

COMMODORE VILÁG • Nr. 45 • VI. évfolyam • 1994/6. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COMMODORE Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

LOST DUTCHMAN MINE

ASSAY OFFICE
Grade of Ore: 0
% Grade: 1.0
Price per lb.: 1.0
Total #0



THE CRYPT



1869



INDY III.



HEART OF AFRICA



Nr. 45.
VI. évfolyam • 1994/6.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft



WASTELAND



COMMODORE VILÁG Nr. 45



A Gályra



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

A Gályra c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.

szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN • JÖN • JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jövőtárból hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemeze. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.



Előjegyezhető a CoV címen keresztül. Ár: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Júniusban végre megjelenik!

PC-s játékok

A sikeres első kötet nyomdokain haladva ismét számos felhasználói infókkal indul a könyv első része, melyben várhatóan tanácsokat kaptok a SETUP-olást, vírusölést illetően, némi áttekintést adunk napjaink népszerű perifériáiról, úgy mint CD-ROM, hordozható wincsi stb. Ezúttal bővített terjedelemmel jelentkeznek az Elsősegély fejezet, kb. 30 oldalon mintegy 170 játékhoz közlünk tippeket. A játékleírásokat ezúttal is egy kisebb Sierra összefoglalóval nyitjuk, abból sosem elég. Hosszabb és rövidebb lélegzetű játékleírások egyaránt helyet kapnak a könyvben, lesz egy TökösMákos jellegű, játékmertetőket felölelő fejezet, rövid összefoglaló a PC-s autózsimulátorokról, no meg ami még közben az eszünkbe jut.

A könyv fogyasztói ára: 599,- Ft. Akció! Ha előfizeted a kiadványt, 100,- Ft-ot megspórolhatsz! Előfizetéssel csak 499,- Ft-ba kerül. Ha még benne van a csekk az újságban, akkor ne tétovázz, ne maradj le erről a nagyszerű lehetőségről. Természetesen a 499,- Ft rózsaszín csekkben is befizethető, az impresszumban közölteknak megfelelően, csak ne feledd a csekk hátára ráírni, hogy: "PC-s játékok 2."

Commodore Világ VI. évfolyam, 1994/6. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rúcz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Party Graphics demo (Amiga)
Összeállították: En és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi és PC felhasználói
rovat: Molnár Zsolt (Dot)
C64 felh. rovat: Kószó József (SAM)
Amiga felh. rovat: Torok Csaba (CSIKA)
PC felh. rovat: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPi)

Külső munkatársak:

Hatvagner Attila (HATI)
Hanula Zsolt (HANCU)
Keresztes Tibor (Merlin)
Kozma Zsolt (KoZso)
Párkányi Gergely
Sitku Tibor (TIBSOFT)
Tarbaj Péter (TARBY®)

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

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)
Budapest, Pf. 363, 1519
itt lehet levelezni!

Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díjat, rendelés újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben a címet kell beírnod a "penzösszeg címzettje" rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középso szelvényének határolására ilyenkor mindig írjotok rá: **Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adod fel). Természetesen előszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjesztő: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft. (címek ld. hátul)
SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja. Bp. XI. Etele u. 68.

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

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

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

CILI-BAZAR. Nyiregyháza, Kossuth u. 25.

QUEEN Computer Shop. Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP Bt. Kecskemét, Rákóczi u. 2.

AXIS Kft. Baja, Szabadság u. 2

TELECOMP Kft. Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM. Zalaegerszeg, Koztársányi u. 41.

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

A CoV következő (46/47.) összevont száma július harmadik hetében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek.....	1
Epp ez jutott eszünkbe.....	1
NEWS.....	2
Heart of Africa (C64).....	5
The Crypt (Castle Master 2.) (C64, Amiga, PC, Spectrum).....	6
Wasteland (C64).....	8
INDY III — Indiana Jones and the Last Crusade (C64, Amiga, PC).....	12
1869 (Amiga, PC).....	14
The Lost Dutchman Mine (Amiga, PC).....	16
Hirdetések.....	19
Elsőségi (C64, Amiga, PC).....	22
HORDE (PC).....	23
Shadow Caster térképek (PC).....	25
Plus/4 sarok.....	27
Közérdekű / Mindenféle / Cheat.....	27
SENSITIVE térkép (21-24. szintek).....	27
ADVENTOUR.....	28
Western Adventure (C64).....	28
Ishar I. (Amiga, PC).....	28
Space Crusade (C64).....	29
TökösMákos.....	30
Campaign (Amiga, PC).....	30
Plazma Ball (C64).....	30
C64 (felhasználói rovat).....	31
Osztott rasztercsíkok.....	31
Apróságok.....	32
Rockmonitor 5.3.....	32
Amiga (felhasználói rovat).....	32
Levelezés.....	32
Clouds.....	33
zGIF.....	33
Tömörítőprogramok #1.....	33
PC (felhasználói rovat).....	34
Még több memória — XMS.....	34
CoVboy Posta.....	37

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bakos András, Bp. XXI. (940020445)
Buzs Lajos, Szeged (940011229)
Dudás Tamás, Bp. XI. (94011036)

Kozák Miroslaw, Debrecen (940010882)
Szűcs Imre, Táborszalva (940010199)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Epp ez jutott eszünkbe...

Ezt a bevezetőt a vártól eltérően most mégsem azzal kezdjük, hogy az előző szám miért nem jelent meg a május 16-án kezdődő héten, valamint azért hagyunk a következő bevezetőre is (pl. **azt, hogy ez is csuszott?** — CoVboy). Inkább beszéljünk arról, hogy milyen szép is volt ez a május. Az elején megfagyott, a közepe felé meg kezdünk megszűlni, aztán meg eláztunk... Persze nem is ez volt a leglényegesebb, hanem az, hogy szavazott az ország. Szavazott a CoV olvasók színe java is. Bár ezen számunk lapzártáig még csak 1 hete érkezettek be a szavazóedulák (mi nem vagyunk olyan gyorsak, mint az Országos Választási Iroda), mégis dicséretesnek mondható, hogy ilyen sokan adták le voksukat a CoV 43-ban elhelyezett levelezőlapon. Az első kérdőív beérkezése óta eltelt mintegy 10 nap alatt kb. 800 (egészen pontosan 795 db.) kérdőív érkezett be, és került feldolgozásra (a mai posta még nincs benne — bocsi), ami nagyon szép eredmény, ha hozzáteszük, hogy a legutóbbi (2 évvel ezelőtti) felmérésünkre elkészített levelezőlapokból az első héten mindössze 250 db. került a postafiókunkba, és 2 hónap alatt kb. 2.200 db. érkezett be. A jelenlegi tendencia alapján bizunk benne, hogy ezt

az eredményt most is teljesítjük, vagy túl is szárnyaljuk, hiszen kölcsönös érdekünk egy hiteles kép elkészítése, ami csak akkor születhet, ha minél nagyobb a minta.

A beérkezett „szavazólapok” alapján azonban rész eredményt már tudunk közölni, ami azért érdekes, mert véleményünk szerint ez a statisztika számottevően már nem fog változni. Nem azért, mert nem várunk több levelet, hanem azért, mert az első mintegy 400, és a további kb. 400 levelezőlapon külön-külön került feldolgozásra, és a két statisztika eredményei között csak 1-2 %-os eltérések mutatkoztak.

Most menjünk szépen sorban az egyes kérdéseken, ismertetve a feldolgozás (rész)eredményét, és hozzáfűzve némi kiértékelést.

A) Hány éves vagy?

12 alatt: 0,01 %
12-18 között: 69 %
19-25 között: 22 %
25 felett: 8,99 %

A legáltalabban olvasónk 10 évesnek, a legidősebb 56 évesnek jelölte meg ma-

át, a 12-13 évesek vizsik el a pánt, ezen belül is a legtöbb olvasónk 15, illetve 17 éves.

B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Első rublika (elsődleges, tehát pl. otthon van)

1. C64, C128: 40,1 %
2. Amiga: 16,1 %
3. Plus/4: 3,1 %
4. PC: 38,8 %
5. Atari: 0 %
6. Spectrum v. Enterprise: 0,8 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 1,0 %
8. Egyéb: 0,1 %

B) Milyen géptípussal rendelkezel?

Második rublika (közvetlen kapcsolatba tudsz vele kerülni pl. iskolában, munkahelyen, barátoknál stb.)

1. C64, C128: 11,1 %
2. Amiga: 12,1 %
3. Plus/4: 3,0 %
4. PC: 66,9 %
5. Atari: 1,1 %
6. Spectrum v. Enterprise: 1,3 %
7. Konzol (SEGA, Nintendo stb.): 3,2 %
8. Egyéb: 1,3 %

Ezt a pontot érdemes alaposan áttekinteni! Az előző felmérésünk óta jelentős mértékű felzárkózás érezhető a PC javára, míg az Amiga ott maradt, ahol volt. Az Amiga esélyeit még a másodlagos elérési lehetőség sem javítja, nem beszélve a PC itt tapasztalható orriái előnyéről. Egyszóval az adatok alapján teljesen érthetőnek tartjuk, miért szidatok minket az utóbbi időben, hogy a lap kezd teljesen el-pécésedni! Ugy is vehetjük, csak jobban igazodtunk az olvasók igényéhez. Természetesen az itt látható eredményeket figyelembe fogjuk venni a tartalmi összeállításnál is.

D) Az Amigán belül melyik típus? (Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha az előző B) pontban a 2-t választottad);

1. A500: 59,8 %
2. A500+: 9,4 %
3. A600: 10,2 %
4. A1000: 0 %
5. A1200: 20,6 %
6. A2000: 0 %
7. A3000: 0 %
8. A4000: 0 %

Ebből az derül ki, hogy — bár már szinte sehol nem árulják — mégis az 500-as a sláger, őt követi az AGA, kb. harmadannyi lélekszámmal, majd a sor végén kb. egyenlő arányban osztozik a + és a 600-as.

D) Milyen konfiguráció? (Erre a kérdésre csak akkor kellett válaszolni, ha a B) pontban a 4-t választottad, vagyis PC-d van)

Első rublika: gép típusa
XT: 2,25 %
286 AT: 17,7 %
PS/2: 0,3 %
386-osok összesen: 60,32 %
ebből a legtöbb: 386 DX 40: 39,7 %
486-osok összesen: 19,11 %
ebből a legtöbb: 486 DLC 40: 5,48 %
PENTIUM: 0,32 %

2.rublika (munkahely)
1. Hercules: 6,7 %
2. CGA: 2,58 %
3. EGA: 2,9 %
4. VGA, SVGA: 87,82 %

3.rublika (RAM)
5. 1 MB RAM: 21,3 %

6. 2 MB RAM: 20,0 %
7. 4 MB RAM vagy ennél több: 58,7 %

4.rublika (winchester)
8. nincs winchesterem: 1,93 %
9. HD 40 MB alatt: 10,64 %
10. HD 40-200 MB között: 65,18 %
11. HD 200 MB felett: 22,25 %

5.rublika (CD-ROM)
CD-ROM nincs: 88,4 %
CD-ROM van: 11,6 %

6.rublika (streamer)
Streamer nincs: 94,9 %
Streamer van: 5,1 %

7.rublika (hangkártya)
Nincs hangkártya: 56,11 %
SoundBlaster verziók: 31,3 %
GUS: 2,6 %
Roland: 0,32 %
Egyéb hangkártya: 9,67 %

Nos, látszik, hogy azért még akad 20 %, akiknek max. egy 286-osuk van, bár a 386 DX-40 a sláger. A VGA már egyeduralgódó, viszont mintegy 40 %-nak még nincs legalább 4 MB RAM-ja, ami a jövő játéktérmeit illetően mindenképpen fejlesztést igényel. Ugyanez vonatkozik a winsckre is, hiszen ma már 200 MB hamar megtelik, így csak CD-ROM-ra készült játékok leírásaival egyelőre nem fogunk fárasztani benneteket! A streamer bukkott, itt valószínűleg nem is lesz lényeges javulás a jövőben sem. A hangkártyák terén is meglepődünk a statisztikán, arra nem gondoltunk, hogy 10 PC-sből még mindig csak kb. 4-nek van hangkártyája. A hangkártyák áráiban is drasztikus csökkenések érezhetőek, ott egy kis kínalat a hátsó borítékon, lehet váltogatni.

E) Melyik számtól kezdve veszed a CoV-ot? (A rublikába a CoV megfelelő számát kellett beírni)

1. számtól: 29,74 %
2. számtól: 12,94 %
- 4-12. számtól: 10,42 %
- 13-20/21. számtól: 15,46 %
- 22-29/30. számtól: 11,76 %
- 31-39. számtól: 16,64 %
40. számtól: 2,5 %

Ez azt az arányt mutatja, amit évről-évre az előfizetőink között is tapasztalunk, vagyis azt, hogy van egy kb. 40 %-os mag, akik a kezdetek óta velünk tartanak, ugyanakkor van minden évben kb. 10-15 %-nyi olvasó aki elvetszünk, viszont helyettük újak lépnek be a ringbe. Mindenesetre az elmúlt 5 év során a példányszámunk állandósult.

F) Kedvenc rovatok (A három rublikába be kellett írni annak a 3 rovatnak a számjegyét, ami a legjobban tetszik)

Feldolgozás: az adott rovat az olvasók hány százalékanak tetszik?
1. Epp ez jutott eszünkbe: 9,57 %
2. News: 26,55 %
3. Játékleírások: 74,45 %
4. Hírdetések: 5,88 %
5. Elsősegély: 29,41 %
6. Adventour: 8,57 %
7. TökösMáros: 14,62 %
8. Fantasy rovat: 2,6 %
9. Plus/4 sarok: 3,36 %
10. Felhasználói rovat: 33 %
11. Getto komiksz: 14,1 %
12. CoVboy Posta: 73,23 %

Felleges leveleket írogatni, hogy az összeg nem jön ki szápra, mivel hármat kellett megnevezni, viszont volt, aki csak kettőt jelölt meg, volt aki négyet. Az eredmény is tükrözi az által véleményint, amely alapján azonnali hatállyal likvidáltuk

a Fantasy rovatot, a Plus/4 sarokt redukáltuk 1 oldalra, a Posta pedig kap meg egy oldalt, de mindezt lásd a következő pont szerint is...

G) Az előbbi pontban felsorolt 12 témakör tekintetében Te hány oldalt szentelél az egyes rovatoknak. (Az egyes rublikák 11-12) sorban az előbb felsorolt 12 rovatnak felelnek meg. Az egyes rublikába azt az oldalszámot kellett beírni, amit az adott rovatnak gondoltál. A végösszeget 40-re kellett kerekíteni. Ha valamelyik helyre nem írtál számot, azt úgy vettük, hogy a rovat megszüntetése mellett tette le a voksodat)

Az által olvasó által javasolt oldalelosztás:
1. Epp ez jutott eszünkbe: 1
2. News: 2
3. Játékleírások: 17
4. Hírdetések: 2
5. Elsősegély: 2
6. Adventour: 2
7. TökösMáros: 2
8. Fantasy rovat: 0
9. Plus/4 sarok: 1
10. Felhasználói rovat: 6
11. Getto komiksz: 1
12. CoVboy Posta: 4
Megpróbálunk megfelelni az igényeknek. Getto azt üzeni: **előnézet** hogy megint elmaradt a KOMIKSZ, de éppen a gyűjtemény kiadásával van elfoglalva, viszont igéri, hogy a dupla számban 2 oldallal virít majd.

H) Legyen-e rejtvény a CoV-ban?

1. Ne legyen: 63,08 %
 2. Legyen, jó a keresztrejtvény, számítástechnikai témájú megfejtésekkel: 10,8 %
 3. Legyen, pl. képrejtvény: 7,8 %
 4. Legyen, TOTO, számítástechnikai kérdésekkel: 8,9 %
 5. Legyen, jó volt a képfejtés: 6,52 %
 6. Legyen, ötletetem külön levélben elküldöm: 2,9 %
- No comment, de azért köszi a javaslatokat!

I) Meg vagy-e elégedve a CoV címlapjával?

1. Igen: 97,7 %
 2. Nem: 2,3 %
- Ehhez sincs mit hozzáfűzni.

J) Az eddig megjelent — és általd is ismert — CoV-okat rangsorold. Te melyiket tartod a legszínvonalasabbnak, és melyiket tennéd az utolsó helyre?

Első rublika: a legjobbnak ítélt száma:
Sorrendben a helyezések (I. a legjobbnak):
I. CoV 43.; II. CoV 39.; III. CoV 29/30.
IV. CoV 42.; V. CoV 40.; VI. CoV 31.
VII. CoV 38.; VIII. CoV 35.; IX. CoV 1.
X. CoV 42.

A második rublika: az utolsó:
Sorrendben a helyezések (I. a legrosszabb):
I. CoV 13.; II. CoV 2.; III. CoV 34.
IV. CoV 3.; V. CoV 41.; VI. CoV 23.
VII. CoV 24.; VIII. CoV 26.; IX. CoV 35.
X. CoV 16.

Azt mondjuk nem értjük, hogy a CoV 41-ben mi nem tetszett annyira, de Getto mélyen meghajolt, amikor a negatív első helyezést meglátta.

K) Indítsunk-e rovatot a konzoloknak? (SEGA, Nintendo stb.)

1. Nem kell: 73 %
 2. Igen, max. 1 oldalt: 10,4 %
 3. Igen, max. 2 oldalt: 7,06 %
 4. Nekem mindegy: 9,66 %
- OK! Lehet velünk beszélni!

A táborra elég sokan jelentkeztek volna, tájékoztatást azért nem küldtünk mert elmaradt Sebaj, jubileum azért lesz, a 46-47. szám pedig összevontan jelenik meg!

Bár pang a piac minden tekintetben, azért körülnéztünk, nehogy véletlenül NEWS nélkül maradjatok. Szegényes a kínálat, de hát ez van kérem...

Adventure/RPG

— C64 —
 Úgy tűnik, lassacskán búcsút vehetünk az eddigi legutolsó nagy RPG sorozattól. A *Mike Doran Software* által életrekellett *Ormus Saga* harmadik része, mely a *The Final Chapter* alcímet viseli, az első két résznél lényegesen bővebb terjedelemben, hatalmas területen, irtoztató mennyiségű ellenséggel képviseli az egykor szebb napokat látott C64-es RPG-k valószínűleg utolsó vonulatát. Kár, mert e műfajban mindig is szükség volt a hasonlóan igényes munkákra.

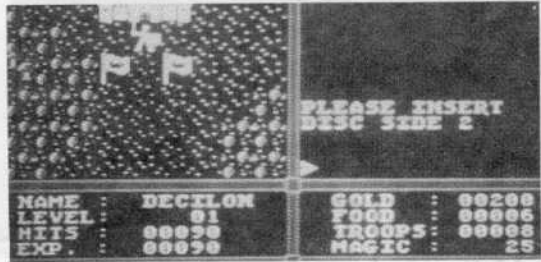
— Amiga, AGA, PC —
 Emlékszik mindenki a kis vikings programcskára? Nem, nem, nem az Elveszett vikingekre gondoltunk, hanem a **HEIMDALL**.

NEWS

ra. Most itt a második része, nem csak a preview. A grafika fantasztikus, a játszhatóságot javították, a harc ugyanazon a képernyőn van, mint a kalandozás. A mágia rúnákkal van megoldva, eddig csak egynek az értelmére jöttünk rá. Mindenképpen szerzed meg!

— Amiga, AGA, PC —
 A boszorkánykonyha rejtelmeibe vezet be minket a *Prognosis*, khm. akárjuk mondani *Psygnosis*. legújabb szerepjátékában. Nos,

a **WIZARD** egy 3D perspektívában játszódó kaland, amely kivitelezésében leginkább a **DOOM**-hoz hasonlít. A *Bloodwych* szerzője, *Peter James* gondoskodott róla, hogy azok is menjenek spiralfüzet utánpótlásért, akiknek még van vagy 2-3 otthon. A 8 szintes labirintusrendszerben való tájékozódást megkönnyíti az Automap lehetőség. Ne kíván a bociféjű szörnyek tetszetek a legjobban... PC-sek legalább 4MB RAM-mal legyenek megáldva!



Jó orrod van, itt az — **ORMUS S(Z)AGA III.** (C64)



Vasorrú bocik az istállólalabirintusban — **WIZARD (PC)**

Arcade

— C64 —
Dark Caves, azaz *Sötét Barlangok* a címe annak az új akció-programnak, melyet a napokban bocsájtott piacra a *C.P. Veritag*. A játék nem rossz, bár tagadhatatlan, hogy a megoldások erősen emlékeztetnek néhány évvel ezelőtt megjelent stuff effektjeire. Sebaj, ma már ennek is örülni tudunk. Egy kis kedvcsinálásként azt még eláruljuk, hogy a sikeres akció végén, ráadásért tetszeshetünk egy cseppet.

— C64 —
 Régi játék, nem vén játék!... — határozta meg a fő csapásirányt a *Champion Software*, és nekikezdett néhány egykoron nagy sikert aratót játék felújításának, átdolgozásának, kipofozásának. Mostani munkájuk címe **Commando '94**. Ugy gondoljuk, ennél többet nem kell mondanunk...
 — C64 —
 A 93-94-es évre *All Yngvie* egyértelműen a lövöldözős akciók fejedelmévé nőtte ki magát, gondoljunk például csak a roppant sikeres *Holiday Cops*-ra. Most újabb két já-

ték érkezett dolgozósobájából, a *Guerilla*, és a *3D Spacewar*. Míg az előbbi egy őserdei partizanahaborúra invitál, a második egy célkereszties lövöldözésre a *Tro* vadászok ellen. Ha nem vagyunk túl igényesek, mindkettő elég szórakoztató lehet.

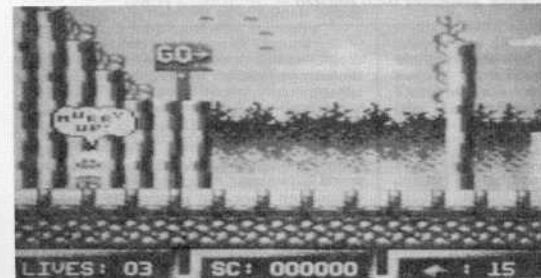
— C64 —
 Egy-két számunkkal ezelőtt már beszámoltunk a mégcsak preview szinten létező játékok között az *Arc Doors* címűről. Ez az a stuff, amely a *Frogger* ötletét felhasználva, egy sokkal érdekesebb, izgalmasabb és nem utolsósorban nehezebb ügyességi proggy-t valósít meg. A *C.P. Veritag* által kiadott software az előzetes híreknek megfelelően mintegy ötven pályát tartalmaz, így a hosszantartó elfoglaltság biztosítottak látszik.

— C64 —
 Ebben a hónapban — valószínűleg véletlenül — egy darab *Fred's Back*-et sem kaptunk. Hogy nem maradjunk mégsem maszkáló-ügyességi játék nélkül, az *Electric Dreams* és a *Magic Disk* gondoskodott *Bobix* című játékkal. A történet lényegtelen, a grafika jellegtelen. Cél: a pá-

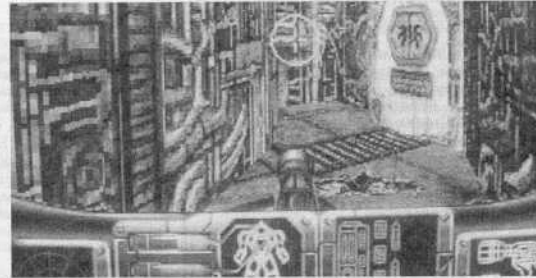
lyakon észort gyémántok és miegyebek begyűjtése az ellenfelek eltávolításával egyetemben. Egy *Fred* mégiscsak jobb lett volna...

— Amiga, AGA, PC —
Bors Gabi az oroszlan. Vagyis **Brian the Lion**. Az egész játék az egyszerű gyűjtөгő platformjáték szellemében íródott. Orosziánunkkal gyémántokat, meg minden sz't össze kell gyűjtenünk. Akik szeretik az ilyen játékokat, biztosan megszerzik, akik nem, azoknak csak annyit ajánlunk, hogy a grafikát nézze meg. Az az egy dolog, amit érdemes.

— PC —
 A *Blue Sphere* akciócsoport még '93 végén összedugta a fejét, hogy valami olyat alkossanak az akció kategóriában, ami még a *CoV NEWS* rovatába is bekerülhet. Igazuk volt. Az **IN EXTREMIS** talán a mai napig elkészült, és legjobban sikerült **DOOM** klon. A mozgás, a fegyverek, a kezelés, szinte minden **DOOM** kopintás, kivétel talán a környezet, ami — véleményünk szerint — színesebb, változatosabb. Úrcowboyok vigyázz! Fordulás jobbra, lépés indulj!



'X' típusú fiu a Ewing-okto! — **BOBIX (C64)**



DOOM új köntösben — **IN EXTREMIS (PC)**

Szimuláció, Sport

— Amiga, PC, CD-ROM —

A nagy baromságok kategóriájába tartozik a „nagy hírű” **Ikanon MAD NEWS** című új proggyja. Nos, a rossz hírek egy gazdasági szimuláció, ahol is egy lap szerkesztősége részéről kell furmányos hírekkel befolyásolnunk a nagy USA gazdasági életét. Ez az elv olyan ismerős, állítólag a CoV is sok ember egészséget tette már tönkre, úgy látszik vannak még rokon lelkek.

Az amerikai foci is abba a kategóriába tartozik, amely — számítógépes játékként — újra és újra eladható téma, no persze a tengeren túl. Az **Accolade** ezúttal egy nagyon szép 3D kivitelezésű sportjátékot jelentetett meg. Az **UNNECESSARY ROUGHNESS** végre a piacon van. Sajnos el kell mondanunk, hogy hazánkban ez a sportág nem támogatott, pedig milyen szép lenne egyszerű egy CoV-576-Guru körmérkőzés. „Ne csak a labdára figyelj!” szlogenrel körítve...

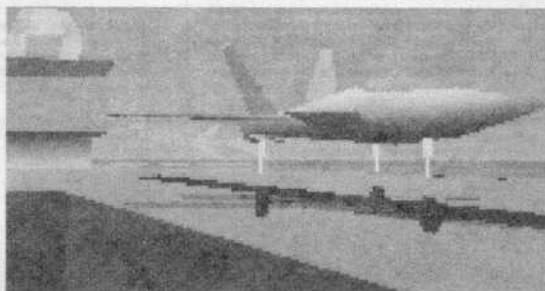
— PC —

A **Mindscape** legújabb szimulátor programja az **EVASIVE ACTION** talán a **DOG FIGHT**-hoz hasonlítható leginkább. A játék érdekessége a küldetések koronkénti kiválasztása, vagyis 1914-ben is szerencsét próbálhatunk egy jó kis kétfélelessel, 1933-39 között messerschmitt és Zero gépeken karcolhatjuk az eget, 1990-95 között F-18 vagy MIG-29 gépeket lovagolhatunk meg, sőt kipróbálhatunk 2090-ben egy szupergépet. Hááát? Majd legközelebb...

— PC —



Lókdössök egymást gyerekek! — Unnecessary R. (PC)



Szállunk rendelkezésére — Evasive Action (PC)

Logikai, egyéb

— C64 —

A **Tetris**-jellegű logikai játékok tárháza — úgy tűnik — kiapadhatatlan. Most a **Kopido Games** nevű csapat állt elő a **Speranza** című munkájával, melyben nem téglákat, hanem számokat kell megfelelő elrendezésben a képernyő alája „eregetni”. Nem rossz mulatság...!

— C64 —

Abban biztosak vagyunk: nem kell attól tartanunk, hogy **Rubik Ernő** — a Bűvös Kocka

„atyja” — valaha is koldusbotra jut, de az biztos, hogy nem kis pénzt kaszálit volna, ha a számítógépes verziók után is megkapta volna a jogdíjakat. A legújabb feldolgozás a **Fifth Dimension** nevéhez fűződik **Cube Magic** címmel. Jó, jó, tudjuk, hogy volt már egy ilyen című játék, de ez most a 100 %-os változat, mintegy ötven megoldandó feladattal. Végre megmozgathatja mindenki sutedmptől tompult agyát.

— C64 —

Tudtátok, hogy egy kozmikus hősnék a látogatáshoz is értenie kell? Legalábbis

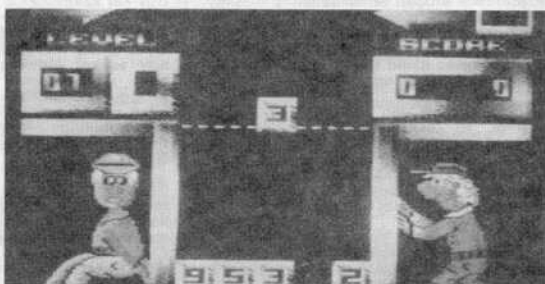
erre próbál bizonyítékot szolgáltatni az **L.K. Avalon** által kiadott **Cosmic Hero** című izé. A játék nem rossz, bár kétségtelen, hogy nem sok újdonsággal tud szolgálni a témában.

