereszt-szerűség jelenik meg (ált. támadás), vagy a gép rá-

edez, hogy kire akarunk varázsolni (ált. segítése valamelyik karakternek. A varázslatokról (lt csak a fontosabbakat írom le, az első közül): **Fear** — félelem varázslat, az ellenfél pár **Körig** nem tud lépni, **Confuse** — az ellenség összezavarása, **Shatter** — szép kis tűz ill. villámvarázslat, támadásra szolgál **NAGY ON** szépekert tud produkálni, **Locate** — az ellenséges csapat felismerése, azok karaktereinek adatai (S, D, X, etc.), **Shield** — az egyik kijelölt karakter max. pajzsot kap, **Energy** — feltuningolt a kijelölt karaktert max.-ig, **Dissappear** —

eltűnt egy karaktert kb. 3 lépés idejére. CSAKHOGY EZ a karakter NEM HARCOLHAT, mert újra látszani fog. Miután győztünk (ha nem, akkor menj vissza az első mondatig...), összeszedhetjük az ellenfél vagyunkat, amiket ránhagyunk (—egy illedelmes hullarabló szaval...), a Search paranccsal, persze előtte oda kell állni a hullához. Ez az eljárás a **feleléstésznél** IS, amit a **Resurrect** — feleléstészes varázslat — idéz elő (—nem rossz ötlet az az ellenfél charjainak [magyarosan!] feleléstése...). Mit is mondjak még; nagyszerű kis

játék, csak az a rengeteg nev...és dog, akik/amik úton-útfélen belénkcsipantanak. A grafika meg nem egy etalon, de hát ennyi helyszínel, adattal a végén egy winchy kéne a géphez... Szóval érdemes beszerezned (—blabla: az összes CoV-ban megjelent programmal egyetemben: Simon János, Thóköly ú 146/b., 1145. NE telefonátok, mert ált. NEM VAGYOK OTTHON!!!), lehet, hogy lesznek Oltan máz, és csinálók egy teljes leírást, hozzáfűzve a CoV#23, 29/30-hoz. ● Jahny@/Mr. Aceface (Simon János)

TOTAL ECLIPSE 2. [TIT-TS]

TARZAN, a volt TIT-vezető egyik FREE SCAPE átirata a DARK SIDE-on kívül. Ezekkel az átiratokkal csak az a baj, hogy nem tudtam játékkálást MENTENI (és ténni), ezenkívül kissé zavaros az irányítás. Ezért pár ember inkább hagyja a sz**ba az egészét és nem játszik velük. PEDIG COOL! GAMEZ, A TOTAL ECLIPSE-2 C64-on játszotta végig Papp István, a leírás Neki köszönhető (—en csak átrajzoltam, ezzel csak az lehet a probléma, hogy mikor Getto c. egyénnel egy vidám HQ-beli sörözgetés után elmentem egy HQ-n kívüli sörözgetésre, majd utána elmentünk a Nyugatihöz, ki-ki hazafelé, nos, ekkor kipotyant a mappámban szomorúan sorszáru pár adag levél (—mint vagon indulhatott volna Romámia felé...), és eme leírást elküldő egyén tintával ír levele és a helyenként tintával belerajzolt térképe nedves lett. Az eredményt hagyjuk: HA LEHET, NE írjatok tintával (természetesen nem golyóstollra gondolkod). Akkor inkább kezdénel(—m). Na: a képernyő felépítése ua mint az első részben (ld. CoV#1, vagy a Különzám.), vannak viszont hanghatások (—mondjuk EZZEL senki sem jart jobban) A szétesett SZFINX 12 darabját kell összeszedni (4 láb, 1 test, 1 nyak, 1 fej, 2 szakáll, 2 szem, 1 szál, 1 or — tiszta a tórtómia), ezután a sivatagban a piramisok kerülők meg obbról látható piramist, így láthatunk úgy hazát és még valamit. Lőjünk bele a „valamibe” TOUCH THE COLLECT!... nna, még egy kis kakót... GOLD! GOLD! GOLD! a válasz. Rohanjunk felé... OOPSI, 4-5 lépésre eltűnik; JUST A MIRAGE! (—nem azért, de ez elején tudtam, hogy kib**asz!). Inkább menjünk a házba, ha leballagtunk a lépcsőn, akkor láthatunk három ajtót és még valamit (ez már tényleg arany), amiért bezebeithetjük a 400 pontot. Menjünk a nyugati ajtó ki, a főlőso végigszelése után feltölthetjük a kulacsunkat majd távolozhatunk keletre. Itt volt a szfinx. Szedjük fel az északi falon lévő ankhot, majd menjünk tovább keletre. A következő helyiségben lőjünk bele az ajtót elzáró tombbe és tovább keletre. A szemből álló két szobornak puffantunk a fejébe, pontosabban a fehér részbe (—lehet, hogy csak pár foszlódzó Freescape hullák?!), különben infarktuszt okoznak (—tényleg hullák. Bár lehet, hogy annyira rondák). Ha az aranyat felvettük, irány a lépcső és a távolabbi ajton belépve felvehetjük az 1. szfinx-darabot. Vissza az előző szobába és menjünk a 2 szoba közötti ajtón át sötétsebbe (—ez ismerős valamelyik kocsmban!!!), nyomuljunk a főlősoon dél majd kelet felé, vegyük fel az aranyat, az ankh miatt zárva tartott ajtón távozzunk. Az akadályt takarítsuk a Freescape ősi módszerével... a következőt is! Ereszkedjünk négykézlábra, majd menjünk ki az ajtón. Megint egy akadály. Ennek „csak” menjünk neki, mire ledől. A következő előtt látunk két ötszöglet, ezeket nem árt 5-6 alkalommal megfőlni. Tovább kelet felé, lt lőjünk bele a kockába, erre az akadály hátrébb csúszik. Most menjünk neki ütözésig, forduljunk meg és megint trafajuk elé a kockát. A szokásos akadálygely.

Megfordulva láthatjuk, hogy a falon nincs ajtó. Az akadálynak (—az egyszerűsége tőrekedve ezúttal lehet hogy „A”-nak fogom nevezni!!!) nekimegy megjelenik az ajtó, amin ki is megyünk. A következő téremben is menjünk neki az A-nak, mire egy kocka jelenik meg. Erre álljunk rá, az A eltűnik, de azért húzzunk nyugos tovább, mert a fal hamar megjelenik újra. Menjünk tovább addig, amíg a földön levő fal el nem tűnik. Ezek után menjünk valamelyik falhoz és forduljunk „majdnem” kelet felé. Araszoljunk ilyenformán egy ideig (a fal így nem jelenik meg... (ld. 1. rész), majd nyomás ki az ajtón. A nyugati falon található a szfinx újabb (szá) darabja (—aki kitalálja mi ez a részlet, hogyszeretem ahogy csinálod, annyira ügyes a szd...”, annak EZT A PROGRAMOT INGYEN FELVE-SZEM egy programkéréses kazettára, a CoV-cimen írj, PLUS4 SAROK!!!). A keleti falon egy ankh, elkapasza után ereszkedjünk 4kézlábra, lőjünk bele a két falba (—inkább fordítva), azután irány a cső, aminek végén a SPHINX REBUILD-es szobába találjuk magunkat. A fűgőfőlősoon menjünk észak felé, az ankhhal bezárt ajton keresztül, átmenve a vékony főlősoon felvehetjük az újabb darabot (láb). Négykézláb masszunk bele a pofa szájába, természetesen ha kitartotta. A következő szobában egy ankh... menjünk le a szfinx-gyűjti helyre, és ott a déli ajton keresztül oda kerülünk, ahol a piramisba bejöttünk. Innen a nyugati ajtón tovább viteltes, majd a nyugati ajtón előtt lévő akadályokat (—A Katt!) szépen lödözük szét (az egyik arany) és menjünk ki az immár felszabadult objektumon. Itt az északi falon egy madár képe fogad (az előző rész óta kissé meghízott), szokásos lövődzés és a fej eltördöl kelet felé. A szobában van még egy szfinx-aktrézis is (láb 2). A lépcső mögött egy ajtó vár ránk, amit használunk is. A következő helyen csak annyi a dolgunk, hogy elmenjünk a lépcsőn, majd kimenjünk az északi ajtón. Arany, sphinx-pece (láb) és egy ankh (—egyébként IO!, hogy nem pokról mintzták a Mt. Sfinx-et... vagy száziábról... vagy), zárt ajtó ki. Következő szobában arany, aztán észak felé (a nyugati falon teleport... erről majd később)... viteltes, darab (nyak), majd lépcső, ajtó (a földön lévő ANKH még várható!!!). Most következnek az egyik legnehezebb próbátétel. Ebben a tereben nézzünk a lábunk elé és a lépésmeret is kicsi legyen. Először lőjünk bele a hozzáink legközelebb eső két patóba (—fekete-fehér TV-tulajok előnyben!!!), mire az eltűnik. Megjelenik egy hozzáink közel eső, a semmben lebegő barna, ebbe is lőjünk bele, mire a két kéz bukkian fel. Most átmenjünk az első barnára, majd a kékre. Várjuk meg, míg a következő barna is megjelenik, fussunk át a következő kékre. Eről barnára, utána kékre. Itt állítsuk közepesre a lépésmeretet, mert egyszerre két platformon kell átlutni és nem árt északkeltre fordulni előtte, hogy ne a mozgóoldó testeken szenvedjünk. Miután átmentünk az előző barnára, majd kékre és a „nem-eltűnő” barnára, állítsuk vissza a lépésmeretet kicsire, és nyomuljunk a következő kékre. Ezután egyetlen megoldás az hogy, be-

lélünk a következő barnába, mire az itt terem. Menjünk rá. A következő két megjelenésekor lépünk át arra, de úgy, hogy az előző barna még látszódon, és ebbe lőjünk bele, majd gyorsan tovább a lövés nyomán megjelenő barnára, majd a kékre. Ha nincs az utolsó két és az ajtó között platform, forduljunk meg és lőjünk bele a másik ajtótló számlított második vagy harmadik kébbe, ha minden összejt, akkor kimehetünk (—EZ AZ a rész, amiért NEM jászánam végig a játékol!!! Ilyesfajta érzések az embert akkor ragadhatják meg, mikor kocsmezés után hazafelé, stb. ballag... az ajtón. A következő szobában menjünk a keleti vagy nyugati falhoz, és úgy menjünk a szoba másik végébe, mert a falon egymással szemben lévő ???*?!?! szivrohmat okoznak. Az északi falon lévő lépcsőn felépkedve egy adag arany vár ránk. Ezenkívül egy újabb „kolleksió”... (—a kommandos sün meg „eksün”), a zárhagós sün meg „szajenc fiksün”, ezenkívül... gaza-digja a gyűteményünket (szem). Visszafele is a fal mellett, fel a lépcsőn vissza a kedvenc helyünkre, amely most már nem szívalt meg. Tegyük azokra a kiba**tt pal-lókra — egyszerűen essünk le. Hősies cse-lekedetünk jutalma arany formájában díjazott... húzzunk ki az ajtón. A következő szobában menjünk ki a szemben lévő ajtón, majd lőjünk vissza, így a földön lévő ankh nem okoz némi szivrogcsört. Nézzünk a lábunk elé és menjünk addig, amíg az ankhól csak kb. 1 kis lépés választ el. A lépésközt állítsuk kicsire, majd menjünk rá az ankhra. Gyorsan szálljálunk, hogy kikö-rüljünk a platformon lévő „szivrohmit” (—általában kellemebb hatásai vannak egy „szivrohmit”-nek) hatását. Nem árt esetleg megcsapant vizkészletűnket is fel-takolni. Menjünk délre és teleportáljunk (előrről). Megérkezés után menjünk át a déli falon lévő lyukon. Megtálálhatjuk a szfinx brutálisan NAGY darabját (test). A visszaút már nehezsé lesz... menjünk fel a lépcsőn a főlősoóra, majd menjünk neki a fainak (ütözésig), ezután 2 kis lépés visszafelé és irány az északi fal (szintén ütözésig). Ezután 1 kis lépés hátrafelé, majd lőjünk le a kockát. Menjünk vissza; lépcsőn le, lyukon ki, a teleportos szobá-ban menjünk át a közepén lévő csíkon (egy kis vízvesztésig) (—és sörvesztésig, mert már az X. tubusnál tartok...), majd lőjünk bele a fordított gúlabá. Megjelenik egy lépcső (—nem lenne rossz, szd, IO! lenne a postásokra IS bevezetni EZT a módszert, amikor hozzá azt a *** sok(k) tonna le-vélhalmazt!), menjünk elé, a gúlat ismét puffantunk is (—ebből lesz a CSONGÁ-gúla), azután irány a lépcső, így nem esünk az „OUTPUT nyílásunkat tartalmazó szervvívődésünkre”. Fent egy újabb sphinx-puzzle vár minket (szakáll). Tovább északra. Itt egy IO!kora kisZBA-fog kö-zvetkezni, a szoba tele van láthatatlan lép-csőkkel és falakkal. Menjünk le a lépcsőn, egyenesen a szemközti ajtó felé, míg fel nem lépünk a semmbé két lépéscsőköt. Ekkor forduljunk nyugatnak és tegyük egy NAGY lépést (—és bontunk ki a IO!t, köv. SÖRT), leessünk után ereszkedjünk négykézlábra (—lányok előnyben!) és menjünk az északi falnak ütözésig, majd

kelet felé *utközéig* és csak felé a lépésön, ki az ajtón. A következő szobában vár minket 1 vízmedence, 2 arany és a mostanra már megrozétoztó vált *szfínx-darab* (—mekkora baromságot írtam! ASSZESZEM EZ a játék célja. Vagy nem? MÉR NEM IS TUDOM.), amikor szedegésünk felé (szem). Van itt egy *segélyláda* is, ennek hátulról (—nnnnn, most EZ *aszocializátok* BE a „négykezláb” c. részsel) menjünk neki párszor, teljesen rendbe jövünk (—ide már NEM IS írom, hogy EZ SEM arana egy *lvokúra/kultúra* után). Irány vissza dél felé, abba a *** szobába, kelet felé *utközéig*, majd északra, az *aranyig*. Fel a lépcsőn, ki az ajtón, menjünk a szemközti aló felé: egyenesen nyugati falban lévő átfaló egy vonalban álljunk meg és menjünk ki rajta. Vegyük fel a falon lévő *ankhot*, majd essünk le és menjünk ki a nyugat felé vezető ajtón. Ezen a helyen van pár *szivtűró*, nem árt falhoz lapulva közlekedni... a következő szobában győgsünk, majd lőjük ki a plafononlévő bar-

na hasabókat. Ezután menjünk nyugat felé, majd megegyeszer, siessünk, mert a plafon szetnyom, tovább nyugatra. Most ott vagyunk, ahol a *nyakat* találtuk (—ki emléXik már arra. Sok(h) volt a *GIN*, *stb*, *stb*.). Lapuljunk a falhoz és menjünk ki dél felé. Most a telepört-szobában vagyunk. Menjünk bele a telepörtbe, de most *hátulról*, és *HOORAY!* Irány kifelé, a sivatag, oda ahonnan a játékok kezdtek. CSUKJUK BE szemünket, RELAX és KAPCSOLJUK KI a gépet. ENNYI VOLT. A játék. Annak, aki nem veszi észre a *gödört*, amibe primán bele lehet esni. Ott leszünk, ahol a *plafont lövöldözöttük*. Menjünk ki délfelé, szedjük fel a 3 *ankhot* és az *aranyat*, menjünk vissza az első szobába, le a lépcsőn és az északi falnál *négykezláb* (—inkább NEM MONDOK SEMMIT) menjünk ki. A következő szobában a *szőnyeg*et és az *aranyt* kerüljük ki (—persze ki lehet próbálni), menjünk ki északra, a földön lévő ajtón (—tiszta HQ egy *normálisabb alkoholiságú szerkesztés* után. De ez már nem új, nem?!), kijut-

va végig fel a *szfínx utolsó darabjait* (fej), majd vissza az előző szobába, a lépcsőn észak felé menjünk. Tovább északra, a hidat csendesen építik az *ankhok*, mondjuk akinek NINCS *öt darab*, az... egy zart ajtóhoz jutunk *ankh nélkül*, ami kellemetlen. Lenne, csakhogy itt van, NA MI?! Igen-ig, a *szfínx utolsó-utolsó darabja*, amit tiszteltelből nem rakok *(zarojelbe)*, az hogy ez az *ORRA!!!* Megvan a 12 *DARAB*, a *nagypoftykozás* RENDBEN LEZAJLIK, megmentettük a Földet... (—csak már em- gement kene kimenteni, mert beszorult a *heftim* a *palackball!* Segítség!)... és most ott nélkül meg annyit, hogy el lehet szórakozni *EZZEL A... játékkal*. Természetesen EZT IS FELVESZEM, a másolás *SÖRÉRT MEGY!!!* Kéldesszes egy-két *DOBOZ* sört a címre, plusz az adathorodozót és a *POSTAKötséget* *(ajánlatra!)*, és *FELVESZEM*... a többi. ÖSSZEZEV ITT VAN MEGJELENT PROGRAM színtén *COV!!!* A *CoV címére írjál!!!!*
● Jahny©™/Mr. Aceface (Simon János)

RICK DANGEROUS (C64, Amiga, PC)

