

Commodore Világ

Nr. 46/47.

VI. évf. • 1994/7-8.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 278.- Ft



9 770866 080027

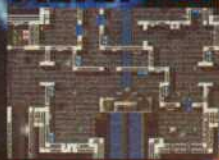
C64 • AMIGA • PC • Plus/4 C-64 MIX

**2 NAP 4 ÓRA
STÜMP IN SECRET
MISSION**



**QUEST FOR THE
HOLY GRAIL**

ALIEN BREED 2.



AIR SUPPORT



DAS BOOT



EPIC



BLOODNET



UFO



A Gálya



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 Gálya 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 jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemezeire. Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.



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

Számítógépes POKE & TRICKS LEXIKONJA Több ezer POKE, CHEAT, és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra
Megjelenik: '94 őszén
Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 499,- Ft

Commodore Világ

VI. évfolyam, 1994/7-8. szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Bastards/Slideshow (Amiga)
Összeállították: En és a többiek
Belső grafika: Müller Mihály
Elsőségi rovat: Molnár Zsolt (DoT)
C64 felhasználó: Kószó József (JOE)
Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)
PC felhasználó: Werner Zsolt (DADA)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HÁPI)
Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Szabó Csaba
Sánta Csaba (SanTheE)
Csernoch János (Jean)
Papp Attila (PAPA)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI. Vársárhelyi P.u. 8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcim: Ide ne ír levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz röszkaszínt csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendszel újságot, Evkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a "pénzösszeg címzettje" rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szövevényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: **Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7** — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen celszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárutól szaküzletekben és paviólokban, valamint:

ACAMP Kft. (címet ld. hátul)
SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI. Etele u. 68.

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

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

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, 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, Kossuth-lányi u. 41.

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

A CoV 46. száma szeptember
harmadik hetében jelenik meg

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyebek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
C64 MIX (C64)	2
Elvira 2	4
Flimbo's Quest	4
Liverpool	4
Onfield Football	4
Pitfighter	5
Slicks	6
Speedball 2	6
Star League Baseball	7
Terminator 2	7
Up Periscope	8
Winter Super Sports	9
Stümp In Secret Mission (C64)	9
2 Nap 4 Óra (C64)	11
Quest for the Holy Grail (C64)	12
Ultima VI. (C64, Amiga, PC)	14
Air Support (Amiga, PC)	14
Das Boot (Amiga, PC)	16
Alien Breed 2. (Amiga 1200)	20
EPIC (Amiga, PC)	21
Bloodnet (PC)	28
Hirdetések	33
Elsőségi (C64, Amiga, PC)	41
UFO (PC)	44
Fantasy rovat (befejező epizód)	49
ADVENTOUR	51
Lords of Chaos (C64, Amiga)	51
TökösMakos	52
Settlers (Amiga)	52
Betrayal At Kronor (PC)	53
Plus/4 sarok	54
Mindenféle	54
Majdnem NEWS, Csit-hegyek	54
SENSITIVE térkép (25-28. szintek)	55
C64 (felhasználói rovat)	55
EASY SCRIPT	55
Képesközlés #2	56
Amiga (felhasználói rovat)	56
Tömörítők	56
DMSWIN	57
BigAnim 3.3	57
Hanna&Barbara Animation Workshop	58
PC (felhasználói rovat)	59
Rasterbar	59
ADLIB-téma	61
RANDOM/RANDOMIZE	62
SCROLL-rutinok	62
TEXT-file-ok konvertálása	63
PCX kárók	64
Forgókinpad	64
GETTO Komiksz #3.	65
CoVboy Posta	67

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Horváth László, Alsón. ap. (940011293)
Király Péter, Sz. szentmiklós (940010358)
Sándor Mihály, Szentcs. (940011111)

Takats Iván. Bp. IX. (940020470)
Varsányi Zoltán, Bp. XX. (940020301)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van a nyár itt van újra... ja, az egy másik évszak. Mindegy a lényeg ugyanaz. Ezúton hivatalosan is szeretnénk bejelenteni: a CoV idén immár másodszor időben megjelent — lehet tapsolni (Én nem lennék ilyen biztos a dologban — CoVboy).
A taps elcsendesedik, fűtyök alább-hagynak, kezdődhet a bevezető.

Itt van a nyár itt van újra... ja a bevezetőt már egyszer elkezdttük, akkor folytassuk. Öszintén sajnáljuk, hogy a nyári pihenés kellős közepén ilyen mélyre kellett nyúlni a zsebetekbe, de most a július-augusztusi számot egyszerre tartjátok a kezetekben (Mi? Asztaláncolatásról már hallottam, de CoV táncolatásról? — CoVboy).

Mi biznisk benne, hogy a dupla ár valóban túlrózi a dupla információennyiséget, mely tartalom összeállításában szem előtt tartottuk a leveleketben és a kérdésekben szereplő véleményeket, kéréseket.

Az első és leginkább sokakat érdeklő kérdés csoport azzal foglalkozott, hogy ki az a sok *"külső munkatárs"* a CoV-nál, *"miért nem Ti írjátok az újságot, mint régen"*, *"hogyan lehet valaki külső munkatárs"* meg ilyesmi. Nos mindjárt előre szeretnénk bocsátani, hogy a CoV-nál "főállásban" dolgozók elég régen nem írnak cikkeket a CoV-ba, elsősorban azért, mert nincs rá idejük. A másik lényeges dolog: régen sem csak mi (1.75+CoVboy) írtuk az újságot, csak nem volt dívat a cikkektől a nevet feltüntetni. Ebből persze akkoriban mindenki arra következtetett, hogy az egész CoV 2-3 ember műve, holott külső segítség akkor is volt bőven. Nos, mi úgy gondoljuk, nem az a lényeges, hogy milyen név szerepel egy cikk alatt, hanem az, hogy maga a cikk megfeleljen a szerkesztőség és az olvasók elvárásainak, vagyis mind tartalmában, mind stílusában igazodjon a CoV által évek óta felvett irányvonalhoz. Ebből az is következik, hogy *"külső munkatárs"* bárki lehet, aki ennek meg tud felelni, akit a téma bővebben érdekel, annak levelében bővebb felvilágosítást tudunk nyújtani.

Ejtsünk pár szót a kérdések további feldolgozásáról. Nos, az előző számunk és a mostani számunk lapzártaja között eltelt pontosan 3 hét alatt úgy 450 db. újabb kérdőív pottyant be a postafiókomba. Ahogy azt sejtettük, lényeges változás nem állt be az előzőekben közölt adatokhoz képest, az 1 % alatti differenciákra nincs sok értelme közölnünk, most itt csak azokra térünk ki, amit esetleg érdemes megjegyezni. Az elsősdleges géptípusok vonatkozásában a C64 és PC aránya kiegyenlítődött, egyaránt kb. 39,5 %. A másodlagos géptípusok között a PC tovább növelte eddig is elsősorban előnyét, az eddigi 66,9 %-ról 70,5 %-ra, ezzel szemben itt az Amiga aránya csökkent drasztikusan. Az Amigának belüli arány lényegében nem változott, a PC-ken belül továbbra is megvan a mintegy 20 %, akiknek még nincs legalább 386-os konfigurációjuk, viszont a VGA tovább emelkedett 90 % körüli mértékre, és a hangkártyák aránya is javult, elsősorban az SB verziók javára. Jelenleg kb. 50 % azoknak az aránya, akik nem rendelkeziknek hangkártyával. Erdeskes módon a kedvező rovatok vonatkozásában a legutóbb feldolgozott mintegy 450 levél lap kitöltői között kb. 20 %-os tetteszindexet kapott a Fantasy rovat, ezért járny maestro szabad utat kapott a rovat befolyásához, egyébként azzal mi is egyetértettünk, hogy csúnya dolog volt csak úgy leléni a rovatot akkor, amikor az előző számban úgy hagyjuk abba, hogy folytatjuk... A Posta és a járteljárások továbbra is kb. 70 %-os aránnyal vezet, viszont nő a Felhasználói rovat iránti érdeklődés. Ezen belül további feldolgozást végeztünk, és meg kellett állapítanunk, hogy a jelenleg kb. 37 %-os tetteszindex a következőképpen épül fel: 20 % C64-esek, 20 % Amigások, 60 % PC-esek. Ez lényeges, hiszen a Felhasználói rovat ezen harmas információit tartalmazza, és indokoltan láttuk a tartalmi arányokat is aszerint szűszni, amilyen ezen belül a géptípusok aránya. Ezt már most figyelembe vettük. A rejtvény tárgyakban továbbra is negatív az általános hozzáállás, csakúgy mint a konzolos rovatok kapcsolatban. A

legjobb CoV sorszámla között szerepelt egy elírás, a 42. szám kétszer szerepelt, ott a X. helyen 32-nek kellett volna lennie.

Nos, sokan várták a CoV 45-ben a nyertesek listáját, vagyis azt, hogy a kérdőívet 1994.május 31-ig beküldők közül kik nyertek. Miután a 45. számunk lapzártaja május 31. előtt megtörtént, ezért maradt ki az a dolog a múltkor, viszont a soroslat június 10-én megjelent.

- 1 db. SEGA Megadrive-ot nyert 1 játékkal: Albert Zsolt, Debrecen
1-1 CoV ajándékosmagot nyertek: Ambrus Tibor, Szigetszentmiklós
Balázs Sándor, Szeged
Benák Róbert, Bácsalmás
Bendik Marcell, Budapest XIX.
Benkő László, Budapest IV.
Benkő Péter, Miskolc
Bernáth Krisztián, Pécs
Biró Szilárd, Budapest XXII.
Dutrai János, Békéscsaba
Eberhardt Gusztáv, Sopron
Györgyosi Csaba, Újszász
Kovács Szabolcs, Kiskunhalas
Nadrav Kolos, Budapest V.
Petruska Szabolcs, Erd
Pozsik István, Esztergom
Seres Anita, Szeged
Vadás Ádám, Budakeszi
Varga Zoltán, Budapest VI.
Zalavai Tibor, Szerecs
Zoltán Tibor, Miskolc

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereim-nyekul postán fogják megkapni!

Záporoznak meg most is a levelek, most lesz tábor vagy nem lesz tábor. Ezúton kérünk elnevezést attól a kb. 800 kérdőív kitöltőtől, aki részletes tájékoztatást kért a nyári CoV táborról, és nem kapott. Ennek az volt az oka, hogy nem volt mit küldeni, üres borítékot meg nem akartunk postára adni. Nos egy lényeges dolgot szeretnénk megjegyezni. Sokan félreértettek bennünket. Mi egyáltalán nem ígértünk olyat, hogy lesz, maximum azt írtuk, hogy tervben van, így alaplatannak tartjuk azokat a vádakait, miszerint miért ígértük valmit, ha nem tartjuk be. Egyáltalán valóban tervben volt egy CoV tábor, minő véletlen éppen Velencén, s minő véletlen #2, éppen július közepén, minő véletlen #3, fahazakban... s sorolhatnánk a véletleneket. Ez amolyan MESE A CoV TÁBORRÓL. A véletleneket csak azért emlíjük, mert végül is lesz Számítástechnikai tábor véletlenül éppen Velencén, véletlenül fahazakban történő elhelyezéssel, véletlenül éppen július közepén, csak éppen nem mi szervezzük, hanem a GURU stábia. Előttörtént: úgy április közepén összeállt a kibővített CoV stáb, hogy kisakkozta, melyik az az időpont a nyáron, ami mindenkinek megfelelő. Nos, miután szinte mindenki csak uszvíve 1-2 hetet kíván a nyáron és hazánkban tartózkodni, úgy tűnt, hogy a július közepe a mindenki számára megfelelő időpont. Illetve csak lett volna, mivel közben kiderült, hogy ez pont a HQ göréjának (gy.k.1.0) nem megfelelő, így átmenetileg le lett fűtve a tábor. Eközben DADA szétkürtölte a hirt az IRC-n, meg minden elérhető hírforrásban keresztül... 1 hónap telt csak el, és mi is csak a GURU-ból értesültünk a dologról: Velencén számítógépes tábor lesz július közepén. Egy ismert szlogen jut erről az eszünkbe: "A történet a képzelet szüleménye, az itt olvasottak kitalált személyek,

min-en egybeesés a valósággal csak a véletlen műve lehet...". Lehet...

Következő témánk, új kiadványok. Első és legjelentősebb hírünk, megszületett a kis szörnyecske. Vagyis a PC-s játékok a könyv borítóján somolygó nyavalyáknak gyermekük lett. Úgy hívják, hogy: *PC-s játékok* 2. Bővebben lásd a borító hátó/belső oldalán.

Hamarosan megjelenik a 2. gyűjteményes kiadás, két exkluzív Különszám, a *CoVboy Világ* és a *Getto Világ*. Ezek viszont csak korlátozott példányszámban jelennek meg az 5 éves jubileumra. Szigorúan megszálott CoV gyűjtőknek!

Összel jön ki a piacra egy egyszerű kiadvány, berhelőknek: A *Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja* több-éves POKE, cheat, tip, trükk ABC rendbe szedett összefoglalója, valamint részletes info géptípusonként a berhelés lehetőségeiről. Nagy Britanniában már hagyományosa van az ehhez hasonló kiadványoknak, pl. a *CO-RISH's Computer POKES Guide* kb. az ötödik kiadást éli meg, s úgy 50.000 példányban kelt el minden kiadása a Brit szigetektől a CoV HQ-ig. Reméljük, hazánkban is nagy sikere lesz egy ilyen könyvnek, hiszen nem hiányozhat egy megszálott számítógéprajongó táskájából. Annnyit elárulhatunk, hogy ebből a kiadványból a Plusi már kimarad, viszont a C64, Amiga, PC mellett a konzolos gépek tulajdonosai is rengeteg tippet találhatnak majd benne. A könyv már előfizethető a befűzőt csekkel segítségével. Bővebb információ a szeptemberi számban fogtok találni.

Kérdés #sokadik: Mikor jelenik meg végre a *SINGLE EXTREME FREEDOM* C64-re? Nos, erre a legilletékesebb — *Tamóczyk Tamás* — az *Alice Software Studio* vezetője tudna választ adni, de még ő sem tud. Legutolsó információink, hogy valami BUG-ra akadtak, és még egyszer letesztelik az egész játékot, mielőtt átadják a forrást a sokszorosításra.

Még egy dolog. Rágódtunk ezen a mágneslemez CoV cikk-gyűjtemény dolgon. Nos, tömörítve jelenleg minimum 20 lemezen tudnánk kiadni az eddig megjelent kiadványaink szöveganyagát. Ez csak lemezáramon majdnem 1.000(!) Ft-ot jelent, és akkor jönnek hozzá a járulékos költségek (valakinek le kell másolnia a lemezeket, csomagolni, postázni stb.), jön rá a postaköltség... Egy szóval még rágódtunk rajta, mindenesetre üzenjük *Urban Tominak* Szoknokra — aki úgy 500.- Ft körüli áron realitáns tartaná egy ilyen lemezes CoV archívum megjelentetését — hogy ha tud nekünk megjelentetését — 5.25"-os HD-s lemezeket 15.-, 20.- Ft/db-áron, akkor lehet róla szó. O.K. *Tom*, várjuk a visszajelzést!

Hát ennyi úgy hirtelenjében bevezetésnek, szaladtok gyorsan a st(r)andra, hogy után felrészlvsse ugorjatok beljebb (Hova? A st(r)and belsejébe, vagy az újság végére? — CoVboy).

Vizslát szeptemberben, ezt a pár oldalt meg addig osszátok be valahogy, ha jól számoltuk, kb. 1 oldal jut minden napra... (Ez nagyon kb. volt — CoVboy)

Az e havi NEWS amolyan villáminformációkból fog állni. Egyrezt azért, mert ez a — valamivel több, mint — 1 oldal kevés ahhoz, hogy minden játékról 20 mondatot írjunk és képet is rakjunk mellé, másrészt meg ez volt az utolsó fejezet a lapzártá előtt és jelen sorok írójának már

nagyon tele volt a... a winchestere, és állandóan DISK FULL-1 jelzett, meg aztán az is idegesítette, hogy kongott a HQ az ürességtől, ugyanis a többiek már rég elhúzták a csikot — hisz nyár van vagy mi a fene... Meg mindig van hátra vagy 290 sor, hogy ilyenkor nem bír áramszűnet

lenni. Na jó, úgy látom nem üszöm meg, akkor lássuk a termést: A C64-eseknek ezúttal nem sok hírnk van. Pontosan abban az a hír, hogy nincs hír. Az előző szám lapzártaja óta kb. 2 hét telt el, s eközben nem jött C64-re említésre méltó anyag. Sebak, majd szeptemberben bepótoljuk.

Adventure/RPG

— PC CD-ROM —

A kulisszák mögött kiszivárgott hírek szerint már csak heteket kell várunk az oly népszerű **Lands of Lore** második részére. A **Westwood** kalandjátéka várhatóan csak CD-re jön ki.

— PC —

Alig, hogy túl vagyunk a **Kyandia 2.** okozta megrázkódáson, a **Virgin/Westwood** csoport már meglelti a tenyerét, hogy felmarcolják a **Kyandia 3.** értékesítéséből szá-

mazó első font-kötegeket. Erre mi is kíváncsiak vagyunk! Majdnem elfelejtettük: A **Virgin** hamarosan megjeleníti a **The 7th Quest** folytatását is. A **The 11th Our**-ban eltűnt barátaink kell megkeresnünk egy kastélyban. Jó kis horror...

— Amiga, PC —

Sokat vártunk rá, és végre megérkezett. Igen-igen a — kivételesen nem angol címmel megjelent — **Dasz Svarce...** bocsánat: **Das Schwarze Auge II.**, melynek alcíme: **Sternenschweif.** Az **Attic/Fanpro** kivételesen nem angol cég (na vajon melyik or-

szágba való?) (**Svájciak?** — **CoVboy**), ezúttal sem kiméli a spirálképzéséhez, és a kockásfüzetek vásárlásához sok sikert kívánnunk!

— PC CD-ROM —

Ha azt mondjuk **New World Computing**, mi jut az eszetekbe. Hát persze, hogy a **MIGHT & MAGIC** sorozat. Jól sejtettük, hogy ez a sorozat a **Neverending Story** elemeit fogja viselni. Nyakunkon a VI. rész! Ezt valószínűleg a CoV olvasók is nyakunkon fogják érezni...



A fekete szem visszatérése — **Das Schwarze Auge II.** (Amiga)



Ísmét a LORE-ok földjén — **Lands of Lore II.** (PC CD-ROM)

Arcade

— PC —

Az **Alien Breed**-hez hasonló piff-puff kategóriás játékok legújabb darabja látta meg a napvilágot az **Apogee** jövőtől. A **RAPTOR** (Ez a modern disznótör, a koca fejhallgatónál a fején monoton rőfögéssel sötét a kés alá — **CoVboy**) a maga kategóriájában semmi újat nem tartalmaz. Kár érte feloldozni azt a 16 MB(!)-ot a winsinkben.

— Amiga —
Apokalipszis MOST! Kiáltottak fel a **Virgin** menedzserei, és pezsgővel koccintottak, hogy több órás nyugodás után végre kitá-
lították, mi legyen a neve a legújabb heli-
kop(á)teres akciójátékuknak. A **Choplifter**
beütésekkel felöltöztetett **Apocalypse** sem
hangban, sem grafikában nem nyújt totális
káprázatot, de azért el lehet vele repkedni
egy darabig... Ja a játék lényege mi más
lenne, mint **Vietnamban** rekedt honfitársaink
kimentése a fogolytáborokból.

— PC —
Ez aztán a presztizs! Mármint, hogy a
Prestige egy ilyen akciójátékkal képes ki-
jönni PC-re 1994-ben. A **Doofus** egy mese-
világban játszódik, ahol egy kislívuval kell
mindenféle mutáns gombák és repülő mó-
kusok között különféle tárgyakat gyűjtöget-
nünk. Haaaát? A mindösszen 800K-s, játék
kapott vagy 40 %-ot odakinn. Egyetértünk!
— PC —
A **Millenium** legújabb bányajátéka a
Diggers nevet kapta. Nem nagy durranás.

Szimuláció, Sport

— PC —

A nagy armada harmada. Valhonnán ismerős ez a szlogen, nem? Szóval **Chris Roberts** még mindig megpróbálja úberelni saját magát. Hamarosan megjelenik az **Origin** gondozásában a **Wing Commander** sorozat legújabb epizódja a **Wing Commander Armada**. Az új Multi-Playe opció lehetővé teszi az egymás elleni játékok Modern, hagyományos számítógépes hálózaton keresztül is.

— Amiga 1200, PC —

A **Bundesliga Manager** sorozat már éppen elég borsot tört a C64-esek orra alá is. 15. ként hogy a 2.0. és a 2. között lényegében csak annyi különbség volt, hogy az egyik német a másik meg angol nyelven kommunikált velünk. Nos, a **PRO** után itt a leg-

újabb a **Bundesliga Manager 3: Hatrick**. A **Software 2000** egyelőre csak Amiga 1200-esen adta ki a játékot, de tervezik a PC-s változat megjelenítését is.

— PC —

És még mindig football. A Világajnokság idején debütál az **EMPIRE SOCCER'94**, amelyet — minő véletlenség — az **Empire** hoz ki a piacra. A felülnézeti fociprogramba számos új taktikai elemet építettek be, így a foci örüljél biztos megtalálják számításukat.

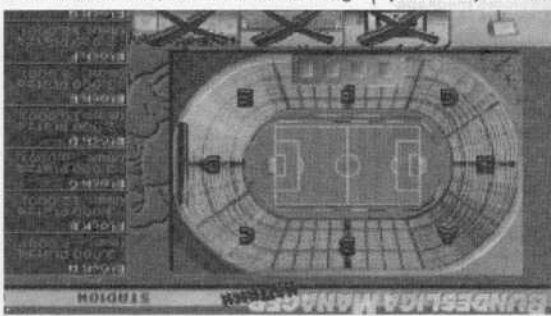
— Amiga —

S ha már a focinál tartunk, azért az Amiga 500-zal rendelkezőknek is van mit a tejbe (**Phuj!** — **CoVboy**) aprítani. A **Sierra Soccer** kivételesen nem a **Sierra** terméke, de a név találó, állítólag így majd többet fognak belőle eladni. Ez aztán a design, jövőre majd mi is **Sierra Világ** leszünk... A

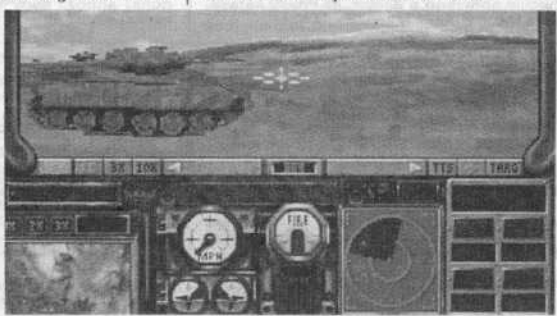
Dynamix fociprogramjában egy VB-t (válaszborítékot?) — **CoVboy** szimulálhatunk. A 27 csapat között van egy bíró is, ez lennének mi. Így legalább hazánk is képviselheti egy csapat, ha már a programozók a másik 26-ból kihagyták.

— PC, CD-ROM —

Úgy gondoljuk, nem kell különösebb kommentár az olyan jó kis tankszimulátorokhoz, mint **M1 Tank Platoon**, **M4 Sherman** stb. Nos, a **Novagolic** a nyár végre kihozza a piacra minden idők legprecízebb tankszimulátorát. Az **Armored Fist**-nek semmi köze a karate-hoz, a játékokban választunk, hogy egy **M1A2**, egy **M3 Bradley IFV** pilótáuléséből szemléljük a világot, de akár egy ex-szovjet T80-as, vagy **BMP** onjáró löveg kapitányként teljesíthetjük küldetésünket. A 3D perspektíva kivételében a **Comanche** rutinait használták fel.



Már meglint a margarin menedzser — **Bundesliga Man. 3.** (A1200)



Nincs nafta, mehetünk TANK-olni! — **Armored Fist** (CD-ROM)

Elvira 2.



Most leírjuk, hogy az **ELVIRA 2** miben tér el a PC és Amiga verzióktól, mivel ez a '92-es Évkönyvből nem igazán derült ki.

Az emeleten keressük meg a gyermekmegőrző szobát és vegyük fel a labdát (**RUBBEL BALL**). Majd menjünk a könyvtár aajtához és ha megjelenik a szellem csekkünk a labdára és ha a nyíl helyett a kéz van, vigyük a kezét a szellemre, majd engedjük el a tűzgombot. Menjünk be ezen az ajtón, melyet a szellem őrzött. Keressük

meg a **Reference** címjegyzéket és alatta a mérgekről szóló könyvet (**EVERYMAN'S POISON HANDBOOK**). Olvassunk bele, majd ha megjelenik egy kiírás a nálunk lévő tárgyak helyénél, tegyük vissza a könyvet (**EXIT**), és használjuk a helyszínen lévő tárgyak előhívása ikont (jobb felső). Megjelenik a recept és tegyük úgy mintha meg akarnánk szabadulni ettől a tárgytól. Ekkor megjelenik a recept a nálunk lévő tárgyaknál. Menjünk az ebédlőbe, az ételfedőt még hagyjuk! Nyissuk ki a toaóablakot és a spejzba jutottunk. Vegyük fel a bort, sajtot, húst, és a kenyeret. Az itt lévő ajtót nem tudjuk kinyitni, ezért süssünk el egy **fire ball**-t. Most ha kinyitjuk az ajtót egy nő érkezik, öljük meg **ICE DART**-tal. Távozzunk az ajtón át! Előttünk egy újabb ajtó, de jobbra egy lépcső van. Menjünk le itt, majd vegyünk 180°-os fordulatot és jobbra meg balra 2 ajtót találunk. Egyikben egy laborodcsonat találunk, a másikban pedig egy merov gépmert. Ennél a gépmernél vegyük fel a szívet (**HEART**). Agyat (**BRAIN**), akváriumot (**PRESERVED ARM**), kemosőveket és a lombikot mely **PURPLE LIQUID**-ot tartalmaz. Menjünk a másik szobába, de mielőtt bemennénk, vegyül fel a labori ruhát (**LABORATORY COAT**, szétmúszobá), a parókat és a szemüveget (**MAKE-UP** szobában van az utóbbi 2).

Most már bemehetünk. Használjuk a beszélgetési ikont (bal középső) válasszuk az 1. pontot, majd a könyvtárban talált receptet vigyük rá a laborodcsonra. Megcsinálja nekünk a mérget. Távozzunk a pincéből, majd forduljunk jobbra. Menjünk be ezen az ajtón, a könyvháza jutottunk. Vegyünk fel mindent, amit csak lehet, majd távozzunk azon az ajtón át, melynek üres a fogasa. Itt öljük meg a zombit és újra kijutottunk az

előszobába. Forduljunk jobbra, itt megint az ebédlő bejárata van. Mégegyszer jobbra és a falon lógó barométert vegyük le. Menjünk újra az ebédlőbe és emeljük fel az ételfedőt. Az illetőnek a vére kicsúrog. Figyeljük meg hogy hova, csekkeljünk oda, és az eredmény egy kámcsonnyi vér, de ezt a műveletet csak akkor tudjuk végrehajtani, ha megvan a kámcson!

A gyermekmegőrző szobával szemben van a vámpír szobája. Csináljunk meg a **COURAGE** varázslatot a spejzben talált borból. Nyissuk ki az ajtót, így meg a varázst mármint a couraget és lépünk be. Az élmény után vegyük fel a spargát és a pánából a hangvillát. A kísértetnél a főtőn kívül találunk 1 kulcsot is.

Ezek a varázslatok nincsenek meg C-64-en. **ANTIDOTE**, **BREAT**, **UNDERWATER**, **BUONVANCY**, **DETECT**, **MAGIC**, **ENCHANT WEAPON**, **GLUE**, **ILLUSION**, **MINDLOCK**, **TELEKINESIS**, viszont helyettük van 2 másik varázslat. Az egyik a **NOVA** — gyűlölköny likőr. A másik **COURAGE WOUND** — szenteltvíz. A többi pedig így lehet elkészíteni: **RESURRECT** = szív (**HEART**) + agy (**BRAIN**) + akvárium (**PRESERVED ARM**) —> Feltámasztja a lelkeszt **TURN UNDEAD** = agy (**BRAIN**) —> megöli a zombit. **FIREBALL** = papírszebkendő (**TISSUES**) (Elvira szobája) vagy fénykép a kísértetről **BLESS** = kereszt (**CRUCIFIX**) + szenteltvíz (**HOLY WATER**).

Hát röviden ennyi, reméljük a C-64-eseknek nagy segítség ez a pár sor!

• Ifj. Vanyó Tibor, Mezőkövácsháza

Flimbo's Quest

A játékot a **SYSTEM 3** dobta piacra '90 tavaszán. C64-re van kazettán is, sőt még **CARTIDGE**-n is kapható.

A story:
Franz Dandruft a gonosz professzor elrabolja Flimbo barátját, Pearly-t. Pearly Dawdropland királynője, és Flimbo szövetségre, tehát érhető, hogy Flimbo nem hagyja annyiban a dolgot, és Pearly keresésére indul.

A játékban Flimbo-t irányítjuk, akinek 7 pályát kell teljesíteni a teljes sikerhez. Egy pályáról úgy tudunk továbbmenni, hogy egy adott számú tekercset összegyűjtünk, és elvisszük Dazz Bazian varázslónak.

A képernyő nagy részét a játéktér foglalja el. Az alsó sorban különböző adatokat olvashatunk. Ilyen az elért pontszám (**SCORE**), a hátralévő idő (**TIME**), az összegyűjtött pénz mennyisége (**MONEY**), és az életetek száma (**LIVES**).

A középső ablakban egy teremtmény arcát láthatjuk. Ezt kell megkeresnünk, és leölnünk, ahhoz, hogy a tekercset megkaparintassuk. Minden pályán van egy ajtó,

ezen keresztül juthatunk el Bazian varázslóhoz. Ide kell elhozni a tekercset. Az első pályán 3 tekercset kell összegyűjtenünk, a későbbi pályákon pedig ötöt, esetleg hetet.

A varázslónál a pénzünkön vehetünk extraakat:

- időt
- rövid ideig tartó sérthetlenséget
- hosszú lövést
- tekercset
- pályaugrást.

Összegezve: a **FLIMBO'S QUEST** nagyon jó program, vétek elszalasztani.

• Dzsembó Steven

Liverpool

Egy nem is olyan régi fociprogramnak, a **Liverpool**-nak leírását osztjuk meg veletek.

A játékot a **Grandlam** adta ki 1993-ban. Bejelentkezéskor a készítő listáját látjuk, innen a menübe lépünk:

- **TEAM SELECT:** Megjelenik csapatunk, az **FC Liverpool** 20 tagú keretének, közte

Kozma Istvánnak a digitalizált képe. Alatta a **TEAM** felirat jelzi, ha a kezdőcsapat tagja. Ha valamenyik játékost kiválasztjuk a nyíljal, a jobb felső sarkban megjelenik a játékos neve és tulajdonságai:

IN TEAM - a kezdőcsapat tagja
RESERVE - tartalék
INJURED - sérült
BANNED - eltiltva
STRENGTH - lövésének ereje
STAMINA - állóképesség.

Az **In Team** ikont választva a kiválasztott játékost a csapatba tehetjük, a **RESERVE**

ikkonál „találkozunk”. Az **INFO**-val néhány haszontalan információt kapunk.

A játékos súlya, születési ideje és helye, előző csapata stb. Pl. Kozma születési helye „PASZTRO” (Pasztó?), és előző csapattól között ott találhat valamilyen „UJPESTDOSZA”. A **FORMATION** ikonnal állíthatjuk be a csapat felállítását (4-4-2, 5-3-2, 4-2-4). A játékosoknak nincs posztjuk, így a csapat kiválasztásánál csak a **STRENGTH** és a **STAMINA** értéket kell figyelembe venni. A két kapus a jobb alsó sarkban található. **EXIT**-tel léphetünk ki, ha mind a tízenegy játékost kiválasztottuk.



- **ONE PLAYER PRACTICE: A Kick Off** - 2-höz hasonlóan itt is van lehetőségünk gyakorlásra. Csak a mi csapatunk van a pályán, és ha kirúgjuk a labdát, mi dobhatunk, vagy mi rúghatunk szögletet.
- **PLAY FULL SEASON:** Az angol bajnokságban és kupában veszünk részt. A mérkőzés előtt megjelenik, hogy bajnok (Division 1 Match) vagy kupameccset (FA Cup) játszunk, a két csapat neve, mezenek a színe és a meccs helyszíne (Ez utóbbit zöld — CoVboy).

A mérkőzést felülről látjuk. Tüzzel becsúszunk, vagy lövünk. Ha lövés után jobbra vagy balra húzzuk a kart, a labda megcsavarodik. A program ismeri a kiállítás (Is is találkoztam vele az IFABO-n — CoVboy) és a büntetőt is. Tizenegyesnél egy mozgó nyilat kell megállítanunk (Az almat meg a Tell Vili rúgja? — CoVboy). Röviden nyomjuk a tűzgombot, különben fölé megy. Gólt a legkönnyebben átlós lövéssel szerezhetünk. A 'Q' gombbal lefújhatjuk az ak-

tuális játék részt, a 'RUN/STOP'-al megállíthatjuk a játékot. Ha kupameccset játszunk, döntetlen esetén hosszabbítás van, ha ez sem vezet döntéshöz, újrajátsszák a meccset. Ha ez hosszabbítás után is döntetlen, tizenegyeseket rúgnak.

A bajnokság vagy a kupa végeredménye megjelenik a klub vitrinje, benne az elnyert trófeákkal. Ha kiestünk a bajnokságból, vége a játéknak.

- **FA CUP ONLY:** Csak a kupában indulunk.
 - **2 PLAYER CUP FINAL:** Két játékos játszhat egymással.
 - **VIEW LEAGUE TABLE:** A bajnokság állását nézhetjük meg.
 - **RESET GAME:** A játék újraindítása.
 - **GAME DURATION:** A mérkőzés hosszát állíthatjuk be.
- A játék nem rossz, de nem emelkedik ki az átlagos focik közül. A digitizált képeken kívül semmi újat nem tud mutatni.

• **NAGY VIKTOR, Budapest**

ONFIELD FOOTBALL

Ez egy amerikai futball szimuláció akár lenni C-64-en. A játék némileg egyszerűsített változata az igazi futballnak, a rendes játékból tizenegy kezdő játékos van egyszerre a pályán, míg a szimulációban csak négy player lesz, van. Egy védő, aki az irányított próbálja védeni (általában úgy 3-4 mp-ig sikerül is ez neki, tehát nincs sok idő a gondolkodásra, talán ebben hasonlít leginkább az igazi játékra), öt labdával megjátszani nem lehet (legalábbis nem sikerült). Továbbá van két futó emberünk, szélsőnk akiket esetlegesen megpróbálhatunk megjátszani. És végül a negyedik az irányító (Quarterback), ő kapja mindig először a labdát.

- Néhány dolgot be tudunk állítani a játék elején:
- 'F3': A negyedek időhosszáinak beállításai: 5, 15 min.
 - 'F5': Két játékos, egy játékos a gép ellen, demo.
 - 'F7': Game, ezt választva egy újabb menü jön, itt a játékosokra jellemző tulajdonságokat lehet beállítani (hagyni érdemes).

KICK OFF — indul a játék.

Az eredményjelző táblán ezt látjuk:
QTR: A negyedek, az aktuális inverzben.
VSTR: A mi pontjaink.
COMP: A gép pontjai, ha két játékost állítunk be, akkor HOME.
F: A meccs végén az összesített pontok.

Ha a gép ellen játszunk PORT 1-ről irányítjuk a sárga mezű csapatot.

A képernyő felső részén látjuk:

A **VSTR** felirat után a játékos pontjai, középen a negyed hátralévő ideje, mellette az ellenfél pontjainak száma.
 Az alattuk lévő sorban a **BALL ON** felirat utáni szám mutatja, hogy a labda hány yardon áll, az ellenfél alapvonalától számítva. A **DOWN** utáni szám azt jelzi, hogy hányadik támadási próbálkozásnál tartunk. A **TO GO** utáni szám pedig azt jelzi, hogy a labda hány yardra van az ol-

dálvonal mellett látható felső nyílról, az alsó nyíl vonalában van mindig a labda (első támadási próbálkozásnál ez mindig 10 yard).

A harmadik sorban a baloldalon állíthatjuk be a támadó csapat "taktikáját", a jobbra-balra, előre-hátra mozgathatjuk. Középen látjuk a támadó időt, mielőtt nullára fut, el kell kezdeni a támadást, mert ha elmélázunk, büntetést kapunk (5 yardot vissza kell mennünk). Jobb oldalon a védekező csapat "taktikája" állítható (ezt tapasztalatunk szerint jobb hagyni, ahogy van, jó helyzetkedéssel meg lehet hűsíteni a támadásokat).

Kezdetnél az ellenfél játékosai egy nagyot rúg a labdába, ahogy megkaptuk a laszt, húzzuk lefele a joy-t és próbálunk minél tovább eljutni, ha elég gyorsak voltunk, úgy 25-35 yardot is eljuthatunk, mielőtt letepernek. Ezután vált a kép, a támadó csapat mindig a képernyőn felel meg támad. Állítsuk be a taktikát a **FORMATION**-nál, ott formáció közül választhatunk, illetve van még egy felszabadító és egy kapura lövési formáció. A **TIGHT END** és a **WR/HB** -vel tudjuk meghatározni, hogy a játékosok milyen mozgást végezzenek.



Az **AUDIBLE** felirat eltűnése után tűz, ekkor az irányító megkapja a labdát, egyhelyben ne sokat tojatozzunk, mert elkapnak, s ahol elkapnak, oda kerül vissza a

labda! Tehát menjünk valamerre, s a védők mozgását, helyzetkedését figyelembe véve próbáljunk indítani (tűzgomb esetén-ként többszöri megnyomásával), vagy magunk az irányítóval, előretörni.

Pl.: A taktika beállításánál mindháromszor húzzuk balra a joy-t. Ha az irányító megkapta a labdát, rögtön húzzunk balra, közben figyeljük az ellenfél hátdőjét, hogy követ-e a mi szélsőnk, ha igen, akkor menjünk ki egészen az oldalvonalig, majd közvetlenül mellette fel! Ha a védő nem követi, hanem megáll és visszafordul, akkor majdnem egyvonalban álljunk meg mi is a védővel szemben és nyomkodjuk a tűzgombot, ha elhagyta a játékos kezét a labda, abban a pillanatban azt a játékost tudjuk irányítani, aki fele száll a labda. Tehát próbáljuk megszerezni a labdát, ha megvan irány felele (**Tipikus úrfoci — CoVboy!**) Figyelem, ahogy megállunk rögtön próbáljuk eldobni a labdát, mert különben a védő úgy helyezkedik, hogy esetleg ő fogja megszerezni a labdát! Ha sikerül 20-30 yardra megközelíteni az ellenfél góltérületét, de elkapottunk már három lehetőséget, és a negyedikre nincs lehetőség, a labda továbbvitelére, úgy megpróbálkozhatunk egy kapura lövéssel is. Tűzgomb plusz előrel! A csúzliba kell betárolni! Ezért 3 pontot kapunk. Ha sikerül beszaladnunk labdával együtt az ellenfél góltérületére az a **TOUCHDOWN**, 6 pontot ér, és utána kapunk még egy jutalomrúgást. Ha viszont azt a játékosunkat, akinél a labda van, a saját góltérületünkön teperi le az ellenfél, az öngól (**SAFETY**), és 2 pont jár az ellenfélnek. A **FORMATION**-nál tűzgomb + hátra, ebben az esetben úgy állnak fel, mintha felszabadító rúgást végeznének el, de persze nem az lesz, lehet indítani vagy előretörni. Előfordulhat még támadásnál, hogy mikor a védőnkön leteperik, elveszti a labdát és azt az ellenfél szerzi meg. Védekezésnél is követhetünk el szabálytalanságot, amit yardokkal büntetnek.

Hát ennyi, talán jó, talán nem, döntsétek el ti (mármost a tippek). Bár grafikai és a különböző taktikai beállítások tekintetében nem éri utol az **ABC Monday Night Football**-t, azért jól el lehet vele tölteni az időt!

• **Mrenka József, Mohács**

PITFIGHTER

A játékban 3 karakterből választhatunk, a mozgások csak a speciális mozgásban változik.

TY: Kickbox-os a fiú, a speciális mozgása elég sztr; egy ütése kombinációból áll.

BUZZ: Egy pankrátorral van dolgunk, speciális mozgáskor megmerevedik (**Hallo! ezt Jahny, mindjárt elpihlam — CoVboy**) és az egyént, aki közel jön hozzá egy fejfelelti átrepüléssel jutalmazza. (A legjobb karakter.)



KATO: Karatés boy, speciális mozgása két rugásból áll.

Mozgások:

fel = fel
jobbra = jobbra
le = le
balra = balra

spec.mozgások = tűz + megfelelő irány
fel = szaltó ugrás (ha az ellenfélre
akkor sebez)
jobbra/fel = fejgugás (ugorva)
jobbra = ütés
jobbra/le = rugás
le = guggolás
balra/le = emelés
balra = védekezés
balra/fel = speciális mozgás

Joy jobbra/balra rángatás = szaltóval haladás.

A pályán található ládákat emelés után ellenfelünkhez vágthatjuk. Ugyanez érvényes akkor is, ha két ellenfél van és az egyiket fölkapjuk. **Bicska, bot:** oldaltűzzel szúrhatunk velük. A 'P' felvétele sebezhetetlenné tesz egy kis ideig.

Tipp: Ha az ellenfél elterül, akkor ha odamegyünk hozzá és rúgást eszközölünk, akkor nem rúgunk, hanem taposuk az ürgét, amíg fekszik.

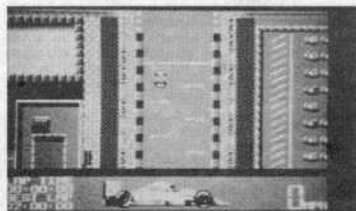


Ha egyszer leüdtük az ürgét, álljunk mellé, taposás, majd ha felkel, emeljük fel, és dobjuk arrébb, majd megint taposunk és így tovább. Jó szórakozást! **(Te jószágog, most látom, hogy hova szálltunk. Azért ennyire színvonalas leírásokat nem kéne nyomtatni... — CoVboy)**

• Toth István, Kaposvár

SLICKS

Jó kis felülnézeti autóverseny a **CODE MASTERS**-ből! C64-re van kazettás (gyári) verzió, és természetesen lemez is (250 blokk).



A program a főmenüvel jelentkezik be:

- **GRAND PRIX:** Rögtön ugorhatunk a pályáziba, ugyanis indul a világbajnokság.
- **PRACTICE:** Gyakorlás. Kiválaszthatjuk, hogy a 6 pálya közül, melyiken akarunk indulni. Célszerű először az összes pályát kellőképpen kiismerni, és csak azt után indulni a világbajnokságon!
- **LAP RECORDS:** Az egyes pályák körrekordjait tekinthetjük meg.
- **ENTER NAME:** Az unalmas PLR 1 nevet változtathatjuk pl. COVBOY-ra, v. hasonlóra.

SPEEDBALL 2.

Ez egy kis kiegészítés lenne a CoV 18-ban megjelent **SPEEDBALL II.** leíráshoz. Néhány dolog kimaradt. A leírás tökéletes, egészen a „LEAGUE” részig. Ott az olvasható, hogy 7 csapattal kell szembenézni, pedig 15-tel (ha „TAB”-nál feltöljük a joy-t, akkor láthatjuk a többi 8-at). A kezdeti csapatunk paramétereit nem csak 130-ig tuningolhatjuk, hanem ameddig akarjuk, és ameddig van pénzünk. Ha a játék kezdésekor csak az első kilenc játékost tuningoljuk, akkor tényleg csak 130 a maximális paraméter. Ekkor az összes cserénél vegyünk mindenből 1 adagot, és így az első 8-nak tudunk venni mindenből még egy adagot. Ja, áttigazaloshoz egy tipp. Ha a könnyebb

lóra. (Ez utóbbit nem nagyon értem, de igen kényelmetlen pozíció lehet a hason egy ló — CoVboy)

- **2 PLR RACING:** CoVboy és a gép egymás ellen. Ez a rész egyébként igen érdekesen van megoldva.

Akkor most foglalkozzunk egy kicsit bővebben a „GRAND PRIX” menüponttal:

Ha világbajnokok akarunk lenni (ez egy ideig nem fog menni) 6 pályán kell bizonyítanunk:

USA: Ez a legnehezebb pálya, egy ideig 1 kört sem fogunk tudni megtenni.

MONACO: Ez valamivel könnyebb az előzőnél, de tele van éles kanyarokkal.

ITALY: Elég könnyű, és nagyon rövid pálya. Kezdeknek sem fog gondos okozni.

FRANCE: Közepes nehézségű, sokat kell gyakorolni, és utána nem akadály.

BRITAIN: Ez a legkönnyebb pálya, szinte lehetetlen megszívni.

BRAZIL: A leghosszabb, viszont nem olyan nehéz (úgy látom előbb vagy utóbb minden levelezési rovatvezetőt kicikliznek — CoVboy).

Először minden pályán egy időmérő kört kell futatni, ennek eredménye dönti majd el, hogy hányadik helyen indulunk a versenyen. (1-6).

Az autók erősségi sorrendben:

1. MC LAREN
2. WILLIAMS
3. BRABHAM
4. LOTUS
5. BENETTON
6. FERRARI

Kezdetben egy Benetton-unk van. A ver-

nyolc csapat között vagyunk, akkor érdemes megvenni a CAZA nevezetűt, és beállítani centernek.

Mivel a játékban 16 csapat van, a CUP-ában nem nyolc, hanem 16 egymás utáni győzelem kell a kupá elnyeréséhez (**Egy győzelem csak a Békési-hez elég — CoVboy**).

A CoV 18-ban az jelent meg, hogy a gép egy góltól 10 pontot ad, de nem tudjuk, hogy miért szokott néha 20 pontot adni. **A megoldás:** Az a „vicc”, az nem vici. Az a porgettű, az az óka. Van mellette két lámpa. Ezek a meccs kezdetekor egyszínűek. Ha 2x beletárljuk a labdáinkat, akkor ad nekünk a következő gólnál 20 pontot, ha csak 1x lövünk bele, akkor nekünk 15-öt, a gépnek 10 pontot ad a gólt. A másik „vici”: ha a másik lyukba lövünk a labdát, akkor egyáltalán nem véletlenszerűen dobja a gép a labdát a pályára! A pályának

seny kezdete előtt van egy nagyon érdekes lehetőségünk: kihívhatjuk az egyik versenyzőt. Ha a versenyben jobb helyen végzünk mint ő, akkor elnyerjük a kocsiát. Így ha jól taktikázunk, miénk lehet akár a MC LAREN is!



Az is előfordulhat, hogy minket hívnak ki. (Ez mondjuk elég kellemetlen.) A cél tehát megnyerni a világbajnokságot.

• Dzsambo Steven

mindkét oldalán van ilyen lyuk. Ha belőjük a labdát az egyikbe, kijön a másikon olyan irányban, amerre az elsőn berúgtuk. Ennyit a „viccekről”. A pálya szélén meg van egy két dolog. Az egyikbe ha belelőjük a labdát, úgy viselkedik (nem a fal), mintha fal lenne (nem a labda a bigyó) csak a labda villogni kezd, és ha elkapjuk, és oda visszküld a kapuhoz és a kapura rugjuk, akkor a kapus nem bírja kivédeni, úgy viselkedik, mintha elütötték volna (felregurul). Ha viszont elveszik a labdát úgy, hogy mentünk vele (elkapni nem tudják, de elvenni igen), akkor ők is cselezhetnek.

A porgettű mellett van a másik bigyó, amelyik 5 darabból áll (ha felfelé támadunk, akkor a bal oldali erdélyes nekünk). Ha belőljük a labdát az egyikbe, kapunk +2 pontot. Ha az egészet kilőjük (fehér v. sárga lesz az egész), és kb. 1 mp-ig nem történik semmi, akkor lesz az egészből 20 bonus.

Vigyázz! A gép is megteheti ezt magának a másik oldalán. Sőt! Kilőheti a miénket is, és akkor levonódik a bonus. Pl. kilőttük az egészet, de a gép gyorsan az egyikbe lőtt, akkor csak 8 bonus kapunk, de ha megkaptuk a 20-at, akkor már semmit se tehet. Ha kilőttünk kettőt, és rúgtunk/rúgott még egy gölt, akkor azzal a kettővel semmit se csinálhat, megmarad a bonus. Természetesen mindez a gépre is vonatkozik.).