— Amiga, AGA —

Nem olyan nagy társaságot érdekelhet, de azt a kis társaságot tájékoztatjuk, hogy megjelent az **IMAGINE 3.0** FPU-s verziója. Mivel nincs koprocinn, ezért kipróbálni nem volt alkalmunk, de a külföldi lapok, és a mi szerény véleményünk is az, hogy ennél jobbat nem igen csinálnak már.



A CUBE el van vetve — CUBE MAGIC (C64)



Cheese Skamorza tutto tetriszo — SPERANZA (C64)

...folytatás a 30. oldalról

• **Sub:** Csere. A pályán történő erőszakos cselekményeknek három hatása lehet:

- A két ellenfél váltott egy-két pontot, de még tartják magukat.
- Az egyik pasi nem bírva a csatát se**re ül. Ilyenkor egy sisak jelenik meg a helyén, és csak a következő körben lesz mozgásképes.
- A lengé nádsválvívág fogja magát és le-sérül. Ilyenkor a következő körben lehetőségünk van cserélni. Az új játékos az oldalvonal közepén levő kijáróban jelenik meg.

- **Next:** A játékosokkal a következőképpen mozoghatunk: click rájuk, majd jelöljük ki mozgásuk irányát, és click a **NEXT** ikonra. (Az ellenfelet megtámadni úgy tudjuk, hogy rájuk clickelünk)
- **Undo:** A beállított mozgás törlése.
- **Done:** Szóhoz juttatjuk az ellenfelet is. Az ikonokból egyszerre csak három látszik, a többit megjeleníteni az általuk látható nyílhülyeségre clickelve tudjuk.

A pályán az ikonok mellett levő nyilakkal mozoghatunk: Click a nyilakra (tartsuk nyomva a tüzet), és a joyt a megfelelő irányba

A bajnokság valahogy úgy van mint a fociban: A legtöbb győzelmet elérők jutnak feljebb.

Vélemény a játékról: többet is ki lehetett volna hozni belőle. A csapatok nem különböznek lényegesen egymástól, tök mindegy melyiket választjuk. Sokat dobott volna a játékon, ha az egyes csapatoknak valamilyen speciális képessége van a lemezkezelő rendszer bár elég gyors, nem nézi meg magától, melyik oldal van bent, emiatt elég idegesítő, amikor a bunyóknál tiszser kéri egymás után a B oldalt. Ettől függetlenül, elég jó játék.

• HATI



Heart of Africa

A programot 1985-ben jelentette meg az **Electronic Arts**. Ez a kissé régi játék is méltó a nevükhöz, az bizonyos. A game 1 lemezoldal, kezdetben változat létezése erősen valószínű.

Betöltés után a 'F7'-et nyomva új játékot kezdhetünk, 'F3'-ra pedig betölthetünk egyet a 10 kimentett állás közül (menteni csak a játék által formált data-diskre lehet).

A kerettörténet: **Afrika** népei egy elfeledett, titokzatos sírról beszélnek, melynek helyét pontosan senki sem ismeri. Egy kalandvágyó amerikai érkezik Kairóba, akinek célja a sír megtalálása és a kincs megszerzése, bármi áron. A feladatára mindössze 5 évét szán, azon egyszerű oknál fogva, hogy a programozók nem adtak neki többet.

A játék elején emberünk (tisztá Lindy...) Kairótól északra ácsorog a sivatagban. Mozgatása joystickkel történik, tüzgomb határára a képernyő bal oldalán elhelyezkedő ikonok közül válogathatunk.

A rubrikát a **D** betűre mozgatva tekintethetjük meg hősünk naplóját, aki gondosan feljegyezt minden eseményt. Lapozás a joy előre/hátra mozgatásával történik, a kilépés pedig a tüzgombbal.

Az **irányítóra** cíkcikve **Afrika** térképének azon része jelenik meg, amelyen kalandorunk éppen tartózkodik. Helyzetét villogó pont jelzi. A bejárat területek világosak. Ha településen tartózkodunk, akkor ez az opció a helység épületeinek helyét adja meg, a fontosabbakat kiemelve.

A fejre cíkcikve 3 új opciót kapunk:

• **Where am I?** — Erre a program kirja a terület jellegét, a tájegység nevét, vagy, ha egy településen vagyunk, akkor a város/falu nevét. A mindenféle vízek nevét is megudhatjuk, ha éppen bennük úszunk/készülünk megfűládní.

• **How am I?** — Állapotunkról kapunk némi info. Ez lehet sokféle, pl.: **FINE** (ok), **STARVING** (éhezünk, jó lenne enni valamit), **BURDENED** (jól meg vagyunk pakolva, pl kenu cipelésekor, akkor emberünk lassabban mozog), **WOUNDED** néhány fokozatban (különféle állatok támadása folytán) elszennvedett sérüléseink vannak, használjuk valamely gyógyszert).

• **Drop Stuff** — Ilyenkor hősünk lepakol minden nála lévő tárgyat, és rejtkehelyet készít (településeken ez nem megy). Ilyenkor vegyük fel azokat a dolgokat, amelyekkel nem akarunk otthagyni. A térképen a rejtkehelyeket, a városokat és a hegyeket ugyanaz a szimbólum jelzi, egy fekete pont. A játékképernyőn a rejtkehely jele egy fekete ovális maszat.

• A kézre cíkcikve szomogyre vehetjük a tulajdonunkban lévő tárgyakat. Kezdetben itt nem látunk sok mindent, fogalmazhatnánk úgy is, hogy semmit. Később majd itt választhatjuk ki, hogy mit akarunk használni. A kaja, a pénz és a kenu kivételével minden tárgy ebbe a lárta-ba kerül.

A játéktörtől jobbra a következő adatokról kaphatunk infót:

- **Weeks Food?** — Hány hétre elég még a kajánk. Kezdetben 10, max. 20 lehet.
- **Money:** Kezdetben \$250
- **Gifts:** Ajándékok, ezek a leltárban kis láda képeben jelennek meg. Max. 255 lehet, kezdetben természetesen 0. A civilizáltaknál népeknél ez helyettesíti a pénzt. Darabját \$1-ért szerezhethetjük be.
- **In Hand:** Itt látjuk, hogy hősünk mit tart a kezében.

A játéker felett látható az évszám. 1890-ben indulunk, és 1895-ig jó lenne zöldreárga vergődni.

A játék elején rögtön arról kapunk tájékoztatást, hogy ahol állunk, ott valamit elástak. Menjünk **Kairóba** asórt.

Néhány szó a településekről: Két csoportba lehet őket osztani, város és falu. A városok általában a tengerparton vannak, de nem mindig! Itt többféle bolt van (amelyek másképp néznek ki, mint a többi ház), lehet bevasárolni. Az üzletelés egy külön procedúra: menjünk be a boltba, álljunk az eladó jobb oldalára, és ügledelés egy körrel. Ha valamit meg akarunk venni, akkor lépünk rá, és nyomjuk meg a tüzgombot. A következő dolgokat szerezhethetjük be (az árak városonként kis mértékben eltérnek):

- **Food:** Kaja, adagonként 5 hétre.
- **Canoes:** Kenu. A folyókon és tavakon gyorsan és biztonságosan haladhatunk vele, de az óceánra inkább nem akarunk

kimenni. A szárazföldön nem érdemes soká cipelelni, mert lassít, inkább rejtjük el egy olyan helyre, ahol később megtaláljuk.

- **Gun:** Pisztoly, önvédelemre és rablásra jó (erről bővebben később)
- **Whip:** Ostor, nem tudjuk, mire lehet használni, lovaskocsi nem találtunk a játékban.
- **Machette:** Burjánvágókés. Megkönnyíti a haladást a dzsungelben, de lehet vele ki-gyok ellen is védekezni.
- **Rope:** Kötél, a hegyvidékeken gyorsabba és biztonságosabba teszi a közlekedést.
- **Medicine:** Gyógyszer, ha megsérültünk, használjuk. A sebek egyrészt lelassítják emberünket, másrészt a sokadikba biztos, hogy belehal.
- **Container:** Kulacs, sivatagba ne menjünk nélküle.
- **Map:** Térkép. Ezt használva megjelenik **Afrika** azon szeglete, ahol éppen tartózkodunk, csekélységünk helyét egy villogó pont jelzi. A városokat, hegyeket és rejtkehelyeket fekete pontok jelzik (a hegyeket arról lehet felismerni, hogy elég sűrűn helyezkednek el).
- **Shovel:** Asó, elrejtett kincseket áshatunk ki vele. A program jelzi, ha éppen valami kincsnél állunk.
- **Gift:** Ajándék, már volt róla szó. Meg annyira, hogy a leltárban 1 helyet foglal, darabszámtól függetlenül.

A városokban van még egy érdekeszerű, nyitott építmény is. Ezen a helyen ártárgyakat adhatunk/vehetünk. Ha eladunk, akkor úgy állunk a fickó mellé, hogy az eladó tárgy a kezünkben van, ilyenkor ő felajánl egy árat, ami általában az eladási ár fele, ha elfogadjuk, akkor tűz. Ha sokáig nem ajánlunk semmit, akkor ő mutatja meg, hogy mit ad el. A következő dolgok jöhetnek szóba nála: arany, ezüst, vörösréz, elefántcsont, szobrocscsa.

A kikötővárosokban van még egy utazási iroda is, amelyet a ház homlokzatán lévő villámszerű ábráról lehet felismerni. Ide betérve **Afrika** térképén a jött jöbba/balra mozgatva kijelölhetünk egy másik kikötővárost, ahová utazni szeretnénk. Ezen a térképen világos színnel látszanak a már bejárt helyek, a villogó pont ismét minket jelöl. A távolság növekedésével természetesen a viteldij is emelkedik (\$30–\$120). Ha kijelöltük a helyet, akkor tűz, és már utazunk is. Bár a hajóján csak 1 heti kaja fogy el, az a többit hónapig is eltárolhat, mert a hajó megáll az útbaeső kikötőkben. A következő helyeken van utazási iroda (értelmezésben csak ide lehet hajóval utazni): **Cairo, Tangier, St. Louis, Lagos, Boma, Cape Town, Zanzibar, Barbera**. A nagyobb településeken természetesen kocsma (pub) is van, itt többek között állást lehet menteni ('F3': Save, 'F5': Format Data Disk).

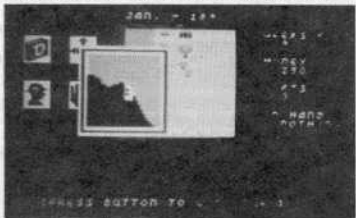
A falvakban csak egyféle bolt van, itt aján-dékok árulnak kenut és kaját. Meg egy fontosabb ház van a falvakban; a falubiro háza (ez nagyobb a többinél). Menjünk be ide, és helyezzünk el egy csomag, azaz 10 adag ajándékot a törzstől melletti asztalon. Ha a főnök elégedett, akkor a következők történhetnek:

- Talná módon kijelenti, hogy jobban örült volna aranynak/ezüstnek/elefántcsontnak/stb., amit XY területen lehet találni. Ha képeken beszél, akkor valószínűleg nem fogjuk tudni beazonosítani a helyet. A lényeg az, hogy ha nyitlan megmondja a lelőhelyet, akkor nézzünk ott körül.
- Arany/ezüst/stb. lelőhelyeket árul el, de itt is lehet, hogy nem fogjuk megérteni.

Előfordulhat, hogy nem elégedett az aján-dékkal, ekkor adjunk neki meg. Lehetséges történések:

- A sírról kottyant el infokat. Megtudhatjuk, hogy közelebb vagy messzebb vagyunk hozzá/tőle, mint az előző településen voltunk.

- A törzs diszoktorálva avatnak, a kellemes történet, mert ezek után itt ingyen kapunk kaját és kenut.
- Ha sérültek vagyunk, meggyógyítanak



Ha a törzsfő nem kér, de mi megis tukmáljuk, akkor is a sirról kapunk infokat. Ha pisztolyal a kezünkben rontunk be, akkor is megtudhatunk ezt-azt, de az ilyen erőszakos cselekedet az eredményezi, hogy abban a faluban többé nem mehetünk sem a boltba, sem a főnökhöz, és persze ellenségként fognak kezelni: nyilat lőnek ki ránk, ami minden esetben jobbról vészörög be a képernyőre. Ha egészségesek vagyunk, és gyorsan mozgunk, akkor ezt könnyen kikerülhetjük, de ha etlálál, akkor a pénzünkön kívül mindenünk elveszik, és egy kis időre meg éten-szomjan fogságba is kerülünk. Ha nincs a közelben kikötővár, akkor ez rögtön a játék végét is jelenti, mert élelem nélkül viszonylag hamar meghalunk.

Eme rövid kitérő után nézzük a megoldást: Tehát megvesszük az ástót **Kairo**ban, és ki-ássuk a kincset. Egy kötel, 10 ajándék, még néha egy zsák arany. Komoly... Most vissza **Kairo**ba, és vásároljunk be alapsan. Ha van pisztolyunk, akkor rabolhatunk is a boltokból (kocsmból is utazási irodából viszont rövid úton kívágnak, ha mutogatjuk a fegyvert). Rablások esetén itt is jön

ugyanaz a nyilas hülyeség, mint a falvakban, meggyező következményekkel. Utazzunk el **Zandibárba**, és ott (**Afrika** középső részén) kezdjünk kérdőősködni a falvakban. Miután a sirt még mi sem találuk meg (itt friss a program...), további tanácsok következnek:

- A településeken vigyázzunk, mert könnyen előfordulhat, hogy az utóán sétál-gazna, és az etnikummal érintkeze a kezünkben lévő tárgy eltűnik... Az ajándékaik száma is csökkenhet, biztos divat arrafelé az önkiszolgálás — ezért mondjuk cserébe néha megkapjuk a helység alaprajzát. Ha pisztoly van a kezünkben, akkor a lopkodás sokkal kevésbé valószínű (a nyilveszők ugyanis nem lopnak)...
- Rabolni csak az értékárgyárustól érdemes, meg esetleg az ajándékarusnál feltankolni. Azonban vigyázzunk, ha sokat garázdaikodunk, akkor esetleg az összes környéken lévő település megharagszik ránk, és az kellemetlen tud lenni (a kocsma és az utazási iroda ettől függetlenül szeretettel vár)...
- A szabadban maszkáiva mindig legyen nálunk kaja és tőrük.
- A dzsungelben a machette, a hegyekben a kötel legyen kézben. Ha úszunk, vagy sik vídeken gyalogunk, akkor célszerű a pisztolyt szorongatni.
- Sivatagba ne menjünk vizeskulacs nélkül! A program mindig jelzi, ha emberünk szomjas, ilyenkor fassuk meg (USE kulacs).
- Ha megtámadott és megsebesített egy kigyó, krokodil, piranha (**Afrika**ban??), oroszlán, thug rablóbanda (**Afrika**ban?????????????) (ezek ki is fosztanak, ha nincs pisztolyunk), akkor használjuk a gyógyszer. Lehet, hogy csak többszöri használatra győzülünk meg teljesen.
- A játék figyelemzeteisere érdemes odafigyelni (fincs kaja, hamarosan lejár az idő, szomjasak vagyunk stb.), és minél hamarabb cselekedni.

- Néha megtaláljuk más utazók cuccait/rojtóhelyeit, ezeket nyugodt lélekkel vigyük el/fosszuk ki.
- A játék elején mindenféle utazók mindenféle tanácsokkal traktálnak minket. Fogadjuk meg őket, bár meglehetősen magától értődőek.
- Ha sokat bókálászunk a vidéken, akkor egy-egy nagyvárosba betérve jutalmat kaphatunk felfedzéseinkért. Megéri tehát sokat maszkálni...
- Vízeseben ne nagyon csónakázzunk (egyik irányba se), és a fürdözést is napoljuk el ilyen hely közelében. Megúszhatjuk ugyan sérülés nélkül, viszont a leltar némi hiányokat fog mutatni. A legjobb a Livingstone-vizesés, ahol az örvénybe belekerülve hónapokig is elkeríngözhetünk, aztán elfogy a kaja, és hőseink "felgyűnk a végig"...
- 'F1'-gyel újrazkedhetjük a játékot

Marad az értékelés. Nagy pozitívum, hogy a program korai keletkezése ellenére gyorstított használát, és a játék közbeni töltögetés sem hosszadalmas (sokszor a háttérben tölt). További jó pont lenne, hogy lehet belőle tanulni, csak az olyan érdekes részletek zavaróak, hogy pl. hogy kerül kobra vagy piranha **Afrika**ba? A földrajzi formák elhelyezése és ismertetése nagyon precíz, az etnikumok a helyükön vannak, sőt, küllemükben is hasonlítanak az eredetiükre. Az most megint egy másik dolog, hogy hőszünk egy kulacs vizet, kenueval a hátán átszeli a **Szaharát**, vagy megmászsa a **Kilimandzsarót**, de ebbe igazán bunkóság lenne belekötöni.

Komolyra fordítva a szót, a játék méltó ihletője a **PIRATES!**-nek, mert erősen valószínű, hogy **Microprose**-ék innen is merítették ötleteket. Zene nincs, a grafika is elég minimális, de mindennek ellenére érdemes vele eljátszadózni, mert a játék nagyon jó.

• Párkányi Gergely



Hm, hát ez sem egy mai gyerek, de manapság már nagyítóval kell keresni C64-re az ehhez hasonló, kicsit „agyornász”-jellegű játékokat. Először egy keveset az irányításról, aztán bele a középebe:

- Z — fordulás balra
- X — fordulás jobbra
- * — vagy **TÖHFÉLENY!** — előre
- hátra
- P — felpillantás
- L — ugyanez lefelé
- C = + Z, X, P, L — 90 fokkal forgat
- U — 180 fokot fordul
- + — célkereszt ki-be
- A — action
- R — futás
- W — séta
- C — hasoncsuszás

THE CRYPT

- I — I/O menü, itt:
- K — kulcsok nevei
- F — zene ki-be
- S, L, Q — navajon

Keretsztori: A **CASTLE MASTER** programozói nagyon bedurrantak, hogy játékaikat a nepek nem saját kútfőből, hanem holmi CoV-leírások alapján játszották végig, emiatt megirták a folytatást, amiben a hős herceg egyik nap egy kriptában ébred. Mivel ez a herceg számára tarthatatlan állapot, megkezdzi az „akció”-fedőnevű akcióját...

Kedzdescor az elmés **CRYPT**-elnevezésű szobácskában tartózkodik. Nyissuk ki a mellétünk álligaló ladát, és vegyük ki belőle a kulcsot. Ezzel már ki is mehetnénk,

de kíváncsi kalandor kinyitja a koporsót is (Hátha találunk valami harapnivalót). A szoba heves villogásba kezd, Ez, valamint a tény, hogy életérünk szépen lassan a nulla felé tendál, kellemes emlékekbe ringatja a **CASTLE MASTER**-en keresztülvergődött kalandort... Hát igen itt valahol egy szellem van. Nézzünk le a padlóra, és löjük szét az eget. A szellemveszély elmúlt, húzzunk innét. Menjünk át a **TANTALUS**-ba. Nyissuk ki a koporsót, vadasszuk le a szellemet, majd figyelmünket összpontosítsuk a falnál lévő kockára. Paskoljuk meg (A-billentyű), erre eltűnik a hülyéje. Húzzunk ki. A képzetlenebbek bizonyára figyelmen kívül hagyják a **CRYPT CORRIDOR**-ban található asztalt. A gyanakvó (**DARK SIDE**-on nevelkedett) játékos azonban leguggol, és körbevizslat az asztal körül. A gyanakvó (**DARK SIDE**-on nevelkedett) játékos ezután valószínűleg elküld a francba, mivel az asztalnak abszolúte semmi szerepe nincs a játékban. He-he.

Menjünk inkább a **LAST TREASURE**-ba. Itt az előbb áttölt kőköckéből lépcső lett. Menjünk fel rajta, és a polcra! Kapjuk fel a kulcsot. Aki akar, visszatárolhatja a két kőköckét a másik szobába (ott a polcon egy kaja van, de sehoggy sem sikerül felvenni). Induljunk a **MOUSETRAP**-be vegyük fel az asztalról a kaját, erre az asztal és a szék felmelekedik(???) és a szoba villogni kezd. Löjük szét a renitens bútordarabokat, és távozzunk.

BENELUS-ban vegyük fel a gyémántot, és haladjunk tovább egyenesen. Szedjük fel anyi kaját (menjünk a felsőbb szintekre is), hogy az erőnk a maximumon legyen. Ezután menjünk a **LIFT SHAFT**-ba. A **Lift** által taláható szikla valószínűleg sok ember

edve elvette a játékt); látszólag semmit sem csinálhatunk vele, de előbb-utóbb elakadunk a játékban. Megoldás: ha az erőnk max (nem elég, ha **HERCULEAN**, teljesen maxon kell lennie), menjünk neki. Erre arrébb csúszik. Hmm... alatta nincs semmi, nem úgy mint az első részben. Ha viszont felpillantunk, arcunkra örödi mo-soly telepszik... (Még annyit: ezentúl ne pa-zarojok a kaját, csak ha feltetlen szüksé-ges, a végén feltetlen kell egy kis tartalék)

Menjünk fel az ötödikre. A **TUNNEL**-be lépve lőjük szét a szellemet, és lépünk be a **RAVINE**-ba. Ez egy nagyon kellemes hely; lehetőleg ne potyogjunk le, mert újra kell kezdenünk az egészet. A hidon keresztül menjünk a **TUBE** nevű helyre. Itt is van valahol egy szellem, de az istennek se látszik. Másszunk fel a csőre, váltsunk kúszásba, és essünk le a fal mellett lyukba. Press 'U' és lőjük szét a férget.

A **LIFT ENTRANCE 5**-ben lőjük szét a re-pülő széket, majd essünk le a lyukon. Itt is egy hamarosan ex-paranormális jelenség tartózkodik. A felvonóba belépve elsőnek egy szekrény tűnik a szemünkbe. Mit is le-hetne csinálni egy szekrényvel? **LŐJÜK SZÉT!!!!** A szilánkok közül meg ha-lásszunk ki egy kulcsot. A liftben van még egy pár gomb is. Nyomjuk meg a legfelsőt, majd a legalsót. Ha valaki nem jön rá arra, hogy mire volt ez jó, az nem méltó, arra hogy CoV-ot olvasson. (Könnyítésül: idezzük fel a lift szerkezetét!)

Szálljunk ki a liftből, és menjünk az ajtó-hoz. Hm, ez még kulccsal sem nyílik. Hogy mi a teendő? **FIRE YOUR GUNS** hogy az AC/DC egyik számát idezzük (mert az king zene ne is tagadjuk). (Na de a **SKAOS** is! - **Gotto**) Ha most sem nyílik, akkor lehetőleg a zarrá célozzunk. A **LIFT SHAFT**-ban meg a fogatékások is láthatják mire jó a liftfés: A kő darabokra ment, a romok közül meg kihalászhatjuk a soron következő kulcsot.

Menjünk a harmadikra. (lifel) Itt lőjük le a szellemet (az asztal pereme alatt van), és menjünk a **RAVINE**-ba. A batár nagy követ meglokvé egy hidat kapunk, amin menjünk át. Nézzünk be mindket alagútba a túldal-on (ghostbusters), majd a lifttel menjünk a harmadikra. Legelőlv a szellemet itt és az alagútban is, menjünk a **SWITCH**-be (itt is van egy szellem). Itt van egy kapcsoló is. Álljunk vele szembe, és kapcsoljunk futás-ra. Kapcsoljunk át, forduljunk meg ('U'-val), és rohanjunk, mielőtt el nem tűnik az ajtó. Arra azért vigyázzunk, hogy ne vegyünk túl nagy lendületet, mert a következő szobá-ban elég kis helyen egyensúlyozunk.

Itt forduljunk balra, és essünk le. Újabb parkányra érkezünk. Vegyük fel a kulcsot, és menjünk be az ajtón. Az **EPONA** nevű szobában vagyunk. Kincset fel, kaja bekap, lő ajtózár, ki, példamondat nem kell, ez nem Rátkai-stuff.

Menjünk a harmadikra. Itt a gyanakvó (**DARK SIDE**-on nevelkedett) játékosok is kielhetik magukat, mert itt van értelme megnézni, mi van a lépcső alatt: egy új kulcs. Menjünk a **NO ROOM**-ba (no rum, kicsoda marhaság...), az utunkba akadó szellemet pedig... — navajon mit kell velük csinálni?

Nyissuk ki mindegyik ajtót. A **TRAPEZE**-ban és a **STALACTITES**-ben is irtsunk ki mindenkit. Utóbbiban van néhány érdekes dolog a plafonon. Az ugyelenebbje elkezdi taszigálni, aztán mert nem mozdul, elmegy és felzabálja az összes kaját. Az okosabbak viszont (a gyanakvó **DARK SIDE**-on nevelkedett) játékosok) felmennek a második emeleti **PILLAR**-ba. Ez is egy tréfas (gy.k. szellemes) szoba. Ha-ha-ha milyen jó poén... **SZELLEME**s poén... értitek nem... hé, eltenni azokat a bicskákat! Szóval itt a földön heverő téglát toljuk arrébb, ezután már könnyebb lesz az oszlopot feltolni. A keletkezett lépcsőn meg az istennek sem lehet feljutni. Ok: két oszlopot kell feltolni.

Most már fel lehet kapaszkodni. Az oszlop tetején van némi kaja, a polcon meg egy újabb kulcs. A szomszédba nem lehet si-mán átjutni. Váltsunk futásra, és így átgor-hatunk a **RAT TRAP**-be. A szellemet irtjuk le, a kereszgerendán lógó kulcsot pedig óvatosan vegyük fel, mert megtudjuk miért ilyen hülye a neve a szobának.

Valószínűleg sokak csőrét piszkálta már az a fekete folt a **LIFT SHAFT** falán. Hogy megnézzük mi az, menjünk a lifttel a ne-gyedikre, majd a harmadikról essünk a lift tetejére. Másszunk át a súlyra, innen már felvehetjük a falon lógó kulcsot. Menjünk le a hatodikra, és nyissuk ki a ládat a **LAST TREASURE**-ben. Ha minden igaz tíz kulcs van nálunk, és husz szellemet tettünk hi-degre. Szedjük fel a maradék kajákat (min. **STRONG**, de jobb ha több az erőnk) és in-dulás az elsőre.

Menjünk be **KERBEROS**-ba. Itt találkozzunk a hasonnevű kutyulival. Lőjük szét mindhá-rom órrát (a kis fekete negyzetek, sokat kell beléjük löni). Ha lehajította a fejet irány a **SPIRIT'S ABODE**. Kössük fel gatyónkat, mert itt OT szellem van. Az egyik kajának álcázva, őt ne lőjük, hanem **EGYÜK MEG!**

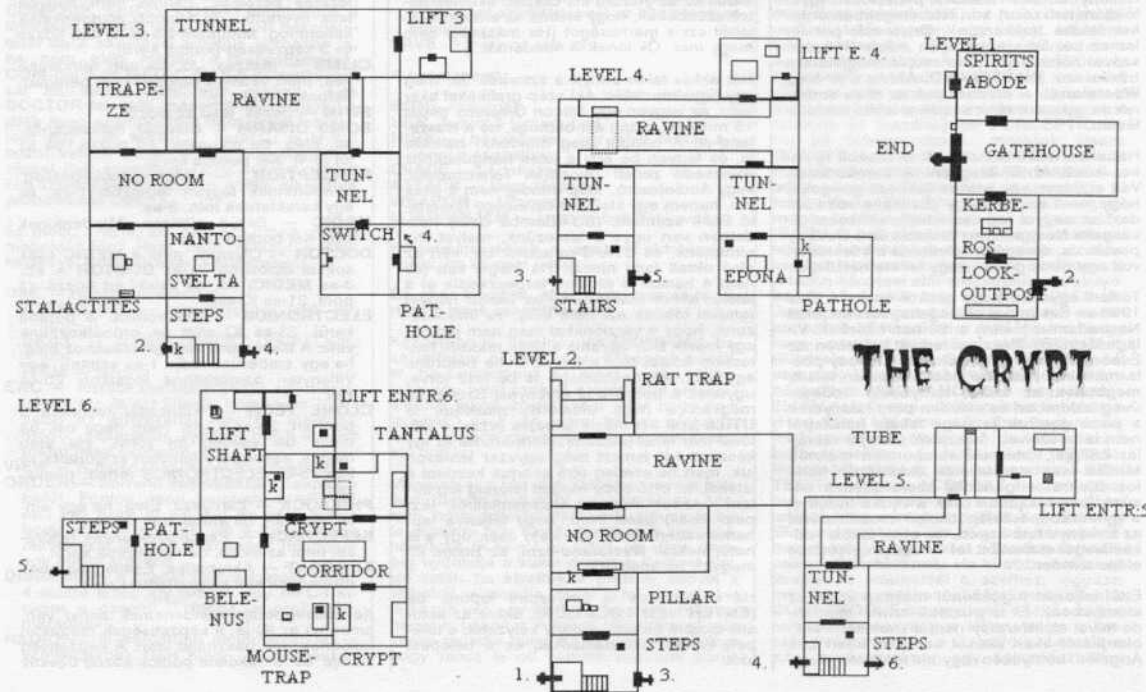
Má' csak ki kéne jutni. Másszunk ki az ab-lakba, és lőjük a felvonóhid mellett négy-zetbe. A kapu kinyílik, menjünk ki. (sajnos hercegünket nem lehet várórokba ölni) és amulozzunk a fantasztikus befejező kepe-ken. (gy.k.: az üzenetsorban az ESCAPE! felirat, valamint egy a normálisnál is pocé-kabb zene)

Ezen is túlvagyunk...