Valahol ott fejeztük be a *CoV* 5-ben, hogy az egyiptomi piramisban kell maszkálnunk. Az elején küszünk végig, majd másszunk fel a létrán. Ekkor rögtön menjünk balra kb. 1 cm-t, hogy a lehulló kő ne ránk essen. Ezen a kővön másszunk fel. A létrán óvatosan menjünk fel, mert a kigyó a jobb oldalra lő ránk, majd küszünk a kigyó felé. Mikor a létrához érünk, a kigyó abbahagyja a lövöldözést, így felmászhatunk rajta. Menjünk balra, majd ugorjunk fel, úgy, hogy látszódon a felső platform. Kb. 5 másodperc után egy ember mászik le, várjuk meg, és öljük meg. Menjünk fel a létrán, ekkor egy lépcsőzetesen kialakított pályára érünk. Ugorjunk az első lépcsőfokra, és várjunk. Egy idő után egy manusz közelébe nyírjuk ki. Ezt követően ugorjunk egy lépcsőfokot, és hasaljunk le, vagy gyorsan ugorjunk tovább. Jussunk át az emberkén, a létrához. Itt az utad előttrő téglat kell kibontani, majd megölni az egyiptomit. A jobb oldali létrán menjünk fel, majd jobbra, így kijutottunk erről a szintről. A kőv. szinten másszunk fel a létrán, és essünk le a kilógó kő mellett, ami kb. 10 mp múlva leesik, így átmehtünk fölötté. Másszunk fel a létrán, és a kapaszkodó segítségével megszerzezzük a bonust. Alljunk a kő széleire, és kezdjünk el ugrálni, majd húzzuk balra a joy-t (közben nyomjuk fölfelé), úgy, hogy kb. 10 m-t ugorjunk balra, majd újra föl-balra. Így átjuthatunk. Másszunk teljesen fel a létrán, ugorjunk le, és rögtön hasaljunk le (így a lövedék az egyiptomit öli meg). Küszünk végig, majd másszunk föl a létrán (teljesen) és menjünk ki jobbra. A következő szint kezdetekor gyorsan küszünk át a lehulló kővek alatt, és másszunk föl a létrán. Alljunk a kő széleire és fel-balról nyomjuk. Mikor a fali kapaszkodónál vagyunk, húzzuk le a joy-t (ugrás közben). A kapaszkodókon húzzuk balra a joy-t, így leesünk a létra lábánál, amin másszunk föl. Itt rakjunk le egy bombát, és másszunk egy kicsit vissza a létrán az út szabad. Lőjük ki a manuszokat, majd lőjük bele az álló műmiába. Ekkor egy figura lép ki belőle. Ilyenkor már mehtünk is jobbra. A következő, másszunk fel a bal oldali létrán, így felcsalogtathatjuk az emberkéket is. Ugorjunk rá a gyémántra, majd hasaljunk le. Miután leestünk, ugorjunk át az ellenfeleinket, és távozzunk a jobb oldalra. A kőv. pályán ugorjunk át az ellenfeleinket, majd essünk le, öljük meg az egyiptomit, vegyük fel a bonust. Mivel a másik emberke nem halt meg, ezért egy kis trükköt alkalmazunk: ugorjunk vissza a képernyő bal oldalára, így az emberke leesik (majd mi is), itt vegyük föl a bombát, és másszunk le a létrán. Hopp! Itt a halottnak hitt manusz. Menjünk visszább, és öljük meg.

TökösMákos

Másszunk le a létrán, küszünk végig, majd ugorjunk föl. Ugorjunk meg egyszer (+jobbra) és már kint is vagyunk erről a pályáról. A kőv. pályán öljük meg a két embert, majd essünk le a pálya közepén lévő hegázba. Lőjük a képernyő bal oldalába, mire leesik a kő. Alljunk rá, ami 10 mp múlva leesik, ekkor másszunk le róla. Essünk le, majd hasaljunk le, majd a lövedék kikerülve ugorjunk a talajra, majd rögtön ugorjunk meg egyszer (fel+jobbra). Lőjük jobbra a falba, ekkor eltűnik az a néhány karó az útból. Másszunk le a létrán mikor is egy hosszú létrához érünk. A létrán semmiképpen ne másszunk végig, hanem a bombát őrző egyiptomi felé menjünk. Miután leertünk egy kőre, lőjük jobbra a falba, mire a kő megindul. Sétáljunk mi is végig a kővön, majd amikor másodsor is megáll, ugorjunk (fel+jobbra). A következő szinten lőjük a műmiába, és mikor az ember kijön belőle, induljunk mi is. Másszunk le a létrán, lőjük egyet a másik műmiába, másszunk újra föl kb. a létra közepéig. Mikor elhalad atunk az emberke, indulhatunk mi is. Ugorjunk át a másik oldalra, és essünk le. Haladjunk tovább lefelé, majd az egyiptomit öljük meg, és a középső követ robbantsuk fel. Esés közben húzzuk jobbra a joy-t, így nem a karókba esünk. (a bal oldali zsákutca). Menjünk le, majd az útból álló követ szinten robbantsuk fel. Essünk le, majd ugorjunk át a karókat, és öljük meg az embereket. Mindjünk ki jobbra, és kijutottunk a piramisból. A következőkben egy kastélyban kell helytállnunk. Az elején rögtön menjünk jobbra, és ugorjunk fel, mert egy kutya rohan felénk. A létrán lassan másszunk lefelé. Miután lementünk a következő létrákon, egy páncélatölt mered ránk. A bator *Rick* azonban felrobbantja és megöli az emberkét is. Menjünk ki, haladjunk 4 pályányt jobbra, majd másszunk le a létrákon. Mint tapasztalható, egy ór van lent. Lőjük a felső horodba (lehet, hogy sör is van benne, — *CoVboy!*) mire az legurul, és megöli az őrt. Haladjunk lefelé, majd a két kupacot robbantsuk fel. Itt küszünk végig balra, majd le a létrán. A páncélatóhoz helyezzünk el egy bombát, és iszolkunk vissza a létrára. Miután elrohant atunk a kutya,

menjünk ki jobbra. Ott másszunk lefelé a létrákon, majd essünk le, innen jobbra távozzunk. A kőv. pályán, ha felugrunk a felső platformra, akkor semmiképpen se menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk végig, majd a következő pályán ugorjunk át a karókat, várjuk meg, míg a rács felhúzódik, ekkor átmehtünk alatta. Essünk le, majd rögtön ugorjunk fel, a horod megindul, húzódkodjunk kicsit feljebb. Ugyanezt csináljuk a következő létránál is. A horod alatti kijárattal menjünk ki, de ne a lentin, mert egyébként visszajutunk egy előbbi pályára. Miután új pályára érkezünk, láthatjuk, hogy a pálya közepén egy kutya szunyókál. Ugorjunk át az elején lévő hegázot, majd másszunk föl a létrán. Miután felmászunk, alljunk a kőhöz, és rugjunk bele, erre eltűnnek a karók. Most menjünk ki balra, vagy a jobb alsó után (a kutya) hagyjuk aludni, biztos *CoVboy* leitatta *sörrel*) (a *kutyám csak prűzködni szokott a sörtől*, de meg nem issza — *CoVboy*), ugyanis ugyanarra a pályára érkezünk. Menjünk ki a jobb alsó nyílásra. Ha minden igaz, akkor felül egy kékruhás ember örködik, a képernyő közepén lévő páncélatölt előtt megy egy szürkeruhás. Öljük meg a szürkeruhást, majd robbantsuk fel a páncélatölt. (a kékruhás ilyenkor a nyakunkba szokott esni, szóval menjünk egy kicsit arrébb.) Felfelé menve a létrán 2 bonust is összeszedhetünk. A (vott) páncélatölt melletti bonust felvéve menjünk lefelé a létrán. Robbantsuk fel a halmot, majd ugorjunk át a karókat, majd essünk le. Ugorjunk a kőlapra, és ahhoz a faladászert valamire, és távozzunk jobbra. Ugorjunk át a karókat, és menjünk ki jobbra. Itt másszunk le a jobb oldali létrán, majd a következőn. Mint látjuk, egy rács zárja el az utunkat. Ez a bator *Rick*nek nem probléma, a képernyő jobb oldalához megy, és bele-rug. Ezt követően gyorsan menjünk át a fel-emelkedő rács alatt (talán szerencsénk lesz). Esés közben húzzuk a joy-t jobbra, és sétáljunk ki a képernyőből. A kőv. pályán ugorjunk fel a létrára, és miután a kutya elhalad atunk, essünk le, és szamoljunk el a bitang embereket. Miután kimen-

tűnk a pályáról, következik az új feladat, London megmentése. Rögtön az elején ugorjunk jobbra+fel, a középső állványra, majd miután megöltük az embereket menjünk ki jobb oldalra. A következőkben öljük meg az embereket, majd a két cső között kuszva erjünk a létrához, majd ugorjunk rá, de úgy, hogy a létra tövében található rakétához ne erjünk hozzá. A létra új masszunk, hogy Ríck csak a jobb oldalon kapcsolódjon a létrához. Miután felmasszunk, hatástalanítsuk az élénkítő toró embereket, majd lassan kezdjük el felmenni felfelé a létrán. Mikor elhárított a fejünk fölött a 2 db. rakéta, bátran masszunk fel. Masszunk tovább felfelé, majd a létra tetején óvatosan masszunk. Rakéták tömkelege akar elpusztítani, ezér kuszásban folytassuk az utat. Amikor a létrához erünk, abbahagyja a tüzeit, így felmászhatunk. Az utunkba kerülő rakétát (bonus) vegyük fel, de a következő rakétához ne nyúljunk, mert egy életünkbe kerülne (ha nem öröklettel játszanánk). Masszunk fel egészen a létrán, majd ugorjunk át a házagot-kint is vagyunk innen. Itt küsszünk végig a felső szinten (felszedve a rakétát), és haladjunk ki jobbra. Szedjük fel a ládat, majd haladjunk lefelé. A bal oldalon lévő 4 tartó elha-

gyáskor húzzuk jobbra a joy-t, így egy csőre esünk. És közben húzzuk egy ideig balra a joy-t, majd jobbra. Menjünk jobbra, majd miután lemasszunk a létráról, öljük meg a kéruhas embert. Most már mászhatunk a létrán is. A létra végén essünk le, majd miután egy kicsit jobbra haladunk, indul egy daru és egy meghatározatlan valami (legjobbban egy mozdonyra hasonlít). Várjunk, míg a daru elmegy a fejünk fölött, és ugorjunk át a mozdonyt(?). Kb. ötödjére sikerülni fog. Ha a végére eljutottunk, menjünk ki jobbra. Rögtön essünk le (szorosan a fal mellett), majd öljük meg az embereket, és a balra lévő létrán, szorosan a fal mellett masszunk. Ugorjunk át a mozdonyt, és hagyjuk el ezt a pályát. Ezen a pályán a piramisból ismert cselokvés következik: küsszünk az elshano rakéták alatt. Masszunk föl a létrán, ugorjunk át a házagot, majd miután azon a létrán is felmasszunk, óvatosan küsszünk végig jobbra. Masszunk föl a létrán, majd ugorjunk jobbra, majd föl. Masszunk fel a létrán, majd jobbra, majd megint fel, majd jobbra ki erről a pályáról. A következő pályán öljük meg a létrán lefelé igyekvőt, majd masszunk föl ezen a létrán, és ugorjunk át arra a platformra, ahol a szürkeruhas áll,

majd a faltól kb. 1.5 cm-től ugorjunk (fel+jobbra). Itt a daru sétatájunk végig, majd a mozdony mögött haladva masszunk meg a létrán, és öljük meg a kéruhas embereket. Leesve húzzuk a joy-t balra, majd erről ugorjunk át a közepén lévőre. Ez az elat levőre szokajunk át, majd ennek a bal oldalán essünk le. Arról szinten essünk le, miközben a joy-t húzzuk balra. A darura érkezve elindul jobbra, tehát mi is menjünk jobbra. És közben húzzuk a joy-t jobbra. Küsszünk végig a "szoroson", majd esés közben szinten húzzuk jobbra a joy-t. Miután kinyituk mind a két embert, menjünk ki jobbra. A következő pályán a képernyő közepén lévő kapcsolóhoz helyezzünk el egy bombát, és menjünk valamelyik rakéta mögé úgy, hogy ne látszódjunk, és hasaljunk le. A bomba megteszi hatását (BUMM), és szabad az út. Miután kimentünk a kijáraton, elérkezett a pályán pillanat **GAME OVER**.
Egy kicsit(?) hosszúra sikerült a leírás, ezért mindenkitől elnézést kérek, de hiába, a CoV játékonny hatásai... A játék 64-en 235 blokk, Amigán 1 lemez, PC-n pedig 1 DD-s lemezen effer.

• Szabó Attila, Eger

RICK DANGEROUS II. (C64, Amiga, PC)

1. szint: Hyde Park, London

Úgy gondolom, ezt felesleges leírni, akít érdekel, az majd szépen fellelappozza a CoV 27. számát.

2. szint: The Ice Caverns of Freezia

Nyirjuk ki a 2. fatman-t. Menjünk át a fegyverekért, de vigyázzunk: egy jégcsap közepén szétlaphat minket. Menjünk fent jobbra, gyilkoljunk és ki (a gyilkosságokat többet nem írom le). Menjünk át a pengékén — ugrálva érdemes — majd fegyverfelvétellel (ezt sem írom le többet). Menjünk fel, vigyázzunk, a jég csúszik. Félig menjünk fel a létrán, majd vissza. A jégkocka megmozdul. A létrától madarat nyirjuk ki. Menjünk feljebb, ameddig tudunk. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften. Itt előbb nyirjuk ki a man-t, majd csúsztatottal a növénykét. Menjünk jobbra fel, itt küssza menjünk a létrához és fel. A következő högolyózással csak 1 ugrást kell sikeresen teljesíteni, menjünk balra be fegyverekért. Most már innen folytathatjuk. Menjünk fel, és jobbra (jégcsap). Balra fent egy hókópókódó masina van. Lassítsuk le (rugás a jobb falba), így már könnyebb átmenni. Ha felmentünk a létrán, álljunk egy helyben. Tegyük le az egy csúsztatottat jobbra. Menjünk jobbra. Gyorsan tegyük le a még egy csúsztatottat. Ha minden sikerült és a jégkocka sem ért el minket, menjünk jobbra és ugorjunk rá a liftre. Jobb fali kapcsolás. Várjuk meg, míg lejön az 1 (néha 2) högolyó. Menjünk balra és ugorjunk fel. Lehetőleg biztonságos helyre álljunk. A guruló högolyókat mindenki kerülje ki maga. Fent gyorsan balra és fel a létrán. Ugrálás fel (jégcsap); bal fali kapcsolás. A liftről kuszva szálljunk le. Küsszünk biztonságos helyre, majd gyilkolás csúsztatottal. Ezután menjünk ki. A jégkockák elől a piros csövekre meneküljünk. Ugy jóijünk le, hogy egész közel legyünk a növényhez, bomba le, majd balra (mindenképpen figyeljünk a jégkockákra is), így már szabad az út jobbra. Jobb kapcsolás, át a pengén, majd ugorjunk jobbra. Menjünk fel a kapcsolóhoz (jobb fal), rügnünk bele. Most már leeshetünk. Itt azonnal hajoljunk le. Küsszünk egy szinttel lejjebb. Itt ugrálva haladjunk balra, majd le. Robbantunk ki a növényt, és ugorjunk (!) jobbra. Erőszorunk le egy bombát és essünk (!) le. Időzítettel tegyük életképesse és nyirjuk ki. Essünk le... de ne a sávból! Bal oldali kapcsolás, majd a sav és a pengék alatt ki. Küsszünk jobbra. És közben folyamato-

san nyomjuk jobbra a joy-t. A növényt és a madárkát robbantsuk ki (a jégkockát ne!) Essünk lejjebb. Jussunk valahogy jobbra, majd le. A jéget csúsztatottal robbantsuk ki. És közben balra nyomjuk a joy-t és lent ne menjünk jobbra. Vigyázzunk a fejünkre (jégcsap), majd menjünk le. Jussunk fel a pengéhez. Kuszva közelítsük meg a jobb falat, kapcsoljunk és küsszünk vissza. Az eltűnt pengék helyén essünk le. Lőjük le a madarát és jobbra ugrálva menjünk ki. Várjuk meg a man-t, őt kinyírva küsszünk jobbra. Ezután menjünk le és jobbra. Innen repülünk. Repüljünk fel, majd jobbra megállás nélkül. Gyilkoljunk; majd löjünk egyet balra, erre a gép megáll. Fegyvergyűftés, fenti madár felő, jégkockákön átrepül (pont olyan tobor, mint az Elvira leírás). Ne varjón, hogy átváltozunk. Repüljünk fel, balra és közepén fel (ezeket megállás nélkül). Löjünk egyet balra és jobbra repüljünk ki. Vigyázzunk (jégcsap), menjünk a jégkockához, bomba lerak, gyilkolás és jobbra ki. Vége is a 2. szintnek.