Egy meccs után nem mindig 500 rúppot kapunk: Kaphatunk 0-t, 100-at, 200-at, 300-at, 400-at, 500-at, és 600-at is. Ez attól függ, hogy a meccsen hányat szedtünk össze a pénzdarabokból (1 db 100-at ér). **A pályán megszerezhető dolgok:** Csak 1-et írunk le, amelyek a leghasznosabb. Ez egy olyan bigyó, amelyikben van egy 0 áthúzza. Ettől a másik fél nem tud mozogni. Ez nagyon jó esély pénzszerezésre. Pl.: lehet azt csinálni, hogy odamegyünk a kapu-

hoz, és belőjük (persze ez a gól érjen 20 pontot), de jobb módszer az 5 db-ból álló bigyót használni. Pl. ha lefelé támadva szedtük föl, akkor menjünk a jobb szélhez oda, ahol továbbmenve kezdődik az egész. Ott állítsuk auto-fire-re a joy-t, és húzzuk át lassan jobbra + le, és csináljuk meg annyiszor, amennyire van időnk. Egyébként nem érdemes végigkínálni az egész bajnokságot. A gratuláció egy kétsoros szöveg.

• Györök János, Balassagyarmat.

Star League BASEBALL

A **STAR LEAGUE BASEBALL** című játék C64-es változatát a **GAMESTAR** készítette. Bejelentéskor néhány opció lehet állítani:

'F3': A meccs és gyakorlás között választ-hatunk. Ha gyakorlást (**PRACTICE**) választunk, akkor a játék 'F7'-re indul. Meccs esetén még egy-két dolgot állíthatunk.

'F5': Beállíthatjuk, hogy egy vagy két **PLAYER** játsszon.

'F7': Újabb menübe jutunk.

'F3': Hazai játékosra vonatkozó adatot (**CURVES LINERS** vagy **HEAT SLUGGERS**) lehet beállítani.

'F5': A vendég játékosra vonatkozó adatot lehet beállítani. Ugyanazt mint az előbb.

'F7': Indul a játék.

Mielőtt a játékok elkezdődnek, egy pár szót a **BASEBALL** szabályairól, hogy a játék érthető legyen.

A **Baseball**-ban két csapat játszik egymás ellen. A csapat, a meccs során támadó és védő szerepet is betölt. A támadó szerepet az ütőjátékosok töltik be. A védő szerepet pedig egy dobó és hét mezőnyjátékos. A mérkőzés kilenc szettből (**INN**) áll. Továbbá minden szett két részből. Az elsőben a vendégsépt a támadó, és a hazaiak a védők. A másodikban fordítva szerepelnek. A támadó csapatban az ütő célja, hogy a dobott labdát minél messzebb üsse, majd futva, a rombusz sarkában lévő állomásokat elfoglalja, illetve visszatérni a kiindulópontba. Játékosonként egy pont jár érte.

A védő csapatban a dobó célja, hogy a labdát úgy dobja, hogy azt az ellenfél ne tudja elűtni. A mezőnyjátékosok célja, hogy az ütőket sorra kizárja a játékból. Ezt úgy érheti el, hogy az elűtött labdát hamarabb juttatja az állomásra, mielőtt az ütő odaér, vagy az elkapott labdával megéri az ütőt mielőtt az, az állomásra érne.

Most pedig következnek a használati utasítás:

Ütőni úgy kell, hogy egy irányba húzzuk a joy-t és tüzelünk (**Nyarson az ütőből melőzhető — CoVboy**). Ha erősen jön a labda, akkor jobbra + fel, vagy jobbra, vagy jobbra + le irányba húzzuk a joy-t. Ha lassan, akkor balra + fel, vagy balra, vagy balra + le irányba. Ha pedig a labda az ütő válla felett, vagy térd alá száll, akkor ne próbáljunk meg ütni, mert úgysem tudjuk eltalálni, és az nekünk számít hibának. Ha akkorát ütünk, hogy a labda kiszáll a nézők közé, akkor **HOME RUN** felirat jelzi, hogy a pályán lévő játékos(ok) akadály nélkül visszatérhetnek a bázisra. Ha nem ütjük el a labdát, vagy mellé ütünk, akkor ütőhibát (**STRIKE**) követünk el. Ha három ütőhiba összejön, akkor az kiesett (**OUT**), helyette új jön. Ha három ütő kiesik, akkor az ütőcsapat lesz a mezőnyjátékos. Ha az ütő úgy találja el a labdát, hogy az a két vonal között megy ki, akkor hibát (**FOUL**) követ el, de ebből bármennyit üthetünk, nem esünk ki. Ha elűtöttük a labdát, jobbra húzza a joy-t, az az első állomáshoz jut. Ha a labdát jó távolra ütöttük, futhatunk a következő állomáshoz. Ha viszont úgy látjuk, hogy biztosan nem érjük el a következő állomást, akkor visszamehetünk az előbbihez, ha nem áll már rajta játékosunk — úgy, hogy balra húzzuk a joy-t. Ezt addig csinálhatjuk, amíg három ütőnk ki nem esik. Ezután mi megyünk védőnek.

Dobni lehet gyorsan és ívelten.

Gyorsan úgy dobhatunk, hogy a joy-t balra + fel, vagy balra, vagy balra + le húzzuk. Ívelten úgy dobhatunk, hogy a joy-t jobbra + fel, vagy le húzzuk és tüzelünk. Ilyenkor túl magasat, vagy túl alacsonyab dobunk. Erre az ütőjátékos, ha rossz a reflexe, akkor megpróbál beleütni és ezzel ütőhibát követ el. Ha nem üt bele, akkor az dobóhiba (**BALL**). Negyedik dobóhiba után az ütő automatikusan a következő állomáshelyre ballag. Ha az ütő elűti a labdát, akkor a labdahoz legközelebb lévő játékosunkat mozgathatjuk, hogy megfogja a labdát. Ekkor fekte színűvé vált a játékosunk. Ha az állomáshelynél lévő játékosunk kapta el a labdát, akkor azzal hamarabb kell visszajárni, mint az ütő odaérne, vagy a labdás játékosunkkal utolérni és megéríteni az ütőt, mielőtt az a következő állomáshelyre érne.

beütésével már kicsit nehezebb a játék (**Hát ez érdekes. Nem vagyok meggyőződve róla, hogy ez az „Infinite Energy” az OCEAN műve lenne. Gyanítom, hogy az eredeti változat valami ilyesmít kerdezett: gépel be az útmutató 2. oldal, harmadik sor. 5. szavát... Ha esetleg egy OCEAN nevű cracker csapatról lenne szó, akkor visszaszavtaml — CoVboy**).

1. pálya:

Feladat: Le kell ütni a velünk szemben álló főgonosz, aki éppen egy rendőrlakaját öltötte magára. A képernyő alján láthatjuk az ellenséget az energiaszintjével együtt (ez fentről lefelé csökken), a pontszámunkat, és végül, de nem utolsósorban magunkat az energiaszintünkkel.

Ha viszont csak a hátul lévő játékosunk tudta elkapni a labdát, akkor vissza kell dobni arra az állomásra, amelyhez az ütő jut. Az első állomáshoz hátra, a másodikhoz jobbra, a harmadikhoz fel, a negyedikhez balra kell húzni a joy-t és a tüzőgombot nyomni. Figyelembe kell venni, hogy a labda lassan repül, ezért csak biztosra szabad menni.

Ha már biztos, hogy az ütőjátékos eléri az állomást, mielőtt a labdát odajutatnánk, akkor a következő állomáshoz dobjuk inkább a labdát, mert lehet, hogy az ütő elhagyja ezt az állomást ahová dobtuk, és mig repül a labda, addig eléri a következő állomást. Ha sikerült kiejteni egy ütőjátékost, vagy annak elérni egy állomást, akkor a labdát vissza kell juttatni a dobónak. Ezt egy tüzőgomb megnyomásával érhetjük el. Ekkor a dobónk fekte színű lesz. Ismét megnyomva, a dobó fehérre változik és várja a következő ütőt, s a kör kezdődhet előlöl. A meccs nyolc szettig tart, és akinek több pontja van az nyer. Ha a nyolcadik szett végén egyenlő az állás, akkor jön a döntő kilencedik szett.



Hát ennyi. A programnak van egy nagy hibája, hogy bajnokságot nem tudunk vele játszani. Meccs után visszaadja a főmenüt és mindent kezdhethetünk előlöl. A játék grafikája nem a legjobb, de még ez is szép. A program egy file-os, tehát van kezettás verzió is. Aki szereti a sportjátékokat, az szeresse be, nem fog benne csalódni.

• Bence Gábor, Százhalombatta

TERMINATOR 2

A **TERMINATOR II.** c. program C64-es változata a Port 2-ről irányítható (természetesen joystick-kel). Mivel **OCEAN** programja van szó, rögtön az elején megkerdezi, hogy akarunk-e **INFINITE ENERGY**-vel játszani. **YES** választása esetén az egészen rohogva végigmegyünk, majd kiadhatjuk a **FORMAT** utasítást. **NO**

A joystick mozgata:

Balra: balra menés
Jobbra: a vajún?
 le: legugrolás
 balra + tüz: kézzel előre ütés
 jobbra + tüz: védés kézzel
 le + tüz: legugrolva előre
 fel + tüz: rugás hasra
 balra, le + tüz: rugás lábra
 balra, fel + tüz: jobb horog
 jobbra, fel + tüz: fejelés

2. pálya:

Feladat: Motoron ülvé minél előbb végigmenni a terepen, miközben egy teherautó üldöz benünket. A pályát neheztik az ütőn lévő kövek és pocsolák, viszont könnyítik az egyes részekben elhelyezett ugratók.



3. pálya:
Egy kezét látnunk magunk előtt, melynek a csuklójánál egy szerkezet van, és itt négy vonal húzódik.

- 1-es számú: sárga
- 2-es számú: kék
- 3-as számú: piros
- 4-es számú: zöld

Ezeket a színeket és a rajtuk lévő számok helyzetét jól jegyezzük meg! A tűzgomb megnyomására a szerkezet darabjai összekeverednek, a képernyő jobb alsó sarkában elkezd visszaszámlálni egy órá.

Feladat: Eredeti helyzetbe állítani az egyes darabokat. Ezeknek mozgatása a következőképpen lehet: ráállunk a kívánt

részre, tűz, majd a megfelelő irányba mozgathatjuk. Ha az idő letelet, értékelés következik, és jön a következő pálya.

4. pálya:
Egy szanatóriumban találjuk magunkat, a filmből jól ismert hőügyet irányíthatjuk, aki a tűzgomb nyomására elkezd hadonászni (jó esetben ütni) egy bottal. Az épületben liftek is találhatók, melyekbe a joy felelő nyomásával juthatunk be.

Feladat: Kijutni innen!

Ime az útvonal:

Menjünk balra — a második liftbe be, jobbra — liftbe be, ismét jobbra — liftbe be, jobbra — második liftbe be, balra — második liftbe be, balra — liftbe be, ismét balra — liftbe be, ugyan-csak balra — liftbe be, jobbra — liftbe be, ezek után folytonosan jobbra haladva kijutunk az örületek házából!

5. pálya:
Ez egy újabb verekedős rész, lényegében ugyanaz, mint az egyes pálya, csupán a háttér más.

6. pálya:
Itt magát a főhőst láthatjuk, az elején még ép arccal. Am a tűzgomb megnyomására az arc összekeveredik, és az óra elkezd visszaszámlálni.

Feladat: Az arcot eredeti állapotba kell visszatárolgatni!

Ezek után szintén egy értékelés következik, és máris töltődik a hetedik pálya.

7. pálya:
A főhőst irányíthatjuk egy épületben.

Feladat: Kijutni innen mielőbb! Utközben lövöldöznek ránk, de mi is tudunk ám löni!

Útvonal: Menjünk balra — a második liftbe be, menjünk jobbra — liftbe be, majd balra tartva (ne menjünk be a liftbe!) kijuthatunk innen is.

8. pálya:
Feladat: Egy rendőrautóval vagyunk, s ki kell törnünk a minket üldöző helikopter lövései elől, a heli alá kerülve mi löjük le őt! Utközben akadályok is várnak ránk, de aki ügyes, hamar végigmegy ezen a pályán is.

9. pálya:
A kilencedik (egyben utolsó) pályán ismételten verekednünk kell! Irányítás az első pálya alapján lehetséges. Miután a ellenség energiaszintje nullára csökkent, már csak a baloldalon lévő lyukba kell belökni, s méris jön a játék vége.



Hát ennyit! Mindenesetre egy végigjárszát megér.

• Kilin Tamás, Budapest

UP PERISCOPE

Ez egy öreg tengeralattjáró szimulátor az Ötvenécs tengeren innen, úgyhogy el is kezdénás a mesét:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy **Up Periscope** nevű tengeralattjárószimulátor. Ez a kis szimulátor hatalmas sikert aratott még meseország kocsimájában is, de mikor **MeseCoVboy** arra járt és meglátta a szivból jövő grafikát, azonnal a képernyőn alkalmazott egy **Battle Axe+4**-et. Fordítsunk. Ezen az oldalon a meseöngy az **Up Periscope!** további részleteit tárgyalja:

Ha nem derült volna ki az eddigiek folyamán, akkor a program egy II. világháborús tengeralattjáró életét hivatott szimulálni I. világháborús grafikával. Miután elkezdünk tölteni, mindenki végezze el a dolgait, mert úgyis csak egy-két óra múlva látjuk a következő menüt:

- 1. Refresher training at New London:** Itt lehet begyakorolni a műszerek kezeléséhez szükséges rutint. Ez egyébként vadkacsalövészetnek minősül, mert az előttünk elvonuló **CoVboy**-jal (Ezt kikértem magamnak, nincsen se nagy orrom, se nagy szakállam — **CoVboy**) csak annyit dolgunk lesz, hogy rájuk eresztünk néhány torpedót.
- 2. Historical situation:** Egy történelmi szituációt játszhatunk le.
- 3. Pacific patrol:** Ennél a pontnál ellenőrzésünk alá kellene vonni az óceánt.
- 4. Peacetime patrol:** Orjárat bekéidőben. No comment.
- 5. Transit:** Egy Hawaii kikötőből indulva kell csapásokat mérni az ellenségre.
- 6. Restore saved game:** Gyengébbek kedvéért itt lehet visszatölteni a kimentett

állást. Ha valamelyiket netán kiválasztottuk volna, akkor a program tölteni kezd a **Scenario Info**-t, ahol a játékra vonatkozó opciókat állíthatjuk be:

- 1. Rank:** Rangunk, a nehézségi fokozatra van hatással.
- 2. Days at sea:** Itt állítandó be, hogy hány napig kívánunk tengeren tartózkodni.
- 3. Torpedo type:** A torpedó típusa állítható be. Ez lehet Mark 10, 14, 18. A 10-es ritkán talál, a 14-es már jobb, a 18-as nem fodorozza a vizet, de néhányszor jól elkerüli a célt.
- 4. Ship reliability:** Hajónk állóképessége. Ha ez nem 100-on van, akkor néha találát nélkül is elromlanak a műszerek.
- 5. Torpedo data computer:** Ha **manual**-t állítunk be, akkor abban az esetben nekünk kell befogni a célpontot. Tök jól bele lehet keveredni, kezdőknek ajánlott: **Auto**.
- 6. Hull design:** A hajótest vagy a hajófal vastagsága határozható meg ennél a menüpontnál — vékony/vastag; **thick/thin**.
- 7. Arming run:** Nem sok vizet zavar, nincs jelentősége.
- 8. Enemy expertise:** Az ellenség tapasztaltsága attól függ, hogy milyen mértékben támadnak. 0 — a legkönnyebb fokozat.
- 9. CoVboy(CoVboy) zig-zag:** Ez azt jelentené, hogy a **CoVboy** cikk-cakban menjene hazafelé a kocsimból, ha **No-t** választunk, akkor a duhótt olvasó könnyebben találhatja el a lefőszelt csúvával... Viccen kívül a hajók jó szokásai kapcsolhatjuk ki a játék, mert ha a hajók cikk-cakban mennek, el lehet képzelni, hova mennek a torpedók.

A' Visibility level: Latótávolság. Ha 100-on van, akkor már esetleg 19 000 yardról meglátjuk a hajókat, de ha 0-an van, akkor már csak mondjuk 3000-ről.

B' Repairs at sea: Ha **yes-t** állítunk be, ebben az esetben a sérült berendezéseink menetközben is kijavíthatók.

T' Time: Dátum beállítása. Szintén No comment.

C' Ezzel léphetünk ki, illetve be a tengeralattjáróba. Az elénk táruló gyönyörű műszerfalon a következő műszerek vannak: Baloldalon láthatóak a torpedóvetőcsövek visszajelzői; amelyik teglápár tele van, akkor az adott csőben még van „angolna”. Természetesen a kilőtt torpedók helyére újat töltönek egy kis idő múlva. Innen jobbra pár skála (nem áruhá) kapott helyet, ezek felülről lefelé a következők:

Fuel: No comment. Egyébként a diesel olajat jelzi.

Batt: Az elektromos motorok „üzemanyagát” jelenti. A felszínen feltöltődik.

Oxy: A hajón lévő oxigén mennyiségét mutatja — ha feljövünk a felszínre szintén feltöltődik.



Ezek alatt van egy **Water temp.** kijelző, de úgy látszik, hogy SS tiszték bujták a műszerbe, mert csak ennyit mutat. Itt van az időgyorsítás mértékét mutató skála is, ehhez különösebb magyarázat nem kell. Alatta a dátum kapott helyet, talán ezen is eligazodik a játékos. A műszerfal közepén egy irányító, alatta a kormányállást mutató műszer. A műszerfal jobb oldalán található az aktuálisan működő motort jelző kijelző + a sebességjelző (KTS) csomóban + a motorteljesítményt mutató szerkenyű. Ez lehet:

All stop — állunk
Ahead 1/3, 2/3 — előre haladunk
Ahead full — előre teljes sebességgel
Ahead flank — max sebességgel
Reverse — tolatás

Itt látható a naszd sziluettje, ha a periszkóp kinn van, akkor azt is jelzi: mellette a hajómélységet mutató műszerek, majd legul a tengerfenék távolságát jelző készülék (látban). A képernyő legnagyobb részét a látóter foglalta el, itt figyelhetők meg az ellenséges hajók is, na és persze a játék is itt zajlik. Ha megnyomjuk valamelyik funkcióbillentyűt, akkor a fele képet el fogja foglalni az aktuális készülék képe. Ha a **torpedo data com.**-ot **auto**-ra állítottuk, akkor a gép maga fogja be a célt, a periszkóp szálkeresztjének megfelelő állása esetén.

Most jönnek a bill. funkciók:

'T': tartályok megtöltése-emelkedés
'B': tartályok ürítése-merülés
'P': periszkóp kibe kurlizása

'1-0': a torpedók elindítása
'+' : sebesség növelés
'-' : sebesség csökkentés
'H': kormány jobbra
'F': kormány balra
'G': kormánylapát egyenesbe állítása
'Q': időgyorsítás
'A': időgyorsítás kikapcsolása
'D': lövés a fedélzeti löveggel, csak a felszínen
'X': a célbemérő üzemmód kiválasztó kapcsolója (RADAR, SONAR, STADIMETER)
'.' : periszkóp balra
'.' : periszkóp jobbra
'M': célbefogás, csak manual beállítás esetén
'R': célbefogó kikapcsolása
'E': átváltás a motorok között (Diesel, Batt.)
'Run-stop': pause
'F1': parancsnoki hid, csak a felszínen
'F2': Itt kaphatunk tájékoztatást az eddig elszűlyesztett hajókról, tömegéről, nemzetiségéről, rangunk változásáról.
'F3': Radar, no comment, csak a felszínen.
'F4': A bekapott sérülésekről kaphatunk tájékoztatást; a sérült műszer inverzben látható, mellette a javításhoz szükséges idő.
'F5': Térkép a közvetlen körzetünkről.
'F6': Nagy térkép 4 helyszínről. A négyzetet mozgassuk a kívánt helyre és lássatok csodát, a hajó odaröppön, a gép pedig levonja az utazáshoz szükséges időt. Hawaii térképén van egy öböl, amelybe beúszva (fontos, hogy a KTS 0 legyen) újrakezdhetjük az -előtlenek bennünket.

'F7': Célzókészülék, 3 üzemmódban működhet: Radar, Sonar, Stadimeter. Ha a **target status** **locked**-et üzenet, akkor indíthatjuk a torpedókat. **Manual** beállítás esetén befogás után a program kezd mérni az időt. Itt olvasható le a befogott hajó: Sebessége (Speed), távolság (range), iránya (bearing), haladási iránya (course), típusa (type), tömege (telson).

'F8': A játék befejezése: újabb menüt kapunk:

Save game to disk: lemezre mentünk
Show awards...: megnézzük az elért eredményt
Continue this game: ha nem nyitottunk ki, akkor még folytathatjuk
Start new game: új játék kezdése
End game and shutdown: kilépés a programból;



• Dzsanbo Steven

WINTER SUPER SPORTS

A **Flair** software 92-es játékának elején kiválaszthatjuk, hogy versenyeznünk (challenge), vagy csak gyakorolni (competition) akarunk-e. Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **novice** (kezdő) vagy **expert** (prof), majd a játékosok számát (1-6).

A nevünk begépelése után kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben akarunk versenyezni.

Ha csak gyakorlunk, akkor egy menübe jutunk. Itt választjuk ki, hogy melyik sportágban nem akarunk versenyezni. A sportágak a következők:

Downhill: Lesiklás, no comment.
Skidoo: Skidoo. Egy jégpályán kell vezetelnünk egy szerencsétlen skidoo-val.

Ski challenge: Ez is egy siszám, csak itt a gép ellen versenyzünk. (gy.k. tűzgombbal ugrani is lehet)

Sialom: Szialom. Ugyanaz, mint a downhill.

Luge: Itt egy szánkóval kell végigszánnunk egy cseppt sem könnyű pályát.

Bob sleight: U.a. mint a luge, csak nehezebb pálya.

Speed skating: Gyorskorcsolya.

Bale jumping: (Aki még nem ült le, az most megteheti) Korcsolyaugrás. Olyan, mint a gyorskorcsolya, csak méteres akadályokat kell átgátrálnunk.

Ha **challenge**-t választunk, akkor sorban kell teljesítenünk a különböző „műsorszámokat”. Itt a program nem ad lehetőséget ismétlésre, mint a **competition**-nél.

Meglátjuk a programon, hogy a **Flair** adta ki. Jó a grafika és a zene is.

Sok sikert a téli megpróbáltatásokhoz.

• S'S soft, alias Thomas Simon, Pápa

STÜMP IN SECRET MISSION



Az 1992-es Évkönyvben megjelent tippalbumomra elég sok F*CK jött, ezért — jobb késén mint soha felkiáltással — megpróbálom helyrehozni a hiányszámaimat. Ez tehát itt a V2.0-ás leírás lenne, s már előjáróban szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy a játékkal kapcsolatos további kérdésekre aligha fogok tudni válaszolni, mivel a játéklemezem „elszállt”. Nem hajlandó beolvasni a floppy-m. Ugyanez a törés — **MANOVAR** — fogja le a ROM pályán is. Kar volt ennire sietni fiúk! (**FIRST RELEASE** stb.) A másik dolog, meg az, hogy közben PC-t vettem...

A Golden Disk, Biterides, Gazebo FX, meg még ki tudja hány névvel fémjelzett német kalandjáték sztorija hosszú és zavaros. Nekünk kell visszajuttatni pár (10!) lemez adatait a bázisunkra **STÜMP**-re. Az erre alkalmas eszköz neve **INDI...** (A ... mindig valami hülye német szó, majd szépen mindenki behelyettesíti magának) (**Ne magázodjunk!** — **CoVboy**)

A PRG csak az igék rövidítéseit érti (+ 1 pár főnévét is). Lássuk a legfontosabbakat:

BENUTZEN: használni valamit
DRUCKEN: nyomni valamit (**nem** valakit)
— **CoVboy**

ESSEN: enni valamit

FRAGEN: kérdezni (lehet meg **SAGEN**)

GEHEN: adni valamit valakinek
GEHEN: menni, de itt elég az égtáj betűjele: N, O, S, W;
LEGEN: tenni, helyezni
OFFEN: nyitni valamit
SCHAUEN: nézni, vizsgálni
SCHWIMMEN: úszni
SPRECHEN: beszélni valakivel
TRAGEN: viselni valamit
WASCHEN: mosni valamit
ZEIGEN: mutatni valamit valakinek
ZIEHEN: húzni (ruhát) stb.

A program őrzenetei ékezetesek, de begépelesnél így írjuk be: ú = 'ue', ö = 'oe' stb.

Menteni memóriába is lehet, + lemeze 8 helyre, de vigyázzunk, mert a fentebb említett törés lefog, ha kihalászik a 8 helyet, mivel a CRACKEREK a mentés helyére is írtak...



Van egy vonaljegyük az elején. 10 utazásra jogosít a transzkontinentális U-BAHN járatán. Igen, ne tessék megelégedni a metró (U-Bahn) olyan felett hogy az állomások országokat kötnek össze. A helyszíneket leírjuk, az útvonal szabadon választható, de 9. alkalomra jusunk el Hawaii-ba.

KALKHAUSEN

Itt indulunk a STÜMP elől. Mindent lehet vizsgálni, én csak azokat írjuk le, amiket fontos. Tehát vizsgáljuk meg a sővenyt (SC HECKE — 2 pont), jól megvágjuk a kezünket, de kapunk egy öngyújtót (NIMM FEUERZEUG). Dölen (S) a fát vizsgálva (SC BAUM) egy útikönyvet találunk (NIMM REISEFÜHRER). Sosem árt, ha nálunk van. Most vizsgáljuk meg a felhőt. „Egy felhő, ő be szép” — áradózik a program. Ezt majd sokszor tapasztalni fogjuk, de hát a verbális kalandorok mindent megvizsgálunk. Ismét dől, majd irány az U-BAHN állomás. (S, GEH EINGANG). Ilyen mindenhol van, ugyanis ezek kötik össze a városokat. Az állomásról tudunk utazgatni. Pl.: GEH MOSKAU...

MOSKAU

(Mockba, Moscow, Moskau, Moskwa, Moszkva...) Deiré taláható az egyetlen helyszínen: Vizsgáljuk meg a kasszát, majd a celtit. (SC KASSE, SC ZETEL — +5 pont). Ohó, egy tearecept, ez kell nekünk. (NIMM ZETTEL). Azonkívül szedjük fel minden mozdíthatót. (NIMM EI, NIMM MILCHPULVER). No, tejporunk már van a teához (a tojást meg átengedjük Mr.AIDSFACE-nek — CoVboy).

MOMBASA

Itt egy fickó napszik. Őt kérdezve (FR MANN — +14 pont) sejtelmeseim így szól: „En tudom, ki vagy, tudom, honnan jöttél, tudom, hogy hogy érteled el a céld... mert én írtam a játékot és most a vásárlók pénzéből vagyok itt”. 3 képernyőnyi rízszát nyom, amiből semmi értelmes nem derül ki, viszont azért kapunk tőle egy japán-német szótárt, meg egy walkie-talkie-t (NIMM WORTERBUCH, NIMM WALKIE). A walkie-t be-

kapcsolva (Backupsolva? CoVboy) (BENUTZEN) érdekes infokat (ökörseget) hallgathatunk: „En láttam istent. Először megijedtem, másodszor már több bátorságom volt, harmadszor elhatároztam, hogy dumcsizok vele, de jött az elmegyógyász és visszavitték...”

OSAKA

Ismét egy sővenyt, kár kihagyni (SC HECKE majd NIMM SILBERLÖFFEL): újabb darabja a teáskészletünknek. Egyébként az ezüstkanalat vizsgálva (SC LÖFFEL) ezt állítja a program: „Szebb, mint Kleopatra...”. Nézzük meg a kaviccsos utat is (SC KIESELÖFFEL) és gyűjtsek be jutalmunkat (NIMM OSTMARK), a ma már muzéális darabnak számító keltélnémet márkát. Irány dél és az ajtó. (S, GEH TÜR). Bent egy ninja fogad (az előző képen meg mintha a 4. nindzsa teknőc lett volna a csatorna alatt...) és megjelenik a főelmlünk is: ...és nem érted, mit keres itt ez a sok ember fehér ruhában, és miért lögatják a lábukat le a felhőről?...”. A mennyország szép hely, de azért nem az a játék célja, hogy odaüssünk. Japánul nem tudunk ezért a (FR NINJA) azonnali halálunkhoz vezet. Legyűrve főelmlünk használatát tehát a VASKOS szótárt a ninján, (BEN BUCH NINJA) Sajnos nem megfelelő a hatás. Hőszunk ahelyett, hogy fejbe csapná a fickót, inkább felcsapja a könyvet és felolvassa tartalmát. (TORANAGASZAMA stb.) Viszont most már kérdezhetjük a ninját, aki 2 HOLO-lemezt és egy kulcsot ad. Mivel a játék célja a disc-ek adatainak visszajuttatása a bázisra, tegyük meg. (BEN INDI DISK). Az információátvitel megtörtént, a lemezek viszont tönkrementek.

SYDNEY

Szintén egyhelyszínes. Egy időjárás-állomást látunk, ami zárva, de van kulcsunk. (BEN SCHLÜSSEL). 6 gombot látunk (nem utótlár). Lehet vizsgálni (SC 1, SC 2...), illetve nyomkodni (DR 1, ...) azokat. Sok értelme nincs.

HAWAII

Mivel fára mászni nem tudunk, nézzük meg a tengert (SC MEER) és vegyük fel az üvegeket (NIMM FLASCHE). Keleten van egy bár. A csapost vizsgálva megtudjuk, hogy Rick-nek hívják. Talán rá volt írva. Beszéljünk vele (SC BARMANN, FR RICK). Nem túl beszédes. „Ma fapofát vett fel a báros, Pinokkió lesz a farsangon...”. (SC CLUB) Kellőenlmenl élmény, a ventilátor teljesen lezsedte a fejünket. Kezdjük inkább akcióbba. Adjuk oda a bárosnak az üres üveget (GEB BIERFLASCHE — +18 pont), erre a nyájas fickó (aljarokt vesz fel. (SPR RICK — +20 pont), sok szöveg a környezetvédelemről + kapunk egy kódzót, ja és bejött a trükk, kapunk egy teli üveget (sör van benne!) (Kapnak tőlem egy piros pontot ezek a Bterides-ék — CoVboy) (GEB FLASCHE RICK, FR RICK, NIMM BIER).

BORESTONE

Egy (GEH EINGANG) után ismét egy bár. A bárban egy részeges kamionsofőr és a csapos tartózkodik. Vegyük fel, majd vizsgáljuk is a pólót (NIMM MÜTZE, ZIEHE MÜTZE), így a részeg sofőr havernak néz, és inni kér. A sört ne adjuk oda, hanem mutassuk meg neki, mert az eredmény nála ugyanez (hukk...), de mi kapunk egy napelemes lámpát (ZEIG BIER, NIMM LAMPE). Logikus. Csak akkor használható, ha világos van és a napelemek működhetnek, de akkor mi nek világot. A csapot puhtusk meg igazolványunkkal (ZEIG AUSWEIS), erre „Mi a kód-

szó?” kér. Mondjuk meg (gépéljük be) az előbb kapott kódzót. Ha elmondtuk, beinvítal hátra. Ezután egy FBI ügynök-höz lesz szerencsénk, aki (FR AGENT) egy „örökéletes” jegyet ad nekünk, mely végtelen utazásra jó (Cracked by F.B.I. Hihi...).

MÜNCHEN

Az étteremben (GEH EINGANG) egy ételautomata vonja magára figyelmünket. Csúpan 6 gomb van rajta... Nyomogathatjuk sorban a gombokat: 10 X=1
 20 DR KNOPF X
 30 X=X+1: GOTO 10
 Hogy melyik megnyomása milyen eredményt vált ki, nem áruljuk el. Kettőnél meghalunk, kettőnél körül kapunk (plusz 1 viceet) és az egyik esetben csak iszap hullik a markunkba. Az utolsó lehetséges variáció, hogy a gomb megnyomása után JACKPOT! felkiáltással! egy szerencseköket ad a gép. (NIMM GLÜCKSKEKS). Ha megesszük (ESS KEKS) automatikusan el is olvassuk a kezben lévő celtit: „Elhagyott a szerencséd” — írják a papíron. Ez elszomorító. Am a celti túloldalon egy üzenet is van. „Először 4, majd T, majd 6”. Ez rendkívül érdekes. Talán a T = „Tee”?



KOBENHAUSEN

Érdes megfigyelni, hogy figurázza ki az északi nyelvet a program (már látom DADA dühös arcát — CoVboy), ugyanígy később az angol is. Az épületbe úgy juthatunk be, hogy kiemeljük a csatornatetőt és a csatornát használjuk. (OFF KANAL, GEH KANAL) Ah, egy sőveny. Ezúttal a teánkhoz szükséges tárgyat találunk (SC HECKE — +4 pont, NIMM UNTERSETZER). Van itt egy tő is, de a program mindennemű fűrdési/mosási próbálkozást elutasít.

MADRID

Uffajta helyszínen. Az állomásról kétféle mehetünk (Miert, közben volt egy guillotine is? — CoVboy). Északra egy építkezés van. Mentés után vizsgáljuk meg. (SC BAUSTELLE). Ja, van itt egy teásczakó is (NIMM TEEBETTEL) (Hallod Xinó! Egy zacskó! — CoVboy). Nyugatra egy istálló(?) van, teli szalmával. Felgyújtani nem tudjuk. MEG NEM! (Talan azért, mert üres az öngyújtó?) (Vagy a zacskó? — Mr.AIDSFACE) A tűzijátékot ne felejtjük itt. (NIMM FEUERWERK)

ROM

Gy.k. Róma. Az őrral beszélve megtudhatjuk, hogy a múzeum zárva van. Ne is próbálkozzunk bemenni, mert lelé. A szemétkben egy teáscsakózt találunk. (SC DRECK, NIMM TASSE) Az őr figyelmét elterelhetjük a tűzijátékkal, már ha van nálunk öngyújtó (BEN FEUERWERK, GEH TÜR). Es... itt van egy kis bibi „—> programhiba”. A program eldurvult, elfelejtte kiírni az üzenetét. A flopply tölt, a kép vált, majd hírtelen elsötétül, de a zene szót tovább és a parancssor is látható. Már már azt hinnénk, hogy nem segít semmi (pl. töl-

tes), és az addig összegyűjtött pontokat fel kell fejeznünk a kalandot... Es ekkor kipattan az isteni szikra: mentünk állást, majd QUIT. Újra betöltve a játékot és az állást O.K. Egy dolgot nem szabad itt csinálnunk, helyszínelést kérni (SC <RETURN>), mert újra kiakad. Vegyük fel a cukrot (NIMM ZUCKER), most már akár teát is készíthetünk (BEN ZETTEL). Az úrnában egy pálcát van (ÖFF URNE, NIMM STAB). A kristálypalcát használva (BEN STAB) elterleportálunk.

Itt egy kosár, de nem tudunk mit kezdeni vele. Innen metrözva Koppenhágába jutunk. Ott nem jelzi a program de vissza is térhetünk ide.

OSTERINSELN

Miután van teánk, mindenki rohan gombokat keresni (pl. SYDNEY, MUNCHEN), de nem ér velük semmit. A következő a megoldás: itt áll 5 húsvéti szigetek fej. Vizsgálva őket (SC 1, SC 2...) nem találunk semmit. Eleinte. Azonban, ha SYDNEY-ben a 6-os számú körtemet... izé... gombot páratlan számú alkalommal

nyomunk meg, akkor az 5. fejen egy nyílás jelenik meg. Rakjuk bele a palcát. (BEN STAB ÖFFNUNG) Ismét teleport.

UFO (?)

Ezt kerestük! (Miért nem lapoztál hát-rebb, már rég megtaláltad volna — CoVboy) 6 db gomb. A kútból csak a 4. megnyomására történik valami. Ezután jönne az a bizonyos 'T'. De mi az? Itt akadtunk el és jó szokásunkhoz híven ki-kapcsoltuk a gépet. Jöttek is ötletek, csak már a játékok nem tudtuk betölteni többé... (En tudom mi az a 'T'! Hamarosan egy olyan autó tetején lesz látható, amelyben Getto maestro szorongatja göröcsösen a kormányt. En már meg is vettem az 1 évre való hideg-eleimet, hogy nehogy véletlenül az utcára kelljen mennem. — CoVboy)

Még egy kis időablás. Néha megszólal a WALKIE-TALKIE-nk, és válogatott hülyeségek szólnak belőle. Mi is belehallgathatunk (BEN WALKIE). Miután kb. huszadszor tettük meg, kapunk pár pontot és valaki ismét emlékeztet a 4-T-6 kombinációra.

Mivel a program nem engedi meg elfogyasztani a teát. (TRINKEN/ESSEN?) TEE) sem használni (BENUTZEN) az a tipp, hogy oda kell adni valakinek.

Számításba jöhetnek:

- ór
- részeg
- 2 db csapos
- ninja.

Es akkor a nyitott kérdések:

Mire jök? Lámpa, pénz, útikönyv...

Eddig 564 pontot sikerült elérni, és ahogy a számláló elnéztük, csak 999 lehet a maximum, úgyhogy már nincs is olyan sok...

Összegezve: kellemes kis játék, Bytenders humorral, kiváló hanghatás, sejtelmék zenével. Nem túlzás azt állítani, hogy C64-en jobb, mint a Soul Crystal. Viszont nehezebb, mármint a 2 nap 4 óránál. A képek sem olyan rosszak, bár némelyik nem tudok többet fogják lapozni a szótárt, mint nézni a képernyőt.

• PAPA

2nap4óra



Mit mond nektek az ASS rövidítés? (PASSZ — CoVboy) Nem, nem egy újfajta vírusról van szó, nem is az ASM magazin jelentette be névváltozását. Egy ismert hazai programozó-csoport, a nagykanizsai ALICE SOFTWARE STUDIO nevéből képzett rövidítést olvashattok. No, persze felvetődik a kérdés, hogy jön ez most ide. Nagyon egyszerű a válasz: a 2 NAP 4 ÓRA szerzői felkén szárad a hónapok óta beharangozott stratégiai játék, a SINGLE EXTREME FREEDOM. Az utóbbi időben egyre több levelet írtatok, ugyan árujuk már el, hogy mikor fog végre megjelenni. Helyzetjelentés: gőzerővel folyik a program végleges tesztelése, mivel a szerzők tökéletes munkát akarnak kiadni a kezeik közül. Egy biztos: a 2 nyelvű változat kiadását az ASS elvetette, elsősorban abból a megfontolásból, hogy jelenleg 4 lemezoldal a játék, s ha angol/magyar választási lehetőségünk lenne, akkor ez megnegyulna további lemezoldallal, így az már biztos, hogy a program angol nyelvű lesz és 4 lemezoldalas. A másik lenyeges dolog a társas játék, vagyis kell hozzá legalább 2 játékos (pl. 2

joystick-kal, vagy az egyik joystick-kal, a másik a billentyűzetről), mindenesetre egyedül elég nehéz lesz játszani. Szívnálát tekintve kentebe fogja verni a C64-re eddig megjelent valamennyi stratégiai játékot — láttuk, nem a legvégező beszélünk —, kár hogy csak most fog megjelenni, és Magyarországon. Úgy 4-5 évvel ezelőtt Nagy-Britanniában biztos, hogy hatalmasan lehetett volna vele kas(s)zálni. No persze nem elkeseríteli akartuk a Tarnóczy-Paál Team-et, de hát ez van, ebből a kenyérből 1994-ben már csak a morzsák maradtak — feltéve, ha közben össze nem söpri valaki. Amíg viszont végre debütál a mű, emlékezzünk a Tarnóczy-Paál Team-re egy régebbi alkotásuk nyomán, sok olvasónk kérésére most következik a 2 nap 4 óra 95 %-os megoldása.

Angliában vagyunk, és a gazdánk éppen részt vett a király elleni összeesküvésben. Egy ehhez kapcsolódó okiratot Backshester lovagja kaparintotta meg, aki a király hírhedt főtanácsadója. Szóval a gazdi big pácban van, mert fél a haláltól

etc. Egy gyenge pillanatában minket bizott meg azzal, hogy szerezzük vissza az okiratot.

Vége az intronak, meg a zenének is, úgyhogy kezdhettük játszani. Eppen Blackshester kikötőjében üldögélünk, ráadásul egy hordóban, egy adag sózott hering társaságában. Vizsgáljuk meg őket (V HAL). Azt mondja, hogy teljeséggel ehetetlen. Sebal, mert elrajuk (ELRAK HAL). Mássunk ki a hordóból (KJ). Menjünk északra a hajó felé! A hajó készen áll a berakodásra. Jó, rakodjuk be magunkat (BE). Ugy látszik, nem ránk gondoltak, de sebal. Nézzünk el keletre. Jó, egy fegyverkereskedő! Hívjuk elő (HIV FEGYVERKERESKEDŐ). Előfolyog egy vén süket ember. Na, ha nem hallotta, akkor hívjuk meg egyszer (HIV FEGYVERKERESKEDŐ). Ez meg elkezd tiltakozni a süketéggel ellen. Mi meg bolondul nem állunk szóba, úgyhogy menjünk vissza a kikötőbe (NY, D), és innen nyugatra (NY). YUKI! Katonák. Adjuk meg magunkat (MEGAD) (Pókereznek és emelték a téfét? CoVboy). A katonák perverz hajlamaikat fogják rajtuk kiélni, levették a zsinór (Jahny maestro maris megkezdte a tárgyalásokat a Plus/4-es átiratlat kapcsolatban — CoVboy), de azután elengednek (NY). Nos, a fötőren állunk. Menjünk 2-szer déle. Mi a franc. Valami álatat hagyamát dobál (Hagyma békén — CoVboy), sebal (NY). A városkapuhoz érkezünk, ahol egy parasztbácsit látunk egy szénásszeker társaságában. Vizsgáljuk meg a parasztot (Mi ez? Doctor's Quest, vagy Chess's Quest? — CoVboy) (V PARASZT). I say YUCK! Beszéljünk vele (BESZÉL PARASZT). Azt mondja, hogy már rég elindult volna, de nem jó a toronyóra, nem tudja, hogy reggel van-e vagy déli-előtt? Big PROBLEM! Vizsgáljuk meg a szekeret (V SZEKER). Jaj, de szelleme! Na, akkor üljünk fél rá (MASZIK SZEKER). Hát igen, nincs jó hatással ránk, ha a hát-sónk fizikai kapcsolatba lép egy vasvillával. Szóval hívjuk ki (KIHÚZ VASVILLA SZEKER). (En azt hittem KIHÚZ VASVILLA FENÉK — CoVboy) Kapjuk fel (F)! Menjünk tovább (K, E). Vizsgáljuk meg a kaput (Ha kaput, akkor már úgyis mindegy — CoVmann) (V KAPU). Juji, egy tábla. Akkor ezt is vizsgáljuk meg (V TABLA). — ALLAMI LUNKMATORILUM, ELVE BONCOLAST VALLA LUNKMATORILUM — ez áll rajta. Hol is állunk? Hat egy úton. Mit is lehet egy útonálló, hát persze, hogy megvizsgáljuk az utat (V UT). Jó, egy kerítés. Ezt is vizsgáljuk meg, mert lehet, hogy drótkerítés (V KERITES). A, nem az volt, viszont találtunk egy doglott macskát. Szedjük le a kerítésről (LESZED

MACSKA. Hátha jó lesz még valamire. Most menjünk be a kremába (K). Vizsgáljuk meg itt is a kaput (V KAPU). Egy beugró találatunk (Nekem sosem sikerül a kocsmá bejáratánál a beugró megtalálni — CoVboy). Ugorjunk be (BE), és ordítson egy nagyot (ORDIT). Egy nagy darab nőről fog betrapponni a mütőbe (KI, E). A konyhában találjuk magunkat, itt azután ehetünk (ESZIK), amennyi belénk fér. Együk fel magunkat 98 %-ig, és vizsgáljuk meg a földet (V FÖLD) (F, D, K, D). Nyissuk ki az ajtót az imént talált kulccsal (NYIT AJTÓ NAGYKULCS), és (D). A polcon (V POLC), (F) egy képeslapra bukkanunk. Olvassuk el (V KEPESLAP). Há-há-há! Menjünk (FEL), majd (D), szóval itten vána a toronyóra. Húzzuk fel (FELHÚZ ÓRA)! Menjünk vissza (E, LE, E, E, NY, NY), és kint is vagyunk. Menjünk tovább (E, NY, NY). Ez egy diszes ház, még ő is van. Mit lehet egy őrről kezdeni? (Ezt Mr.AIDSface biztos jobban tudja — CoVboy) Beszéljünk vele (BESZÉL ŐR). Azt mondja, hogy a lovag nagyon ideges, mert nincs mit enni, és jó lenne, ha szólnánk a molnárnak. Jó (K, K)! (D, D) (NY) Másszunk fel a kocsi-ra, a paraszt biztos, hogy nem vesz észre, mert „alszik, mint egy tejberizsa”. (MASZIK SZÉKÉR) Várgyunk! (VAR) Elindul a szekér, elalszik, badarság, ráadásul itt ez a zene! Na végre, leosunk a falun kívül (Hajrá Trója! — CoVboy). Szünet, lehet menni cigarettázni, hamarosan kezdődik a második felvonás...