Még jön néhány tékép is:

A jelek:
K — kulcs
fekete négyszög — kaja (nem mind jelölve)

• HATI



Wasteland



Tehát ezek után a terepen nem tudjuk visszaállítani az eredeti állapotokat. Ha SAVE-elünk, ugyanezt teszi az első, és az aktuális oldalal. Ha a játék kezdetekor USE LAST SAVED GAME-t választunk akkor az első oldalt nézi meg, hogy éppen hol állunk, ha nem ezt választjuk, akkor a legutolsó belépési időt keresi meg. Ez mind nagyon szép és jó, és szerintem CoVboy kivételével mindenki érti is, hogy mi ebben a poén, de az ő kedvéért elmagyarázzuk még egyszer (Jujj, de jó — CoVboy). Tehát: tessék azt a 3. oldalon ügyködni, felölvünk egy embert, és elvesszük a cuccait. Ezután átmenyünk egy másik helyszínre, ami szintén a 3. oldalon van, majd kikapcsoljuk a gépet. Ha ezek után betöltjük a mentett állást, az ember és a cuccai már nem lesznek ott.

Na, akkor most ennyi mellébeszélés után még mindig nem a játék jön, hanem a **karaktergenerálásról** egy pár szó: A karaktergyártás felelőml művelőjét a **RANGER CENTER** nevezett helyen lehet elvégezni, ha a gyárilag adottak nem tetszenek (érdeme újakat csinálni). A karakter tulajdonságai között két nagyon fontos van: a **MAXCON** (ez itt a HP), és az **IQ**. Ez utóbbi határozza meg, hogy mennyi, és milyen képzettségünk lehet. 15-ös IQ alatti karakter csak mazochisták indítsanak! A fontosabb képzettségek:

BRAWLING — Közelharc. Nem olyan fontos, de azért nem árt, ha van.

CLIP PISTOL — Lovöldözés pisztollyal. A játék elején elég fontos, mindenkinek legyen legalább 1-es.

SMG — Géppisztoly kezelése. Minden karakter értsen vagy ehhez, vagy a következőhöz.

ASSAULT RIFLE — Puskák és hasonló fegyverek kezelése.

AT WEAPON — Rakéták, páncélok, és egyéb nyalánkságok. Később fog kellene egyvalaki aki elég jól ért hozzá (4-5).

ENERGY WEAPON — Energiafegyverek, lézerek kezelése. Eleinte nem nagyon lesz ilyenünk, de később mindenkinek kellene fog. Minimum 23-as IQ kell hozzá és 3 képzettség-pontba kerül.

CLIMB — Mászás. Jó, ha van mindenkinek, mert véletlen balesetknél beragadhatunk néhúle.

SWIM — Úszás. lásd az előzőt.

BOMB DISARM — Bombák hatástalanítása. Elég, ha egyvalaki ért hozzá, de az jól (3-4). Két pontba kerül.

PERCEPTION — Megfigyelőképesség. Mindenkinek legyen legalább 1-es, és egy karakternek min. 3-as.

MEDIC — Sérült ellátása. Mindenkinek kell. Két pontba kerül.

DOCTOR — Olyasmi, mint a **MEDIC** csak sokkal táposabb. (1-es **DOCTOR** = kb. 3-as **MEDIC**) Jó, ha valaki ért hozzá. (3 pont, 21-es IQ-tól)

ELECTRONICS — Elektronika. 3 pontba kerül, 23-as IQ alatt ne próbálkozzunk vele. A **Wasteland** végigjátszásához elég, ha egy emberünk tudja 1-es szinten, egy Villanytan szigorlatához legalább 25-ös kell...

CLONE TECH — Klónozási technika 3 pont ért, 23-as IQ-tól. Nem nagy baj, ha nincs de esetleg jól jöhet. Ha elég magas, esetleg a Villanytan szigorlatra se kell 25-ös **ELECTRONICS** (értsd: puskázás)...

PICKLOCK — Zárnyitás. Elég, ha egy embernek van, de annak min. 3-as.

SAFECRACK — Páncélszekrények feltörése, mint az előző, de két pontba kerül.

ACROBAT — Akrobatika. Esetleg bombák robbanása elől elugráhatunk vele...

Képzettségpontja mindenkinek annyi van, amennyi az IQ-ja, a képzettségek maguktól fejlődnek, sok használat után. A képzettség szintje és a rákötött pontok között bijektív

maradt az élet. Ezt a területet az ott élők mindjárt el is nevezték Túlélők Föl... khm, szóval **Wasteland**-nek (T. S. Elliot után szabadon.)

Wasteland lakói az atomcsapás előtt sajnos túl sok **Mad Max**-es meg **Cyberpunk**-os akciófilmet néztek, és úgy gondolták, hogy nekik most rendkívül agresszívnek és brutálisnak kell lenniük. De semmi baj, már elindult az az elszánt kis csapat, akiknek feltett szándékuk, hogy kivérk az emberek fejéből ezt a marhaságot (Ha másképp nem megy max. Ok lónek le mindenkít...)

Hát akkor talán ennyit a sztoriról. Ja, még egy figyelmeztetés: Aki szép grafikákat akar látni, az vegyen egy **Silicon Graphics** gépet 15 millióért, aztán azt bámulja, ne a **Wasteland**-ot! A hangot meg mindenki halhatsa is, és tgyen be egy a játék hangulatához illeszkedő zenét! (mondjuk **Tanksapadt**, vagy **Audiotroxin**). Még mindig nem a játék jön, hanem egy kis load-save-copy ismertető BU-k számára. (BU=Bamba User) Kezdetben van ugye 2 lemezünk, melyet, ha elindítunk, és **START**-ot adunk be, kéri az első oldalt (ami nincs). Ha mégis van (és nem 4 hanem 5 oldalon terpeszkedik el a játék), akkor másoljuk le az utolsó négyet (amivel töltünk azt nem kell), és imádkozunk, hogy a verziókkal meg nem játszott, egy másik BU, ugyanis a játék minden fontosabb adatot felír a lemezre (ha betörünk egy ajtót, az legközelebb is be lesz törve, ugyanez a boltokra is érvényes) Szóval ha megvan a négy oldalunk, másoljuk le **UTÍLS**-szal két másik lemezre (ezzel a két-vel már lehet játszani). Nem árt, ha az így készített két lemez még egyszer lemásoljuk, mert ha esetleg újra akarjuk kezdeni a játékot, az első copy megint felőráig fog tartani... Akkor most az állásmentésről. (Ezt nem (csak) azért írom, hogy teljes a lap, hanem azért, mert ha valaki csak úgy a'a natur nekáll **Wasteland**-ezni, az biztos jól megsz''ná enélkül.)

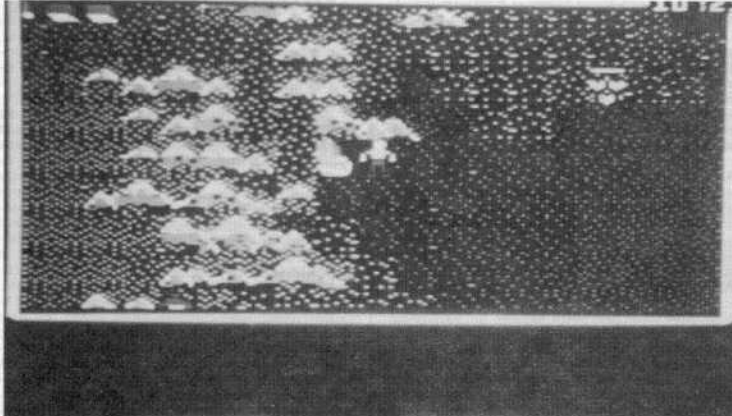
Ha a játékban új helyszínre lépünk be (**ENTER NEW LOCATION**), akkor az aktuális oldalra kiment a party helyzetét, a terepen történt változtatásokat, és a belépési időt.

Sokat gondolkodtak az okos emberek a HQ-n, hogy most a CoV jubileumi ... (a felhasználó fölti ki) száma alkalmából milyen C64-es RPG leirással boldogítsunk benneket. **Bard's Tale** már volt, **Ulti** ma már volt, **Centauri Alliance** már volt, **SSI** stuffok már voltak (itt némi tanácsatlanság uralkodott el az okos emberek között), így még mélyebbre kellett ázni a NoName DS/DD lemezek között. Már majdnem feladtuk a reményt amikor valahol a pleisztocén (gyk: földtörténeli ókor) kort földrétgeekben érdes leltre bukkantunk. Drive elő, por le, lemez be, és a képernyőn máris (Hmmm, szóval néhány (?) perc múlva megjelent a bűvös szó: **WASTELAND**. Ahhh, a jó öreg **Wasteland**! — örvendeztek az okos emberek és gyorsan ránk sózták a leírás elkészítését...

Hát akkor essünk neki! Mi is szokott ilyenkor következni? Megvan! A kerettörténet: Volt egyszer egy ember (aki azt gondolja, hogy most az jön, hogy „Szakállia volt kender” az nagyot fog csalódni!), aki sokat olvasgatta Nostradamus jóslatait és a CoVboy postát. Ja, és egész véletlenül a közelében volt egy piros gomb, nagy fekete halálfejfel.

Történt egyszer, hogy amikor éppen a CoV 1998-as Evkönyvét olvasgatta, eszébe jutott Nostradamus jóslata a '98-ban kitörő Ill. Világháborúról. Reszben emiatt, részben az Evkönyvben lévő 150 oldalas CoVboy-posta mellékelt hatására hősünk lassan felállt, megbögtött az előtte tornyosult vodkásüveg-halomban és esteben pont rátenyereit a piros gombra (a nagy fekete halálfejfel) nem is beszélve.). Vészjósló, tompa morajlás hangjai törtek elő valahonnan mélyről. Mintha csak atomrakéták indulnának halálos útjukra — gondolta szerencsétlen hősünk (bár valójában csak a vodka indult el a gyomrából felfelé). Utolsó mozdulatával az Evkönyv felé kapott, de csak újabb vodkásüvegeket borított fel — azután elsötétült előtte minden...

Ettől teljesen függetlenül másnap kitört az atomháború. El is pusztult szinte minden, de mivel az **Interplay** nem a „nukleáris téri” olimpiáról akart játékot csinálni, ezért Los Angeles környékén egy kis területen meg-



(USE PERCEPTION) Kégye, hogy van. Vegyünk elő egy kötelet és masszunk le. Lent lesz egy kutya, nem kell bántani. Nézd a bűdös dögöt, mintha megérezte volna, hogy nem akarjuk bántani, eiköz harapdálni! Nem baj, kibírjuk. Masszunk át a köveken (CLIMB), fent találkoznak egy JACKIE nevezetű fickóval, vegyük fel a csapatba. Miután kimaszunk, és delen megtekinthetjük az elromlott vízcsövet. Használjunk a házban a dörög PERCEPTION-t (meglepetés!) Ha belemaszunk a folyóba nyugodtan lökjük le a raftunk röhögő kolykókat. (Azután töltsük vissza a játékállást.) Ez egyébként a játék legszimpatikusabb vonása: nem feltételezi hogy mi vagyunk az abszolút jó fiúk és megenged minden brutálitást. (L.A.-ben fel lehet robbantani az atomreaktor is...)

Menjünk el az AGRICULTURAL CENTER-be, és ajánljuk fel, hogy segítünk (most akkor mégis jó fiúk vagyunk?). Bent lönjük szét minden állatot, a baltás embert meg főleg (Hó-hó! That's cool! — Beavis & Butthead). Ezután menjünk vissza az illetőkhöz, akik köszönik szépen és beengednek egy gombás barlangba (vagy valami hasonlóa — a CoVboy posta címére várjuk a kiegészítéseket!) A fegyverek elhalasztása után PICKLOCK-kal betörve a zárt területre, vegyük fel a gyümölcsöket (FRUITS). Eddigre valószínűleg mindenkinél feltűnt, hogy vésszen fog a löszerkészlete, és a karakterei mindenféle baromságot hurcolnak magukkal. Menjünk hát el QUARTZ-ba (a hegyet délről kerüljük meg a folyón nem menjünk át hanem fel). Itt a bal alsó négyzetbe menjünk be, az első ház innen a QUARTZ EM PORIUM (belépés előtt kiljira). Itt végre megszabadulhatunk a sok fölös cuccról. (a köteleket még ne adjuk el!) Ha sok pénzünk van, vehetünk valamit jóval gyengébb is (általában a drágább a jobb, kivétel pl. a Flamethrower: amilyen drága, olyan sz*r.) A botokkal egyébként vigyázzunk, mert előfordulhat hogy elfogyanak a tátrak, és akkor lehet menni egy másikhoz. Bevásárlás után lépjünk le a városból, és megérünk nekünk malé, ha rossz helyre tévevünk, lölőnek, mint egy kutyát. Menjünk be a barlangba, ami innen délre van a hegy bal oldalában. A barlangban löljük le mindenkit, aki csak el és mozog, valamint azt el és nem mozog, sőt azt is aki nem el és mozog! (Aki nem el és nem mozog, azt raboljuk ki (használatuk PERCEPTION-t) Ha jól feltáposztottunk, menjünk vissza QUARTZ-ba, ahol az EMPORIUM-ban megint vásárolhatunk (a GAS MASK-okat adjuk el, nem jó semmire). A temetőt is ki lehet rabolni (kb. 300 cash). A jól végzett munka után vágódjunk be a kocsimba (BAR). A bal sarokban van egy idióta aki találós kérdésekkel szórakoztatja szerencsétlen felebarátait. (egyszerű betűjátékok!) A fazon kérdései elől meneküljünk a klotyóba, és kérdezzük meg a palit KIDDLER-ről. Jegyezzük meg mit válaszol, majd mondjuk ezt az időtátnak arra a kérdésre, hogy hogy mondod 8 betűvel a BARMALD-et. (Kivételesen nem CoVboy BARMALD-rol van szó) Velekit a partiból kuldjunk oda a bärpálthoz (DISBAND) aki ezt közölte ELLEN-nel. Ó erre elküld minket a hotelebe. (Ha a hátsó kijáraton megyünk, kapunk némi fegyvert meg municiót) Ja, ha valaki a bárban lölette a tancosokat (YESSS! Beavis&Butthead), az a szinpadról a DEXTERITY vagy az ACROBAT használatával tud lejönni. A hoteleben a 18-as szobában találjuk meg a csajt, mondjuk neki azt amit Ellen válaszolt nekünk. Kapunk némi pénzmagot meg fegyvereket. Tanács brutálisabb lekulatniüknek. Ha kirobantottad az ufeget és odamentél a széfhez, vigyázz, mert bomba van bennel! Most menjünk el a COURTHOUSE-ba (a jelszó a leiras vegeen körösd). Innen vagy a fákön, vagy a lepcson masszunk fel a 2. szintre. Lesz itt a jobb felső sarokban egy agyonkínzott fa-

integrálextrapolációs korrelációs függvénykapcsolat van, ami magyarul azt jelenti, hogy ha valami 1. szinten 2 pontba kerül, az 2. szinten újabb 4-be, harmadikon újabb 8-ba (ez eddig 14), e fölé kezdetben nem érdemes vinni semmit, majd fejlődik magától.

Néhány keresetlen szó az életere rendszeréről: A karaktereink közül egyiket sem lehet egyből megölni. Ez amolyan morális szabály... (Huhh, még epp idejében fejeztem be, még két betűt leírok és beperel a Valhalla Páh...), ja nem fizettek reklámdíjat!) Szóval a dóglódsnek különböző fokozatai vannak, úgy mint: UNC (személtelen, idővel magához tér), SER, CRT, MRT, COM, RIP, SER-től COM-ig segíthetünk a figuráknak MEDIC vagy DOCTOR használatával de a sérülteket vihetjük kórházba is, ha nem elég magas a képzettségünk. COM-ból 5-ös MEDIC-kel 6-8 próbálkozással fel lehet hozni egy embert, 4-es DOCTOR-ral már második-harmadikra. A játék ilyen szempontból nem ismer lehetlent: egy 1-es MEDIC-ű karakter is ki tud hozni valakit COM-ból kb. 300 próbálkozással (bár szerintem kicsit durván nézhet ki a szerencsétlen páciens a 299. sikertelen próbálkozás után...).

És most... hehe, kis naiv azt hitted, már a megoldás jó? Nem, nem: először a játék kezelése. Kezdjük talán a főmenüvel:

USE — Használni valamit.
ATTRIBUTE — tulajdonságot (erő, IQ, stb)
SKILL — tudást (MEDIC, PICKLOCK, stb)
ITEM — tárgyat
ENC — Harcot kezdeményezni egy barátságos (ez itt azt jelenti, hogy nem gyorsabb az árnyékanál, így mi löhetünk előbb...) csapatával, ilyenkor bejön a harc menü (lásd később)
VIEW — A party állapotának megtekintése
ORDER — Sorrend változtatása a csapatban belül. Fontos, mert harcban mindig az első álló fickó lö először és nem biztos hogy az a jó nekünk, ha a mérégdrağa rakétáinkat löjük ki kezdésnek (mondjuk egy kőbor kutyára).
DISBAND — A csapat szétválasztása (max. 4 részre lehet) így tudunk egy NPC-t ki-rúgni a csapatból (pénc, cuccok nála maradnak)
RADIO — Itt kérhetünk előléptetést (ez a szintlépésnek felel meg). Szintlépéskor

kapunk 2 pontot amit a tulajdonságaink növelésére fordíthatunk és a MAX CON is nő ettővel. A program nem jelzi nekünk az XP-t, így lehet hogy rádiózásnál senki sem lép szintet, de lehet, hogy valaki egyszerre hármat is. Az XP osztása eléggé sajátos módszer szerint zajlik a játékban. Tömdörs: Az kapja, aki elővi. Tehát hiába lö bele az egész party egy rakétakészletet az ellenfélbe, ha az abba döglik bele, hogy az utolsó emberünk ****n rugja akkor ő zsebeli be az egész XP-t (ezt hívják lesipuskás taktikának). Emiatt érdemes a csapatban belüli sorrendet változtatni, mivel az első emberünk a csatákban kb. annyi ellenséggel szokott végezni, mint a többiek összesen. Ja egyébként szint lépésnél az IQ-t érdemes növelni.

SAVE — már volt róla szó.

A harci menü:

RUN — mozgás
USE — mint a főmenüben
HIRE — beszélgetés, így lehet NPC-t felvenni a csapatba.
EVADE — védekezés
ATTACK — támadáaaaás!
WEAPON — fegyverváltás
LOAD/UNJAM — fegyver betöltés/javítás.

Ha tárat cserélünk, a régi tárat eldobja (akkor is, ha az nem üres).

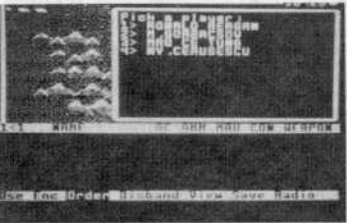
És akár hiszitek, akár nem, már rá is térünk a játék megoldására:

Kezdetben jó, ha elnézünk HIGHPOOL-ba, az indulási helytől balra, a hegyek között. Itt, ha beamegyünk az egyik házba, láthatunk egy listát azokról a dolgokról amelyek a város lakóit izgatják (bár lehet hogy nem izgatják, csak én nem tudom elolvasni AKOS kollega gyönygbetűjét), és van itt egy kis bolt is.

Menjünk el a bal alsó sarokba (nem a házban, hanem kint) ahol egy gyerek áll. Ahelyett, hogy reflexből lölőnek, álljunk le vele dumálni egy kicsit. Kérdezzük meg néhány szót DOG-ról és CAVE-ról. Egy darabig nyomtatja a süket dumát a Pedigree Pál-ról, aztán ha kivettük a pistolyt csövet a szájából, elmondja, hogy a fal mellett, két fa között van egy barlang bejárata, és hogy hajguk békén a kuttyát. Menjünk el oda ahová mondta majd miután megállapítottuk hogy nincs is ott semmi, nezzünk körül

...vagyunk! Ennek ellenére, még az **INNER SCANTUM**-ig el nem jutunk, gyakran mentünk állást. (Lehet, hogy mégse vagyunk olyan táposak?) Miután rakétákkal szétlőttük az őrt álló palit (mással nem igazán fog menni), robantsuk be az ajtót! Aztán robantsuk ki meg egyszer! Bent először menjünk el balra, litsünk ki mindenkit, és vegyük fel az **ION BLA MER-T**, majd **SAFECRACK**-kel nyissuk ki az ajtót. Bent egy kis kotarászás, aztán próbáljuk meg semlegesíteni az alattunk levő bombát (**BOMB DISARM**). Jobbra a vitrineket **PICKLOCK**-juk ki. A **Giant Bat Fetish** látszólag nem jó semmire, de azért vigyük el. Utunkat északra folytatva és — már unom leírni, de — minden ellenfelünket **z****á** löve, találunk egy **PROTON AXE-T** (valami új dezodor, jó lesz kulcs helyett) na meg lesz *interesting people*-lel fogunk itt meet-olni, a neve **Red-Hawk** (monokróm monitoron *Greyhawk*), ne vegyük fel a bandáca, mert bár sok a **MAXCON**-ja, de nem szeret lövöldözni, és nem is ért semmihez. Kivételesen lesz itt egy lepcső is, amit egy rács zár le. Namost menjünk délre a keresztződésig és jobbra. Be az első ajtón, és megint délre. Ha jól csináltuk mindent a szertartási kelleknek vannak itt. A két szélsőre lépéshatunk, a középsőre nem, azt inkább vizsgáljuk meg tüzetesebben (**PERCEPTION**), találunk egy kulcsot (vagy **BLACKSTAR KEY** vagy **NOVA KEY** — már nem egészen emlékszünk, hiába, a szenilitás...) Ha a lepcső mellett bemegyünk az ajtón, találunk egy felgő löncöt, amit hirtelen felindulásból huzzunk meg: **USE STRENGTH** (a hirtelen felindulás mellett nem árt a 18-as erő sem) így már bejuthatunk a lepcsőn az **INNER SCANTUM**-ba. Itt több említésre méltó dolog is van:

- 1 — Ha balra megyünk, az asztalokat figyelmesen szemlélve találhatunk egy *sec-pass* B-t.
- 2 — Szemben egy áramtű, amibe a **ROSE-BUD** jelszót bepötyögve, kinyílik az ajtó. Mögötte némi stufok vannak, többek között 5 **POWER ARMOR**.
- 3 — Egy **Toaster Repair**-ra alkalmas asztal, itt használva egy **Broken Toaster-T** néhány csekélységgel leszünk gazdagabbak. A **Toaster** (kenyérpirító?) egyébként előző életében **Bag of Holding**-ként szolgálhatott, mert jó sok cucc fért bele.
- 4 — Egy helikopter, amit csak egyszer tudunk használni, majd **BASE COCHISE**-re megyünk vele, ha meg tudjuk, hol van.



Ha még mindig bírjuk (BEER-juk) a strapát, menjünk el a főtérkép bal alsó sarkába, van itt egy kisebb tábor. Belépesi kódként **REDHAWK**-ot mondjunk. (Már ha egyáltalán van még valaki, akinek akár mit is mond-

hatnánk, és nem lőttük porrá az egész kórcsaj első reakcióként) Ha volunk akár **Redhawk**, akkor egyből, ha nincs akkor a **Giant Bat Fetish** megmutatása után elmondják, hol van a pépek fő bázisa (**BASE COCHISE**). Ez a bázis a térkép bal felső sarkában van, lehetőleg helikopterrel menjünk, mert gyalog kissé macerás lesz. A lezárlóhelyről úgy tudunk lejönni, hogy a tetőn levő roncs-robotok egyikébe be leküldünk egy rakétát. Bentől lejjebb jutni a jobb vagy baloldali falon át lehet (ahol vékonyabb a fal [vizsgáljuk meg] ott ki lehet robantani) az áramtűgép **BREAK**-kel állítunk le (ne a 64-es, te idétlén, azon nincs is ilyen gomb!) Az ajtókat verméséklőtől függően **PICK-LOCK**-kal, vagy rakétával lehet kinyitni. Van itt még egy pár fegyver, és egy újabb áramtűgép, amit elindítva választatunk 3 robot közül (az egyiket elvihetjük **NPC**-nek, a másik kettő vízszint visszalő). Ugye ide már úgy jöttetek, hogy minden karakternek van **RAD SUIT**-ja? (Időközben a szomszéd gépen élénk sipalások közepette kifagyott a **DOOM**. Erre mondják hogy **FOR DOOM THE BELL TOLLS...** (tudod kivel szorakoztál! — Hemingway) Szóval, ha nincs **RAD SUIT**-od, akkor in kabál! &(((%&!&Uuüü (semmi baj csak a **Homar tehénkedtet** ra a billentyűzetre) A lényeg: idejövétel előtt vegyünk **RAD SUIT**-ot! Ha már van, vegyük fel, és keljünk át a hidon. Na, itt lesz egy nagyon durva csatánk, az esélyünk a győzelemre erőteljesen konvergál a nullához. (Ha az első körben nem veszünk fel valami normális páncélt a **RAD SUIT** helyett, akkor pláne) Ha sikerül lejjebb jutnunk, a legnagyobb ügyességű emberünkkel menjünk végig az olajos csövön, a többin mindenkinek át kell mászni. Ha az utolsó ajtó is kinyitottuk vegyük szamba a löszerszketűnket (aki most a szájába vette a löszerszketűt, az jobb, ha lelövi magát...) Ha kevésnek ítéljük a muníciót, menjünk ki utánpótlásért. Lent a játék utolsó helyszínére jutunk. Vegyük fel a **RAD SUIT**-ot és a bal felső sarokban a reaktorba pakoljunk némi kis **PLASMA COMPLÖ** (??? — **AKOS** mester ismeri a szebbik írást) vette elő), szóval ezt a plazmás izét, aztán vonuljunk a jobb alsó sarokba, ahol **ELECTRONICS**-szal ügyködve ki lehet nyitni a cilindereket. 4 darab van belőlük és mindegyikhez külön kulcs kell (ugye megvan mind?) na meg egy kombináció (ez az amit égen-földön nem találunk). Így a partinak négyfelé kell válnia, és a sorrendet illetően az **RND** függvényre hagyatkoznia... Ha megvan a kombináció, egy órák van elhagyni az épületet. Erdemes a most megjelent **ESCAPE POD**-ot használni. Ha kiértünk a program gratulál, bár a **GAME OVER-T** nem írja ki, de nem lehet semmi újat csinálni! (Azért a bizonylatlan hangem mert pl a **DKOK** is (nem) fejeződött be) Talán ha visszamegyünk a **RANGER CENTER**-be tudunk valamit kezdeni.



Na, ha már így bejöttünk az írásba (meg amúgy is egy ósomy hely van még a lap aljára) kaptok még egy nagy rakás **HIN-TET**.

Előzör is a játékban fellelhető összes kod, jelszó meg stb. csak úgy ömlesztve:

MOTEKIM	OPPENHEIMER
MUEERT	THANATOS
ICEBERG	CRUMB
BIRD	KESTREL
CATERPILLAR	REDHAWK
VRABUTLN	ROUSEUD
R	ACAPULCO
FINSTER	11-27-97-04-30-11-16-27

A gyógyulásról: mindenki 30 perccent gyógyul 1 **CON-T**, a főtérképen a <balra nyil> billentyűvel passzolhatunk 4 per cet. Ez más helyszíneken 2, 1/2, vagy 1/4 perc.

Az NPC-kről: a gép irányítja őket tehát ő határozza meg, hogy kire, és mennyit lö, de még azt is, hogy kinek és milyen tárgyat hajlandó átadni. Általában második-harmadik kérésre bármit odaadnak, kivéve a **Redhawk** stílusú fazonokat, tőlük csak úgy lehet elszedni stufákat, hogy megvárjuk, míg harcban kifekszik (**UNC, SER**, stb) akkor már nem ellenkezik.

Tárgysokszorozás: elég nehéz úgy, a játék készítői mindenáron ki akarták védeni a kis sorozozó játékosok támadásait, de azért két kiskaput sikerült nyitva hagyniuk:

- 1 — Csinálj még egy játéklemezt, és ezen is szedd össze a tárgyakat
- 2 — Menjünk el mondjuk **Quartz**-ba, álljunk a bolti elé, mentünk állást. Menjünk be a boltba, adjuk el a cuccot, menjünk ki, **Power Off**. Ha most állást töltünk, a stufok nálunk is meglesznek, és a boltban is meg lehet venni őket. Ertelemszerűen ezzel a módszerrel csak olcsó tárgyakat érdekes sokszorozni. (De pl **Power Pack**-et majdhogynem muszáj, mert úgy van a játék elkészítve, hogy ha nagyon spórolunk, az utolsó csatára épp hogy csak elég marad. Vízszint ha nagyon spórolunk vele, simán kihalunk a durvább csatákban)

A sugárzásról: este 6-tól reggel 6-ig kirajzolja a radioaktív területeket, nappal használjunk Geiger-számológépet. Ha radioaktív területre érünk, vegyük fel a **RAD SUIT**-ot.