3. szint: The Forests of Vegetabilia

Kelzédnek menjünk addig, amíg nincs zöld talaj a lábunk alatt (pár cm-re a golyótól). Erre megmozdul és felénk kezd gurulni. Fussunk vissza balra, ugorjunk át, majd menjünk fel a létrán. (Nehogy bemennünk fegyverekért, ugyanis ökrök ott ragadhatunk!). Itt masszunk egyenesen fel, hajoljunk le a lövedékek elől, így csak a fat man-t nyirjuk ki. Menjünk fel. Ugorjunk fel a jobb oldali létrához, hajoljunk le, és masszunk fel. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften, majd hamar ugorjunk le róla. Nyirjuk ki a 2 man-t, Ugorjunk a parkány szélére, majd vissza, így a fadarab nem esik ránk. Menjünk ki. A liftről minél korábban szálljunk le. Menjünk bal oldalon fel. Ugráljunk a "gumisnövényen", fent nyirjuk ki a man-t, majd kapcsoljunk bal oldalon. Így már lehet jobbra menni. Fent egy golyó gurul jobbra balra. Menjünk fel a szinterre és rohadjunk jobbra. Így a fadarab (talán) nem esik ránk. Ugrálva menjünk balra és itt ugrás a fadarabra és feljebb. Vigyázzunk, a talaj középső része rozoga, inkább ugorjunk át. Jobbra fel, a krokodilszájra átugrani és jobbra ki. A talajban néha pengék vannak elrejtve, ezeket jogal átugrani. A pengék a padló 5. és 13. "csempéjénél" vannak. Ha sikerült, menjünk fel, ugorjunk át a lyukon. Utána vigyázzunk, a létra előtt a padló közepé le fog szakadni. Menjünk fel, rügnünk a bal oldali falba, ha a jobb

felső man a jobb fal mellett van. Távriányított gyilkolás... Ugráljunk fel, küsszünk el a fegyverekig, és ugráljunk fel. Menjünk át a bal falhoz. Rügünk bele, szálljunk fel a liftre és jobb oldalon menjünk ki. Ebben a szobában a felső szinten haladjunk jobbra, küsszással (vigyázzunk a néha le-lehülő levelekre). Ha végigértünk, a létrán le és menjünk ki. Ebben a szobában a guruló högolyókat átugralva kell jobbra haladni. A következő szoba egyike a játék legnehezebb részeinek. A golyók a talajon kétszer pattannak le. A két lepatannas közötti helyre Rick pontosan befér (lehajolva). Álljunk előrébb úgy, hogy a golyók a fejünk felett zúgjanak el. Hajoljunk le, és masszunk erre a bizonyos helyre. Megfelelő időben álljunk tovább. Menjünk fel a jobb(!) oldalra. Gyilkolás után, amikor az alsó fat-man bal oldalon jár, álljunk egy pillanatra a jobb szélre, majd tüsszünk vissza. A levél pont ráesik (ha nem, a bomba is megteszi). Ugorjunk fel a felső man-hez, nyirjuk ki, rügünk meg a jobb falat (a gyengébbek kedvéért, lent leessét egy fadarab...). Gyűjthetünk meg fegyvert és mehetünk ki. Vége a 3. szintnek...

4. szint: The Atomic Mud Mines

Kelzédnek gyorsan masszunk fel a létrára, így elkerüljük a hordókat. Két gyilkolás, majd a falon egy bigyó ide-oda löki magát (mostantól: paca). Essünk le. Kapcsolás után (jobb fal) azonnal essünk le és menelteljünk jobbra a guruló doboz tetején. Itt siessünk jobbra és masszunk le a létrán. A lassúság ne lepien meg senkit, nem a joy lett rossz, a piros talaj miatt Rick egy kissé ragadós (ezen a pályán mindig így lesz. Essünk le a létráról. Álljunk a ki-kinyúló "kéz" elé. Jussunk át rajta (a zöld bigyónak ne menjünk neki!). Tegyük le egy bombát és térjünk vissza lentre. Ha kirobbant, menjünk jobbra és essünk le (paca). Csúsztatottal nyirjuk ki az egyik robotot. Essünk a helyére és nyirjuk ki a másikat. Essünk le a bal oldalon egyenesen(!). Szemben egy hordó áldogál. Tépjünk jobbra és masszunk le a pihenőre. Ha elment a fejünk felett, masszunk ki, menjünk jobbra, ugorjunk a fenti létrára (ne masszunk feljebb). Ha elment álltunk újra, masszunk le és menjünk jobbra le. Csúsztassunk egy bombát a keresek doboz mellé. Mikor felrobbant, ugorjunk fel rá a dobozra. Tépjünk utána balra (közben kinyírja a 2 man-t, a létránál azonnal le. Kapcsoljunk egyet (bal fal), és azonnal masszunk le, rá

dobozra. Menetlünk rajta lejjebb. Másszunk a létrán le. A jobb oldali hordók mellé tegyünk egy bombát, tépjünk balra, másszunk át a man alatt, ugorjuk át a hordót, s végül a man alatt küsszünk vissza. Ha kihalt a man, fel a helyére, kapcs., majd essünk le. Itt lent lehet egy kis cheat-et alkalmazni. Ha felugrunk ott, ahol mögöttünk egy cső van (a hátterben), akkor a második zöld szörny lepause-ol. Egyébként úgy lehet átmenni, hogy amíg a szörny nem emelkedik ki, át lehet rajta menni. Most már kimehetünk. Tépjünk jobbra, majd le (a csőven és létrán is). Vigyázat a pacárral! Végül ha a létra véget ért, balra essünk le róla. Amikor a kéz behúzódik, menjünk át, nyírjuk ki a man-t. Menjünk jobbra, essünk le (a második hordón is van kéz!). Menjünk balra, átugrálva a kocsikat. Lejjebb legyilkolhatjuk a man-t. Menjünk jobbra; a hordók mellé. A másik hordóoszlopból egy hordó legurul mellettünk. Amikor pontosan mellettünk van, ugorjunk fel, mindkét hordót kikerültük. Irány balra le. És közben balra nyomva a joy-t betérhetünk fegyverekért. Csuszassunk le egy bombát és essünk le. A 2.

zöld bigyót tráfáljuk meg egy csuszátottal és jobbra menjünk ki. Repüljünk le (3 paca), jobbra és ki (itt kezdtem ideges lenni). Repüljünk jobbra kikerülve a hordókat, és fel, kikerülve a leérkező „káposztákat”. Gyilkolás után repüljünk ki. Itt valahogy fel is jobbra... (itt már tisztá ideg voltam). A káp hajigáló gépet elkerülve, jobb oldalon teleprelv, menjünk a bal oldalra. Lőjünk bele a fenti kapcsolóba és repüljünk ki (jobb oldalt). Essünk le. Várjuk meg, míg a káposzták megölik a man-t és gyerünk a helyére. Ugorjunk fel a sárga liftre. Szerencsés esetben nem megyünk neki a kápgépnek. A liftről menet közben balra ugorjunk le. Fent jobbra és fel menjünk. Innen a guruló kocsikat átugrálva balra és fel. A káp dobáló után menjünk jobbra, ugorjunk fel a sárga liftre, innen jobbra ugorjunk le. Gyilkolás, majd át az áldozat helyére. Innen menjünk fel, egy bal kapcsolás és jobbra ki. Jussunk át a kezeken (a 2. és az utolsó előtti hordót használjuk); jobb kapcsolás, lift, át a gépen, fel (vigyázat a pacárra). Menjünk át a jól ismert szörnyön, csuszátottal gyilkolás és lehet ki-menni. Vége a 4. szintnek...

5. szint: The Fat Guy Headquarters

Kettős gyilkolás után tegyünk le egy bombát a zöld bigyóhoz. Álljunk odobb, majd „bumm” után gyorsan rá a liftre, onnan fel a létrára. Menjünk feljebb. Bal oldalon egy gyorsan máskáló valami van. Próbáljunk a bal felj eljutni (ugrálva), rúgás, majd valahogy vissza. Másszunk fel, át a 2 lézeren (pár óra alatt meg lehet tanulni). Fent várjuk meg a man-t. Lőjük le. Vigyázzunk, a kék kör lézer (lefelé). Menjünk jobbra fel. Itt ugráljunk és a lift-szerű valami felvisz minket. Az alsó 2 man kinyírása: vagy lemegetyünk, vagy feljönnek! (utóbbihoz csalógatni is kell: álljunk a bal oldalra. Menjünk le, jobb kapcsolás, majd fel. Középen álljunk az ugrásztalra, ugorjunk feljebb. Itt 2 irányba mehetünk, én csak balra próbáltam... Ha lejön a man, ott várjuk meg, ha nem, menjünk fel mi. Menjünk legfelülre, gyilkoljuk le a fat-mant. Innen más is gondolkozzon — pontosabban, itt telt be az a bizonyos pohár, a hócipő stb.

• Hegyi Ádám, Budapest XIII.

Tipp SSI programokhoz (C64)

Ha valamely SSI játékkal (*Curse of Azure Bonds*, *Secret of Silver Blades*) baj van; itt arra gondolok, hogy a karakterek nem láthatók, a következő manőverre lesz szükség: amikor a gép megkérdezi: „DO YOU WANT DISABLE FASTLOADER?”, nyomjuk meg a „RUN STOP”-ot. LIST, majd SAVE „BOOT”, 8,8 vagy „RUN”-ozzuk be azt a sort, amelyikbe a fent említett szöveg áll. Pl.: 60013.... SAVE„BOOT”, 8,8; akkor RUN 60013. Ezután kapcsoljuk ki a gépet, majd töltsük be a prog-ot; LOAD„BOOT”, 8,8. És láss csodát!... Ezután az a rész, amivel eddig töltöttünk, már le is tölthető. (Pl.: *Azure Bonds*...).

• Sályi Attila, Békéscsaba

Might & Magic III. (Amiga, PC)

A CoV 31 és 32. számában közölt MIGHT AND MAGIC III. leíráshoz szeretnék egy kis segítséget adni, azok számára, akik még nem játszottak végig. Van egy kis programhibája a játéknak. Ezzel a hibával sokszorozni lehet a tárgyakat. A sokszorozást 4 pontban tudom megfogalmazni:

1. A csapattal be kell menni a Fogadóba, kreálni kell egy emberkét (CREATE). Azután ezt az embert be kell venni a csapatba.
2. A csapattal ki kell menni a Fogadóból. A kreált emberkének oda kell adni a kívánt sokszorozásra váró tárgyakat, és a csapattal vissza kell menni a Fogadóba.
3. A kreált emberkét le kell tenni, majd vissza kell menni. A nála lévő tárgyakat most már választhatjuk a csapattagok között. Ha le tesszük, visszavesszük a levett tárgyat újból nála lesznek.
4. Ha újabb tárgyakat akarunk sokszorozni, fel kell venni a kreált emberkét és a 2. pont szerint kell cselekedni.

Figyelem! Ha a fogadóból nem megyünk ki és rápakolunk a kreált fickóra mindenféle tárgyat, ha le tesszük, visszavesszük, nem lesz nála semmi és a rápakolt tárgyat elvesznek!!!

• Gáspár Zsombor, Veszprém

King's Bounty (C64)

- A játék biztos nem fagy ki, ha csatánál a hajó nincs a képernyőn.



ADVENTOUR

- Katapultot úgy próbáljunk meg venni, hogy elmegyünk akármelyik városba, kijövünk, azután megint visszamegyünk és egyből vesszünk katapultot, ha nem sikerült, akkor forduljunk orvoshoz.
- Na netán megis kifagyna, akkor kapcsoljuk ki a floppyt és ezzel egyidejűleg nyomkodjuk a „Run Stop”-ot, hát én nem mondok, hogy egyből sikerül, de nekem mindig bejött (az én tapasztalatom az, hogy floppy off/on, majd „RETURN”, azután általában megy a dolog — Bryan).

- A Time Stop-nál megáll az idő, és a csapatok is, tehát nem fognak üldözni. Amúgy ez mindig annyszor tíz lépés, ahány a spell powerunk. Tehát ha 4-es, akkor 40 lépés. A a COV 11-ben az jelent meg, hogy a Lightning varázslat erősebb a Fireball-nál, hát szerintem pont fordítva (nem hiába kerül 3-szor annyiba, a fireball) (az erre is pontosan 3szor akkora, 25 HP/1 spell power — Bryan).
- A Clone varázslat nem biztos, hogy csak eggyel növeli a kiválasztott csapat létszámát.

16 Spell Power-nél pl. kreáltm: 3 demont vagy 2 giant-ot vagy 15 elf-et stb. Minden a **Hiptis-től** függ: Sárkányt soha nem tudtam, bár én mediumon játszottam végig (ugyanis a sárkányoknak az a speciális tulajdonságuk, hogy semmilyen varázslat nem hat rájuk — Bryan).

• Mas. 4 csapat morálja nem attól lesz rossz, hogy sokat menetelünk vagy csatázunk, hanem attól, ha rosszul válogatjuk össze őket. Pl.: a dwarf-ok nem bírják, ha a csapatban vannak troll-ok vagy ogre-k.

• Tehát ha jól válogatjuk össze őket, akkor a morál mindig high lesz. Ezért leírom:

1. DRUID, ARCHMAGE, GNOME, ELF, GIANT, DWARF, BARBARIAN, SPIRIT, NOMAD
2. DRAGON, TROLL, OGRE, WOLF, ORC
3. DEMON, VAMPIRE, GHOST, ZOMBI, SKELETON (MINDIG NORM)
4. PEASANT, MILITIA, ARCHER, PIKEMAN, CAVALRY, KNIGHT (Itt is NORM a lehetséges legjobb morál — Bryan)

Ezeket a csoportot jobb nem keverni, mert ha pl. az 1. csoportba beteszünk egyetlen egy Ghost-ot, rögtön mindegyik fajta morálja low lesz.

Ez nem érvényes a 2. és 3. csoportra, mert ha őket keverjük más csoportbeli fajtákkal, a morájuk csak normáira esik vissza (valamint a 4. csoport a PEASANT és a MILITIA kivételével csak a 3. csoporttól fél — Bryan).

Ha bonyolult volt, akkor csak szójlatok, rövid gyakorlat alatt lehet eljutni.

• A harmadik kontinensen van két darab varázstárgy (egyebéket a többin is).

Az egyik **negros** könyve, ami a nálunk lévő varázslatok számát állítja duplára. A másik a parancsolás koronája, ami a leadership-ünket állítja duplára. Tippként ajánlom, hogy nyissunk ki egy csomó kincslelőadést és amikor 3000-4000 a leadership akkor vegyük fel a koronát, egy körülbelül 6000-8000 leadership-et kapunk. Ugy kapjuk meg, hogy mennyi lehet nálunk egy fajtából, hogy a leadership elosszuk a **hipts**-el. Pl.: Leadership 2340 és Troll-okat akarok venni, tehát 2340:50, mert a troll-ok hipts

50, és így tudok venni 46 troll-t vagy klónozok (Az én verziómon ez pl. nem jó, mert a parancsolás koronája a kincslelőadert kapott LSt is duplázza, mindig, mikor vesszük fel — Bryan).

• Ghost-ot ne vegyünk, mert akiket megöl, az átmege hozzá és így könnyen mi ellennünk fordulnak. Gyenge csapatnál ne is kössünk ilyen ellenségre. (Viszont az utolsó városban mehet kb. 600 db, a husdaralóba a 110 demon ellen, mert olcsón szerezhető, csak essünk neki 40 Ghost-tal párszáz Spritenak vagy Peasantnek — Bryan)

• Cavalry-t ne vegyünk, mert soká kerül és gyenge, igaz csak 5 tud 4-et elbírni (Viszont korlátlan számban szerezhető, Forestrián és Archipelian kulcszerepe lehet — Bryan).

• Szerintem legjobb fajták: DRUID, ELF, DWARF, KNIGHT, VAMPIRE, DRAGON, OGRE, ARCHMAGE, GIANT, TROLL (Ez izés dolga, megfontolandó viszont, ha 5 elég erős csapatunk lehet azonos fajtából, ami esetleg HIGH morált jelent... — Bryan).

• Death Troll, Békés City

Fate Gates of Dawn (Amiga, PC)

Pár hasznos tippet szeretnék adni.

1. A játék elején máskéálás közben, találhatunk néhány varázscuccot:

Evilgloves, Moongloves (ezeket *Lawlin*-ban találjuk valahol);

Crystalbow (*Larionnes*-től északra keresendő);

Crystal scale (*Larionnes*-től keletre valahol)

Ezeknek a cuccoknak jó tulajdonsága, hogy egyszerűen ingyen vannak, másrészt sokkal jobbak, mint amiket a boltban kapni.

2. Éjszaka tényleg ne máskéáljunk a vadonban, mert könnyen néhány farkas vagy más ördögfejűt zsákmányolhatunk. Van úgy, hogy 60-70 Hp-t is lehárapnak egy karakterről.

3. A játékban észrevettem egy kis hibát. (Lehet, hogy van több is...) A guild-okban a megfelelő ellenszolgáltatásért növelik bizonyos képességeinket. (Pl.

Stamina, Magic Power stb.). Na most a HP kivételével az összes tulajdonságot nem növelik. Ezt úgy értem, hogy a pénz elszedik érte, az üzetsorba kiírodik, hogy képességnövelés X-ről X-ra, mégis a karakterlapon az eredeti érték van.

4. Hajnaltáj érdemes *Lawlin*-től északra egy kicsit szétnézni az országot mentén. Itt gnómkokkal és törpékkel találkozhatsz, akiket hatalmas pénzösszegek lehet lekasztani, persze csak gyilkolás után, mivel ezek a fickók igen barátságatlanok és közeledésünkre támadnak.

5. Ha dél körül jár az idő, *Lawlin* mellett keletre és nyugatra aranyhajú nőcik jelennek meg (**Wood Nymph**-ek). Ezekkel beszélgetésbe elegyedve a legtöbbszor segítenek nekünk. Ennek eredménye: 300-700 tapasztalati pont, +1 **Wisdom, Charm, Intelligence** pont.

6. Ha csak tehetjük, mindig fogadóban pihenjünk. Ha notán huzamosabb ideig a szabad ég alatt alszunk a karakterek, akkor előbb-utóbb az egyik fickónk bejelenti, hogy ő többet nem akar szabadban pihenni. Ekkor már fújhatjuk, mert a következő természetbeni pihenés után (amire ugyanis szükség lesz) az illető nagy szemrehányások közepette lelelel. Egyébent ezek a karakter szövegek tök jók. Némielyik ürge néha bejelenti, hogy milyen rémálma volt és ez szerinte az olcsó ágynak köszönhető, amibe elszállítottuk, a másik elmondja, hogy nagyon bológ, mert ma van a születésnapja stb.

7. A fogadóokban gyakran lehet különleges képességű embereket is felfogni. Pl.: **Ninja** (Kung-fu), **Tolvaj** (csapadehívó), **Bóhóc** (mesélés), **Banshee** (tofmácsolás) stb.