2.RÉSZ

Másszunk (D)éire, és ha már úgy másnai van kedvünk, másszunk fára (MASZIK FA), majd (LE) és (D). A, itt van a muzsik, és egy műanyag rézkulcsot szorongat (Ez egy érdekes anyag lehet — CoVboy). (BESZÉL PARASZT) Szóval a villa kell neki. Jól van (CSERÉL VASVILLA KULCS). Menjünk tovább (E, K). Itt lapul egy lapos kő. Töljük el (TOL KŐ), yikes! Egy rakás pénz találatunk. Most menjünk 4-szer keletre. Itt leledzik egy furcsa teshelyzetű paraszt. Jobban tekintünk meg, miért furcsa (V PARASZT). Hát bizony ezt egy kicsit meggyilkolták (Nem zörög a paraszt — CoVboy). A gyilkos fegyver egy ásó volt. Ha nincs csak, meg nagyharang, akkor felesleges sincs, úgyhogy húzzuk ki (nem Jahny, nem azt, mindig másra gondolsz — CoVboy), az ásót (KIHÚZ ÁSÓ), (F). Most megvizsgálhatjuk (V PARASZT). Egy

részgombot találunk nálunk. Szóval egy részgöbrével van dolgunk (Csak semmi fajgyűlölet — Zeiga). Most menjünk (NY-ra), a mezőre, és azt is vizsgáljuk meg (V MEZO). Ha kevés az energiánk, akkor ez nem egy energiamező. Az viszont feltűnik, hogy ritka a fű... és van egy ásonk... (ÁS) Hamarosan előkerül egy rozsdás szekere. Most menjünk tovább (E, E, K, K, D, K). Egy házikó elé toppanunk. A házikóra rászorulna némi IKV-s felújítás, mert eléggé rogyadozó felbén van, ráadásul nem is tudunk bemenni. Sebaj, betörjük az ajtót a szekere-ruddal (TÖR AJTÓ SZEKERECSE), majd (K). Szóval bent vagyunk a házban. Vizsgáljuk meg (V HÁZ). Nincs itt semmi, de ne higgyünk a programozóknak. Vizsgálódjunk mégisgysszer (V HÁZ). Na, nel egy pár evezőlő lettünk gazdagabbak. Nna, akkor GOTO (NY, NY, E, NY, NY, D, NY, NY, D). Most meg egy Nádasban vagyunk (és hol a Markus? CoVboy) Sőt iszap is van itt. Ha van iszap, akkor azt is megvizsgálhatjuk (V ISZAP). Nicsak, egy vasukcs bújik elő belőle. Most elmehetünk a malomhoz (E, NY, NY, NY, E, E, NY). A molnár épp a zsákokat rakogatja! Vegyünk egyet tőle a részgombért (VÉSZ LISZTESZÁK RÉZGOMB). Jó pénzért meg is vesszük. Ezen a helyszínen is véget érnek kalandjaink, szóval menjünk el a csónakhoz, hiszen már van evezőnk is, így vissza tudunk menni Blackshester-be (K, D, D, K, K, D, D). Szálljunk (BE), és evezzünk (EVEZ)! Kifutunk a tengerre, majd megérkezünk a város kikötőjébe. OK. Szállingozzunk el a krematóriumhoz (D, D), majd (K, K, D, D, FEL, D, K). Itt van az az ajtó, amit nem tudtunk kinyitni, most nyissuk ki a rézkulccsal (NYIT AJTÓ RÉZKULCS), majd (K). Egy sötét helyiségbe kerülünk, ahol egy kőtel lapul (F), majd (NY, NY). Úgy tudjuk, hogy itt egy kampó is van. Hát akkor mire vártunk? Kössük rá a kampóra a kőtelet. Kampó! Maszthatunk is (MASZIK KŐTEL). Szóval az a templomkert egy nyílással, szerzetessel meg mindennel. Nézzük meg a szerzetest (V SZERZETES). Yikes, ez tők úgy alszik, mint a múltkori paraszt. OK! Ruha-csere következik! (CSERÉL RUHA SZERZETES). Akkor talán vissza — is maszthatnánk! Gyérünk ki a házból (E, LE, E, E, NY, NY). Micsoda felelőtlenség! Ledig még ki sem próbáltuk a város kocsmáját (Csatlakozom — CoVboy). Gyérünk a kricsmibe (E, E, K). Hát itten meg ígpeg a város apraja nagyja aprigatja magát, meg egymást, sőt még egy hulla is akad, akit természetesen viszünk eltemetni (F). Menjünk tovább (NY, D, NY, E). Szóval itt van a temető, meg néhány katoná. Beszéljünk az egyikkel (BESZÉL KATONA). Azt mondja, hogy csak azok mehetnek be, akik temetnek valakit. Természetesen minket lopott papi csuhában és lopott hullával be fognak engedni (E). Épp egy sírgödör előtt fekézünk le, amibe — micsoda véletlen — éppen bepasszol a mi hulla barátunk. Mielőtt azonban elföldelénénk, nézzünk be a sírba (V FÖLD), és egy oltót találunk. Most már mehet is a temetés (TEMET MUNKÁ, khm.

akarom mondani HULLA). Arint véget ér a szertartás, gyérünk (D, D)-re, majd (NY)-ra, a házhoz. Őr barátunk még mindig vár, hát akkor (romboljuk le — CoVboy) beszéljünk vele (BESZÉL ŐR). A duma még mindig a régi, de ha megmutatjuk neki a szerzetemnyunket a zsák lisztet (MUTAT LISZTESZÁK), rögtön beenged. Lépjünk (BE), e utána lépjünk is (KI), mert közben elfelejtünk a pénzünkért kőedat venni. Menjünk tovább (K, K, K, K), (MEGAD), (K, E, K), (VESZ KARD), OK! Maris mehetünk vissza a házba, de most találunk vissza mindenki magja. Majd (BE, E) és állilógat itt egy asztal. OK. Másszunk fel rá (MASZIK ASZTAL). Itt pedig egy nyílás van. Ide is másszunk be (MASZIK NYILÁS). Most pedig egy sötét helyiségbe kerülünk. Vizsgáljuk meg (V HELYISEG)! Ááá. Egy kőtel. Másszunk fel rá (MASZIK KŐTEL). Yikes! Ez meg itt a harang volt (nicsak, akkor már csak a kapa hiányzik — CoVboy). Harangozzunk (HINTAZIK), és ugorjunk egy nagyot (UGRIK). Halálugrás közben a kedves mamára gondoltunk és meg is érkezünk. Vissza az egész! Valami nem stimmel. Csináljuk előlőrl az egészest odaig, hogy a kard megvétele után belépünk a házba. Ne hóbörögjön senki, szőlásszabadság van... Ott tartottunk, hogy a ház bejárati termében állunk, a frissen szerzett kardunkkal és a friss, temetett hullánk nélkül! Azt tanácsolnánk, hogy várjunk egy kicsit, felesleges ez a kedvesség (VAR). Úgye, jó volt a tanács? Beszéljünk vele (BESZÉL LANY). Anny-nak hívják, akinek a papuskáját a lord galád módon lemeszárolta. Na, eddig mellőztük a kedvességet. Akkor most jöjjen a hön áhított kedvesség (Dőzsa is kedves volt? — CoVboy). A padló útemes nyirkossága felkeltette a katonák érdeklődését. Menjünk (E) felé, a konyhában szabaduljunk meg a liszteszaktól, és innen folytathatjuk úgy, ahogy azt már az előbb leirtuk. Egyértelmű, nem? (MASZIK ASZTAL, MASZIK NYILÁS, MASZIK KŐTEL, HINTAZIK, UGRIK). Most (D)-re menjünk az ajtón át. Kelemes helyiség, egy ember kezd szorongatni a gíganak! Hát, ha bánták a GIGAPAIN-tunket, ez a C64-eseknek egy verziótás, vagyis kardot kell rantanunk... jaaa! Nem sikerült... na, a változatosság kedvéért azzal az elcsépett strófalával zárjuk, hogy a többi az olvasókra bizzuk. Van még pár periféria-utatisás is: SAVE, LOAD, SEGÍTSÉG, FELAD... ezeket mindenki értelmezze úgy, ahogy akarja. Még annyit, hogy 1991-ben az év kalandjátéka volt kis hazánkban ez a program. Kisebb hiányosságai (nincs szakértő, a SAVE/LOAD csak memóriában működik, a gfx kávvinnaloldt hagy maga után, a CHARSET olvashatatlan, nem sikerült végigjatsznai...) mellett azért egy logikailag alaposan kidolgozott játékkal lepték meg a szerzők 3 évvel ezelőtől a szöveges kalandjátékok kedvelőit. Bátran állíthatjuk, a mai inséges időkben is megállja a helyét, úgyhogy aki meg nem találkozott vele, feltétlenül szerezze be!

• SanTheE

Akkor most lássuk a szókészletet.

GRAPHICS, GR = grafika ki-be
*WALK
EXAMINE = megvizsgál
INVENTORY = leltároz
OPEN = nyit (DOOR)
UNLOCK = nyit zárat (DOOR)
THROW = dob (GRANADE)
LOB = u.a.
*CLIMB
PUT = letesz (GRAIL)
*MOVE
*RUN
*FLUCK
*PISS
*SHIT.

*SOD = ezeket hagyjuk
*ENTER
GIVE = odaad (SHRILIBERY)
READ = olvas (BOOK)
WEAR = visel (HAT)
GET, TAKE = fölvesz (tárgyat)
*DROP
*HELP = ügysem segít, csak szórakozik belénk.
*KILL
LIGHT = világít (LAMP)
LOOK = néz
*LOAD
*SAVE
*TRAVEL

* = A játék végigjatszásához fölőleslegesek.

QUEST FOR THE HOLY GRAIL

A program a Magyarországon is nagy sikert, „Gyalog-galopp” című film alapján íródott, elég régen (1984), de attól még egész tűrhető. A cél a címkepernyőrl is kiderül, lóhólni a szent grál megtalálásáért.



A játékokban használatos tárgyak:

- Neve / Hol található / Mire használható
- The Nuclear Powered Lamp** (Nukleáris energiájú lámpa) / Blacksmith's forge / Gyakorlatilag világítunk vele: a Country Lane-nél kell bekapcsolni.
 - The Yellow/Green Key** (A sárga/zöld kulcs) / Blacksmith's forge / A Huge wooden door-t nyitja.
 - The wooden wedge** (Fa ék) / Small sondy cave 1. / Ha nincs nálunk, csapdába kerülünk a THRONE ROOM-ban.
 - The jewelled spade** (Félekszerezett ásó) / Dead-end 1. / Ha a Huddy Verge-ben ásunk, megtaláljuk a kézigránát.
 - The Baseball glove** (Baseball kesztyű) / Edge of cesspit / Megvéd a Francia ör halálos orrviladékatól.
 - The holy hand grenade** (A szent kézigránát) / Muddy verge Dig. itt ásn!

- kell / A nyuszt ezzel lehet felrobbantani (megsütni)
- The book of armament** (A fegyverzetek könyve) / Small sandy cave 2. / Elovásása után robbantathatjuk a nyuszt.
 - The Jester's hat** (Udvaribolond szipka) / River bank 1. / Ezzel tudunk északra menni a Village street-en.
 - The pink shrubbery** (Rózsaszín rekettyés) / Store room / Adjuk oda a lovagoknak, akik azt mondják: NIC.
 - The Aramaic dictionary** (Arámi szótár) / Dripping cellar / Enélkül nem tudjuk elolvasni a könyvet.
 - The piece of paper** (Egy szelet papír) / Grassy hollow / A könyv egyik oldalszáma, enélkül szintén nem olvasunk.
 - The holy GRAIL!** / Na vajon / Magnificent cavern / Tegyük le a trónteremben, majd megtudjuk: PUT GRAIL.

Ki-kicsoda a játékban és hol van?

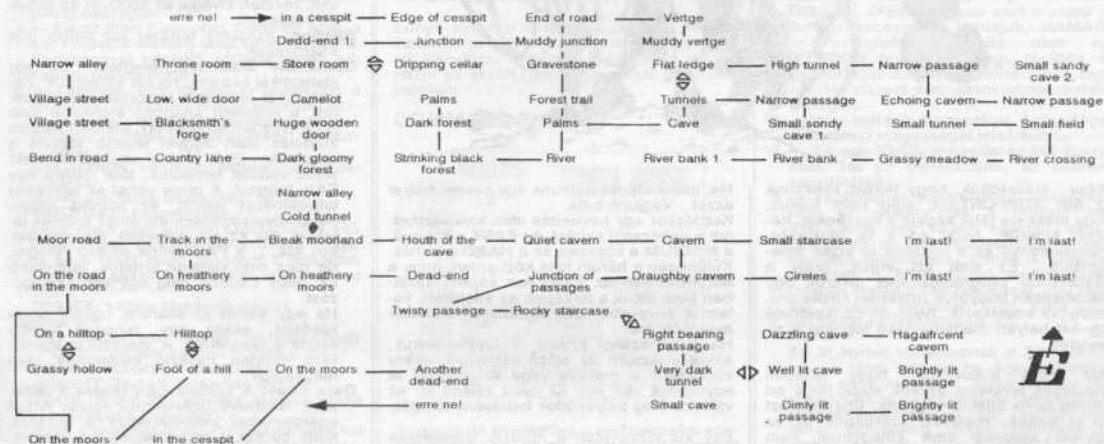
- Eugene the peasant:** Village street, VIC 20-as páraszt; ha nem viseljük a szipkát (WEAR HAT), akkor meghalunk, ha át akarunk menni, ha nálunk van a WOODEN WEDGE, ne menjünk a közepébe, mert nem tudjuk befejezni a játékot.
- Three headed knight:** Muddy junction, Három fejű lovag(ok)
- Mad sorcerer:** Dazzling cave, örült varázsló. A legjobb, ha kikerüljük.
- The Cuddly white rabbit:** Houth of the cave, ó a nyuszt — életveszélyes, tehát a könyv elolvasása után robbantsuk fel: THROW GRENADE
- French Guard:** Camelot, Francia ör, Megvéd tőle a BASEBALL GLOVE — mint a filmből is tudjuk, igen bunkó alak, köpköd.
- The Knights, who says: NIC:** Echoing cavern. Hülye lovagok — adjuk oda nekik a rekettyést, utána békénhagynak. GIVE SHRUBBERY.

Egyébként a leírást ennél jobban nemigen tudtuk összetömöríteni. Akkor most jöjjen néhány jótanács:

- A cesspit-be soha ne lépünk be. (Biztos bűdös van.)
- A könyvet ki kell nyitni (OPEN BOOK), mielőtt elolvassuk, de addig nem tudjuk elolvasni, míg nincs nálunk a papír és a szótár.
- A három fejű lovaghoz ne menjünk oda a faékkal, mert megtámad (igaz, hogy az ék felfogja az ütést és ő hal meg, de nem tudunk később a Trónterem-ből kijutni, mert az ék a kard csapásától megsemmisül).
- Az örült varázslót nem tudjuk megölni, de ki tudjuk kerülni.
- A gránátot ne dobálgassuk, csak a nyusztkőnél, mert csak egy van belőle.
- A „Dark Forest”-ben ne sokáig hallgatozzunk, hogy mi ad olyan recsegő hangot, mert előbb vagy utóbb a fejünkre dől egy fa.
- A játékban nem kell semmit eldobni, jobb, ha minden nálunk marad.

Egyébként a gyári kazettás verzióknál a LOAD/SAVE funkciók használata után tönkremegy a gép.

• Szabó Csaba



ULTIMA VI.



Némi magyarázattal tartozom mindazoknak, akik már a múltkorai számban várták a maratoni sorozat folytatását. Nos, helyhiány, Zsombor-keresés, vizsgák, nők, sör stb.

(Kévs lenne a lap aljáig a hely a felsorolásához) miatt valahogy nem végeztem a térképek összerendezésével. A héten már kész lettem volna, most meg 1.0 rák szolt, hogy — újfent — lapzártá van. Ez az én főmám. Azért gyorsan összerendeztem magam, ha már a térképek össze maradnak, válszolgok néhány olvasói kérdésre.

Mostanság szokás a leírásokban belül válszolni a levelekre, főleg akkor, ha közérdeke. Alapvetően Dohányos Balázs és Kovács Gergely-hez hasonló kérdések jöttek. Nnna, akkor válszolgatnék....

• A **LORD BRITISH**-nek adandó válszolgok a **CoV#41**-ben 10-12. oldal; „**MEGA BESTIARIUM**” címen fut. A királynak az itt szereplő szörnyek és/vagy lények egy-egy jellemző adata szükséges... ugyan a leírás magyarul van (—nem lett volna „szép” bemásolni a gyári kézikönyvet, mert annak nem szoktak örülni...), de aki tud egy csöppet angolul, az asztalon — de inkább nézzétek meg a **CoV#43**-at!

• Lejutni a csatornarendszer ajtóin (amikbe belétörök az összes álkulcs [lock picks]) és kijutni a kastélyból a király által adott kulccsal lehet — ezt akkor kapjuk, mikor feleltünk a feltett kérdésekre. **Spellbook** pedig a saját szobánkban van, a kastélyon belül, az asztalon — de inkább nézzétek meg a **CoV#43**-at!

- **LORD BRITISH**-sel kapcsolatban nincsenek kódok, csak válszolgok!
- **Kódok (ALT)** a **CoV#42**-ben, a 11. oldal.
- Az **ALT**-kódok léteznek **AMIGA** gépeken is!!! Sőt, őszintén szólva ezen a gépen hallottunk rólok először...
- **C64**-re nem tudunk kódokat, de bármennyű **berhelessel** és esetleges kiegészítésekkel rögtön forduljatok hozzám, írjátok a **CoV** vagy az én címemre (Simon János, Bp.XIV.Thököly u.146/B. 1145)...
- További kódokat **NEM** adunk meg. Majd ha **NAGYON** elakadtok a játékokban, színterem meg ráér a dolog.
- Később beszervezhető karakterek a **CoV#42**-ben, pontosan a 9-10. oldal végén és elején. Ezenkívül a leírásokban **foiamatosan** van beszervezéséről szó (**CoV#43**-tól).
- **Kirugni** úgy lehet valakit, hogy beszélgetünk vele a „témáról”; ennyi angol tudása már biztosan mindenkinek van!!!
- A **felelészítés** egy **nyolcas szintű** várszolgat (**RESURRECT**). Már a játék elején meXerezhetjük. **CoV#43** szama.

Azért igazán észrevehették volna, hogy a leírás **foiamatos**. Nem hittem, volna, hogy még fogtok ilyen alapvető kérdéseket feltenni — annyira részletes a leírás, amennyire szükséges, de 1.0 már így is szeretné lezárattani a témát (pedig milyen **IO!** volt az **ELITE**-sorozat, nem??).

• **Jahny** (Mr.**AIDSI**ce, Xínó stb.)

AIR SUPPORT



Mikor eldöntöttük, hogy leírást készítünk az **AIR SUPPORT**-ról, még nem tudtuk, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket. Később kiderült, hogy ez a fa leginkább mammutfenyő és a fejszénk is kissé belecsorbult... Ez alatt azt értjük, hogy a **PSYGNOSIS** programozóinak sikerült egy maximálisan bonyolult projekttel kiurkolni, amelyből következik, hogy ez az ismertető egy-két helyen meglehetősen toghijasra sikeredett...

Már most elmondjuk, hogy teljesen felesleges leveleket írnotok arról, hogy mi milyen béna állatok vagyunk. Egyrészt ezt mi is tudjuk, másrészt szerintünk az egy-két apróság amit kihagytunk nem olyan fontos a játékokban, mivel semmiféle hatásuk nincs!

Na, máris elpocsékoztunk egy csomó helyet ezzel... Vágujunk bele: Kezdekör egy névbemelés után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet. Az **EASY** a könnyű, a **MEDIUM** a közepes és a **HARD** a nehéz. Különbösg a három fajta közt annyi, hogy a **MEDIUM**-ban az **EASY**-hez képest általában nem látjuk a térképen az ellenfelet, valamint kevesebb időt kapunk a feladatok megoldására.

Ha a nehézségi szintet is kiválasztottuk, akkor visszatér az előző képernyő, ekkor clickeljük a menüre vagy az enterrel itt egyébként van egy **ID** nevű valami is, ez valószínűleg pályakódok beírására szolgál.

Egy kis töltés után a misszió ismertetőse következik két sorban. Láthatunk még itt pár hasznos infót is.

Territory Purge — A terület „tisztasága” (Perwollat mosvat). Ha ez **ON**, vagyis bekapcsolt állapotban van, akkor nem számíthatunk támadásra. Ha **OFF**, akkor kezdhetünk félni...

Radars ON/OFF — Van, illetve nincs radar a pályán.

Simulation Time — Az adott bevetésre szánt idő (az első küldetésnél easy módban ez 50 perc. Ja, mi 30 másodperc alatt kész voltunk vele...). Mondanunk sem kell, ha ez letelik, a küldetést kénytelenek leszünk megismételni!

MAIN MENU (MÁJN MENÜ)

A főmenüt minden bevetés után megkapjuk, illetve ha akció közben pauszálunk, akkor is ide kötünk ki.

Start Simulation: Lásd később, illetve egy főcímmel fejlebb!

Reset Simulation: Ez csak akkor válszolgatható, ha játék közben megállítjuk az akciót, röviden kivágja az ablakban az aktuális küldetést!

Briefing: Küldetés leírása! (az előbb már kitérgyaltuk...)

Candidate Statistics: Meglepő, de egy statisztikát kapunk, ha ezt válszolgatjuk. Ennek a bal oldalán a besorolásokat láthatjuk, a jelenlegi állapotot élénkebb szín jelöli (kezdetben officer). Minden sikeres küldetés után egyvel fejlebb lépünk a ranglistán. Ettől jobbra egy felfelé ívelő piros vonalat láthatunk, töle jobbra egy **FAIL** felirattal. A piros vonal az optimális teljesítményt jelenti, ez mindig magasabb követelmények elé állítja a derék játékos. Ha ez alá megütné (nem a játékos alá...), a **FAIL** felirat elkezd villogni, de más nem nagyon történik, legfeljebb az, hogy kapunk még egy-két megjegyzést.

Ha egy akciót át akarunk ugrani (erről később), akkor egy ranggal fejlebb esünk a ranglétrán. A statisztikát egyébként minden misszió befejezése után megkapjuk.

Data Base: A küldetésben (illetve a játékban) résztvevő objektumok rajza. A bal egérgombbal válogathatjuk a rajzokat, jobb clickre kinagyíthatunk egy rajzot, kétszeres jobbclickre pedig szelektálhatunk a képernyőn látható rajzok közül! A

6 — A játéktér aktuális ideje. Csak akkor váltak láthatóvá, ha belépünk a pointerrel ebbe a keretbe.

7 — Ezzel az ikonnal rögtön átléphetünk a **Control Center**-be. Erről majd később!

8 — **Options** menü. Rengeteg paraméter állíthatunk be a játékkal kapcsolatban. Van közöttük egy-két nagyon jópoca dolog, amire nem jöttünk rá, hogy mire jók. Ezeket kérdőjelek jelölték. A **BACK** és **NEXT** ikon minden oldalon előfordul, ezek az oldalak közötti lapoztatást teszik lehetővé!

STATUS — állapotjelzők ki/bekapcsolása;

HEADUP — célkereszt ki/bekapcsolása;

STARS — azt állíthatjuk be, hogy legyenek-e csillagok a háttérben;

HORIZONT — háttérvonal be/ki;

INT.LACE — aki látott már felhasználói programot, az tudni fogja mi ez...;

COMP.ON — ?;

COMP.OFF — ?;

STEREO — 3D mód bekapcsolása, ha van hozzá szemüvegünk is, coool!;

RGB — ugyanaz;

OBJ.SIM — objektumok egyszerűsége;

LINEFAT — vonalvastagság beállítása;

LAND FILL — A háttérnek kiszínezése.

Nem érdemes használni, iszonyú lassú!

LAND TYPE — háttérmódok;

MAP SFX — lásd MAP SPE;

MAP SPE — lásd MAIN SFX;

MAIN SFX — lásd MAIN SPE;

MAIN SPE — hangeffektek ki/be;

GIVE UP — küldetés átírása (később még lesz szó róla);

FLICK OFF — "világos" ki/be;

FLICK COL — élesítés (zöld vagy fehér szín);

BUTTONS — ?;

POS INC, DEC, DEPTH INC, DEC — ?;

BACKGROUND — ez ugye háttér, de hogy mire jó ?!

FILL BOX — ?;

TUNNEL 1,2 — ?;

JOYSTICK — joy-os irányítás ki/be;

RAD.SOL — ?

A kérdőjelekkel jelölt dolgok nem túl fontosak, akárhogy is noszogtatjuk őket, semmi sem történik a játék közben...

9 — **HUGGING** — ?

10 — Visszaváthatunk a térképre

11 — **TRACKING**. A repülőgépet egyenes helyzetbe hozza. Na most ez inkább röhejes helyzet, mivel legalább 100-szor kell ráclickelni, hogy egyenesbe jöjjön!

12 — A misszió paúzálsa. Ilyenkor bejön a főmenü, a szokásos beállítási lehetőségekkel. **CONTINUE**-val folytathatjuk, **RESET**-tel 0.5-be hagyhatjuk a küldetést.

13 — Ha ez **auto mode**-ban van, akkor a számítógép játszik helyettünk. Ráclickelvé, vagy az **"ENTER"**-t megnyomva viszont manuális módba kapcsolhatunk.

14 — Fogalmunk sincs

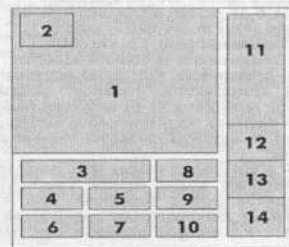
Akkor ennyit a **Command Ship**-ről. Ha valamelyik feladatban nem szerepel vezérhajó, akkor itt csak az egész képernyő zúgni fog...

CONTROL CENTER

Ebben a részben kaptak helyet a vezérhajóknak kívül minden számításba jöhető járművek. Ha nincs jármű, akkor ez a képernyő is zúgni fog, és alul egy **NO CRAFT** felirat foglalta a helyét.

Ha van itt valami (pl. tank, csatarepülőgép), akkor annak a célkeresztjét láthatjuk. A közéblőbillentyű megegyeznek a **Command Ship**-nél leírtakkal.

1 — **Játéktér**, közepén célkereszt vagy az aktuális jármű rajza, külső nézetből. Milyen a célkeresztet, a ronda grafika miatt nem érdemes külső nézetben gyönyörködni.



2 — **Koordináták**, az éppen aktuális jármű helyzetét hívatottak jelezni.

3 — **Statusjelző**. Itt azt láthatjuk, hogy éppen mit is csinál a drága: támadásban van (**ATTACK**), járőrözik (**PATROL**), és a többi...

4 — A **jármű sebessége**. Aki ezt nem érti, írjon csak levelet, segítünk!

5 — **Thrust**. Tölelő.

6 — **Sérülésjelző**.

7 — **Energiajelző**.

8, 9, 10 — A fegyverek állapotát mutatja, illetve azt, hogy melyikből még hány darab áll rendelkezésünkre.

11 — Na, ez egy elég érdekes dolog. Rámutatva a pointerrel viharos sebességgel elkezdnek villogni **NO MESSAGE** feliratok a játéktér helyén. Egyébként nem túl fontos, maximum azt tudhatjuk meg, hogy melyik egység mit csinál...

12 — **Automatikusan**, illetve **manual irányítás**. Ráclickelve (vagy az **"ENTER"**-t lenyomva) manuálra vált, ilyenkor mi irányítjuk a járművet. Az egér jobb+bal gombjainak együttes lenyomásával az ismét automatikus lesz.

13 — A térképre kapcsolhatunk vele.

14 — A vezérhajót látogathatjuk meg az ikonnal.

Szelektálni az egységek között a térképen tudunk, itt az éppen kiválasztottat láthatjuk. Ha egységünk megsemmisül az a gép ékes angol beszéddel a tudtunkra adja, illetve megjelenik a **DESTROYED** felirat. A detonáció-után az egységet mutató ablak is rízsádni fog, azaz zúg a képernyő!

KÜLDETÉSEK, EGYÉB DOLGOK

A "küldetések" általában eszeveszett nagy baromságok, leginkább gyorló feladatoknak tekinthetjük őket. Az első feladat például az ellenfél **COMMAND SHIP**-jének felkutatása és megsemmisítése. Mindössze annyi a dolgunk, hogy egy jobb clicket nyomjunk az ellenfél vezérhajóját jelképező piros fölra, aztán egy bal clicket a mi **Command Ship**-ünket jelentő kék fölra. Azután (piros) fölt, nincs. Annak már csak **Michael Jackson** a megmondhatója, hogy ennek mi értelme volt! Na mindegy, a le-

írás még úgysem volt e műről, elhatároztuk, hogy összedobunk valamit rá. Na, most mielőtt valaki teljesen feleslegesen pennát ragadna, elmondjuk, hogy tudunk az azóta már megszűnt **C-mania** lele ismeretéről. Megíreghetjük viszont, hogy ezúttal a téma történelmi hátterének hosszas esceletéséről megmenekültünk, nem mintha az olyan unalmas lenne, de nem feltétlenül.

A játéktér egység hangulata egy demora emlékeztet: kiadjuk az utasításokat és nézzük, hogy hogy játszik a gép. Szóval ez egy kicsit unalmas lett...

A grafika "gyönyörű": megüti a '84-es szintet! Pozitív dolgokként hozhatjuk föl viszont a valóban csodálatosan, sőt szuperül kivitelezett intro-t. (Na meg azt, hogy elég gyorsan kifagy a játék...) A zene átlagos, a digi beszédnek elég jól sikerültek, bár egy idő után ferasztóak. A game egyébként fut **At200-on** is (sajnos). Summa: csak annak a szerencsétlen embernek ajánljuk a játékot, aki szabadidejét örült stratégiai stufokkal szokta eltölteni. Különben... hát... izé...

• **TIBSOFT AND STEFA**

írás még úgysem volt e műről, elhatároztuk, hogy összedobunk valamit rá. Na, most mielőtt valaki teljesen feleslegesen pennát ragadna, elmondjuk, hogy tudunk az azóta már megszűnt **C-mania** lele ismeretéről. Megíreghetjük viszont, hogy ezúttal a téma történelmi hátterének hosszas esceletéséről megmenekültünk, nem mintha az olyan unalmas lenne, de nem feltétlenül.

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

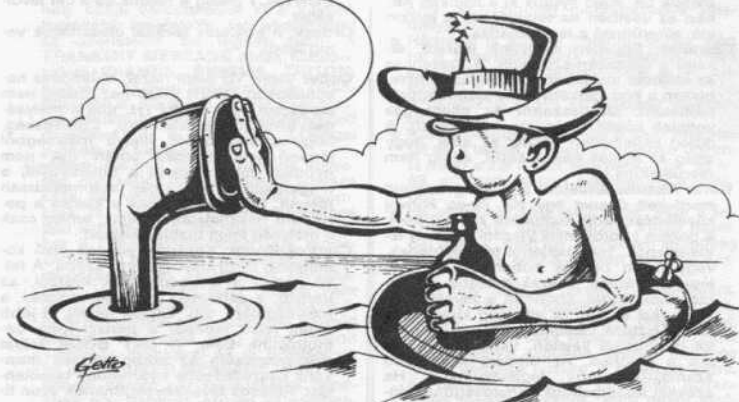
A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

A múltkor hirtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy rászánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGA-n** is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk. Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200-es**ünkbe. És mivel le-

DAS BOOT

CoV 46-47/16



érint, illetve érdekel mindenkit. Ez a pár oldal viszont talán nagyobb segítséget fog nyújtani **Das Boot** ügyben...

A szokásos bevezető rízza után megnyugtattuk a feltörekvő nemzet tagjait, hogy a program emulátor nélkül is simán fut az 1200-esen. PC-EN csak egy mindössze 420K hosszú CGA-EGA-s változatról van tudomásunk, VGA-s feltuningolt verzió még nem járt felénk. Ezek után most már tényleg megpróbálunk belevágni, úgy, mint akik értenek is hozzá. A játék elején szemet gyönyörködtető kép tárul kiguvadó szemünk elé, amelyen egy menekülő tengeraltjáró küzd az öt támadó repülő ellen. A képernyő bal alsó sarkában található meg a számunkra igazán fontos menüt, amelynek pontjai a következők:



PREFERENCES:

A játék paramétereinek beállítása. Rendkívül bonyolult.

Graphic Detail: A grafika minősége! **BASIC GRAPHICS** módban nincsenek rasztercsíkok. Nélkülözhetetlen!

World Object Detail: A világ részletességének beállítása.

Sound Control: A hang beállítása. Nyugodtan hagyjuk bekapcsolva, így legálább hallani fogjuk, hogy mikor érkezett rádióüzenet.

Time Compression: Ha **MANUAL SHUT OFF**-on van, akkor az időgyorsítások (amiről majd még később ejtünk néhány szót) (szavat? — Gögy) a gép nem fog visszaváltani 1%-ra automatikusan!

Gun Control: A fegyverek irányításának módja. Amíg azonban **DIRECT CONTROL** esetén a kurzor, vagy az egér kívánt irányba történő nyomásával, vagy mozgásával tudunk irányítani, addig a **PIVOTAL CONTROL** inverz mozgattat tesz lehetővé (ez egy szlovák edényféle, amibe a sört öntik — CoVboy), ami azt jelenti, hogy például ha a fel kurzorbillentyűt nyomjuk meg, akkor a le

írny fog érvényesülni. Mindenki válassza ki a neki szimpatikus eljárást!

Message Removal: Itt azt manipulálhatjuk, hogy az egyes figyelmeztető feliratok mennyi ideig legyenek láthatóak. Javasoljuk a középső állást (ami 5 másodperc), mert különben vagy semmit sem fogunk tudni el olvasni a gyors figyelmeztetésekből (angolul nem értő előnyben), vagy idegbeteg leszünk a sok torlódo káros hatására.

WAR DIARY:

Hi-score listákat nézhetünk meg vele. Cooooo!

DEMONSTRATION:

A gép játékát kísérelhetjük figyelemmel. Az alsó kis paneleokra rációkkel tudunk az egyes szobák között válogatni. Mivel ezek a helyszínek nemcsak a demo-ban vannak, hanem a játékban is, ezért majd ott kitárgyaljuk őket.

ACTION:

Tulajdonképpen ez maga a játék, itt tudunk küldetéseket játszani, gyakorolni, káromkodni (de nem eleget!), idegeskedni, resetelni, formattálni,... khmm... elnézést, de mintha egy kicsit elkalandoztunk volna... Szóval ide belépve két lehetőség közül választhatunk: tréningezhetünk, vagy pedig azonnal fejezt ügöghatunk valamelyik küldetésbe. Nézzük akkor az elsőt!

Baltic Training: A játékban szereplő összes akciótípust végigszenvedhetjük. Erdemes ezzel elni a lehetőséggel, mivel arkinak ezeket sikerül elsajátítania, az már kereset lehetne a küldetésekből. Egyébként két helyen tehetjük próbára magunkat: a vízfelszínen (**SURFACED**), és a víz alatt (**UNDER WATER**). A felszínen a következőket gyakorolhatjuk:

Anti Aircraft: A repülőgépekre vadászva őrgöngyögtünk egy sort a gépágyúval. Ha a **Preferences** menüben a **GUN CONTROL**-t **PIVOTAL**-ra állítottuk, akkor a fel és a le irányok természetesen ellentétesek lesznek az ágyú irányításánál.

Torpedo Run: Egy ellenséges hajót kell torpedóval a víz alá zavarnunk. Különösebb magyarázat nem nagyon szükséges.

Deck Gun: Szintén hajók ellen kell támadnunk, de most a felszínen egy nagy hatótávolságú ketyerével. Ez a fegyver a feladatok során kiválóan alkalmas lesz szárazföldi célpontok biztonságára is.

Mine Field: Nos ez egy roppant kellemes rész. Aknaszerűségek között

kényszerülünk lávrozni a hajónkkal. Egy-két találat bekapsa után **GOOD-BYE WORLD!** Igyekezzünk elmélyíteni tudásunkat ebben a részben, mert különben már az első harci bevétessel is meggyűlöhet a bajunk.

És akkor a víz alatti problémák:

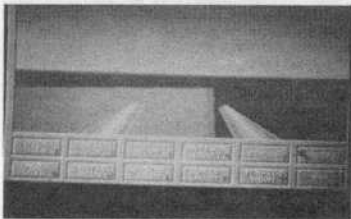
Torpedo Run: Ugyanaz, mint a víz felszíni.

Sub vs Sub: Ez is egy baromi szórakoztató dolog. Szépén beüszk a screen-re egy-két ellenséges submarine, de a jó szeműk pontos célzás esetén könnyen lecsapódhatják őket a "SPACE" segítségével!

Depth Charges: Ez viszont már kicsit sok a jóból! Fentről mindenféle vackok süllyednek le (úgy látszik az FKPV tankitőhajója még nem nagyon járt erre), ezek elől kell elmenekülni. Azaz csak kéne, ha a programozók (nem lennének olyan kedvesek, hogy lehetlenné tegyék a feladat megoldását. Agytörzstök jelentkezését várjuk levélben a probléma megoldására!

Mine Field: Ismételten aknamező, csak most a víz alatt. Szerintünk így könnyebb bujkálni a kis aranyosok között, mint felszínen!

Akkor erről ennyit! Mielőtt valaki felhoro-dottan rázna az öklét a kezelőbillentyűkkel kapcsolatban, elmondanánk, hogy azért nem írjuk le most, mivel a játékban lévő pontosan megegyeznek ezekkel. A leírás végén megtalálhatjuk őket.



Missions: Végre itt a ideje, hogy valami értelmeset is csináljunk, következzenek az éles bevetések! Mivel az utóbbi hetekben halálra dolgoztam magam, ezért át is adom a szót **STEFANAK**, jó szórakozást mindenkinek! **ÉS STEFA BEINDUL!** Kösz szép **TIBSOT!** Szóval ebben a menüben újabb harcos menük várnak a játékosokra, ahol a különböző beállításokat lehet végrehajtani. Nyomuljunk szépen előre!

DIFFICULTY LEVEL: Az első esetben a számunkra optimális nehézségi fokozatot választhatjuk ki a következők közül:

Introductory: Ez a legkönnyeb fokozat, de szerintem a játék még eleinte ezen a szinten sem piszkó.

Medium: Gyakorlóit sub-usbok ott élhetik ki magukat. Egyébként középszerű.

Realistic: Ez a legbikább lehetőség, csak öngyilkosjelölteknek! Annál is inkább, mivel ebben a módban nem használhatunk néhány barbatrukkot (10 éven aluliak előnyben!). Ilyen például az a nehezítés, hogy nincs külön nézet, a torpedókát a valósághoz híuen csak a hajó hossz tengelyében tudjuk kilőni. Jöhet a következő pont!

U-BOAT TYPE: A tengeraltjáró típusának kijelölése.

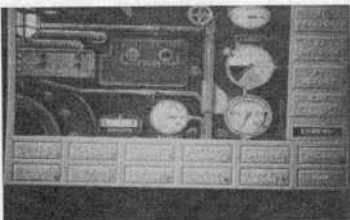
Három **SUB** áll a rendelkezésünkre (**TYPE VII, CLASS VII-B, NEW VII-C**). A minőségi sorrend is körülbelül ilyen, ezért mi az utolsót favorizáljuk. Aki szereti az izgalmakat, annak ajánljuk a különbségek felkutatását (biztosan van), de sajnos nem vagyunk szakértők a haditechnikának ezen a színterén.

HISTORICAL ACCURACY: A történelmi minőség lehet fokozni, vagy lefokozni.

Topped Performance: Erre clickable két lehetőség közül választhatunk, amelyek a torpedók kilövés utáni viselkedését fogják meghatározni. **Actual** esetén a torpedókat elsodorhatja a víz, a **Flawless** segítségével ez a kellemetlenség kiküszöbölhető.

Survivability: A hajó javítására vonatkozó alternatívákat tartalmazza. A **FAST ON-BOARD REPAIRS** gyors butykölést jelent, amit a sub legénysége helyben végez el. A **SLOW ON-BOARD REPAIRS** pedig értelemszerűen egy kicsit lassabb munkatempiót feltételez, de még ez sem rossz. A **REPAIR ONLY IN SHIPYARD** a szereléseket csak a kikötőben teszi lehetővé. Eleg cikis, de egyszer ki lehet próbálni. Van mód azonban arra is, hogy rádiós úton kérjünk segítséget, bár amikor százezer jönnek ránk, kinek jutna eszébe az ágyúk helyett a SOKOL-lal szórakozni.

Equipment: A felszereltség milyenségét dönthetjük el. Az **UP TO 1941** az említett évszám előtti, míg az **AFTER 1941** az utáni ellátottságot fogja jelenteni. A fő eltérés abban nyilvánul meg, hogy a kőori típusoknak kevesebb fegyver-torpedó építettek be. Maradjunk tehát a másodiknál!



DAS BOOT MISSION:

Miután sikeresen beállítottunk mindent, a küldetés menübe érkezve válogathatunk a feladatok között. Nagyon pozitív dolog volt a game programozóitól, hogy a missziókat nem tették egymástól függővé, ezért kedvünk szerint kísérlethez meg véghez vinni azokat, az általunk meghatározott sorrendben. Ez azért is friss, mert a pályák (szerencsére) nagyon eltérőek, más-más problémák elé állítják a játékosokat. Egyetlen bántat csupán az, hogy a szintek száma kicsit kevés sikeredett. Na nem azért mintha az egyes feladatok túl könnyűek lennének, figyelembe véve azt a rengeteg választható nehezítést, amit a készítőknek sikerült beleműködnie a játékaiba. Nem tudjuk, hogy ti hogy vagytok vele, de nekünk nagyon hiányoztak a további küldetések. Na mindegy, nézzük mielőtt elűnk! Valamelyik bevetésre ráckelve rövid ismertetőt kapunk az előttünk álló nehézségekről. Előbb az elsőtisztunk helyzetjelentését olvashatjuk végig a körzetünkben jelenleg uralkodó állapotokról, majd egy főmőrt tájékoztatást kapunk a tulajdonképpeni feladatunkról. Mivel angol nyelvtudásunk jelen pillanatban nem áll a legfelső fokon, a fordítások esetleges pontatlanságait előre is elnézést kérünk.

Fjord Summary: Církánkunk kell a fjord bejáratánál, és hirt adunk az ott tapasztalt hajózási tevékenységekről (de hol vannak a hajók??). Ezután várakozunk további parancsra, azaz vigyázó szemetek a SOKOL-ra vessétek!

Artic Mission: Az ellenség a **HUNTER KILLER** (a kis aranyosak) hadosztályából hátrahagyott 3 hajót a tiszteletükre az okból, hogy megakadályozták tengeraltatójaink kőrtörési kísérletét ami a jéglyolyókról az Északi-tengerre irányulna.

Mérjük be, majd nyírkjuk ki a hajókat! Abban az esetben ha lemerülünk a felszín alá, elkerülhető a légi támadás.

Gibraltar: Egyetlen esélyünk maradt, átkelni a Gibraltarízi-szorokon. A szerencse az időjárás alakjában siet segítségünkre, hiszen a kód jótékony leple alatt megpróbálhatunk átössuszanni az ellenséges vonalak között (szép kis trükk lesz!). A dolog kellemetlen oldalát az adja, hogy amíg az átjutás nem sikerül, addig nem mozdulhatunk le.

North Atlantic Mission: Egy elfogott, majd megfeszített üzenet egy IX 79-es konvoj közeledését adja tudtunkra nyugat felől, a pontos koordináták viszont (sajnos) ismeretlenek. Ha véletlenül felfedeznénk, vagy netán befűjük botlaniánk, azonnal lépünk rádiós összeköttetésbe a parancsnoksággal, ahonnan a további parancsokat kapjuk az ellenség kinyitására. Tisztunk valamiféle találkozási pontot is emleget keleten, valószínűleg ide tart a hajóhad. Az útközött színhelyen számtalanszám erős légítámadásra. Ha ezekkel leszámoltunk, lehetőségünk adódik még arra is, hogy egy ún. **WOLFPACK**-hez csatlakozva résztvegyünk az **ARK ROYAL** repülőgéphordozó elpusztításában.

Biscay Mission: A legújabb jelentések szerint a megszállt Franciaország nyugati partvidékén található főhadiszállásunk közelében ellenséges hadi tevékenységeket észlelték, amelyek tengeraltatójárók formájában nyilvánultak meg. Ezek az egységek vagy a kikötőbe beérkeztek, vagy az éppen onnan kiinduló hajókra várnak, hogy aztán meglepetésszerűen letámadják azokat. Légi felderítésünk eredményes munkájának következtében azonban **JUNKER 280**-as gépeink sorozatos mélységi bombázásokkal megthatalásra készítették a sub-okat. Hírszerzésünk mégis arra gyanakszik, hogy az ellenség elfogta az egyik U-570 típusú tengeraltatójárónkat, és hazatérő hajónak álcázva magát a támaszpontunk felé tart. Feladatunk az U-BOAT-570 megsemmisítése!

BEGIN (GAME)

S végre itt a várva-várt szimulátor! A képernyő felső kétharmadát a különféle ikonok által előcsalagott kép foglalja el, míg alul kapcsolókat látjuk két sorban:

Over View: Külső nézet, amelyet a **'SHIFT'** és a kurzormozgató billentyű segítségével tudunk forgatni. Nagy segítséget jelent ez a mozgás példaul akkor, mikor egy aknazárunk kell átviccelnünk. A jatektér ablak bal felső sarkában ekkor két adat olvasható le. Az egy **HEADING** értéke a efordulás szögét mutatja, addig a **SPEED** járműünk sebességéről nyújt tájékoztatást. A maximális értéke felszínen 12, a felszín alatt 6 csomó lehet óránként.

Deck gun: Fedélzeti ágyú, mellyel hajókat vagy hidakon kipejített állásokat támadhatunk meg. A lösszerrel azonban csínján bánjunk, mert az alkotók nem voltak valami bőkezűek ezen a téren.

Conn: Kilátás a fedélzeti hidról. Az ikon víz alatti használatát csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

Anti Aircraft: Golyószóró repülőgépek ellen. Használatára ugyanaz vonatkozik, mint az ágyúra. Figyeljünk a munióira!

Binocs: Látszó, melynek segítségével felszíni menetben végezhetünk torpedóvetést. Ha ellenség van a látóhatáron az 'M' billentyű megnyomásával be tudjuk mérni az ellenség helyzetét, újabb megnyomásra pedig pontos képet kaphatunk a haladási irányáról, sebességéről. Ezeknek az adatoknak a birtokában meg már gyerekeként a pontos találatok bevitelre. A monitor bal sarkában lévő adatok közül a **BEARING** a cső irányitottságát mutatja, a

CONTACT pedig a hajónk és a cél távolságát.

Orders: A küldetés leírását olvashatjuk végig újból.

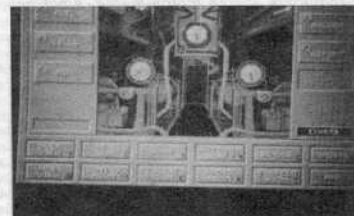
Under View: Víz alatti nézet. Működése hasonlít az **OVER VIEW**-hez. Eddig nem tapasztalt adat a **DEPTH**, ami a mélységet hivatott megjelölni. Érdekesség, hogy a merülésnél, illetve mélységből történő felemelkedés során (ha nem nyújtunk folyamatosan a billentyűket) a tengeraltatójárónk 12-nél automatikusan megáll. Ennek a titoknak a kulcsa a periszkóp használatában rejlik, amely csak e mélység felett biztosít kilátást.

Control Room: Vezérlőterem, az első komolyabb tárgyalást igénylő szoba. A felső képen a torpedócsövek kijelzői, az irányító, a sebesség jelző berendezés, a mélységmérő, stb. kaptak helyet. A jobb oldali felső ikonnal a periszkópba bámulhatunk bele. A **DAY BOOK** felirat megnyomására az eddig végzett munkánk összesítésebe nyerhetünk bepillantást. Áldásos tevékenységünknek ezen típusú járművek íhatják meg a levét:

Aircraft Carriers	- rep. gép anyahajók
Destroyers	- rombolók
Escort Ships	- kísérő hajók
Submarines	- tengeraltatójárók
Merchant Shipping Planes	- kereskedő hajók
	- repülő

Rendelkezésünkre áll még a **REPORT** kapcsoló is, amely százezer információt ad a szobák (**ENGINE**, **TORPEDO**, **RADIO**, **CONTROL**), illetve a hajóterő (**PROPULSION**) állapotáról, valamint a lösszer utánpótlást tudatja velünk (**DECK GUN SHELLS**, **TORPEDOES**, **ANTI AIR-CRACFT**).

Az **ABANDON SHIP** kapcsolóval az akció idő előtti befejezését, a játék feladását érthetjük el. Nyomás a következő helyiségre!



Engine Room: Jelenleg a gépházban vagyunk. Az oldalsó ikonok nyomkodásával Nestle helyett fontos infokat kaphatunk. Az üzemanyag (**FUEL**) szintje, és a villamos energiát tároló cellák (**CELLS**) feltöltöttsége döntően befolyásolja hajónk haladását, mivel a tengeraltatójárót a felszínen diesel, a víz alatt elektromos motor működteti. Nagy fontosságúak még ezeken kívül a levegő (**AIR**), és a ballaszt tartályok (**BALLAST**) állapota is. Ebben a szobában is kérhetünk jelentést (**REPORT**), ami a hajó bal (**PORT DIESEL ENGINE**), illetve jobb (**STARBOARD DIESEL ENGINE**) oldali motorjának, az elektromos hajóterőnek (**ELECTRIC PROPULSION**), az üzemanyagnak (**DIESEL FUEL**), és az elemeknek a pillanatnyi állapotát tükrözi. Next room!

Radio Room: A legszórakoztatóbb hely az egész játékban, ahol érdemes lesz majd kicsit elhúnykedni! Mikor üzenetet küldünk, vagy kapunk a gép kftűnő szimulálja a SOKOL hangját. Elsőként nézzük meg talán az üzenetek küldését:

Send: Mivel a **MESSAGE DESTINATION** használat nem vagyunk teljesen tisztában, és nem akartunk kapitális okréségeket leírni, ezért maradjunk annyiban, hogy három rendeltetési

hely közlő választóztatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, azt, ahová majd az üzenetünk be fognak futni. A **TRANSMIT MESSAGE** ablak kódjait (DIANNA, ENIGMA, TRITON) kedvünk szerint rejtjelezhetjük rádióadásainkat. Miután a **SEND** kapcsoló elküldünk valamit az előreágyazott mondatokból, a **RECEIVE LOG**-gal próbáljunk fogni valamit.

Receive: Ha már küldtünk nekünk szöveget, clichejünk rá a mondatra (persze csak ha rejtjelezzük van), majd nyomjunk rá sorban a három lehetséges kód kapcsolójára. Ha minden igaz, akkor a betűk előbb-utóbb úgy rendeződnek át, hogy egy ékes angolással megszerkesztett karattyóvá válnak. Ha azonban meg mindig nem jött ki értelmes duma, akkor valószínű, hogy az ellenfél egyik üzenetét sikerült elkapni. Már csak meg kéne fejteni! Túrelmes munkával ez is lehetséges, ha a **RECEIVED MESSAGE** felirat alatt látható három pár nyílascímkával bémazunk egy darabig. Abban az esetben, ha válaszolni szeretnénk valaminek, nyomjunk rá egyet a **SEND LOG**-ra, és újra kezdődhet a mulatság. Természetesen a többi helyszínhez hasonlóan az **EXIT**-tel innen is ki tudunk szállni. Kitartás, már csak kettő van!