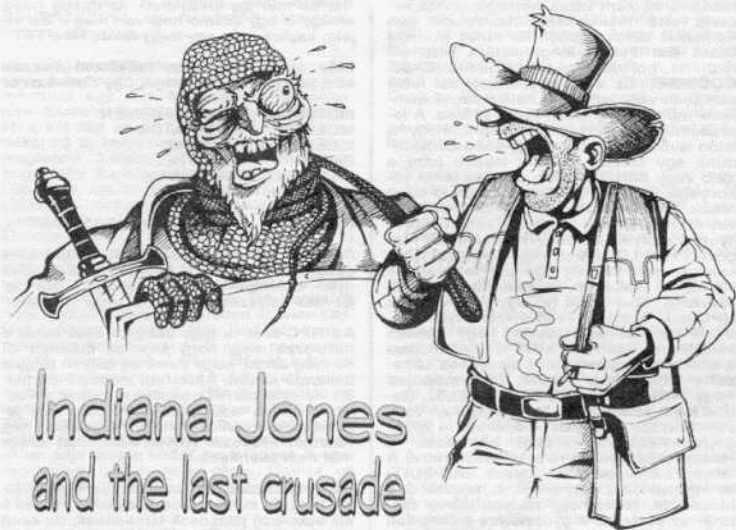
Hmmmmmm... Hat mit is mondhatnánk még a **Wasteland**-ról? A kivitelezés a mai CD-s csodákhoz képest elég gyermetegnek tűnhet (na jó, valljuk be: az átlag C64-es stufához képest is...), de maga a **JATEK** nagyszerű. Sajnos eddig csak 64-en volt szerencsénk hozzá, pedig egy **SVGA-S GUS-OS PC**-verziótól biztos sokaknak akadna az állkapcsa. Már szoltunk ez ügyben az **Interplay**-nek, de ránk se bagóztak. Hát ez van.

Utóirat: Kedves **Adry!** Az összes (volt) barátomhoz hazamentem, de egyikük sem vállalta magára a **CoV-os** hirdetést. Így a legjobb az lesz, ha Te jössz haza hozzám! Neked is minden meg van bocsájta! **HANCU**

Még annyit, hogy **THX Szabo Tibornak**, akinek a tippjei közül ugyan nem sokat használtunk fel, de a leirasban fellelhető összes hiba elkövetését rá fogjuk fogni.

• **AKOS & HANCU**

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



Indiana Jones and the last crusade

Indiana Jones és az utolsó keresztelovag, talán mindenki rájött, hogy ezt takarja a sokat sejtető angol cím (**Köszönjük a kioktatót — CoVboy**). Valószínűleg elég kevés olyan ember van, aki még nem hallott Indiana „Indy” Jones-ról. A rendkívül látványos és izgalmas kalandfilmek (*Harrison Ford* főszereplésével) hatalmas sikert és pénzt arattak (és nem véletlenül).

Ez a szöveges program az azonos című film történetét dolgozza fel meglehetősen nagy alaposággal.

Aki nem látta a filmet, vagy nem olvasta a könyvet annak valószínűleg kevés sikerélménye volt ideig, mivel a játék elég sok lehetőséget kínál arra, hogy téves lépés esetén újra próbálkozzunk előlről vagy egy kimentelt játékállástól. Szörnyű titkot árulunk el azzal, hogy eme program pl. C64-re valamint '89-ben készült a kor hagyományához híven. A játék „szerecsére” magyar nyelvű, tehát aranylag könnyen érthető.

A sztori 1938-ban játszódik. Bármilyen hiteltelen, de Mi irányítjuk *I.J.-t*, aki egyébként egyetemi tanár, régész, zseni, kalandor stb...

A laikusok számára egy rövid bevezető: *Indy* megtudja, hogy apja, *Dr. Henry Jones* eltűnt *Velencében* miközben a *Szent-Grál* után kutatott. (A *Szent-Grál* egyébként egy kehely, amelyből *Jézus Krisztus* utóljára ivott, és amibe felöltözték a vért ama bizonyos keresztelési szertéskor. Emé ereikéje birtokosa örök életű lehet, szóval „értékes” egy cseccsebecse.)

Indy elindul megkeresni az apját. *Indy-t* az utasítások bepotyogtatásával irányíthatjuk négy országon keresztül (vagyis *Indy*nek *indit*, *akaron mondani indítjuk Indy-t — CoVboy*). A játék első színhelye *Velence*, s annak egyik tere, ahol legelőször dolog, ha déli irányba megyünk (D) (és ki is *lyukadunk Kápolnánsyéken nemde? CoVboy*) így elkerüljük, hogy 0%-os legyen a teljesítményünk. Egy nő lép hozzánk akivel elbeszélgetve (BESZEL ANÓ) megtudjuk, hogy *Elsa Schneider*, apánk asszisztense. A nő nagyon tetszik *Indy*-nek, ezért udvarlásként adjunk pár szál szegfűt (vagy szegfűt — *CoVboy*) a nőnek (LÓP VIRÁG, AD VIRÁG). Erre ad egy papírdarabot. Nézzük meg, hogy mi a franc az (V PAPIR). Római számok vannak rajta (Uno, due, tre, kvattro! — *CoVboy*). Beszéljünk tovább a nővel (BESZEL ELSA). *Elsa* elmondja hol van a könyvtár, ahonnan az apus eltűnt. Menjünk oda (E, E). *Indy* rájön, hogy római számok vannak festve az ablakokra, és hogy az oszlopok is meg vannak számozva. Azokat is nezegetjük meg (V OSZLOP). Az ügyes vizsgálódás eredménye, hogy kiderül az X-es szám egy kőlapot jelent a padlón (V PADLO). Mivel ez egy ősi templom volt, meg amúgy is könyvtár, éppen itt az ideje, hogy megrongáljuk (FESZÍT KÖLAP). Erdélyes volt a gyakorlat, mert egy sötét üreget találunk. Menjünk le (LE). Hogy *Elsa* ne féljen és, hogy lássunk valamit, ezért csinálunk egy kis fényt (GYÚJT ÖNGYÚJTÓ). Sétáljunk a katakombákba (E, ÉNY, É). Hamarosan egy terembe jutunk, ahol a patkányoknál kívül egy szép szarkofag is van (És buraja nincs a teremnek? A teremburáját! — *CoVboy*). Legyenek kíváncsiak és próbáljuk meg kinyitni (NYIT KOPORSÓ). Megtaláltuk az egyik keresztelovag maradványait! Nezzünk bele (V KOPORSÓ). De mielőtt boldogan örülhetnénk a csontváz és a kelleknek, a látványban megzavar minket az a tény, hogy a „véletlenül” létrejött tűz elől menekülő patkányok és a tűz mindjárt elér minket. Eppen ezért ugorjunk bele a vízbe *Elzával* együtt (RAGAD ELSA, UGRIK VÍZ). A vízben egy koporsó ringatózik csendesen. Ússzunk oda (USZIK KOPORSÓ). Néhány patkány úgy gondolja, hogy tudunk rajtuk segíteni. Erről „beszéljük le” őket (UT PATKANY). Mivel ez nem oldotta meg a problémánkat, inkább távozzunk a barátságatlan helyszínről (USZIK). Egy csatornanyíláshoz sikerült eljutnunk. Menjünk ki a szabad levegőre (FEL). A *Szent-Márk* terre jutottunk ki. Nézzünk körül (V TER). Negy férfi rohan felénk... valószínűleg nem segíteni akarnak (hanem Autogramot kérni: hat mannyiert ággya gramját — *CoVboy*), úgyhogy fussunk egy kicsit (FUT). Egy motorcsónak van a parton, amibe a felelőtlen gazdája benne felejtette a slusszkulcsot (UGRIK MOTORCSONAK, INDIT MOTOR). Nem indul első próbálkozásra... (INDIT MOTOR). Az egyik úldöző ferfinak sikerül felugrania a motorcsónakra (FORDUL). Így sikerül elkerülni egy üstet. Ezután verjük meg egy kicsit (UT FERFI). Miután a férfi kiszállt,

gyorsítsuk fel a gépet (GYORSÍTT MOTORCSONAK), így nem mi rohanunk bele az előtünk lévő hajóba, hanem az egyik úldöző motorcsónak. Nem baj, van még egy. Kezdjük el ügyeskedni (FORDUL). A mutatványunk hatására az úldözőink ránkölnék, ami véletlenül szétlötvi a motort. Az úldözők ahelyett, hogy lelépnének, hagyják, hogy átszálljunk, és lenyomjuk őket (UGRIK MOTORCSONAK, UT FERFI). Már csak egy férfi marad, aki elvezeti a motorcsónakot a közelünkben működő propeller-től, de mi egy (RAGAD KOPMÁNY) utasításal elindultunk vissza a daraboló felé. Beszélgessünk a férfival, aki *Kuzmáknak* vallja magát, de azért nem akar meghalni (BE SZEL FERFI). Miután elmentjük, hogy ho az apánk, indítsuk el a motort, ülőnkben nagyon kicsi véres darabokká válnak... (INDIT MOTOR). Miután megmunkeltünk, végre nyugodtan elmehetünk a szállásunkra, ahol elvashatjuk az apánk naplóját (V NAPLO). Rájövünk, hogy hol van a *Szent-Grál* helye, de mi inkább elmegyünk az apánkhoz, aki Ausztriában van fogvatartva, a *Brunwald* kastélyban.

Huh. Most jön a második rész. Kezdetben *Elzával* a kastély bejárata előtt állunk. Kukkoljuk *Elsát* (V ELSA), mire kiderül, hogy egy szép bunda van rajta. Hogy nekünk is legyen, lejmoljuk el tőle (KER BUNDA) (Rantothus bunda nélkül? Pfüúú! — *CoVboy*). Miután felöltöztünk, nincs más dolgunk mint kopogni (KOPOG AJTO), majd a komornyikot félreállítani az utból (UT KOMORNYIK). Sétáljunk a kastélyban (BE, NY). Egy ajtóhoz érünk, menjünk be (FESZÍT AJTO, BE). Mivel apánk a szomszédos szobában van, menjünk át hozzá (NYIT ABLAK, DOB OSTOR, UGRIK ABLAK, VÁR, FESZÍT ABLAK, BE). Amint sikerül bejutni a szobába apánk fejbe ut minket. Beszélgessünk el az öreggel (BESZEL APA), csevegessünk pár naci katoná meglelőse zavarja meg. Egy kis verekedés után (UT NACI), megszerezzük a fegyvert. Menjünk el *Elsa*-ért (D). Ha meg akarjuk menteni az életét (és a mienkét), akkor adjuk meg magunkat (DOB GEPPISZTOLY). Miután megkötözték minket, elvették a naplónkat, és magunkra hagytak minket, próbáljunk meg kiszabadulni (AD ÖNGYÚJTÓ, GYÚJT KÖTEL). Miután sikerült felgyújtani a szobát, mászunk be a kandallóba (BE). A kandallóban van egy fogantyú. Húzzuk meg (HÚZ FOGANTYÚ). Az egész kandalló elfordul és mi egy rádiós szobába jutunk, ahol pár barátságos német katoná van, akik hamarosan észrevesznek bennünket. Egyetlen mód a túlélésre, hogy visszamegyünk az égő szobába (INDIT AJTO). Tépjük le a kőteleinket (RAGAD KÖTEL). Mászunk le a szobában lévő kútbőbe (FEL), majd miután várakoztunk, menjünk vissza a szobába (VÁR, LE). A kandallón keresztül menjünk vissza a rádiós szobába (INDIT AJTO). Hogy ne tudjanak követni, ékeljük ki a rejtekhajót (RAGAD ZSAMOLY). A szobában maradt katonák kicsit megégnék, mi viszont nem tudunk kimenni a szobából, mivel nincsen kijárat. Pihenésképpen ülünk le (UL), mire egy rejtek-rejték kijárat nyílik meg előttünk (alattunk), menjünk le rajta (LE), mire egy föld alatti kútbőbe jutunk. Várjuk meg míg az őrgárat elmegy (VÁR) (Szerintem a kútbőbe mentünk, nem a várba — *CoVboy*) és utána szálljunk be egy motorcsónakba, és tűnjünk el (UGRIK MOTORCSONAK, INDIT MOTOR). Menjünk ki a barlangból (E). Kint találunk egy „jó fajta” motort. Menjünk el vele (INDIT MOTOR, E). Egy keresztelő-déshez jutunk. Ha esetleg nem *Berlin* felvénnek az utat, egészen biztos, hogy elkapunk, úgy hogy irány a napló megkeresése (FORDUL).

Jawohl! Jotzt geht a harmadik rész(let). A helyszín *Berlin*, ahol éppen *Hitler* moziféltel van. Menjünk át a tomeneg (E, K), ime

1869



Nem is tudjuk, hol kéne kezdeni... Talán az elején. Amígások ugorhatnak. A gám PC-n csak VGA-t használ, és kezel néhány hangkártyát is, mint pl. SB. Valószínűleg az AdLib-et is támogatja, de ez már nem annyira biztos. Egyébként a zene baromi jó.

Először is irunk valamit a játék lényegéről. Nem tudjuk, ki ismerte a „Ki az úr a tengeren?” társasjátékot, mi mindenesetre nagyon szerettünk vele játszani. Nos, ez a proggy annak egy kicsit bonyolultabb változata, de a lényeg ugyanaz: a MAHAR-t kell irányítani, és a kiválasztott időtartam végéig minél több pénzt kell összekaparni. A játékok 1-4 főig terjedő társasjáték, a többi játékos a számítógép irányítja. Elindítás után jön a szokásos kézikönyvhajonév kérdés, de ezt valaki eléggé eltérő módon megbueherálta, és elég csak ENTER-t nyomjunk. Utána a játékalás betöltése, vagy új játék között válaszhatunk. Az állást egy külön alkönyvtárba teszi, ami az 1869-GR/GAME. Akinék ez nincs meg, az kreaalon egyet, különben nem ment állást! Az I/O menüről majd később. Ha új játékot kezdünk, megkérdezi a játékosok számát, nevét, nemét (Male/Female), a cég nevét, az induló kikötőt (ez lesz a vállalat központi telephelye is). A végén a CORRECT-re nyomjunk Y-t, és már csak annyit kell kiválasztanunk, hogy mennyi ideig tartson a játék (a legutolsó lehetőség az 5 éves időtartam, de ez a kezdő játékos szint, s így nem \$7000-ra, hanem többel, olyan \$12000-ra indulunk). Ekkor 1 játékos esetén rögtön a térképre jutunk, viszont ha többen vagyunk, akkor először egy hajóárverésre kerülünk. Ez remélhetőleg egyértelmű, hogy folyik, de azért mindenkinek ajánlom, hogy olvassa el WILLIAM GIBSON NEUROMANC c. könyvét (a ***** (nincs reklám — CoVboy) adta ki nem is olyan régen). Emé kis kitérő után térjünk vissza a téréképhez! Itt több érdekes dolgot is felfedezhetünk, s ezek a következők: A képernyőn közepén főt az éppen aktív cég neve látszik, a jobb felső sarokban a dátum, amire cickelwe max. 20 napot tudunk ugrani az időben. Nem mindig aluszunk 20 napot, mert ha történik valami érdekes közben, akkor felebrelesztnek. Kivá-

tó ok lehet pl., hogy az egyik hajónk befutott egy kikötőbe. Bal oldalon lent az OSZ-SZES középszen van kijelölve. Középen lent a világterkép látható, aminek bizonyos részére cickelgetve kapcsolgathatjuk a nagyterképet a különböző földrészek között (ugyanaz „F1”-F5” funkciógombokkal). Jobbra lent van szám szerint 4 ikon (bank, rekordok, info, I/O menü).

- **Bank** (pénzérme): Itt lehet kölcsönt felvenni, és törleszteni. A pali megmondja, hogy az általunk beállított kölcsönre mennyi a kamat, és hogy mikor kell visszafizetnünk. A pénz mennyiségét az „...I NEED \$xxxx...”, mondatra cickeléssel lehet beállítani (itt a „...”, a mondat része, nem úgy, mint később). Az mindenhol érvényes, hogy ahol mennyiséget kell beállítanunk (pl. a botban), akkor azt mindig az ilyen „...”,-al kezdődő és végződő sorok tartalmazzák. Az üzletben ez: **...HOW MUCH ARE * CRATES/TONS OF * ...**. Általában ahol pénzzel van dolgunk, ott vannak tájékoztató sorok is az anyagi állapotunkról: **...AT THE WAREHOUSE/STAR OF INDIA I HAVE \$xxxx...** azaz a raktárban/India Csillagán (gyk. ez egy hajónév) xxxx pénzünk van.
- **Rekordok** (horgony): Aki rekord időt hajozik, az bekerül ide. Ez a leghasznosabb ikon az egész játék során, ui. itt lehet választ kapni arra a bizonyos kérdésre, hogy „Hány éves a kapitány?”
- **Könyveles** (pénzeszsák): Most minden pénzügyi szakember kihélti magát. Van egy kiló nyomogatnivaló, meg szép színes grafikonok (mono VGA-n), azoknkvül mi szem-szajnak ingere. Itt vannak a kiadások, bevételek stb., de az egyetlen fontos dolog a PROFIT és az utána álló szám. Ha az pozitív, akkor csak egy kicsit változtassunk a taktikánkon, s máris negatív lesz. Ez a része nagyon könnyűre sikeredett a játéknak.
- **I/O menü** (könyv): A legössz. menüpont evidens, nem is magyarázunk. A DELETED alatti mezőre cickelve lehet beírni a file-nevet. A HISTORICAL ponttal lehet ki- és bekapcsolni a történelmi hűségét.

A térképen láthatunk még egy bazi nagy hajót is. Ha erre a JABB gombbal cickelünk, akkor, miután kiválasztottuk a kedvenc ladikunkat, útnak indíthatjuk azt. Ki kell jelölni a kívánt célvárost, ha jól emlékszünk, bal-cickkel. Ekkor kirajzolja az útvonalat (jelöli a főbb állomásokat). Gözhajóval nem lehet egy szuszra akkora tavolságot megtenni, mint vitorlással, mert csak egy bizonyos mennyiségű tüzelő fér a raktárba (viszont gyorsabb)! Na, most cickeljünk a városra a változtatás kedvéért a jobb gombbal, s már el is indul a dög. Ha a (nagy) hajóra a BAL gombbal cickelünk, akkor egy információs menübe jutunk, ahol a hajó(k) adatait tekinthetjük meg. Ha több dereglyénk van, akkor a hajó-szülöetven való cickelgetéssel válthatunk közöttük (jobb és bal oldalra). Elfelejtettük mondani, hogy a jobb-gombos cickelésnél megjelenő listában a % értékek a nevek mellett azt jelzik, hogy mennyire van egészben a bárka. A legénység adatainál (CREW) van egy kijelző, ami a banda egészségét (Vitality) és tapasztalatát (Experience) mutatja. A HP-t és a SP-t sehol sem látalm. A V a tengeren folyamatosan csökken (fugg az E-től is), és egy bizonyos szint alatt a legénység nem hajlandó továbbmenni a városból, pihenünk kell egy kicsit. Minél nagyobb az E, annál jobban bánik a legénység a hajóval, lassabban megy tönkre a szerkő stb. Itt lehet még beállítani, hogy a kapitány hogyan bánjon az emberekkel (keményen — finoman), ill. hogy mennyi a fizetés. Ezek mind befolyásolják a hangulatot, ami látszik a matróz arcán. Az embereket úgy lehet kirúgni, hogy a fizetést addig csökkentjük, míg el nem mennek. Van itt még egy gomb, aminek a nevére már nem emlékszünk (a bér-szármegyes alatt), de ha minden igaz, ezzel lehet prémiumot adni a csapatnak.

Van még néhány kunyhó, amik a városok szerepét hivatkozhat betöltöni, illetve leg-alább egy zászló; ami a HQ-t, és később a többi raktárt is jelzi. Foglalkozzunk bővebben először a városokkal! Ha egy városra cickelünk a BAL egergomb, akkor 2 dolog történhet:

- Ha abban a városban tartózkodunk (értsd: ott állomásozik egyik hajónk), vagy van ott egy raktárunk (zaszló), akkor a kereskedőhöz jutunk. Itt lehet árukat venni (WHAT GOODS...), ill. eladni (I'D LIKE...), a hajóról/ra, vagy raktárból/ba (a pali meg fogja kérdezni, ha mind a két lehetőség adott). Ja, a vásárláshoz némi pénz is kell! Általában az elkészítési formulákkal lehet kilepni a menüköb, mint pl.: GOOD BUY... NO THANK YOU... TILL NEXT TIME... I'VE CHANGED... kezdetű mondatok. A képen jobb oldalt van egy tábla, ahova a kereskedő felírta a vásárlási (WE BUY), és az eladási (WE SELL) árakat. Csak ezekre a cuccokra van szükség, ill. csak ezekből tud eladni. Ha olyan árut akarunk eladni, amire nincs szükség, akkor azt csak potom pénzért vesz meg! Ez is előfordíthat, hogy pl. viszünk magunkkal 21 gepet (fent is van a listán, hogy vásárolj gépeket), de csak ötöt tud átvenni a normális árért (ennyre van szükség), a többit olcsóbban vásárolnánk meg. Ha teletöltük a palit, akkor le is törli a tabláról a kurrens cikket, s csak néhány hónap múlva lesz hajlandó ismét venni belőle. Ez általában tartós fogyasztási cikkekkel van így, mint pl. a fent említett gépek, szerszámok, fegyverek. Néhány pöcön is el van rejtve a játéknak. Ha Amerikában valamelyik ipasznál rácickelünk az akváriumra, akkor elmondja, hogy az aranyhala depressziós, és örömmel fogadná, ha szerezne neki egy társat... De a legjobb a következő; szintén Amerikában az egyik úrnek van egy papagája, s ha a papagájra cickelünk, akkor...

Lost Dutchman Mine



Azon régi Amigások, akik még i.e. előtt (gy.k. 1990 előtt) vásárolták meg szeretett masinájukat, talán még emlékeznek egy **Lost Dutchman Mine** nevű ócskaságra...

Ha nem, akkor itt az ideje hogy felfrissítsék a memóriájukat, ugyanis ez a stuff következik most!

Előjáróban annyit, hogy a játékot a **Magnetic Images** nevű cég követte el, meg valamikor '89 táján. Ja, hogy mi az a **Magnetic Images**, azt ugyan ne tessék tőlünk kérdezni. Ha nem hallottunk volna erről az anyagukról, azt se tudtuk volna, hogy a világon vannak!

Mielőtt beleugranánk a dolgok szélébe, elmondanánk, hogy **AMIGA 1200-on** nem nagyon működik a stuff, kivéve ha van 1.3-as **EMULATOR** a birtokunkban. Nna, most hogy ilyen ügyesen letudtuk a bevezetőt, kezdhetjük is:

A játék alapvetően mászkálós-ügyességi-stratégiai-kaland, szóval ezt hagyjuk, nevezük inkább csak olyan snasszul „játék”-nak!

A cél egyébként egy mesés gazdagságot rejtő aranytárna megtalálása, ami annyira el van rejtve, mint a magyar hazaszerető! Azt már most megmondjuk, hogy MI sem találjuk meg a fent említett helyet, úgyhogy aki ezért olvas minket, az már szépen tovább is lapozhat. Ez a leírás egy kezelési útmutatót, valamint a legfontosabb aránylélo helyek ösmertetését tartalmazza!

A JÁTÉK IRÁNYÍTÁSA

jobbra/balra: főképernyőn jobbra/balra mozgás, térképben is!
fel/le: főképernyőn a 'fel'-le belépünk egy épületbe, a 'le'-vel kijövünk. Térképben mozgásra alkalmazzuk!
tűz: térképben kinagyított képet rajzol arról a helyről, ahol éppen állunk! Ha ellentét is van itt, akkor egy célkeresztet is láthatunk, ekkor a 'tűz' lövéssre szolgál. Barlangban ársni használjuk!
space: pause, megkérdezi hogy Yes/No!
1-6: ikonok kiválasztása.

IKONOK

A képernyő alsó felében egy csomó vackot láthatunk. Ezeket az apró abrákat ikonoknak nevezzük. Na jó, feirőtéve a marhaságotat nézzük inkább mit jelentenek:

óra: teljesen hihetetlen, de az idő múlását jelzi! Egyébként nem túl fontos, ha térképben mozognak gyorsabban lelik. Az istálló és a fogadó (CoVboynak: kocsmá) kivételével az összes épület ékor zár és reggel ékor nyit.

\$ ikon: pénzünk mennyiségét jelzi.
(apa)fej: saját magunkról kaphatunk jelentést. Ha az ikon zöld színű minden rendben. Ha sárga, akkor még úgy-ahogy jól érezzük magunkat. Piros szín esetén úgy ki vagyunk borulva, mint CoVboj kocsmá után! Ha villog, akkor azonnal tenünk kell valamit, mert különben **GAME OVER**.

Hogy mit kell tennünk, azt az után tudhatjuk meg, miután rácléckeltünk erre az ikonra! Ilyenkor három csik jelenik meg: **FOOD** (étel), **WATER** (víz), **HEALTH** (fizikai állapot). Gyengébbek kedveért: pl. ha éhesek vagyunk, onni kell! Hogy szomjúság ellen mit kell csinálni, azt ittokban tartjuk, de ha nem jöttél rá, írj csak nyugodtan!

Viszont ha a **HEALTH** kicsi, akkor ennek csak három egyszerű oka lehet (ezekről később):

serpenyő: evés/ivás. Rácléckelve a képernyő tetején egy csomó üres ablak jelenik meg. Itt válaszunk, mit akarunk onni/inni, majd nyomjunk rá egyet a **CONSUME** ikonra!

ásó és csákány: a nálunk lévő felszerelést tekinthetjük meg. Csak azokat láthatjuk, amelyeket nem tudjuk elfogyasztani. Aki kíváncsi rá, mit érdemes magunkkal cipelni, az ugorjon a **TÍPEK**-hez!

pisztoly: töltényeink száma

lemez: játékaillás mentes/töltés. Nálunk egyébként ez nem nagyon akart működni, de nem kell felni: „mondottam ember: küzdj és bízva bízzál!” (..csak arra vigyazz, hogy el ne hizzal — CoVboj)

hómerő: mindeddig nem sikerült rájónunk e fantasztikus szerkezet lényegére! Aki tudja mi ez, ugyan küldje ma el a CoV-nak! A helyes megfejtők közt két

VÁROS

A játék kezdetén a városban landolunk, még pedig a bolt előtt. Ennek ellenére nem a boltal kezdjük az ismertetést, haladjunk mondjuk balról-jobbra!

Orvos: Belépve ide Kulka János fogad minket a Szomszédokból. János nagyon ért a szakmájához, összesen három féle műtétet képes végrehajtani rajtunk: vagy tőhény (**BULLET**), vagy nyíl (**ARROW**) vagy kigyóméreg (**SNAKE**) által okozott sebet tud gyógyítani. Hat órákor viszont már bezár, siet haza hogy lássa a Szomszédok legújabb epizódját...

Fogadó: Baromi jó hely, ha sört nem is, de whiskey-t ihatunk!!! Néha üdögöl egy pacák is itt a fogadóban, vele játszhatunk egy kártyapartit is! Mivel a füstös, dohos szagú lebuajok (**ne bujj le!** — CoVboj) hangulata távol áll tőlünk, ezért a játékszabályok ismertetésétől teljes mértékben eltünk... Na jó, egye fene leirjuk, hátha van egy-két ember aki hasznát is veszi.

Szóval: az alap 10 \$, 20 \$-onként történik az emelés. A **DISCARD**-dal tudunk cserélni (maximum négy kártyát), lapot bedobni a **FOLD**-dal lehet, **BET**-tel pedig tétet rakhatunk. Ez utóbbit vagy emeljük az égis (**RAISE**), vagy tartjuk (**CALL**). Ennyit erről.

Ha este hat óra után betévedünk ide, akkor a **SLEEP** ikonra bőveve szépen elrakhajtuk magunkat másnapra. (9-kor kelünk kakaskörökérolásra, mint a FALU TV-ben!) Aludni csak akkor érdemes, ha este nem dolgozunk (nem úgy, ahogy gondoltod te kis perverz!), vagy ha súlyos sebet kaptunk és a doki bezart már!