• Mészáros László Gábor, Vecsés

Golden Baton (C64)

Ez egy klasszikus szövegbeépelésű kalandjáték. Egyre hívnam fel a figyelmet, hogy egyszerre csak hat tárgy lehet nálunk, ezért a feleslegessé váló dolgokat dobáljuk el.

Az előzmények tömören: *Elveszett az aranypálca* (a többi mindenki fejtse ki magának).

A feladat: *Megtalálni az aranypálcát*. Mi sem könnyebb ennél, hiszen itt van a bal zsebemben. Ja, mégsem? Akkor nézzük:

Egy sűrű, kísérteties erdőben vagyunk. Vegyük fel az itt látható köpenyt, majd kusskantsunk be a levelek közé s amit találunk azt vegyük magunkhoz. Déle bosszantsuk fel a rózsabokrot, s vegyük magunkhoz a kötelet. Menjünk északra a patakhoz, ott nyugatra, kötelezzük el magunkat a fánál és másszunk fel rá. Fenn az úrgeben található egy gyűrű. Vissza a patakhoz, onnan északra, rövid úton a farkastól megszabadulni, az ösvényen továbbhaladni. A fabotot is vegyük magunkhoz. A varárokna, mielőtt átúszunk, tegyük le a gyufát, különben elazik. Egy csoportos toppan élénk, ami

elég reménytelennek látszik, így inkább próbálkozzunk a fánál használt kőtele trükkkel. Az orozmátról menjünk le, a köpenyvel tegyük láthatatlanná magunkat és távozzunk a boltives folyosón. Egy hatalmas ajtó elé kerülünk, innen keletre egy kűrt és egy sisak vár reánk. Az ajtótol nyugatra egy olajlámpa, jobban körülnézve pedig egy bonus lyuk is található a padlón. Menjünk vissza a gyufához meggyújtani a lámpát, majd jöjünk vissza egyenest a lyukba. Menjünk be az ajtón, onnan délre. Itt egy kvarckristályt néz velünk farkaszemet, de nem tudjuk magunkhoz venni, lévén izzásban van.

Aki kibirta eddig, hogy a gyűrűt vagy a botot ne vizsgálja meg, az most ne késlekedjen mert vonásokot találhat rajtuk, melyeket a sisak használatával tudunk elolvadni: **AKYRZ**.

Következik két kulcslelés: **WAVE STAFF, SAY AKYRZ**. Felvehetjük a lehgiggadt kvarcdarabot, keletre tévedve egy **SHAKE QUARTZ** és máris jobbletre szenderül szerezsetlen *Lizard-Man* úr. A kiskisét neki, nem akármilyen hagyatékot találhatunk nála. Vissza a kinczokamrába, itt felvesszük a

kalapácsot, északra a cselédszobában pedig a tükört. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz. Aki ki akarja nyitni az a következő tege: dörgölje képen a gyűrűt, zárja ki a kulccsal az ajtót, mielőtt belépne tartsa maga elé a tükört (**HOLD MIRROR**). Az itt levő paragrafut olvasva ugyanazt találja, amit a leírás végén (és amire anélkül is rájöhett). Menjünk vissza egészen a patakig, onnan nyugat majd észak. A fabodegába beszivárogyva egy újabb bonus lyuk vár reánk némi rongy s egy hordó társaságban. A hordóban levő söt magunkhoz véve mehetünk barlangászni. Délre egy lakatolt ajtó van. A lakatot megkálapáljuk, mert az ajtó mögötti tutajra szükségünk lesz. Észak, észak, néhány szép darab csiga, amely nem biga, ezért megöszük ömeltóságukat (**SPRINKLE SALT**), elvisszük őket északra a rék apónak, mert imádjá a beszózott csigákat (**FEED CRAB**), s innen csak a pergamment utasításait kell követni:

'SAIL LAKE...BLOW HORN...THR... thats all'

• Balogh Miklós, Baja

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT teapegyük javítás és videoszervizelés is!

ELSŐSEGÉLY



A múltkor egy kicsit a C64-eseknek kezeltünk, most fordítva lesz.

Sevi Soft Pestről a **Ugh!** frissen sült C64-es kódjait csúsztatta a postaládánkba, egy idejűleg kérdőre is vontak bennünket: miért pont az Amigás kódokat nyomattuk le a CoV 34-ben...

1 - 01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7 - 07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548, 24 - 24D523, 25 - 25D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639, 33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891, 41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - Ezt a kódot csak kitaláltuk, nem? Gondolkodjátok! **(Ezt nem én mondtam - DoT)**

Nagy Zoltán és **Fábián Sándor** Csanakról lát el minket C64-es anyaggal. Arról hírek, hogy a cheat érdekében képesek átírni az egész programot. Hát ez most nagyszerűen megfigyelhető.

ROAD RACE: sérthetatlenség:POKE 23468,169: POKE 23469,0: POKE 23470,234: POKE 30056,169: POKE 30057,0: POKE 30058,234: POKE 30531,169: POKE 30532,0: POKE 30533,234

ACE 2088: Végtelen célkötőt rakta. Menjünk ki az űrbe és löjjük el az utolsó kivételével az összes célkötőt rakótánkat. Azt csak kapcsoljuk be és menjünk vissza az anyahajóra úgy, hogy nem kapcsoljuk ki a célkötőt célkeresztjét. A 2. támadásnál ne fegyverezünk fel a repülő célkötővel, így miután kimegyünk az űrbe, végtelen célkötőnk lesz. Ha továbbra is élvezni akarjuk ezt az előnyt, akkor sose vegyük ki a célkötőt célkeresztjét az anyahajóra visszatérés után.

Ugyanez megcsinálható bombával is (ha felszállunk a bolygóról az űrbe, ne kapcsoljuk le a bomba-célkeresztet, mert az űrben nem lehet visszakapcsolni).

SNOOPY: Sérthetatlenség: POKE 9285,169: POKE 9286,0: POKE 9287,234: POKE 9309,169: POKE 9310,0: POKE 311,234: POKE 9845,169: POKE 9846,0: POKE 9847,234: POKE 9851,169: POKE 9852,0: POKE 9853,234

Most **Mahrai Balázs** következik Amigás anyaggal:

CASTLES: Ha a pointert túl lassúnak találjuk, vegyük fel az 1.lemezre a **SYSTEM.CONFIGURATION** nevű file-t egy DOS-lemezről (DEVS könyvtár). A nevet csak akkor felejtje el a gép, ha **PEASANT** fokozatban játszunk. Lányok, figyeltem! A **KING-ET** átkapcsolhatjuk **QUEEN-re**, de a képek megmaradnak, megalo.

MEGA-LO-MANIA: A 10. terepre akkor juthatunk be, ha van lefagyasztott emberünk: 2001-es fejlettség után le kell gyártani egy rajtot (bármilyet), így megjelenik a pajzs menüben a fagyasztás ikon.

Bots David Budapestről átküldte nekünk a **ROBOCOD** 2 tippjét **AMIGÁRA**. A címkepernyőn írjuk be: **LITTLE MERMAID**. A játék

ban 'X'-re a pályá végére léphetünk, 'C'-re egy szuper autóra ülhetünk, 'F'-re szárnyakra kapunk, 'ENTER'-re örökölet lesz.

Nikeiszky Eurofrozina (de azépp neve van!) — **DoT** Pestről még mindig kévénsek találja a **POPULOUS II**-ről publikált kb. 10 oldalt. Szép hosszú neve mellett szép hosszú leveiben hangoztatta álláspontját, ja és Amigára, de azért a PC-seknek is jó! Ellenfele a lehető legnyugodtabb szívről lehet kérdőjelet rakni, sőt ha lehet, tartsuk mindig a vezérükön, hogy tudjuk, mikor és mekkora ellencsapás jön.

EMBER
Földgulya: a Computer Assist még akkor sem éri meg, ha nem bonthatunk, mert 1 Megan a gép csak vészszorong — ugyanez a helyzet ha már túl sok populáció van. Ha lehet az ellenfél városa alatt bontani, és toboroz, rügdössük ki az övéiket! Ezzel földhöz jutnak a mieink.

Kereszt áthelyezése: Ha beszélta hozzánk a gonoszka az övét, kezdjük el macerálni a papot, hogy fogjony a nagysága! Ekkor visszamegy toborozni és időt nyerünk.

Perszeusz: Persze (usz) itt csak az az apróság maradt el, hogy ő az egyetlen, aki a szakadékot, mocsarat stb. kikerüli.

Pestis: Ez is jópofa, mert nem is annyira a népesség csökken, mint inkább a manna nő kissé lassan. Hosszútávon megéri! Ha csak 1-2 embernek fertőzött, fojtassuk vízzel! (Ez az újfajta orvostudomány — **CoVboy**) Egyébként a pestises kolónia zölden villog: fehér helyett.

Armageddon: Lehet, hogy sok csatát veszünk, de így nem kell 2 órát várakozni 1 villámért. Egyébként 4 villámokot dobál a program már armageddon után is.

NÖVENY
Fa: Kévs manna, és gyorsabban szaporodnak a mieink.

Virág: Hasznos, mert a várfal alatt csak ez tud talajt javítani.

Mocsár: Ha a papot városaitól messze, nem tengerszinten fojtjuk bele, és nem lehet mindenütt ázni, nem sok toborzása lesz az ellenfélnek.

Gomba: Nem csak egyet lehet telepíteni, hanem annyit, amennyire fut a manna. Ha a pap egyenesen mozog, tegyük 7-8-cal elé, garantált az eredmény, nem veszi észre. Ha több van együtt, még az alakját is változtatja!

Adonisz: nem jó, mert sajnos az osztódással a nép is oszlik, ertőre előbb több gyenge lesz és egyszerre irtják le őket.

FÖLD

Várfa! Kezdetben rak egy bástyát, a többi falat EHHEZ kell csatlakoztatni! Ezen csak a mieink tudnak átmenni. Tehát ha folyamatosan falazzuk körbe a városokat (és nem jelent akadályt), nem tud bejönni az ellenség! A másik vicc, hogy ha az ellenünk küldött harcosokat befalazzuk (körbe), akkor szégyének topografa halkan meg... Egy idő után kimerül a készlet, a program nem enged tovább építeni. Bontani csak árviz, orvöny és földrengés tudja. Vigyazzunk, hogy ne rakjanak mögé vulkánt! A többi katasztrófa védhető, csak pont alatta nem lehet bontani.

Földrengés: Ha akkor, amikor kezdődik, lebontunk mindent a tengeri, vége is lesz. Minél hosszabb egyenes részre indítsuk!

Hegy: Semmi értelmét nem látta ízé.. Eurofrozina mester.

Hercules: Semmi extrája nincs, pusztán ő a legerősebb.

ÉG

Villám: A kedvenc varázslatom, mert olcsó és megéri becélozni a populációtól vele, továbbá nem helyezhető, mint pl. a vihar.

Forgószél: Egyszerűbb a tengerbe rakni, garantált a 3-4 orvny. Ha ellenünk van, építsünk körülete, nehogy vizet érjen. Másra nem jó, ellenfél nagyon szereti.

Vihar: Pontatlan, drága és lassítja a programot.

Ödüsszeus: Kb. 3-4-szer gyorsabb, mint a többi. Nem sikerült villámmal, viharral irtani.

Szélvihar: Ezt is úgy kell indítani, hogy minél nagyobb helyen legyen, mert addig tartol, amíg vízszintest talál. Elviszi a sziklát is (jó a hegy ellen, csak drága). Hermes szereti, de tényleges kárt még nem nagyon csinált.

Víz: Orvny: akkor a legjobb, ha kibontjuk az ellenfél terének közepén a földet, és leteesszük. Szép lesz.

Festékesbödön: Ha van rá manna, mindig vessük be, mert az ellenfél legnépesebb területén állandó beharcolt szitunk. Előbb-utóbb 50-50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perzszeusszal támadjunk, vagy szedjük föl őket a harcossal! Armageddonnal se utolsó az ellenfél szájaiba rakni. Ha pap belesik, az elzámolásban olyan, mintha meghalt volna.

Szökőár: Csak akkor veszélyes, ha már egy képen van a populációkkal, ilyenkor a magas hegyre sem áll meg. Egyébként a gép ezzel szokta a legnagyobb öngölt löni.

ÖSSZETETT VARÁZSLATOK

Erdőtűz: fak+tűz. Ha fahoz tűz ér, azonnal leég. Ha az ellenfél (harcos, pap, kereszt stb.) köré 3-4 fahástát végzünk, úgy ahogy van porig ég minden.

Férjezett Heléna: Hozzávalók: Harcos+Heléna: Harcos után elindítunk egy Helénát is. Ebből az lesz, hogy amit a Heléna felkanalaz, a harcossal egyből le is pulzálja (**Nahát, én teljesen mára gondoltam — CoVboy**). Gyors, és jól csökkenti az "ellenzék" mannáját.

Beszorítás: Egy egész partvonalon elindítunk 5-6 orvnyit. Jó kis radir lesz... Az éppen átkelő harcossal ellen is kiváló, de a legjobb, ha valahol kilyukasztjuk a gép földjét, és bearakunk annyi tekervényt, amennyit csak tudunk... Ja, és a bazalt alatt simán átújuk, az se véd ellene.

(**Huh, úgy látom jövőre folytatjuk! —DoT**)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #2

En az operációhoz egyetlen programot használók: az **ADVANCED MUSIC SEARCHER V3.147-es**. A zenét tartalmazó prógít be... füstöl a gép — **RESET** — **F7** — **F5** — agyamra ment az Action VII — **F3** — **górcs** — **F1**. Szóval be kell tölteni az AMS-t, el kell indítani, és ha a program által felismerhető szerkesztővel készült, akkor kiírja, hogy melyikkel. Megadja az INIT

A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #3

Talán hasznos lenne, ha pontosítanánk azoknak a dolgokat, amik Ricsi cikkében nem teljesen helytállóak, vagy csak pontatlanok voltak. A cikkből az derül ki, hogy Ricsi még eléggé kezdő ebben a világban. Ez nem baj, hiszen senki nem születik LDA/STA-s fejfel. Menjünk tehát sorban. Az első, ami „megütötte a fülemet”, az az volt hogy „...az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenejét” zeneszerkesztővel csinálják. Nos, ha történelembe merülünk, akkor tény, hogy a mai zeneszerkesztők elődjét (az első elismert zeneszerkesztőt), ami már elég sokat tudott, **Rob Hubbard** készítette, sajnos pontosan nem tudom mikor, de **JOVAL** régebben, mint 3 éve. Már 3 éve, mikor én léptem a scene-re, tele volt a 64-es zeneszerkesztőkkel. Ez természetesen a játékokba is bekerült, a különböző anyai volt, hogy ezek a szerkesztők általában fel voltak szerelve effekt-generátorral is (tehát volt egy 3. vagy 4. JMP cím, ami csak egy hangot adott ki az egyik hangcsatornán, míg a többin tovább szölt a zene). Az egyéb zeneszerkesztők legtöbbje ezt nem tudta. Az egész cikkben az egyik legnagyobb marhaság (pardon, de így van), az, hogy „...szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) **Future Composer**-rel készített zenéket használunk...”. Ugyan mári! Az általunk nemokára kiadandó **MUSIC MAGE PRO** előzetes becslesem szerint kb. 150 fele zeneszerkesztő formátumot fog ismerni. Ebből a 150-ből kapsz több legálább 10 olyat tudok mondani, amelyek jobb, mint a **FuCo**, de szerintem fele jobb nála. Ha jó zenéket szeretnétek szerzeni, ajánlom a sürgős átállást valamelyikre. Egyébként néhány éve már a zenék készítésének az aránya kb.: **JCH editor** - 8-9%, **VoiceTracker** - 12-13%, **DMC** (hogy egy jó magyar szerkesztős is írjak) - 2-3%, **FuCo** - 0,5-0,7%!!!, **egyéb** - 75%!!!. Bizony a **FuCo** ideje lejárt. Régen valóban népszerű volt, de hátkör volt az? Ezzel a kb. 150 fele lejátszóval kapcsolatos az is, hogy természetesen változik az init ill. lejátszó cím helye is, valamint néha van 5-6 JMP-vel, ill. a kezdeten egy JMP-t sem tartalmazó zene is. Ugyanigy tehát általában nem „játékony emberi kezek” által változik a play helye sem.