Torpedo Room: A torpedók betöltése, illetve kivetele történhet az oldalsó kapcsolók használatával, vagy a zarájotokra való ráclékeléssel. Az **AFT**-tal a torpedók listáját vehetjük szemügyre. Kivánság szerint lehet átcsoportosítani a különféle típusok között, azt azonban mindig vegyük figyelembe, hogy az összes torpedók száma behatárolt. A **REPORT** opció itt most a csövek státuszáról, és a torpedók fajta szerinti megoszlásáról tudósít.

Map: A térképszobában a tengeraltatók helyzete (**SUB POSITION**) mellett, még annak a szektornak a koordinátáiról szerezhetünk tudomást, amely felé a hajónk éppen halad. Ezt a pontot a **WAYPOINT** feliratu kapcsolóval tudjuk megadni, vagy adott szituációban megváltoztatni. A térkép kis négyzetét az egér segítségével mozgatva minden egyes szektort bevizsgálhatunk. Munkánkat nagy mértékben megkönnyíti a nagytűs (**BLOW UP**) funkció. Ennek mértékét a **MAPE SCALE** ablak mutatja százalékosan kifejezve. Ha kijelöltünk egy iránypontot, és mozgásunkat semmilyen akadály nem zavarja, bekapcsolhatjuk az időgyorsítást (**TIME COMPRESSOR**). Maximális állapotában négysezeres lehet. Az óra szerepe számunkra eddig rejtve maradt, talán erről majd legközelebb...

Amíg mi kellőképpen kiörjögünk magunkat a kapcsolók és szobák forgatagában, addig **TIBSOFT** előrukkolt egy adag tippel, amihez még én is hozzá csaptam egy párt, szóval most ezek jönnek:

TIPPEK:

- Ha repülőgépek támadnak minket, és a gépágyú neadjisten elromlott, merüljünk a kétésebes fenekeknek bugyra helyett a víz alá, így kihúzhatjuk a javítási munkálatok idejét (Aki az elején a **REPAIR ONLY IN SHIPYARD**-ot állította be, az most kapálja el magát!).
- Ha térképen vagyunk, és aknamező van előtünk, akkor az idő (**TIME COMPRESSOR**) automatikusan vissza-vált 1%-ra. Viszont ha a sebességünk még így is 6 és 12 csomó között van, akkor **AZONNAL VÁLTSUNK VISSZA A TATRA ÉS CSÖKENTSEK LE A SEBESSÉGÜNKET**, mivel egy-két akna bezedése a hajó **AZONNALI ELVESZTÉSÉRE EREDMÉNYEZHETŐ!**
- Ne lepődjünk meg, ha a vízen, vagy a víz alatt csak félsebességgel száguldozhatunk:

tunk: valószínűleg meghibásodott valamely motor!

- Hátrafelé is tudunk haladni: ehhez elég ha a sebességet 0-ra csökkentjük, majd ezután folyamatosan nyomjuk a **←** billentyűt!
- A periszkóp (**;**) a vízfelszínen is használható!
- A legatkosabb dolog, ha a hajó motortérrel a találat. Ebben az esetben ugyanis mind a két motor tönkrevágódik, és leáll, mi meg szépen kiléphetünk a játékból...
- Ha víziárknak közt lávírozunk, akár a felszínen, akár alatta, mindig külső nézetből tegyük, mert így a forgatási lehetőség segítségével sokkal jobban átlátható a terep!
- Meg egy ötlet az aknazár kijátszására. Amikor először megjelennek a kis aranyosak, menjünk hozzájuk olyan közel, amilyen közel csak lehet. Ekkor nézzünk be valamelyik szobába, teljesen mindegy hová, vátsunk vissza a fedélzeti hidra, és csodák csodájára az aknák ugyanolyan messze lesznek, mint mikor elsőként megláttuk őket, ugyanakkor mi azért haladtunk előre egy kicsit, igaz ugyan, hogy a továbbjutás eme módja elég lassú, de van egy hatalmas előnye is. Ha olyan helyzetbe kerülünk, hogy látjuk, sehogyssem férünk el az aknák mellett, között, alatt, felett, akkor egy ilyen trükk váltással egycsapásra megváltoztatjuk a robbanó játékszerek elhelyezkedését. Hiába, semmilyen játék sem lehet tökéletes!

• Torpedó kilövésekor a célpont akár lótválságon kívül is lehet. Ilyenkor úgy néz ki, mintha csak a körvonalait rajzolták volna meg. Ekkor felesleges rá torpedót kilőni: mielőtt elérné a célpontot, megsemmisül.

• Az **S** billentyűvel kikapcsolhatjuk a hajót. Ennek mondjuk csak a **DECK GUN**-nál lenne értelme, mivel azt saját magunk ellen lehet fordítani, s esetleg ebben a pozícióban előlőhőnk saját hajónkat (utána meg saját magunkat is, hogy hogy lehettünk ilyen marhák (ja, mielőtt valaki azt mondaná, hogy lábbal tiporjuk a nők egyenjogúságát), vagy hogy lehettünk ekkora tehenei!). Viszont ha kikapcsoljuk a hajót, akkor elméletileg ilyen irányba is szabadna lőni. Nos, nem szabad...

- Akcióink során az ellenség azonban nemcsak hajók, tengeraltatók, vagy repülő formájában szabadulhat ránk, hanem parti egységek is nehezíthetik a dolgunkat. Ilyenek például az első pályán, a fjord belsejében levő hidakon elhelyezett hadállások, amelyek folyamatosan próbálnak minket telibe tráfálni. Ezért azért ha nem szeretnénk súlyos sérüléseket szenvedni, már időben kezdjük el az ágyúzásukat a **DECK GUN**-nal (milyen kar, hogy ezt nem lehet gyakorolni a **BALTIC TRAINING**-ben).
- A küldetésekben gyakran előfordul az is, hogy állandó légitámadásoknak vagyunk kitéve. Erdemes tehát azelőtt belevátni magunkat az **ANTI-AIRCRAFT** harcmodor rejtelmeibe, mielőtt bármilyen hadszínterben próbálkoznánk valamilyen svédcsavarral (ha van rá mód, inkább a kurzorbillentyűkkel próbáljunk operálni, minthogy az egérrel kelljen össze-vissza göröcsölni, és egy-egy fantasztikus fordulás keretében minden mozdítható leljünk az asztalról).
- Szerezd be minél előbb a játékok!

ÉRTEKELÉS

Azt gondoljuk, hogy aki figyelmesen végigbongeszte a leírást, és már megpróbált csak egy picit is belemerülni a játékba, az teljes mértékben megbizonyosodhat arról, hogy nem tett rossz lóra akkor, amikor ezt a progyt beszerezte. Nem a program grafika az ami megragadja az embert első

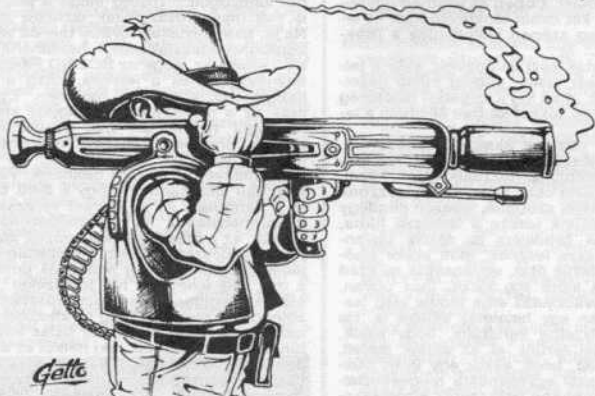
látásra, de a téma jellegének és az 1991-es szintnek pontosan megfelelő. A hanghatások sem bődületesek, bár azok után, hogy a napokban letörték a port két **CHAMPIONS OF RAJ** feliratu lemezről, és megpróbáltuk betölteni, és már ott lehaladtunk amikor meghallottuk azt az indai stílusúnak tervezett, és zenének nevezett számalm, ocsmány zörgést ami a hangszóróból vinnogyott... (pedig maga a játék nem is volt olyan rossz, csak iszonyú lassú). Na jó, nem folytattuk tovább mielőtt teljesen bepillanthatnánk bántanánk valakit. Lényeg az, hogy az **SCUD** FX-ek is jól beilleszkednek a játékba, főleg a rádió hangja tetszik nekünk baromira. Egyedül csak az a momentum okozott kis kiabrándultságot (amint azt már említettük is), hogy a **Three-Sixty** cég nem kényeztetett el minket feladatok sokaságával, és ezért némi hiányérzet maradt bennünk. Végül is meg kell állapítanunk, hogy a **DAS BOOT**-ot a hangulata és az egyéni varázsa teszi meguntathatanná és felejthetlenné. Reméljük, ez a leírás sokakat készít majd arra, hogy beszerezze ez a méltatlanul elfeledett programot, vagy leemelje polcukról a már rég eltűntnek hitt lemezeket. S mielőtt a megígért billentyűzetkiosztást leköznénk, itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy még **egyszer** kinyilvánítsuk halás köszönetünket **MR.TOPIC**-nak, aki nélkül ez a leírás nem jött volna létre. Kellemes nyaralást (Balatonborzasztóalson), és szerencsés tengeraltatójárást mindenkinek (valahogy húzzátok ki a következő CoV-ig)!

Kezelőbillentyűk:

- 'ESC': kilépés (mert úgy mindig a legfontosabbal kell kezdeni!)
- '+'/'-': gyorsítás/lassítás
- 'SHIFT'/'KURZORBILL': a táj forgatása
- 'SHIFT'/'+'/'-': közelítés/távolítás
- '1': külső nézet
- '2': ágyú
- '3': fedélzet
- '4': repülőgépek elleni gépágyú
- '5': messzelátó
- '6': a küldetés leírása
- '7': periszkóp
- '8': a hajó elfuttatása
- 'M': célpont bémérése
- 'Q': víz alatti nézet
- 'P': pause
- 'W': vezérlőterem
- 'F1': periszkóp (csak 12 felett!)
- 'F2': napló (játék adatokkal telve)
- 'F3': jelentés a hajó állapotáról
- 'E': gépház
- 'F1': a benzin állapota
- 'F2': a cellák állapota
- 'F3': a levegő állapota
- 'F5': ballaszt
- 'F7': jelentés a motorokról
- 'R': rádiószoba
- 'F1': üzenet küldése
- 'F1': F2: F3: üzenet rendeltetési helye
- 'F4: F5: F6': a választható kódok
- 'F8': átváltás üzenet fogadására
- 'F9: F10': az üzenet elküldése
- 'ESC': cancel
- 'F2': üzenet fogadása
- 'F1': az üzenet nincs kódolva
- 'F2: F3: F4': a lehetséges kódjait
- 'F5': ellenséges kód megfejtése (használd a nyilakat!)
- 'F8': átváltás üzenet küldésére
- 'ESC': cancel
- 'T': torpedószoba
- 'F1: F2: F3: F4': a torpedók betétele/kivétele a csövekbe/ből
- 'F5': a torpedók átcsoportosítása
- 'F7': jelentés a torpedókról, és a csövek állapotáról
- 'Y': térképszoba
- 'F1': nagytűs
- 'F2': iránypont kijelölése
- 'F3': időgyorsítás
- 'ESC': a torpedószoba elhagyása

Na erről ennyit! Viszlát!
 • **TIBSOFT & STEFA**

ALIEN BREED 2.



Ha valakinek azt mondják *Team 17*, szinte biztos, hogy minőségileg igen jól kidolgozott akciójátékokra gondol. Az *Alien Breed II* esetében sincs ez másképp, mindössze egy kis gögyi is kell a jó joystickon kívül a szintek végigjárásához. Eleddig a PC mellett az Amigák között csak A1200-as verzióról tudunk, úgyhogy a kódok is erre jók! Na, ennyi maszlag után akár kezethetj is!

OPTIONS

A szokásos beállításokon kívül itt tudjuk ki- választani, hogy milyen ípsével akarjuk végignyomni a pályákat. A figurák között joy- jall választhatunk, a tűzgomb megnyomásá- ra infokat kaphatunk az adott manuszról. Ezek pedig a következők:

START WEAPON - indítófegyverzet (milyen fegyverrel indulunk);
TOOLS - egyéb cuccok és azok minősége;
CREDITS - indítólok (ha);
KEYS - kezdetben ennyi kulcs van nála; Véleményünk szerint szinte tök mindegy, hogy mivel játszunk, nagyjából egyformán erősek a karakterek!

TERMINÁLOK

Ezek amolyan számítógépszerűségek, által- lában egy-két darabot találhatunk belőlük szintenként. Ha vásárolni akarunk, akkor álljunk egy ilyen elé és nyomjuk meg a **'SPACE'**-t! Ekkor egy menüt kapunk, mint az étermekben:

Weapon Supplies: Vidám kis ketyeréket vehetünk párezer credités áron (Gábor Áron...!) (**Mennyibe kerül a Bryan?** — **CoVboy**). Mindegyikből 3 fajta van (mint a mesében): pocsék (**LOW**), átlagos (**MEDIUM**) és zuppppppееееrrrr (**HIGH**)!!!

Tool Supplies: Egyéb dolgok. Az **AMMO** ugye tap a fegyvereink részére, a **FIRST AID** az egy fehér doboz rajta vörös kereszttel, de hogy mire jó azt nem áruljuk el... **KEY PACK** fedőnév alatt egy csomó kulcsot, azaz kulcsosmot szereshetünk, ami egy titkosító, leginkább ajtó névvel illetett micsoda kibontásához nélkülözhe- tetlen. **EXTRA LIFE CLONE** név mögé bújva plusz életeteket vehetünk... azaz csak vehetünk, ha lennénk olyan mar- hák a játék során erre pénzt gyűjteni!...

Végezetül annyit még megjegyeznénk, hogy **AMMO**-t és **1st AID**-et a pályákon elszórva találhatunk, úgyhogy ha a köze- lünkben van egy, akkor nem érdemes erre költeni!...

Mission Objective: A küldetés leírása. Tel- jesen felesleges volt berakni a játékba, hiszen mi úgy is leírjuk!...

Game Statistics: Igen, tényleg az amire gondolsz! Hogy mi? Ez: **Player Points** (???), **Credit Limit** — pénzünk mennyi- sége; **Aliens Killed** — itt azt tekinthetjük meg, hogy hány idegent küldtünk az örök vadászmezőkre; **Shots Fired** — ellőtt skulók száma; **Doors Opened** — kinyitott ajtók száma; **Current Weapon** — az aktuális fegyver típusa.

Az ezek alatt látható listában a fegy- ver(ek) adatait láthatjuk. Ami **NONE**, ab- ból ugye nincs, amiből meg van (meg- van!). **STATUS** jelentést kapunk. Ez le- het **STATUS 1, 2 és 3**, vagyis rossz, köz- zepes és jó!

Intex Infobase: A játékkal kapcsolatos infok. Leírhatatlanul hasznosak!...

KÜLDETÉSEK

Level 1

Ez tulajdonképpen egy bevezető feladat, mindössze a jobb felső sarokban lévő bejáratig kell elvergődnünk (**ENTRANCE 1**)! Roppant szórakoztató dolog ám, ha egy helikopter elrak minket, ugyanis azonnal meghalunk.

Level 2 (353828)

A starthelyről induljunk el balra és itt tá- láthatunk egy ajtót. Ezen bemenve halad- junk balra. Ha minden klappol, akkor eb- ben a teremben egy keresztes alakú mics- da közepén egy forgó hogyishívjakot lát- hatunk. (Na, ezt jól megmóndtuk! Re- meljük azért elég világos...) Lőjük le a forgó ízet, illetve a többi íyet is keressük meg (összesen 8 db. van). Ha ez meg- van, egy rendkívül undorító nő hang el- kezd visszafelé számolni és a képernyő piros lesz. Ez egy állati vidám dolog ta- kar: ha nem sikerül pár másodperc alatt elérnünk a liftet, szépen kezdhetjük elő- ról a játékot! Azor is megtörténhet ez velünk (kezd a legidegesztőbb), ha még harcom életünk lett volna hatra. A „fukosás a kijárathoz” c. dolog egyeb- ként majd minen szinten előfordul. Klassz!...

Level 3 (1083823)

A feladat nem túl bonyolult, de ez a szint nagyobb szívatás, mint ahogy az első ra- kacstírára látszik! Szóval a lényeg: (ra- gadjon a belyeg) a pálya felső részén lévő **TERMINAL 1**-et kell megsemmisíteni, majd ezután eljutni a jobb felső sarokban lévő Decklift-hez!

Level 4 (370101)

Egy különleges kulcs megszerzése a cél, ami nélkülözhetetlen a következő szintre jutáshoz. Ha megvan: go to lift... de gyor- san!

Level 5 (982822)

Ez volt a kedvencünk, a zadista befeje- zés miatt! Első tehendők az legyen, hogy keressünk a pálya jobb felső ré- szén egy terminált, ami előtt egy piros kör van. Erjünk hozzá, ekkor elkezdődik a szokásos detonáció előtti vesszázám- lálás. Fussunk le a pálya közepén a Decklift-hez. Ha minden stimmel a lifthez vezető utat egy fal lezárja és a fűtőszalag a lábunk alatt elkezd mozogni. Ekkor **EGYFOLYTABAN** húzzuk lefelé a joy-t. Kisvártatva felülről egy szögekkel teli fal scrollozódik felénk, és mielőtt elérne minket, az alattunk lévő fal megnyílik. Huhh!...

Level 6 (847464)

Tipikus jobbra rohanós pálya. Röviden tehát nincs más dolgunk, minthogy a visszazámlálás befejezése előtt elérjük a jobb oldalt található liftet.

Level 7 (737373)

Elég egyszerű (de nagyszerű) pálya... A starttól tépjünk felfelé. A szint legteje- tén található egy terem, ahol leginkább gépágyúra emlékeztető kerek vackok lö- völdöznek. Ennek a teremnek a bal felé- ben, alul lehetünk egy agyút. Ettől jobbra egy **HIT** felirat van a földre írva, alatta egy piros gombbal. Egyszerű nem? Nem??? Na, mindegy. A lényeg az, hogy lőjünk bele ebbe a piros gombba és me- neküljünk a lifthez.

Level 8 (928112)

Első feladatként szerezzük meg a titkos kulcsot, ami a bal felső sarokban talál- hó narancssárga kártya. Ezután megkezd- dődik a visszazámlálás. A szint leírása alapján arra következtettünk, (CoVkez- tettünk...) hogy bizonyos fehér kupolákat is szét kell lőni. Ezek a kulcsolt jobbra, fent találhatók!

Level 9 (287364)

Hasonlóan nagy rohanós szint, mint a **Level 6**, vagyis gyerünk jobbra! De hatra ne nézz!

Level 10 (193831)

Na, ez mókás dolog lesz gyerekek! Csak nagyjából tudjuk leírni, hogy mit is kell csinálni. Tehát: észak-keleten kell le- vágni valamit (nem tehenet) lángvágóval és valami gázmosni betömni... (?)

Level 11 (090921)

Fut a Csepel... khmm... elnézés! Mond- juk nem sokat tévedtünk, mivel ez is fu- tás, akár a **Level 9**!

Level 12 (309383)

A starttól keletre haladva meg kell sem- misíteni a védelmi rendszer központját!

Level 13 (101221)

Négy gyűrűt kell megöngyilkolnunk. Ezek piros színűek, és külön teremben állnak. Egy ilyen például található a pá- lyá bal alsó sarkában egy halom ajtó mög- gott!...

Level 14 (103992)

Szörnyű, hogy milyen szörnyűek ezek a szörnyűszült szörnyek, ami szörnyen bántanak minket. De a legszörnyűbb szörny, aki szörnyen nagy, pont a pálya közepén terpeszkedik. Benne találhatunk két szörnyűséget, ezeket kell lelő- nünk, majd szörnyen gyorsan a lifthez rohannunk!

Még annyit, hogy óvakodjunk a főszörny szörnyű lövéselő, ugyanis egy bekapása azonnali halált okoz!

Level 15 (998112)

Elég nagy örület ez a level: négy kulcsot kell megszerezünk. Ha emlékeztünk nem csak, az egyiket a bal alsó sarokban leljük. Ezek a „kulcsok” kék színű gömbök, de akkor nem tudjuk, hogy mitől kulcsok! Bonyolult ügy... Well, ha megvannak, irány a keleti szárnyban lévő lift!

Level 16 (125332)

Ismét friss levegő!!! Szaladjunk lefelé, majd balra és keressük meg a jobb alsó sarokban lévő hidat. Ez a bejárat az utolsó pályára!

Level 17 (091233)

Tisztára shoot 'em up rész: 6 élettel nyolcás felfelé. Ekegig tartó gyaloglás után megjelöljük a szörnykirálynőt. Már „csak” őt kell hűvőre vágunk... Még ha lenne esély is rá...

TIPPEK

- Vannak a pályán elszórt kis négyzeteszerűségek (sárgák, mint a japánok), ezekhez ha közel megyünk, egy szép kis alien bújik ki belőlük. Egyszóval kerüljük az ilyen...
- Ha van scannerünk, akkor az 'M' billen-

- tyűvel használhatjuk azt. Itt a (vagy két) szám mutatja a játékos(ok) helyzetét.
 - Minden főtulazat csak abba az irányba visz, amit az előtte és mögötte lévő nyílak jeleznek. Ha ezzel ellentétben próbálnak haladni, AZONNAL MEGHALUNK!!!
 - Bár a leírás elején azt írta, hogy a karakterek egyformán jók, mi mégis STONE-t ajánljuk, mivel neki már kezdéskor is van pénze, a fegyvere is elég erős (azért STONE...) és van scannere.
 - A rohangálás pályákon gyakran megeshet, hogy háromfelé mehetünk. Ebből kettő zsákutca, általában persze az a helyes út, ahol a legtöbb idegen kavar...
 - Ha a visszaszamlálás már zajlik, teljes erőbedobással nyomuljunk a kijáratához, hogy meg odaerünk a detonáció bekövetkezése előtt. Lehet, hogy veszünk egy-két életet, de ha nem sikerül eljutnunk a liftig, akkor az egész játékot elveszítjük!!!
 - Ha fegyvert veszünk, attól még a régit is használhatjuk!
- Huhh... Elégképpen lefarastott minket a játék... Hmm... Hát nem panaszkodni akarunk, de a Team 17 gárdája egy picit elvetette a súlykot. A game ugyanis bosszantóan nehéz és teljesen irreális annak az esélye, hogy vala-

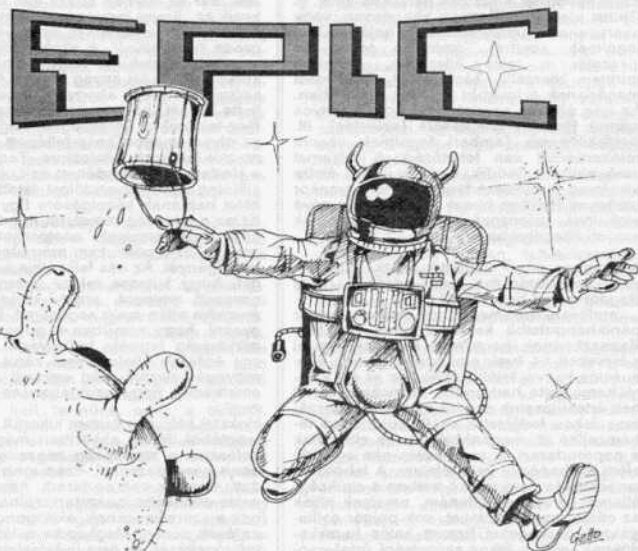
ha is végig logjátok játszani pályakódok nélkül. Ha meg persze a nélkül a leírás nélkül. (Eközben elgondolkoztunk azon, hogy milyen szerény emberek is vagyunk!)

REKLÁM!

A CoVboy Különszám, Getto Különszám, PC-s játékok 2., valamint a Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja c. könyvek megrendelhetők!

Ja, mielőtt elfelejtjünk: a grafika szuper (főleg az állóképeknél), a hangok delfo! (Szóltál? — Getto) Annak ellenére, hogy így lestrapált minket, nem bannánk ha „Csapat 17”-ek egy harmadik részt is összekotyvasztanának belőle...

• TIBSOFT AND STEFA



„Fogalom születik egy magasan fejlett technikával kidolgozott egyszemélyes csatahajó formájában. Egyedülálló rombolóerő, olyan pusztítóhatás, amely a megfelelő kezében képes bármilyen galaktikus alvilági erő megfékezésére. A az új fogalom neve Epic. Háromdimenziós eposz, mely minden tekintetben: sebesség, grafikai részletesség, és játszhatóság szempontjából mérőöldő a vektorteknológia történetében. Jó reflexeket, fanatizmust és csavaros észjárást igénylő küldetések vezetnek el bennünket a világűr és ezen tudományos fantasztikus rendszer felfedezésére.”

A történet kezdetét veszi..... Szövegségi időszámítás 6014. június 12. (Minden helyi és interplanetáris tv-társaság megszakítja a csatlakozást. A Sub-Tropic News különleges híradója következik. A riportert Farran Dysal és Fed-Tel)

„Legfrisebb értesüléseink szerint a Maas-Neotek szükségállapotú bizottság, Maganellic riport címmel közzé tette álláspontját.

Mint mindannyian tudjuk, napunk, Maganellic, a 12-es osztályú csillagok közé tartozik. A jelentésbe foglaltak szerint napunk hamarosan életének utolsó rövid szakaszába lép. A bizottság tudományos szakemberei szokatlan rétegekre bukkantak csillagunk magja körül. Amennyiben állításuk igaz, a jelenség beláthatatlan következményekkel járhat bolygónk lakosságára nézve. Tekintve, hogy... hmm, nos, elő köztételen kapcsolatunk Jarl Refnecket, aki jelenleg a Midtern Tudományos Laboratórium területén tartózkodik...”

[A képernyő ezek után a laboratórium épületét mutatja. Lassan sötétedik. A Midtern társaság székháza egy óriási, márványlapokkal burkolt térről egységes tömegként emelkedik a magasba. Újságírók serege kamerákkal és mikrofonokkal telekiszik a nyíló főbejárat irányába. Hirtelen pánikszerű tolongás kezdődik, amint Dr. Yakam Zeng felbukkan az ostromolt épület kapujában. Jarl Refneck riportert erejét összeszedve utat tör a tömegen keresztül...]

Refneck: Köszönöm, Farran. Itt a Midtern Tudományos Laboratórium előterében találkoztunk Dr. Yakam Zenggel, a kutatói munkák vezetőjével. Doktor úr, feltárná előlünk felfedezésének eredményeit? [A kamerák és hangdetektorok az idős tudós arcára szegeződnek, amint egy történelmi fontosságú bejelentésre készül.]

Zeng: Nos igen, szeretnék egy, a Maas-Neotek bizottság által készített nyilatkozatot felolvasni. Az utóbbit 27 évben elvégzett 38 Midtern AG alapos és körültekintő mérés, valamint kísérlet eredményeire alapozva, továbbá az összegyűjtött adatokból kiindulva a Maas-Neotek bizottság bejelent, hogy napunk, Maganellic elemi rétegei veszélyes szintre redukálódtak. Pontosabban, a magban kizárólag titánium található. Csak vanádium, chromium és mangánese maradt a mag belsejében, mielőtt az elemi szint romlása egy végső és gyors nukleáris fűzőt eredményez. A reakciók követően a csillag tömege kritikusá válik [Egy utolsó pillantást vet a jegyzetekre, majd arcát a tömeg felé fordítja]. A mérések összegzése alapján arra az eredményre jutottunk, hogy ha a folyamat bekövetkezik, napunk szupernóvává alakul át.

[A bejelentést követő zűgölgést és kiabálást Refneck tenhangú kérdése szakította meg.]

Refneck: Uram, ön azt akarja ezzel mondani, hogy bolygónk sorsa megpecsételődött?

Zeng: Végül is... igen. Amennyiben a nap eléri a szupernóva állapotot, a következményként fellépő robbanások és lökeshullámok darabokra szagatták légkörünket és magát a bolygót. [A larma szinte gombnyomásra újra felerősödik. A riporterek kereszt-kérdések tüzébe vonják a doktort, közben tudósitanak távolban dolgozó kollégáiknak. Kérdést kérdés követ. Dr. Zeng mindent megteszt, azonban senki nem hallhatta, mit mond.]

Zeng: Jelenleg nem... de uraim, kérem! Jelenleg nem vagyunk bizonyosak a pontos időpontban. A belső mag pusztulása több tényező együttes függvénye lehet. Véleményünk szerint 20-30 éven belül a folyamat mindenképpen bekövetkezik. [Refneck kiszakad a hullámzó tömeg gyűrűjéből, és a kamera felé fordul.]

Refneck: Köszönjük, Dr. Zeng. Fed-Tel kollegám az épület közlebele maradt, amennyiben további bejelentésekre kerülne sor. Jarl Refnecket hallották a Midtern Tudományos Laboratóriumból.

Szövetségi időszakos 6014. június 19. [A **Maas-Neotek** bizottság a polgár és a környező rendszerek evakuációs programjának mielőbbi megkezdését sürgeti. A teljes biztonság érdekében a kitépítő konvojoknak a szupernova epicentrumától mért minimális 260 fényévi távolságot kell elérniük.]



Kivonat a **Központi Bolygóközi Evakuációs Bizottság** kezdeti jelentéséből: „...hét kitépítési körzetet tartunk számon. Ezek a galaxis különböző pontjain szétzórva helyezkednek el. Bizonyos analízisek alapján ideális térségnek a **Talbor** rendszerben található **Ulysses VII**-et jelöltük meg. A távolság körülbelül 560 fényév, ami optimális sebességgel hozzávetőleg 4,25 év alatt érhető el. Az **Emberi Szövetség** követeli már úton vannak, hogy figyelmeztessék, ill. tájékoztassák a galaktikus világokat a közelgő veszélyről. A küszöbön álló katasztrófa a korábban szemben álló közösségek összefogását eredményezte. Az összes ürikötő teljes kapacitással dolgozik, bevonnak minden mőködőképes és még javítható hajót. Emberek milliárd dolgoznak a kiürítési program végrehajtásán, valamint az ahhoz szükséges anyagi javak előállításán.”

Szövetségi Ügynökségi Iroda [Feldügyeleti és Történelmi Szektor. Tárgy: A Rexxon Birodalom]
Kilencedik Nagy Johannaz uralkodása és az emlékeztetés **Vireki csata** óta az univerzum többi részétől elzárta, a leendő szupernova lókszuhallomának körzetében el a világegyetem legerősebb és legkockázatosabb népe. Ez az agresszív és háborús faj lenné a galaxis többi népét. A halál nem vált ki féltelmet bennük. Harcoltak és hódítottak történelmük kezdete óta. Csak a nagy távolság tarthatta vissza **Rexxon** vezetőit a **Szövetségi területek** megtemadásában. 470 év óta csupán szövetségi oldalról történt kísérletek diplomáciai kapcsolattelvére [id. **Vireki csata** adatbank]. Azt a bizonyos esetet, amely során a balserencsés diplomata fejét vették a protokolláris szabályzat megszegése miatt, most jelentős eseményként elevenítik fel. Azóta minden kapcsolat megszűnt a két civilizáció között.

Az utolsó próbálkozás a kapcsolattelvére a **Turner Lite** kapitány által vezetett **Legyőzhetetlen** nevű csillagközi nehézcirkáló bevonásával történt. A hajó a békéje érdekében a legmagasabb rangú diplomatát szállította a **Rexxon** birodalom anyabolygójára, **Lizar**-ra. Sem a cirkáló, sem a személyzet nem tért vissza útjáról. Négy hónappal később egy, az úrbén sodródó mentőkapcsolatára bukkantak. A nyomozás alapján a kapcsolattelvélt megtrótt. **Rexxon** politikai értesültek a szupernováról, azonban a hivatalosan hangszalagon rögzített válasz megsérült. A vizsgálat valószínűsíti, hogy feltehetően a teljes diplomáciai követség megsemmisült. A szövetségi evakuációs konvojnak keresztetnie kell a **Rexxon** birodalom felségterületét. Sajnos, az idő kényszerítő hatásának következtében más útvonal és letelepedési lehetőség felkutatása nem lehetséges. Szakértői véleménye szerint a **Rexxon** birodalom áthalad a békés konvojot komoly támadás érheti. A szövetségi erő megjelensége háborús provokációkat számít **Lizar** vezetői szemében.

1. Sok történet úgy véli, hogy a közel 300 évvel ezelőtt lezajlott csatában, az emberi erőket szemben elszemélyített vereség váltotta ki ezt a szigorú izolációs folyamatot, ill. a századokon át tartó újrakezdetet. Tehát bizonyos vélemények szerint maga az emberiség okozta a **Rexxon** birodalom háborús viselkedését.

2. Tudományos és orvosi kutatások bizonyítják, hogy a **rexxon** egy nem képes olyan fogalmak átmondolására, mint a halál, vagy az azt követő élet. **Ósi Giun** néven ismert **Rexxon** íráskor [amelyek egyben vallási, orvosi és törvénykönyvi szerepet is betöltöttek] felfedték, hogy a harcok nem más, mint egy pusztító stadium a hosszan tartó és önmagába visszatérő ciklikus életfolyamat során. A fejlődés a teljes állapotok kezdődik, amely ahelyett, hogy kikelne, sub-atom szinten átalakul, és az anyagot átadja a második fázisnak, a nymph-nek. Itt a **Rexxon** energia, a sac kialakítja a testi és mentális működéseket, amelyet egy rövid értelmiségű időszak követ. Ekkor a szervezet legsebezhetőbb állapotába lép. Ez a stadium addig tart, amíg az érett és erős kagylóforma ki nem alakul a puha, védtelen belső körül. Amint a folyamat lezajlik, és a bőszerű védőburkolat megszilárdul a lény körül, akkor legjobb tudomásunk szerint a **Rexxon** azon nyomban képzett harcossá válik. A **Giun** alapján a **Rexxon** akaratosan, vagy akaratlanul is újratöltődhet [a halál emberi fogalmak szerint], átalakítja testét és visszatér a teljes állapotba. Azonban minden mentális képességet és tudást megőriznek a további fejlődés érdekében. Az írás állítása szerint csak egy bizonyos számú **Rexxon** feltöltésére [születés], ill. újratöltésre [emberi fogalmak szerint reinkarnáció] van lehetőség. A folyamat csak akkor erősödik, amikor újabb életre alkalmas területet fedeznek fel. Innenkor bizonyos **Rexxon** híreik időszakosan növekednek, pároznak, majd visszatérnek eredeti állapotukba.

A tömeges pánik kezdetét veszi. [Személyen a **Galaxis** ma című adásban. *Rudy Bogota* mond bevezetőt.] „...emlékre érdemes, hogy számos polgár pánikhangulatba került a hírek hallatán. Panaszok, hogy nem képesek kivánni a tervezett 14 évvel, ami szükséges az evakuációs konvoj felállításához és az azt kísérő harcra feltehetően állásához. Múlt heti értesüléseink szerint már eddig is számos lakos fedélzetre szállt különböző teherszállító ill. magánhajókra, és elhagyták a naprendszer. A menekülők oka egy idő előtti robbanástól való féltélem. A lebeszélő tanácsok és nem utolsósorban a szükségállapot törvények ellenére, amelyek tiltják az efféle magánakciókat, sok polgár csillagászati összegeket fizetett kalóz kereskedőknek, akik a titkos szövetségi úrfolyásokon biztonságukat szavatolták. Szakértők és szemtanúk véleménye szerint ezek a hajók határozottan gyengén voltak felszerelve egy ilyen mély utazáshoz. Bizonyos, hogy nincs megfelelő védelem, és az üzemanyag-, valamint élelemellátás is hiányos egyes esetekben. Félt, hogy az ilyen magányos bárkák könnyű prédát jelentenek a kalózok vagy a **Rexxon** birodalom számára. Ezen okoknál fogva a **Szövetségi Tanács** elszánt lépéseket tesz a magánkitépülés ellen, és minden pilótát, aki ebben segít, szigorúan megbüntethet. Minden felszállást ellenére engedély nélkül távozó hajó azonnal és helyben megsemmisítendő! A **Szabad Jogot az Úrrépülésért** és más ellenállócsoportok hevesen tiltakoztak az ilyen irányú döntések ellen. A társaság vezetője, **Glenn Dore** a **Galaxis** ma adásán nyilatkozott. „Az ilyen magatartás egyszerűen szélsőséges civilizált szabadságjogaink ellen.”

Szövetségi időszakos 6014. június 12. [Jelentés a **Szövetségi Tanácsnak**, **Hede**

rain legenda címmel [id. arhív fel. 120.756.1247]ve]. A riport szerzője **Derek Rayas** nagyköv.

Az eredeti **Hederain legenda** bizonyos **Solinar** medencében élő szerzetesek nevéhez fűződik. Az írás beszél egy mindent elsöpítő katasztrófáról, és jövendő az emberiséget sújtó ítélet napjáról. A szerzetesek állítása szerint négyezer évvel ezelőtt egy idős pap, akit **Luthernek** neveztek, titokzatos feljegyzéseket készített. A kiváló tudóst később szentté nyilvánították. Azonban az íráskor valahol a kolostor kazamatáiban helyezték el. Az emlékirat szerint a fiatal **Luther** különös, magas lázzal járó betegség kerítette hatalmába. Nemsokára több, mint harminc évig tartó kómába zuhant. A történet szerint amíg a pap mély álomban volt, isteni látomása volt, és más dimenziókban járt. Sajnos az ide vonatkozó részletek nehezen kivethetőek, és csak homályosan sejtjük az események igazi lefolyását.

Az elbeszélésekből kiderül, hogy **Luther** látomásában az élet és a világegyetem megteremtésének szemantája volt. Megpillanthatta a fiatal napot, amely első tűzsugaraiat bevilágította a ragyogó óceánokra. A papok sürög emlegetnek egy bizonyos „arany ragyogás sugarát”, amely korábbi véleményünk szerint a nap hajnalokrára vonatkozik. Bár az enyhén kusza írás tovább érkezik az „arany ragyogásról”, amely megteremtette világunkat, az anyát az erő és csoda hatalmával. A szövetségtervezésből arra következtetünk, hogy a bolygó kérgét külső csillagközi anyag szerte felte. **Luther** a szövegben leírja, ahogyan „a belső erő fedte magát, hogy gyermekeit segítse”. Le-meg-tektonika? Lehetőség, hogy az anyag az olvadt magon és a feltepett kérgen keresztül felúszott a felszínre. Térjünk vissza a **Hederain Legendához** és **Lutherhez**, aki állítólag isteni jövendölést látott, amely az ítélet napjának közelgésére figyelmeztetett. Ez az a jelenség, amelyről mindennap hallunk az információs csatornákon. Mindazonáltal ez a párhuzam még alapos vizsgálatot igényel. Az írás felszólítja az emberiséget, hogy kutassa fel az „isteni fém”-nek nevezett anyagot, amely majd az órdog munkája ellen nyújt segítséget. Meg kell jegyezni, hogy a műben a gonosz fogalmat mindvégig homály fedi. Végül a látomás egy érdekes kijelentéssel zárul, az „arany ragyogás sugara meg egyszer a magasba emelkedik, hogy szolgájon és védelem-zen”.

Hosszú idő után **Luther** kikerült a kóma állapotából. Mivel akkoriban még nem rendelkeztek a manapság használatos **troposcan** berendezéssel, ezért igen megöregedett. Gyenge volt és fáradt. Azonban történetét elmesélte hozzátartozóinak és azoknak a szerzeteseknek, akik gondját viselték az évek során. Megkezdte a látomás rögzítését, és arra is kísérletet tett, hogy behatárolja a területet, ahol a „ragyogás arany sugara”, vagyis az „isteni fém” feltehet. Művét szorosan magához ölelte találta rá. Aláiban érte a halál.



A legenda szerint a tekercsek **Lutherrel** együtt több száz éve mélyen a kolostor katedrálisában fekszenek. Itt lép színe a történet szempontjából egy másik fontos személyiség, **Ical** szerzetes, akit a szent temet-

kezesi csarnok őrzőjének választották meg, felsőbb utasításra, vagy véletlenül rabukant az irásra. Áttanulmányozta azt, majd folytatta a munkát. Expedíciót indított **Solinar** hegylébe, és az irások térkép utasításait követve ásatásokat végzett a kijelölt területen. Három napi folyamatos munka után a bányagépek negyven méteres mélységben szokatlan ellenállásba ütköztek.

Ezen a ponton a leírás ismét ködössé válik. Azonban arra következtetünk, hogy egy bizonyos anyagot előlítottak a területről. A nyomok és részleges bizonyítékok egy különleges fémek ércet utalnak. A kutatók tudomására jutott egyetlen kapaszkodót az **Epikus** szó jelentette. A szöveges emlék ismételten zűrzavaros, de valószínűsíthető, hogy ezt az **Epik** nevű fémeket a szerzetesek rejtett csarnokaiban zárták el. Ami ez után történt, arról sajnos nincs tudomásunk. [A **Szövetségi** elküldte ügynökeket az említett **Solinar** medencébe, ahol az állítások igazát kutatják. Esetleg a nem mindennapi anyag alkalmas lesz különleges katonai célokra.]

Szövetségi Időszámítás 6014. december 20. [Jelentés a **Szövetségi Tanács** elnökének. Tárgy: a **Hederan legenda**. A jelentés szerzője: **Dracay** ügynök.]
Ügynökeink jelentése szerint egy különleges fejtett vallási rendre bukkantunk, amely komoly hajlandóságot mutat arra, hogy a Szövetséget segítse a **Ulysses VII**-re, a leendő házra történő távozásban. Meglehető módon a szerzetesek minden támogatást, anyagot és tervet megadnak **Szövetségünknek**, és közreműködnek egy új típusú, minden eddigti felülmúló űrhajó, az **Epikus csatahajó** megépítésében. [Kiválasztott technikusok az információk komplex analizésébe kezdtek, a lehetséges szövetségi katonai használati szempontjából.]

[Részlet a **Szövetségi Tanács** és a **Szövetségi Fejlesztési Laboratórium (FIL)** között lezajlott megbeszélésből. Tárgy: az **Epikus csatahajó**]

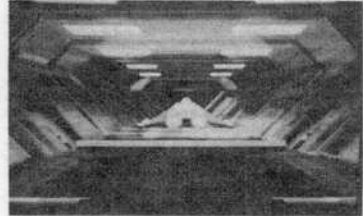
...Nagy meglepéssel tölti el mindannyiunkat, hogy egy **Epik** osztályú csatahajó építése hamarosan megkezdődik. Sajnos, a számunkra elérhető **epikus fém** hiánya, és az atomi szintű duplikálás lehetetlensége miatt csupán három hajó konstrukciójára van lehetőségünk. Az első jármű kilenc éven belül készül el...
...Említtet kell tennünk arról a tényről, hogy az **Epik** típusú csatahajó nem készülhetne el a **Type 5 Plus** jelzésű számítógép segítségével nélkül. A computer mindezt csupán nyolc hónapot volt szolgálatban, és folyamatos kipróbálás alatt áll. A **FIL** megállapítása szerint még ez az új, 1024 giga terabit kapacitású szerkezet is alig képes megbirkózni az **Epik** komplex adatszerkezetével. Az **Epik** osztályú csatahajó minden eddigi szövetségi fejlesztését felülmúlja majd. Egyes kormeghatározó analízisek alapján az eredeti tervek több, mint ezer esztendőre születtek...

...Csupán két probléma adódik majd a szövetségi változat használatával kapcsolatban. Az üzemanyagforrás valószínűleg nem készül el időben, tehát hagyományos ion „CY” kristály alkalmazással tervezzük. Ez annyit jelent, hogy kevesebb üzemanyag áll rendelkezésünkre, mint amit korábban elterveztek, ezért a hajó pályája mentén feltöltő egységeket helyezünk el. A második probléma egy kicsit komolyabb. A legutóbbi **Lonen** kémibetrágnál kapcsolatban értesültünk, hogy bizonyos okmányok és tervek másolata a **Hexxon** birodalom kezébe jutottak. A szemben álló fél nem rendelkezik az **Epik** fémekkel, de bizonyos módosítások és fejlesztések után az így megépített hamisítványok komoly gondot okozhatnak pilótáinknak...

Teljes technikai leírás: **Solinar** Epic osztályú — csatahajó. Név: **Epik Solinar**. Típus: All regime multirole battledeech. Darabszám: 3. Kiterjedés: 24,5 * 6,8 * 19,5 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 45 trillionna. Kiszorítás maximum: 185 trillionna. Kritikus tömeg: 325 trillionna. Meghajtás: 2db CY motor, 1500 trillionna hajtóerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0,62 ugráson kívül (ugrásnál 12). Kanyarodási képesség: 42 méteres kanyaradási faktor. Gyorsulás: 4,97 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométer. Ertékelési skála: 0-100. Tűzerő: 100. Harcképesség: 100. Allóképesség: 100 (Skálán felüli érték). Személyzet: 1 pilóta.

1. A pilótafülke **műszerei**: A műszerfalba a legkorszerűbb bioelektronikai áramköröket és szupravéztető adatátviteli rendszereket építettek, hogy a személyzetet a megfelelő időpontban a megfelelő mennyiségű információval lássák el. Az adatok közvetlenül a pilóta előtt elhelyezett, az ellenséges objektumok paramétereit bemutató holografikus kijelzőn (**HUD**) és a tűzélet szabályozó rendszeren, valamint a három kijelzőző egységen a fülké előterében, illetve egy segéd védelmi berendezésen a kabin oldalán jelennek meg.
2. A rendszer **kijelző egység**: A műszer a pilótafülke főegységének bal oldalán helyezkedik el, és egyben az irányító személy számára alapvető fontosságú információkkal szolgál. A legelső kijelző a hajó sebességét mutatja, a középső az üzemanyagtartály feltöltettségére vonatkozik, míg a legfeljeli a védőpajzs energia-szintjét jelzi. Az alul elhelyezett digitális egység a pilóta által produkált teljesítményt értékel.
3. X-részecske hullámú **harci radar**: A rendszer a pilótafülke főegységének jobb oldalán látható. Az űrhajót körülvéző térségre vonatkozó pontos radarmérővel szolgál. Ezen belül meghatározó és pozícionál minden idegen, feltételezhetően ellenséges objektumot. A közvetlenül veszélyes szerkezetek egy fehér ponttal kerülnek kijelzésre, míg a közönsös tárgyak két pontot formájában jelennek meg.
4. **Pajzsok és enerítő rendszer**: Teljesen kerek nem regenerálható pajzs. 5,16 secundum felvezetési idővel. Az atomi elvű működő rendszert az **epikus fémtestből** tápláljuk. Nukleáris fúziós pontok elől, centrálisan és a hajó hátsó részén. A védelmi rendszer ellenálló képessége teljes hatáskörön meghaladja a 2 megatonnát, emellett képes ellenállni négyzetcentiméterenként 3.000.000 kilogramm nyomásnak, ezáltal védelmet biztosít minden elterjedt lézérágyúval szemben.
5. Általános **adatok**: Az űrhajó csupán 24 méter hosszúságú, tengerásra képes, szemben az előző 90 méter hosszú típusal. Egyben az **Epik** rendelkezik a legkedvezőbb gyorsulási paraméterrel, zerustól egymillió kilométerre 4,97 másodperc alatt. 0,34-es tengerási faktorával a fény sebességének harminczorosát produkálja. Légköri harcoknál is alkalmazható, ezen belül elsősorban földi támaszpontok támadására.
6. **Fegyverzet**: A fegyverrendszer széles skálája áll rendelkezésre. Az **Epicut** szériakivitelben mindkét szárnyvegen elhelyezett automatikus űrűrlő lézérágyúval szerelik fel. Ezen felül lehetőség nyílik ion- és fotonágyú, valamint kobalt fegyverzet harcra állítására. A vonóágyú-rendszer különböző tárgyak és főképp az üzemanyag utánpótlás begyűjtésére szolgál.
7. **Hátrányok**: Az előállításkor fellelő anyaghiánynak köszönhetően az **Epik** kis hibákkal és hátrányosságokkal rendelkezik.
- Az üzemanyag fogyasztás tetemes.

- A motorok igen zajosak, a pilótát megfélelő hangszigeteléssel övni kell.
- A kabin hő ellen védett, de a titán motorrészeleg nem képes ellenállni a hajtótestben áramló hőnek. Amennyiben tehát az erőter elnyelő lemezek tökére mennek, a meghajtás is nagy valószínűséggel üzemképtelenné válik.



Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Szövetségi Mémóriai Egyesület naplója — feljegyzés száma: 4685/FSDF/45]

1. fejezet: A **Szövetségi Rombolók** [Az emberi mérnök tevékenység egyik legnagyobb teljesítménye]. Az **YM1** és **YM2** csatahajók konstrukciója a **Belső Biztonsági Szolgálat** utasítására a legszigorúbb titoktartás mellett, a **Payne** aszteroida gyűrű belsejében kezdődött meg. Az előállításra kijelölt hangár területe meghaladta a 140 négyzetkilométert. A fejlesztési időszak leg súlyosabb problémája a környező aszteroidák rendszertelen, véletlenszerű mozgása. A folyamatok becsapódások okozta kár elkerülése érdekében minden egyes aszteroida mozgását computerrel vizsgálták és előrejelzték, s így mindig szabad területet találtak a mezőn belül. Sajnos, ennek ellenére ütközések így is előfordultak, bár sokkal kisebb intenzitással. Több száz dolgozó vesztette életét, mikor a szállítóhajó a gyártelep felé haladó pályán hatalmas aszteroidával ütközött. Nagy árat fizetünk a titkoságért!

Agora Információs Központ — A kivonulás: Kolónia születése [Forrás: **Angie Goth Napló** — feljegyzés száma 565/A/5-R]. Távol az ellenség kémeitől és szondáitól, hatalmas űrhajó készült el. A fantasztikus látványt nyújtó „Redstorm” csatahajó volt az első a sorban, tömegre meghaladta az akkoriban meglévő teljes flotta tömegének felét. A tekintélyes méretű hajótest emberi szem számára szinte végiglátthatatlan, s főnevei szakadatlan szorgalommal pásztázzák az űrt. Fogalom volt ez a látvány, egy olyan fogalom, mely hadsereg vezetésére képes. Az építés kilenc évig tartott, és két éves szigorú tesztek után a csatahajó társai nyomdokába lépett.

Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Jelentés: „**Destiny**” tábornagy a főhivatalból]. Nem volt meg ember a Földön, kinek a teljes emberiség sorsa felett kellett döntenie. Talán naivnak, vagy megdöbbentően talán tűnik minden reményünkön egy hatalmas, ámde bizonytalan konvojra fennenni. Négy hónappal ezelőtt, teljes titoktartás mellett, három csillaghajót indítottunk el különböző irányokba az univerzum különböző célpontjai felé. A fedélzeti kibővített adatbankok a teljes eddigi felhalmozott emberi tudást és írott történelmet tartalmazták. Körülbelül 600 nő és 400 férfi utassal a fedélzeten, köztük kimagasló atlétáink, mérnökeink, tudósaink és genetikaikáig tökéletes emberi példányok. Mindannyian mélyálomban utaztak végig a többmillió fényévi távolságot, míg az automatizált hajók az előre meghatározott célpontokhoz eljutnak. Készték 120 évre elegendő élelmiszert, energiat, eszközöket, fegyvereket, valamint védelmet biztosítanak. **Destiny** 1 csillaghajó; **Andromeda galaxisba** 2.700.000 fényévre. Az utazás 132 évig tart. **Destiny** 2 csillaghajó; a **Roftan galaxisba** 43.000

tényére. Az utazás 13 éves veszt igénybe. **Destiny** 3 csillaghajó: A **Tejtű galaxis** harmadik karjába, mely 260.000 fényévnél utóhoz 29 esztendő szükséges. A **Szövetségi** szemmel követi útjukat az utolsó lehetséges ellenőrzési pontig. A nagyhatalóválságú úrradarak majd...

Az **Egyesített Szövetségi Flotta** (Oszlatyási szint 27 — Kizárólag engedéllyel rendelkezhetnek). Az elmúlt 14 év folyamán, az elkerülhetetlen szuperrobbanás előrelátása óta az **Egyesített Szövetségi Flotta** több, mint hatvencszáz duzzadt. Mindezt a kutatók és a fejlesztők több figyelmet fordítottak a minőség változásokra a mennyiségi növekedéssel szemben. Fő célunk a közepes csatahajók és nehézcirkálók fejlesztése volt. A teljes flotta már hatmillió szolgálatot teljesítő katonát, és a kilenczese mennyiséget meghaladó teljesen felfegyverzett csatahajót és kiszolgáló bárkát számlál. Pontos részletek: **Szövetségi Rombolók:** 2 — **Szövetségi nehézcirkálók:** **Kenwright** Admirális osztály: 12 **Rigby** Admirális osztály: 8 **Allsopp** Admirális osztály: 5 **Brace** Admirális osztály: 3 [úrfegyverezve] — **Szövetségi Rombolók és Fregattok:** **S.S. Hollywood** osztály: 42 **S.S. Warrior** osztály: 8 **S.S. Ossical** osztály: 2 **S.S. Invincible** osztály: 4 — **Szövetségi Vadászok:** **MKK** osztály: 6000 **Nagyhatalóválságú elfogóvadászok:** 30 **Solinar Epic** osztályú csataúrhajó: 3 **Flotta kiegészítő hajók:** 40

A **Epic** hadihajót szolgáló támadó és védelmi rendszerek

1. fejezet: Nem támadó típusú rendszerek:
1. **Vonósugár:** A rendszer lelke egy szupravezető nobium titánium eszköz, mely 2900 kilograus (azaz 2900 Tesa — a mágneses mező erőssége) vonóerővel képes megragadni bármilyen objektumot 50 kilométeres körzetben. A vontatott test tömege akár harminckétszerese is lehet magának a csatahajónak, és a befogott objektum sikeres meneküléséhez legalább 300.000 kilométer per secundum szokási sebességre van szükség.
2. **Atom-erőter generátor:** Az **Epic** kétségkívül a jelen időpontban létező legkisebb csatahajó, melyet **atom-erőter generátorral** láttak el. A test első és hátsó részén elhelyezett forrás-reaktorok elektromágneses energiamezőt gerjesztenek (mely körbeveszi a hajóttestet), míg ezáltal egy időben egy láthatatlan nukleáris „kagyló” energiaelértesítést hoz létre. A **pajzs** csak köbméterenként hét megatonna robbanási küszöbötértnél kisebb tüzérről elhárításra képes. Folyamatos bombázás esetén természetesen az erőter hatása csökken. Figyelem! Aktiválás után a teljes hatások eléréséhez 4-6 másodperc szükséges!
3. **Fegyverzett energiaellátás átállító egység:** A szerkezet aktiválás után képes minden elérhető energiorrást a fegyverzet működéséhez átirányítani. Ennek következtében lehetőség nyílik minden lézergyűjtyű egyidejű folyamatos használatára (torpedókra ez nem vonatkozik, lévén azokat külön energiorrást táplálják). A nukleáris elem különleges energiája a teljes arzenál tíz másodperces folyamatos tüzérről biztosítja több különböző irányban, s emellett a hajó tartalék forrásai nem apadnak.
2. fejezet: Nem irányított fénytérjedésű fegyverek:
1. **Lézersugár:** Háromszoros tüzérről képviseli, és a **lézer (borostyán ágyú)**nak is nevezik) elvén működik (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, azaz fény erősítése indukált sugárzás által. A létrejövő monokromatikus, koherens, intenzív fényáram óriási robbanóerőt jelent). A lézersugár egy folyékony nitrogénnel hűtött borostyán kristályra fókuszálják, a chromium atomok magas energia szintű gerjesztett állapot-

ba kerülnek, így sárga fényt produkálnak, amely a kívánt irányba szóródhat. Egyetlen ezredmásodpercnyi villanás lyukat üt a gyémántba, 20.000 Celsius fokot létrehozva (ehhez 2×10^{25} darab foton szükséges). Az ágyúk több kilométeres távolságra másodpercenként csaknem 400 lövést adhatnak le, míg minden egyes kristály körülbelül 60.000 ilyen felváltással elegendő. Kisebb csatahajók ellen kiváló fegyver, azonban pajzsait övön nagyobb cirkálók esetében szinte hatástalan.

2. **Pulzatív protonugár:** Standard kettős tüzérről levegő-levegő illetve levegő-föld fegyverzet a **fregatt** osztályú nagyobb csillaghajókon, valamint a nagy hatalóválságú harci hajókon. Másodpercenként 20 kilométeres hatótávolságban csaknem 80 lövés leadására képes, azonban ágyunként csak 120 alkalommal. A sugár egy plazmatikus energiabankból táplálkozik. Egyetlen négyzetmilliméteren 86×10^{15} kilowatt energia koncentrálódik, így az ágyú körülbelül egy alacsony teljesítményű nukleáris eszközzel azonos hatású. A 0,7 kilotonna tüzérről egy közepes méretű űrhajót néhány jól célzott lövéssel darabokra szaggat.

3. **Lézersugár-ágyú:** Eredetileg csak cirkálók ellen előforduló megdúlózott nagyhatalóválságú sugárfegyver vadászgépekre módosított változata. A közvetlen szemkontaktus retina károsodáshoz vezet! A 80 kilométeres hatótávolságú lövése csupán 12 alkalommal van lehetőség, a tüzérről nagy energiáiégyéne miatt. A sugárnakénti egy megatonna robboló erő elegendő akár bekapcsolt pajzsrendszerű kis és közepes csatahajók megsemmisítésére.

4. Az **epikus neutronágyú:** Ez a fegyver a leghatékonyabb az összes eddig használt berendezések közül (kivételt képeznek az anyahajókon és az új prototípus **Warbird II**-n alkalmazott pusztító eszközök). Az erőteljes 100 megatonna erős energiásugár teljes városokat, hegységeket és csillaghajókat tüntet el egyetlen lövéssel. A hatótávolsága csupán 60 kilométer. Az eszköz fejlesztése az **Epic** csatahajó munkálataival egyidőben zajlott. A **lézersugár epikus** izotópban hatol keresztül, ahol létrejön egy neutronoktól megfosztott, majdnem megsemmisíthetetlen **epikus plazma**, amely öt méter széles irányítható antanyag sugart alkot.

3. fejezet: Irányítható fegyverrendszerek és nagy erejű robbanóeszközök:

1. **Fotontorpedó:** A szériacsomag négy torpedót tartalmaz. Ezt a fejlett irányított rakétát foton nukleáris detonátorral és foton fénytömbben irányítható szerelékkel, mely magát a rakétát nagy sebességgel elérésére készíti. A fénytömbnek köszönhetően a torpedó támadás közben éles, ragyogó fényt bocsát ki, amely sajnos az ellenség hasznára válik. Mivel könnyen észrevehető, a támadóknak elegendő idejük marad a pajzsok megerősítésére. Az **Epic** felszereléséhez tartozó ilyen rakétákat nyolc különálló három megatonna robbanófejjel szerelik fel, melyek támadás közben szétszakadnak és saját célpontot keresnek. A fegyver egészen addig működésben marad, amíg célpontját meg nem találta.
2. **Védelmi torpedó rendszer:** Kizárólag az **Epic** csatahajó védelmére tervezett **torpedórendszer**. Aktiválása ragyogó kék, több fejjel ellátott, egyezreke akár négy különböző irányba kilőhető egységet indít el.
3. **Kobalt vegyülettel szórt antanyag elvén működő végső ítélet fegyver:** A fegyver működési elve a **Szövetségi Tanács** előtt már több, mint 15 éve ismert, ennek ellenére a megvalósítást csak az utóbbi időben kezdődött el. A szigorú felügyelet alatt végzett kísérletek és mérések levezetelállító eredményt produkáltak. A rom-

bolóerő nagysága tízes erősségű, mely megegyezik 1.000.000 megatonnával. Elegendő egy 200.000 kilométeres távolságból leadott lövés, hogy semmissé tegyünk egy teljes bolygót a környező holdakkal egyetemben. A fegyver a „nukleáris reakció a nukleáris reakción belül” elvén működik. A kobaltrezscek megsemmisülnek egy hidrogénrobbanás folyamán, majd a kobaltatom egymilliomod másodpercen belül felbomlik. A hidrogén robbanásának energiaszintje egymillioszorosa emelkedik, majd a kobalt antanyaggá alakul, és 200.000 kilométeres körzetben minden elpusztul.



Személy egy maximális bitonsági eljárással őrzött dokumentumból. A **Rexxon Birodalom** parancsnoki adatbankja, egy, a bányázóvezetben sodródó csatahajó fedélzeti számítógépeből helyreállítva. Az adatok éppennmaradása az önmegsemmisítő berendezés késésének köszönhető. A nyert adatokat 7. szintű titkossági osztályába sorolták.

Kivonat: a megszerzett adatok azt sejtetik, hogy a **rexxon** flotta technikai fejlettsége jóval alulmarad a **Szövetségi** által hadrendbe állított jelenlegi arzenálján, azonban a **rexxon** hatalom csatahajóinak pusztá száma az ellenségnek óriási előnyt biztosít. A **Szövetségi** statisztika-analízis csoportja közölte, hogy a minden egyes saját űrvadász elvesztését nyolc (8) ellenséges csatahajó levésével pótolhatja. Több különböző harci simuláció a Szövetség javára bílenő 5:1 reális arányt állapított meg. Ez a felállítás nem kecsgettett a végső győzelem szempontjából, emellett a simulációk nem veszik számításba flotta védelmének nehézségeit a több millió kilométeres út folyamán. Ne felejtjük el, hogy ez nem gladiátorarc szemlét szemben, a nyílt űrben haladó civil hajók könnyű prédát jelenthetnek támadóink számára.

Az ellenséges flotta

1. Név: Anyahajó (**MotherShip**). Eredet: **Tarrun** űrkikötő, **Tarrun** bolygó. Típus: **Rexxon** birodalmi óriás csillaghajó csatahajó. Darabszám: 2 (plusz egy építés alatt). Kiterjedés: 26.000 × 15.000 × 10.000 méteres egységekben. Kiszorítás űresen: 47.000 trilliontonna. Kiszorítás maximum: 52.000 trilliontonna. Kritikus tömeg: 686.000 tonna köbméterenként. Meghajtás: Két vulvul ion folyam 7988828 trilliontonna törlőerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0,25 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 29.436 kilométer kanyarodási faktor. Gyorsulás: 19371 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. A csoport: Tüzérről (offscale) 100. Harképesség: 100. Allóképesség: 100. Fegyverzet: Titkos, de becsülések szerint 1200 lézertüreg. Nagy hatósugarú torpedórendszer. 12 **Kalinhar neutron löveg**, két ionágyú. Valószínűsíthető antanyag típusú fegyver. Két légionnyi harci gép, mely 800 vadászból, 16 fregattból és rombolóból áll. Személyzet: 430.000 (matrózok és parancsnokság), 200.000 kommandós

2. Név: **Rexxon** Romboló (**Rexxon Warbird**). Eredet: **Lizari** ipari központ. Típus: Birodalmi cirkáló. Darabszám: 90 (plusz tíz építés alatt). Kiterjedés: 600 × 400 × 190

terjesztés egyébként. Kiszorítás üresen: 4,6 trilliótonna. Kiszorítás maximum: 5,3 trilliótonna. Kritikus tömeg: 4095 trilliótonna. Meghajtás: Ikerdob egyfázisú ionikus sugárgyalóval vezérmű 18.000.000 trilliótonna tolerálótól.



Teljesítmény: maximális sebesség: 0,45 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 1,2 kilométeres minimális kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9,28591 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tüzérsz: 20. Harcképesség: 60. Állóképesség: 60. Személyzet: 850 **rexxon**. Történet: Körülbelül 30 éve szerepel a jelentésekben. A **rexxon** terrorista kommandó legfőbb támogató egysége, így nagy szerepet játszik a **Rexxon** Birodalom diktatúrájának fenntartásában. Gyors és erősen felfegyverzett állomány, mely tüzerő vonatkozásában könnyedén felveszi a versenyt az azonos kategóriába tartozó szövetségi csirkalokkal.

3. Név: **Krander osztály [Klander class]**. Eredet: **Tragan** ipartelep. Típus: Nagy hatótávolságú fregatt. Darabszám: 214. Kiterjedés: 125 * 80 * 45 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 26.000 tonna. Kiszorítás maximum: 28.000 tonna. Kritikus tömeg: 168 trilliótonna. Meghajtás: Propulsion magneto vezérmű 3000 trilliótonna tolerálótól.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0,35 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 800 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 16,7102 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tüzérsz: 8. Harcképesség: 6. Állóképesség: 5. Személyzet: 165-190 **rexxon**. Történet: A **Krander** osztályú hajók a **Szövetségi Hollywood** osztályú vadászaival szemben fegyverzetileg és manőverezőképességben is elmaradnak, azonban a **rexxon** gépek számosságát tekintve az ellenfél ebben a tekintetben 3:1 arányú fölényt rendelkezik. A jelenlegi forma a múlt században használt űrműből átalakításával jött létre. A típusjavítás folyamán növelték a fegyverzenát ill. a hordozott fegyverek tüzejét.

4. Név: **"Crab" rohamhajó [Crab assault fighter]**. Eredet: **Deggon** Kutatóintézet. Darabszám: 900. Kiterjedés: 30 * 28 * 16 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 110 tonna. Kiszorítás maximum: 140 tonna. Kritikus tömeg: 12 trilliótonna. Meghajtás: traginova learn burn atomic combustor.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0,38 ugrás nélkül (ugrára képes). Kanyarodási képesség: 100 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 14,7 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tüzérsz: 3. Harcképesség: 2. Állóképesség: 2. Fegyverzet: 2. Személyzet: 3 **rexxon**. Történet: A **rexxon** haditechnika az előző évszázad tapasztalatai alapján jött rá a harci járművek állóképességének fontosságára. Az eredmény az ez effektív, nagy hatótávolságú elfogóvadászpár a **Deggon A.I.** rendszerből. Egyes elemzések szerint a hajó gyenge manőverező képességét rendelkezik a meghajót konfiguráció hibájából eredően. Így könnyen ártalmatlanná tehető esetleges közelharc folyamán.

5. Név: **Xion csatahajó [Xion fighter]**. Eredet: **Tragan** ipartelep. Típus: Rövid hatótávolságú támadó-, elfogóvadász. Darab-

szám: 8000. Kiterjedés: 18 * 8 * 7 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 24 tonna. Kiszorítás maximum: 31 tonna. Kritikus tömeg: 3 trilliótonna. Meghajtás: Traginova tripla fotonsugárhajtás Mk4.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0,20 ugrás nélkül [2 ugrásnál]. Kanyarodási képesség: 9 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9,34 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 1-10. Tüzérsz: 2. Harcképesség: 2. Állóképesség: 1. Fegyverzet: 2. Személyzet: 1. Történet: Főlegmetes harci erő. Nagyobb számban különösen effektív, a **rexxon**nak így támadási hullámot támadási hullámra halmozva hajtják végre rohamait. Így a romboló erő nagyobb csatahajók elpusztítására is képes egyszerűen a pusztító számosságának köszönhetően (darázsra) emlíst pusztít el (elven).

Rexxon földre-telepített védelmi berendezések: A következő felsorolás minden olyan alacsony teljesítményű védelmi rendszert nélkülöz, amely hatástalan az **Epic** csatahajóval szemben.

1. Név: **T-99 Battle Amtrax**. Típus: Felfegyverzett földi hajó. Jellemzés: Nagyméretű földi objektum 200*150 méteres kiterjedéssel, nehézfegyverzettel és erős páncélzattal ellátva. Felszerelve rövidhatóságú lézerágyúval és multitrakakt indításra alkalmas berendezéssel. Általában az ellenes létesítmények közelében található. Egyes darabok bányászati, vagy építkezési munkára alkalmasak.

2. Név: **Miuz - P55 Irányított Lézerrendszer [Guided Laser Cannon]**. Típus: Infra-vörös (denevén) irányított lézerrendszer. Jellemzés: Alacsony erejű lézersugár, standard pajzsok átütésére különösen alkalmas. **Epic** típusú gépek könnyedén ellenállnak a fegyver hatásának, azonban több közvetlen találat veszélyes lehet alacsony energiájú vagy nem működő pajzsrendszer esetén.

3. Név: **Miuz - P1 Irányított Ágyú [Guided Cannon]**. Típus: Nagy hatótávolságú magassági légelhárító fegyver. Jellemzés: Egyetlen lövés leadására alkalmas computer vezérelt fotonikus lézerágyú. Egyetlen találat bármely pajzs nélkül közlekedő hajót megsemmisít. A **P1** típusú rendszer a **P65**-nél sokkal korszerűbb és hatékonyabb, éppen ezért fokozott elővigyázatosságot és a szükséges biztonsági eljárások betartását igényli.

Szövetségi Adatbázis részleg [45679214-4658-Planetek]. A részleg minden egyes ismert égitestről adatokat szolgáltat. Az elkövetkező leírásban szereplő bolygók, illetégek holdak a **Szövetségi Flotta** javasolt pályáján találhatóak, valamint az egyes küldetések színhelyei lesznek.

1. Az adatok frissítési időpontja: 19119 december 20. Név: **Amragan** 9. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 12b körzet, Bourdainimikus rendszer. Típus: M osztály (Föld típusú elthorodozó). Anyacsillag: Lex Minor. Naptól mért távolság: 196,45 millió kilométer. Keringési periódus (év): 1,46. Forgási periódus (nap): 28 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0,91 G. Átmérő: 19389 kilométer. Legkör összetétele: 63% nitrogén, 29% oxigén, 8% egyéb. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 61C fokig. Éghajlat: Száraz, termékeny bolygó, kevés csapadék. Fő éleforma: bennszülött Kranien gerincesek — 10 kb. 50. Népeség: elhanyagolható (egy millió alatt). Általános technikai szint: 3. Politikai hovatartozás: **Rexxon** uralom. Jellemzés: Primitív bolygó a **Rexxon Birodalom** egyik legutóbbi pontján. Eppen ezért igen nagy stratégiai fontossággal bír, emellett a külső védelmi gyűrű kulcsfontosságú pontja. A **rexxon** őrök több, mint 80 esztendője ellenállás nélkül hajtották uralmuk alá a boly-

gó lakosságát. A bennszülöttek rabszolga munkára kényszerítettek. Megépítették a hatalmas radarállomást, mely életfontosságú láncszeme a Birodalom **Távolsági Űrmegfigyelő Hálózatának**. A szervezet a környező vidéket több fényvívny távolsághat megfigyelés alatt tartja. Területvédelem esetén helyi elhárítóegységek indulhatnak az objektum védelmére.

2. Az adatok frissítési időpontja: 19119 november 24. Név: **Tarrun**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41c körzet, Highrec. Típus: MR osztály (nemileg élet-hordozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 203,9 millió kilométer. Keringési periódus (év): 4,56. Forgási periódus (nap): 74 óra. Holdak száma: egy (**Starillica**). Gravitációs erő: 1,47 G. Átmérő: 32452 kilométer. Legkör összetétele: 73% nitrogén, 9% oxigén, 3,1% kéndioxid, 5% széndioxid. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 68C fokig. Éghajlat: enyhe sarki területek, viharos időjárás zónák, magas légszennyezettség (az üvegátháztas komoly problémát okoz). Fő éleforma: nincs bennszülött élet. Népeség: bennszülött munkások (körülbelül 175 millió). Általános technikai szint: 9. Politikai hovatartozás: **rexxon** irányítás. Jellemzés: Utóbbi két évszázad intenzív üzemenyag-előállítás komoly szennyezést hozott létre. A hatalmas nyersanyagelőlehek felfedezése előtt azonban teljesen lakatlan volt. Nagyszámú szolgáorban tartott munkások dolgoztak embertelen körülmények között.

3. Az adatok frissítési időpontja: 19120 január 15. Név: **Starillica**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41C körzet, Típus: MR osztály (nemileg elthorodozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 205,9 millió kilométer - 60.000 kilométer. Keringési periódus (év): 86 nap. Forgási periódus (nap): 18,5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0,71. Átmérő: 5756 kilométer. Legkör összetétele: 82% nitrogén, 8% kén, 6% oxigén, 4% széndioxid (fagyott). Hőmérséklet-ingadozás: -125-től -14C fokig. Éghajlat: Karbon jégbolygó, nincsenek éghajlati zónák. Fő éleforma: nincs bennszülött éleforma. Népeség: bennszülött munkások, 21 millió. Általános technikai szint: 8. Politikai hovatartozás: **Rexxon** rezsim. Jellemzés: Maga a megtestesült geológiai állam! A bolygó gazdagodón kínál különböző értékes ásványokat, ércet és kristályokat, mely források a **Rexxon Birodalom** teljes egészében ki is használ. A felszín sivar és terméketlen, a hold felszínét mesterséges barázdák borítják az állandó és intenzív munkálatoknak köszönhetően.

4. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Potead [Poteadcanquanos Verguma — rexxon** elnevezés). Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 64G körzet, a **Lizar** rendszer hetedik bolygója. Típus: NN osztály (nincs bennszülött éleforma). Anyacsillag: Random. Naptól mért távolság: 3,5 milliárd kilométer. Keringési periódus (év): 91,7. Forgási periódus (nap): 43 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 5,6 — 3,6 (sarkpontoknál). Átmérő: 38254 kilométer. Legkör összetétele: 98% hidrogén, fémek összetevők. Hőmérséklet-ingadozás: -160-tól -120C fokig. Éghajlat: nagy magasságú folyékony hidrogénfelhők turbulens viharok köpenyt alkot a bolygó körül, égvők nincsenek. Fő éleforma: nincs. Népeség: 1200 államoszó **rexxon**. Általános technikai szint: nincs. Politikai hovatartozás: nincs. Jellemzés: Ellenőrzött planéta, melyet a **rexxon**nak egykoron **Verguma**-nak neveztek el (Egyben ezzel a szóval illetik az a környezeti, amit mi, emberek pokolnak hívunk. Az elnevezés éppen az elkövetkező élelteni körülményekhez köszönhető). A **Lizar** rendszer leghatalmasabb és legviharosabb bolygója, óriási vörös planéta halálos atmoszférával. A nagy forgási sebességnek köszönhetően a gravitációs erő majd hatszorosát is elér-

Az erős gázarármások a légkör felső részében cirkulálnak és hullámokban mozgó folyadékhelyeket hoznak létre, míg ezáltal egy relatív nyugodt zóna húzódik több kilométeres magasságtól egészen a szírlát felszínig.

5. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Grand Lizar**. Elhelyezkedés: Lókalis Galaktikus Beosztás, 64G körzet, **Lizar** rendszer negyedik bolygó. Típus: **M** osztály (élethordozó). Anyacsillag: **Random**. Naptól mért távolság: 139.34 millió kilométer. Keringési periódus (év): 0.89. Forgási periódus (nap): 29.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 1.25 G. Átmérő: 19945 kilométer. Légkör összetétele: nitrogén 74%, oxigén 24%. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 55C fokig. Éghajlat: sarki, trópusi és sivatagi hőmérsékleti zónák, meleg és nedves bolygó. Fő élelforma:

Rexxon. Népesség: 39.1 milliárd. Átlagos technikai szint: 10. Politikai hovatartozás: totalitárius uralom, **Vorgon** (még jó, hogy nem **vogon**...) császár. Jellemzős: A **Lizar** rendszer harmadik legnagyobb planétája. Az **Omirex** és **Trigar** termékeny bolygók közt húzódik meg, és a **Rexxon Birodalom** anyabolygója. Az idő folyamán nagy technológiai fejlettséggel bolygóvá alakult, hatalmas megapoliszokkal. Mindezek ellenére egyes területeket sűrű növényzet borít, clyan, amilyen a Földön volt található a júra időszakban 300 millió évvel ezelőtt.

Szigorúan titkos küldetési kivonat [Titkos feljegyzés a hadúrának címezve, Ajax admirális, **Redstorm** úrcirkáló]

A soron következő küldetések az **Axt 1000**-es számítógéprendszer segítségével alapos előzetes elemzés és vizsgálaton estek át. A felsorolt küldetés alapvető fontossággal bírnak a **Szövetségi Flotta** biztonság szempontjából. Nehányuk első pillantásra talán teljesíthetetlennek látszik, tekintve a pilótára nehezedő magasszintű követelményeket, azonban az ismételt simulációk és mérések azt mutatják, hogy az összes akció maradéktalan teljesítésére 2.7854% esély van. Három **Epic** osztályú csatahajó áll rendelkezésünkre. Az egyes számú hajó elvezetése estén tehát további kettő indítható. Ilyen körülmények között esélyeink közülből 10%-ra duzzadnak.

Csak az **Epic** hajók parancsnokának. Osztatási szint 24. A támadási időpont szigorúan betartandó. Kezdés pontosan nulla órakor!

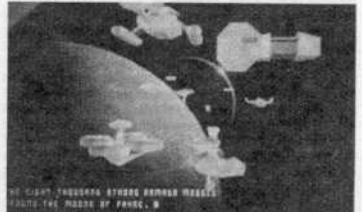
Küldetés száma: 1. Küldetés kódneve: **Átörés** (**Breakthrough**). Küldetés célja #1: **Sáv megnyitása a Zionic bánya övében** (**Rexxon** birodalom határvídek). az esetleges objektumok elpusztításával. Minden ellenséges csatahajó lefoglalása és eliminálása, mielőtt a jelenlétről a **rexxon**i erők központilag tudomást szereznek. Küldetés célja #2: Közvetlen behatolás az **Amragan 9** planétára, és ott a főcélpont, azaz a nagyhatalúságú úrradarállomás felrobbantása a bolygó légkörébe való behatolástól számítva 122 másodpercen belül. Elhelyezkedés és térkép: A radarállomás az Uni-836-os szektorban található, és közel 400 kilométeres körzetben válik láthatóvá. Fegyverezéssel és készletek: Kizárólag standard lézerágyú a túlzott üzemanyagfogyasztás elkerülése, és a légkörön belüli hatékony növelése érdekében. Emellett a felszerelés tartalmaz vonósugár berendezést a feltételezett róppályá mentén elhelyezett üzemanyag egységek begyűjtésére. Küldetés háttere: Az akció a Szövetségi számára életbevágó fontosságú. A galaxis egyik legtalálóbb részén vagyunk, távol az **Anchor** pontnál (a szövetséghez legközelebb eső ellenséges terület) várakozó hatalmas **Rexxon** flottától. Jelentések szerint az ellenség arra számít, hogy a Szövetség számára az előzetesen meghatározott útvonal járhatatlan az aktív bányászó és az **Amragan 9**-re helyezett nagy hatósugarú auto-

matára radarállomás miatt. A letapogatás állomás viszonylagosan gyengén védett, mindemellett a **rexxon**iaknak még egy fontos tényező elkerülte a figyelmüket. 42 napos ciklusban az **Amragon 9** az **Amragon 8** irányába kerül, amely jelenség napofogyatkozashoz vezet. Tehát pontosan 42 másodpercig a radarberendezés működése képtelen, így a központtal kialakított és addig folyamatosan kapcsolat is megszakad. Egy kis egyszemélyes harcihajó képes lenne megsemmisíteni a szerkezetet, mielőtt a napofogyatkozás befejeződné. Ezáltal biztonságos utat nyitna a civil konvoj számára. Esetleges kudarc esetén a következőknek végeztesek lehetnek, mivel az ellenség azonnal detektálta a hajóink jelenlétét a térségben. **Rexxon** védelem, erődítmények, osztagok: A legfrissebb jelentések szerint a 7. **Csillagközi Úrfloata** óráratokzik a rendszerben. A teljes arzenál három csatahajóosztagból, két parancsnoki hajóból és egy fregattból áll. Ezen kívül nagyszámú földi ionágyú és föld-levegő védelmi rendszert, majd nagy valószínűséggel egy erőter generátor a radarállomás környezetében és egy fő pajzsgenerátor. Időpont: 34h 30'

Küldetés száma: 2. Küldetés kódneve: **Megsemmisítés** (**Wipeout**). Küldetés célja #1: A központi processzor egység (CPU) és/vagy a négy intergalaktikus úrkikötő elpusztítása a **Tarrun** bolygó ipari centrumában. Küldetés célja #2: A bányakomplexum megsemmisítése különleges tűzerő koncentrációval a főtápra bejárataira, a raktárakra és az úrkikötőkre a bolygó központi zónájában. Fegyverezéssel és készletek: Két T40 lézerágyú, valamint vonósugár, emellett nagy erejű dupla fotonágyú. Küldetés háttere: A **Tarrun** bolygó a legerőteljesebben iparosított planéta a **Rexxon** birodalom belül. Az előállított termékek széles skálájából a csatahajók és védelmi berendezések mellett az úgynevezett **blinzertron** kristály a legfontosabb. A kristályt az ellenség a hosszútávú közeledés energiaellátására használja. A kitermelő egységek eliminálásával megszüntethető az ellenség egyetlen forrása, és egyben elkerülhető annak kockázata, hogy flottáink a **rexxon**iak hosszútávú üldözéssel kényserlősködjenek. **Rexxon** védelem, erődítmények, osztagok: Hatékony földi útegek minden kulcsfontosságú létesítmény környékén, multi-lézerágyúkkal felszerelt tornyok, valamint irányított-rakéta indítók. Figyelem! Több osztályú ellenséges csatahajó állomásokkal a **tarrun** központi egység és a kikötők közelében. **Tarrun** és **Stallica** fölött több, mint 30 támadóra kell számítani. Időpont: 37h 12'

Küldetés száma: 3. Küldetés kódneve: **Dicsőség** (**Glory**). Küldetés célja: A **Rexxon** birodalom tetemes támadóerő halmazát fel az **Eian** nevű külső bolygó környékén, mely teljes osztág jelentéseink szerint utban van a **Tarrun** planéta irányába. Feltételezhető, hogy ez a különítmény önmagában nem elegendő a szövetségi flotta megsemmisítéséhez, de egyes taktikai tanácsadók véleménye szerint a **rexxon**ok egység majd mindent megtesz, hogy hajóink haladását lelassítsa. Legfőbb védelem biztosítandó a következő egységeknek: - Elelemellátó és -termelő hajók. - Üzemanyag- és ásvány szállító uszályok - **"Mars"** hadianyag-utánpótló egység Amennyiben a **rexxon**ok tudomást szereztek az **Amragon 9**-et ért támadásról, akkor lényegesen komolyabb ellenséges erők összevonására és komolyabb összecsapásra kell számítaniunk. Fegyverezéssel és készletek: Minden fegyver üzemképes és feltöltött állapotban van. Küldetés háttere: A **tarrun** ipari központi megsemmisítését követően flottáink egészen a rendszer határainak elhagyásáig nem képesek tengerész megkezdésére. Így a Szövetség egységei három

órán keresztül szabadon sebezhetők. A **"Battle Axe"** csillaghajó megfigyelő kódolt **rexxon**i adás birtokába került. [Szükségállapot] Biztonság ülése a **"Battle Axe"** szövetségi csillaghajón. Az utóbbi támadás bebizonyította flottánk sebezhetőségét, ezidáig többszáz ember vesztette életét, és az ellenség további megerősített támadást tervez. [Ajax parancsnok tanácskozás intézett javaslata]. Tekintettel az egyre súlyosbodó helyzetre, és arra a tényre, hogy a **Rexxon Birodalom** számára pontos pozícióknál és feltehetően úticélunk is ismert, flottánk az ellenség területére történő belépés óta a legulsóbb veszedelem ele néz. Vadászosztágnak komoly veszteségek árán tudták csak védekezni a civil konvoj, mely szinte szabad prédát jelent a **rexxon**ok támadók számára. Véleményem szerint ilyen körülmények között nem vagyunk képesek biztosítani a polgári lakosság védelmét, tekintve a támadások számosságát és méretét, éppen ezért egy javaslatot szeretnék a tisztelt tanács figyelmébe ajánlani. Javaslom, hogy harcosaink vonják el az ellenség figyelmét a polgári hajók támadása elől. Számos vadászgépet veszítettünk már a konvoj védelmének érdekében, mivel ezeket az eszközöket nem védelemre, hanem támadásra tervezték. Offenzívák esetén a gépek kamatoztatni tudják magas folyonyukat a sebesség és manőverezés területén. Elképzelem szerint a **Rexxon Birodalom** szívéhez célzó nagyerejű támadással egységeink döntő csapást mérhetnek ellenfeleinkre. Elméletem szerint a Szövetségi Flotta és szolgálatok hajói egy víz típusú védelmet hátrahagyva levalóznak a civil konvojra, és a **Rexxon** főrendszert, a **Lizar** világ irányában haladnak tovább. Jelenléte alapján a **Torky 5**-nél összegyűjtött ellenséges flotta a polgári konvoj támadással fenyegeti. A **Lizar** rendszer megtámadásának merész húzásával és a **Rexxon Birodalom** központjának fenyegetésével véleményem szerint az ellenséges flotta rákényszerül az anyabolygó megsemmisítésére. A **rexxon**ok naprendszer támadóink gyakorlatilag teljes védelem hiányában hagyták el, mivel a hátrazágot erő esetleges csapást nem tartották valószínűnek. Ezzel nagy hibát követtek el. Az elmondottak következménye, hogy a polgári flottának esély adatik a megmenekülésre, amennyiben az ellenség legfőbb erőt az anyabolygó védelmére irányítja át. Milyen tisztelt Tanács, a terv, amellyel előállok, természetesen nagyon kockázatos, bármely hiba a teljes polgári flotta megsemmisüléséhez vezet, azonban siker esetén biztosítana több, mint 60 millió ember szabad távozását a szupernova és a **Rexxon Birodalom** fenyegetése elől.



HE SLIGHT, HAZARDOUS, ETHICAL HUMAN RIGHTS. RIGHTS THE HUMAN OF PHASE. 9

Küldetés száma: 4. Küldetés kódneve: **Célpont** (**Blastobjective**). Küldetés célja: A **Lizar** rendszer hetedik planétájának, a **Potated Magma Agyu**jának semlegesítése. Elhelyezkedés és térkép: Az ágyú a behatolási ponttól 3.254 kilométerre északra a **Hidrogen-Tenger** partján vonuló hegylánc hegyezkedik el. Fegyverezéssel és készletek: Új fegyver kerül felszerelésre az akció megkezdésekor, az **epikus neutron-ágyú**, mely képes 200 méteres titánium falak és hegyvidékek átütésére. Küldetés háttere: A hírhedt **Magma Agyu** a **Rexxon** Fej-

Lesztói Testület talán legkiemelkedőbb terméke, mely a **Lizar** főbolygó védelmi apparátusának fontos részét képezi. A fegyver hatalmas, több mint 14 kilométeres kupolája messze meghaladja bármely vulkanikus hegység magasságát. Ezen belül egy nagyméretű elektronágyú hatol a bolygó légkörének felső részébe. Maga a fegyver az égitest belső magjából táplálkozik, melynek természetes energiája elegendő kilences osztályú pusztító sugar létrehozásához. Az energiasugár utat tör a sűrű atmoszférán keresztül, majd egészen a **Lizar** rendszer határáig ütköpes marad. A több ezer megatonna rombolóerőnek semmilyen hajó nem képes ellenállni, így ez a felelőtlen fegyver képes semmisse tenni a teljes **Szövetségi Flottát**, mielőtt az ellenség brodalmanak határához érne. Eppen ezért, mielőtt a civil konvoj látványoson belülré érkezik, egy **Lizar** osztályú csatahajó vezetésével hatástalanítjuk a **Magma Ágyút**. Támadáshoz szükséges adatok: **Potead** felszíne minden közönséges harcászati eszköz számára megközelíthetetlen. Azonban az **Epic** csatahajó ellenáll a viszontagságos körülményeknek, és az összes repülési módot felhasználásával manőverezhető marad. A gravitációs erő a hajóttest 8.000 kilométeres sűrű atmoszférán húzza keresztül, mely annak 100.000 C fokos felmelegedéséhez vezet. A **rexsoni** leszállások egytől egyig erős hőpajzsral ellátott rakétámmeghajtással szoddakkal történnek, amelyek egy precíz kalkulált leszállási pályán érik el a planéta felszínét, csakúgy, mint az általunk majdan elindított **Epic** egység. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az atmoszférát zord tulajdonságainak következtében közönséges **rexsoni** vadászok bevetésének a legkisebb esélye is kizárt. Számlálni kell azonban földi eredetű léghajókat multirakéták és lézerrendszerekkel, főleg a célpont környékén. A bolygón továbbá különleges **Amtrak** vadászközpontok álló elhárító légio állomások, s ellenállásukra szintén a **Magma Ágyú** környezetében számíthatunk. Az offenzíva lebonyolítását követően nagyon valószínű, hogy **rexsoni** oldalról a **Szövetségi** erők összevont támadását hajtának végre. Ebben az időpontban a polgári konvoj csupán hatszázmillió kilométeres távolságban lesz az ellenség anyabolygójától, **Lizartól**. Eppen ezért minden harcú egységre vörös riadó érvényes a **Magma Ágyú** megsemmisítése után.

Küldetés száma: 5. Küldetés kódneve: **Galaktikus Vihar** [*Galactic Storm*]. Küldetés célja: **Lizar** környéki ellenséges hadiflotta maradványainak felszámolása. Elhelyezkedés és térkép: Lokál Galaktikus Beosztás 64G körzet. Fegyverezéssel és készletek: A rakétán lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Feltételezhetően a **Magma Ágyú** ért támadás után minden mozgósított erőt a **Szövetségi Flotta** haladási irányában mozgósítanak. Harci egységeinket tehát tekintélyes számú **rexsoni rombolóval** és **fregattal** kell majd farkasszemet néznünk, nem beszélve a nagy számú egységmelyes vadászgépekről, melyek pontos száma eddig ismeretlen. További adatok szerint a "**Birodalmi Örök**" néven ismert csatahajók is hadrendbe állnak. Ezek a csillagközi vadászok, melyek többszáz éven keresztül megtartották legyőzhetetlenségüket, a **Rexsoni Tanács** közvetlen védelmét szolgálják. Az **Epic** osztályú hajók az ellenséges flotta fő részét rohamozzák, míg három csillagközi vadászközpont álló osztag a szélső szárnyakra már csapást. A **Szövetségi** cirkáló a **rexsoni** rombolók ellen indulnak majd, míg minden fennmaradó tüzerőt az anyahajók elpusztítására koncentrálnak. Az ellenség több, mint 60%-ának eliminálása biztosítja a totális és végleges győzelmet. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az ellenség a naprendszerben állomásozó minden mozgósítható

csatahajóját hadrendbe állítja. Egesz analízis alapján a teljes szám meghaladhatja százat! Nagy hatótávolságú elfogóvadászok: 40. **Rexsoni** rombolók és fregattok: 10. Figyelemre: Az ellenség bármely időpontban támadást intézhet a **Szövetség** ellen, ezért a teljes flotta megérkezése előtt szükséges a maradék ellenséges helyi egységek teljes felszámolása!

Küldetés száma: 6. Küldetés kódneve: **Bosszu** [*Retaliation*]. Küldetés célja: A **Nagy Rexson Birodalmi Irányító Központ** és a **Lizar Kormány Komplexum** teljes elpusztítása. Elhelyezkedés és térkép: A **Rexson Birodalmi Irányító Központ** a **Lizarico City** nevű központi metropolisban található. Minden kommunikációs összeköttetés erről a pontról indul, tehát a célpont behatárolása nem bonyolult feladat. Fegyverezéssel és készletek: A rakétán lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség irányító egységének és kormánytisztetének gyors és teljes megsemmisítése, ezáltal elkerülve egy esetleges hosszútávú **rexsoni** bosszút és egy kiterjedt galaktikus konfliktust. Mikor az emberiség letelepszik az **Ulysses VII**-en, egy új rend veszt kezdetét a Galaxisban, majd a béke megteremtésével kezdődik majd. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Eddig nem ismeretes.

Küldetés száma: 7. Küldetés kódneve: A **Harcok Harca** [*Mother Of Wars*]. Küldetés célja: Az emberi flotta megmentése a teljes megsemmisüléstől az eddigi feljegyzett történelem legjelentősebb ücsatáiban. Elhelyezkedés és térkép: **Hydradan** 12 nagy holdjai kozmikus keleti irányban 12 milliárd kilométerre a **Lizar** bolygótól. Fegyverezéssel és készletek: A rakétán lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség érkezése elkerülhetetlen. A teljes **Rexson Birodalom** seregeinek **Szövetség** elleni összehangolt rohamát a két óriás csatahajó vezeti. A győzelemhez fűzőtt reményeink igen csekélyek, de talán az összecsapás megmennteti az emberiség maradék részét, és talán lesznek, akiknek ez a csata az emlékeiben örökké fennmarad. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: 2 birodalmi óriás csillagközi csatahajó, 40 **rexsoni** romboló, 140 harcú fregatt, 200 nagyhatótávolságú elfogóvadász, 1000 kishatótávolságú elfogóvadász.

Átmeneti küldetés — A végső összecsapás sikeres kimenetelét követően, Küldetés száma: 8. Küldetés kódneve: **Az Új Rend** [*The New Order*]. Küldetés célja: Az ellenség rendszerét elhagyó **Szövetségi Flotta** kísérete és védelme.

Meghatározások

Trillotonna: Egy űrben elhelyezett test relatív tömegének meghatározása. Egy trillotonna 100 000 tonnának felel meg.

Foton: Fénykvantum, a fény és általában az elektromágneses sugárzás elemi részecskéje. Alapegység, amely a fény intenzitásának mérése szolgál. Az energiasugárzás véges adagokban, kvantumokban történik. A fény kvantuma a foton.

Plazma: Az anyag negyedik halmazállapota, ahol az atomok ill. molekulák ionos állapotban vannak. Megfelelően nagy hőmérsékleten minden anyag plazmává alakul. A plazmában a pozitív és negatív töltéshordozók száma megegyezik, így az kifelé elektromosan semleges. A leírásban említett fegyvereknél az energiasugár is ilyen állapotba kerül. Az ionizált kémiai egységek helyett plazmát lövel ki.

Ion: Pozitív vagy negatív (nem semleges) töltésű atom vagy atomcsoport.
Proton: Az atom pozitív töltésű részecskéje
Fénysebesség: 299 734 [kb] kilométer másodpercenként.
Fényév: Egy földi évig haladó fényugár által megtett út.

Aeon gigaév: Egymillió éves időtartam.

Szupernova: A szupernova a csillagok óriási erővel robbanó típusa, mely nukleáris szintézis útján jön létre. Az állapot a csillag fejlődése során azért következik be, mert az égitest hirtelen annyi energiát termel, amennyit már nem képes az alacsony hőmérsékletű környezetbe továbbítani. Ilyenkor a csillag fényessége annyira megnő, hogy az felülmúlja egy teljes tejútrendszerét. Az általunk behatárolt univerzumban minden egyes másodpercben szupernova robbanás következik be.

Billentyűzetkódok játékon kívül:

'Space': A szöveges és grafikus képernyők átugrása
'Esc': A szöveges és grafikus részek átugrása

Billentyűzetkódok játék közben:

'F1': Kilátás előre
'F2': Kilátás hátra
'F3': Kilátás balra
'F4': Kilátás jobbra
'F5': Külső intelligens kameraállás (Beállítás a megfelelő szöveget, és megkeresi a mozgócélpontot)
'F6': Hatás külső kameraállás
'F7': Kilátás előre műszerfal nélkül
'F10': Távolsági célpontkeresés

Iránítás gérrel:

Bal gomb: Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)
Jobb gomb: Tüzelés
Mozgatus balra: Kanyarodás balra
Mozgatus jobbra: Kanyarodás jobbra
Mozgatus előre: Zuhanás
Mozgatus hátra: Emelkedés

Iránítás joystick-el:

Tűzgomb: Tüzelés
Mozgatus balra: Kanyarodás balra
Mozgatus jobbra: Kanyarodás jobbra
Mozgatus előre: Zuhanás
Mozgatus hátra: Emelkedés

Iránítás billentyűzetről:

'Return': Fegyvertípus választás
'Space': Tüzelés
'Alt': Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)
'P': Pause (Szünet ki/bekapcsolása)
'S': Elterítő pajzs ki/bekapcsolása
'F': Az üzemanyagutánpótlás begyűjtése
'T': Célpont bekeresése (csak "cobalt" típusú fegyvernél)
'Help' (PC: Home): Célpontozás vagy anyahajóhoz irányít
'D': Kétfázisú poligonrészletesség-szabályozás
'Esc': Kétszeri megnyomása a küldetés feladásával egyenlő
'Enter': (Numerikus billentyűzet) Segítség a fegyverek és az üzemanyag újratöltésére
'Balra': Kanyarodás balra
'Jobbra': Kanyarodás jobbra
'Fel': Zuhanás
'Le': Emelkedés

Pályakódok: **Uriga**, **Cepheus**, **Apus**, **Corvus**, **Caelum**, **Fornax**, **Cetus**, **Pixis**, **Musca**

• Jean

Bloodnet



Lilas lett a cybertér, jaj hova is tettem, Azt a kicsi csatlakozót, amibe a deckem dugtam. Előfekték az a hatalmas nagy jegecske, Mint egy tözsgyökeres afrikai manyeszke. Csapatársam igen hamar flatline-ra is vágta, Én is olyan lettem, mint a töltött bukta.