BOLT

Nem hisszük, hogy sok mindent kell részletezni itt. A **BUY** ikonnal tudunk vásárolni, **EXIT**-tel kilépni. A következők dolgokat vásárolhatjuk itt:

bread - kenyér
eggs - tojások
bacon - szalonna
steak - egy szelet hús
coffee - na, ez mi?
chicken - csirke
hash - konzerv
beans - bab
whiskey - yeah!
cheese - sajt
anti-vernorn - ellenanyag
canteen - kulacs
skillet - lábos
coffee pot - kávéfazék
knife - kes
pan - serpenyő
gloves - kesztyűk
rope - kötel
lantern - lámpa
blanket - takaró
matches - gyufa
pick - csákány
shovel - lapát
map - térkép

- Ha tovább ballagunk Délnyugat felé balra lesz egy néhány csoportból álló hegyeség, melynek jobb alsó sarkában egy újabb bányá van.
- Javasoljuk ezután, hogy sodorjunk végig az alsó vagy felső soron, ugyanis itt egy csomó bemélyedés (tárna) van.

Nos a többi mindenki kitorja össze magának, nem akarjuk leléni a poént! Vissza a szót **Tibsoft**-hoz! No azért szöveg még néhány szavat (by **Sóréz Gógyi**)! **Fiatal olvasóinknak:** see... CoV 4) a tippek rovába is! **(Es mondđ csak picinyem, honnan veszed a bátorságot? — Tibsoft)**

TIPPEK

- Részünkről teljesen feleslegesnek tartjuk a pénz marhahúsrá, sajtra vagy egyéb kajára költeni: fogjunk sok halat, oszt' etessük azzal az ípsét!
- Ha szomjasak vagyunk, nem érdemes a fogadóban inni, ugyanis pl. a whiskey abszolúte (abszolút) nem csillapítja a szomjúságot!
- A következő cuccokat érdemes vennünk: ha folyóhoz megyünk aranyat keresni, akkor (mit érdemes! Kötelező!) serpenyőt, horgot venni, s egy kulacs sem fog megártani! Ha viszont barlangban áskálódunk, a következő dolgok legyenek nálunk: kőtel, lámpa + gyufa, csakány!
- Pisztolyt + töltényt **MINDENKEPPEN** szerezzünk be!
- Ha nem muszáj ne menjünk a sivatagba, tehát igyekezzünk az úton haladni. Ez

két okból is kívánó: egyrészt gyorsabban haladhatunk, másrészt banditák/indianok/kigyók sem noszogatnak minket!

- Egy bizonyos pénzmennyiség (pl. 1000 \$) elérésekor mindig tegyük be azt a bankba, így megóvva a banditáktól **(En ez fordítva tudom, ha van 1000 \$-od a bankban, sürgősen vedd ki, hogy megóvó a banditáktól — CoVboy)**.
- A bányánál vigyázzunk a kőmással!
- Ha halat fogunk, kicsiket ne nagyon emeljünk ki a vízből, mivel csak rövid ideig csillapítja az éhséget!
- Bányába mennékor legyen nálunk minimum egy kulacs, hogy ne kelljen mindig a folyóhoz rohagálnunk inni.
- Nem nagyon érdemes két dolgot csinálni, mert ha folyónál mosunk aranyat és a barlangokban is keresünk, az már is felemészt minimum 5 tárgy helyét + pisztolyt és töltényt + esetleg horog. Ezért döntjük el először, hogy hová akarunk menni és csak annyi tárgyat vigyünk, így több hely marad az aranynak!
- Minden este menjünk el **Dan** száját, gyors pénzszerzési lehetőség. Aztán majd ha felvet a zseton, úgy se szórakozunk vele többet!
- Minél előbb szerezzük be a samarakat, mert különben életünk végéig igazhatunk a város és a barlangok között. Aki meg olyan béna, hogy a támadásoknál állandóan elmenekül, az térjen át az **OPERATION WOLF**-ra! Jó szórakozást kívánunk hozzá!
- Aki lassan, de biztosan akar meggazdagodni (van ilyen egyáltalán?) az inkább

az aranyosást válassza: Aki viszont a gyors utat választotta, annak irány a bányavidék, mert itt sokkal értékesebb dolgok rejlenek. Előfordul pl., hogy a vízből tőköt mosunk ki (azaz nem ér egy kalap száca..., khmmm... számocát se!). Nincs nagyobb öröm ennél!

ÉS A VÉGE

Nos, ennyi a **Lost Dutchman Mine**. A kiadó egyébként jól kibabrált velünk: fogalmunk sincs, milyen kiterjedésű lehetne beszeszterolai a játékok. Talán mondjuk azt rá, hogy magányosan dekkoló paripa? (egyedülálló) Mindegy. Amolyan senkiféle létere elég jól lekött minkat!



A leírás egyébként az **AMIGA** verzióról készült, PC-n ugyanilyen a game, leszámítva azt, hogy nincs benne kakaskukorékolás! Húúúúúú, pedig az milyen jó is lett volna! Kukurikuuuuuuuuuuuuuuuuuu!

• **TIBSOFT & STEFA**

A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:

SCOPEX PD

Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772

SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI? AKKOR KÖZTÜNK A HELYED!!!!

Idén megnyílt a **CSEREPESHÁZBAN A PC KLUB!**

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig; Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ;

Bp., XIV. Vezér út 28/B.; **Megközelítés:** Az Őrs Vezér térről a 180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló, 131-es, 144-es busszal 1 megálló; **PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!**

Az ACOMP Kft. ajánlja

Megdöbbenő lehetőség a C64 tulajdonosok számára az a színes képdigitalizáló, amely tesztelés céljára a kezünkbe kerül. A készülék a gép USER-portjára csatlakoztatható, egy video-bemenettel van ellátva, ahová bármilyen külső videojel csatlakoztatható (pl. videokamera, videolejátszó). Található még a digitalizálón 2 potméter, ami a fényesség és kontraszt beállítására szolgál. Tesztelésünk folyamán a gyári beállítások megfelelőnek bizonyultak. A kimentett kép KOALA-Paint formátumban kerül a lemezre, amit bárhol felhasználhatunk a továbbiakban. A digitalizált kép a hasonló készülékek képmínőségéhez képest meglepően jónak bizonyult, a 16 valódi színnek köszönhetően. Így a C64 számítógép lehetőségeit teljes mértékben kihasználja. A hozzá adott szoftver angol és német nyelvű. A mellékelt lemezen három szoftver található, az egyik a digitalizáló program, a másik a tárolt képek gyors megtekintésére szolgál, a harmadik Demo-szerűen jeleníti meg a képeket. A könnyű kezelhetőség érdekében magyar, angol, német nyelvű, képekkel illusztrált dokumentáció található a csomagolásban. A termék német gyártmány, hazai forgalmazója az ACOMP Kft. **A készülék: 1.592,- Ft + ÁFA-s áron kerül forgalomba, amely postai utánvétellel is megrendelhető a befűzött levelezőlappal vidéki vásárlók részére.**

FIGYELEM! A CoV következő két száma (CoV 46/47) összevontan jelenik meg július harmadik hetében.

CSAK MÁGNESLEMEZRE!

Kiegészítő lista 1994/I. negyedév

• ALIEN III. - akció - 1SD / • BUNDESLIGA 2. (angol) - manager - 123 / • BUNDESLIGA 2. (német) - manager - 117 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • CODENAME MAT II. - akció - 137 / • COLDTITZ - kaland - 213 / • CORYA - szövegkaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • DO OR DIE - stratégia - 222 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSH DRIVER - ügyességi - 225 / • HANSE - kereskedés - 205 / • HERMETIC - úrhajós - 2SD / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KARAMELZ CUP - jégohki - 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 263 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • MIGHT & MAGIC III. - kaland - 6SD / • ORMI SAGA II. - RPG - 3SD / • OSTRIESLAND GAMES - ügyességi - 1SD / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PLUS - logikai - 141 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • Real Ghostbusters - akció - 1SD / • REEDERIE - kereskedés - 124 / • Rick Dangerous 1. - ügyességi - 186 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SMASH - tenisz - 1SD / • SOCCER CUP - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedés - 1SD / • SCEPTRE OF BAGHDAD - akció - 1SD / • Street Fighter 1. - verekedés - 1SD / • SYSTEM - ládatolagoló - 280 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • WINGS OF CIRCE - ügyességi - 1SD

Aktuális

• HEART OF AFRICA - stratégia - 1SD / • INDY III. - kaland - 1SD / • PLAZMA BALL - ügyességi - 2SD / • STAR TREK - stratégia/kaland - 193 / • THE CRT - 3D freescape - 196 / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD / • WASTELAND - kaland - 4SD

HOT STUFFZ

• 40 db. rövid program - 4SD / • AB Cricket - sport - 151 / • Alienator - lövöldözős - 112 / • Astatin - logikai - 199 / • BALLFEVER - ügyességi - 189 / • BATTLE - akció - 360 / • Black & White - logikai - 227 / • Cairo Connection - szöveg - 145 / • Car Wars 2. - akció - 180 / • Catch 2. - ügyességi - 179 / • CHEEKY TWINS - ügyességi - 185 / • Codename Mat 2. - lövöldözős - 137 / • CRAZY SUE PLUS - ügyességi - 320 / • Crosfire - lövöldözős - 147 / • Curse - kaland - 257 / • CURSE OF VOLCAN - szöveges - 141 / • Cyberblock - tetris - 1 old. / • Dinox - ügyességi - 150 / • DJ Puff - ügyességi - 172 / • DREAMBALL - TV foci - 126 / • EPSILON - mázskáló - 146 / • Experiment - szaktaláló - 152 / • Fighting Racer - lövöldözős - 102 / • Fred's Back 3. - mázskáló - 200 / • FRONTBALL - logikai - 131 / • Game Set & Fire - lövöldözős - 108 / • Genloc - akció - 300 / • GET IT - ügyességi - 134 / • Golden Pyramids - ügyességi - 1 old. / • Gothic Attack - akció - 131 / • He Man jr. - lövöldözős - 168 / • HYPERSPACE WARRIOR - úrhajós - 1 old. / • King - stratégia - 170 / • KLEMENS - ügyességi - 143 / • Kult in Demorland - mázskáló - 231 / • League - menedzser - 133 / • LEMMINGS - log.üg. - 5SD / • LIONS OF THE UNIVERSE - úrhajós - 330 / • Mercenary - lövöldözős - 181 / • Mercenary 2. - lövöldözős - 176 / • Move - logikai - 189 / • Muehle - malom - 102 / • Omni Play Basketball - kosárlabda - 2 old. / • Operation Merkur - stratégia - 2 old. / • Pac Family pacman - 127 / • PERFECT SYMMETRIE - logikai - 101 / • PERPLEX 2. - logikai - 233 / • PUZZLE MASTER - puzzle - 290 / • Rampart - logikai - 1 old. / • Reactor - logikai - 1 old. / • Retro Torque - dođgem - 166 / • Session - ládatolagoló - 410 / • Souls of Darkon - szöveges - 136 / • Spanish Treasure - szöveges - 192 / • Splitter - puzzle - 290 / • Stargate - kereskedés - 163 / • Sub Burner - úrhajós - 182 / • SUBURBAN COMMANDO - akció - 300 / • Super Nibby - logikai - 252 / • Super Strike - lövöldözős - 102 / • Tau Zero - lövöldözős - 128 / • Vietnam - akció - 106 / • WLADYCI CIEMNOSCI - kaland - 260 / • X-Fighter - lövöldözős - 118 / • Zybex - úrhajós - 199 / • Zytro - lóv. - 151

Hot-Hot: • 3D. Spacewar - lövöldözős - 119 / • Alien Attack - akció - 107 / • Arc Doors - ügyességi - 442 / • Black Pearl - szöveges - 144 / • Bobix - mázskáló - 328 / • Commando 94 - akció - 125 / • Cosmic Hero - ládatolagoló - 105 / • Cube Magic 100% - logikai - 350 / • Dark Caves - akció - 310 / • Dr. Mad - akció - 130 / • Enzyme - lövöldözős - 129 / • Guerilla - akció - 106 / • Ormus Saga 3. - RPG - 4 SD / • Retaliation - szöveges - 129 / • Speranza - logikai - 200 / • Treasure Island - szöveges - 190

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

Lista 1994/1.:

• Alfred Chicken - mázskáló - 1 lemez / • Alien III. 100% - akció - 2 lemez / • Ambermoon - kaland - 10 lemez / • Apache - helikopteres - 1 lemez / • Beast Lord - mázskáló - 2 lemez / • Crazy Cars III. - autós - 2 lemez / • Crystal Hammer93 - 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 / • Genesia - stratégia - 3 lemez / • Global Gladiators (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / • Hannibal (1 MB) - stratégia - 4 lemez / • Hired Guns - akció - 6 lemez / • Napoleonic (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 - mázskáló - 2 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez / • Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 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

Aktuális:

1869 - stratégia - 3 lemez

AIR SUPPORT - stratégia - 2 lemez

CAMPAIGN - stratégia - 2 lemez

CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 3 lemez

DARK QUEEN OF KRYNN - kaland - 3 lemez

DAS BOOT - szimulátor - 2 lemez

DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 1 lemez

EXODUS 3010 - úrhajós - 2 lemez

GOBLINS 3. - mázskáló - 6 lemez

INDY III. ADVENTURE - kaland - 3 lemez

ISHAR - kaland - 2 lemez

LEMMINGS - ügyességi - 2 lemez

LOST DUTCHMAN MINE - stratégia - 1 lemez

NORTH & SOUTH - stratégia - 1 lemez

SPACE CRUSADE - kaland - 3 lemez

ULTIMA VI. - kaland - 5 lemez

Ajánlatunk:

1000 Miglia - autóverseny - 1 lemez / • Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez / • Anstoss - foci - 5 lemez / • Batman Returns - akció - 2 lemez / • Blob - ügyességi - 1 lemez / • Brutal Sport Football - foci - 2 lemez / • Burning Rubber - autóverseny - 4 lemez / • Burntime - stratégia - 3 lemez / • Campaign II. - stratégia - 2 lemez / • Conflict over Bosnia - stratégia - 2 lemez / • Cyberpunks - mázskáló - 1 lemez / • Disposable Hero - akció - 3 lemez / • F117A Stealth Fighter - repülőgépszimulátor - 3 lemez / • Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez / • Goblins 3. - mázskáló - 6 lemez / • Jet Strike - repülés - 2 lemez / • Jurassic Park - akció - 5 lemez / • Knax - ügyességi - 1 lemez / • Lemmings Olympiade - ügyességi - 2 lemez / • Mortal Combat - akció - 3 lemez / • Oxyd II. - akció - 1 lemez / • Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez / • Rules of Engagement 2. - stratégia - 4 lemez / • Settlers - stratégia - 3 lemez / • Simon the Sorcerer - kaland - 9 lemez / • Suburban Commando - akció - 1 lemez / • Theatre of Death - akció - 2 lemez / • Uridium II. - akció - 2 lemez / • When Two World War - stratégia - 2 lemez / • Zool II. - ügyességi - 3 lemez

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

1519 BUDAPEST. Pf: 363.

1114 Budapest, XI. Városhelyi Pál u.8. (COM-WARE Kft.)

GAMES CENTER

**AJÁNlja SZOLGÁLTATÁSÁT
C64 ÉS AMIGA
TULAJDONOSOK
SZÁMÁRA**

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

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

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekkben. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a 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 levelezni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők ügysem fognak tudni segítenil). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldals programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3,5" DS/DD) az első 5 lemez minden további lemez	100,- Ft/lemez 50,- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kért adathordozót):	
C64 (5,25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3,5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: $2 \times 20 + 50 = 90,-$ Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor $4 \times 50 = 200,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti bel! Ha küldött adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJÉTEK EGY 80,- Ft-os PÓSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GÉPTÍPUS** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbőgzött és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEMI A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatás a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KIVÜL NEM VÁLLALUNK!

A **PC** PROGRAMOK
MÁSOLÁSA
MEGSZÜNT!!!

PCWORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta megjelenő folyóiratot példányban,

fél évre 1410,- Ft

egy évre 2820,- Ft

Név:

Cím:

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft., 1536 Budapest Pf. 386.



MEGRENDÉLŐLAP

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI LAP V. ÉVFOLYAM ÁRA: 98 FORT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3254 forintért

fél évre: 1627 forintért

negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kiülte az alábbi címre küldje:
**IDG Lapkiadó Kft.,
1536 Budapest, Postafiók. 386.**



MEGRENDÉLŐLAP

HELIX
computer

BP1133 Kárpádi u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! 2.5"-2.5" HD kábel 2.400 Ft. ÁFA-val
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.



ELSŐSEGÉLY
ROVATVEZETŐ: Molnár Zsolt (DOT)

Yuppi! Ez egy másik fajta hurrá kiáltás. Hogy miért? Azért, mert mostantól nem az én vállamon fekszik a 64 (f)elhasználói rovat összelapotalása, épp elég ezt a sok nyavalyát pótygészni, meg inkább leszek másodhegedűs DADA mellett a PC (f)elhasználói rovatban. A 64-emet már nem is emlékszem mikor kapcsoltam be utoljára...

C64 elsősegély

Ágoston Lajos Ecserez az ELVIRA I-ben turkált. Íme a boncolási jegyzőkönyv:
Mentsünk állást, majd keressük meg a file első blokkját: 252 byte: STR, 253 byte: RES, 254 byte: DEX, 255 byte: LIFE. 2.blokk: 02 byte: SKL. Mindet átírhatjuk 255-re, de akkor soha nem halnak meg az ellenfelek. Ezért cásizerű csak a LIFE, SKL, DEX tulajdonságokat \$FF-re módosítani.

Füzesi Zsolt debreceni olvasóink azon 64-es sorstársain szeretne segíteni, akik hajlandók a KNIGHT RIDER-rel játszani.

A játék elején 5 küldetésből választhatunk, bár Zsolt szerint nem sok különbség van közöttük. A tüzgombot megnyomva a „kiváló” zene elhallgat, és Amerika térképe tűnik fel, melyeken szinte hihetetlen, de városok vannak... Legutoljára Kitt himnuszát readolhatjuk. Azt libegli, meg kéne látogatni a chicagói kedves kis nagynénkét. Irány tehát Chicago. A 10y-t előrenyomva tudunk száguldozni. Felfelé vizsgálódva láthatjuk, hogy helikopterek száguldoznak felénk, s Kitt ropogtatja őket. Ezt mi is megtehetjük a 'C' = billentyű lenyomásával. Ha megérkezünk, válasszuk a legelső opciót (armoury). Akit legfelül köröznünk látunk, az lennénk mi. (Schön volt Zsolti — CoVboy) Feladatunk átjutni a másik helységbe (bal alsó sarok). Vigyázzunk, nehogy valaki megnyomja a tüzgombot, mert akkor kezdhetjük előlőről (En inkább a Resetet nyomogatom — DoT). Ha végeztünk, nyomjunk 2xztet, s mehetünk a következő helyszínre. (Vagy az idegostályra — CoVboy).

Nagy Money-tu tudja, a kórság honnan a King's Bounty-hoz akar segítséget adni. Hát azt hiszem, ez még nem volt (En meg azt hiszem, ez egy értelmes mondat volt — CoVboy). Ha csak olyan csordánk van, amik tudnak repülni (Demons, Dragons, Vampires Archmoges (Nocsak, itt az egész parlament? — DoT) akkor nem csak csata közben tudunk repülni. Tehénkedjünk (Ez tetszik - CoVboy) rá az 'F' billentyűre, s mindjárt egy cuki kis sárkány kepeben találjuk magunkat. Bárhova el lehet vele menni, s nem is számolja a napokat. Leszállni az 'L' billentyűre lehet.

Vessző Tamás Pécsről 19.- Ft-ot leperkált a Postának, hogy az alábbi Apydia kódját elküldje: SHOWCREDITS, MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DÉPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW.

Fizessen elő a PC Worldre!

1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.

A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplappból: A hónap alkalmazása, Szoftverek
- Szoftver- és hardverteszték.

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikára!
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informaticai hetilap a magyar informaticai piac vezető orgánuma. A világszerte ismert eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Teszték, termékismertetőik;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygyepes alkalmazásokról és rendszerekről.



- **Fa** (Telepitése esetén, fordulónként néhány megnő és kivágható). Ára: 1 arany (a kivágtót fa 5 aranyat hoz).

A későbbiekben még vásárolható néhány egyéb dolog is:

- **Húsdarabok** (eldobása esetén az illatára jönnek oda a szörnyek. Támadás közben használható). Megvásárlás: 50 arany. Ára: 5 arany/darab;
- **Harcos** (a mellette elmenő hordákat megöli, de nem mozog). Megvásárlás: 250 arany. Ára: 30 arany/negyedév;
- **Kőfal** (hatásosabb védelem, de ez is lebontható). Megvásárlás: 150 arany. Ára: 20 arany;
- **Ijász** (a távolabbi szörnyekre is tud támadni). Megvásárlás: 750 arany. Ára: 60 arany/negyedév;
- **Rock of Healing** (nem tudjuk mire jó). Támadás közben használható. Megvásárlás: 1000 arany;
- **Ring of Teleportation** (A kívánt helyre visz. Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany;
- **Bomba** (Le kell rakni és a kívánt irányba rugni, hátránya a fák rombolása. Támadás közben használható). Megvásárlás: 250 arany;
- **Super Scorcher 2000** (Lángot lehet fújni vele, nem valami cool Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany;
- **Deal with Roscoe** (Sárkányláng, nagyon jó, csikokban égeti a szörnyeket, hátránya: nem kíméli a fákat, házakat, teheneket, illetve az éppen elfogyasztott telepest is megöli. Támadás közben használható). Megvásárlás: 500 arany. Ára: 40 arany;
- **Boots of Boogie** (Mindenhol egyenletes sebességgel lehet haladni, a talpán a híres Baseball sztár, **Edmund Farp** ajánlása van! Támadás közben használható). Megvásárlás: 300 arany. Ára: 25 arany;

A támadáskor használható dolgokat ugyanúgy lehet választani mint az építésnél. A **space**-szel lehet váltani és a jobbra-balra nyíllal választani. Ilyenkor a felfelé nyíllal, kikerethetjük a nagy térképet. Ezen a teljes jelenlegi falu és környéke látható. Az idő múlásával mind nagyobb terület látszik. Ha ilyenkor a **space**-t megnyomjuk, ugyanúgy építhetünk/bonthatunk mint a kis képernyőn. A lőfelé nyíllal léphetünk vissza. Ezt a funkciót harci közben is használhatjuk, akkor piros jelkékek mozognak a szörnyek rajta. A harc egyszerű dolog (mivel frissen kinevezett lovagok vagyunk), csak jó parasztonan kétféle fogjuk a kardot és megpörgünk vele. Ami közel van annak

annyi. Túl sok pörgés esetén elszedülünk, és egy ideig csak tántorgunk. Ez főleg akkor kellemetlen ha van szörny a közelben, és belever a bucinkba. Erdemes két pörgés után mozogni, majd újra támadni. Az első farkasforma szörny még nem okoz problémát (egy ütés elég), de a második már vagy tíz ütést is elvisel. Van még egy lufi kinevítő sok foggal (ő rombolja a fakat) és van egy nagyfűlű, hatalmas csövű puskával (ő el tud bujni a fák törzseiben). Ha valamelyik szörny sikeresen feltalta egy telepünket vagy tehenünket, akkor az alatt az idő alatt, míg jóllakottan dörzsöli a hasát, vágjunk szét és (mint a mesében) ott van sértetlenül az áldozat (gy. k.: Piroska és Farkas). A harc ideje alatt a kijelzőnk átvált radarrá, amin láthatjuk az életerőnkét, a közelben lévő szörnyeket, a még életben lévő szörnyek számát, és a kiválasztott fegyver szimbólumát. Mi zöld pont vagyunk középen, a szörnyek pirosak. A területen minden világosan elkülöníthető, a zöld: rét, a kék: víz, a szürke: kő, a sárgászöld a házak közötti út színe. Az utakon gyorsabban lehet haladni, mint a réten, a kőveken pedig nagyon lassan. A kőveket az ásoval el lehet távolítani, de néha ez 50-60 aranyba is belekerül mire eltűnik. Erdemes a teheneket vízzel elkeríteni, mivel az elején még két egység víz is elpusztítja a farkasokat. Ez később már kevés, mivel a gölem és a nagyfűlű nem fullad könnyen vízbe.

Van még három funkcióbillentyű is:

- **F1** — pause
- **F2** — állás betöltés
- **F3** — zene, hang, részletesség ki-be, kilépés, vissza a játékba

Minden év végén, megjelenik a kancellár és beszedi az adót. Ez évente egyre több, és kellemetlen ha nem tudjuk kifizetni (game over). Az adó kifizetése után, a maradék pénzen vásárolhatunk, a fent leírt dolgokat. Illetve ilyenkor lehet állást menteni. Fontos! az állás mentésekor, csak egyszer nyomjunk rá az **enter**-re, mert különben hajlamos a kifagyásra. A játék indításához szükség van egy minimum 4 megás 386-osra, mivel Dos/Agw-vel indul, és csak 3072 high memory esetén lehet játszani. A konvencionális memória nem nagyon érdekli. Így erdemes csak egy himem.sys-t indítani. Egy 386 Dx40-es 5-6 farkas esetén már lassú, vagyis igazán egy tuti 486 DX2-66-on élvezhető csak a játék. Nem árt, ha van hangkártya a gépben, mert a megtámadott telepések kiabálnak segítségért, és amíg a józúd bőföggést nem halljuk meg, addig van esély. Sound Blaster-ból már a B

bites is jól szól, és a GUS is sztereóban hangzik. Végezetül néhány tipp:

- A második év után, visszahívunk a palotába és újabb helyre neveznek ki (The Tree Realms of Alburga). Ez arról nevezetes, hogy lelkük van a fáknak, így kivágás esetén csökken az életerőnk.
- Mivel úgy is elhelyeznek az utolsó falon, mindent számoljunk fel, tehenet, fét, facsémétet, szóval szedjük össze minél több pénzt.
- Ha van lehetőségünk, és pénzünk, meg kell venni az Ijászt. Nem árt védett helyre tenni, mert sok szörny esetén nem tudja megvédeni magát. Mi csinálunk egy olyan trükköt vele, hogy a teheneket korbefalaztuk a víz mellett, a víz felől hagyunk egy sor rétet, majd egy sor kerítést tettünk, és a kerítés mögé, a tehenek mellett telepítettünk egy Ijászt. A kerítés fel tudta tartoztatni addig a szörnyeket amíg ő kényelmesen halomra lőtte az egész bandát.
- Sok fát erdemes ültetni, mert sok pénz hoz (kivéve Alburgában).
- A gölemek két ütés után üldöznek minket, így el lehet csalni a házaktól őket.
- A tehenekre nagyon kell vigyázni, mert az első számú célpontok.
- Alburgában 4 évét kell leélni, utána irány „The Fetid Swamp of Buuzal”.
- A mocsári krokodilt csak száraz talajon lehet megölni.
- A sárkányláng mindig ott csap le, ahol éppen mi látjuk a szörnyeket. Lehetőleg ne a falu közepén csináljunk liyet.
- A mocsári krokodilt kétszer kell megvágni.