Es mi van aznál, hogy a zenék \$1800-on, illetve \$1800-on, illetve \$2000-en kezdődnek? Nos, kérem. A ZENÉK OTT KEZDŐDNEK, AHÓVA A PROGRAMOZÓ RELOKÁLTA OKÉTI! Mas kérdés, hogy ha az illető nem érdekli a pozíció, akkor nem relokálja sehová, hanem adottnak veszi a pozícióját (mint **FuCo**-nál a Default \$ 1800-át, **DMC**-nél a \$1000-t, vagy a **VoiceTracker**-nál a \$ C000-t). A legtöbb relokátor \$ 100-anként tudja mozgatni őket. Mindegyik csak egy zeneszerkesztőjét (kivéve a **MUSIC MAGE PRO**-t, ami az általa ismert zenéket relokálni is tudja). Egy jó tanács az előzőekből következőkben: NE 2-3 JMP-t keressetek a memóriában, hanem \$ D418-át. Minden lejátszó beállítja ugyanez (legalább az inicializáláskor) a

és az IRQ címet is és a memóriát laponként, képernyőkódokkal, így marha egyszerűen megkereshető a zene vége. A Ricsi programjába így már egyszerűen beírható az: **INIT : 035D JSR\$ XXXX**

IRQ : 036A JSR\$ XXXX
Egyébként aki programokat rongál és nincs Action Mk VII-es kártyája, annak nem sok jót jósolok. Mentés: ahogy Ricsi írta:

hangerőt. Lehet, hogy többet is találtak, de nem gond: az a tiétek, ami körül mindentelre a hivatkozások vannak a hangregiszterekre (\$D400 — \$D41C). Utána lehet visszafelé keresni a JMP-eket, de nem feltétel a jelenlétük. Viszont laphatárokon kezdődik a zene! (Ez alól eddig csak egy kivételt találtam, **Grabowski** **SOSPHERE** kivetelt, ami a kód előtt is tárol adatot, erre tessék vigyázni!) A zene végén pedig nem csak 00k lehetnek, hanem alkalomadtán 00/FF/00/FF byte-ok is, attól függ, hogy milyen gondos volt a zenét használó programozó. Nagy ritkán közvetlen a zene végénél kezdődik egy programrés. A biztos módszer megtalálni a zene utáni első programrészt (monfortban D utasítással lehet a kódot nézegetni...) ami **NEM HIVATKOZIK A ZENE TERÜLETÉRE**, mert ott már biztos nincs zene. Azért fontos ez a kritérium, mert pl. a **Griff** file playerek össze-vissza kavarják a kódot meg az adatot. Másik segítség: az általam ismert legrövidebb zene \$02D3 hosszú, de ez kivétel, a zenék 90%-nak a hossza \$0FOO és \$1800 között van, és inkább hosszabbak ennél, mint rövidebbek (magyarul, amelyek zene nem esik bele ebbe a tartományba az ált. hosszabb.).
Més. Miért vannak a zenék \$1000 körül általában, ha — mint említettem — bárhol lehetnek? Ennek két fő oka van. Először is, grafikára nem lehet felhasználni az alábbi két területet: \$1000-\$2000 és \$9000-\$A000. Ezek közül szimpatikusabb az első, mert 1. Közellebb van a memória elejéhez (tölsz-ténel előnyös),
2. Ha a zene hosszabb \$1000-nél, nem kell kikapcsolni a BASIC interpretet.

Ricsivel ellentétben én azt tanácsolom, hogy a zene kimentése után NE kapcsoljátok ki a gépet, mert ha a helyben beirt kis program nem működik, akkor **BIZTOS**, hogy gond van a zenével, míg ha úgy működik, de ki-bekapcsolás, újratöltés után nem, akkor levágtuk a zene egy részét. Másrészt, ha azonnal nem működik a zene, akkor még lehet korrigálni, hiszen ott a memóriában, és nem kell újra töltögetni a programot.
Akkor térjünk a lejátszóra. Úgy látom, a rövidsége megy ki a játék (ami helyes is). Akkor viszont rövidebb a program így:

```
033C LEI
033D LDA # $7F
033F STA $DC0D
0342 LDA # $81
0344 STA $D01A
0347 STA $D012
034A LDA # $5B
034C STA $0314
034F LDA # $03
0351 STA $0315
0354 LDA # $00
0356 JSR $1000
0359 CLI
035A RTS
035B INC $D019
035E JSR $1003
0361 JMP $EA31
```

\$*valami", 8, kezdőcím, végcím, visszat. cím.

A gép kikapcsolása hülyeség! **RESET** — **Config** mem. — **RESET** — **TOOLKIT** (hosszabb, de kíméletes és bombabiztos). A lejátszó program @RCSI AC-vel mentve, és, 8, 1-gyel visszatöltve máris **SYs** képes.

• **BORSI FERENC, Pétfürdő**

Ez ugye jóval rövidebb? Viszont van még ennél is rövidebb, aminek hátránya, hogy nem tér vissza a kurzor, mindenesetre ha CSAK hallgatni akarjuk a zenét, vagy ellenőrizni, akkor ez is jó:

```
0810 SEI
0811 LDA # $00
0813 JSR $1000
0816 LDA # $FFF
0818 CMP $D012
081B BEB $0818
081D JSR $1003
0820 JMP $0816
```

Ezután csak el kell indítani G0810-el, vagy **BASIC**-ből **SYs 2064**-gyel, és már szól is a zene. További előnye, hogy ha pl. el irunk **BASIC**-ből egy 10 **SYs2064** sort, akkor elmentve \$0801-\$0823-ig — vagy bármikor visszatöltve **BASIC**-ből indítható zenelejtőzőnk van. Persze ez a másikkal is eljátszható, de azt már relokálni is kell.

Még valami. Nem véletlen az LDA # \$00 utasítás az init előtt. Ez néhány lejátszónak (így pl. a **Future Composer** nek is, mint ahogy Ricsi is írta) azt mondja, melyik zenét játszsa le. Van olyan, amelyik kiad, ha nem létező zenére hivatkozunk, van, amelyik nem. Van olyan lejátszó, amelynek kontrollbyte-ot adunk így át (pl. sebesség, hangerő, szólamok száma stb.), ez lejátszótól függ. No és persze van olyan, amit egyáltalán nem érdekel, mit adunk neki át, tehát felesleges. Ez azért ritka. Viszont előfordul, hogy nem az A-ban, hanem X-ben vagy Y-ban kért a zene az adatot, ezért a player nem egészen egzakta, ha nem megy a zene, próbáljuk meg kicserélni a JSR előtti LDA-t LDX-re, vagy LDY-ra. Az is megosik, hogy a player „közvetlen beavatkozást vár”, veitük végeztet el az inicializálást. Ez a legritkább, és ált. megelégszik egy LDA/\$TA párossal, itt tehát LDA/JSR helyett LDY/\$TA páros segít. Ilyen pl. az egyik **MOZ(IC)ART** player is.

Hát ennyit a zenék lopkodásáról. Azt hiszem, ezek után sok problémátok nem lehet ezzel kapcsolatban. Még egyet: ha a ki-loppott zenét saját demóban/introban használjátok, **MINDEN ESETBEN TESSEK MEGKÖSZÖNNI** a szerzőnek! Ennyit igazán megérdemel. Mondanom sem kell, a zenék saját eladott játékból való felhasználása a legnagyobb pótlatlanság! Mivel a zenék 99,9%-ban nem copyrightosok, ezért törvény nem, de a scene bünteti az ilyeneket. Ja, még valami: **JÓN, JÓN, JÓN!** A **MUSIC MAGE Pro. Freeware** (azaz ingyen). Lehet zenéket lejátszani, eddálni, relokálni, összefűzni, jukebox, graphic equalizer, menüvezérlés, SZUPER leszi! 100% **Delta System** produkció! Legkorábban karácsony körül. Jó csintalankodást a zenékkel, és bye,

• **MRC of Delta System**

MODEBIT V2.01

Huh! Megérkezett! Wowzz! Ez a fenomenális leírás nem más, mint *Cool'er* (WLS) től ered, köszönet **Sebők Lászlónak**, akinek a segítségére nélkül a leírás NEM készülhetett volna el (ugyanis övé a PC!). Vagynak a közepébe:

Ez a zeneszerkesztő elég nagy teret nyit a belekukantó, kíváncsiskodó számára. Elég néhány hang, és a zene úgy szól, mintha profi csinálta volna. Aki ismeri a hangkáltsát, az nyugodtan elkezdhet zenelgetni ezen a programon. A leírásban lesz néhány tanács az elinduláshoz, és a tapasztalatokat is megosztom veletek. Hat gyereünk:

FILE:

- Load modules:** Ezt még a lánák is tudják;
- Save modules:** Ezt is;
- Jump DOS shell:** Ezzel lehet kilépni és a DOS-ból manipulálni, egy **Exit** parancssal visszalép a szerkesztőbe;

EDIT:

- Edit pattern:** Itt lehet beinjektálni a hangokat;
- Create pattern:** Készíthetünk patterneket, amikbe a hangok kerülnek;
- Highlight lines:** Semmi értelme, de ki lehet próbálni;
- Duplicate Pattern:** Lásd később;
- Transpose pattern:** Különböző szövegeket igazíthatunk egymáshoz (csak gyakorlottabbaknak);
- Sequence select pattern:** Kiválaszthatjuk a pattern-t, amiben dolgozni akarunk;
- SAMPLE:**
 - Edit samples:** Törölhetjük, újraindítjuk, menthetjük, vagy hallgathatjuk a hangokat;
 - Clear all samples:** Na vajon?
 - Volume default:** A zene átlaghangerjét állíthatjuk be;

PLAY:

- Whole song playback:** A zene teljes lejátszása;
- Partial song playback:** Kijelöljük (alul) a pattern-t, és egy **Enter**-rel a kijelöltöt hallgathatjuk. Egy újabb **Enter**-re leáll a zene.

CONFIGURE:

- Directories:** Beállíthatjuk a zenék/hangok helyét (pl.: C:/SAMPLE);
 - Mask for filenames:** A file-ok kiterjesztését adhatjuk meg (Alaphelyzet: MOD, JAM);
 - Beep on/off:** Hibajelzés ki/be (inkább ki);
 - Colours:** A szerkesztő színeit adhatjuk meg;
 - Speed of processor:** A proci MHz-ét állíthatjuk be;
 - Output device for playback:** Beállíthatjuk a kimenetet a PC speaker-tól a SB-ig;
 - Precedence of default samples:** Mindenki rá fog jönni
- OTHER:
- Write config:** Konfiguráció felírása.
 - Write of song:** A zenék nevét adhatjuk meg itt;
 - Restart from scratch:** Mindent töröl.
- QUIT: Ezt remélem mindenki ismeri;

Szóval megnyit a paramétereiről, most következzen a szerkesztés. Első dolgunk, hogy kiláncoljuk a zenéből a hangokat. Akinek van digitálisa, az készítsen néhány jó sample-t és azzal dolgozzon. Betöltünk egy zenét, és belepünk az **Edit Samples**-be. Itt a következő billentyűket használhatjuk:

-Kurzornyílak

L — **Load sam:** Betölthetjük a hangokat (mármint, ha vannak);

S — **Save sam:** Kimenthetjük, de a néven túl a kiterjesztést is meg kell adni!

R — **Release:** A sample mezőből a hang kitörése;

A — **Attribute:** Hangerő, név és a hang újraindítása;

P — **Play:** Hanglejátszás; Ha a hangjaink készen állnak, lépünk át az **Edit Pattern**-be. Elsőre bonyolultnak tűnik, de elég egyszerű:

```
... | 00 | 0000
```

(különböző effektek, visszhang, vibrato, nyújtásokra való)

A hang száma 1-31-ig

A hangjegyek (PI, C2, A második oktávon lévő C hangjegyet juttassa le)

Ez még háromszor ismétlődik. Most már mindenki rájehetett, hogy 4 hangcsatorna áll a rendelkezésünkre. Az utolsó paraméter (az ábrán a három nulla) csak tapasztaltaknak ajánlott, mert eléggé el lehet vele b**** khm. tolni a zenét, meg persze hexadecimális kijelzésű. Azért néhány effekt:

001—0FF: Vibrato

100—1FF: Hangcsúsztatás le

200—2FF: Hangcsúsztatás fel

C00—C64: Hangerő növelés/csökkentés

F00—FFF: Sebesség

Hangsúlyozom: csak tapasztaltaknak! Először próbáljunk meg egy egyszerűbb zenét, pl. a Boci-boci tarkát!

Ez valahogy így néz ki:

```
C2 01 000
```

```
... 00 000
```

```
E2 01 000
```

```
... 00 000
```

```
C2 01 000
```

```
... 00 000
```

```
E2 01 000
```

```
... 00 000
```

```
G2 01 000
```

```
... 00 000
```

```
... 00 000
```

```
G2 01 000
```

Ha további szövegek akarunk készíteni, akkor az **Edit Samples** mezőben a második helyre töltünk egy másik hangot, és írjuk a második sorba.

Használható billentyűk:

-kurzornyílak:

Insert: beszúrás;

Home: alaphelyzetbe a kurzort;

End: végére a kurzort;

Space: Ha egy hangon állunk, tórlés;

Enter: Eggyel lejjebb lép;

Pg Up/Down: fel/le ugrás laponként;

Delete: Ha folyamatosan nyomjuk, mindent töröl;

'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'A', 'H': hangok;

'0', '1', '2', ..., '9': oktávok;

#: félhang (pl. C#2);

O: lejátszás onnan, ahol a kurzor áll;

+/-: Ha beírunk egy hangot, és a '+'-t folyamatosan nyomjuk, a hangokat egyfolytában írja. A '-' félhangonként lépked le.

Ezekkel a dolgokkal segíthetjük a beírást. Az **Insert**-tel vigyázzunk! Vegyük figyelembe, hogy ha beszúrunk, az egész sort letolja! Ugyanígy a **Delete** is eltávolítja a hangokat. Inkább **Space**-eljünk sokat, így könnyebb. Ha nem akarunk sokat tökölni, hogy az ismétlődő pattern-eket újraindítjuk, használjuk a **Duplicate Pattern**-t! Egy **Enter**-rel lép a kurzor a bal alsó sarokba, jobbra/balra menve jelöljük ki az **ATMÁSOLANDÓ pattern-t** (**Enter**-rel), és rámenve a **CEL PATTERN**-re, megegy **Enter**. Ekkor kilírja:

```
All Track
```

```
ONE Track
```

```
Two Track...
```

Ha az elsőre nyomunk **Enter**-t, az összes sort átírja, ha valamelyik másikat, akkor azt egy másik táblázat alapján a **Pattern** valamelyik track-jába másolja. Erthető? Pl.:

```
Duplicate pattern ('Enter')
```

```
00 01 02 03
```

```
01 01 02 03
```

```
↑ Target pattern: cél ('Enter')
```

Source pattern: átmaszolendő ('Enter')

```
1 — Track one
```

```
2 — Track three
```

A 00-ás pattern 1 trackját átrajka a 02-és pattern 3. trackjába. Ha ez nem elégséges világos, akkor kérdezteket engem nyugodtan a (06-36) 322-248-ás telefonszámon (Egerben lakok, ha kell a program, akkor is telefonálhattok). Az is lehetséges, hogy az egyik hang 'hamis', és nem illik bele a zenébe. Ezen lehet segíteni a **Transpose Pattern**-nel. Benne van a névében, az egész pattern-t állítja! Ugyhogy vigyázz vele. Beállítás:

Transpose up/down: fel/le állítás;

Ezután megkérdezi, hogy hány negyedhanggal vigye fel/le a zenét. Hogy mennyivel, ezt mindenkinek saját magának kell megállapítania.

Néhány hasznos tanács:

- A MHz-et állítsuk a legnagyobb (15 MHz)!
- A hibajelzést kikapcsolhatjuk, mert idegesítő!
- A szerkesztőt a RUNME BAT-tal indítsuk, mert kiadhat!
- A hangokat sorban töltjük be, mert nagy lehet a kavarodás!
- A hangok/zenék kiterjesztésén ne állítsunk, mert ez is kavarodhat!

• COOL'ER

Hally PC-sek!

Keresek mászkákat, stratégiát és GIF-eket! Nem sok program van, de a MOD-EDIT 2.01-et ajánlom nektek! Ezen a címen, illetve telefonszámon jelentkezhet: **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter ut. 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

PÁR HASZNOS INFO

Mi az a RESTORE és hogyan használjuk; valamint hogyan INSTALLÁLJUNK gyorsan és egyszerűen INSTALL verziók esetén:

- 1) A lemezen meg kell nézni, a CONTROL.*-ban az F betű után milyen PATH áll (NORTON-ban nyomj egy 'F3'-at a CONTROL.001-re, és nézd meg, a képernyő azt joggy tételén milyen PATH olvasható). Azt bejegyzzük meg!
- 2) Beírjuk: MD <pathnév>, majd CD (azaz létrehozunk ezt a könyvtárat a winchesteren és bele is lépünk)

- 3) RESTORE A: C: /s
- 4) Ha a lemezek INSTALLÁLOSAK, 3 lehetőség van:

a) Simán kibontva (PKUNZIP, ARJ) A WINYORA, ONNAN AZ INSTALL FUTNI FOG.

b) Kibontathatjuk winyora, de source driveként A vagy B meghajtó kell neki. Ekkor írjuk be: SUBST A: C:<path>, ahol PATH az a könyvtár, ahova a RESTOREZETT dolgokat AKCSOMAGOLTUK (pkunzip vagy ARJ-vel). Ezután írjuk be: A+ENTER, és installálhatjuk.

- c) Ha a program olyan, hogy az egyes install-lemezeken külön neve van; vagy az install-lemezeken vannak azonos nevű file-ok; ekkor NEM SZABAD kibontani a lemezeket RESTORE után, hanem szépen ki kell rakni őket floppy-ra, úgy, hogy KITOMORITUNK minden egyes lemezt PKUNZIP -\$ral vagy ARJ X -\$ral (a labeléket is visszaállítja ez!), majd az első lemezzel INSTALL.

• DADA

Az OTHIS meglepetése Karácsonyra!

A GONOSZ HERCEG

Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték.

Egy játék azoknak, akik szeretik a kalandot, a veszélyt és a harcot!

Izgalmas cselekmény, mely mindig tartogat valamilyen meglepetést. Szép grafika, mely sokkal élvezhetőbbé teszi a játékot. Atmoszférikus zene, mely segít jobban beleélni magad a kalandba. Komplette kézikönyv, melyben egy kis novella is olvasható. A kézikönyvvel ajándékot is nyerhetsz!

C64 lemez, színes diszdoz, mely külső megjelenésével is felhívja magára a figyelmet.

Ára: 649,- Ft
(Az ár minden költséget tartalmaz!)

Megrendelhető: OTHIS Software
Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601
(2600 Vác, Eperfa u.6.)

Megvásárolható: CILI Bazar
Nyiregyháza, Kossuth u.25. 4400

Közületi hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

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

Színes felületek:

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

Belső oldalak:

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

Az árak ÁFA nélkül értendők!

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

Kedvezmények:

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

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)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától 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. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

64 software

● 64-es kazettások! Eladó 90 db kazettal (PROGRAMHEGYEK)! Lehetőleg egyben: 12.900,- Ft, vagy a 60-asok 200,- Ft, a 90-esek pedig 300,- Ft-ért. Bélyeges borítékért listát küldök! **Szics Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440 (Dózsa Gy. u.79.)