Remekeltünk, megint remekeltünk. Mi fejezhetne volna ki tömörebben a visszavisszatérő **cyberpunk** érzésünket, mint ez a pár fenti sor. Az utóbbi időben egyre gyakrabban tér vissza. Lásd pl. **Syndicate**. Összeszámolva a többi, hasonló alapú gémet, egész kerek érték jön ki, viszont hogy ezek mennyire tudják megadni a cyberpunk feelinget, nos, ezzel az eredménnyel kevésbé lehetünk elégedettek. Ott van ugyan a **NEUROMANCER**, de azért nem mindenki kapcsolja be magát az EGA és a speaker örömeibe. A **Cyberdreams** termékei nagyrészt megfeleltek ennek a szempontnak, hiszen ez céluk is volt, a mostani **Microprose** fejlesztésű **BLOODNET** szintjű.

Egy kis furcsasággal! Ugyanis itt egy vámpiros bácsival (**magyarul egy vörös vámmossal** – **CoVboy**) kell végigszenvedni pár óra aktív játékkal. Kettős a feladat: a nagy-nagy cél részleges megvalósítása, és emberi mivoltunk visszaszerzése. Sajnos kifizestettek a gaméhez egy új szerepjátékrendszer, ami az egyik legprimitívebb és legborzasztóbb mind közül. Hogy lehet, hogy valaki azt hiszi egy másik erában játszásához szükséges egy új rendszer, amit természetesen mindenkinek meg kell ismernie, aki ott játszana, és természetesen 90%-ban módosítani kell minden egyes újabb erőához. Az igazat megvallva nagyon sok ilyen ember van, mégis, ennek már nincs nagy jövője. Ez még nem sok embert zavarna, csak hogy annyira nem értett az egészhez az RPG-rendszer kreálójá, hogy a harci rendszert egyes esetekben játszhatatlanná tette. Igén valószínű, hogy egy mezei figurát 30-40 lézerpuskával lövöldöl le sem lehet teríteni, és a kevlar maximálisan véd meg a lézer és egyéb hullám-alapú fegyverek ellen is.

A **Ransom Stark** nevű főszereplő képességei kétféle módon határozhatjuk meg, az egyik az **Ultimák**ból elterjedt tesztés, a másik meg a gyorsgerálás. A karakter generáláskor vegyük azt figyelembe, hogy csapatot is alkothatunk majd, hova jobbnál-jobb fickókat pakolhatunk. Így a legösszebb egy magas HP-jú gyilkoló-

gép, a csaták könnyítése és túlélése céljából (ugyanis ha egy csatában **Ransom Stark** hal meg, akkor viszlát). Végül eloszt-hatunk még 20 pontot 5 képesség között, figyelembe véve, hogy egy képességre max. 10 mehet. Nem árt felhívni a figyelmet arra, hogy az így elkészült karakter legtöbb esetben a csapat leggyébrebbje lesz, magas értékek tekintetében. Note: vámpirságunk növekedése folyamán egyre jobban nő a HP-nk, az erőnk és kitartásunk.

Ott vagyunk **Deirdre Tackett** felidült laboratóriumában, **Dr. Van Helsing**, aki a várost uraló **TransTech** egyik vezetője és vámpírlordja is egyben, tőlünk szerezte meg **Deirdre Tackett** címét. Ez a nő jóbarátunk, aki egy agyi implantációval a Hopkins-Brie szimptománkból is kigyógyított (ez akkor lép fel, ha valaki túl sokáig van a netben, és ennek hatására a valóság sokszor öszmegoszódik egy cyberteress képpel), olyan zseniális programot csinált, hogy meg nevet is adott neki, **Incubus**, a nonpulszultia jögtörő. Viszont **Van Helsing** is meg szeretné ezt az anyagot kaparintani, tehát elkezdett **Deirdre** címe után kutatni, és mi ebben segítettünk is neki; **Tackett**-et elkapták, viszont az **Incubus**-t valószínűleg meg nem.

Ha a nyilat a felső sorba visszük, megjelenik egy menü, ahonnan szép sorban almenüket is előhozhatunk. Van egy piros és egy zöld csík is. A piros vérszomjunkat jelzi, ha 100%, akkor a legközelebbi embert, azaz egy csapatársat támad le, és ől meg. Ez általában több más csapatárs vesztesét is maga után vonja, hiszen az ötlet nem nagyon tetszik nekik, hogy legközelebbi ők is a szomjas **Ransom** áldozatává válhatnak. Ha nincsen vérdús csapatársunk, akkor meg **GAME OVER**. A zöld emberi mivoltunk mérceje, ha 0, akkor egy szép kép kíséretében vége a notának. Az idő előrehaladtával is csökken, ennel sokkal pusztítóbb hatású viszont, ha emberekre vadászunk.

A **COMBAT** menüben a **QUICK** és **DESCRIPTIVE ATTACK** között a különbség a gép szövegezésében van, **DESCRIPTIVE**-ben a HP-kat és sebesséket automatikusan kilogítja. A **BITE** az, ami kb. 10%-kal leviszi a **HUMANITY** pontot, de előnye az, hogy nem vámpír ellenfelekkel azonnal megöl, és az esetleges társai sem fognak ranktámadni. Csata alatt újabb menü jelenik meg, feltéve, hogy a **DESCRIPTIVE** módban vagyunk: **ISSUE ORDERS** – Parancsokat ad egy tag-nak, további almenü:

ACQUIRE TARGET – Célpont kijelölése, majd a célzott testrészt, a kijelölt nem adunk meg konkrét testrészt, hanem véletlenszerűen választja ki a gép a sebzett részt. Vámpírok esetében cövekkel a **TORSO**-ra kell célozni. Az eredő HP-ből is levonunk egyes testrészek támadásával.

DEFEND POSITION – Védekezésünk. **FREE COMBAT** – A gép szabadon ki-választhatja a karakter cselekvésének menetét.

MANEUVER – Mozgás a megadott pont felé.

BITE – Csak vámpírokkal, lásd a **COMBAT** – **BITE**-ot. Másik vámpír és kiborgok ellen ártalmatlan.

USE ITEM – **Doppelganger** és **mirror master** használata, feltéve, hogy még nem volt használva a csata alatt, és a karakter tárgylistán van.

RETREAT – Visszavonul, mint a **GENERAL RETREAT** – **CHOOSE CHARACTER TO RETREAT**.

CHOOSE WEAPON – Három fegyver-hely közül a választás. Az első a bio-fegyver, a második és harmadik a két kez.

EXERT WILL – Vámpírok akaratukkal lebeníthatják az embereket.

VIEW STATUS – Ha saját emberünk, behozza a karakterlapot, és ha akarjuk a tárgylistát is. Ellenfel esetében kiírja, hogy mivel támad és hány HP-ja van még.

RETREAT – A **GENERAL RETREAT**-tel azonnal visszalépünk a helyszínről az előző helyszínre, feltéve, hogy az ellenfelek is jöndulniuk felénk.

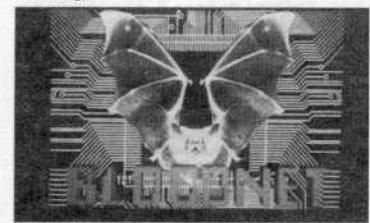
QUICK COMBAT – Átkapcsolunk gyors harcra.

VIEW – több lehetőséget kínál. A **NEW YORK MAP** segítségével utazgathatunk metron az egyes helyszínek között, amiket piros háromszögek jelölnek. Egy piros háromszög kijelölése után egy legördülő listából választjuk ki a pontos címet, mivel egy háromszög több helyszínt is magában foglalhat. A **SEARCH** menüpont és fél óra játékidő segítségével a helyszínen elrejtett tárgyak előkerülnek, feltéve, hogy az **OBSERVATION** pont elég magas. Az **EXAMINE** használatához nem árt egy tárgyat kézbe (nyírra) venni, mert csak ekkor funkcionál. Az **USE** szintén, a **LOCATION**-nel a helyszínt egy általános jellemzését kaphatjuk meg. A **PARTY** nem sok lehetőséget tartalmaz, a **REST**-et és a **DISMISS**-t. Vámpír **Ransom**-unk csak úgy tud pihenni és gyógyulni, ha a helyszínen egy koporsó is van földdel körbevéve. A többiek akárhol. **DISMISS** hatására minden nála lévő cucc a földre kerül, a karakter meg vissza eredeti helyszínre. Lehet, hogy ezután is csatlakozni fog hozzánk, de van aki csak egyszer dolgozik valakinek, vagy egyszerűen eleget lételünk (pl. **Rymma Fizz**).

DECK – **ENTER CYBERSPACE**. Ha deckünk felszerelése teljes, és a helyszínen van cyberter csatlakozási lehetőség, vagy birtokunkban van a kísérleti droftűggetlen pont. A **DECKING UNIT** – használatához kell egy doboz, fedőchip (**CLOAKING**), navigátorchip (**LOOKER**), lélekdoboz (**SOUL BOX**) és memória. Lehetőség van még az ún. kivonatok (**ESSENCE**) betételére, amik gyakorlatilag hardware-es azonosítóként funkcionálnak. Az egyes file-okat is a **DECKING UNIT**-ban nehezítjük meg, olvashatjuk el, és töltethetjük le. Memóriában a legjobb a 32 TB-os chip (!). Lélekdoboznak a sárkány, fedőchipnek a negyess szintű, A **LOOKER** chipet nem kell fejleszteni.

A **COMPUTER**-nel visszajátszhatjuk a már elhangzott párbeszédet (igencsak hasznos és egy csomó időnkét megspórolhatjuk).

megnézhetjük a jelenlegi pénzhasználatunkat, és lehetőség van egyes kapcsolataink feloldására is (erre csak induláskor lehet szükség).



Jobb gombbal az egyes heverő tárgyakat szedhetjük fel (mind szürke), majd **Ransom**-ra kattantva be is rakjuk a hátizsákba. Kétszer jobb gombbal a helyszínen lévő emberekről többet tudhatunk meg, bal gombbal beszélhetünk is velük. A középső gombbal háromszor lenyomva, majd kétszer felfelé húzva az orrukant is megpiszkálhatjuk. Ha az eget a zsinórjánál fogva nagy sebességre felpörgetjük, majd nekivágjuk a monitornak, érdekes jelenségek lehetnek részünk, és a szemünknek is jól tesz. Drótnélküli egerek esetében sok kicsi, de határozott úttest mérjük a kemény képernyőre. Többéves kutatómunka eredményét közöltük most le.

Ha a képernyő aljára clickelünk jobb gombbal, portrék jelennek meg, és valamelyiket kiválasztva az adott figura tulajdonságait vehetjük szemügyre, az akkor megjelenő **INVENTORY** gombbal pedig a csapat tárgyait. Sok furcsa kocka van a tárgylistán előtűnő test mellett. A felső bal a fejvaló helye (pl. sisak, napszemüveg), **WRATH RAY** beszélője, a felső jobb a felsőtestre borítandó páncélok. Alá külön-böb plesznikek tűzhatók, pl. **LAPEL PIN** a Belső Szertélyhez, **TT BADGE** a TransTech HQ-hoz. Ez alatt, és ezzel tükrösen a másik oldalon végtag-implantációkat helyez el a sebéz. Még lejjebb a fegyvereknek jut hely. Van fegyver, amelyeknek mind a kettőre szüksége van, de ez nem sok vizet zavar, ugyanis egy körben csak egy fegyvert használhatunk... Az utolsó előtti kockapár a láb helyét felszerelt szűszmütők foglalják el, legalul pedig a lábra szerelhető páncélok (pl. kevlar naci) van hely. Az egész testet beborító **KEVLAR COVERALL**-t a felsőtest kockájába kell elhelyezni.

A **USE** és **EXAMINE** mellett egy **JURY-RIG** is van, ami barkedolásokkal tesz lehetővé, feltéve, hogy van nálunk **JURY-RIG KIT**, gyógyszer és kapszerek esetében **PHARMACEUTICAL KIT**, valamint pár csőze-szészerezhető alkatrész. Így kell majd összehoznunk többet között pl. egy zárnýtűt szerkentyűt vagy egy **INERTIAL SUIT**-ot.

A XXII. század elejére a kábítószerek szerepe igencsak megnőtt. Az utazást és kapcsolódást biztosító levek mellett az olyan kábítószerek dívnak, amiket leginkább doppingnak nézhet az egyszerű halandó. Erőt, energiát, koncentrációkézséget biztosítanak ideiglenesen, de ehhez az előnyhöz sem juthatunk ingyen. A túladagolás az egyik legsúlyosabb veszély, a max HP az eredetinek 10%-a lesz, a jelenlegi meg 1. A következő szereket tartjuk említésre méltónak (bár jóval többfajta van a gémben):

RED LIFTER: Erőt növeli kb. hússzal;
HORO MAKER: +HP-t ad;
BREATHER: Erzekek (OBSERVATION) élességének növekedése;
PSILO BLOSSOM: Inkább csak kikapcsolódásnak jó;

A fegyverek 6 csoportba lehet oszlatni, ahogy ezt a karakterlap is mutatja. A **MELEE** csak ököharca és karóvetések (vámprongatás) vonatkozik, a **FIREARMS** a lefűrészt csövű puskától a géppisztolyig minden löpőtorlányes fegyverre, a **HIGH-TECH** pedig a lézeres, fehérzajrobantós (**WHITE NOISE BLASTER**), lángszóró (**FLAME THROWER**), színusz- és nanofegyveres (**SINUSOID**) valamint a bzzzzzfűrészes (**BUZZSAW**) képességeit méri. **BIO-TECH** fegyverek sajátossága, hogy értékük egy másik tulajdonság (pl. **WILL**) is léfontosságú hatásuk kifejtésében, alacsonyabb **BIO-TECH** képesség esetén pedig az a képességünk akár csökkenhet is, tehát csak óvatosan. **BLADES** alá egyedül a szent lélekpenge tartozik. A robanno gránátok kezelése **EXPLOSIVE** néven vonult fel a listára. Az **EMP** gránát elektromos zavarokat okoz. A **WEB GRENADE** mozgásban, a **FLASH GRENADE** látszban gátol (és vámpiroknak jobb a hatása). Végül megjegyeznünk, hogy a szent fegyverek (lélekard, szenteltvíz, kereszt, karó) sebése és hatása erősen függ a **FAITH** értékünkől.

A CYBERTÉR

A forgó alakzat lélekdoboztól függően néz ki, először egy kis olomtkatona, a végén meg már egy sárkány. Leggyakrabban egy lyukas hasú, fényes figura jelenik meg, ő a cyberter **FATS-a**, neki kell megadni a megfelelő kódot, ha egy **KUT**-ba el akarunk jutni (**WELL** — info tároló szék). Más figurákkal a beszélgetés ugyanúgy zajlik, ahogy a normális játéktérben. Piros gombok jelölik a file-okat, ezeket felvéve, és jobb gombot lenyomva, majd a **DECKING UNIT**-ot kiválasztva többet is megtudhatunk rólok. Ebben a jobb gombbal előhúzott menüben van a cyberterből kilépes pontja is. A legtöbb cibérés helyszínről felé lehet kijutni, vissza az általában üres adatközi térbe (ahol csak ritkán van valami ténylegesen érdekes).

Ott tartottunk akkor, hogy állunk a labor hideg kőpádjánál. Szédjük össze azt látnak. Ha valaki akar, kipróbálhatja a cyberteret, de alacsony **CYBERSKILL**-ek esetén ezt meg egy kicsit halasszuk. Két részre bontottuk a leírás magassz. az első az évilági teendőket, a második a cybertereteket ecselel. Sok olyan esemény van, ami egy másik valóságbeli eredményre épít, ilyen esetben szólnak.

A GAME

Ilyen kora reggel mit is szoktunk tenni? Nezzünk el törzshelyünkre, az **Abyss** nevű ivodába, háltha ott lézeng egy-két haver, zsoldos vagy részeg. Esetleg a sok rútúrálja a vámpirizmus gondjait is (nem csak azt — **CoVboy**). Alant lista a berelhető fickókról, illetve előnyekről és súlyos hiányosságokról (ha van ilyen):
GAIMROD 7 — Szinte már kiborg, tipikus bérilykös. Erő, hápe 100, hit (**FAITH**) 1, először viszonylag olcsó is, ám a legnagyobbat gond vele az, hogy szinte mindenhol utálják, és minket se fognak különbe tekinteni, ha vele együtt mutatjuk magunkat. 15 rongyért bír a miénk is.

SLASH McLACHLIN — FIREARMS 97, BRIBERY 96, OBSERVATION 98, LOCK PICK 96, elég drágán adja magát.

KYLE AVERY — STR 99, EXPLOSIVES 97, BRIBERY 96

MAX BAX — STR 95, END 94, MELEE 96. Ez a mi kedvenc bérincünk, 4.500-ért és a tudatért, hogy a gonoszit írja, szívesen beáll hozzánk az a kis kalvinista melák.

FANTAS GOULAKAS — (Ezt Gulyásnak hívták, csak cyberosította a nevet —

CoVboy) STR 99, MELEE 99, BLADES 93. Állandóan azon vigyorog, hogy nem is olyan rég ellenünk bereltek fel, egy kis kivégzésre. Olcsó, elég megbízható, csak sokat dumál.

LEEZA 5 EAGLES — Jó FIREARMS, de egy **WHITE NOISE BLASTER**-t is kér a 10 kilón felül. Ha leállunk **Maraida Armadával** beszélni, ő is beszéli a harc-ba segítőkért (**Armadának**).

ZARAH AVIATRIX — PICK POCKET 97 (?) — ez a képesség mikor jön elő a játék során?, **HI-TECH 95**, **BLADES 98**. Kelle-mes társaság.

BONTON HIMISHAKO — Pár drogért (5 red liften), **AGILITY 93**, **BRIBERY 95**, **MEDIC 98**.

Vannak itt speciális szereplők is, ezek közül a legkevésbé érdekes számunkra a bár-tulajdonos, aki csak a szokásos bunyóinkról akar lebeszélni a kocsmán belül. **Cisco Alvarez**, egy legendás cyberpáros egyik tagja, szintén itt teng-leng, az egyik lepcson csücsülve. Egy taccsra vágott adatrnyuszi (önkéntesen így fordítottuk le jó hangzást elsőrendűnek tekintve a **DATA ANGEL**-t, noha az **ANGEL** szó semmilyen értelemben sem jelent nyulat) (**Hacsak nem vonunk parhuzamot Roger Moore és a Playboy magazinban róla megjelent botrányos cikk között — CoVboy**), a megmentésben lesz majd szerepe társával, **Hakimmal** együtt. Úgy gondolja, hogy ha **Hakim**ot rábeszéljük, akkor beszéli. **Rymma Fizz**, a Fizz házaspár nőnemű tagja viszont azonnal csatlakozik, ha megkerjük rá. Ezenkívül elmondja, hogy **Garrick**, a férje, az **Electric Anarchy** nevű bandának dolgozik jelenleg, de ha kell, ő is biztosan segítene. **Rymma DECKING INTEGRITY**-je 94, **CYBERCLOAKING**-oln is kitűnően tud, 96 ponttal jutalmazták, és robbantásban is élen járhat. Értékes lány lehet, legalábbis amíg nincs jobb. Szintén ismerős figura **Lash Givens**, jóbarátunk. Nagyon bátor (94), és szép számmal van 80-as tulajdonsága is, bár igazi előnye, hogy ő is ingyen van, és abszolút megbízható. **Monique St. Clair**, **Stark** ex-barátjára is hasonló fabót írtak. Nagy akaraterejű (95), ügyös (**AGILITY 96**), bátor (94), és ami a legjobban fáj, okos (97). Valami rossz vico, vagy félregezés eredménye lehet, hogy ő a szerethető csapattársak közül a legokosabb. Csoda, hogy **Stark**nak csak ex-barátja...

A legtöbb embernek ezután az **Electric Anarchy**-hoz támad kedve, hogy megnézzék **Garrick**-et. **Manhattan** északi vége felé van. Mielőtt vele beszélünk (középtől van a képernyőn) nem azt a banda többi tagjával lerendezni amit lehet, mert miután már félig fizettek **Garrick**-nek és mi magunkkal visszük, egy kicsit kerülni fogják a társaságunkat. Beszéljünk a zsinésbörtön hölgyével a jobb alsó sarokban. Egy sárkány lélekdobozért elcserele egy doboz **Somnap**-ot altatógázt (Ez olyan, mint az **Ambipar** — **CoVboy**). Itt megjegyeznünk, hogy ha csak a deckben van sárkány lélek-doboz, és úgy mondjuk neki, hogy nesze, a gáz a miénk, ám a lélekdoboz is marad. **Auntie Matter**, a leghátrébb ülő lány egy **TransTech Security Badge**-ért egy **WRATH RAY**-t ad, ami egy fajtája a bio-fegyvereknek. Az ilyen fegyvereket megszerzés után be is kell operátni, természetesen a **CyberSurgery** Group-nál. Egy szemüveges anarchista, **Phraclie K**. Oss nagyon szívesen hallana híreket dögölt TT-nagyfelekről, kiváltépp a legtöbb biztonsági emberéről. TT-en belülíttimmet megkapjuk, és még jutalmat is ajánl, ha megcsináljuk. Feltehet, hogy **Nai Hilistick**, a csapat vezetője stioikus nyugalommal ut-legel egy kb. 12 éves kólyot. A gyerek egyike az **Öt Elvesztett Pulyának**, **Chuck**, és **Nai** meg van bizonyosodva afelől, hogy az **Incubus** holléttét legkönyvebben úgy tudja

ha egy gyerektől, hogy szépen kiveri az összes fogát (ígen általában ez szokott a leghatékonyabb eszköz lenni — CoVboy). Valójában Chuck-ot egy agyi beültetvény megakadályozza az emlékezésben, de ha előbb Nai-jal, majd Chuckkal beszélünk, lehetőségünk nyílik arra, hogy a fiút a csapat szerves részévé tessék, és ezzel elindíthassuk a keresést az elrejtett Incubus helyéig. Ehhez viszont be kell neki bizonyítanunk, hogy tényleg dolgoztunk meg Deirdre-nek. Bizonyítékerejük okiratot majd a TT HQ-n lelünk, addig elégedjünk meg Garrick Fiz-let, akinek DECKING INTG-je a legmagasabb, 96.

Innen a sorrend kevésbé kötötté válik, perze a megfelelő felszerelés beszerzése után. Egy „bolt” van, amik valójában kocsi csomagtartóját egy-egy eldugott, szagos siktórtban. A következő tárgyakat ajánljuk beszerzésre:

M: Madame Mescal
V: Vince's Munition Emporium
S: Strongarm Tacktick
A: Auntie Personel
KEVLAR SUIT és
KEVLAR HELMET mindenkinek (A)
GAS MASK (A)
TT BASK (M)
SYRINGE (M)
CIRCUITRY LINING (A)
jó pár darab INSTAPIGMENT (V),
LOCKPICK CASING (S)
DIAGNOSTIC UNIT (S)
DOPPELGÄNGER (S)
MIRROR MASTER (S)
MEDICAL KIT (S)

Tacktick és Mescal címéhez egy kis kutatómunkára is szükség lesz. Mescal-hoz a Doom Pilots csapat Ghost Walker nevű tagja igazítják el. Strongarm-hoz az út egy kissé hosszabb, először a House Matrix Rovers-től kell megtudni az Autonomy Dogs címét (Larry Owen, egy fickó közpözt), majd ott a főnökkel beszélni, aki felbéli minket egy bizonyos Markins Piston lemezárására, és ezzel együtt a Hard Metal csapat címét is megkapjuk. Markins-t inkább hagyjuk magára, mert egy jóindulatú, bölcs CoVbácsi ezt sugallja. Innen már csak egy ugrás Strongarm, hiszen egy Hard Metal-os lány két rongyért még a telefonszámát is megadja.

CLOISTERS

Erre a helyre csak akkor lépünk be, ha egy réteg INSTAPIGMENT-et (bőrfesték-szerű) felhordtunk már irhánkra, mert elég hamar meglátják rajtunk a vámpírság nyomait. A belső tereken jókat beszélgethetünk ugyan, értéket ezzel megsemmisítünk. Ezek-nyugatra lévő teremben Sir Helveticus öccsét keresi, és hajlandó fizetni is, és visszahozzuk. Öccse egy Sid a Sid&Nancy bandában. Lady Remington pedig egy értékes antívampir, infravörös, célkövető, föld-föld cövekkel ajándékoz meg minket. Ezakra a legendás Sir Sebastian meditat, a Vöröskereszt Lovagrend egyetlen pszionikusa. Arról híres, hogy az ún. lélek-kardok szellemileg használójukhoz köti, amely fegyverek egy kitűnő vámpírgyilkos szerzőmunka valnak, hiszen könnyebb velük a vérszopók fekete szívet átfordítani, és újrafelhasználható, ellenében a cövekkel. Sajnos minket mindig elküldött a jó meleg pokolba, így hiába jutottunk pár vadonatúj lélek-kardhoz, használhatatlannak maradtak. Ezen segíthet a Café Voltaire-beli Cyrii Thrope, csakhogy neki egy tárgy kell, ami Van Helsing-e volt valamikor. Ilyenről még nem szerettünk tudomást, úgyhogy marad a cövek. Sir Sebastian mellett hever a rózsafüzére is, aminek gyakorlati értéke még nem találtunk. Ezszakeleten Sir Dominich pár adag nosferatutamat nyom a kezünkbe. Ezt a lénytorkunkon lenyomva egy időre elveszünk a vámpírok kedvét

életünkünk nyugalmasától, ugyanis nekik ez mégernék is elmehetne. Sajnos egy-két használat után szervezetünk alkalmazzuk a szerhez, és elvesztő hatását. Itt a főbbé is, aki a rendhez csatlakozásunkat sürgeti, és a déli teremhez irányít. Itt egy lovac áll, nagy tükör előtt. Szabad hozzáférést biztosít a szót fegyverekhez, feltéve, ha leszünk szívesek a tükör elé odaállni, és szépen mosolyogni. Pillanatilag jobb, ha nem tesszük, de amint megvan a CoDaque holokamera és filmen felvesszük magunkat, vetítsük le a tükör előtt, és örvendezzünk. Keletré Sir Anias, egy csapattag-jelölt szomorodik, ugyanis régi barátjának egy vámpírtárs alkalmával elfűtő a pánclája, s vele együtt a becületé, amíg nem tudja visszacserezni. Ha leöljük a Van Helsing's Penthouse öt örvámpírt, a lenti szinten meg is találhatjuk egy multimédia-adózávaró társaságában.

DOOM PILOTS

Scream Wipe egy KÜT-címét ad, TTHEAT, Siss Konligg pedig egy 4. szintű fedőchipp-ért a NYVAULT-ot, bankimket. HoloGraham még elmondja, hogy 200.000 buckazónál többet egy alkalommal ne nagyon vegyünk ki, túlságosan is feltűnő. Már említettük, hogy Ghost Walker Madame Mescal címét mondja el.

FLUX RIDERS

Stark volt csapata, akik éppen nem túl barátságosak. Jaz Bob szívesen elcserele velünk egy AZRAEL SOUL BOX-ot egy 16 TB memchipe. Az igazság az, hogy mi ilyen 16 TB-osat nem is találunk, és nem is nagyon akartunk, amikor már megszereztük a 32-t. Bid felfedi a Sid'n Nancy-k holitét.

STRAWBERRY FIELDS

A Black Aggotts nevű nehéz fiúk bandája telepedett le ezen a csendes kis helyen. Steele Stab egy rongyért hajlandó megvárni dédelgetett vasopressinjétől, ám Shock Maraud sokkal érdekesebb figura. Van Helsing felbérlette őket egy fickó kinyúvasztására, és cserébe egy adatbázissal fog fizetni, amiből jó kis koktélok tudnak majd öszekotyvasztani. Ha mi előbb elhozzuk az anyagot, hozzák áll be. A cím ANTIBODY. Nem túl nehéz megszerezni, és gondoljuk mondanunk sem kell, hogy Helsing minket szeretne kikefektetni. Ha nem vagyunk elég gyorsak, sűrűn elő fog fordulni, hogy a metróban az ellenőrök csúnyán fognak ráknézni. Ha átadtuk az anyagot, akkor sem kell túl nagyot vigyorgni, mert nekünk előfordult, hogy ópium- és sörszagú motoros barátunk meglepedkezett az anyagról.

SID & NANCY'S

Címük Flux Riders tagnál. Minden nót Nancy-nek, minden fickót Sid-nek hívják, úgyhogy a névvel utalást most egy időre mellőzzük. A déli részen lévő csaj egy doppelgangeren szeretne mihamarabb tudni, \$4000-ért. Feljebb egy pasi 2300XC decket venne, olcsó áron, de csak ha fel van rá installálva a Windows 562.12445. A legelső alak pedig a vöröskereszt lovac elvesztett kisöccse, aki szívesen lenné meg, ám előtte pár hero makrellel megdobandó.

VAN Helsing's PENTHOUSE

Öt vámpír rögtölt egy a becsongető postások, legyőzések esetén pedig az elvesztett vöröskereszt pánclára és egy adózávaróra bukkanhatunk a lenti részlegen.

CYBERSURGERY GROUP

Ügyeskező sebészek megadott idő és pénz elfelte után beléknak, amit csak viszunk nekik.

LUDWIG SAMPSON'S LAB

Deirdre naplója tesz említést róla (lásd cyberter). Igaz, hogy először látszólag segítőkész, de hamarosan kiderül, hogy nem túl kooperatív, ha megpróbálsz SEARCH-olni. Egy gyorsan meg lehet gyilkolni, utána érdekes cybertagokat kapunk, és a cyberterti helyszín is szabadon átkutatható.

BANKS'S VERBATIM

Miután kiszabadítottuk szellemét az adat ketrecből, ide körülünk találkoztunk. Valahogy nem így képzelhette el a dolgot, mert épp azzal foglalatosskodik, hogy minél hatékonyabban vérbe fagyhasson. Épp látogatónban van a TT egyik biztonságos osztága is, és egy rejtélyes kód megfellegetésére kérnek fel bennünket, majd csata. Erdemes minél hamarabb elugrani a bunyóból, mert nem sokat nyerünk rajta, ha pazaroljuk a löszert. A kód: MNQUOTIVM VJE UIWVEXW. Két segítséget kapunk a fejtégetéshez: minden N valójában L, és minden M igazából E. Innen szinte gyerekjáték megfejteni, hogy ez ELIMINATE THE MASTERS. Gyantítottuk, hogy az EL...TE ezt jelenti, mert valahogy túlságosan is illett a stílushoz (ELTE-sok lehet tapsolni — CoVboy). Ez a cyberkód kell a magkód felkutatásához.

Metropolitan MUSEUM OF ART

Nappal három, este hat ember bulizik + 1 ór. Az öregembertől egy meghiúsított egy címet kapunk. New York legelőttebb klubjába, a Plaza Hotel-be. Előtte egy NO, YES sorozatra lesz szükség. A házaspár gyermekük szellemi fejlődésén már idejében elkezdett gondolkodni, és hajlandók 25 ezret fizetni az ún. bábéi kódot, ami a többnyelvű teszt csimójukát. Ez a kód még nekünk is jól jöhet, a KÜT-cím pedig NOUN. Ejjel van egy gazdag nő is + 2 halvány fickó. Ha a Belső Szentély tagjai vagyunk, és úgy beszélünk Wyche-vel, odaad egy fél amuletet, ráadásul megviz minket azzal a munkával, hogy ha visszahozzuk New York egyik könyvtárából egy Catal Hűdük-ös könyvet, 4000-t kapunk. A dolgan csak annyi nehezűs van, hogy három nőnöm vámpír — akik előző életükben szinte kivétel nélkül vérszomjas könyvtárosnénik voltak — terrorizálják az olvasni vágyó vendégeket. Nem éri meg a harcot az a masztos négyezer. A másik halvány fiú nem túl bőbeszédű.



CENTRAL PARK

A Nagy Gyepe immár nyomortanyaként szolgál, és sokan a TT jövőbától kerültek ide. Este ráadásul a második helyszínen még két vámpír is terrorizálja a kis homelesseket (az első helyszínen csak pár emberrel kevesebb van éjjel). A lángszó alapanyagot ad 300 pengért. Úgy kell összebarakcsolni (JURY RIG), és JELLIED GAS-zal kell utántölteni. Kimba West a tábor vezetője.

je, és mindent megpróbál tenni az elvetsin-vonal növelésére. Legelőször valamennyi optikai kábelre lenne szükség, hogy rácsatlakozhassanak a város elektromos- és cyberhálózatára. A gond ott kezdődik, hogy a TT ezt szigorúan titkos és szigorúan őrzött anyagnak tekinti. Cserébe mi is használhatjuk majd a cyberportot, azonkívül egy Jason nevű ex-TT alkalmazott is hajlandó megosztani velünk egy-két titkát. Amiórt az egész megéri, az Lenora Major neve, aki bizonyos összeggel segít nekünk bekerülni a TransTech épületébe. Ő most a Café Voltaire-ben iszogat. A kábelek a Nanotech Lab lezáró rakatában vannak, a bejutáshoz egy ELECTRONIC LOCKPICK-re is szükségünk lesz. Sanders Tomalin stársúrunk, ő is Hopkins-Brie-ban szenved, de neki még nincs implantációja, és látása egyre inkább romlik. Segítsünk rajta! Nyomjuk ki mind a két szemét, vagy adjuk oda az implantáció-terveket, amiket Deirdre laborjában szedtünk össze. Cserébe kapunk egy szamuráj lélekdobozt, egy 4 TB memchipet és egy adatbizást zármeghanizmusokról, ami a zárnító harmadik összetevője. A maradék két koldus közül az egyik elektrodákat árul, a másik meg psilo blossomért becsérélne áramköröt. A keletre lévő helyszínen Wanda eladna 500 dollárért egy adatpókot, tőle jobbra Petra Storm egy elemet kér lézerpisztolyába. Mother Mary is itt találhatók, aki éppen a tábornok nyagvátó vámpirokat keresi. Ha megszolgáltuk, találhatunk meg velünk a Szent Patrick templomban, ott segíthet rajtunk. Dodger pár red lifter-t, majd hore maker-t cserélne velünk különböző cybertagokra, mégis ha megtehetjük, ne adjunk neki, mert csak be-lhal, és majd mindenki minket fog hibáztatni. Az első visszautasítás után felkínálják, hogy csatlakozzunk, ha megengedjük. Szé-les a JURY-RIG-je, másra azonban nem töl-let. Slick Earl fajtásra DERMAL FILAMENT-ek árusításán kívül furcsa kinezótt kitűzőket is árul, százezt darabját. Aki jobban megvizsgálja, rájön, hogy így is lehet belső szenté-lyi tagsághoz jutni.



ST. PATRICK

Rosszszérzés nélkül nyugodtan lépjünk be a templomba, tudjuk, hogy tollunk várhat csak segítséget. Complicitus újra elmondja, hogy milyen pénzügyi okok miatt akarja a TT lebontatni az épületet, majd Mother Mary megígéri, hogy segít rajtunk, ha mi is segítünk a templomnak, és segítünk magunkon, és Isten is megsegít. Bill Douglas-t kell felkeresnünk a TT-nél, hiszen ő írja mindig alá azokat a hivatalos leveleket, amiket a TT szokott küldeni. Megkapjuk a címet a TT-nél. Bill rákényszeríti az egészét Walter McCalister-re, akiről csak bizonyítékokat kell szereznünk, hogy megcsalja a feleségét, és akkor neki a TT-nél lőttek. A Plaza Hotel egyik privát termében rá is akadhatunk, és a CoDaque-kal kellő bizonyítékokat is szolgáltatathatunk. Bill első dolga előléptetése után a templom elleni eljárás megszüntetése lesz, úgyhogy Mother Mary készen áll.

PLAZA HOTEL

Két fő részre lehet osztani, a Belső Szentélyre, ahova csak kitűzővel lehet be-lépni, és a többi helyszínrre, ahova a kitűző

vagy meghívás is jó. A meghívó egyszer használatos, így nem árt mihamarabb beszerezni egy társaságba kitűzőt, LAPIS PIN-t. Az egyik módja ennek Julius a Central Park-ban, a másik Emily Esaki vagy Walter McCalister irodájának átkutató-itt: Renfield azonnal meghív minket a laká-sára, és ígéretet tesz, miszerint hűséges szolgának lesz, és amiben csak tud, segíti vámpír urát. Eleanor Salem-ről leri, hogy nem ebbe a társaságba illik. Valójában a Manhattan Post-nek dolgozik, mint újsá-gíró, és azzal fenyeget minket, hogy kiter-geti az újságban vámpír miótunkat, ha nem viszünk neki a Belső Szentélyből egy üveg vért. Ha megkapja, amit akar, eltűnik, és idővel jelentkezik, legalábbis jelenke-znie kéne, csakhogynékunk ezt a szívsé-ge nem tette meg. Annyit azért sikerült ki-derítenünk, hogy csak Melissa Van Helsing-gel találkozásonk után van erre esély. Yachisin, Helsing egyik ellenlábasa kisegít minket azzal, hogy ad egy TT jelvényt. Aida Lazar \$1800-t adna egy psilo blossomért VRnézővel együtt. Helen Donaldson férje egészségeért aggódik, és be szeretné sze-rezni egy 9mm-t, hogy megtudhassa miért is nem mehet ő be oda, ahol a férje mutat. A magánszobák közül az elsőben egyelőre senki sincs, a másodikban meg harmán is. Két fickó és egy nő azon szomorkodik, hogy a nő testi-lelki állapota egyre inkább romlik. Persze mindegyik fickó a másikat hibáztatja, és minket bízik meg a gyógyszer felkutatásával. Tegyük le a nő mellé egy SYRINGE-t (vásárolható vagy kórházban szerezzük be), egy NANOTECH SURGERY-t (Nanotech Labs a TT-nél) és egy NOOTROP-G-t (szintén a kórházban, de a lezáró székenyben). Amikor a lány azt kérdegeti, hogy kinek a szőrheli gyógy-úsását, mondjuk neki, hogy Braque Picar-nak, az őregbibi fickójának. Mindössze azért, mert halálját sokkal hasznosabb for-mában ki tudja majd fejezni a hatalmasabb barátja, mint az a Griff. Pénzen kívül ezután ha halóztába lépünk, egy adatnyuszit is egy törőprogramot ad át, ami jól használható pl. a NYVAULT KUT-nál. A harmadik ter-memben a legérdekesebb látványt McCalister nyújtja, amint éppen egy csiní-babát ölelget. Ha megszereztük már a CoDaque kamerát Icon Robbers-től és film is van hozzá, USE, majd klikk Walter-re. Vi-hetjük Bill-hez, és a templom meg van men-tve, Walter meg ki van rúgva. Szeren-cséből elemek ismét összeakadhatnak vele, mint felszolgálóval a Le Phood ét-teremben. Ebben a szobában van még a Donaldson apuka is, és pénz is hajlandó adni, ha a feleségét figyelmen kívül ha-gyuk, nem árulunk neki gyűveket. A Belső Szentély előszobájában Emily Esaki meg-adja TT-i irodacímét, George Druthers pe-dig vevő egy LAPEL PIN-re. Odabent ren-gelget üvegnyi vért, és sok-sok vámpírutá-nt találhatunk, akik közül az egyik igazi. Bertrand Foucault. Egyáltalán nem nézi jó szemmel Helsing tevékenységét, hiszen a tömegek haragját vivja ki minden vámpírral szemben, és hamarosan minden hagyomá-nyos vámpír is veszélybe kerül. Ő maga kb 400 éves már, és most sem szeretne el-pusztulni. Ennek érdekében hajlandó fizet-ni a vérszomját ott szerezte. Egy ilyen tár-gyat a Nanotech Labban találhatunk. BLOOD PRODUCING NANOTECH vagy hasonló néven. A termékkel az idáig üres, baloldali első teremben keressük fel. Egy bérlet doki használhatóvá is teszi, csak-hogy Bertrand úgy gondolja, biztosabb életben maradása ha minket elpusztít. Nem nyert. A remegő doki pedig azonnal beolt minket, és a szer egy ideig nullán is tartja vérszomjunkt. A vértől felmeleged-és erre jött, és mindegyiknek annyi előnye van, hogy nem csökken tőle HUMANITY pontunk. A Belső Szentélyben még Gwendolyn-nal érdemes beszélni, aki ad egy újabb üveg vért, valamint Lindá-val, aki

Wyché amulettének másik felét adja. Ha amulettel mellesleg semmit nem tudunk kezdeni, csak jól hangzik, hogy most már mind a két fél megvan.

BELLEVUE HOSPITAL

A cyberbőr szerencsétlenségének ápolóhelye. Minket innen csak Charles Flyer érdekel, akinek ő szellemi darabját össze lehet szedni. Ha megvan mind, végük fel a csap-atba Hakim-ot és Ciscó-t, majd nézzünk Charley testére. Hakim-ék össze is rakják, Charley ajánlkozik is a csapata, felesége pedig ad 5000 pénzt. Az északi részlegben nem vámpír tagok sérülését gyógyítja egy ügyes kezű ápolónő, azonkívül a SEARCH egy bezárt székenyrt is mutat. Elektronikus zárnítóval nem akadály.

RENFIELD

Ifjú szolgánk segítőkészen elmondja, hogy a pihenéshez szükségünk lesz egy kopor-sóra és egy kis anyaföldre. Koporsót talál-hatunk a déli temetőben is, mellette egy kis földet, de sajnos az ottani vámpírvadászok már lehetetlenné tették a nyugodt álmást egy kis szenteléssel. Jobb választás a Metropolitan Museum of Art-beli SEARCH, és utána a szarkofág elvitel-e, igaz, le kell mánia nyomunk egy őrnót. Föld van még a Central Park-ban is, csak keresni kell. Renfield megengedi, hogy a koporsót lakásába helyezzük el, és ott pi-henünk. Más fontosat nekünk nem mon-dott a fiú.

LAZLO GREEN

(Hihi, hát ez a Zöld Laci! Három évente egyszer előkerül — CoVboy) Ha a címet megszereztük a TT-i biztonsági főnöktől, és az INERTION—DERMAL SUIT vagy ilyen-mi is megvan (hozzaválók Deirdre lab-jában, barkácsolni kell), nézzünk el hozzá. Adjuk meg neki, amit kér, és cserébe ér-tékes TT-beli címet, a Notional Labs-ét kapjuk meg. Megkér minket, hogy a hir-hed MORPH SPAWN kódját szerezzük meg, ha tudjuk, hiszen ez rettentő ve-szélyes lehet az adatnyuszik számára. A kód BLACKWOOD, de a bejutáshoz szük-ség lesz Noel Conway kivonatára, amit az előbb említett laborban találunk meg, ke-ressel, feltéve, hogy Noel éppen nincs bent.

WINTER GARDEN THEATRE

Egy véletlenszerűen előugrott cyberbőr hi-vás adta meg ezt a címet, ahol is a kenyai affia az Incubus-t venné meg, és Harley Shakespeare barátunk a fejébe vette, hogy átveri őket. Van egy kódja, ami hasonlít az Incubus-hoz, csak éppen össze kéne rak-nunk. Megfelelően magas képesség esetén a munka eredményes, és a maffiózó is elfo-gadják, majd megkapjuk a nekünk járó 50 db, ezrest. Ellenkező esetben Harley-t szét-szedik, minket meg letámadnak.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Ez a hely, ahol Wyché Catal Hüyük-ről szó-ló könyve van, három vámpír társasága-ban. Ajánlott elkerülni.

THIRTY CHURCH CEMETARY

Teli a temető vámpírról emberekkel, ide is csak INSTAPOINT-esen jöjünk. A főnö-kükel, Lorella-val beszélve mindig ad egy fohagyományt, ami ebben a játékban sem-mire se jó. Christian Proel már jobb fickó, ő egy covekkel egyenlően vámpírgyilkolási-ink utját. Rajtuk kívül még egy koporsó és egy adag föld is felszedhető.

Két helyszínes. Az első *Lenora Major* csak akkor áll velünk szóba, ha *Kimba West* küldött minket. Megadja KUT-jának címét, **MAJOR**, és hogy 25000 dollárért beírja a nevünket a TT felismerő rendszerbe. Szükségünk lesz még ehhez legalább egy számszerű lélekdobozra is. *UltraViolet* állandóan idiota versikéket fargacsál, *Xandra* pedig **PHARMACEUTICAL KIT**-et árul. A keletibbre lévő teremben a fő attrakció *Cyril Thrope*, a pszionista adatnyuszi, akinek KUT-címéhez elég bonyolult út vezet, mi csak a megoldást adjuk: **MEDIUM**. Mellé kéne tenni *Helsing* egyik személyes tárgyát, hogy segítsen rajtunk, ám ez az, amit meg nem találtunk. *Oscar Nandez* a **Kafka Conspiracy** nevű irodalmi banda címét adja meg.

NY DORMITORY

Csak annyit lehet elmondani róla, hogy itt lakik a magát *Zeus*-nak hívó lány, és ő kér meg minket *Banks* kiszabadítására.

KAFKA CONSPIRACY

(Ezt a mi időnkben még 2 F-fel írták — *CoVboy* Goover itt a legfontosabb ember, megbíz minket az *Icon Robbers*-ök királisa, neki onnan egy adóközlésük kell. Ki-köti, hogy ne gyilkoljunk. Így kapjuk meg a címüket, és ha elhozzuk neki, amit kért, szívesen csatlakozik is csapatunkhoz, csak éppen azt nem tudni, hogy minek, mert nem sok mindenre jó.

ICON ROBBERS

Ha megfelelően szépek vagyunk, *Squid*-nél meg állást is kaphatunk mint szimstimsz-nészek. A VR-studió többi tagja nem túl bezedes. Elintézésükhöz egyik karakterünkkel vegyük fel a gázmaszkot, majd használjuk a *Phree* *Thought*-től kapott *SommaVapor*-t. Utána már lehet kutatni. Legelőkeltebb zsákmanynak egy *CoDaque* holokamera pár tekercs filmmel, egy adóközlésük és egy VR-néző.

AUTONOMY DOGS

Az egész társaság szinte csak kardélre való, ugyanis *St. Sabaccatus*, a főnök át akar minket verni, *Wildchild* megőrült (bár még *Notional Labs* II. cybercímére, a **MOZART** szóra emlékszik), a harmadik ember meg minket nagyon ellenszenvesnek talál.

HOUSE MATRIX ROVERS

Penn Martinez-nek ha odaadjuk a *Banks* által elrejtett cyberter forráskódot, kapunk cserébe egy **virusirtót**, aminek használatára valószínűleg előbb-utóbb rászorulunk. Utána beszéljünk a tőle jobbra lévő fiúval. Ha nincs nálunk ez a kód, értelmeset nem mondanak, de a **PATCH CORDE**-t tegyük el, mert csak így tudjuk másik csapatársak cyberképességeit használni, vagy cyberteres tulajdonság-módosítások esetén csatlakozásunk tulajdonságait módosítani. *Hakim*, *Cisco* társa szintén itt van, és ha meglepjük egy **Praxis 3000**-rel, beleegyezik a segítségbe. Ahhoz, hogy beálljon, a beleegyezés után el kell menni *Cisco*-hoz, majd vissza ide. *Larry Owen*-től hatjuk meg az **Autonomy Dogs**-ok címét.

TRANSTECH

Ebbe a hatalmas épületbe jutáshoz *Lenora Major* segítségén kívül még egy kitűzött TT jelvényre is szükségünk lesz. A földszinten acérgörgő emberek közül egyik sem jelentős. A lifthez menve az éppen kiválasztható trodák nevei vannak felírva: **NANOTECH LABS**. Kutassuk át, sok értékes szerkhöz juthatunk. A rátszárba

az **ELECTRONIC LOCKPICK** USE-olással kerülhetünk be. Odabent a **Central Park**-iak kábeltekercse, egy angyal lélekdoboz, egy **LVL 4** fedőchip és a *Hakim* által keresett **Praxis 3000** van. Kifele menet nagy valószínűséggel örkiborgokba ütközünk.

NOTIONAL LABS: Három figurával találkozhattunk, közülük egyedül *Noel Conway* nem kíváncsi, mert ha bent van, nem tudjuk átutalni a szobát. Pedig érdemes, mert 32 TB memóriát, *Noel Conway* kivonata, 4. szintű fedőchip és sárkány lélekdoboz várja az érdeklődőt. *Britt* már jobb fiú, egy **INTELLIGENCE** kódoké ingyen ad, amit a cyberterben lehet csak használni.

BILL DOUGLAS: A Szent Patrik templomnál már leírtuk, mit kell tenni.

WALTER MCCALISTER: Ennél is.

EMILY ESAKI: Semmi érdekes. Az utóbbi kettő irodában ha kutakodunk, egy-egy **LAPEL PIN**-t találhatunk.