Hirtelen nem jut több az eszünkbe, akkor lássuk a kódokat:

The Flying Dragon: S
The Inlet of Fung: E
The Gulf of Charnish: S
The Shimo Plains: S
The K in Franzpawanki: E
Artist's signature: SE
The Illian Depths: E
The Balloons: N
The Herd of Cows: SW
The Sea Pirates of Punth: E
The Kar-Nyar Desert: W
The River Po: NW
The Mermaid: E
The Kite: N
The Z in Franzpawanki: SW
The Mystic Cynosts: E
The Hills of Mmrr: N
The Iglous: N
The Fetid Swamp of Buuzal: S
The W in Franzpawanki: S
The Tree Realms of Alburga: E
The Amazon with a Sword: W
The Giant Mountain Frog: N
The Elves Hiding in the Trees: E
The Cold drill-headed Hordling: E
The R in Franzpawanki: W
The Shrouded Realms: NW
The Swimming Dragon: SE
The Smiling Compass Face: SE
Here be Sequels: SW

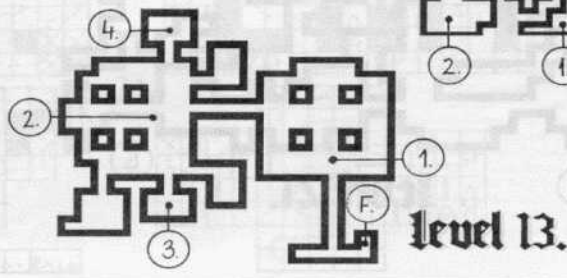
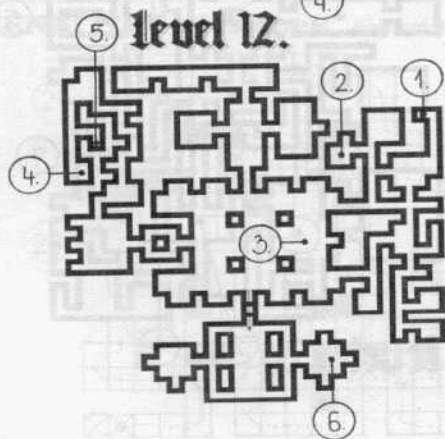
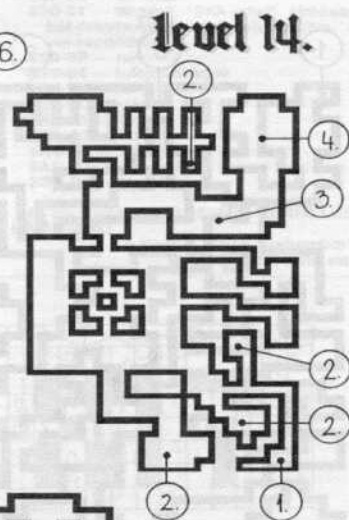
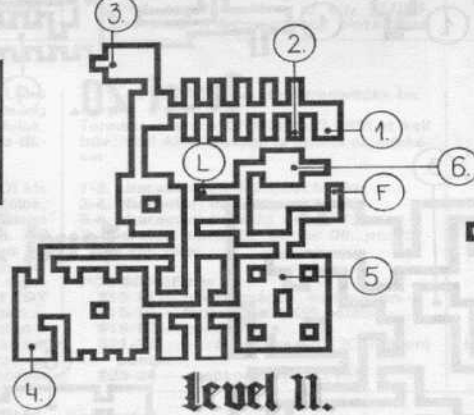
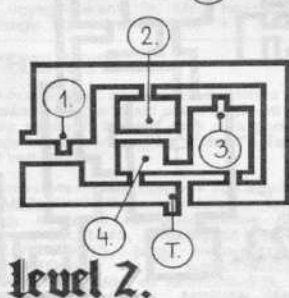
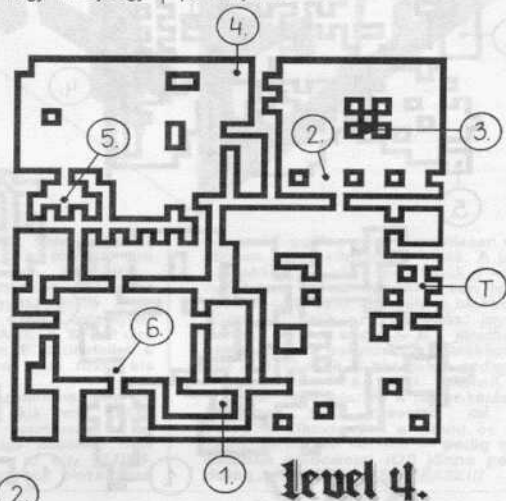
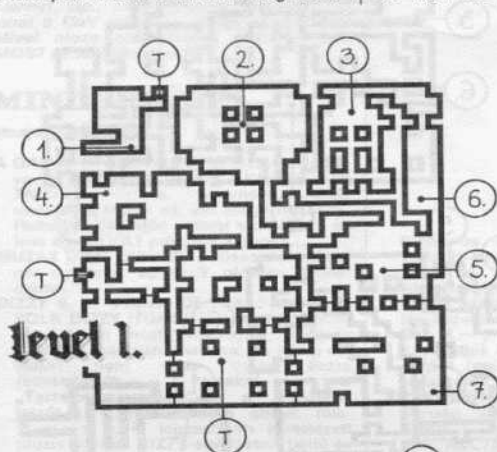
• **Merlin the Son of Zeus**

Shadow Caster térképek

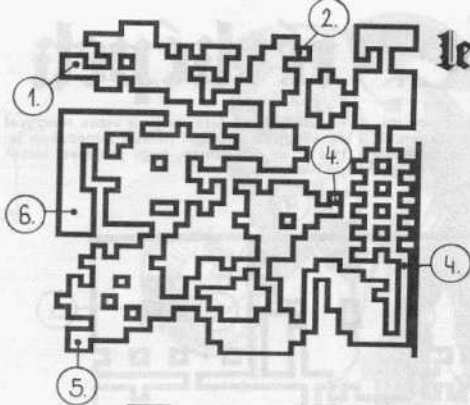
ismét egy kiegészítés következik. A CoV 43-ban közölt **Shadow Caster** leírásunk inzenziven hivatkozik holmi térképszeletekre. A térképek viszont a láthatatlanság homá-

lyába burkolóztak. Nos, nem helyhiány miatt maradtak ki akkor, egyszerűen a lemez nem került elő, amire HÁPi a kész térképeket archiválta le. Ugye, hogy mire jó egy

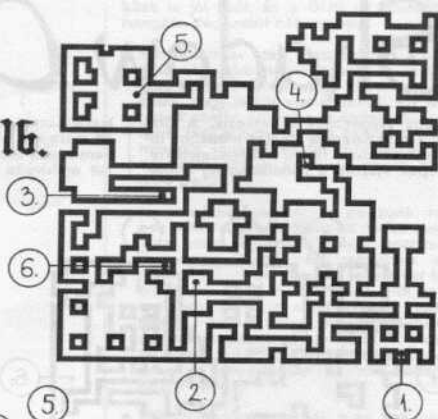
nagytakarítás? Arra, hogy a vizes ronggyal átballagjunk a bugyi nélküli lemezeken is. Hát ez az oka annak, hogy pár level térképe hiányzik...



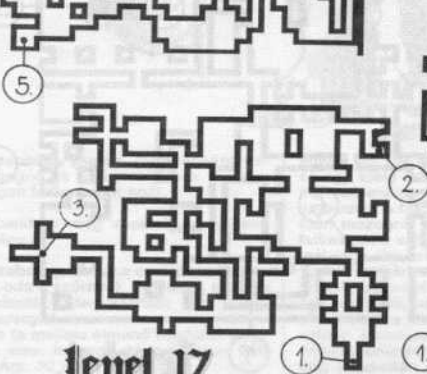
Level 15.



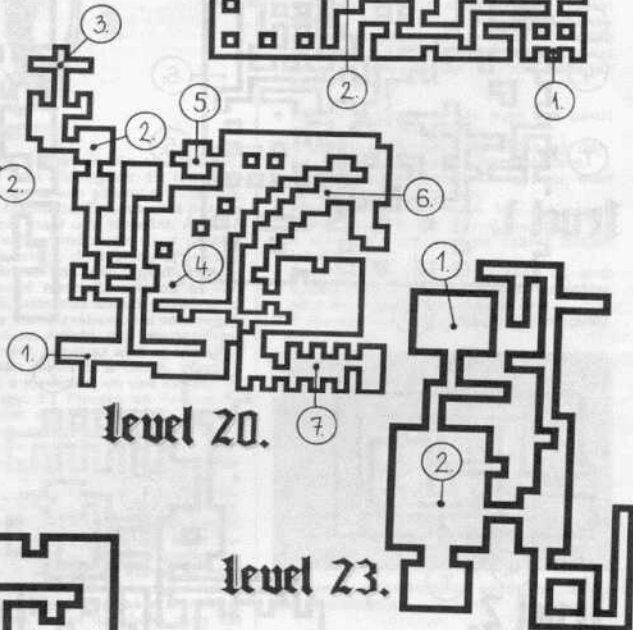
Level 16.



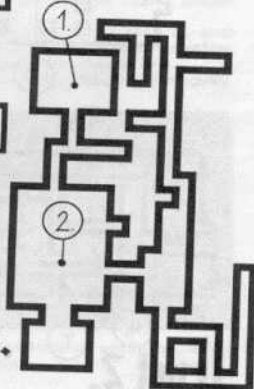
Level 17.



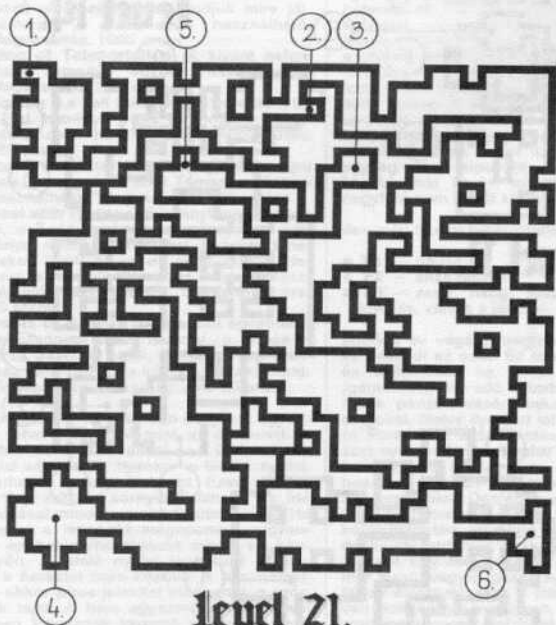
Level 20.



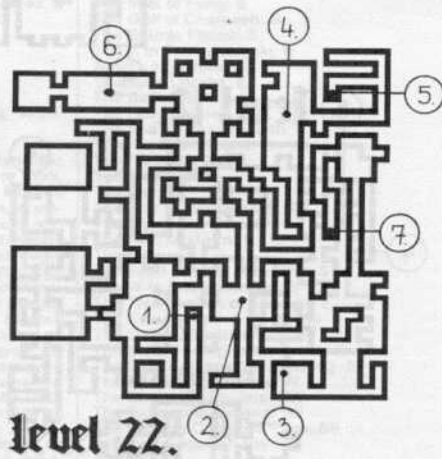
Level 23.



Level 21.



Level 22.



KÖZÉRDEKŰ

PROKY-tól tudtam meg, hogy pár coder és egyéb „fejlett figura” elégedetlenkedik az itt leírtakkal. Mármost hogy gyengül az anyag. Gratulálók, gyerekek!!! Majd ha lesz PLUS/4-en egy újabb normális játék, amiről érdemes is leírast csinálnom, és meg sem teszem meg, akkor járhat a szátok — addig inkább CSINÁLJATOK MÁR VALAMIT és KÜLDJÉTEK EL NEKEM (Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b.), de lehet a CoV címen is, ahogy akarjátok!!! Mivel nincs elég anyag, ezért is van MOST az ami következik:

MINDENFÉLE

(majdnem NEWS)

A GÁLYA — valószínűleg át lesz konvertálva a program, eddig JUNIOR (Of TABOO) — a nagynevű MAD unokatestvére — az, aki megpróbálta. Reméljük összejön valami a dologból és lesz egy COOL program a gépen...

MUZAX DISC [JUNIOR] — összesen 47 zenét tartalmaz ez az 1 oldalas gyűjtemény...

DIZZY 6. — Prince Of Yolk Folk, vagy YOLK DIZZY [TGMS] — nem egy újdonság, de itt most arról írnek, hogy a CoV#43.-ban van a leírása, ha eddig ezt valaki nem vette volna észre (elfelejtették kirakni a „Tartalomjegyzékbe”-be a „PLUS/4” jelzót...). Ezenkívül még annyit róla, hogy az egyik legszebben kivitelezett plusis játék, a DIZZY-sorozatban belül és „ügygyébként” is. Még hozzátenném, hogy az intro után az 'Y' t lenyomva



trainer-es lesz a játék; nem fogy az energia és nem vesz el az életünk, ami nem árt, mert normális idegzettel... (nosztalgiaiból betöltöttem, de már MOST idegbeteg vagyok tőle!!!). A játék kezelése Joy vagy ezek a billentyűk: Z — X — ; / és SPACE. A 'Q'-val újra kezdhetjük a játékot, a 'P' szünetelteti a játékot (pause). Szóval nem rossz kis mászkáló „gém”.

TWIN DOWN (BAG) — szintén nem egy újdonság, de vannak, akik nem tudják Olfan gyorsan elolvasni az „INSTRUCTIONS”-t, vagy abszolúte nem tudnak angolul... Nos, ez egy TETRIS-szerű játék. Három azonos blokkot kell

képezni függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan, hogy eltűnjön a blokk. A játéknak akkor van vége, ha elérjük a képernyő tetejét. Vészhelyzetekre van három „póker”-ünk, ezek akármilyen blokkok között eltűntetik azt. Irányítás: joystick portok (két ember is játszhatja), balra—jobbra irányíthatjuk a blokkot, lefelé is dobhatjuk, a tűz gomb pedig változtatja, keveri a blokk elemeit. Az 'F1—F2' használandó a póker-kérésre... Különben BAG maestro, mi van Veled?!! Elkavarodott a címed és nem hallottam felőled semmit — pedig mostanában különösen IO! jönne pár új dolog... CONTACT ME, PLEASE!!!

CHEATZ

...következzen néminemű berhelés Loh Balázs kollégától, aki sokat segít/-ett és fog még segíteni; itt nem csak arra gondolok, hogy hozott sőt... újfent a Bard's Tale III.-ról van szó:

Természetesen szükségünk van egy IO! kis LEMEZMONITORra, gondolom tudjátok, hogy kihez is kell fordulnotok (Simon János, Bp. 1145, Thököly út 146/b. NE TELEFONON!!!), hogy beszerezzék a MEGATOOLZ c. programcsomagot (BENNE: másolók és lemezbüvölők, logokészítők, assemblerek... MINDEN, AMI ÉGY LEMEZES KEZELŐNK KELL!!!)?!?! Ezen is belül a DISK TOOLZ — illegál Discmon a legjobb. Először is meg kell adni a kívánt track/sector c. dolgokat, utána kurzorral rá kell menni a megfelelő pozícióra, azután

<X> és máris új értéket pötyentettünk be.

Természetesen a CHARACTER DISK-et kell követni!!! Akkor lássuk is azokat az értékeket:

- 1-2. character: track 28, sector 09
- 3-4. character: track 28, sector 02
- 5-6. character: track 28, sector 13
- 7. character: track 28, sector 06...pos\$51-nél van vége.

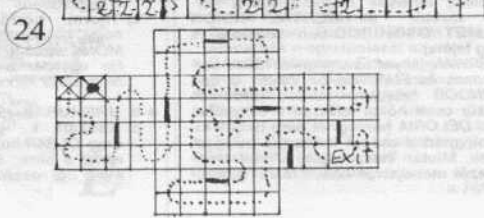
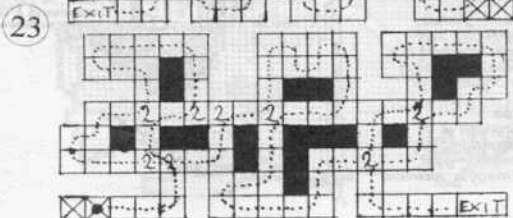
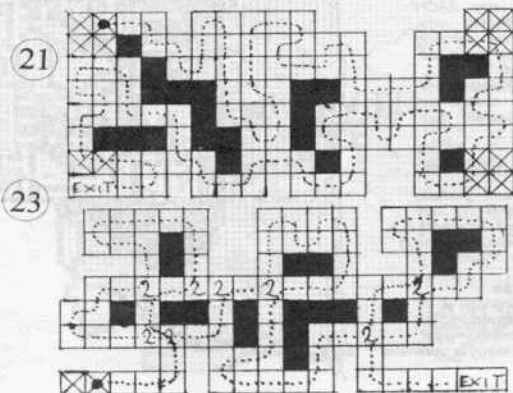
- POS \$00-0F név
- \$10-14 — tulajdonságok, sorrendben
 - \$15-18 — tapasztalati (XP) pontok
 - \$19-1C — pénz értéke
 - \$21-22 — állóképesség (Condition) pontjai
 - \$23-24 — csapkodási-pont (HP)

- \$25-26 — pillanatnyi varázslat-pont (SP)
- \$27-28 — SP max.
- \$30-51 — tárgyak "SKA-jellel" (átlósan két-fekete-kocka jel) elválasztva, a val kezdődnek
- \$80-8F — név
- \$90-94 — tulajdonságok
- \$95-98 — XP
- \$99-9C — pénz
- \$A0-A1 — Cond.
- \$A2-A3 — HP
- \$A4-A5 — SP
- \$A6-A7 — max. SP
- \$B0-D2 — tárgyak...

...és így tovább. KELLEMES BERHELÉST KIVANOK!!!

• Simon János (Jahny)©™. Mr.AIDSface, XIno stb.)

SENSITIVE térképek (folytatás)



Ez egy régebbi *Tihor* alkotás. Kerettörténet nincs, nem is lesz. Hurrá, van benne grafika, de a SAVE/LOAD elmaradt. Hiába, nem lehet minden tökéletes! Az ékezetek ugyanúgy működnek, mint a **DRAKULA ADVENTURE**-ben:

SHIFT+A = A; SHIFT+E = E
SHIFT+I = I; SHIFT+O = O
SHIFT+U = U

Rövidíteni is lehet, de a logikájára nem nagyon jöttünk rá.

A START helyszíntől nyugatra egy házikó van (NYUGAT, BE). Itt van pár cucc, amit a NEZ igével vehetünk fel és a FOG igével szedhetünk magunkhoz (mindent felvesz). Eldobni a RAK igével tudunk valamit.

Kicsit szelős a faház, és régóta nem szedtünk Mr.Hair-t. Fejtájas ellen VISEL KALAP. Gyerünk vissza a stanthelyre, s onnan ÉSZAKKELET. Több irányba is mehetünk, de pókösztönünk azt sugja, hogy ÉSZAK-NYUGATON balhé van. Igaz is. Itt egy bancia (HASZNAL PISZTOLY - 5%). Tovább ÉSZAKKELET, NEZ. Itt egy bőrzeke. FOG, VISEL BŐRZEKE. Na, most már mehetünk az indiánokhoz. Zeke és kalap nélkül ki-nyírunk. DEL, KELET és ÉSZAKKELET. Köveket látunk. Hátha jó lesz valamire. FOG. A főnök sátra is itt van. Bent a segítség (BE, SE) azt mondja, hogy üzleteljünk, de ez valahogy sehogyan nem sikerül. Még a **DRAKULA ADVENTURE**-ből ismert *MOND fn ige fn* alak sem jön be (pl. MOND(D) FÖNÖK AD KÉS). Pedig a kére szükség lenne. KI, DELNYUGAT, DEL, KELET. A bokrok között lapulunk. Itt a barátunk és egy ór, akit a DOB KO parancsral eltávolíthatunk. Most kéne a HASZNAL KES, csak hogy nincs késünk. NYUGAT, DELNYUGAT. Itt a szikla. VIZSGAL FAL (10%-ra kiderül, hogy van benne egy üreg, amely DEL-re vezet egy erdőbe. Ez azonban végteleníve van. Akármire megyünk, ÉSZAKRA visszajutunk a falhoz. Hát ennyi! En legalábbis itt kikapcsoltam a játékot.

• Bryan



ADVENTOUR

ISHAR I. — Legend of the Fortress (Amiga, PC)

Buda Gábor Balatonfüredről küldte el nekünk beteges az *Ishar* I.-ben szereplő kocsmai hallgatóságok, és személyes beszélgetések fordítását.

- 1. „AKEER a nevem. Egy vagyok JAREL társai közül, aki egyszer szembeszállt, és megsemmisítette az ördögi fekete lordot, MORGOTH-ot. DE ma egy új veszéllyel kell szembenéznünk. A neve KROGH. Meggyilkolta a mi jó öreg hercegünket, JAREL-t, és elfoglalta a trónját ISHAR-ban. Eljött a visszavágás ideje. Ha sikerül elpusztítanod KROGH-ot, akkor képes lesz uralkodni ISHAR félelmetes erdén, és te fogod irányítani az egész királyságot. JAREL társai öregek, de segíteni fognak. LOTHARIA-ban közel a négy nyírfához, AZALGHORM a szellem adhat egy pár tanácsot neked.”
- 2. „AZALGHORM vagyok a szellem, SILMARILIAN isteneinek hímöke. A három dolog, ami segíthet KROGH ellen: A varázsló talizmánya, a kimerült boszorkány, és az összes runatábla.”
- 3. „BROZL bírtka a FINNUIRH erdő. Csak a MENTAL VISION HELMET-tel lehet legyőzni tiszta terepen, mivel ő egy láthatatlan Gyikember. Ő őrzi a mágiu gyűrűket, amelyek megvédnek a sárkány tüzétől.” (A MENTAL VISION HELMET OSGHIROD-ban található, a lovag fején.)
- 4. „ERWAN lányát elrabolták KROGH bérnyílkosai, és ELWINGIL-be vitték. Az apa HALINDOR talujában lakik.” (Érdemes először csak néket felvenni a csapatba, mivel DELORIA hercegnőt nem tudjuk ki-dobni, mert a csapat férfitagjai belesze-retek. Miután visszavittük, a fater a kö-vetkezőt mondja: „A hálám jelül feljár-

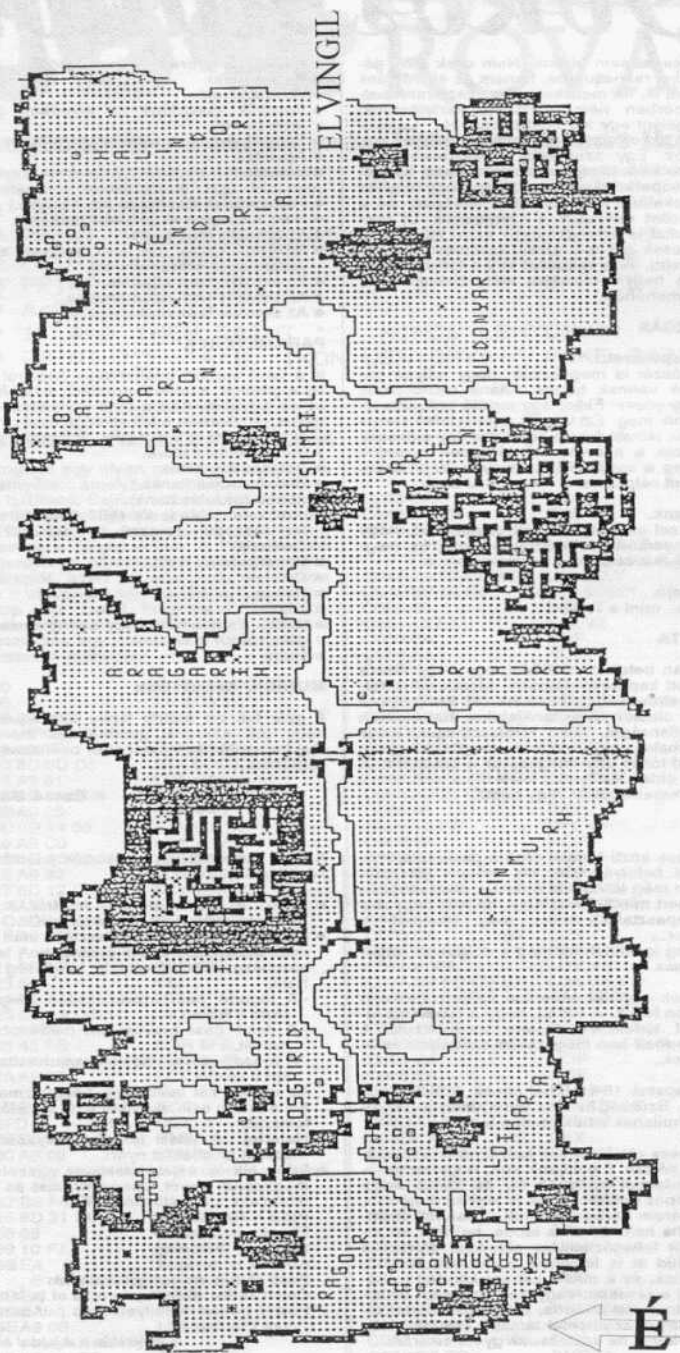
lom nektek ezt a kulcsot, amit JAREL adott nekem, mielőtt meghalt.”)

- 5. HALINDOR kocsmaiban a következőt halljuk: „THORM, JAREL hűséges harcosa őrzetben van ELWINGIL egyik terén. Mi-lyen kegyetlen a sors, hiszen ő ártatlan. Szegény vénember.”
- 6. KANDOMIR tartomány Ny-i részén, a folyó mellett: „JON vagyok, a pártatlan, a híres alkimista! A gyógynövény receptek erről a tekercsről segíthetnek, ha megtanulod, hogy kell elől-vaszni.”
- 7. ELWINGIL város.
 - a) Kocsma 1.: „Holnap el to-gom kezdeni a küldetésemet. Hallottam, hogy egy ZACH nevű ember állítólag egy, JAREL társai közül, elmegy VALATHAR-ba. Meg fogja sze-rezni, ami megilleti.”
 - b) Kocsma 2.: „Mitológiai kér-dés: A legenda szerint hol van elrejtve a varázsló taliz-mánya? Hát... — Veszteztél VALATHAR labir-intusában!”
 - c) Thorm börtöne: „Ahhoz, hogy belepj ISHAR-ba, egy MONK áruházt kell viselned. Ha egyszer belépsz, többé nem tudsz kijönni onnan.”
- 8. URSHURAK város.
 - a) Kocsma 1.: „Tegnap a jó öreg OLBAR hoz mentem. Ki-vittuk a terre. Szegény pasi, évek óta rosszul megy a sor-

sa. A harca MORGOTH-tal elindította visszafelé a fejlődésben.”

- b) Kocsma 2.: „JON nagyr, JAREL alkimistája otthagya az üzletet. Eladta a mágiikus boltját lent a Rivoli utcán, és elköltözött KANDOMIR-ba.”





- c) **Kocsma 3.**: „Történelmi kérdés: Hol volt MORGULA bebörtönözve, miután megpróbált szembeszállni KROGH-gal? — A FORBIDDEN HOUSE-ban. — Nem! A FHULGROD erdőben!”
- d) **Kocsma 4.**: „Hallottam egy jó történetet a reggel. KROGH, MORGOTH fia és... és... Vajon ki? MORGULA a boszorkány!!! - Halkabban, te idióta! Még valaki meghallja!”
- e) **Kocsma 5.**: „A barátom LESLIE eltűnt! Legutóbb, amikor láttam, ZENDORIA területén volt. Remélem, nem akar belépni a FORBIDDEN HOUSE-ba?!”
- f) **OLBAR**: „OLBAR a nevem, egy vagyok JAREL társai közül. JAREL erőszak ellen esküt tett, és BALDARON északi részen egy sziklába tette mágikus kardját.”

Nagyjából ennyi lett volna. **Gábor** még leírja, hogy hol lehet a rúnatáblákat megtalálni, de erre szerintem mindenki jöjjön rá maga. Van itt még egy térképecske is ráadásnak. Addig is jó kalandozást kíván:

• **Évil Csika**

Space Crusade (C64)

Ez egy olyan izé... **Hero Quest** sci-fibe oltva. Kerettörténetnek gondoljon ide mindenki valami Aliens-klón sztorit, aztán gyérünk! Első pályásra úgy néz ki, mintha egy 3D-as **LASER SQUAD** lenne, ettől gondolom mindenki fellelkesül, úgyhogy gyorsan válasszuk ki a kommandóinkat, míg tart ez az állapot. Három kommandó van, a BKV-ellenőrök (**BLOOD ANGELS**), a StarWars-os sárágak (**IMPERIAL FISTS**) és az UTE-drukkerek (**ULTRA MARINES**). Sajnos **ELITE-boys**™-kommandó nincs, így tökmindegy melyiket választjuk. Na de kezdjük már a játékot. A bandát nyolc ikon segítségével irányítjuk. Nezzük sorban:

- #1: Ez marha bonyolult, el se magyarázom.
- #2: Ezzel lehet lövöldözni. Egyik fegyver se jó kanyarban, tehát arra kéne lönni, aki lövonalban van.
- #3: Közelharc. Amíg nincs **Bionic Arms**-unk, nem nagyon érdemes. De néha muszáj.
- #4: Erre nem emlékszem. Kihagyjuk, mint Darry a kétszáz vegyest.
- #5: Speciális stuff használata. Lásd később.
- #6: Ez RND-szerűen néha aktív, az ajtókat lehet vele nyitni-zárni. Jó poén, ha épp egy ellenfél állt az ajtóban.
- #7: Radar. No comment.
- #8: Ezzel fejezzük be a lépést.

- Ez elég egyszerű volt, lássuk a spec. stuffokat.
- **Bionic Arms**: A parancsnokunk erejét növeli meg, közelharcban nem egy kimondott hátrány.
 - **Blind Grenade**: Vakító gránát, az ellenfelek egy körig nem támadnak.
 - **Close Assault Blade**: Közelharcban növeli az esélyeinket.
 - **Meta Bomb**: Szép nagyot robban akár egy Dreadnought is beledöglölhet.
 - **Bolt Pistol**: Könnyűfegyver, közelharcra is jó.
 - **Targeter**: Célzőkészülék, pontosabban lövünk tőle.
 - **Force Field**: Páncél.
 - **Suspensor**: Ezt a Dünéből lopták, az emberek megterhelését enyhíti.
 - **Combi Weapon**: Extra fegyver. Plasma Gun, Heavy Bolterrel keresztelve.
 - **Bionic Eye**: Lásd Targeter
 - **Bioscanner**: Ez az Aliens pittyegős szörnykeresője.
 - **Digital Weapon**: Turbósított fegyver.
 - **Medi-Kit**: Gyógyító stuff.

Ennyi, állítólag van mission disc is.