● C64 programos lemezek eladók, kívánásgára másolok, lemezajták választhatók, választóborítékért ajánlat. Cím: **Szalai Dávid**, Vác, **Görgey A. u. 41. 2600**

● C64-re szokidáló programnyitvántartó eladó. Gyűjtőknek nélkülözhetetlen! Válaszborítékért tájékoztató! Ügynöki programcsere! **Pucskó Pál**, Postacím: Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700. (Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71. IV/2. 3700)

● Commodore 64-esek figyelem! 500 super játék olcsón másolásra vagy megvételre!!! Irj és válaszolok! **Kovács Péter**, Budapest, II. Csapláros u. 15. IV/3. 1027

● Programeladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legújabb programok olcsón kasszán, lemezen. Irjátok, géptípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

● C64 kazettások! Szuper programok rendkívül olcsón! Nagy választékban! Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért listát **Abraham József**, Sársáp, Annavölgy 195. 2523

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

● C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy a november 5-i sorsolás nyertese: **Ruff Gábor**, Budapest, és **Dudás Krisztián**, Ujkigyós. Figyelem! A decemberben rendelők meglepetésben részesülnek! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64 magnósok! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsere! Utantöltés programjaim száma: 280, és a '93-as játékokat is falam! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

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

● C64-re orkelet-készítő program + leírás: 400,- Ft. Válaszborítékért tájékoztató! **Szabó Sándor**, Budapest, Ujjak u.41. IV/18. 1173

● C64-es programok lemeze: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Galamb út 18. 3261

● Ha valakit érdekel az AMS 3.147-es zenekereső progji és küld lemezt (sajnos kasszán nem működik), a postaköltség árán (tehát ingyen) elküldöm neki, egy leírással együtt. Egyéb: szívesen cserélek programokat — tippeket (csere!!). ACTION VII. tippelők kérék/adok. Az AMS egy új program, 93.01.17-i keltezésű, vagyis C64-re még meleg. Ha még zene is kell az uraknak, akkor szerény terfés fejeben kb. másfél lemeznyit tudok adni. **Borsai Ferenc**, Péterföld, Berhidai út 92. 8105

● C64-re kazettás játékok programok eladás! Utantöltés: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Huszi Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

- Eladó: C64/II + 1541/II floppy drive (garanciális) + magnó + joy + 60 lemez + kazeták + eredeti program (lemezen) + 100 db-os lemezartó + programokhoz leírás. Irányár: 17-19 000,- Ft. Érdeklődni telefonon: **Melicher Zoltán**, Budapest, 129-5891, 120-2239 (9-17 óráig)
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II + 1541/II floppy drive + 2 db. joystick + 100 lemez játékkal. Ár: megegyezés szerint. Cím: **Ferenczy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 1318-093.
- Sürgősen eladó: C64/II + 1541/II drive + magnó + 2 joy + 50 lemez tele játék és felhasználói programokkal + kazeták + szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Kis-Zsolygemi Balazs**, Esztergom, Irinyi J.u.9/B. 2500
- C64/II + 1541/II floppy, hangdigitalizáló, Action 7+ , több, mint 100 lemez, eredeti játékok, GEOS, GEPUBLISHING (original), kb. 20 könyv (programozásról) eladó. Árjainlatok a következő címre kérek: **Molnár Zoltán**, Kecskemét, Irinyi J.u.27. V/15. 6000
- Sürgősen eladó: 2 éves C64/II + 1541/II + 140 db. lemez + 100 db-os lemezartó + 2 joy (egy mikrokapcsolós) + 1001/III-V. Ár: 20-23 ezer Forint. Érdeklődni lehet: **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031
- Eladó: C64/II + 1541 floppy drive + magnó + PHILIPS CM 8833/II. színes monitor + SEIKOSHA SP-180-as printer + 160 lemez. Irányár: 39 000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Várazsej Miklós**, Budapest, IV. Virág utca 41. 1042
- Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, 300 db lemez, lemezartó, irodalom. Irányár: megegyezés szerint. **Frankó Vítaly**, 5600 Békéscsaba, Andrásy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + 1 joystick. Ár: 15.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden nap 18h után: **Cseppek Csaba**, Budapest, VIII. Kálvária tér 18. V/12, 1089

Amiga

- Amiga 500, 600 és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listaához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zoltán**, Budapest, XVIII. Széchenyi István utca 28. 1183. Tel.: 178-6834
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Domokos József**, Szentendre, Kálvária u.57. 2000. Tel.: 313-036
- Olcsón eladó: A500, bővíti (512 KB), TV modulátor, Action Replay Mk 3+, Joystick, lemezek. Árjainlatot kérek!!! **Illés Tamás**, Nyiregyháza, Vasutas u.4. 4400. Tel.: (06-42) 342-650
- Eladó: A600 garanciális + joy + 120 lemez (Dogfight, CAP, DUNE II., Gunship 2000, SYNDICATE) + újságok + diszkob. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék. **Birgéné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1., 1045
- Amiga programcsere! Előszörben stratégiai programok! Megvan pl.: Dune 2, Sabre Team, Utopia, Civilization. Listát küldj! **Barna Kalmár István**, Kiskunhalas, Fűzes utca 20. 6400
- Amiga lemezeim olcsón eladom. Cím: **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171

- Amiga 500, 500+, 600, 1200-as programok másolása olcsón! 25,- Ft/disk. Kedvezmények! Listaához és tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett választékot és lemezt! Cím: **Cselözy Norbert**, Nyiregyháza, Fazekas J. tér 11. 5/44. 4400
- Amiga 500 (1.3) 1 MB RAM színes monitorral, szuper programokkal, tartozékokkal rendkívül olcsón eladó. PC-t beszámítok! Ornela Mutinnek reklámra! Érdeklődni: (06-96) 314-466/garázs mellett 06-14-gy. Cím: **Vörös András**, Győr, Bisinger sétány 30. 9022
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Bader Zoltán**, Budakalás, Pacsirta u.6. 2011
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábelrel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Volodga u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- Amiga programok cseréje. Cseréalap: 210 lemez, ennek 1/3-a felhasználói program. Listát és választékot kérek! **Lázár Miklós**, Hajdúbószormény, Nagy Imre u.13. 4220

PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polonyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

- IBM játék-és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldök. **PC INFORMATIK** (Farágy György), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, XIX. Széchenyi u. 2. III/16.)
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábelrel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Volodga u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett borítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME (Tamas Laszlo)**, Budapest, Pf.: 122. 1558. (18h Budapest, Margó T. utca 180.)
- IBM PC programok olcsón, gyorsan, garanciával. Elegez volt abból, hogy kódot kérdez egy program? Nálunk csak tökéletes verziók találás. Rendelésed 4 napon belül kézhezkapod! Lemezei együtt 85,- Ft! Ha küldesz lemezt: 50,- Ft! **Keller József**, Budapest, XVIII. Ferenc u. 44. 1184
- PC-re a legjobb és legújabb programok a JURASSIC PARK és a SIM FARM című játékokat. Cím: **Kádár Bence**, Budapest, II. Filler utca 11. 1024
- PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kóvics János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230

HARDWARE és SOFTWARE! b2 MB vadozatú RAM eladó, kedvezményes áron! PC-s programok óriási választékban INGYEN! Küldj listát és választékot! **László Ferenc**, Budakalás, Kossuth L.u.33. 2011. Tel.: (06-26) 320-308

- IBM programok a legalacsonyabb árért. Cserélek is. Válaszborítékot kérek! **Kóvics Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000
- IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zoltán**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

● PC programok tagok jelenkésztés várjuk! VB-ért tájékoztató! Cím: **PC-KLUB**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. 5919

- IBM+hez 600 db. 5.25" HD-s lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Powerstreamerhez intelligens software-t. **Szalma Sándor**, Komló, Kosuth u.36. 7300. Tel.: (06-72) 481-585.
- Eladó: IBM 386SX 33 MHz számítógép: 33.000,- Ft. 80 MB HDD-vel 49.000,- Ft. 40 MB Irwin streamer + csatlakozó nélkül — 5.000,- Ft-ért szintén eladói! **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591 (du. 18h-tól)
- IBM PC/AT-re 5.25" DS/HD lemezekre szuper játékprogram nagy választékban olcsón eladók! Felbélyegzett választékban listát küldök. **Balogh Gábor**, Maroslele, Dózsa György utca 37/1. 6921
- IBM PS/2 Notebook, 386SX, 2 MB RAM, 40 MB HDD, VGA + adatátviteli kábel + egér, taphibásan eladó. Ár: 49.900,- Ft. Minden levélre válaszok! **Szunyogh Zsolt**, Budaörs, Baross u.94. 2040
- PC-re programokat adok (5.25"-es és 3.5"-es lemezeken egyaránt). Válaszboríték előnyben. **Frankó Vítaly**, 5600 Békéscsaba, Andrásy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.

Plusi és társai

- Plus/4-re MINDEN! SÖRÉRT masok! Eléklődni: **Simon János (Jahny@®™ Mr. Aceface)**, Budapest, XIV. Thokoly u. 146/B. 1145
- Programeladás! C16-os, Plus/4-es, C64-es legjobb program olcsón kattan, lemezen. Irjatok, géptípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pápa, Magina u.5/B. 8500
- C+4 magvaló eladó, valamint közel 250 program, játékleírások, szaknyelv és 2 db. joystick (mikrokapcsolós). **Toth Szabolcs**, Kehidakustyan, Dózsa György út 15. 8784
- Plus/4, C-16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/'92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kattan. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékot küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

- Szeretnék megismerkedni olyan lánnyal, aki szereti a számítógépes játékokat. Cím: **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII.Dalnok u.5. 1171
- Eladó: ZX Spectrum, Interface II, magnó, 2 db. joy, kazeták (19 db.: Shadow of the Beast, Lotus Esprit, Test Drive 2, Mig 29, Bard's Tale + Tuner). Ár: 10.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék. **Birgéné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045
- Megvételre keresem a DATA BECKER sorozatból: „A 1541-es lemezegység programozása” c. kézikönyvet, kizárólag magyarul. **Dr. Horváth Tibor**, Miskolc, Bárony János u.15. III/3. 3531

AD&D Szabálykönyv... játékosok szörnyek, mestéek **KIVONATA**, 145 old; 140 szórny részletes leírása, kb. 400 varázstárgy; faj, kaszok leírása... újdonságok: új pápi osztály, vadmágia... stb. 2 féle pápi oszt., gyógyító (biopontok), áldozó, **Pápi és varázsló varázslatok...** 600-700 varázslatok, szintek, iskolák, vadmágia etc. **Érdeklődni: Simon János (Jahny@®™ Mr. Aceface)**, Budapest, XIV. Thokoly u. 146/B. 1145

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók!
Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. Tel./FAX.: 137-3193.

A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékából megrendelhetők:

SCOPEX PD
Levél cím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

Lemezes tájékoztatókhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett választékot.

Telephely: **Csernath János**, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

Dóré mifán terem? Ja, már adásban vagyok, bocs! Eppen szöviztaltam... pontosabban szövizáltam (közben megnéztem a Helyesírási kézikönyvtart, mert nem voltam benne biztos hogy jól írtam. No, elég a fecsegésből, félek, hogy mire vége lesz az ötödik oldalnak, megint éppen egy TOP listával csonkítják meg szerénységem íhletését, ezért hát nem hagyom a végére jókívánságaimat. KELLEMETES KARÁCSONYI ÜNNEPESKEDÉSEKET ÉS LEGALABB 1 HONAPIG NYUGODT, CoVboy MENTES, VI-SZONT 12 (egészen pontosan 11) CoV-ban GAZDAG HAPPY HOBBU JAHRETT KIVANOK MINDENKINEK (elnevezést, de megartott az új Évkönyv gerince!)

Békes Karácsony!

CoVboy: Én azt hittem, hogy békeában és nyugodtságban tölthetjük végre ezt a szent ünnepet, és az ünnepi számban nem lesznek a békevel ellentmondó, veszekedős, egymást, vagy minket támadó/vádoló stb. levelek. Tevédtem. Tudom, tévedni emberi dolog, és sokak szerint én nem megyek emberszámba (K.J. szerint Miskolcra, aki bővebben nem árulta el a nevét, csak annyiban hasonlított az emberre, hogy a szabásunk hasonló). Így ezt a meghitt hangulatot meg kell törönnem néhány illusztrációs témával, ami nyomja a szívemet (gy.k. szívem → a kis ladi-kám). Elsőként a már köz(r)híres számba menő... ki sem merem mondani, csak meguagom: hangkártya csata téma. Nos, ami igaz az igaz, ezt a témát már lezártunk tekintettük anno, de a tárgyban érintettek az olvasók előtt szeretnék tisztázni magukat. Hááát? Hogy fog-e sikerülni? Mindenesetre a téma teljesességéért DOKI levele, és TH válasza után meg hallgatunk egy olvasó véleményét is a témáról, s ezzel részem/részünk/ről végleg lezárunk tartjuk az ügyet.

1. forduló, avagy DOKI jobbjegyzese:

Kedves Henrik!

Tudod, azon gondolkodtam, hogy az életben az olyan fajta emberek mint te, általában jellemüknek tökéletesen megfelelő levelekben tükröztetik ki jómódjukat. Persze igazad van, mintväs lenne tölem, hogy többet várjak el, mint egy faragatlan modorú író, amelyben igen becsületes módon hátulról nekiritasz az ellenfeleink, és holmi — becses logikák és szerény picit agyad által — kifundált és minden bizonylan bizonyos értesüések alapján megvádolsz engem, hogy másnak a nevében levelet írkoék. Azt nem tudom, hogy honnan szer(e)zted ezeket — és úgy általában a hasonló — bölcis gondolatokat, de ha már időig eljutottunk, akkor megpróbálok reflektálni az aggályaidra, de engedj meg, hogy én is feltegyek egy-egy kérdést:

- Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye. (Eletemben nem hallottam meg róla, és ha meg én találok ki, nem ilyen béna nevet adok neki. DE AKKOR SEM IROK A NEVEBEN.) Nem tudom, azt mondják, mindenki magából indul ki, lehet hogy te ezt tetted volna?!... De az is furcsa, hogy neked 4 hónapnyi gondolkodási időre volt szükség ahhoz, hogy ismét beleköthessél valaibe, s miután már más nem maradt, gondolat lejártsz ilyen útszéli dumával.
- Azt mondd: nem tudod milyen szakmai bakira gondolt, mert nem sorolta tel öket. Háát majd akkor én, ha megengeded... Mi a helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondatd, ha még nem végleges a hardver? A helyedben én nem lennék ilyen vakmerő, lehet, hogy egy hét múlva kiadják az új 16ASP-t meg az új 586-ost és akkor biztosan semmivel sem lesz kompatibilis a kártyád...

Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene. És jégyezd meg azt is, nagyon nem illik egy uriemberhez, hogy a másikat ilyen alantas módon mocskolja be. Amit tettek az embert, jogi és mindelefne más szempontból helytelen. És ne gondold, hogy ebben a csatában FAIR-PLAY díjat fogsz kapni. Mert attól nagyon, nagyon-nagyon távol állsz.

Hát ennyi. Remélem most már tényleg lezárul ez a háború végleg, és mindenki elindulhat a kreatívits felé.

—DOKI

2. forduló, avagy TH reagálása:

Tisztelt MINDENKI!

Előjáróban: nem lényegtelen, hogy az előzőleg között velem nem FT nyilvános lejárataását célozta, minthogy eredetileg CoVBoy-nak íródott. Ha már így alakult, reagálás is jött rá, ám legyen. Egy-két dolog azonban nem maradhat szó nélkül.

- „Teljes bizonyossággal és minden vehemenciámmal állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye”. Kész-séggel el is hiszem; nyugodtan írhatta a levelet rokon/ismerős is, ezen nem múlik. A témát ismerő nem írhatta, ez kiderül a nem létező digitális bemenet emlegetéséből. „Eletemben nem hallottam meg róla, és ha meg én találok ki, nem ilyen béna nevet adok neki.” Ez is könnyedén igaz lehet, új, röviddel a levél elküldése után sikerült elérnem a Pódium stúdiót, amely valóban létezik, csak éppen a levelet állítólag írt hangmérnököt sosem hallottam. Másnak egyszerűen semmi érdeke nem lett volna ilyen levelet írni. Ennyit az okokból.

• „A helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondatd, ha még nem végleges a hardver?” Ezt olvasva határoztam el magam a válaszra, mert ez így éppen olyan érvelés, mint a magóé, és a Blaster hangminőségének összehasonlítása (az alsó cikkben még a 8 bites digitális „csodás CD minőségéről” volt szó, a válaszban már az FM szintiről, finom csúsztatással).

• Nem végleges SB16 hardverről írtam volna? Lássuk csak... „a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramok hiányoznak”. No comment.

• Pentium: „mikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba”. Hol itt a hiba? Felesleges kérdés, nyilvánvaló, hogy hol. Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene. Erre már nincs mit mondani, bár érdemes újra átválasnod előző leveleimet: „Kicsi agyad” kifejezés, vagy akár csak felszólítások után kutatva...