SECURITY: Bajszos biztonsági bási úcsörög a székében. Hamar öljük le, gazdag zsákmanynak lesz. *Tackett* kivonata, TT biztonsági fedőchip, amit a **TTHEAT KUT**-című kell használni, **CYBERCRACKDOWN LIST** (*Lazio Green* címe) és a *Chuck* tyú kereszte **TACKETT'S ASSOCIATE LIST**.

Egyébként ha örkiborgok támadnak le, a legegyszerűbb elmenekülni, ám nagyobb baj esetében próbáljuk ki az adatpókok hajjalását kiborgokra. Feltéve, hogy előtte letöltöttük beléjük a vírusokat.

Most nézzük a cyberteret

HOPE: Ide *Tackett* kivonattal lehet csak bejutni, *Tackett* naplóját tartalmazza, ami beszél *Chuck*-ról és megadja *Ludwig Sampson* címét.

MAJOR: Itt másolatját át adtunk a **TT**-hez *Lenora Major*.

MEDIUM: *Cyril Thrope* KUT-ja, itt mondja el, hogy szükségbe lenné *Helsing* egy személyes tárgya.

ZARATHUSTRA: *Ludwig Sampson* KUT-címe, ahova addig ne lépjünk be, míg meg nem öltük, mert egy jó kis vírus kapunk, és mehetünk irtani. Itt van leírva, hogy a játék megnyeréséhez 3 dologra lesz szükségünk: **Incubus**, egy **pap**, és **megölni Helsing**-t. Mi sajnos csak a papot tudtuk megszerezni, a többi az olvasóra marad... **HIHI**.

NOUN: Belépéshez egy kis logikai rejtvényt kell megtenni, a bandák rövidítései kell megfelelő sorrendbe tenni. A megoldás:

SZ UP BA HM KC R ND PM CB

Odabent a felkapott **babilon kód**.

ANTIBODY: Ebben van amit *Shock Maraud* keres.

NYVAULT: A NY-i bank címe, használatához meg kell törni **SAFECRACKER**-rel.

TTHEAT: Bejutáshoz TT bitt. fedőchip kell. Odabent a felesleges infókön kívül az **adatkulcs** ami érdekes, *Banks* kiszabadításához kell.

BLACKWOOD: Bejutáshoz *Noel Conway* kivonata kell. Odabent a **rettegett morph**-kód.

MOZART: Ez számít a **Notional Labs** II címenek. Vannak itt különböző tulajdonság-módosító file-ok is, amiket most kell használni, valamint itt kell vírusirtani is.

SOFTBALL: Kód: **NINJA**. Odabent végződik *Banks* szelleme, a **TTHEAT**-ben szerzett adatkulccsal nyissuk ki, és megmondja a NY-i címét.

ELIMINATE THE MASTERS: Itt van a *Banks* által elrejtett cyberter forráskód, amit halálra keresnek a biztonságiak.

KANSAS, ELIZABETH: Egyelőre nem léphetünk be, de a **KANSAS**-ban van *Incubus*, az **ELIZABETH**-ben pedig egy óriási meglepetés, többek között a game vége is, csak hogy nem mindegy, hogy

honnán lépünk be ide. És a megkeleti hely elérése még megoldatlan.

Sokszor megtörténik az is, hogy csak simán a cyberter úrbán találkozzunk emberekkel:

ELVIS: Ennek a fickónak a teste már rég meghalt, de ha összerúgunk neki egy kiborg testet és letöltjük az agyát, szuper csapatárssá válhat. Szükségünk lesz egy kiborg törzsre (**TORSO**), egy fejre, valamelyik két közre és két lábra. A lehető legjobb csapattag, 200 erő, HP, 100 letölti **HI-TECH** és **FIREARMS** képesség.

ZEUS: Megadja a NY-i címét.

DREG: O adja az örkiborgok ellen használatos vírus.

HARLEY SHAKESPEARE: Lásd **Winter Garden Theatre**.

CHARLES FLYER: Őt csak darabokban találhatjuk meg. Elhelyezkedése: **NYVAULT**, **ANTIBODY**, **NOUN** és két darabja az úrbán van szétszórva.

MELISSA VAN Helsing: Valamikor neki is itt kéne jelentkeznie, s akkor ellenmenek vele a **Le Phood** étterembe (annak a címét is tőle tudnánk meg), majd ott mesélne egy belső szentélybeli fickóról, aki elvezette minket **Grant sirághoz**, ahol *Van Helsing* lakik. Azt is ki sikerült nyomoznunk, hogy óvakodjunk tőle, mert át akar minket verni, és az ürügyei tőle jók.

A legfontosabbakat már elmondtuk, a sorrendben még egy kicsit segítünk:

Az első két helyszín OK, utána menjünk a **Central Park**-ba, gyóítsuk meg *Sanders*-t, keressük fel *Mary* anyát, *Kimba*-től kapjunk beutalt *Lenora*-hoz, a múzeumban meg a klubhoz. Szerezünk meg a biztonsági főnök címét az **EA**-s srácotól, öljük meg a nagyfejűt, tudjuk meg *Lazio Green*-től a **Notional Labs** címét, és már kész is egy szuper ded. Ezután a sorrend tényleg tetszés szerinti.

Chuck, ha chuckylikozik elmondja, hogy a címre nem emlékszik, de tudja, hogy egy furcsa smaragdnyakláncot viselt *Tackett* az utolsó napokban. Ebben van elrejtve egy üzenet, ami az *Incubus*-hoz vezethet, mi viszont nem találuk meg még a nyakláncot sem. Szisztematikusan minden ismert helyszínt végigjárunk, átkutatunk, és néptelenítünk (ugyanis ha valaki meghal, minden cuccát megkapjuk, meg azt is, amiért valamit tennünk kellett volna), mindhiába.

Szívből kívánjuk, hogy valakinek sikerüljön tovább is eljutni, mert nem egy könnyű játék. Lehet, hogy nem is pozitív értelemben, mert nem egy utalást a program szöveges részét tartalmazó file-ból olvashattunk csak ki. *Pl. Braque Picard* nőjének gyógyszerére sehol a játékban nincs utalás, csak úgy, mint a nyakláncra.

A berhelésről annyit, hogy a pénzt minden baj nélkül lehet átírni a kimentett állásban, csak két helyen is módosítani kell. A többi tulajdonsággal kapcsolatban viszont sokkal szigorúbb ellenőrzést tart, ezekhez használjuk azt a trükköt, hogy a csapattagok felvétele előtt csináljunk egy biztonsági másolatot az NPC-tulajdonságokat tartalmazó **BN.CFD**-ről, és ott írjuk át a képességeket, majd a karakter csapatba kerülése után mentés, és az eredeti változat visszamásolása. Ha nem másolnánk vissza, pár új hibát találhatnánk a programban, pl. *Chuck*-nál nem jó szöveget ír ki a stuff, és így nem is csatlakozik.

A játék első, hosszabb feleiben a cyberrés dominál, és a vampiros turmix csak a végfelele jön elő. A legvége meg... Egyazóval érdemes egy kis időt raelidzni, úgyis itt a nyár.

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + AFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetés nem közölünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet - a beföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknél megfelelően megfizetésre kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519. **Figyelem!** A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúságáért az összeg befizetése a hirdetés tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

64 software

C64-re megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játék-leírás, humor és sok más érdekesség, hirdethet az! Az első szám mindenkinek ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felblyegzett választóborítékot küldj! (Láng Oszkár), P-MAGAZIN, Komárom, Igmandi u.22. 2900

• C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Levelem: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

64-es kazettások! Széleskörű utántöltő programcsere! Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írj! Biztos megegyezünk! Listát kérek, és küldök! Abraham József, Sársáp, Annavölgy u.195. 2523

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

• C64-esek figyelem! Szeretnénk szuper programokat? Hívjtok a **COMPUTER DISK**-et! Tel.: (06-49) 311-274, vagy (06-49) 313-830. Címünk: **Berecz Tamás**, Mezőkövesd, Cseresznye u.90. 3400

• C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékok programok eladása. Ingyenes listamez!!! Cím: **C64-Bá3 Magic Soft**, Balatonszőlő, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

• C64-re kazettás játékok programok eladása! Utántöltő: 30,- Ft. file-os: 10,- Ft. **Huszi Győző**, Talabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

64-es kazettások! Tölem megszerezhetitek a legújabb, legjobb programokat! Az országban a legalacsonyabb árak. Egyre bővülő, óriási választék. Minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! Abraham József, Sársáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64, C+4 programok olcsón eladók lemeze, kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Csepány László**, Putnok, Vásártér u.8. 3630

• C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zoltán**, 2211 Vasad, Bem út 14.

• C64 játékok és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és választóborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetű, angol nyelvűt. Ár ajánlatot kérek. Cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

• C64 lemeze szuper programok olcsón eladók! Cím: **Brúdi Norbert**, Szerecs, Csallagány út 34/A. 3900.

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precíziójú **Magyar Csaba** of **TURBO BYTES** SOFT, Dicsőfő, Dózsa György út 93. 2643.

• 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Le mezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

64 hardware

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASET, SUPERMASOLOK, FINAL II). **Gitta István**, Miskolc, Jánosai Ferenc u.8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

• Eladó: C64 + 1541/II. drive + HELP kártya + joy megegyezés szerinti árban. Eladó sz. pépaszt, amiből 5 per alatt TV Video alvany készíthető. **Eperjesi András**, Komló, Vértanúk u.4. 7300. Tel.: (06-72) 484-355.

Eladó egy C64 + 1/2 éves 1541/II. drive + magnó + 70 lemez + 2 lemez-tartó + 12 zakaróvny + cartridge + magnófép tisztító kassetta + reset kapcsológ. Cím: **Bódi Zoltán**, Esztergom, Bánomai Pf.23. III/1. 2600. Tel.: (06-33) 314-786.

• C64-em totálkeros lett. Várom azok leveleit, akiknek már csak a helyet foglalja otthon működő C64-ese, és pár ezer forintért megvalna tőle. Minden megoldás érdekel! Csere is! Cím: **Jancsek István**, Marcali, Posta köz 4. II/13. 8700.

• C64 + magnó + 1541 + MPS 803 + 2 joy + cartridge + RESET + 15 kazetta + 100 lemez + könyvek + uság jutányos áron eladók. Ajándék printerpapír. **Santa Csaba (SanTHEE)**, Karcag, Bimbó u.6/A. 5300. Tel.: (06-59) 313-099.

• Commodore C64/II; 1541/II floppy drive, 100-as lemeztartó, sok lemez, magnó, kazetták, 5 kg. szakrodalom, 4 joystick eladó 23.000,- Ft ért és egy nyomtató 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Magdics Gábor**, Sopron, Király j.u.7. 9400. Tel.: (06-99) 314-758.

SZÁMÍTÁSTECHNIKA



NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP 12. ÉVFOLYAM ÁRA: 69 FORTINT

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 megrendelőlap kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

MEGRENDÉLŐLAP

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felblyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: **IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386**

PC WORLD



NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

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

☐ egy évre 2820,- Ft.
☐ fél évre 1410,- Ft.

Név:

Cím:

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

MEGRENDÉLŐLAP

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnikai
A Computerworld-Számítástechnika nemzetközi informatikai hetilap
a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világpiac
eseményeiről elsőkézből tudósít és a magyar piac változásait nün
tükrözi.

- Piactorientált hírek, információk;
- Teszték, termékszemlelték;
- Elemzések, szakmai és szakpolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára
épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és
rendszeréről.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva,
zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük
elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a PC Worldet
1994 januártól mágneselemző-melléklettel bővült ki a magyar
PC World nemzetközi számítástechnikai magazin.

- A PC World állandó témái:
- Újdonságok a számítástechnika világából;
 - Mágneses elemző-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 Alaplapból: A hónap alkalmazása,
Szoftver- és hardverteszték.

Teljesítés: A COM WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

AMIGA GYORSPRÓSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért listát **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegrvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cim: Gyurics Róbert, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/7, 1039. Tel.: 180-2184

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" os lemezek is kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

- Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB RAM), 1084S monitor, 3.5" os külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystick, mouse + pad, könyvek. Ár: 55.000, Ft. Tel.: 271-36-82 (**Féher Gyula**, Budapest, 17-20h között).
- **Amiga 1200-as** venne programokkal, esetleg **WINCHESTER**-rel, órával, memóriabővítővel együtt. **Ugyanitt** programcsere **AMIGA 500**-ason (400 db lemez). Elsősorban felhasználói programok érdekelnek. Listához választókért, lemezt kérek. **Lázár Miklós**, Hajdúszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220
- A1200-as programok olcsón eladók! **Inf!** **Nagy Péter**, Abauzsántó, Petőfi út 32. 3881.
- A500 + **BODEGA BAY** (új) sürgősen eladó! Külön is! **Ugyanitt** A1200-es programcsere. Listát kérek. **László** VB előny! Ajánlatokat és listákat a következő címre kérem: **Szabó János**, Tiszafüred, Dózsa Gy. u.53. 5350.
- Amigások! Programcsere, és eladás! 30., Ft-lemez. Cim: **Hegedűs László**, Budapest, XXI.Hollandi út 181. 1213.
- Amigára kizárólag a legjobb programok olcsón, extra gyorsasággal (pl. Rise of the Robots, Pinball, Illusions). Megrendelés között értékes nyemények sorolása. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs.u.28/A. 5500

AMIGA GYORSPRÓSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért listát **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegrvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

PC

IBM-PC programok minden mennyiségben! Hetente bővülő választék! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

• Eladnám hibátlan (100 % ERROR FREE) 41 943 040 byte (=40 MB) nagyságú **CONNER** merevlemez tárolóegységet (=winchester) 9.000,- Ft-ért. **Piller Krisztián**, Budapest, Tel.: 202-12-29

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33 20-30.

- IBM programok csereje! Felhasználói- és játékiprogramok széles választékban. **Inf!** **Megent** választókért listát küldök. Cim: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kocsag u.27. 3200
- **Profil** figyelem! Eladó 1 darab, új INTEL 486 DX-50 MHz-es processzor 3 év garanciával. Nagyon olcsón és sürgősen! A szuper üzlet megköszönésének címe: **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony út 15. 2500. Telefon: (06-33) 312-834.
- Eladó: 386DX20-as alaplap + 4 MB RAM (nem SIMM RAM os megoldás) csak egyben: 20.000,- Ft-ért. **Akkundi** lehet! **Ugyanitt** keresek olcsón 1 MB-os SIMM RAM-okat. **Egri Csaba**, Dunajváros, Lajos kir. út 5. F/1. 2400.
- **Sound Blaster** 16 ASP garanciális hangkártya eladó! **Lango Balázs**, Budapest, XIX.Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.
- **Játék- és felhasználói** programokat cserélek AT 286-on (SVGA). Listát kérek és küldök. Cim: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. Tel.: (06-94) 321-980.
- A legjobb és a legjobb programok a **GAME**-től. Felbélyegzett választókért listát és tájékoztatót küldöm. Cim: **GAME (Tamas Laszlo)**, Budapest, XVIII. Margit t.u.180. 1186
- Az országban a legolcsóbban PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalaegers, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481
- Mindenki szereti a **MEGA GAME PC-KLUB!** Software és hardware csere-bere minden csütörtökön 16-21 óráig. Nem kell, ha kevés program van, gyere el, hozz lemezt (lehetőség szerint inkább gépet), és 10 percent belül lesz cserealapod! Tehát akár kezdő, akár haladó vagy, itt a helyed! Címünk: **MEGA GAME PC-KLUB**, Budapest, VIII.kör., Dankó utca 15. (BILUX Autószház emeletén), illetve bővebb információ kerheto a Budapest, VIII. Kerepesi út 5. szám alatt, 1087 (**Varga Gábornál**).

Sürgősen eladó egy 120 MB-os winchester, 1 éves, 14 ms, 16.000,- Ft-ért. **Eglessz Denez**, Bp. 1563-770.

- Felszámolás miatt eladó 300 db. 5.25" os lemez PC-hez, programokkal, 60. Ft/db. áron. **Nagy István**, Budapest, XX. Mátyás körút 15. 1202
- PC programokat cserélek nagy választékban. Listát kérek. **Szekely Gyula**, Debrecen, Apafia 14. 4002
- Legjobb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Informatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2 III/16.)

Plusi és társai

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100
- Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zsolt**, 2211 Vasad, Bem út 14.

Egyéb

Eladó **ATARI Proflight** ST-STF-TT (1.500 oldal!), **ATARI ST OMICRON BASIC 3.0** könyv (350 oldal). **Lango Balázs**, Budapest, XIX.Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.

- **CITIZEN 120D** nyomtatóhoz szükséges interface eladó. IBM hez és Amiga-hoz is jó. Vadonat új! Ár: 6.000,- Ft. **Bader Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Mindenféle programot és demót adok veszek, de legfőképp cserélek. Kezdők, és hús contactok jelentkezését egyaránt várom. Listát és választókért lehetöleg küldjétek! Címem: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030. Tel.: (06-96) 332-141.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNÖD: ADRY

30 ACCHILES 127-sakk / 3D SPACEWAR 119-löv / 3D POOL 115-billárd / 3D STOCK CAR 150-autóver / 3D DB PROGRAM 182-vezérs / 45-
142-löv / 4TH PROTOCOL 1SD-strat / 4X4 OFF ROAD 3-2SD-autóver / 5 A SIDE FOOTB 116-sport / 5TH GEAR 181-ügy / 50 KILL
187-akc / 7UP SPORT 1SD-löv / 80 NAPALATT 2SD-akc / A.T.WRESTLING 138-sport / AB CRICKET 151-sport / ABC FOOT 2SD-vezérs /
ACCOLADE COMEC 6SD-akc / ACE 1-201-szm / ACE 2-270-szm / ACE 2008 191-szm / ACE OF ACES 304-szm / ACE RUNNER 118-
ACQUAITION FION 160-löv / ADAMS FAMILY 288-masz / ADIDAS CHAM 270-sport / ADV BASKETBALL 210-sport / AFTER
BURNER 1SD-löv / AFTER THE WAR 1SD-löv / ALDER 20-akc / AFTERWORLD 129-oszettel / AGENT USA 121-akc /
AIDON 1SD-löv / AIRWOLF 147-ügy / ALCAZAR 142-labirintus / ALDER 20-akc / ALIEN 1SD-löv / ALIEN SLIME 160-akc / ALIENWORLD 50-löv / ALIENS
139-löv / ALIENS 1SD-akc / ALIENSTORM 1SD-löv / ALL AMERICAN BASKET 121-sport / ALLEYKAT 148-löv / ALTERED BEAST 2SD-
masz / ALTERGO 6SD-teszt / AMOBA 118-löv / AMASING SPIDER 194-masz / AMERIC 3D POOL 140-billárd / AMERIC CWAR 3 1SD-
akc / AMERICAN FIER 176-ügy / ANDY CAPP 133-masz / ANNALS OF ROME 104-strat / ANOTHER WORLD 1SD-löv / ANTICTIONIR 137-
akc / ANTHIRIA 126-löv / ANTOUR 1SD-löv / ARCADE LIGHT 479-löv / ARCADE TQUIZ 416-kváz / ARCANIA 184-akc / ARC DOORS
442-ügy / ARCHON 1 186-strat / ARCHON 2 160-strat / ARCHON 3 149-strat / ARCHA 1SD-löv / ARCHA 2 178-akc /
ARGON 164-löv / ARGON FACTOR 290-szöv / ARK PANDORA 192-masz / ARKANOID 155-falbonto / ARKANOID 2 152-falbonto /
ARMALYTE 1SD-ügy / ARMY MOVES 2 152-akc / ARNIE 2 169-akc / ART OF CHINA 1SD+100-akc / ARTILLERY 168-löv / ARTURA
157-masz / ASTATIN 199-löv / ASTERIX 184-masz / ATA REVENGE 134-tetris / ATHENA 200-masz / ATLANTIS 153-löv / ATOMIC 14-
log / ATOMOBOKID 2SD-löv / ATOMINO 149-löv / AUF VUS MONTY 193-masz / AUGGIE DOGGIE 215-masz / AUSSIE GAMES 4SD-
AUTOTEST 1SD-vezérs / AVALON 385-löv / AVE THE NOIR 278-ügy / B 24-SIM 1SD-szm / B FOR OKINAWA 84-strat /
B.T.T. BEPO 152-ügy / BABY JACK 133-ügy / BABYLON 10UR 1SD-löv / BACRO 1SD-ügy / BACRO FUTURE 2SD-löv / BACI
FUTURE 3 1SD-ügy / BAD BLOOD 2SD-akc / BADLANDS 209-autóver / BALDER UP! 232-akc / BALLEVER 189-löv / BALTIC
sport / BANGER RACER 123-men / BANGERS & MASH 174-akc / BANGKOK KNIGHT 534-ver / BARBARIAN 1 163-ver / BARBARIAN 2 396-
ver / BARBARIAN LAND 128-akc / BARD'S TALE 1 4SD-RPG / BARD'S TALE 2 4SD-RPG / BARD'S TALE 3 4SD-RPG / BARMY BUILDERS
502-masz / BASIL THE M.D. 1SD-masz / BASKET MANIA 1SD-men / BASKET PLAY OFF 2SD-sport / BAT 2SD-akc / BAT.O NAPOLÉON
2SD-löv / BATTLE M.D. 1SD-löv / BATTLE OF BRITAIN 117-masz / BATTLE OF THE MOV 417-akc / BATTLE 360-akc / BATTLE CHESS
162-sakk / BATTLE COMAN 360-szm / BATTLE OF BRIT 191-szm / BATTLE FIVE 1SD-löv / BATTLE 360
akc / BATTLEBOUND 2SD-löv / BATTLESHIPS 241-log / BC.BILL 186-masz / BEACH COMA 169-löv / BEACH HEAD 1SD-löv /
BEACH HEAD 2 1SD-akc / BEACH HEAD 3 134-akc / BEACH VOLLEYB 240-sport / BEE-52 205-ügy / BEER PU 170-ügy / BEN 170-
log / BEYOND A BAZIS 1SD-szöv / BETRAYAL 193-strat / BETTER DEAD 163-löv / BEVERLY HILLS C 1SD-ügy / BEYOND DARK C 1SD-
akc / BEYOND THE ICE 174-akc / BIG GAME FISH 320-men / BIG SLEAZE 143-szöv / BIOGFOOT 169-masz / BIGTOP BARNEY 208-
gingo / BIGTOP 209-ver / BISMARK 1SD-szm / BLACK HORNET 379-löv / BLACK KNIGHT 1 173-szöv / BLACK
KNIGHT 2 171-szöv / BLACK KNIGHTS 15-akc / BLAC PANTHER 1SD-vezérs / BLACK 320-akc / BLACK WHITE 227-log /
BLADES OF STEEL 1SD-sport / BLAGGER 132-masz / BLAGGERGO H 160-masz / BLASING THUND 160-akc / BLSTBA 1SD-löv /
BLASTERS O.T.UNI 181-löv / BLINKY 183-masz / BLINKY'S S.S. 192-masz / BLITZKRIEG 141-strat / BLOBBER 163-ügy / BLOCK OUT
131-tetris / BLOOD N'GUTS 2SD-sport / BLOODMONEY 347-löv / BLOODWICH 240-RPG / BLUE ANGEL 69 1SD-log / BLUE ANGELS 1SD-
szm / BLUE BARON 204-ügy / BLUE MAX 107-löv / BLUE MAX 2001 102-löv / BLUES BROTHERS 1SD-masz / BMX FREESTYLE 149-
szm / BOB WINNER 1SD-RPG / BOBIX 328-masz / BMX SIM 187-BMX verseny / BMX SIMS 2 191-BMX verseny / BOB MOAN SCRI 249-
löv / BOB WINNER 1SD-RPG / BOBIX 328-masz / BOB WINNER 1SD-RPG / BOBIX 328-masz / BOB WINNER 1SD-RPG / BOB WINNER 1SD-RPG /
SOC 113-sport / BOLO 235-löv / BOMB JACK 141-ügy / BOMBAMAD 137-löv / BOMBO 140-ügy / BOMBING 34-log / BOSSU
BROS 270-masz / BOOGA BOO 202-ügy / BOP N'RUMBLE 467-ügy / BORDER BLAST 2 112-löv / BORROWED TIME 2SD-RPG / BOSSU
150-szöv / BOULDER D.1 16-331-masz / BOULDER MAKER 2 188-szerk / BOUNCIN HEADS 191-masz / BOUNTY BOB 171-masz / BOX
MANAGER 179-men / BOXING CHAMPION 1SD-sport / BOZO'S NIGHT 188-masz / BOZUMA 4SD-RPG / BRAIN ARTITICE 400-log /
BOZUMA 120-akc / BOZUMA 1SD-vezérs / BOZUMA 154-masz / BRIDE FRANKENS 153-akc / BRIT SPEEDWAY 196-men /
BRUKAKER 2SD-szöv / BRUCE LEE 190-akc / BUBBLI & BUBBI 1SD-löv / BUBBLE DIZZY 152-ügy /
BUCK ROGERS 4SD-RPG / BUDOKAN 2SD-sport / BUFFALO RODEO 2SD-sport / BUGBOMBER 257-akc /
BUNDESLIGA 2(ang.) 123-man / BUNDESLIGA 2(nemet) 117-man / BUNGELING BAY 184-löv / BURNIN RUBBER 146-log / BUTCHER H
1SD-akc / BUTRAGO SACC 165-sport / BY JOE 190-angol szöveg / CABAL 871-löv / CAIRO CONNECTION 145-szöv / CALIF DRIVER 224-
autóver / CALIFORNIA GAMES 1SD-sport / CAPTAIN BLOOD 286-szm / CAPTAIN DYNAMO 123-ügy / CAPTAIN KLOSS 172-akc / CAPTAIN
KLOSS 172-akc / CAPTAIN STAR 1SD-masz / CAPTIRON 153-masz / CAR WARS 168-ügy / CAR WARS 2 180-akc / CARD SHARK 1SD-
kartya / CARMEN SANDIEGO 1SD-szöv / CARMEN SANDIEGO 1SD-szöv / CASH N'GRAB 177-ntetris /
CASTLE 177-akc / CASTLE DR.CREEP 128-masz / CASTLE MASTER 224-akc / CASTLE OF TERROR 1SD-strat / CASH N'GRAB 177-ntetris /
CATALYPSE 1SD-löv / CATCH 2 179-ügyess / CAULDRON 1 192-löv / CAULDRON 2 185-löv / CAVERN OF KHAIF 154-akc / CAVERNS
SHILL 198-löv / CENTAURY ALLIANCE 7SD-AD&D / CHAMBERS SHAOLIN 456-ver / CHAMONIX CHALLENGE 1SD-men / CHAMP 271-sport /
CHAMP EUROPE 403-sport / CHAMP OF KRYNN 6SD-AD&D / CHAMPIONS SOC 1SD-sport / CHASE HQ.1 1SD-autóver / CHASE HQ.2 1SD-
autóver / CHASE 200-autóver / CHASE 200-autóver / CHICKY 155-ügyess / CHESSMASTER 1SD-sakk / CHESTERFIELD 2SD-akc / CHEVY
JAGER FL 1SD-szm / CHICAGO ROCK 377-masz / CIRCUIT 218-löv / CIRCUIS GARD 1SD-ügy / CLASH OF CLANS 1SD-akc / CLASH OF CLANS
akc / C.J. IN USA 142-masz / CLASSIC TRAINER 119-men / CLEAN UP 150-ügy / CLIK CLAK 1SD-ügy / CLONE 130-löv / CLOUD
KINGDOM 134-ügy / CLUBHOUSE SPORTS 1SD-sport / CLUE MASTER D. 165-társasjáték / CLYSTRON 258-akc / COBALL 160-löv /
COBRA FORCE 184-löv / CODENAME MAT 2 137-löv / COLDTIZ 213-akc / COLOSS CHES 1SD-sakk / COMBAT CRAZY 1SD-löv /
COMBAT 2 199-1SD-strat / COMBAT SCHOOL 201-ügy / COMBAT ZONE 188-löv / COMIC BAKERY 179-ügy / COMMANDO 1 177-akc /
COMMANDO 2 198-1SD-strat / COMMANDO 2 198-1SD-strat / COMBAT ZONE 188-löv / COMIC BAKERY 179-ügy / COMMANDO 1 177-akc /
RAID 119-szm / COOL CROCK TUNERS 1SD-ügy / COOL WORLD 1SD-vezérs / CORRUPTION 2SD-sport / CONQUESTOR 2SD-strat / CONVOY
105-látatoló / COURSE O.T.A.B. 6SD-AD&D / COURSE OF RA 2SD-log / COVERGILL 1SD-kartya / CRACK DOWN 1SD-vezérs /
CRACKERS REV. 125-masz / CRAZY CARS 3 2SD-autóverseny / CRAZY RUNNER 128-masz / CRAZY SUE 350-ügy / CRAZY SUE PLUS 320-
ügy / CREATURES 1SD-ügy / CREATURES 2 2SD-ügy / CRIME TIME 1SD-strat / CROSS AMERICA 191-autóver / CROSSBOWN 2SD-
log / CREW 141-löv / CROWN 287-akc / CRUEL ZONE 244-löv / CRYPT (CASTLE M. 2) 196-akc / CRYSTAL KING DIZZY 199-akc /
CUBE MAGIC 114-vezérs / CUBE MAGIC 100 350-vezérs / CUBULU 110-log / CUE BOY 193-billárd / CURSE 267-kaland / CURSE
BABYLON 1SD-ügy / CURSE OF VOLCAN 141-szöv / CUTHBERT 121-masz / CYBERBATTLE 1SD-löv / CYBERBATTLE 1SD-löv /
CYBERDYNE 189-löv / CYBERNOID 2 161-löv / CYBERWORLD 259-masz / CYBEX 183-löv / CYBOG 2900 36 3D-akc / CYBORG 15-
1SD-motor / CYRUS 141-löv / D.N.A.WARRIORS 191-löv / DAISY SAMPLER V1.0 166-szerk / DALEK ATTACK

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Alien Breed II AGA – akció – 4 lemez; • Big Time Sens. AGA – ügyességi – 2 lemez; • Int.Karate AGA – karate – 1 lemez; • King of King Boxing AGA – akció – 2 lemez; • Kolombus AGA – kerekedő – 4 lemez; • Liberation AGA – akció – 5 lemez; • Pacman AGA – ügyességi – 1 lemez; • Pirates Gold AGA – stratégia – 2 lemez; • Second Samurai AGA – akció – 3 lemez; • Seek & Destroy AGA – autószerelő – 4 lemez; • Shaolin AGA – akció – 2 lemez; • Syndicate AGA – stratégia – 2 lemez; • Tube Warrior AGA – akció – 3 lemez; • Toki AGA – másként – 1 lemez.

FLATLINE by BY-BY vagy kicsoda (micsoda?) tudjaakórsághonnan a **Space Rogue**-hoz küldött tippeket. Neha előfordul, hogy telerakjuk a hajó raktárát áruval, és minél megerkezőbb, a rakományt is. Ez ellen az a megoldás, hogy az úrbázt elhagyja a navigációs panelen lekerjük a **STATUS**-ból a **Cargo-1** így az áru felhagy azonnal a kellemtelen szókézával, hogy szublimál a rakterünkől. Minden Úrbázison van egy bezárt ajtója szoba. Ha megpróbáljuk feltörni, azonnal bekapszolja a riasztót. A megoldás: leisszuk magunkat (**Hohohohoho — CoVboy**) Menjünk a kocsmába, és igyunk addig, amíg a kocsmáros már nem szolgál ki minket. Ekkor emberünk azt a helpelt adja, hogy Hici, Hici, Hici! Hici! Aha. Mostmár feltörhetjük az ajtót, nem fog bekapszolni a riasztó

00	LAMA	/ 01	COIN	/ 02	RAIN	/
03	BEST	/ 04	DISK	/ 05	FEAR	/
06	LOCK	/ 07	LUCK	/ 08	KNOW	/
09	SONY	/ 10	FROG	/ 11	FULL	/
12	BULL	/ 13	FLOW	/ 14	EVEN	/
15	CUBE	/ 16	NEXT	/ 17	YEAR	/
18	ANTI	/ 19	ARTS	/ 20	DATE	/
21	ONLY	/ 22	MUCH	/ 23	PLAY	/
24	RAIN	/ 25	LATE	/ 26	WORK	/
27	WELL	/ 28	COME	/ 29	DEAN	/
30	DEBT	/ 31	EDAM	/ 32	ELAN	/
33	NEED	/ 34	NEAT	/ 35	MEAT	/
36	MEET	/ 37	BASE	/ 38	HEAD	/
39	HEAT	/ 40	NEON	/ 41	NOSE	/
42	MOON	/ 43	DUST	/ 44		/
STAR	45	DATH	46	BACK	47	
SEEN	48	YEAH	49	COLD	50	
KULT	51	HIGH	52	DEEP	53	
COPY	54	TURN	55	MODE	56	
NOTE	57	HATE	58	LOVE	59	
PURE	60	BLUE	61	LAMA	62	
MARK	63	OPEC	64	PROD		
65	RAID	66	LOLL	67	KALE	
68	BASS	69	HIKE	70	HILT	
71	GRUB	72	GLEN	73	ENVY	
74	DRIP	75	DRUB	76	CLOG	
77	BARK	78	ARMY	79	LAST	
80	LAZY	81	SKIT	82	SLAT	
83	TALE	84	TIRE	85	YOGA	
86	ZEBU	87	UNDO	88	TUNE	
89	TICK	90	ARAB	91	TACT	
92	SWAT	93	RUIN	94	RULE	
95	ROTA	96	RELY	97	PLAY	
98	PEAT	99	MOPE			

KNIGHTS OF LEGEND

Eme játék valószínűleg fantasztikus szórakozást nyújtott minden kedves játékosnak addig még nem próbálta elhagyni a várost. Ekkor azonban a játék lefagyott. Eme probléma kiküszöbölését könnyen megoldhatjuk: Ha a játék folyamán, amikor egy városból ki akarunk menni, akkor A LEMEZT FORDITSUK MEG (még mielőtt kilépünk a városból)!!! Ellenkező esetben lemeredhet a játék. Pl.: Az első városban (itt indult a játék) az A1-es oldalt használjuk. Tehát kilépés előtt fordítsuk meg a lemezt. Itt be fog töltődni egy érdekes a képe, ezzel egyidejűleg kéri fogja az A1-es oldalt. Ezek után már nyugodtan betehetjük a két oldalt, nem fog a játék lemeredni.

STREET ROD

A kezdetekben vala 750\$. Maximális energiát akartok? Igeeeen? Ide hallgassatok! A CAR legyén CHEVROLET 2-DR STYLELINE, ami, — miután megvettük — 79 MPH-el megy. (Talan épp ezért?) Szedjük ki belőle az a nagyon jó automata váltót és adjuk el (+10\$). Helyette vegyünk egy GM 3 speed váltót és szereljük be. Nyissuk fel a motorháztetőt, majd vegyük ki a 2BRL karburátort az elosztóval egyetemben. A most eltávolított cuccokat úgyszintén adjuk el és melyedünk bele az újság tanulmányozásába. A régi elosztó helyére vegyünk egy jobb minőségű 2-4BRL-t. Az erre ráillő karburátorok közül vásároljunk 2 db. 4BRL jelzésű. Ezeket megfelelő sorrendben szereljük rá a motorra. Állítsuk be a motort (tudjátok: középalásban a legjobban). A maradék pénzből vetessük le az első illetve hátsó utazókat és szedessük le a tetőt. Ha jól csináltuk, mostanra már annyi pénzünk sem maradt, hogy egy korsó sö...ööö...ó pohár tejet vásárolhassunk. Miután végre csillapított számjegyünkkel talán ki is nézhetünk az utcára versenyés szempontjából. Ha szerencsénk van, kápsából egy CORVETTE tűnik fel a szemünk előtt. Ha nem, az előbb említett lehetőség jönne be (aminek egyébként elég nagy a lehetősége) a képernyő jobb szélén (épp a falat támasztó) fiatalemberre clickelve választhatunk az ellentelekből.

Eleinte elég gyér a választék de azért bizonyos betérálini és kiválasztani ezt a bizonyos CORVETTE típusú kocsi. Ennek igen sok értelme van (többek között az, hogy ez a ro... cikk végre valami értelmeset(?) is tartalmazzon már). Ugyanis a gépkocsik... gépkocsik??? Kezdek megörülni! Szóval az auto karoszeriájának milyensége sem mindegy. A legjobbbb légeellenállású karoszeriája természetesen a CORVETTE. Ezért kell minél előbb szerezni egyet nekünk is. Ha megvan már csak annyi dolgunk lesz, hogy az előző CHEVROLET típusú kocsiinkból mindent átszereljük új szerzeményünkbe. Gyűjtőmunkánkban csak az ide illő versenygumik hiányoznak és máris igazi profik vagyunk a magunk 138 MPH-jával. Mostmár meg sem állunk egészen a győzeleimre, de még a KIRALY sem állhat meg bennünk. Ismeretlen szerző munkája után írta: SANYO, lektorálta: SCORPIO.

ZAK MCKRACKEN

Ha a könyhában találhatók kést a szobánkban a szőnyeg alatti rejtés használat, az elhaljlik, viszont a boltban így 1500\$-t fizetnek érte. Ha megvesszük az orrot és a kalapot, azokat felvéve, a telefonfarságnál beengednek minket a pult mögé, ahol a számítógépet használna lenullázhatjuk a telefonszámlánkat.

Werner Zoltán (Dr. Melon) (Ez a dinnye nem a DADA! — CoVboy) Budapestről egy rakás cartridge poke-ot küldött be, meg tippeket a Space Rogue-hoz és a Neuromancher-hez.

Battle Through Time: 25214,173: 30078,173

Boulder Comp. 16: 34670,165
Boulder Dash AFL: 22222,173: 54106,173
Boulder Dash II: 47378,165
Boulder Dash IX: 35589,165
Boulder Dash Pro: 34670,165
Boulder Final 13: 16382,165: 34670,165: 43903,165
Boulder Final 6: 16382,165: 34670,165
Breaker: 12943,173
Great Giana Sisters: 8257,165
Highnoon: 16733,173

Neuromancer: Egy másik levelebből egy useful Neuromancer tipp pottyant ki (Mint a tv-ben: Potty-posta (hihih-CoVboy) Tehát a recept: vegy egy Disk Demont, rakd be a Neuromancer 1-es lemezét (A oldall) 1. kimentett állás: 04. track 09 sector. A \$2D-2E, és \$30-31-es byte-ok tartalmát írjuk át \$FF-re, így ha ezt az állást visszatöltjük, 65279 energiánk lesz. A következő állás 9 sectorral van odább.

Space Rogue: Dokkolás után freeze, majd monitor. \$0728-on van a pénz. Ha ide 88 13-at írunk, akkor 5000 Creditünk lesz.
Super Pipeline: 33940,173
West Bank: 12713,165

Eszes Péter Tőszegről megsúgja nekünk a **First Samurai** néhány pályakódját: level 6: PMLZXQ, level 7: MJRTJZ, level 9: NSVGZB

Szűcs Sándor Jánosahalmán szintén nagy **Space Rogue** mániás. Egyszer csak megunta, hogy még mindig csak 3645,87 luna-riuma volt. A save game második és harmadik sorában van a pénz (a fent említett: 03 06 04 05 08 07). A helyiértékek vissza-számolva írhatunk pár milliót. A Scanner-rel délkelet felé induljunk Az inváziós hajók eszakkeltre vannak, amikor megkapjuk a küldetést. Csak nappal közeledünk, mert nem fogunk tudni tankolni. A császárt ne kövessük, hanem várjuk be. A kísérelével ne törődünk addig, amíg az ő gépet meg nem bántjuk. (különbön megszökik) A kocsmában nem hold pia van, hanem Pángaalkti-kus Gépukaszto. A **Dedalus II**, úgy néz ki, mint az **Enterprise** (megnézzük, ahogy leszáll, de lelőni nem lehet).

Kócs Miklós Balatonvilágosról egy kis segítséget szeretne adni azoknak, akik valamelyik 64-es SSI játékkal játszanak, és idegenít őket, hogy a csataknál nem látszanak az emberek. A megoldás: Töltsük be a loadert, s indítsuk el. Amikor a program rákérdez a fastload-ra, nyomjunk **RUN/STOP**-ot. Ezután le kell törölni a lemezről az eredetit, és felvenni a helyére a berhelés után kapott BASIC programot (előg, ha az utolsó sorát futtatjuk) Ezek után kapcsoljuk ki a gépet, s töltsük előlőrl a loadert, s kész.

Békefi Miklós Pécs-Hird-ről vagy honnan egy nagy adag 64-es poke-ot vagott a fejujkhöz. Amig a púp lelapd, nezzük a levelet:

A most következő POKE-okat a főképernyőn való reseteles után kell bevenni:
BUVAR: POKE 21566,234: POKE 21527,234 — örök levegő, sys 16384
DEATH RIDE: POKE 4465,234: POKE 4566,234 — örökelet, sys 4096. Freeze után a vonatok száma \$00CE-n van.
HUNTER: POKE 17642,173 — örök energia, sys 4096

OUTRUN 2: POKE 34700,173 — örökidő, sys 38045

MOON PATROL: POKE 36121,165 — örökelet, sys 49152

SUPER PIPELINE 1: POKE 33940,173 — örökelet, sys 2081

SUPER PIPELINE 2: POKE 33106,173 — örökelet, sys 32784

TRON: POKE 5752,234: POKE 5753,234 — örökelet a 2. játékosnak (zsid): POKE 5366,234: POKE 5367,234: POKE 5368,234 — örökelet az 1. játékosnak (piros) sys 13312

TASK FORCE: POKE 10857,189 — örök lövedék, POKE 10867,173 — sérthetlenség, sys 5120

TROOPER TRUCK: POKE 12764,173 — örökelet, POKE 11745,x — életek száma, sys 10240

UNTER WELT: POKE 21647,173 — örökelet, POKE 21525,169: POKE 21526,0: POKE 21527,234 — sérthetlenség, sys 37024

WILLOW PATTERN: POKE 2394,x — életek száma, sys 2096

Most Cartridge-POKE-ok következnek. Vagy játék közben, vagy a címkepnél kell freezelni.

CHUCK ROCK: 11114,173 — örökelet, 11053,173 — sérthetlenség

DRUID 2: 22798,169: 22799,128: 22800,141: 22801,102: 22802,3 — örök energia

GENGSTER: 3574,234: 3575,234: 3576,234 — örökelet, 4983,234: 4984,234 — sprite utközések letiltása

HEXENKÜCHE 1/CAULDRON 1: Ha a röpösés után lemegyünk a pincébe, elég nehézkes a köveken az ugrálás, de ha a pincében kifagyasztjuk a játékokat, és a képernyő szerkesztőbe lépünk (Action: freeze, majd 'T'), akkor további padlókat rakhatunk a képernyőre az inverz **SHIFT** 7,8,9-cel. Örökeletet kaphatunk, ha a játék indítása előtt 30757-re 5-öt POKE-olunk.

MARIO BROS: 10719,173: 10752,189 — örökelet

WRATH OF THE DEMON: Minden részén külön freeze (minden POKE örök energiát eredményez az adott szinten!) 1. lo-vaglás: 8513,173: 8148,173: 2.goblin: 11550,173: 3.sárkány: 11627,173: 4.barlang: 11496,173: 5.troll: 11310,173: 6.lápi ember: 11232,173: 7.denevér: 11639,173: 8.várban maszkálás: 11873,173 (ez többször is kell); 9.várban a goblinnál: 11550,173: 10.várban a sárkánynál: 11627,173: 11.démon: 11629,173: varázslatok: \$04E2; \$04E3; \$04E4-en vannak (max. 9 lehet!)

AMIGA segély

Egri Csaba Dunaújvárosból ismét hallattat magáról.

Atomino: 10 — IDYLL, 20 — TAURUS, 30 — NEPTUNE, 40 — PHOTON, 50 — PLANKTON, 60 — INFERNAL, 70 — FOSSIL, 80 — PISON, 90 — SOUP, 100 — SULPHATE
Brat: 2 — MIHEMOTO, 3 — SASUTOZO, 4 — SUMATZEE, 5 — NOKITAGO, 6 — ITSANONO, 7 — MOZIMATO, 8 — HOZIMOTO, 9 — MOKITEMO, 10 — ZUMOHATO, 11 — CHANASTU, 12 — NAGAITSU

Hotterskeller: 11 — SPIN, 21 — FLIP, 31 — BALL, 41 — GOAL, 51 — LEFT, 61 — TWIN, 71 — PLAY

Rotor: 1 — GAG, 2 — LIP, 3 — FLY, 4 — MEN, 5 — AWE, 6 — TNT

Running Bob: 5-1234, 10-1453, 15-a2a5, 20-7777, 25-1990

Schizoprenia: 1-WXIB, 3-BTLN, 3-RGHY, 4-OWDA, 5-SNNU, 6-RPEV, 7-AFTU, 8-FWWD

Thunderbirds: 2 — RECOVERY, 3 — ALOYSIUS, 4 — ANDERSON

Molnár Attila Mosonmagyaróvárról a jó öreg **MANIAC MANSION**-hoz küldött tippeket: Ahol a zongora van, találunk egy

hanglemet (Pick up old record). Tegyük fel a fonografra (Use old record on victrola), kapcsoljuk be, majd próbálunk meg Sydel zongorázni (Use piano).

Amikor bemegyünk a zöld csap szobájába, az állandóan akadékoszkodik. Ez ellen olvassuk el a **MOM** felirattal képet (Read poster). Csap haverunk elszégyenli magát és elhúzza a csikot.

Rablóczky András Budapestről levelezőlapnyi anyagokat küldött. Ez nem jelent azt, hogy nem jók:

Zoot: A címképernyőn írjuk be: **GOLDFISH, Pinball Fantasies:** Amikor behitünk egy asztalt, gépeljük: **EARTHQUAKE!**
Nicky Boom: kódok: **MEDIT, LERATTY, ARRA, SIXAN**

Kókai Viktor Nagykőrösről két eléggé sikeres programhoz küldött kódokat:

Flashback: 1 — PLAY, 2 — ZAPP, 3 — LYNX, 4 — PONT, 5 — CLAP, 6 — CALE, 7 — FONT, 8 — FIBO, 9 — TIPS
Alien Breed special edition: 1 — XXDFA, 2 — RTHSS, 3 — LAEEA, 4 — UXTTS, 5 — PPEAB

Zoltay Krisztián budapesti Amigás versenyzőnk egy halom Amiga tippel lepott meg bennünket:

Action Fight: Igazoltáskör (bemutatózárk) írjuk be: **ZBACKDOOR** és halhatatlanok leszünk.

Better Dead than Alien: A szintkódok: Elektra, Syzygy, Drambuie, Plug, Soprano, Mayonnaisse, Faucet, Potato, Woormera, Narcissus, Debutante, Firkin, Acoustic, Triptych, Jabberwocky, Whimsical, Punjabi, Tiddly pom, Kewpie doll, Sepulchre, Euphemism, Grammarian, Crosscore, Quarantine.

Goldrunner: Amikor a játék elkezdődik, nyomjuk meg az 'I'-t, és a bónusz szinten találjuk magunkat.

Interceptor: A 4-es küldetésben közelítünk meg a pilótát 60%-sebséggel a 10-20 láb magasságnál, és amikor fölé kerülünk, nyomjuk meg a 'SHIFT+F'-et. Hát nem csodálatos...

Sarcophaser: Amikor megjelenik a highscore táblázat, nyomjuk meg egyszerre az 'F3', 'F5' és 'F6' billentyűket. Ezzel halhatatlanok leszünk.

Thunderblade: Amikor a képernyőn megjelenik, hogy 'Press fire to start', írjuk be, hogy **Crash**. A képek villannia kell. Amikor elkezdődik a játék, a 'HELP'-pel átléphetünk a következő szintre.

Thundercats: Az 'L'-et megnyomva átléphetünk a következő szintre. Az 'I' megnyomásával halhatatlanok leszünk.