• **HANCU**

CAMPAIGN (Amiga, PC)

A fantasztikus intro után betöltődik a térkép. A szélén különböző ikonokat láthatunk, amelyeknek a jelentése a következő jobbról balra, fentről lefelé:

- Az egész térkép kicsinyített képe.
- Töltés/Mentés.
- A szárazföldi egységek megtekintése.
- A repülő századok megnézése.
- A hajók megkukkolása.
- Ezzel a lappal együtt nézhetjük meg a haderőinket.
- Ennek a félnek a csapatait irányíthatjuk.
- Gyáraink száma.
- A konvojaink számát és tartalmát nézhetjük meg.
- A játék sebességét állíthatjuk be itt.
- Az aktuális küldetés átszerkesztése.
- Nagyítás/Kicsinyítés. (Jobb/bal egérgomb).
- Szünet be/ki.
- Hang be/ki.
- Idő.

ÁTSZERKESZTÉS

(Ennek két része is lesz.)

1) Az első sor megint a térképekkel kezdődik.

- Egy nagy kockában a hegyeket tudjuk beállítani. Miután ráclikeltünk, a mouse jobb gombjának folyamatos nyomkodásával érhetjük el az eredményt.
- A papíron a paramétereket állíthatjuk be. (Pl. hőmérséklet, dátum, időpont, klíma)
- A térkép meretei fentről lefelé: Alacsony terep, magas terep, tenger, erdő, falu, város, földút, kis patak, patak, folyó, aszfalt út, akna, a németek és a szövetségesek területe, nagyító, hang, a csapatok átszerkesztése.

II)

Csupán annyi a különbség az alapmenü-höz képest, hogy miután kirajzolta az egyes századhoz tartozó gépeket, a bal felső sarkokban egy oltó jelenik meg. Ha ráclikeltünk, akkor a jobb oldalon a berakható gépeket, a bal oldalon a századunkba tartozó gépeket láthatjuk. Az ezer segítségével újabb gépeket rakhatunk be. Vigyázzunk, mert ha túl sok járművet rakunk bele, akkor az üzemanyagunk kevés lesz, és

PLAZMA BALL (C64)

A **PLAZMA BALL** c. játékot elég nehéz besorolni a játékkategóriák közé. Könnyű rámondani, hogy kérem ez egy sportjáték, akárki meglassa, de eltérően a **CAVEMAN UGH OLYMPICS**-típusúaktól, itt inkább a stratégiának, és a gondolkodásnak van szerepe, az ügyességnek semmi. (kivéve, ha vagyunk olyan ügyesek, hogy megfordízzuk a játéklemélet). Na, túl vagyok a bevezetőn, essünk neki. csak úgy tömörítve:

Elsőnek kiválaszthatjuk, hogy hányan kívánunk játszani. Ha rajtuk kívül nem tartózkodik senki a lakásban, ajánlott az 'F1' gomb lenyomása. A játékosok számán csak itt tudunk változtatni.

A következő a győzelemhez szükséges gólok száma. No comment.

Ezután választhatunk, hogy melyik ligában (vagy felosztásban, nem értek a focihoz) akarunk játszani. Tök mindegy, csak a csapatok különböznek.

Ezután kell kiválasztani a saját csapatokat (illetve, ha egyedül játszunk, az első ellenfelet is). Elég jók a bandák: vénuszi mutánsok, vampírok, robotok, rabszolgák, szadista bácsik meg hasonlóak...

Utolsó állítási lehetőség: akarunk-e animált harcot? Ennek sok jelentősége nincs, a játé-

Tökös Mákos

mocanni sem birunk. Nem csak a mi gépeinket rakhatjuk be, hanem az ellenfelünk gépeit is, ha ráclikeltünk a zászlóra. Az első sorban némi változást észlelhetünk, megjelent egy kis zöld kocka. Ha ráclikeltünk, akkor visszajuthatunk a területes menühöz. Egy szemetet is észrevehetünk, amibe bedobhatjuk a nemkívánatos hadseregcsoportokat, ol(!) módon, hogy duplán ráclikeltünk a csoportra a térképen, és a szünetelt rávisszú a szemetesre. Új csoportokat is létrehozhatunk ezzel az eljárással, csak akkor a kívánt csoportra kell ráclikelni, és a szünetelt kell a térképre vinni. A hegyre clikkelve visszaterhetünk az alapmenühöz.

MOZGÁS

a) Repülővel.

Először is megnézzük, hogy milyen gépek vannak benne. Utána ráclikeltünk egy gépre. Ekkor egy repülő szünetelt jelenik meg. Ezt vigyük a jobb felső sarokban látható fekete keresztre. Így előkészítettük a kilövésre. A térképen nyomjuk meg a csoportot, és vigyük rá a kiszemelt célpontra.

b) Tank.

Ezzel csupán azt kell csinálnunk, hogy rányomjunk a kívánt csoportra, és megadjuk a célpontot.

c) Hajó.

Ua., mint a Tank.

CSATA

Miután befejezte a töltést, egy négy részre osztott képernyőt kapunk. Most csak a felső kétfelét foglalkozunk. Itt kirajzolja a jobb oldalon a mi tankjainkat, bal oldalon az ellenségét. Majd kiválaszthatjuk, hogy automatá vagy manual irányítás legyen. Rövid töltés után megkapjuk a csatateret. A jobb oldali sor fentről lefelé:

- Aknarakás aktív vagy nem.

- A hadjárat gyors vagy lassú legyen.
- Pause be/ki.
- Visszavonulás.
- Repülőek támadása az ellenfélre (egér jobb gomb).
- Tankállomány. Itt tudunk utánpótolni.
- Ágyzás.
- Iránytű.

- Paraméterek beállítása (ld. később.)
- Harc a terepen az aktuális tankkal.
- Az aktuális tank képe
- Nemzetiségünk (ha nem magyar, akkor válassd a következményeit).
- Az aktuális tank állapota.
- Az aktuális tank üzemanyaga.
- Az aktuális tank municiója.

PARAMÉTEREK

Itt a felső sorban beállíthatjuk (jobbról balra) a grafikat, a tankutánpótlást, a repülőket és az ágyúkat. Alul a tank irányítását állíthatjuk be. Sorban a következők ezek:

- Jobb láncfal előre.
- Bal láncfal előre.
- Balrafordulás (tank).
- Jobbrafordulás (tank).
- Jobbrafordulás (cső) (MI? Ilyen hirtelen be akarod fejezni a leírást? — CoVboy).
- Balrafordulás (cső).
- Cső fel.
- Cső le.
- Tűz.
- Váltás. Vagy a cső, vagy a tank szemzőgéből látjuk a terepet.
- Hátra.

MUNICÍÓ KÉSZÍTÉSE

A gyár feliratú ikonra lépve állíthatjuk be, hogy mit akarunk gyártani és mennyit, majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk a célpontot.

● Bacsó Márton

tékosok közti bunyót csak a pasik tulajdon-ságai befolyásolják. Ha először játszunk akkor még látványos a dolog, csak idegesítő, mert mindig veszítünk ki, ha már nagyobb a tapasztalat, akkor meg unalmas a műsor.

Utólag igazíthatunk meg a dolgokon, aztán nyomaszt.

A játék egy, az amerikai focihoz hasonló pályán folyik. A cél az, hogy a labdát az ellenfél területének szélére továbbítsuk. A **Speedball**-ban megszokott szabályok érvényesek.

A csapatok 16-16 fől állnak, ebből öt tartalék. Szükség is lesz rájuk, mert a pályán úgy hullanak a fiúk, mint a legyek.

A meccs elején el kell helyeznünk a csapatot a pályán. Figyeljünk arra, hogy megfelelő védelmet építsünk ki, de fontos hogy utóképes támadóéink is legyen. Legjobb, ha három sörbe pakoljuk a bandát, ilyenkor, ha nálunk van a labda, ha nem, az első sor feltartóztatja az ellenfelet. Persze a sok lúd itt is lenyomja a disznót, de időt nyerünk, és a másik két sor kitérhet a labdával a réseken; vagy ha kezdőskor az ellenfélnél volt a labda, a középső sorral elkapathatjuk az ellenfél támadó csatárát. Persze eleinte ne számítsunk gyors sikerre.

A játék ikonvezérelt, az ikonok jelentése a következők:

- **Szem:** A pályát láthatjuk felülről. A labdás fickó villogó pontként látszik.
- **Labda:** Passzolás. Kiválasztása után már csak a fogadóra kell clikelnünk. A labda eldobása után háromféle lehetőség várható:
 - A fogadó pasi szerencsésen megszerzte a labdát.
 - A dobó pasi bravúrosan mellédobja a labdát.
 - A fogadó pasas mesteri mozdulattal kiéjt a labdát.
- Az utóbbi két esetben a bőr(plazma)golyó a földre esik. Ilyenkor azé, aki először felkapja.
- **Halálfej:** A játék feladása. Ilyenkor a meccset az ellenfél nyeri.
- **Info:** Ha a saját játékosra clikeltünk, megkapjuk nevét, csapatát, táját és egy táblázatot a tulajdonságaival:
 - Pace = lépéshossz
 - Fitness = kondíció
 - Nerves = bátorság
 - Armour = navajon
 - Pass skill = milyen jól passzol
 - Catch skill = milyen jól kapja el (a labdát)
 - Power punch = milyen erős puncsot készít (?)

...folytatás a 4. oldal alján!

064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

Kiegészítés az előző számban megjelent ikonvezérléshez

Dörögdi András ikonvezérlő rutinjának ismeretésénél hivatkozunk egy bizonyos

BASIC mintaprogramra, amit állítólag a cikke végére kellett volna beillesztenünk.

Hiába, egy rovatvezetői váltás sosem lehet zökkenőmentes! Ime:

```
10 SYS 32768
20 PRINT " "
30 PRINT " "
40 PRINT " "
50 A=PEEK(33314)
60 IF A=0 THEN PRINT " NINCS LENYOMVA! ":GOTO 50
70 PRINT " " "A" IKON LENYOMVA!":POKE 33314,0:FOR A=0 TO 1000:NEXT:
GOTO 50
```

Osztott rasztercsíkok

A program egy olyan rasztercsíkot rak ki a képernyőre, amelyben soronként három szín található. Sajnos ebben a felépítésben csak látványosságként szolgál, mert a mellette futó bármilyen programrés teljesen bekarolja a megszaktást. A PRG minden raszter sorban háromszor változtatja meg a háttérzint, ezért az adatoknál a színsort nem a vízszintes sor, hanem a függőleges oszlop adja. Lehet, hogy ha az inicializálásnál meg valamit beállítottunk (?), akkor a megszaktítás egy másik rész futása alatt is tökéletesen működik.

```
C000 .OPT OO,P
C000 *=$C000
C000 78 SEI
; IRQ INIT
C001 A9 7F LDA #57F
C003 8D 0D Dc STA $DC0D
C006 A9 81 LDA #581
C008 8D 1A D0 STA $D01A
C00BA9 25 LDA #<1
C00D8D 14 03 STA $0314
C010 A9 C0 LDA #>1
C012 8D 15 03 STA $0315
C015 A9 32 LDA #532
C017 8D 12 D0 STA $D012
C01A A9 1B LDA #51B
C01C8D 11 D0 STA $D011
C01F A9 0E LDA #14
; megjelenő raszterávok száma
C021 85 FE STA $FE
C023 58 CLI
C024 60 RTS
C025 EE 19 D0 I INC $D019
; IRQ
C028 45 FB EOR $FB
; 3 mikrosec-nyi késleltetés
C02AA2 06 LDX #6
; további várakozás
C02CEA V1 NOP
C02FD CA DEX
C02E D0 FC BNE V1
C030 A0 02 LDY #2
; egy raszter sorba 3 különböző színű
; csíkot rakunk
C032 B9 F4 C0 V C1,Y
C035 8D 21 D0 STA $D021
C038 88 DEY
C039 10 F7 BPL V
C03BEA EA NOP
; 6 mikrosec-nyi várakozás
C03CEA NOP
C03DEA NOP
C03EEA 00 LDA #0
; alapszint feketére
C040 8D 21 D0 STA $D021
```

```
C043 A2 02 LDX #2
; várakozás
C045 CA V3 DEX
C046 D0 FD BNE V3
C048 A0 02 LDY #2
; Innentől kezdve a további 7 sorban
; is megismételjük a színváltást
C04A B9 F7 C0 V2 LDA C2,Y
C04D8D 21 D0 STA $D021
C050 88 DEY
C051 10 F7 BPL V2
C053 EA NOP
C054 EA NOP
C055 EA NOP
C056 A9 00 LDA #0
C058 8D 21 D0 STA $D021
C05BA2 02 LDX #2
C05DCA V4 DEX
C05E D0 FD BNE V4
C060 A0 02 LDY #2
C062 B9 FA C0 V5 LDA C3,Y
C065 8D 21 D0 STA $D021
C068 88 DEY
C069 10 F7 BPL V5
C06BEA EA NOP
C06CEA NOP
C06DEA NOP
C06EEA 00 LDA #0
C070 8D 21 D0 STA $D021
C073 A2 02 LDX #2
C075 CA V6 DEX
C076 D0 FD BNE V6
C078 A002 LDY #2
C07A B9 FD C0 V7 LDA C4,Y
C07D8D 21 D0 STA $D021
C080 88 DEY
C081 10 F7 BPL V7
C083 EA NOP
C084 EA NOP
C085 EA NOP
C086 A9 00 LDA #0
C088 8D 21 D0 STA $D021
C08BA2 02 LDX #2
C08DCA V8 DEX
C08E D0 FD BNE V8
C090 A0 02 LDY #2
C092 B9 00 C1 V9 LDA C5,Y
C095 8D 21 D0 STA $D021
C098 88 DEY
C099 10 F7 BPL V9
C09BEA EA NOP
C09CEA NOP
C09DEA NOP
C09EEA 00 LDA #0
C0A0 8D 21 D0 STA $D021
C0A3 A2 02 LDX #2
C0A5 CA VA DEX
C0A6 D0 FD BNE VA
```

```
C0A8 A0 02 LDY #2
C0AA B9 03 C1 VB LDA C6,Y
C0AD8D 21 D0 STA $D021
C0B0 88 DEY
C0B1 10 F7 BPL VB
C0B3 EA NOP
C0B4 EA NOP
C0B5 EA NOP
C0B6 A9 00 LDA #0
C0B8 8D 21 D0 STA $D021
C0BBA2 02 LDX #2
C0BDC A VC DEX
C0BED0 FD BNE VC
C0C0A0 02 LDY #2
C0C2 B9 06 C1 VD LDA C7,Y
C0C5 8D 21 D0 STA $D021
C0C8 88 DEY
C0C9 10 F7 BPL VD
C0CB A9 00 LDA #0
C0CD 8D 20 D0 STA $D020
C0D0 8D 21 D0 STA $D021
C0D3 A2 02 LDX #2
C0D5 CA VE DEX
C0D6 D0 FD BNE VE
C0D8 EA NOP
C0D9 EA NOP
C0DA EA NOP
C0DB EA NOP
C0DC C6 FE DEC $FE
; számiáló csökkentése
C0DE A5 FE LDA $FE
C0E0 D0 0F BNE V1
; meg volt 14? Ha nem, vissza.
C0E2 A9 0E LDA #14
; számiáló 14-re
C0E4 85 FE STA $FE
C0E6 A9 00 LDA #0
; keret, alap fekete
C0E8 8D 20 D0 STA $D020
C0EE 8D 21 D0 STA $D021
C0EE4C 81 EA RT JMP $EA81
; IRQ befejezése
C0F1 4C 30 C0 VI JMP A
C0F4 0B 06 08 C1 .BYTE 11,6,8
; csíkok színei, itt az első csíkot az
; első oszlop számai adják, a többi
; ugyanígy tovább...
C0F7 0C 0E 0A C2 .BYTE 12,14,10
C0FA 0F 03 07 C3 .BYTE 15,3,7
C0FD 01 0D 01 C4 .BYTE 1,13,1
C100 0F 03 07 C5 .BYTE 15,3,7
C103 0C 0E 0A C6 .BYTE 12,14,10
C106 0B 06 08 C7 .BYTE 11,6,8
```

•JOE

GR. REPAIR

GR. REPAIR

A GR.TRANSPORTER grafika konvertáló program egyik változata (AXIOM törte át hiszem) hibás, a képernyőket nem jól kapcsolja be. A javító prg. ezt a hibát elfütneti.
10 POKE53280.0: POKE53281.0: PRINT
"SHIFT+CLR/HOME)JOE'S GRAPHICS TRANSFORMER REPAIRING"
20 FOR I=1TO8: READA: POKEA.21:
NEXT: PRINT"REPAIRING COMPLETE"
30 GETA\$: IFA\$="THEN30
40 SYS 4096
50 DATA6753, 9058, 9085, 12821, 15061,
15085, 16880, 18908

IASC-DISPLAYER

Biztos mindenkinek megvan (na jó, nem mindenkinek) a TOOL DISK #1 felhasználói lemez. Ezen van egy 6 színű 3x3-as CHARSET EDITOR. Az ezzel készült CHARSET-et az ugyancsak a lemezen található konvertáló programmal átkonvertálva

maris alkalmas a saját programban való megjelenítésre. A mellékelt program az alapon benne lévő karakterkészlet színeire igazodik, de könnyen átírhatjuk a sajátunkra. Ja, csak az első 8 karaktert rakja ki a PRG, mert SPRITE-ok adják a másik 3 szint.

10 POKE53272,25: POKE53280.0:
POKE53281.0: POKE53270,216:
PRINT"SHIFT+CLR/HOME"
20 POKE53282,3: POKE53283,13
30 FORI=0TO8: FORK=0TO2
40 POKE1024+I*3+K,I+K*28
50 POKE1064+I*3+K,I+84+K*28
60 POKE1104+I*3+K,I+168+K*28
70 NEXT: NEXT
80 FORI=0TO2: FORJ=0TO23:
POKE55296+I*40+J,15: NEXT: NEXT
90 FORI=0TO7: POKE2040+I,160+I:
POKE53248+I*2,I*24+24:
POKE53249+I*2,50
100 POKE53287+I,14
110 NEXT: POKE53269,255:

POKE53276,255: POKE53285.6:
POKE53286.4
120 GOTO120

FACE OFF hibajavítás

Ez a dolog a HOTLINE törésre vonatkozik. A memória 20E6-tól valahogy így néz ki: 3C, 51, 66, 7B... Az 51-et 50-re, a 7B-t 7A-ra cserélve megszűnik a címkepernyőre becsúszó "FACE OFF!" felirat villogása. Sajnos a lemezen valamilyen EOR kóddal lett védve, + track töltés, de ha valaki rájön, hol van, beküldhetné...

LORDS hibajavítás

Ha valakinek nem tetszene, hogy az EXCALIBUR intro szövegét nem tudja előlvasni, akkor a főprogram 20. blokkjában (9/6) a lemezen \$4D hely körül; A9, 92, F0... a 92-t 91-re cserélve megjavul a scroll!

• JOE

ROCKMONITOR 5.3

Nem kívánunk teljes leírást nyomtatni, hiszen a 4-es benne volt a '92-es Evkönyvben (még megrendelhető — CoVboy). Ez a verzió a 4-esből csak abban különbözik, hogy kényelmesebben dolgozhatunk a digitális effektel.
Betöltés után a DRUM-SET EDITOR-ban találjuk megunkat. A képernyő közepén két oszlop látható. Az első oszlopban található a lemezen lévő .DIG kiterjesztésű fájlokat, valamint a digitális hosszánál felső byte-ja.

A jobb oldali oszlop a DRUM KIT nevet viseli. Ide kell bepakolni a zenében használt effektet.

Legalul pedig a kezelőbillentyűk láthatók:

'RETURN': A bal oldali oszlop legfelső sorában tartózkodó effekt átkerül a jobb oldali oszlopba (magyarul az effekt kiválasztása).
'DEL': A DRUM KIT-ből az utolsó effektet elfütneti.
'SPACE': Digitális effekt lejátszása.
'M/SHIFT+M': A digitális memória kezdetét tolhatjuk el.
'S': DRUM-KIT kimentése.
'L': DRUM-KIT betöltése.
'F': Saját effekt behívása (csak akkor, ha a kiterjesztés .DIG!).
'F7': A szerkesztő betöltése.

Ezek után a szerkesztőben nincs más dolgunk, a DIGI effektel, mint megadni a szekvenciákat és bepakolni őket, lehetőleg a step-ekbe.
Ja, mielőtt el nem felejtetem! A RM4 leírásából véletlenül kimaradt, hogy a 9100-as DIGI-ben mit lehet állítani. Szóval itt lehet megadni minden egyes STEP-nél a szekvencia kezdetének felső byte-ja.

Hát ennyi lett volna, azért az editort is fejleszthetnék volna egy kicsit, mert még mindig nem működik a billentyűzetről való felvétel!

• Dr.WHO of The Prodigy

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVATVEZETŐ: TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Ave Amiga Dudez!
(Ha a DADA ide megint megjegyzést fűz, nem t'om, hogy mit csinálok vele, de nem lesz benne köszönet!!! — CSIKA)

Az egész rovatban a kezdés a legnehezebb. Főleg most, hogy egyszerre kell leádnom háromhavi anyagot, mert egy darabig nem leszek megtalálható az országban. Éppen ezért fogalmam sincs, hogy hogyan lesz megszerkesztve, tőrdelve a rovat, úgyhogy ha esetleg egy leírás félébmarad, ne engem okoljatok érte. Előre is köszi!

Lassan-lassan mindenki leérettsgéizett (remélhetőleg) mire ezeket a sorokat olvassátok. Akinek most nem sikerült, az októberben újra húzhat. Ja, és azt olvassátok, hogy az utcánk tanultok? Azt hallottam, hogy egyből munkanélküli segélyt kapnak a most végző diákok. Hát nem róhej? Itt tart az ország. Na mindegy, hagyjuk az egészét. Inkább foglalkozzunk a számítógéppel.

Tehát akkor most egykét közérdekű dologgal kezdeném, aztán megint belecapsunk a középibe. (Az anyja szemit nekijel!) Tehát; az első dolog, amiért már úgy érzem, hogy szólnom kell, az az olvasók, vagyis a ti helyesírási tudásotok. Meg kell, hogy mondjam, elég sűrűn elborzadok! Igencsak

siralmas a helyesírástok. Azzal meg végképp nem otdotok meg semmit, ha a levelek végén elnézést kértek a helyesírási hibákért. Tessék elsőre leírni helyesen! Azt a mindenségit! Na komolyra fordítva a szót, tényleg borzasztó a helyesírástok. Csináljatok magatokkal valamit, mert így hogy lesztek a Magyar Nép utánpótlása???? A másik dolog az, hogy ha valaki Amigás témával kapcsolatban ír, akkor a megszólítás ne CoVboy legyen, mert szerencsétlennék így is elég sok dolga van. A múltkor is végigolvasott egy levelet, és a végén jött rá, hogy nem neki szól. A harmadik dolog pedig az, hogy amelyik levél Amigás témát vet fel, arra itt fogok válaszolni, mivel a rovat ótdórészben ezért van (de itt sem menekültök meg CoVboytól!) Akkor kezdjük a levelekkel. Először egy rövidebb hangvételű.

Werner Zoltánnak üzenem, hogy a Wolfenstein 3D nem jelent meg sem 500-asra, sem AGARA. Az 500ast meg megéri eladni és 1200est venni helyette (nem az árkülönbség miatt, mert azt mindenki maga dönti el, hogy megéri neki, vagy sem), mivel sokkal több dologra lehet használni, és gyorsabb (főleg 110 m gáton). De azért az 500-ast sem kell elhanyagolni, mert azal is lehet marha jó dolgokat csinálni.

A másik levélre egy kicsit hosszabban fogok válaszolni, mivel egy kritizáló levél egy C64 tulajdonostól, aki szar(ikkönyvekből merített „tudás”ra alapozva mond valamit úgy, hogy Amigát még bekapcsolva sem látott, csak képeken.

„Kicsi” Nagy Lajos Petya!
Köszö a leveledet, a választ most kapod meg, mert a Posta túl drága, és nem marad pénz sörre. Előljáróban annyit a leveleldről, hogy nem kell mindig minden hülyeséget elolvasni, és emésztés nélkül továbbadni, vagy kiállni mellette. Azért örülök neki, hogy C64-s (gyk.eses) létedre sok mindenben egyetértesz velem, és egykét dologgal kapcsolatban nem vagy biztos abban, hogy igazam van. Például, teljesen meg vagy győződve arról, hogy fanatikus A500-as párti vagyok, holott ha figyelmesebben elolvastad volna a cikket, akkor rájöhetnél volna, hogy fanatikus A1200as párti vagyok. Nem akarok nagyon belelenni az A500as és A500+ összehasonlításába, mert a véleményem már leírtam, de valamilyen dolgokra muszáj reagálnom, mert hülyeséget olvastál. Azt itad, hogy az 500+ nem tudja használni a félmegegs FastRAM bővítőt amit a régi 500as használ, de ez nem is baj. Te szerencsétlen! A FastRAM azért FASTRAM, mert gyorsabb, mint a

ADAPTILE-COLOR DATA: Adatfile-okat titkosítanak tunk vele.

COLOR CRUNCH: Azok a színek vibróznak, amelyeket beállítottunk a Decrunch Color-nál.

LED CRUNCH: Tömörítés alatt vibrálál a LED.

MULTITASK: Ha inaktív, akkor az OS-t letiltjuk tömörítés alatt.

PAGING: Ha betelik az infoablak, akkor egymóymás után folytatja a proggyt.

OVERWRITE: Nem kérdezi meg, hogy felülírja-e a hasonló nevű file-t.

VERIFY SLEEP: Rákérdez a sleep (hogy kell-e még egy álp).

SOUND ALARM: Ha be van kapcsolva, a tömörítés végén sípog.

SAVE PREFERENCES: A beállítások elmentése.

RECRUNCH MENU
RECRUNCH: Kitömörít.
RECRUNCH ALWAYS: Ha a file PP-vel lett tömörítve, akkor is újratömörít.
CHANGE COLOR: A villogtatott szint változtatja meg.

Itt láthatjuk még azoknak a tömörítőprogramoknak a listáját, amelyeket a PP ki tud tömöríteni.

HUNKLAB MENU

CODE TO CHIP: A program code hunk-jai a ChipMem-be kerülnek.

DATA TO CHIP: Lásd fent, csak a proggy data hunk-jaival.

BSS TO CHIP: Ismét, csak bss hunk-okkal.

REMOVE SYMBOL: A futtatáshoz használatlan symbol hunk-okat távolíthatjuk el a programból.

REMOVE DEBUG: Ua. csak a debug hunk-okkal.

PROCESS CRUNCH: Betölti a file-t, elvégzi a műveleteket, majd tömöríti. Ha az AutoHunklab-ot bekapcsoltuk, a Load is ugyanezt csinálja.

PROCESS FILE: Csak a kijelölt műveleteket csinálja meg a file-lal, nem tömörít.

SCRIPT MENU

A programozáshoz szükségesek az alábbiak.

CLEAR SCRIPT: Törli a programlistát.

LIST SCRIPT: Ertelmezzerlen listáz.

SET *COMMAND: Max. programlépésszám.

SCRIPT LOG FILE: Egy megadott file-ba küldözgeti az üzeneteket.

(Csak programozási módban élnék az alábbi pontok, az utolsó kivételével.)

DESTINATION DIR: Ide menti a tömörített file-t.

START RECORDING: Programozás kezdete.

STOP RECORDING: Az előbbi befejezése.

DELETE LAST: Utolsó parancsot törli.

INSERT COMMAND: A kiválasztott parancs elé beszúrhatunk másik parancsot.

SKIP CRUNCHED: Kihagyja a már tömörített file-okat.

DELETE SOURCE: Törli a forrásfile-t a ki mentes után.

EXECUTE SCRIPT: Végrehajtja a programot.

Azt hiszem itt be is fejezem, mert a számomra fenntartott karaktereket meg feleltem, és már ügysem férne be több dolog az e havi rovata. A jövő hónapi dupla zamig jó nyaralást mindenkinek, és ne hanyagoljátok a gépet holmi NOK miatt. Az a tri*er nem ér annyit. Asztalra Vissza Baby!

IRC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
 WERNER ZSOLT (DADA)

Az utóbbi időben szép számmal érkeztek levelek a rovat számára. Ezt ezúton is köszönjük. Az IRC témára érkezett sok F*CK-olason kívül talán a legtöbb kérdést az XMS és EMS memória használatával kapcsolatban kaptuk — kóderektől. Szerencsére kollégám, Patkó Tamás vállalta, hogy összehoz a dolgokról egy cikket, és egyúttal engedélyezi egy olyan utílija forráskódjának leközlését, ami a kategóriájának legjobbja (már most le akartam nyomni, de épp akkor rohadt le az Internet routerünk egy egész napra, amikor odakint körül akartam az ügyben nézni). Mindegy, lemegy majd a duplaszamban!)

Még több memória-XMS

Minden programozó idővel szembekerül a PC-ken megszokott 640 kbyte konvencionális memória határával, miközben a gépekben lévő memória álltaiban elérni már a 4 Mbyte-ot is (a felhasználók is szembekerülnek ezzel a problémával, de nekik sokkal kevesebb esélyük van a megoldásra). Régebben erre a problémára megoldást jelentett az EMS memóriakezelés, de mara bizony állíthatjuk, hogy ez a módszer elavult. Az idő előrehaladtával viszont megjelentek az egyéb gyakorlatilag szabványoknak tekinthető felületek a gépekben lévő többletmemória kihasználására. Ezek közül a legalapvetőbb az XMS memóriakezelés. Valamivel komolyabb szinten (de más területen) jelent megoldást a VCPI szabvány, de a jövő megoldása a DPMI. Mielőtt rátérnénk az XMS felület ismertetésére, nem árt tisztázni néhány fogalmat.