—A TOK BUNKO THK

Utolsó forduló, egy olvasó reagálása:

Egy utolsó hozzászólásom lenne még a „Hangkártyacsata” c. vitához/Veszekedéshez:

Nem vagyok sem zenész, sem szakember, de még én is látom a különbséget a tetszőleges színuszállam és a tetszőleges hullálmóda között. Fontos a vitakozás, és jó lenne, ha a hozzáértőbbek helyesbítéseit nem sértődéssel fogadnánk. Ellenben az is fontos, hogy a hozzáértőbbek ne leégetve, nagyképűen helyesbítsenek, hiszen akkor a vita veszekedésé fajul. Próbálja meg mindenki véleményét hűlyézés, lenézés nélkül elmondani: hiszen az így kialakuló vita mindenkinél csak hasznára válhat. A hangkártyacsata csak egy jó példa volt erre, hiszen sajnos azt bekapcsolja a parlamenti közvetítést, az sokkal frább dolgokat is hallhat/láthat. Itt tartunk, de csak rajtunk múlik, hogy ezt mikor hagyjuk abba.

—PONGRACZ GERGELY, GYÓR CITY



CoVboy: Egyértelmű, talán nem véletlen, hogy a témérdek — témához hozzászóló — levél közül Gergely levelet választottam ki a végére. Így gondoltam ő fogalmazta meg a leg tömörebben és a legvilágosabban azt amit egy olvasó egyáltalán az egészhez hozzáfűzhet. Dear DOKI & TH, the war is over, Merry Xmas & Happy New Year!

ODULYKÓK

avagy porosodunk a fiók mélyén?

A #2. számú közérdekű téma volt az elmúlt hetekben a postafiókos hirdetések körül mizéria. Ki így fogta fel a honatyák döntését, ki meg úgy. Mindenesetre érdekes, hogy egyesek minket állítottak a dolog mögé, alaptalan rágalmatok szorva felénk. Miután az illetékeseket kiértesítettük, hogy hirdetésük a jelen formájában nem jelenhet meg, különféle reagálásokat kaptunk:

A MEGÉRTŐ

Tisztelt Szerkesztőség! Tájékoztatójukat megkaptam. Kérem, hogy hirdetésem a továbbiakban a következő címmel és névvel jelenjen meg...

A MEGHÁTRÁLÓ NEMESLELKŰ

Hi fiúk! Kész, de nem kérek belőle. A befizetett pénzemert tartásotok meg, CoVboy vegyen rajta sőt! (Kész — CoVboy)

A MEGHÁTRÁLÓ ROSSZINDULATÚ

Ebből csak egy volt, de annyira felbosszantott minket, hogy nem hagyhatjuk szó nélkül:

Tisztelt COM-WARE Kft!
Elnevezést, hogy ilyen későn válaszolok októberi levelekre, melyben arról értesítenek, hogy címemet is fel kell tüntetni az apróhirdetésben a postafiók mellé (szép teljesítmény volt, 1 hónap alatt megírték ezt a levelet — CoVboy). Ilyen feltételek mellett nem kívánjuk megjeleníteni a hirdetését. Kérjük ezért, hogy a levelekben feltüntetett módon juttassák vissza a befizetett összeget a levél végén szereplő címre (Megtörtént — CoVboy).

gyüttal azonban meg kell jegyezni, hogy kissé felháborított a következő felmondatot: „...mi pedig nem szeretnénk bírságot fizetni azért, mert mások postafiókok biztonságos menedéke mögé kívánunk bujni.” Azt hiszem, ha az ilyen témájú hírdetéseket ellen a mai napig nem volt kifogásuk, és elfogadták a hírdetés díjat is, akkor semmi joguk ahhoz, hogy a hírdetőkötől ílyet írjanak, ráadásul éppen a hírdetőknek szánt hivatalos leveleiben. Különösen, mivel Önök — a COMWARE Kft. — sem adja meg az újságban a szerkesztőség címét, csak egy postafiókot. A kalózkodást természetesen el lehet itélni, bár szerintem ez ma Magyarországon sokkal bonyolultabb dolog annál, hogy sommás véleményt mondjunk róla. Erről csak annyit: boldog lennék, ha lehetne elérhető áron legális szoftvereket venni, de ki fog 4-5 ezer forintot adni egyetlen játékért átlag 15 ezer forintot átlagjöveldelmek mellett. A postafióknak pedig egyszerűen az a magyarázata, hogy a másolat ketten csináltak, váltva egymást ahogy éppen ráértünk, ezért volt szükség arra, hogy ne csak cím legyen megadva, hanem egy postafiók, ahova mindkettőnek bemenetünk és fel tudjuk venni küldeményeket. Természetesen, ha elküldtünk egy csomagot, mindig megadtuk a lakásimunkét, hogy ott lehessen reklámlátni. Ugyanis, ellentétben az Önök általánosan megott megbújó véleményével, általában nem akartunk kibújni semmiféle felelősség alól.

Üdvözléssel: —NAGY ATTILA, SZEGED

CoVboy: Tisztelt Nagy Attila és társa Co. Ltd. (a hírdetésben használt név maradjon kettőnk titka). Ha már így összemaszódunk, térjünk a tárgyra. Felháborodásukat egyáltalán nem értjük, mert úgy érezzük, Önök félreértették ama bizonyos mondatot tartalmát. Hogy a hírdetésben ki mit hírdet, ahhoz — persze bizonyos keretek között — semmi közünk (Erről külön vitát lehetne nyitni, erkölcsi és egyéb megfontolásokat tekintve), főképpen, hogy a hírdetésekből található dolgokért felelősséget nem vállalhatunk és nem is vállalunk. Nem vagyunk hatóság és nem folytathatunk nyomonjárást arra nézve, a T. Programkúdo Szolgáltatások által forgalmazott szoftvertermékeket engedéllyel árusítja a T. hírdető, avagy kaloz! Ez tehát máris kizárja annak a lehetőségét, hogy nekünk bármilyen bírságot kellene felírni azért, mert ilyen hírdetéseket megjelentetünk. Konkrétan arról van szó, hogy akkor vonhatunk minket felelősségre, ha megjelentetünk kereskedelmi tevékenységre irányuló hírdetést, csak postafiók feltüntetésével. Ebben a tekintetben viszont abszolúte lényegtelen, hogy a hírdető kalózkoprogramot kinal, avagy 120 karton sórt. Azzal sem értünk egyet, hogy hazánkban elérhető áron nem lehet legális szoftverhez jutni. Nem kell véletlenül úgy *Wasted Time* C64-re, ott a hírdetés a borítón, mellesleg az 576 KByte Shop 1000 Ft alatti áron igen nagy választékban kinal nekéd legális szoftvereket nem csak C64-re. PC-re egyébként 4-5 ezer forintnál lényegesen olcsóbban hozzájárthatál programokhoz a GURU-n keresztül is, csak egy kicsit nyitott szemmel kell járnod a világban. Honnan veszed, hogy a COM-WARE Kft. sem adja meg a szerkesztőség címét? A rendelet hatálybalépését (1993 november eleje) követően megjelenő számokban fel van tüntetve a cím. Minket is kötelez a törvény és mi törvényteliszelő emberek vagyunk (—eközben a HQ-n mintegy 60 üres sőrősdoboz kezdett hangos hahotába a polc tetején). Egyébként árulják már el tiszteit Uraim: ha a válaszevelemben megadták a címüket, mert — mint említik — nem kívántak kibújni semmiféle felelősségrevonás alól, akkor most mégis miért hátraáltak meg? Erről csak egy hasonlat jut eszembe: A kékszíva azért sárga, mert még zöld.

A KÖZÖNYÖSEK

Ezúton kerünk elnézést a következőktől: Exclusive-SOFT, DERKO, YSOFT. Ők nem reagáltak ellen számunk nyomdamba adásáig értesítésünkre, így hírdetésüket saj-

nos nem tudjuk most közzétenni. Azért a pénzt közzé fiúk!

Utérmező: Azon ne lepődjön meg senki, ha talál meg postafiókok hírdetéseket az újságban. Egyrészt a rendelet nem zárja ki a postafiók használatát, csak előírja mellette a cím feltüntetését, másrészt mindez csak a kereskedelmi hírdetésekre vonatkozik, hatálya nem terjed ki arra, ha valaki pl. doksit keres, szövizzsalgaltást hírdet, cserepartnert keres stb. Egyezőval felelőssé azért levelezgetni, hogy „annak meg mé' lehet benn a hírdetés, nekem meg mé' nem?”. Ez a magyarázata.

EGY GRAFIKA EVOLÚCIÓJA

Kinos dolog következik, úgyhogy megkérem mindenkit, köhögőseivel ne zavarja meg a most következő témat.

Kedves CoVboy!

Elkes CoV olvasó vagyok, majd ráment száma megvan (ne magazz, egyébként melyik lemezemről is van szó? — CoVboy). Járatom a CoV-ot, rendszeresen veszem az 576-ot, és csak úgy kedvtelésből néha megveszem a Commodore Újságot is. Sajnos ők nem sokat szentelnek a játékleírásokra, de igazándiból nem is ezért fogtam tollat. Szemet szűrt, hogy Getto újságban nekik is dolgozik. Tudom, hogy kicsi ez a számítógépes társadalom, és keresztben hosszában visszaköszönnék a nevek, pl. Jean a GURU-ban, az 576-ban és nálatok is, de ezt most valahogy nem értem, és erre GETTO-tól követelek választ!

Kedves Getto!

A minap lapozgattam a Commodore Újság (Egyesületi lap) 1993/09. számát. Az újságban lapozgatva meglepve vettem észre, hogy egy régebbi rajzod (a CoV 25 CoVboy Postájában megjelent) szerepel a játékos rovattal. Ennek a lapnak is dolgozol, vagy csupán a véletlen műve a két rajz között a hasonlóság? Ha dolgozol nekik, miért nincs ott a nevéd, és miért kellett a Commodore Újság 1993/10. számában kicsit átoldozni a rajzot? Ha nem dolgozol nekik, akkor ez most micsoda?

—KOVACS ZSOLT, BUDAPEST XIV.

CoVboy: Ez már dőfi! PLÁGIUUUUUMMM!! Őszintén szölvá közli az infót, elsőként kénytelen voltam begyűjteni a Commodore Újság említett számait, mert nem volt meg. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy mi az előfizetőkkel együtt elpostázzuk az összes — számítástechnikai témával foglalkozó — lapnak a CoV legújabb számát. Ezt a gesztust általában viszonzni szokták a szerkesztőségek, azért csak általában, mert az említett lap szerkesztősége ettől a gesztustól is szokott tekinteni, most hogy begyűjtöttük az említett példányokat, sejtjük, hogy ennek mi az oka.

Es akkor most fektessük a vállatopadra Getto-t:

Kedves Zsolt, CoVboy, olvasók etc.! Elárluk egy titkot: Nem dolgozom a Commodore Egyesületi lapnak és ezúttal sem szándékozom. A rajzom megjelenése ebben az újságban valóban a véletlen műve, csak ez a véletlen egy másik bácsi tústulást szorongató kezét mozgatta, miközben lemásolta a rajzomat a CoV-ból.

A CoV 25-ben megjelent rajzom:



Szemmel láthatóan az eredeti mű. A durva stilizált vonalak élethűen adják vissza az „Egy éves haború” elgötört harcosságnak ábrázátát. Onarékép. Századírniktól lopott A/4-es rajzlap, 0,5-ös csőtöl.

A C= Újság 1993/09. számában megjelent rajz:



Silány másolat. Megfigyelhető a bizonytalan vonalvezetés és oda nem illő tárgyak elhelyezése a képen. Nemarékép. Anyaga ismeretlen.

A C= Újság 1993/10. számában megjelent rajz:



A másolat másolata. A felelősségre vonástól tartva s bizonyos tények hatására lekerült a katonasapka az 'alak' fejéről, helyette egy mutáns rovar kering a feje körül (Ha ez zöld légy lenne, akkor személyes sértesnek veszem... élőhelye ugyanis ismert előttem!)

Az említett lapban helyreigazítást nem kérek, ez a helyzetet már úgy sem változt. Fogalmam sincs, mi készítet embereket arra, hogy a saját újságunk részese egy szakirányú lapból (—szintén ámszertechnikai — CoVboy) kilopjanak egy illusztrációt az szánt grandiózus művet. Romokban heverek, földig romboltak művészi elhivatottságotam a karikatúrákkal szemben. Ezúttal csak tetoválóit majd, azt nehéz lemásolni (bár ezúttal ezektől minden kitélik).

—GETTO

A LÓVÓIEK VÉDELMEBEN

CoVboy: Mostanában visszavető téma a zalalóví Nynia Vasziljevna MGTSZ körül kerengő pletykák tömege. Nos, egy olvasónk levelehez mellékelte térképe végleg ráteszi az i-re a pontot. A térképen még csak nyoma sincs az említett MGTSZ-nek, igaz, van egy Újmarj, de talán ő is áldoztataul estek az átalakulási törvénynek. Ha valaki ezt a tépképes dologt mesének véli, annak elmondhatom, Zalalóvínek saját térképe van, a tulajdonalott a bizonyíték...

Kedves leveliről viszont a lóvíók nevében megkért, hogy ha már így belopták magukat a CoV köztudatába, ismerje meg a CoV olvasótáborba a mai Zalalóví. Lehet, hogy a végén Zalalóví CoV zardokhely lesz?

ZALALÓVÓ — MA:

Nagykőszög az Őrség és a Göcsej tájegység találkozásánál, a Zala folyó völ-

gyében, a régi Borostyán út mentén. A lakosság száma: 3600 fő. Az asztalosok során előkerült római emlékek bizonyítják, hogy Zalalövő — római nevén SALLA — régóta lakott település. Hadrianus római császár városi rangra emelte, ekkor indult el a fejlődés útján. A római birodalom bukása után is megőrizte fontos kereskedelmi és közlekedési szerepét. A községet átszeli a 86-os főút, az osztrák és a szlovén határ egyaránt kb. 30 km-re van, ezért nagy az átmenő forgalom. A Borostyán-tó tiszta vize, kellemes környezete a strandolásra, vízisportra, horgászásra, kempingezésre nyújt lehetőséget. A közgazgatásilag a községhez tartozó Csáode az erdő- és természetkedvelők gyakori célpontja.



ZALALÖVŐ

Térkép - Plan - Map

Térkép Stúdió

KISOKOS REVANS

Dear CoVboy!

Olvastam a postában a „KISOKOS” c. levelet. Először jól röhögtem, de aztán jött a megvilágosodás: AZ URGE KOMOLYAN GONDOLJA!!!

A levél további része Kálmán bátyónak szól:

1) Mi az a kb. 1 MB? Az 1.2 MB-ra gondolsz, vagy a 720K-ra, mert egyik sem 1 MB!

2) En még nem látam 4 órás videókat, de ha Te mondd, biztos létezik, de az is biztos, hogy nem VH5!

3) 1 kép = 100KB? AAaaagghhh! Vegyük csak egy C64-et! 320 x 200 Uppontás, 4 szín, 4 színt 2 biten lehet ábrázolni (00, 01, 10, 11), azaz 1/4 byte-on. 320 x 200 = 64000 pixel, azaz 64000 x 1/4 byte: 16000 byte! Tehát a 64 SHIT FX-éhez is 16000 byte kell, de a video ennél sokkal coollabb FX-et displayezik. Számolj csak! Egy 1024 x 768 (256-tal), ami még messze van a video-tól! Most éppen nincs nálam számológép, de azért az kicsit (!) more than 100 K!

4) 34 560 000 KB, 34 560 MB, Aargghhh! Mennyi a váltásom a KB és a MB között? 1024!! Nem 1000! 16 B = 1024 MB = 1024*KB = 1024*byte!

5) „Emellett még a CD is neveléses tárolókapacitás.” Hat igen! A CD 600 MB-ja tényleg neveléses a video-d 34.560-ja mellett, ugye?

Mindezeket figyelembe véve olvass el 1-2 szakírányt könyvet, mielőtt elrohannál Uppeni a Nobel díjat!

Na, CoVboy tanulságos volt? SÍR BRYLHASTEJE, alias HOLLENDER MIKLOS, BUDAPEST VII.

Ui: Fábán Sanyinak üzenem, a karakter-szerkesztő segédprogrammal kapcsolatban, hogy az INZERÉ és az INVERZ nem egészen ugyanaz!

CoVboy: Kálmán bátyám, száját látván, pávát látván, pávavávalt... hát persze hogy tanulságos volt, Kálmánnak biztos. Azért egy dologba hadd kössék bele én is. 4 órás videókat az a 240 perces, mennyi is a váltásom az óra és a perc között? Ugye 60. 4 x 60 = 240. 240 per-

ces kizakartt pedig lassan már minden kisebb kereskedő árul. Hol is lakaz? Ja, Budapest az egy kis falu, megértem, hogy ott még nem árulnak... a többi felvetésedre pedig várom Kálmán és Sanyi reagálását.

PIROSKA ÉS A FARKASOK(K)

Abaut máj CoV Pólo Reagésón (Mellus) Yikeeese!!!

Ja, ja, ja...! M'á' megín' én. Hogy ki az az én? Hat én! En vagyok az az ipse, aki rátkó zúditotta a sz'rosvodrót. Igeen! En vagyok a CoV pólo ötlet értelmi szerzője. OK, OK, lehet, hogy ez a 20. levél, melyben hasonló dolog áll, de EN IGAZOLNI IS TUDOM, hogy én itam azt a levelet! Tudom, hogy mi állt benne még:

— volt benne munkamegosztás
— hirdetés
— értekezés CoVboy másnaposságáról
— Ducktalo leírás

Ami az utóbbi érinți, szövegellen magam, a THE LAST WORD nem fogos hely, de itt van helyette kettő: KENYA GAME RESERVED, RONGUAY. Ezek már biztosak. OK, fejből nem tudhatjátok az összes levelet, de majd csak egybe kerül a kettő (házasodni készülének? Egyébként tényleg nem tudom, hol van a parja — CoVboy) Tényleg bocs! Az előző témánál maradvá, az ilyen magamfajta zsenik zsenialtlását értekelni szokták a munkahelyeken, az egyéb vállalatoknál, a találmányi hivatalban, az utcán, a téren, az úton, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a véceben, az aushwici gázkamrában stb. Sőt! Jutalmazni is szokták „találmányuk gyümölcsének” egyikevel (1-1000000). XL-es méret, de ha úgy tetszik, AT-m van.