Expanded Memory: Olyan memória, amelynek csak korlátozott szeletét lehet egyszerre látni egy memóriablakban (frame). Ez a memóriablak a konvencionális területen érhető el, pl. a C000:0000 vagy az E000:0000 címtől. Az expanded memória lehet külön kar-

tyán vagy egy külön software által lefoglalt XMS területen (de ebben az esetben csak azért, hogy a régebbi EMS-t igénylő programok futhassanak).

Extended Memory: A processzor által teljes egészében címmezhető memória, ami annyit tesz, hogy az ún. védett (protected) módban a program képes a memóriát teljes egészében egyszerre használni (mondjuk 4MB-os tömböt kezelni). Alapvetően az 1 MB fölötti memóriát tekintjük XMS-nek, ugyanis az 1 MB alatti memória a konvencionális.

HMA: (High Memory Access) Az a memória, ami a fizikai 1 MB fölött helyezkedik el (csak 64 kbyte-os). Ez úgy lehetséges, hogy pl. az XT-n az FFFF:0010 cím a memória IC-k felé a 0-ás fizikai címet jelenti, mivel a címszámítások túlszordulás van (a cím "visszatfordul"). A helyzet azonban a 286-osok megjelenésével teljesen megváltozott, mivel ezeknek a processzoroknak már több címbit áll rendelkezésre, így az FFFF:0010-es cím a fizikai 100000-as címet jelenti a 0-ás cím helyett. Így gyakorlatilag „normál” módban maradvra 1 MB fölé tudunk címezni. Ez a főlé címezett, majdnem 64 kbyte-nyi terület, a HMA. Azért, hogy a régebbi programokkal ne legyen probléma, a 286-osok utáni gépekben a bekapcsoláskor egy áramkör biztosítja azt, hogy ne lehessen 1 MB fölé címezni, ezt a védelmet kell érteni a GATE A20 fogalom alatt, amit a későbbiekben használni fogunk. A gate A20 mondia meg, hogy a fizikai 100000 cím 100000 vagy 00000 legyen (fizikailag a 20-as címbit tiltása).

UMB: (Upper Memory Block) Olyan terület a konvencionális (1 MB alatti) memóriában, ahol nincs eredetileg semmi, például egy Herkules kártyával rendelkező gépnel A000:0000 és B000:0000 között. Erre a területre a 386-os vagy későbbi processzorral felszerelt gépek a V86

módra átkapcsolva át címeznek memóriát az 1 MB feletti területről, így itt szabad memória keletkezik, amit a programok tetszősük szerint használhatnak (megjegyzendő, hogy az EMM386, QEMM, UMB, valamint EMS memória létrehozására, és ezért írja ki sok program, amelyik nincs felkészítve a szabványos védett módra kapcsoló felülettel, hogy csak úgy tud futni, ha ki van kapcsolva az EMM386 vagy az ennek megfelelő memóriakezelő program).

Egy kicsit a címzés módokról a fentiek magyarázatoként. A 286,386 stb... processzorok rendelkeznek olyan tulajdonságokkal, amiket a programok csak most kezdenek kihasználni. Ezek a tulajdonságok a kompatibilitás miatt az általánosan használt normál (standard) módban nem érvényesülnek, így ha valaki ki akarja használni a tulajdonságokat, akkor át kell kapcsolni a processzort az ún. védett (protected) módba vagy egy látszólagos 8086 módba (csak 386-tól) (V86 mode). Az említett módok között igen nagy a különbség, főleg a címszámítás területén. A címzés módoknál a normál módban az ember a fizikai címet úgy kapja meg, hogy a szegmescímet szorozza 16-tal, majd hozzáadja az offsetet. A védett módban a szegmencímet az ilyen értelemszerűen megszűnik, és a cím kiszámítása jóval bonyolultabb (386-astól meg letezik egy ún. lineáris címzési mód is, ahol a memória nem szegmentált, hanem lineárisan címezhető).

Ezután a felületen szükséges bevezető után már meg lehet érteni a különböző XMS rutintok háttérét.

Az XMS kezelő rutinjainak főbb csoportjai:

- driver információ	0
- HMA kezelés	1-2
- Gate A20 kezelés	3-7
- memória kezelés	8-F
- UMB kezelés	10-12

Az XMS rutinkod:

- 00 XMS verziószám lekérdezése
- 01 HMA kérelem
- 02 HMA felszabadítás
- 03 globális A20 engedélyezés
- 04 globális A20 tiltás
- 05 lokális A20 engedélyezés
- 06 lokális A20 tiltás
- 07 A20 állapotának lekérdezése
- 08 szabad XMS memória lekérdezése
- 09 XMS memória foglalás
- 0A XMS memória felszabadítás
- 0B memória másolás
- 0C memória zárolás
- 0D memória feloldás
- 0E mem. paraméterek lekérdezése
- 0F memória újrafoglalása
- 10 UMB kérés (foglalás)
- 11 UMB felszabadítás
- 12 UMB újrakérés (újrafoglalás)

Az XMS kezelő részletes leírásánál csak az információlekérdező, Gate A20 kezelő és memóriakezelő rutinnal foglalkozom, mivel a többi használatra eléggé periférikus. Gyakorlatilag a közeljövőben a HMA kezelő részek is feleslegessé lesznek, mivel használatuk akkor kell, amikor a program saját maga kapcsol át védett módba, de ha a program így működik, akkor nem lehet futtatni az EMM386-ot vagy Windows alatti DOS task-ban; ennek a problémának a kiküszöbölése érdekében az első esetben a VCPi, a második esetben a DPMI szabványt jelent megoldást (az első esetben egy DPMI driver is megoldás, mint pl. a Borland C/C++ alatti DPMIREM program, csak ekkor a szerzői jogokra figyelni kell!).

Az XMS használat első lépése az XMS driver megkeresése és a funkcióhívó pont lekérdezése. Ez az INT 2F-en keresztül történik:

XMS driver lekérdezése:

Bemenet: (INT 2F)
 AX=4300h
 Kimenet:
 AL=80h ha van XMS driver
 AL<>80h ha pedig nincs

XMS funkciópont lekérdezése:

Bemenet: (INT 2F)
 AX=4310h
 Kimenet:
 ES:BX=XMS funkciócím (ezt a címet kell CALL-lal hívogatni a továbbiakban)

00: XMS verziószám lekérdezése

Be: AH=00h
 Ki: AX=verziószám BCD-ben (pl. 3.12=0312h)
 BX=belső revíziószám
 DX=0001h ha van HMA
 0000h ha nincs

03: globális A20 engedélyezés

Be: AH=03h
 Ki: AX=0001h ha rendben
 0000h ha hiba van, ekkor
 BL=hibakód
funkció: engedélyezi az A20-at (tehát elérhető lesz az 1 MB feletti 64k HMA)

04: globális A20 tiltás

Be: AH=04h
 Ki: AX=0001h ha rendben
 0000h ha hiba, ekkor
 BL=hibakód

funkció: tiltja az A20-at (nem lesz a HMA elérhető). Vigyázni kell vele, mivel ha van a config.sys-ben dos=high sor, akkor rendszerösszeomláshoz vezethet, azért, mert a DOS HMA-ban lévő részei nem lesznek elérhetőek, és erről a DOS nem tud, csak használja őket.

05: lokális A20 engedélyezés

Be: AH=05h
 Ki: mint 04-nél

funkció: u.a. mint 03, de meggyújt az előző állapotot, így ha a programunk végen lokális tiltást adunk ki, akkor visszaállítja az engedélyezés előtti állapotot.

06: lokális A20 tiltás

Be: AH=06h
 Ki: mint 04-nél
funkció: u.a. mint 04, de a lokális engedélyezés előtti állapotot állítja vissza. Tehát, ha globálisan engedélyezve volt A20 és mi lokálisan is engedélyeztük, akkor a lokális tiltás után még mindig engedélyezve marad (fontos, hogy a program ne akadjon össze például a DOS-szal).

07: A20 állapotának lekérdezése

Be: AH=07h
 Ki: AX=0001h ha engedélyezett az A20
 0000h ha tiltott
 BL=hibakód vagy 00
funkció: visszatér A20 állapotát

08: szabad XMS memória méretének lekérdezése

Be: AH=08h
 BL=00h (néhány XMS kezelő hibamentesség esetén nem változtat BL értéket)
 Ki: AX=legnagyobb foglalható XMS memóriablokk mérete (kbyte-ban)
 DX=teljes XMS memória mérete (kbyte-ban)
 BL=hibakód vagy 00

funkció: visszatér a teljes XMS méretet, valamint a legnagyobb foglalható terület nagyságát (az biztos, hogy ekkorát lehet foglalni, de lehet az is, hogy a foglalás után még mindig lesz szabad XMS memória, ha a felszabadítások miatt „lyuk” keletkezett a foglalások között). A visszaadott értékben nincs benne a HMA mérete!

09: XMS memória foglalása

Be: AH=09h
 DX=memóriaméret kbyte-ban (amire szükségünk van)
 Ki: AX=0001h DX=memória azonosító (handle)
 BX=0000h BH=hibakód
funkció: XMS memóriafoglalás, tökéletes befejezőskor visszaad egy memóriazonosítót, amivel később hivatkozhatunk a lefoglalt memóriára.

0A: XMS memória felszabadítása

Be: AH=0Ah
 DX=memóriazonosító
 Ki: AX=0001h ha nincs hiba
 0000h ha van és akkor
 BL=hibakód

funkció: XMS memória felszabadítás

0B: memória másolása

Be: AH=0Bh
 DS:SI=EMM struktúra mutató
 Ki: AX=0001h ha rendben
 0000h ha hiba és ekkor
 BL=hibakód
funkció: memóriaterület másolása, a memóriaterület az EMM struktúra határozta meg (ismertetése később).

0C: memória zárolása

Be: AH=0Ch
 DX=memóriazonosító
 Ki: AX=0001h ha rendben, ekkor
 DX:BX 32 bites lineáris cím
 0000h ha hiba és ekkor
 BL=hibakód

funkció: Memóriablokk rögzítése a memóriában (ha nincs rögzítve, akkor egy másik kérelemkor tudunk nélkül elkerülni a fizikai helyérő). A visszatérési érték egy 32 bites lineáris cím, mely csak akkor kell, ha átkapcsolunk védett módba és onnan is fel akarjuk címezni a memóriablokkot (érdemes a lefoglalt memóriát

a biztonság kedvéért mindig lezárni, mire időközben kikerüljön a memóriából, pl. Windows alatti DOS ablaknál. Nem biztos, hogy az XMS kezelő tényleg kiteszi ideiglenesen háttértárra a memóriablokkot, de elképzelhető, ugyanígy sehol nem írják, hogy ekkor a másolás nem működne még mindig.)

0D: memória feloldása

Be: AH=0Dh
 DX=memóriazonosító
 Ki: AX=0001h ha rendben
 0000h ha hiba és
 BL=hibakód
funkció: a 0C-s funkció ellenkezője

0E: memóriablokk paraméterek lekérdezése

Be: AH=0Eh
 DX=memóriazonosító
 Ki: AX=0001h ha rendben
 BH=lezárászám
 BL=még szabad memóriazonosítószám
 DX=blokkméret (kbyte-ban)
 0000h ha hiba BL=hibakód

funkció: Memóriablokk paramétereinek lekérdezése. Megadja, hogy eddig erre a blokkra hányszor hívták meg a 0C-s rutint, valamint a még rendelkezésre álló memóriazonosítókat számát és a memóriablokk méretét (a memóriazonosítók: /NUMHANDLES=... a himem.sys paramétereként)

0F: memóriablokk újrafoglalása

Be: AH=0Fh
 DX=memóriazonosító
 BX=új méret (kbyte-ban)
 Ki: AX=0001h ha rendben
 0000h ha hiba és
 BL=hibakód

EMM struktúra leírása:

hely	méret	funkció
+00h	DWORD	byteszám a mozgatóskor (párosnak kell lennie)
+04h	WORD	forrás memóriazonosító
+06h	DWORD	offset a forrás memóriablokkban (blokkon belül)
+0Ah	WORD	cél memóriazonosító
+0Ch	DWORD	offset a cél memóriablokkban

Megjegyzés: Ha a memóriazonosító 0000h, akkor a memóriablokkban értendő offset helyett konvencionális szegmens:offset páros értendő offset, szegmens sorrendben.

Hibakódok:

00h	rendben
80h	a hívott funkció nem létezik
81h	VDISK program fut
82h	A20 hiba érzékelés
8Eh	generális XMS driver hiba
8Fh	visszaállíthatatlan XMS driver hiba
90h	HMA nem létezik
92h	DX kisebb mint a /HMAMIN=... paraméter
93h	HMA nem foglalt
94h	A20 már engedélyezett
A0h	már minden XMS memória foglalt
A1h	már minden memóriazonosító foglalt (config.sys-ben nagyobbra kell állítani, /NUMHANDLES=...)
A2h	érvénytelen memóriazonosító
A3h	forrás memóriazonosító érvénytelen
A4h	forrás offset érvénytelen (pl nagyobb mint a memóriablokk hossza)
A5h	cél memóriazonosító érvénytelen
A6h	cél offset érvénytelen
A7h	hossz érvénytelen
A8h	mozgatas érvénytelen átfedést tartalmaz (pl egymásra másolás)

paritáshiba
 AAh a blokk nincs zárolva
 ABh a blokk zárolva van
 ACh blokkzárolásszámláló túlsordult
 ADh lezárás nem sikerült
 B0h csak kisebb UMB érhető el
 B1h nincs elérhető UMB terület
 B2h UMB szegmens érvénytelen

Az XMS kezelő ezen rutinainak felhasználásával programjainknak csupán a fizikai memória mérete szabhat határt. A dolgok jobb megértése érdekében nézzünk egy példát az XMS kezelő használatára. A példa a karakteres képernyő tartalmát említi az XMS-be, invertálja a képernyőn lévő összes karaktert, vár egy gombnyomásra, visszaállítja az eredeti képernyőtartalmat, majd újabb gombnyomás után visszatár a DOS-ba.

- Elvileg:**
- 1 XMS driver keresése, ha nincs hiba, vége
 - 2 XMS funkcióim lekérdezése
 - 3 XMS memória foglalása
 4. memória lezárása
 5. memória másolása (konvencionális → XMS)
 6. memória másolása (XMS → konvencionális)
 7. memória feloldása
 8. memória felszabadítása
 9. kilépés a programból

Példaprogram: (megjegyzés: a program a változót a kódszegmensen tárolja, mivel így a példában egyszerű rájuk hivatkozni, mindamellett ez nem túl szép megoldás, úgyhogy ha valaki komolyabb programot ír, akkor lehetőleg kerülje)

Fordítás: TASM filename.ASM
 TLINK /t filename.OBJ
futtatás: filename.COM

Figyelem!
 Ha valaki a programot **debug**-olja (pl **Turbo Debugger**-rel), akkor nagyon vigyázzon arra, hogy kilépés előtt a program szabadítsa fel az XMS memóriát, különben szép lassan elfogy mind (tehát ne lépjen ki a debug-olásból a program közepén, mert a debugger csak a konvencionális memórialogálást ellenőrzi és azt szabadítja fel). A program az egész **B000**-ás szegmenst kezeli, mint képernyőmemóriát, így nem érdekli, hogy monokrom (**B000:0000**) vagy színes (**B000:8000**) képernyő van.

```
code segment para
; kódszegmens kezdet
assume cs:code,ds:code,ss:code
; szegmensregiszterek alapértelmezése
org 100h
; kódcímezés 100h ra (COM program)

start: mov ax,4300h
int 2fh
; XMS driver keresése
cmp al,80h
; al=? 80h
je ok1
; igen --> ok
jmp hiba
```

```
; nem --> hiba
ok1: megvan

mov ax,4310h
int 2fh
; XMS funkcióim lekérdezése
mov word ptr cs:[XMSFunc],bx
; funkcióim elrakása
mov word ptr cs:[XMSFunc+2],es

mov ah,9
mov dx,64
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; 64 k memória foglalása (alloc)
cmp ax,1
; hiba?
je ok2
; nem
jmp hiba

; igen
ok2: mov word ptr cs:[handle],dx
; memóriaazonosító elmentése

mov ah,0ch
mov dx,word ptr cs:[handle]
; most éppen felesleges, mert DX nem
; változott még meg
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória lezárás (lock)
cmp ax,1
; hiba?
je ok3
; nem
jmp hiba2

; igen
ok3: mov dx,word ptr cs:[handle]
mov word ptr cs:[EMM],0
; EMM struktúra kitöltése
mov word ptr cs:[EMM+2],1
; hossz = 64k
mov word ptr cs:[EMM+4],0
; forrás= konvencionális memória
mov word ptr cs:[EMM+6],0
; forrás= B000:0000
mov word ptr cs:[EMM+8],0B000h
mov word ptr cs:[EMM+0ah],dx
; cél XMS
mov word ptr cs:[EMM+0ch],0
; offset 0
mov word ptr cs:[EMM+0eh],0

mov ax,cs
mov ds,ax
mov si,offset EMM
; ds:si=EMM struktúra címe
mov ah,0bh
; ah=0bh
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória másolás
cmp ax,1
; hiba?
jne hiba2
; igen
; nem

xor bx,bx
; ez itt csak a példa kedvéért van
mov ax,0b000h
mov ds,ax

lo: mov ax,word ptr ds:[bx]
; képernyő inverz lesz
mov ah,70h
mov word ptr ds:[bx],ax
add bx,2
```

```
cmp bx,0
jne lo

mov ah,0
int 16h
; key-re vár

mov dx,word ptr cs:[handle]
mov word ptr cs:[EMM],0
; EMM struktúra kitöltése
mov word ptr cs:[EMM+2],1
; hossz = 64k
mov word ptr cs:[EMM+4],dx
; forrás = XMS
mov word ptr cs:[EMM+6],0
; offset 0
mov word ptr cs:[EMM+8],0h
mov word ptr cs:[EMM+0ah],0
; cél B000:0000
mov word ptr cs:[EMM+0ch],0
mov word ptr cs:[EMM+0eh],0B000h

mov ax,cs
mov ds,ax
mov si,offset EMM
; ds:si=EMM struktúra címe
mov ah,0bh
; ah=0bh
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória másolás
cmp ax,1
; hiba?
jne hiba2
; igen
; nem

mov ah,0
int 16h
; billentyűre vár

mov ah,0dh
mov dx,word ptr cs:[handle]
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; memória feloldása (unlock)

hiba2:
; hiba történt, de már foglalt a memória (fel
; kell szabadítani)
mov ah,0ah
mov dx,word ptr cs:[handle]
call dword ptr cs:[XMSFunc]
; felszabadítás

hiba: mov ax,4c00h
int 21h

handle:dw 0
; memóriaazonosító

EMM: dw 0,0
; hossz EMM struktúra
dw 0 ; forrás azonosító
dw 0,0 ; forrás offset
dw 0 ; cél azonosító
dw 0,0 ; cél offset

XMSFunc:dw 0,0 ; XMS funkcióim

code ends
; kódszegmens vége
end start
; kérdés start-on
```

• Patkó Tamás

Továbbra is várjuk ötleteiteket, véleményeiteket, javaslataitokat, a 64, Amiga, PC felhasználói témákhoz kapcsolódóan egyaránt.

irni, csak fecceltél össze-vissza. Most tulajdonképpen csak azért válaszolok, mert unatkozok, meg nem is nagyon van mire válaszolnom, akkor hát várjuk a zsozsót!

Üdv CoVboy!

„Eljenek az effek! A francba, leharagtam a tollam végét és most a betétet írok. Ez így nem mehet tovább, mert a végén úgy elzsozbad a kezem, hogy nem tudod elolvasni az írásmat!

Üdvözlettel: JACHEEKA, Gyula

CoVboy: Miféle effek eljenek? A baloldaliak, vagy a jobboldaliak? Egyébként jó étvágyat! És melyik végét haraptad le? A zsozsót? Jé, neked van betéted? Akkor te gazdag ember vagy, legalábbis hozzád képest. Milyen kamatra tetted be? Biztos valami tuti kamat, lekötéssel, ha ettől olyan zsigbadó érzésed támadt. Nekem sajnos nincs mit lekötni, azaz hogy van, az előző havi postákat tartalmazó dobozt, vagy a sok bölcsesség nem türemkedjen ki rajta. Azért ne aggódd, el tudtam olvasni az írásodat!

Hi PiGboy (Sorry, I forget hogy Ju ár COW)!

Mi a f*** az az RPG és az AD&D? Hogy hívják a kutyádat? Igaz, hogy a CoV nemibetegséget okoz? Szeretted a feketét és a sárgát? Miért lyukas a bakancsod?
Bíró Zsolt & Papp Imre from Budapest

CoVboy: Miért nem írtatok ki, hogy „Mi a fene...”, ez azért annyira nem csunya. Szóval az RPG, az a Politikai Gazdaságtan egyik al-csoportja, egészen pontosan az 'R' típusú PG, innen a neve: RPG. Az AD&D az olyan, mint az AC&DC, csak annál vadabb, mindenféle szörnyek szurkálják át gitárjaikkal a koncerteken szegény Angus Young tődejét. Vigyázat, hamisítják! A kutyámat nem hívják, meg az magától is, ha nem tetszik valakinek a porfája. Hogy a CoV okoz-e nemibetegséget. Dr. AIDSface professzor Úrtól kellene megtudakolni. A kávét szeretem, a ferdeszeműeket, akik a Skála sarkánál árulják, már kevesbé. A bakancsom azért lyukas, hogy legyen hol bedobni a huszast, ha azt akarom, hogy a lábam hazavigyen.

Hi CoVboy!

Sokkal jobb lenne, ha a CoV pólokát színes oldalra tennétek (úgy jobban néz ki).

Thank everything, Frivalszky Bob". Ajka city CoVboy: Tisztelt Ön! Tanácsát megfogadtam. A CoV pólokát színes oldalra tettem, volt itt az asztalon egy felesleges Power Play. Ennek ellenére CoVboyne nem állapított meg rajtam változást, vagyis ettől állítólag meg nem nézek ki jobban. Nem tudom, hogy mit ronthattam el, pedig több színes lappal is megcsináltam, lehet hogy bennem van a hiba? Kérem mielőbbi választ!

Tisztelt COM-WARE KR.!

Most jutott el hozzám a Commodore Világ 92-es évkönyve, amiben olvastam, hogy lehet megrendelni korábbi CoVboy folyóiratokat. Amennyiben van mód rá, úgy szeretném megrendelni Önöktől a CoVboy (itt egy részletes felsorolás következett — CoVboy) számokat.

Segítségüket előre is köszönöm! Dudik Pál, Debrecen

CoVboy: Hát ez cool! Ilyet írunk volna a '92-es Évkönyvben? Vagy az is egy kalózmásolat lenne? En már semmit nem értek. A CoV-ot én soha nem sajtóítottam ki magamnak, a CoVboy posta mindig is a CoV része volt, és nem fordítva. Tisztelt Dudik Úr! Ha Ön a Commodore Világ régebbi számaira gondolt volna, akkor abból még esetleg tudunk küldeni, bár már csak a 18. számot, a régebbieket elfogytak. Ha viszont valami félreértés folytán Ön valóban CoVboy-os, esetleg cowboy-os újságokat szeretne olvasni, tudom ajánlani a „TEXAS NEWS”-t, ami a hírekkel ellentétben nem Dallas-ban, hanem San Antonióban jelenik meg hetente, és 16 oldalas mellettekben valóban a marhapásztorok problémáival foglalkozik. Érdeklődése esetén el tudom küldeni a Szerkesztőség címét, az 1 éves előfizetési díj tavaly úgy 47,- US\$ volt + postaköltség.

Vizslát a CoV 46/47-ben...

CoV 90's TOP 10

C64

LEMMINGS
Wasted Time
The Curse
Mayhem in Monsterland
A Gálya
Shadow of the Evil
Logan
A kastély
A gonosz herceg
Władcy Ciemności

Amiga

Elite 2 - Frontier
Lost Dutchman Mine
Goblins 3.
Exodus 3010
Liberation
Lamborghini
T.F.X.
1869
Theatre of Death
Mortal Kombát

PC

UFO
HORDE
Syndicate
Sam & Max
Elite 2 - Frontier
Goblins 3.
Shadow Caster
Doom 1.2
Kyrandia 2.
Lands of Lore

Plus/4

Supremacy
Bard's Tale I-III.
Magic Candle
Storm Ac. Europe
Laser Squad I-II.
Fish!
LOM & Doomdark's R.
Yolkfolk Dizzy 6.
Erik the Viking
Sensitive

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűteményes kiadások már megrendelhetők!

R&M

COMPUTER

1092 Budapest, IX. Erkel u. 13/A.
 Tel.: 217-8762, 217-9347; FAX: 218-5099
 1085 Budapest, VIII. József krt. 36.
 Tel.: 134-5929; Tel./FAX: 210-2800

MIXIM

KFT

AKCIÓ! 286-ról, 386-ra átalakítás
 (128K cache és 2 MB RAM az árban benne van!)
24.100,- Ft + ÁFA

R&M számítógépek

(386 SX-től a PENTIUM-ig bármilyen konfigurációt összeállítunk !)

R&M AT 386 SX-40 MHz 59.000,-Ft

(386 SX-40 MHz, 1 MB RAM, mini torony, 1.44 MB FDD, 80 MB winchester, 2S,1P,1G kimenet, VGA vezérlő, 14" mono SVGA monitor, billentyűzet)

R&M AT 386 DX-40 MHz 65.900,-Ft

(386 DX-40 MHz, 1 MB RAM, mini torony, 1.44 MB FDD, 170 MB winchester, 2S,1P,1G kimenet, VGA vezérlő, 14" mono SVGA monitor, billentyűzet)

R&M Multimédia PC level-2 147.600,-Ft

(486 DX-40 MHz, 4 MB RAM, mini torony, 1.44 MB FDD, 170 MB winchester, 2S,1P,1G kimenet, VLB VGA kártya 1 MB, 14" color SVGA monitor, billentyűzet, Sound GALAXY 8 bites hangkártya, Sound GALAXY CD ROM dupla sebesség)



Az **R&M** számítógépekre 1+2 év garanciát adunk !

Sound GALAXY multimédia termékek:

SOUND GALAXY BX-II	6.800,-Ft
+ hangszóró (mono, 8 bit, SB 2.0)	
SOUND GALAXY PRO 16 EXTRA	18.800,-Ft
(stereo, 16 bit, multi CD)	
SOUND GALAXY WAVE POWER	16.900,-Ft
SOUND GALAXY MIDI KIT	5.900,-Ft
CDA 268 dupla sebességű CD ROM	18.500,-Ft
VIDEO GALAXY képdigitalizáló	26.800,-Ft

Kiegészítők:

Egerek, joystickok:

MS kompatibilis mouse (300-3000 dpi)	980,-Ft
AGM 600 mouse (400-4000 dpi)	1.300,-Ft
AGM 804 mouse (400-4000 dpi)	1.400,-Ft
Mouse pad	160,-Ft
TRACKBALL	1.950,-Ft
QUICKSHOT WARRIOR 5 joystick	1.290,-Ft

Winchesterek:

80 MB	18.900,-Ft
170 MB	21.900,-Ft
200 MB	22.900,-Ft
250 MB	25.900,-Ft
420 MB	32.900,-Ft

Lemezek:

R&M 5.25" 1.2 MB IBM formattált	480,-Ft
R&M 3.5" 1.44 MB IBM formattált	720,-Ft
3M 5.25" DS/HD	750,-Ft
3M 3.5" DS/HD	1.200,-Ft

Lemeztartó dobozok:

Lemeztartó doboz 40 db 3.5"	290,-Ft
Lemeztartó doboz 80 db 3.5"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 120 db 3.5"	520,-Ft
Lemeztartó doboz 60 db 5.25"	380,-Ft
Lemeztartó doboz 110 db 5.25"	450,-Ft
Multimédia tartó doboz (3.5", 5.25", CD lemezek)	580,-Ft

Monitorok:

14" mono SVGA	11.000,-Ft
14" color SVGA 0.28 DP	26.900,-Ft
14" color SVGA low radiant	29.000,-Ft
14" color SVGA non-interlaced	29.900,-Ft
14" color SVGA n/int., low radiant	32.500,-Ft

Lemezegységek:

JAPAN 1.2 MB floppy meghajtó	5.500,-Ft
JAPAN 1.44 MB floppy meghajtó	4.450,-Ft

MULTIMÉDIA CD lemezek nagy választékban kaphatók!

Áraink a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák !

Felsőoktatási intézmények VÁM és ÁFA mentesen vásárolhatnak!

(A részletekről telefonon érdeklődjön)