Mellj(e)vsleg az ilyen géniuszokat, mint amilyen én vagyok, nem szokták lekuvázni! En nem vagyok profi kurva! Felháborító, hogy ez a Mellus mit meg nem enged magának!!! Ezzennel ünnepélyesen kijelentem a következőket:

- Nem vagyok kurva
- Nem vagyok profi
- Nem vagyok szemkémiaákus pipi
- Nem itatom ki egy erdőnek se az állatát!
- Nem jövök izgalomba, ha az állatkerben meglátok egy farkast
- Nem öltem meg rovarokam kívül más állatot (még a Pátyi Sándor nevű osztálytársamat sem)
- A rovarokat sem kéfétem halálra
- Nem vagyok perverz
- Nem kell a farkas f***val játszanom, VAN NEKEM IS!!!
- A legényesegebb: még EGY FARKAS SEM DUGOTT MEG!!! (egyelőre)

Tehát:

FIGYELEM!

Profi farkas és tókös legények! Aki izletes didákra vágyik, az menjen az erdőbe, és keresse Mell(l)ust! Piroksa mátol fogva a vonatok és helyijáratu buszok szolgáltatásait veszi igénybe. Ez erdei utat többé nem használja (itt Kecső körül úgy sincs sok, és azon keresztül amúgy sem vezet semmilyen út). Bezártam az irodát (ki sem nyitottam), ugyanis nem vagyok buzil!

FIGYELEM!

Profi anucikák és nagymamák! A „Piroksa és a farkas” című mese megszűnt (a túl nagy érdeklődésre való tekintettel). Mátol fogva a „Mellus és a tókösök” című mesét tessék mesélni a gyermekeknek, illetve unokáknak!!!

Becsületemen csorba esett, a hibát kértik nyilvánosság előtt korrigálni! Igazságszolgáltatást követelek. Ha ez megtörtént, tölem mehetünk az erdőbe. Köszí és puszi!

PIROSKA LASZLO, KECSKEMÉT

CoVboy: Kinek küldöd a pusztit? Figyelj, te engem ne guszálj! A helyreigazítás megtörtént, most már boldog lehatsz. Azt én sem értem, hogy találahattak ki annak idején egy mesének olyan címet és főszereplőt, amiben a Te nevedet használták fel. A helyedben már rég felkerestem volna a Szerzői Jogvedő hivatalt. Kárpótlás-ként megérdemelsz egy viccet, ami ugyancsak rólad szól (ne vedd sértésnek). Mész az erdőben és jón szemben a farkas. Kezeden a kosarad füle fémblől

van és el van törve. Mire a farkas: figyej! Piroksa, el van törve a kosarad füle. Mire Te: meg kellene hegesztení, de nem találom rá embert. Mire a farkas: hát mé' nem ezzel kezdted meghegesztem én. Meghegeszti. Mész tovább, odáérsz a házikóhoz. Bekopogatsz, belépsz, majd megkérde: Nagymama, miért olyan vörösek a szemeid? Mire a nagyi: Mert szemüveg nélkül hegesztettem... Ráadásként egy másik: Mész az erdőben, kezeden a kosárkával. Kikukkant egy bokorból a farkas. Szia, mi van a kosaradban? Mire te: hát egy kis elemózsia a nagymamának. Mire a farkas: pafy nincsz?... A mesedulo-tánnak vége, sértődött farkasok kíméljétek!

MÍÓTA? IDIÓTA!

Kedves CoV!

Ha te kruszadod a nyemte fogysit, és nem jutja dzsüdzsü frankos nyosztanyos drotya, lehet, hogy ruszadunk. Ha gyugyta tovább, akkor a hofte reklós osza drudja össze, a pirankos veretükys nyutralás hedgetgös avilódat. Justa kofle, driszadta Vertónék klen-durták ezt a getulát, de tiradnuj kellett, mert a Fregulok elrustolták a frindergös bugybánkos degrides tiradnuj dürkölő sus-tét. De...

Amint a Vertónok turótták a benfőlők nagy részét, azonnal zokolódott a malytaró gyuktanyas letelőyle.

Ez matyogolta a röghe kimenetelét, és a Frelungok radtarkát a venyínös, tyentínös, kulantás, feregült huritabájukat. Ha nem jujangolnak feretesen, és verónyoljak magukat, nem puhjathak volna rustoron semmit.

Szóval, a Frelungok fíghatódtak, és bunyarává elárusztották a cerkufóttí frendegutí, lutynánkos, terdegős, hertel zuratát, kis burynánköiokát.

E laza bevezető után, amely legalább annyira volt értelmes, mint tanulságos, következnek egy forró helyszíni jelentés Keszű-Cityből, Baranya első számú megavárosából. Tehát:

Rakáfi lyoflok meghekodiliáták a murma kurityenkök lojcskjá!

A lofanéros kedzőnök ötrettátták a fohös dinneria hajdenő rekuciókijánját. Dűrel szigeltyével hajott a pizsiony dehájajhoz. Ámett ötrettátták a szjialó síhalyát, de fejintelláni nem delicált. Az erleőtő kiháosztotta a dunyisse rászöllő kinasrófílláciáját. A lyoflok cellifálása behatíseltó volt.

Tudósított: KOVÁCS BALÁZS

És most...

A művészet kedvelői kerünek előnyös helyzetbe. Az itt bemutatásra kerülő vers, egy ifjú zselem elől szárnyacsapása.

A címe:

Vers a tavaszi kékről

Amikor az ég már zölden pirult,
s a fű is igen lilult,
hát ez volt a tavaszi ég,
mint normálisan az ég!
És ekkor, minő borzalom:
a sárga nem volt fekete,
a sárga nem volt vörös se,
a sárga sárga volt,
mint a kéken a folt!
Még képzelní is nehéz,
mily fekete a kék,
ha vörös az ég!
K.B.

Gondoltam a művem alá azért szerényen odabotom a szignómat — a szerző)

És most...

Egy rövid kis kitérőt teszünk.

A bekezdés címe: Miért nem? Negatív emonciók materializálódnak viszköz pszihoreagens plazma formájában, amely exploziv paranormális potenciállal rendelkezik, és ezt kollid substitúció alatt, ionosan polarizált biológiai impossibilitás. Magyarul: Tagadó kisugárzások anyagiasultak, sűrű nyúlós lelki hatásra érzékeny elektronokból, pozitív ionokból, esetleg semleges részecskékből álló, rendkívül magas hőmérsékletű ionizált anyag formájában, amely robbané-

könyv'93/94-ben. Azért küldünk egy csekket...

Tisztelt CoV Szerkesztőség!
Sok mindent már megtanultam önállóan, vagy szakkönyvből, de programozni még nem tudok (önállóan). Nagyon szeretek játszani, sok lemezem van, ezért szeretném beírni az örökéletet vagy energiát adó és egyéb — a többiek által megtalált — POKE-okat. Sajnos nem sikerült. Hiába próbálkoztam, a játék mindig ugyanolyan maradt, mint volt. Ezért szeretném kérni, hogy írják meg, mit kell csinálni a POKE-ok megjelenéséhez? Ha nem válaszolnak, lehet hogy nem fogom megismerni valamennyi játékomból végéig?

TURY GÁBOR, BUDAPEST XI.

CoVboy: Kedves Gábor! Nem akarsz jönni hozzánk szerzőnek? Tetszik a stílusod! Felpezsdít, mint a... ez itt a reklám helye. Szóval k*** értelmes mondatokat faragtal össze. En is sok mindent megtanultam már szakkönyvekből, de nem mondhatnám hogy programozni tudnék. En is szeretek játszani, főleg az olyan emberek idegeivel, mint te vagy. Sok lemezem van, mégsem attól teszem függővé, hogy bevigyem a POKE-ot. Bár nekem a kutyam szokott próbálkozni, de ez abból a szempontból lényegtelen, hogy a játékok valóban olyanok maradnak, mint voltak. A POKE-ok megjelenéséhez egyébként nem kell mást csinálni, mint várni, várni, minden hónapban megjelenik valamennyi az Eloszóegységben. Válaszotokunk! Remélem, most már valamennyi játékokat kiléhelheti a lelkét!

NAGY LAJOS, DEBRECEN

CoVboy: A leveledet megcenzúráztam. Csak annyit mondhatok: teged is áldjon az Isten. See Ya!

Hatalmas CoVboy!

Egy kéréssel fordulok hozzád! Órultén szerelmes vagyok Elvirába a sötétség Őrnőjébe. Tudom, nem kívánságműsor, de nem tudnál róla képeket küldeni? Például azokat, amik megjelennek a CoV Évkönyv'92

számában. Nagyon fontos lenne a számomra. Amikor megláttam a képeket az Évkönyvben, még jobban beleszerettem. Aludni sem tudok, csak rá gondolok egész éjjel.
STREIT JÁNOS, BEKÉSCSABA

CoVboy: Hi Janomó! Mi ez a megszólítás. Találkoztunk mi már valaha? Úgy saccolom, lehetsz vagy 140 cm. Úgy-hogy szerezz be egy samit mielőtt Elvirával találkozni akarsz. Persze, hogy nem kívánságműsor, de a potenciális vevőket soha nem dobjuk ki az ablakon. Hogyne tudnánk küldeni, van még rakatáron a '92-es Évkönyvből. Saccolásum szerint kb. 200 db. felelhet meg Elvira 183 cm-es magasságával, s mind a 200-ban ott a képe. Utánvételrel küldjük, vagy befizetted előre a hatvanezer forintot? Használati utasítás: rakd egymás tetejére a 200 Évkönyvet, a legfelsőt nyisd ki 14. vagy a 21. oldalra, és tedd a 199. tetejére, majd állj fel egy samlira és már smárolhatsz is. Hatvanezerért még olcsósn meg is úszad...

Hi!

Könyörgöm hívd fel a figyelmed annak a sok örültnek a következőkre:

- 1.) Zalalóvón van TSZ, vagy valami hasonló!
- 2.) Vannak tehének és bikák is
- 3.) Vannak vendéglátóipari egységek is (igaz én eddig csak hetet találtam meg)

Ami nincs: ennyi és ekkora barom! Elnézést, ha durva volt, de az illetékesek megérdemlik!

KOZICS TIVADAR, PANKASZ

CoVboy: Kedves Zivatar! Ez a zalalóví téma már kezd unalmas lenni. Senkit nem óhajtottunk lejártni és megsérteni. Elhisszük, hogy van TSZ, vagy valami hasonló, azt is, hogy vannak tehének és bikák is. Azt viszont nem hisszük, hogy csak 7 vendéglátóipari egység van. Előbb-utóbb kénytelenek leszünk megszámolni... Egyebek ügyében lapozz vissza egy picit, a lóví téma ma már volt műsoron!
Helló!

Gettonak üzenem, hogy a rajzok marha jók, majdnem olyan szédültek, mint egy Monty Python, de volna egy személyes üzenetem. Nem hiszem, hogy Szentkirályon volt katoná... az ominózus CoV 25-béli levelét ugyanis megmutattam apámnak, aki — mily véletlen! — egy szentkirályszabadi laktnyában oftóternyós százados. Elég az hozzá, hogy apám nem akadt Müller Mihály honvédy nyomára a nyilvántartásban. Mi a tanulság? Alighanem hanyagult vezetik a nyilvántartást a seregben, vagy hamis tényeket közöltek a vicc kedvéért?

HATVÁGNER ATTILA, VESZPRÉM

CoVboy: Ha már úgyis elől van a CoV 25 — a Getto rajzlopas ügye miatt legfeljebb került —, belekukkantottam. Ebben valahogy nem szerepel ottan, hogy Szentkirályszabadjan katoná. Az egy előbbi CoV-ban szerepelt, ugyanis amikor Getto bevonult, a kiképzés 4 hetet ott töltötte, majd többször átvezényelték ide-oda. Azon persze nem csodálkoznék, ha sehol sem szerepelne a nyilvántartásban, mivel kerítésbérlete volt, így többit töltött kint, mint bent, vagyis sosem volt idő nyilvántartásba venni, de az is lehet, amit te írtál, hogy valóban hanyagult vezették a nyilvántartást...

A végére hagytam egy levelet, melyet Szolnokról küldtek nekem. Meghívtak egy partyra, hogy a zsűriben vegyek részt. A megadott időpont sajnos nem jó, éppen külföldön vagyok. Ettől függetlenül az csak természetes, hogy felhívjam a figyelmeteket erre a partyra:

A CHROMANCE és a FACES szervezésében számítógépes találkozó és verseny lesz 1993. december 20/21-én a szolnoki Ságvári Endre Művelődési Ház színháztermében (Szolnok, Szapáry út 23.). A versenyen minden amatőr munkát értékelni és díjazni fognak a közönség szavazatai alapján.
Non-stop nyitvatartás, büfé
Ügyességi és játékos vetélkedők
Filmvetítések

A hónap TOP listái:

C64

Mayhem in Monsterland
Wasted Time
A gonosz herceg
Cool World
ULTIMA sorozat
Centauri Alliance
Pirates!
Rocket Ranger
Starship Commander
Ingrid's Back

Amiga

Syndicate
Elite 2. - Frontier
Alien Breed 2. (AGA)
Ishar II.
Jurassic Park (AGA)
Dune II.
T.F.X. (AGA)
Hired Guns
One Step Beyond
Trex Warrior

PC

Larry 6.
Jurassic Park
Syndicate
Elite 2. - Frontier
Privateer
Ishar 2.
Day of the Tentacle
Return to Zork
Betrayal at Kronador
Dark Sun

Plus/4

Bard's Tale III./Pigmy
Corruption/Csory
Supremacy/TGMS
FISH!/Csory
Pipemania 2/TCFS
JINXTER/Csory
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Cloud Kingdoms/TCFS
Goonies/Muffbusters
Carm. Sandiego/Csory

Minden kedves olvasójának Boldog Karácsonyt és
CoV-ban gazdag Boldog Új Esztendőt kíván

a CoV Szerkesztősége

(A rejtvény házon kívül van, nyitás januárban)

Ünnepi ajánlatunk az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek 2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent C64-re a



Valamikor réges-régen, a távoli jövőben járunk. Az Elpocsékolt Idő (Wasted Time) kora után vagyunk 15 évvel. Az Elpocsékolt Idő kora a XXI. század első negyedében kezdődött, és több, mint 400 éven át tartott. A korszakot a teljes szellemi lustaság jellemezte, a tudományos fejlődés szinte egy helyben állt. A XXV. század derekán egy zseniális ifjú azonban sajátos gondolkodása révén olyan eredményekre jutott, amelyek alapján megrázták a tudományos világot. Olyan léptékű fejlődés indult meg, amely felülmúlta még a legendás XX. századot is. A fejlődés azonban ismét lecsengőben van...

...Pár napja néhány szorgalmas asztrológus megdöbbenő híreket hozott. Valamilyen galaktikus méretű katasztrófa folytán egy nagy méretű üstökös megindult a Naprendszer felé, és előzetes számítások szerint egyenesen a Föld felé tart. Sőt, olyan szerencsétlenül alakul a Naprendszer nagyobb égitestjeinek mozgása, hogy a Föld eléréséig még le sem lassul semmilyen hatás következtében. Mivel a Földet már régen megtisztították minden komolyabb fegyverzettől, a jelenlegi technikai szinten a katasztrófa megakadályozása lehetetlennek tűnik. Egyetlen remény: a kísérleti stádiumban levő időgép, amellyel egy bátor és felkészült személy elutazhat a múltba, és elhelyezheti valahol az eddigi tudományos fejlesztések eredményeit, valamint a figyelmeket a veszélyre. A választás az Önképző Osztag (telkes harcművészet-mániások kis csoportja) egyik tagjára esett, akinek a számítógépek kb. 5% esélyt adnak a túlélésre és a feladat sikeres végrehajtására. Szegény fickót persze erről nem tájékoztatták. Miután az Osztag vezetője berendelte a főhadiszállásra, kapott egy gyors kiképzést és oktatást a XXI. század elejének viszonyairól, valamint a küldetés körzetéről. Ezután barátunk elteleportálódott a múltba, ahol azonban rezignánsan kellett tapasztalnia, hogy sok minden nem úgy van, ahogy neki elmondták...

Így kezdődik a Freebrain Software által elkészített Wasted Time című játék, amely kb. kétéves munka eredménye. A játék elején választhatunk, hogy magyar vagy angol nyelven kommunikáljon velünk a program. Az intro után megtekinthetjük a kaland előzményeit hősünk szemszögéből, majd megkezdhetjük a küldetés végrehajtását. Ha sikerrel teljesítettük a feladatot, akkor büntetésből megnézhetjük az endsequence-t, amely tájékoztat a következményekről, valamint néhány egyéb dologról a programmal kapcsolatban.

A játék egy lemezoldalas, a szerzők igyekeztek megkímélni a játékosokat a lemezcsere/letöltéstől, még a kimentett állások is rákerülhetnek a játéklemezre. Szintúgy szempont volt a gyorsaság is: nem kelljen semmire percekig várni, erre jó a gyorsítottó.

A program egészét szép grafika és jó, a hangulathoz illeszkedő zene jellemzi. Elsődleges szempont volt a kényelem: a program szinte minden lehetősége elérhető joystick (vagy joy módban használt mouse) segítségével. Kivételt képeznek az input-ok: ezeknél ugye a joy-os megoldás kissé idegesítő lenne. Papír és ceruza viszont ajánlott, mivel a játék helyszínein könnyű eltévedni.

**A program ára: 499,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t, valamint a postai és csomagolási költséget is) — Szállítás: postai utánvétellel
Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519.
(Budapest, XI.Vásárhelyi P.u.8. 1114)**