PC segély

Alexay Péter Pestről igen érdekes összeállításban küldte a tippjeit, de ez nem akadály a megjelenésükhöz:

ALPHA WAVES: Az elején egy 4 jegyű számot kell beírni. Minden betű után közzöljük a 8 számhoz tartozó kódot (sorban): A: 0813 1820 1314 0817 1605 0410 1017, B: 1012 0310 1712 1308 0816 1018 0512 1216, C: 1805 1705 0515 1006 1005 2010 0312 1618, D: 1320 1309 1304 1720 1210 1708 0516 1307, E: 0612 1505 1612 1020 1202 1216 0618 0307, F: 1308 0508 1509 1806 0416 1606 0810 0805, G: 1520 0822 0507 0320 1710 1306 1016 0616, H: 0513 1013 1215 2013 0315 1208 1206 0510, I: 0812 2018 1318 2005 0610 1008 1608 0420, J: 1015 1810 1620 0818 0814 1610 1219

CORRIDOR: A folyosók különböző részein kódokat olvashatunk. Ezek a következők: STAGE / CODE: 1 / 0000, 2 / 5400, 3 / 0101, 4 / 3901, 5 / 2602, 6 / 9902, 7 / 4303, 8 / 9003

Death Knights Of Krynn: A játék elején lévő védelmet fel lehet oldani a 902-es offstre ir EB-vel (a START.EXE-ben), de akinek ez nem működne, néha (száz) válasz: WORD / ENTRY / PAGE / CODE: 1 / 18 / 37 / SAGE, 1 / 35 / 42 / READING, 2 / 33 / EXPLOSION, 2 / 20 / 38 / DWARF, 3 / 1 / 33 / CROOK, 3 / 10 / 35 / WELCOME, 3 / 25 / 39 / HER, 3 / 28 / 40 / STREET, 3 / 33 / 41 / SEATS, 3 / 39 / 43 / VOICE, 3 / 43 / 44 / DESPAIR, 3 / 64 / 50 / VISITOR, 4 / 14 / 36 / SPRITE, 4 / 19 / 37 / MAN, 4 / 42 / 44 / BRUTES, 4 / 60 / 49 / SNAKES, 4 / 26 / 39 / OLD, 5 / 4 / 33 / FLIES, 5 / 8 / 35 / NAME, 5 / 12 / 36 / FIRST, 5 / 23 / 39 / BELIEVE, 5 / 50 / 46 / TUNNEL, 5 / 51 / 47 / FOUND, 6 / 2 / 33 / WAVES, 6 / 21 / 38 / LEADER, 6 / 24 / 39 / FAST, 6 / 41 / 43 / ARMY, 6 / 53 / 47 / KING, 6 / 58 / 49 / READS, 7 / 7 / 34 / HEROIC, 7 / 22 / 38 / CITIZENS, 8 / 9 / 35 / SUDULTO, 8 / 30 / 40 / CELL, 8 / 36 / 42 / SUSPICIOUS, 9 / 01 / 50 / SHADOW, 10 / 5 / 33 / KALAMAN, 10 / 34 / 42 / EYES, 10 / 55 / 48 / BONES. Amikor a játék kezd ujalmas lenni, nyom a proggy még néhány kérdést. Ennek nem tudja a kiszédeszt a mester, de íme néhány válasz WORD / AFTER THE HEADING / CODE formában: (a page nem szükséges a megkülönböztetéshez) 1 / INTRODUCTION / WELCOME, 1 /

ADVENTURING / AFTER, 1 / ENCOUNTERS / WHEN, 2 / BEGINNING TO PLAY / MUST, 2 / CIVILIZATION / PROVIDES, 3 / ADVENTURING / UP, 5 / INTRODUCTION / ADVANCED, 5 / CIVILIZATION / SERVICES, 6 / BEGINNING TO PLAY / GAME, 8 / BEGINNING TO PLAY / GENERATE, 9 / INTRODUCTION / COMPUTER, 10 / CIVILIZATION / SHOPS, 11 / ENCOUNTERS / TEST

DOC: Az árak az 54840-es offsetnél (DOC.EXE) vannak (katona, lovas, kaptu, vár). Ezt pl. 00-kra átvirva ingyen vásárolhatunk.

FELIX: Az egyes képernyők password-jei: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE.

LHX: A 'CTRL-R' feltölti a fegyvereket az indulási mennyiséggel, de így nem kapunk pontot a küldetés végén. 'CTRL-O': Miután benyomtuk néhányszor, nézzük meg kívülről a gépet (pl. 'SHIFT-F6'). Jó, mi?

LOOM: A rendes játék elkezdéséhez tudnunk kell, hogy egy megjelenő ábrához melyik négy jel tartozik. A jeleket balról jobbra számoztuk, a bal felső az 1-es, a jobb alsó a 12-es.

Serieg: BEAT — 2,8,11,9, TREADLE — 12,3,10,9, REST — 10,4,11,11

Birka + görbe bot: THROW — 1,10,4,12, BEAT — 5,9,5,2, TREADLE — 1,11,4,2, REST — 9,8,5,9

Hullámos vonal: REST — 1,12,5,1, THROW — 2,10,4,9

Háromágú bot, hátterben a nap: BEAT — 11,6,11,12, TREADLE — 11,3,10,12

Nagy kerék (italán egy régimódi szövegcsék): THROW — 1,12,7,9, TREADLE — 12,3,7,11, REST — 4,2,8,1

Kalapács + üllő: THROW — 4,2,10,1, BEAT — 2,3,11,3, TREADLE — 7,5,10,3, REST — 10,6,11,10

Galuska Szabolcs miskolci olvasónk egyetlen aranylag olvasható levele következik: Az **ELITE Plus** kódtáblázatát küldte el, sajnos eléggé össze-vissza, úgyhogy még rendezgetnem is kellett. Fő, hogy megvan: PAGE, PARA, CODE (a többi nem kell a megkülönböztetéshez, ill. ha kell, akkor LINE, WORD a code előtt)

2,1, EMBERS, 2,6, MONITORS, 3,7, COTTING, 6,3, IMPREGNABLE, 7,1,WAS, 7,4, DOWPAYMENT, 9,2,2, REFORM, 9,2,3, TO, 10,2, FLIGHT, 10,1,4, BETTER,

10,1,5, LOOK, 11,1, REFORM, 11,2,MATRIX, 11,4,FULCRUM, 11,6, COMPLEMENT, 13,1, DOCTRINE, 13,3, CASCADED, 15,3,ANOTHER, 16,1, AROUND, 17,1, CRACK, 17,5,3, JUSTICE, 17,5,5, IMMINENT, 19,2, IN, 21,5, SPACERS, 26,1, GLASS, 26,7, 28,2, SHADOW, PASSION, 28,4, GOLD, 30,4, RIF, 30,1, MERDRIAN, 33,2, BLEEPED, 34,4, WAR, 35,2, TIME, 36,4, NAVY, 38,3, POLITICAL, 39,3, THEY, 39,4, OUTRIDES, 41,4, WASH, 42,1, ONLY, 47,1, MOTIONLESS, 49,1, POCKETS, 50,3, MEDIC

Vilmányi Márton Budapestről a **Chuck Yeager's** satöbbihez küldött adatokat. Szívesen látnék őket.

Az alábbi sorrendben vannak: Wing, LEN, HEI, WEI, MS, CR, CE, R. (Azt mondja, ezek egyértelműek. Hát nekem mondd, nem, de én még nem is láttam a proggy-t — DoT). Throat: F-4: 38,4, 62,8, 16,5, 28000, 1386, 61400, 71000, 786, F-105: 34,9, 67,0, 19,8, 27500, 1226, 34500, 48800, 800, MIG-21:23,5, 48,0, 14,8, 11464, 1285, 36090, 59050, 683, MIG-17: 31,0, 36,3, 11,0, 9040, 711, 12795, 54460, 870, B-52: 185,0, 157,6, 40,7, 480000, 665, ???, 55000, 9000.

Végül pedig a **Prehistorik**-kal játszónak nyújt egy kis segítséget: Valahol kell lennie egy **CHEAT.COM** nevű file-nak. Ha megvan, akkor írjuk be: **CHEAT 1 / 2 / 3 / 4**. Amíg töltget, nyomogassuk az 1,2,3,4 billentyűket!

Hajdu Ákos Üllőről azoknak kíván segíteni, akik PC-n játszanak a **Bard's Tale I**-gyel, s érdeklődnek a karakterfejlesztő helyen szintlépéskor megjelenő kérdésre a válaszok: "What street lies between Night..." - Tempest, "What is the name..." - Gran plaz, "Nema the street..." - Hawk Scabbard, "Identify the street that snakes..." - Serpent, "What street cuts into..." - Grey Knife. Meg valami. Szerinte a 6.szintű Sorcerernek van meg egy varázslata, amit nem közölünk: **MWP**

Egy lényeges dolog mindazon PC-seknek, akik esetleg morognának, hogy megint kevés a nekik szánt **SETELY**. Nos, uraim meg kell venni a PC-s játékok 2. c. könyvet, abban van egy rakásra való.

Vizslát szeptemberben!

UFO



ENEMY UNKNOWN

Hát mégis visszatértünk az UFO - THE UNKNOWN ENEMY-hez, ugyanis megemlémi az alaposabb vizsgálatot. Lehetőleg mindenre ki szeretnénk térni, az indulástól kezdve az érkezésig.

A már DADA által említett bug megoldását még egyszer megemléjtük, mert fontos! Ha azt vesszük észre, hogy miután leszálltunk az ellenfél bázisára, nem nagyon akar beindulni a csatározás, akkor a hiba az ön készülékében van. Nyomhatunk párszor ENTER-t, és ennek hatására kijelzi, hogy CANT FIT Y AXIS, ezután azért elindul a csatározás, ám néhány szóba teljesen el lesz mosódva. Ilyenkor kell a már említett UFO—MAPS könyvtárbeli

UBASE 10.MAP-et UBASE 07.MAP-rw rámásolni. Egy másik, hasonló hiba is előjött nekünk, aminek a megoldását inkább nem írjuk le, ugyanis nem valószínű, hogy valakit is érdekelne. Ez a bug a mi bázisunk megtámadásánál lép fel, de nem mindig, és az a hatása, hogy mindenféle harc nélkül az ellenfél otthagyja a bázisot, mi meg megkapjuk a maximális pontot, pedig az eger füle botját se mozdítottuk. Kellemes.

A leírás természetesen az angol nyelvű részből készült, a többi, kevésbé emberi kommunikációs eszközök esetén csak a parancsok neve maradt, a helyzetük nem. Legelőször a nehézségi fokozat kiválasztása tűnik a legnagyobb feladatnak, melyében, ha jobban megnezzük, nem is olyan nagy dolog. Próbáljuk ki a BEGINNER-t. Akik ráérnek, játszhatnak a többivel is, csak hogy a különbség nem túl jellegzetes, előbb jönnék pl. nehezebben szétszedhető ellenfelek, több és jobb űrhajójuk van, előbb kapják fel a vizet és támadják le vele bázisainkat, stb. Megjegyzés: a leírás folyamán előre láthatólag öntudatlanul változtattuk a repülő és (űrhajó) megnevezést, reméljük senkit nem zavar (Nevezhették volna mindjárt Challenger-nek, vagy akár Columbia-nak — CoVboy).

Nemzetközileg úgy határoztak, létre kell hozni egy Xcom nevű projektet, ami az utóbbi időkben megjelent egészre káros földönkívülieket megfelelően kezelésképesíti. A fizetés is nemzetközileg történik, annak megfelelően, hogy az adott országban mennyi bajt tudunk megoldani,

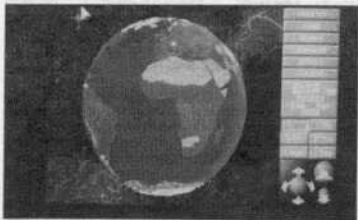
illetve nem sikerült-e ezeknek a gonosz ufonautáknak átéteni az alapjában véve jólelkű politikusokat, mindenféle technikai csodákat mutogatva nekik, így megszüntetve természetes szimpátiájukat az Xcom-mal kapcsolatban. Ez maga után vonja azt is, hogy az adott ország ebből a projektből kiszáll, ami az egyik legnagyobb csapás lehet a játék szempontjából. Végso célunk az idegen invázió teljes visszaverése, aminek módját is nekünk kell kitalálnunk.

Az első bázis elhelyezéséről annyit, hogy ez még ingyenes, így ajánlott a legdrágább helyre rakni, azonkívül oda, ahol a legtöbb fizető ország van a környéken. A megoldás a jó öreg Európa. További nehézséget jelenthet, hogy nagyszámú az ufók felderítés nélkül üszkálhatnak az ég vizében, hiszen egy radar max. öt százaléknál esélytel azonosít egy azonosíthatatlan repülő tárgyat. Szegény Xcom-nak milyen nehéz dolga lenne, ha lakosság jelentés alapján kéne minden lufit, hullócsillagot és felrobbant kávéfőzőt üldöznie. A radar hatótávjának megnövelése nem a legjobb megoldás, telepházunk inkább újabb bázisokat. Azt ugye nem is kell mondanunk, hogy ha a csapatzelemlempontjából jött is ténny, az, ha az összes lehetséges bázist egymás szomszédságába tesszük, ufogazgatás szempontjából már kevésbé. Egyelőre max. még hármat tudunk letenni, a következő négyet csak akkor ajánljuk, ha ezek már mind megfelelően fel vannak szerelve és pénzünk is van rá, ugyanis pár hónapig elég alacsony szinten marad a bevándorlási hullám ahhoz, hogy a nemzetközi státuszunk megmaradjon. Mi az utolsó három bázisra csak radarokat, legvédelmet tettünk, illetve a legvégén pár hiperhullám-dekódot, más inkább csak pénzkidobásnak lenne nevezhető, tekintetbe véve, hogy megfelelő hajók birtokában pillanatok alatt átfedhetjük a távolságokat.

Indulunk két INTERCEPTOR-ral, egy SKYRANGER-rel, 8 katonával, 10 tudóssal, mérnökkel és pár épülettel. A játékban kétféle radar létezik, rövid-, és hosszútávú (Nálam az első a pénz mennyisége, a második meg a tartozások mértéke — CoVboy). A kettő nem helyettesíthető egymással, hiszen a hosszútávú a szomszédok tevékenységét kevésbé tudja ki-kükkantani, mint a másik, azonkívül több

radar sem árt. A látszat ellenére nekünk végig elegendő volt egy-egy hosszútávú egy bázisra, és így túl sok helyünkbe sem került.

Kezdekör ajánlott annyi tudóst venni, amennyi a bázisra fér, majd jónéhány lakóépületet, laborot építeni. Az első kutatási hullám vége felé közeledve kezdünk el WORKSHOP-okat is termelgetni, majd pár mérnököt is alkalmazni. Amint minden lézercucc megvan, gyártunk pár adag pusztát, néhány nehezebb lézervédőt, és ha szűkösnek látjuk, lézervédelmet is (bár a sűrű és más helyre mentegés és az említt bug többet használ és kevesebbe kerül, mint a lézervédő). Ne feledjük a lézergazdaságosságát, ugyanis nem kell bele munió. Néhány HWP (HEAVY WEAPON PLATFORM — tankok, lebegőtankok) építése is jól jöhet az első pár küldetésben, de az ágyúsát nyugodtan ki lehet hagyni. Ha van már elegendő lézervégnyerő, azonnal szabaduljunk meg az összes pusztától és pisztolytól, löszerrrel együtt. Rakétavetőre és esetleg CANNON-ra még szükség lehet. Készen is állunk az első taktikai csatára. Előtte azonban elemezzük az itteni menüket.



Osszuk két részre a képernyőt, a baloldali, amin a Föld virul (aki esetleg nem ismerte volna fel, annak elmondjuk, hogy a program készítői szerint a Föld se nem lapos, se nem sárga alakú, sőt, meg az Egi Tehenek és az Egi Tehenész létét is tagadják), itt jobb egérgombbal forgathatjuk az egészet, a bal szemünkkel meg a jobb szemünkkel. Hétféle jelet különböztetünk meg a felszínen:

kék négyzet: saját bázis
sárga pötty: saját hajó
világoskék négyzet: földönkívüliek bázisa
piros pötty: idegenek hajója, repülő
zöld kereszt: idegen hajó, landolt
narancs kereszt: általunk megadott WAYPOINT (iránypont, hova menjen a hajónk)
narancs kereszt: TERROR SITE, azaz éppen bántalmazták az idegenek a lakosságát

piros téglalapban fehérrel teli kör, benne fekete kereszt furcsa oldalirányú kinövéssekkel: Microprose főhadiszállás.

A bal gombbal ezeket jelölhetjük ki, így további információkat tudva meg felölük. Ha esetleg az eger mutatója közelében több lehetséges cél is volt, akkor természetesen válogathatunk. Ellenfelek bázisairól, WAYPOINT-ekről és TERROR SITE-ekről csak a nevét és a számot kapjuk meg, a többi esetében más érdekes infót is (ugye nehéz volt nem észrevenni, hogy egész Közép-Európából csak Budapestet írja ki? Erthető, mert azért Berlin után itt a legnehezebb, mégis, inkább vigasztal a Syndicate szörnyűségei után, ahol szeretett Hungáriánk is volt osztva Csehszlovákia és Románia között).

UFO: Abban az esetben, ha van hiperhullám-dekódotunk, mindent, ha nincs, csak az első négy adatot kapjuk meg:
SIZE: Mérete. Ettől függ, hogy mennyire veszélyes ellenfél, és valamennyire funkciója is befolyásolja. Lehet nagyon kicsi (VERY SMALL, 3 méteres

klasszikus csészeleallí, kicsi (SMALL, 9 m), közepes (MEDIUM, 16 méteres, egyeztetés), nagy és nagyon nagy (VERY LARGE, 30 méter és 3 színt).
ALTITUDE: Magasság, ha **GROUND**, akkor a földön fekszik.

HEADING: Merre megy, égtájának megfelelően. Ha üldözöbe akarjuk venni, nagyon fontos.

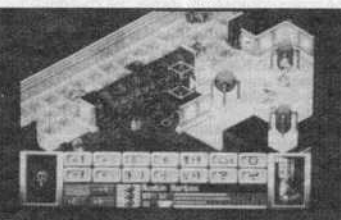
SPEED: Sebesség, a **HEADING**-gel együtt fontos információkat tartalmaz.

CRAFT TYPE: Lehet felderítő (**SCOUT**) és csatahajó (**BATTLESHIP**). Nekünk csatahajó csak nagyon nagy méretben jött, a felderítőnek volt kicsi, közepes és nagy változata is.

RACE: Milyen faj van a fedélzeten. Fontos lehet, ha már éppen ki akarjuk kutatni a pszionikát.

MISSION: Mi a feladata. A csatahajóknak csak **RETALIATION** szokott lenni, azaz megtámadják bázisainkat, a felderítőnek **HARVEST** (ekkor elemelnek pár embert, marhát vagy amit izelesnek látnak), **RESEARCH** (kutatás), **BASE** (igyekeznek a saját bázisukra, nem árt követni, mert leszállohelyének közelében ráléphetünk bűnbarlangjakra), **SUPPLY** (utánpótlást visznek), **INFILTRATION** (kekeckednek a környéken), **ABDUCTION** (idegen foglyok kiszakítása bázisunkról), **TERROR** (hamarosan lesz egy új **TERROR SITE**).

ZONE: Hova is szól a jegyük.



Bázisunk: Ugyanaz jön elő, mint az **INTERCEPTION** menünél, de csak azok közül a hajók közül válogathatunk, amiknek a bázisa az éppen kiválasztott. A **CRAFT STATUS** a repülő—úrhajó készenléti állapotát mutatja: **READY** esetben indíthatjuk csak elfogásra, **REFUELLING** (tankolás), **REARMING** (fegyverzet újratöltése), **REPAIRING** (javítás) visszajelzése esetén csak hosszabb-rövidebb idő múlva. A javítás általában a hosszabb, a többi a rövidebb. **BASE** mellett a hangárjának helyét mutatja meg, a **WEAPONS-CREW-HWP**-nél pedig perjelek után a repülő fegyverzetének számát-legénységét-csapatsegítő tankokat írja ki.

Hajónk: A név alatt a **STATUS**, azaz mit is csinál éppen.

INTERCEPTING: Üldöz egy utót.

RETURNING TO BASE: Megy vissza a bázisunkra.

PATROLLING: Egy helyszín körül röpög, így lehet felfedezni az ellenséges bázisokat is.

DESTINATION: Az utána megadott célpontra tart, ami lehet egy **WAYPOINT**, egy idegen bázis, egy leszállo-lazuhant idegen hajó vagy egy **TERROR SITE**. Ha **WAYPOINT** és odaér, azonnal beugrik egy menü, hogy örökjöld-e ott, vagy inkább menjen haza. A **SPEED** és **MAX SPEED** akkor nem ugyanaz, ha éppen órjartozunk, leszállozhatsz későül vagy a követendő út előé lassú. Ha a **FUEL** 0 százalékot mutat és a hajó még messze van a bázistól, nem kell megijedni, ez pont annyit mutat jelent, amennyi a visszatéréshez meg kell. A **DAMAGE** a hajó sérültségének

fokát fejezi ki, a **WEAPON** felirat(ok) alatt (ha van) fegyvereinek fajtáját, és a **LOSER** mennyiségét. Legfelül a **SELECT NEW TARGET**-tel választhatunk neki új célpontot.

A jobb oldalon legfelül a bázisoknál már ismeretett **INTERCEPTION**, csakhogy innen az összes hajót el lehet indítani, bázistól függetlenül.

A **BASES** menü messze a legkiterjedtebb, pár sorral többet kell rásszűnnünk. Báloidalt megjelenik az éppen kiválasztott bázisunk, ami egy 6x6 mezőből álló tér. Itt lehet megnevezni, hogy milyen épületekből áll, milyenek vannak építés alatt. Az épület nevét a jobb felső sarokban írja ki a gép, funkciójukat meg mi írjuk le pár sorral alább. Ha bal gombbal rájuk cickelünk, és az épület nincs használatban, valamint nem izolál el részeket az **ACCESS LIFT**-től, szétszerelhetjük. Fontos figyelni arra, hogy a program csak **már meglévő** épületek mellé enged újabbakat építeni, és minden épületnek valamilyen módon kapcsolatban kell állnia a már említett központi lifttel. A következő fajta épületekkel találkozhatunk:

ACCESS LIFT: A legfontosabb, központi épület, amit minden bázison legelőször kell letenni. A későbbiekben más szerepe nem lesz.

LAB, WORKSHOP, PSIONIC LAB: Ezek az épületek biztosítanak helyet a tudósoknak kutatáshoz, mérnököknek a kikutatott eszközök megalkotásához és a katonák pszionikai betanításához. A **PSIONIC LAB**-on kívül amelyek tizet, mindegyik ötven helyet biztosít, persze azt figyelembe kell venni, hogy a **WORKSHOP**-okban elég tekintélyes helyigénye lehet a megépítendő tárgyaknak is. Mindegyik elég lassan épül meg, jó előre gondoskodjunk róla.

Védelmek: A **DEFENCES** és a két **SHIELD** tartozik ide. Mindegyik bizonyos védelmet nyújt az idegenek bázisainkra irányult támadásai ellen. Ha valaki szereti a rizikót, mindegyiket megspórolhatja, de azért a bugban nem lehet mindig bízni, hiszen ha minden esetben előjönne, *Microproszék* rég kijavították volna. A **DEFENCES**-eknek több fajtája van, hatékonyasági sorrendben: rakéta (**MISS**) lézer, plazma és fűzőbombás (**FUSION BOMB**).

Nemcsak találati esélyük növekszik, de a még terítékre kerülő védelmi érték is. Rizikós dolog azonnal lebontani az egész védelmi rendszert, ha valami új találat ki okos koponyáink, mert kivétel nélkül hosszú időbe telik egy védőrendszer megépítése. **GRAV SHIELD**-et is lehetünk, építsünk veszélyeztetett bázisaink közelébe, mivel megduplázzák a védelmi rendszerek hatékonyságát, és kétszer lehetünk a támadó uőra, mielőtt leszállna (feltevé, hogy időközben nem pusztítottuk el). A **MIND SHIELD** használatával a támadások gyakoriságát csökkentjük, ugyanis az idegenek bázisainkat az emberi agyhullámok alapján követik nyomom. Ez persze úgy lenne egyszerű, ha minden ezután építendő és még fel nem fedezett bázisunkra raknánk egy lyet.

Raktárak: **GENERAL STORE, LIVING QUARTER, ALIEN CONTAINMENT, HANGAR.** Számos **GENERAL STORE** építésére lehet még szükség, de szerencsére röpke tíz nap alatt építhetünk egy újat. Nézzük meg a már meglévő raktárjainkat, és ha mindegyikre azt írja ki, hogy **FACILITY IN USE**, ideje lenne egy újat építeni, sok kényelmetlenség elkerülése végett (szállítások, csapatteszereles, eladások lehetetlenné tétele). A másik gyakori elem a **LIVING QUARTER** lesz, hiszen erre minden katonának, tudósoknak, mérnöknek szüksége van. Egy

ilyenbe ötven figura fér be. Az **ALIEN CONTAINMENT** az a hely, ahol az elve elfogott ufonauták kerülnek, későbbi kihallgatás—kutatás céljából. Egy ilyenbe tíz is fér, tehát az egész játékban elég lesz egy is, de azt tegyük egy jobban vedett bázisba, mert az **ALIEN ABDUCTION** küldetéseket is nekik kell visszaverniük. A **HANGAR** pedig hajóink tárolási helye, és a hajókat meg a **GENERAL STORE**-okba se lehet rakni, tehát ha akarunk egy újat bérlelni—építeni, kell egy üres hangár. Sajnos a többitől eltérően négy mezőt is elfoglal, **Felderítés:** **SMALL** és **LARGE RADAR, HYPER-WAVE DECODER.** A radarokról már az indulási helyzetnél beszéltünk. A hiperhullám-dekoder segítségével az adott bázis radarjai által észlelt ufókról teljes, nyolcponctos információkat kapunk, amit már szintén leírtunk.

Az építési területtől jobbra, a jelenlegi pénzünk alatt van a lehetséges nyolc bázisunk térképe. Itt váltogathatunk közöttük, és innen is láthatjuk, hogy az ottani építkezések mennyire előrehaladt állapotban vannak (a piros kocka építkezést mutat).

BUILD NEW BASE-zel döntünk úgy, hogy még egy bázist létrehozunk, feltéve, hogy még nem léptük túl a nyolcas limitet. Meg kell adni a helyszínt, és ki kell fizetni a helyszíntől függő díjat. A legolcsóbb Dél-Afrika, ahova csak \$550.000-t kell befizetnünk, a legrágább pedig Európa, az egymilliósi díjával.

BASE INFO MENÜ

A **BASE INFO** menüpont bázisaink fontos adatait közli, igaz, nekünk csak jóval a játékok végigjátszása után jutott eszünkbe, hogy ezt még nem is ismerjük. A **PERSONNEL** sor alatt munka nélkül álló: összes katonáink, tudósaink, mérnökeink számát tudhatjuk meg, alatta a **SPACE**-nél a használatban lévő: kihasználatlan helyeket emberek, raktárak, hangárak, laborok és **WORKSHOP**-ok tekintetében. Ez alatt védelmünk erősségét pontozza, majd jelzései képességeinket hosszú, rövidtávra és hiperhullám dekoderre hangszerezve. A kép legálján, a monitor tokja fölött, a **TRANSFERS**-ben szállítás alatt álló dolgaink, **STORES**-ben a raktárakban tárolt cuccaink vannak, a **MONTHLY COST**-ben pedig a bázis fenntartási költsége, a személyzet fizetése (legdrágábbak a profok, legolcsóbbak a katonák) és az esetleges gépbérlési díj (csak **SKYRANGER** vagy **INTERCEPTOR**-oknál, a többi az teljesen egyedül a miénk) vagy összegzett veti latba bevetőnkkel.



A **SOLDIERS** részben zsoldosainkkal ismerkedhetünk meg, nevüket, rangjukat és azt írja ki, hogy melyik géphez vannak beosztva. Ha rájuk cickelünk, előugrik a tulajdonságaikat firtató menü, aminek fontossága a csatákban kerül előtérbe. Akár más nevet is adhatunk nekik, ha ez nem tetszik, csak rá kell kattannunk arra a nagy, nevüket jelző téglalapra. A tulajdonságokon kívül a felöltött páncélját és katonai pályafutását is megismerhetjük. Ez magában foglalja, hogy hány ET-t ölt meg és hány

kedvesben vett részt. Egyébként ha vala- melyik csatában megsejt, de nem volt ideje meghalni, mert pl. addigra a küde- tesnek vége lett, és visszaértünk a bázisra, akkor gyógyulása alatt nem lehet hajóra küldeni, **WOUNDED** jelző mellett vigyorgó a betegszoza szunyoghalos ablakán ke- resztül.

A tulajdonságok:

TU: TURN UNITS, azaz mennyit tud mo- zogni egy kör alatt. Az, hogy mennyit tud löni egy körben, ettől kevésbé függ, mert a fegyverek sebességét százalékbán mérni először, tehát ha a TU-ja 120, a lé- zerpuska elütése a szokásos 13-15 he- lyett 30-ba fog kerülni. Mégis, mozgás és pszionika szempontjából fontos, ugyanis a **PSI-AMP** mindenkinél 25 TU-ba kerül.

ENERGY: A mozgás a felszerelés súlyától függően eléggé kifáraszthatja a katonát. Ha ez elfogy, nem tud a körben többet lépni, hiába van még TU-ja. **STIMULANT** használata a **MEDI-KIT**-ben segíthet ezen is. Egy lépés 2 en- ergiaegység.

HEALTH: Ha elfogy, belepusztulunk. Vé- gzetes sebek esetén körönként foghat. A **MEDI-KIT HEALING** funkciója gyógyít- hatja.

FATAL WOUNDS: Nem végzetes, de jól célzott lövések eredménye lehet. Nem csak a **HEALTH**-t fogyasztja ellátás hi- ányában körönként, hanem jópár más képességet is. Szintén a **MEDI-KIT HEALING** mentheti meg a karaktert (használatát lásd ott).

BRAVERY: Bátorság, ettől függ, hogy mi- lyen könnyen esik kevésbé befolyásol- ható lelkiállapotba, milyen valószínűs- séggel fog morálja fogyni. Nulla morál esetében egy kis bátorság visszanyerésének ké- pességét is mutatja. Valószínűleg a pszionikus támadások leggyérésében is ennek van szerepe a játékban.

MORALE: Foghat, ha szedődik a karakter, ha sok emberünk hal meg. Ha 0, páni- ka esik, azaz nem csinálhat semmit a körben. Minden lénynek és embernek alaphat 100.

REACTIONS: Fontos, hogy ha a karakter- nek úgy fejtük be a kört, hogy lájón, ha meglát egy ellenséget, elég jó a reflexe a parancs teljesítéséhez. Rosszabbik eset- ben teljesen mindegy, hogy hagyunk-e neki egy kis TU-t meg az ördökhöz.

FIRING ACC: Célpás pontossága, magáért beszél. Ennek kell százalékat venni a fegyver esetében, és ezt még módosítja a célpont távolsága, láthatósága is.

THROWING ACC: Hajtási pontosság. **STR:** Kézcsata esetén az ütés mértéke. Csak az elektromos kábitórúdnál lesz szerepe, mert aki pusztá kézzel nekiáll csépleni egy plazmával felfegyverzett ufonautát, annak gratulálunk. Feltéve, hogy odaér, és közben nem lyuggatja szitává.

PSIONIC STR: A játék végefele kiküthet- jük a pszionika harcban használatát, és ha pár katonát megfelelően kiképzünk, megjelenik ez a két tulajdonság is. Hogy mi a különbség a **STR** és **SKILL** között, nem nagyon tűnt fel, mert **PSI-AMP** használata esetén egyik sem fogott, és azt, hogy támadás esetén melyiket hasz- nálja, nem nagyon lehet kideríteni.

ARMOUR: Több fajta van, elől, baloldalt, jobboldalt, hátul és felül. Még a páncél nélkülieknek is van valamennyi védelme.

EQUIP CRAFT

Először egy már ismert kép jön elő, majd itt is megnézhetjük a felszerelt fog- yereket, az üzemanyag mennyiségét, a sérülés mértékét, és az esetlegesen fel- pakolt légvédelmi felszerelésekkel és HWP-ekkel együtt. A **CREW**-nál lehet zsoldosokat pakolni a gépre, a **SPACE**

AVAILABLE-től függően. Egy katoná- gy helyet foglal el. A listán a színek is jelen- téssel bírnak: a fehér, hogy ezen a gé- pen szolgál, a lila, hogy más gépen, a kék pedig azt, hogy szabad. Az **EQUIPMENT** már nagyobb jelentősé- gel bír. Baloldalt a raktárakban szabadon álló fegyverek és HWP-k állnak, a jobboldal- tal pedig amik a gépen vannak, te- hát amit a katonát megkapnak, ha lan- dolnak. Itt lehet a HWP-kezt is bepakolni, csak tartsuk szem előtt, hogy mindegyik hajónál meg van adva a maximum el- oreléhető HWP, és ezen kívül minden HWP négy helyet foglal el. A **LIGHTNING** csapatzállító hajó pl. egy tankot sem vihet. Mindig nagyon ügyel- jünk arra, hogy elegendő munició legyen legalább egy újratöltéshez. Az **ARMOUR** részben lehet feladni a katonákra a meg- felelő páncélt (ha van).

BUILD FACILITIES

Kapunk egy hosszú listát az építhető blokkokról, majd egyet kiválasztva el kell helyeznünk. Eközben azt is meg tudhat- juk, hogy mennyi pénzbe és mennyi idő- be kerül a megépítésük és mennyibe a fenntartásuk. A számokkal jelzett épüle- tek a bal mezőben mindig még nem kész blokkokat jelentenek, a szám pedig a megépítéshez még hátralévő időt.

RESEARCH

Ez a kutatás. Elég fontos szerepe lesz a játékban, kb. mint a többi hasonló játé- kban. A szabad kutató mellett az összes kutató, alatta pedig a szabad laborhely található. Kiírja az éppen kutatás alatt álló témákat, mellettük a rászánt tudosok, s legutoljára a kutatás előrehaladott- ságának állapotát. Az **UNKNOWN** elég hamar átválthat **POOR**-ra, és ha már mindjárt kész, az **EXCELLENT**-t jelzi. Ha itt egy folyamatban lévő kutatásra rá- clikelünk, elvethetünk vagy hozzárendel- hetünk még tudósokat. Ugyanezt a me- nüt kapjuk, ha új kutatást akarunk kezde- ni, és ennek érdekében a **NEW PROJECT**-re clikelünk.

MANUFACTURE

Mérnökeink segítségével nekünk kell megtermelnünk az újonnan feltalált esz- közöket, ugyanis ezek nem kaphatók. Itt a kutatók helyett a szabad és összes mérnököket jelzi, sőt, pluszban a jelenle- gi pénzünket. Alatta az éppen gyártás alatt lévő eszközök neve, már megtermelt mennyisége, összesen megtermelendő mennyisége, megtermelt egyégenkénti költsége és még hátralévő termelési idő- t jelzi, nap-órában. **NEW PRODUCTION** esetén azt is meg tudhat- juk, hogy egy eszköz elkészítéséhez hány mérnök órára lesz szükség. Egy mérnök óra az a munka, amit egy mér- nök, egy óra alatt tud csinálni, mérték- egysége a **CoV**. Természetesen egy **CoV**-ba csak a termelési értékek számí- tó tevékenységet számoljuk. Mellesleg tudja valaki, hogy minek ugyanannyi mérnök a legyártáshoz, ha már előzőleg termeltek ilyeneket? A feladózott termé- lési helyeknél a termelendő eszközök ál- tal igényelt terület levonandó.



TRANSFER

Másik bázisainkra innen küldhetünk át anyagokat, feltéve, hogy ott van elég rak- tárhely. Időbe és pénzbe kerül a szállí- tás.

PURCHASE—RECRUIT

Főleg eleinte szükségünk lehet olyan dolgokra, amiket a Földön is előállítanak, pl. pisztolyok, puskák, galambok. Itt ren- delhetjük meg **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER** gépek kibérlését is, de amire később is szükségünk lesz: innen fogadhatunk fel tudósokat, mérnököket, katonákat. Míg a megrendelt áru beérke- zik, arra is kell egy kicsit várni.

SELL—SACK

Fő bevételi forrásunk, itt adhatjuk el a fe- lesleges zsákmányt, vagy általunk nem ka- punk árakat, feltéve, hogy a raktárunkban vannak. Itt kapunk lehetőséget arra is, hogy szépen kirúgjuk egy-két alkalmá- zottunkat, amiért persze pénzt nem ka- punk. A többivel ellentétben a pénzt azonnal megkapjuk, a tárgyak—emberek meg azonnal eltűnnek.

Ennyit a **BASE** menüről, nézzük a **GRAPH**-ot.

GRAPH MENÜ

Sok unalmas grafikon tanulmányozásával hízhat szívárványhártyánk, bár néhány hasznos dolgot is innen nézhetünk meg. Az első két ikonnal az úfó terület és or- szágokenti tevékenységük alakulását kö- vethetjük nyomon, utána ugyanez csak az **Xcom**-mal, majd a bevételeink megoszlását és végül az üzleti helyzetünket vizsgálhat- juk a **SCORE** a pontszám, minusz is lehet.

UFOPAEDIA: Alatta sok érdekes ábra és szöveg bukkan fel, feltéve, hogy már ele- get játszottunk a programmal és tudosa- ink eleget kutakodtak. Az **OPTIONS**-ben lehet menteni, töltöni és új gamét ke- zdeni.

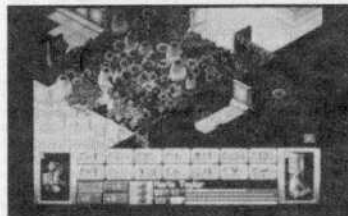
FINDINGS: Ugyanezt a menüt hozza elő, amit minden hō végén megkapunk. Itt tudhatjuk meg, hogy összeségében és külön-külön melyik ország mennyire van megelőzve munkánkál. Ha nagyon ügyesek voltunk, egy **KEEP UP THE GOOD WORK!** tudaja ezt velünk, ha kevésbé, akkor sima **SATISFIED**. Baj van, ha már **DISSATISFIED**, plane, ha **RISK TERMINATION OF PROJECT**. Ekkor már nagyon ki kell tennünk magunkért a kö- vetkező hónapban, különben gémo- ver. Az utóbbi hanyagságunk és ügyetlensé- günk is kiválthatja, sőt, ha pénzünk 2.000.000 alá csökken minuszban, tehát ennyi adósságunk van, akkor is felszólí- tanak minket, hogy jobb lenne rendezni az anyagiakat, mert ekkora adósságot nem szívesen vállalnak. Az országok egyéni véleményét is hasonló szavak je- lemzik, ha valaki **HAPPY**, akkor megnö- velte bevételeinket, ha **UNHAPPY**, csök- kentette, és a legrosszabb, ha az egész- ből kiszállt.

Legalul, a dátum és idő alatt a Földet jelölő gömböt forgathatjuk, zoomolhatjuk. A játé- kban egyébként mindig telik az idő ha a fő- képernyőn vagyunk. Sok menüpontban előjön = 5 SEC-cel végződő választási le- hetőség, ekkor az időt automatikusan át- váltja min. gyorsaságra, az a másodperces- re.

Olyan esetekben, ha repülők elér a repü- lő ufót, légicsatára lesz lehetőségünk, ha pedig bázisokat, landolt vagy lezuhant ufo- kat, és vannak katonák a gépen, földi csa- tára.

A légi- és földi támadások módjai

Baloldalt a csatátér és infók, jobboldalt támadási parancsok. A jobb felső parancs a **STAND OFF**, azaz amikor csak követi az utót, ilyen esetben be lehet kapcsolni a **MINIMIZE** módot, amikor is a főképnyő bal felső sarkában megjelenik gépünk és száma, ahonnan bármikor elő tudjuk ugaztani, ha úgy döntünk, hogy most pedig belőlünk a kutyá marokba. Három támadási mód van, a **CAUTIOUS**, **STANDARD** és **AGGRESSIVE**. Az a sebesség változik, amivel megközelítjük a hajót, és amilyen gyakran lövünk az ellenfélre. **AGGRESSIVE** esetében teljes gőzzel, sípolva és vérben forgó szélvédővel rontunk neki a legnagyobb sebességre, és amit újrátöltődik egy fegyver, azonnal elpuffantunk. **DISENGAGING**-gel megpróbálunk a lehető leggyorsabban elszakadni a nemkívánatos ellenfelettől, alatta pedig a repülő csészéjeik távlati képében gyönyörködhetünk. Ezek mellett a mi gépünk képe, és sérülésének mértéke (mindig először az orra sérül meg, és így megy egészen a hájtóművig). A jobb rész bal sarkában pedig a két hajó távolsága. A jobb oldalon a legfontosabb az a két csik, ami fegyvereink hatótávolságát mutatja. Még egy utolsó megjegyzés a légi-csatához, pontosabban a hajók elindításához: a program sajnos nem veszi figyelembe a gép elindításakor az üttelét, így a kicst korábban elindított gyors gépünk először megkerüli a Földet, és utána száll csak rá a szomszéd házra indított úfóra. Csata közben és végén legalul szövegel is egy keveset, ha **UFO IS DISENGAGING**, kapcsoljunk agresszív támadásra (feltevé, hogy már nem abban vagyunk) vagy **STANDOFF-MINIMIZE**-ra. Az **UFO RETURNS FIRE** felirat értelmenek kitálálása azért sem nehéz, mert ilyenkor elkezd pirosonni a hajónk ábrája. Ha **UFO CRASH LANDS**, mehetünk csapatokkal hullákát és még élő ufonautákat bányászni, ha **UFO IS DESTROYED**, akkor a füstön kívül nem sok minden maradt belőle.



Nézzük a földi harcokat!

Legelőször is normálisan el kell rendezni a katonák közt a felszerelést, mert ezt leggyakrabban nem túl jól teszi meg a gép. Itt ajánlott betölteni a **BLASTER LAUNCHER**-eket, mert a többi esetben automatikusan megteszi ezt helyettünk az abakusz. Később ugyanezt a képet a tárgyalásnál lehet előhívni, de nem lenne jobb, ha most részleteznénk?

A fickók képét befolyásolja a rajtuk lévő páncél is. Nem kell megijedni, a **POWER SUIT** ugyanúgy néz ki, mint a **FLYING**, csak éppen nem tudunk vele repülni. Ámint látható kiló helyre fér cucc, de azért legünk óvatossá, és csak a legzsúkebbakkal szereljük fel embereinket, különben kevesebb lesz a TU-juk. (Mi ez, **MALEV szög?** — **CoVboy**). Egyébként itt nyugodtan hagyhatunk a **GROUND**-on fegyvereket, mert ami a hajóban marad, azt nem kell a küldetés befejezése előtt összeszedni. Ha néhány fegyverhez nincs már lőszer, azokat automatikusan a **GROUND**-ra teszi. A puská és belőle kifele mutató téglalap a fegyverbe való lőszer kivétel je-

lenti, feltéve, hogy mindkét kéz szabad a figurának. Egyikbe kerül a fegyver, másikba a lőszer. A fegyverben lévő lőszer akkor írja ki, ha kezünkbe (nyírra) vesszük, a jobboldalon. Ha nem ír ki semmit, elfogyott belőle a lőszer. Lézer esetében nem kell megijedni, és municiónemes; a különböző vetők (rakéta-, füzőbomba-, kábítóbomba-) esetében pedig csak azért kell egy nullát. Minden eszközt használat céljából kézbe kell venni, és erre figyeljünk, mert értékes időbe telik. Ha keszen vagyunk, kattantsunk egy embereset az OK felírra. Nagyon érdekes a megjelenő alsó sor. A két oldalán a két kézben lévő fegyverek vannak (nincs olyan, hogy kétkézes fegyver, tehát mindegyikbe lehetünk valamit, csak éppen a súlyra fog zavarni), azokra clickelve a fegyvert süthetjük el, vagy ha más van ott, akkor azt a tárgyat használhatjuk:

...**SHOT**: Van **AIMED**, **SNAP** és **AUTO**. Az **AIMED** segítségével több idő alatt jobban célzunk, egy lövényt, a **SNAP**-el egy gyors lövést, az **AUTO**-val meg három gyors lövést adunk le, kevesebb találati eséllyel. Azt, hogy melyik fegyvert és mire érdemes használni, majd a tárgyak részletesebb vizsgálatánál elmondjuk. **HWP**-nél szinte sose használjunk **AIMED**-et, mert azért a plusz kilenc találati százaléknak a 30 TU túl sok. Az **AUTO**-t is csak nagyon közeli ellenfelel próbáljuk, mert találati esélye elég gyenge.

LAUNCH MISSILE: Rakéta- és atombombavetők esetében csak ezt lehet választani. Valójában egy **AIMED SHOT**, csak arra van lehetőség.

PRIME GRENADE: Időigényes gránát-kibiztosítás. Huszonhárom körig előre beállíthatjuk a robbanását. Csak ezután dobjuk el.

USE...: Az adott eszköz használata. Ez lehet **MEDI-KIT**, **SCANNER**, **MIND PROBE**, **PANC UNIT** és **MIND CONTROL**. **PSI-AMC** esetében a választható pszionikus támadási módok.

THROW: A kezünkben lévő eszköz elhajítása. Gránátok esetében is ezzel indítjuk el őket gyilkos pályákon, és a visszaszámolás (ha van) is csak attól kezdődik, hogy földet ért.

A kettő közötti 18 ikon jelentése a következő:

Zöld mezőben nyíl: A figura addig léphet, amíg van TU-ja, semmit nem akarunk vele kezdeni, azaz nem fog ördöndi és arrajór ufonautákra lövöldözni.

Piros mezőben lévő figura, egy golyó közel: Annyi időt automatice lefogal, hogy még tudjunk egyet löni. Ha nem is ebben a körben, de a körök között **SNAP SHOT** stílusban elereszt egyet, feltéve, hogy szükség lesz rá.

Piros mezőben figura távoli golyó: Mint feljebb, csak **AIMED SHOT**.

Piros mezőben figura, három golyó: Mint feljebb, csak **AUTO SHOT**.

Figura fel-le: Ha tudunk repülni (**FLYING SUIT**) vagy liften állunk, ennek segítségével mehetünk fel-le azzal a figurával.

Létra fel-le: A nézet szintjét változtatjuk. Ha egy ellenfél-emberünk más szinten van, nem láthatjuk és löhetjük, hacsak nem váltjuk a nézet szintjét.

Rácsosított négyzet: Törkép. Új kép ugrik elő. Itt is kell nézeti szintet változtatni, és itt is a létrával lehet. A sárga foltok a mi embereinket jelzik, a narancsabb sárgák szintén, csak ezek a tankjainkat, a kékek pedig az ellenfelet, feltéve, hogy ugyanazon a nézeti szinten vagyunk. A fekete és alig látszódo helyszíneket kevésbé ismerjük meg, nem nagyon mászott arrafelé embereink-tankunk. A jobboldalon a nézeti szintet írja ki.

Figura—térdei figura: Bizonyos idő ráadásával megnevelhetjük lövést, és csökkenthetjük ettőlalási esélyünket azzal a figurával.

Sima álló figura: Tárgylista, lásd a földi csatáról megkezdése.

Figura négy nyíl között: A jelenleg kiválasztott fickónak középre teszi.

Figura, nyílt, figura: Váltunk másik emberünkre, általában a legközelebbire.

Figura, teljes nyíl, figura: Ezzel is váltunk, de hadd említsük meg még egyszer, amit már leírtunk, hogy ezután a főkőra nem fog már váltani, hacsak nem jelöljük ki a nagyképnyőn.

Sik jelzése, mellette szám: Ha kettes, akkor mindent úgy fogunk látni, mintha 3. szinten lennénk, azaz mindennek van teteje! Ekkor hiába váltogatunk a nézeti szintválasztók között, nem érünk vele semmit. Az egyes szám a normális állapotot jelzi.

Kérdőjel: Opciók. A scrollok sebességét és módját (**TRIGGER**: le kell nyomni egér gombját a scrollozáshoz, **AUTO**: nem); a mozgások és lövések sebességét állíthatjuk, valamint itt menthetjük ki az állást. Enélkül az állásmentési lehetőség nélkül messze nehezebb lenne a program, de szerencsére most jó kedve volt a programtervező bácsinknak. A 6 a leggyorsabb, de scroll esetén ez a finomság is ront.

Áthúzott karika: Kőr vége, jöjjenek a gonoszok (**Hivatok?** — **CoVboy**). Ha már nincs több, akkor is ezt kell lenyomni, és így vége a csatának.

Repülőbe mutató nyíl: ABORT MISSION, küldetés vége. Ha az ún. **EXIT AREA**-kon belül nincs egy emberünk sem, akkor a gépen kívül minden odaveszt, majdnem ugyanaz, mintha megölénének az ufonauták. Ezek az **EXIT AREA**-k a saját szállítógepeink, a bázisokon pedig a zöld mezők (kivéve a saját bázisokon, ahol ilyen nincs). Ha mindenit meg tudunk menteni, akkor csak idő- és esetleg lőszerparazárnak volt az egész. Olyan is lesz, hogy a csapatunknak meg kell keresnie a zöld mező **EXIT AREA**-t, és úgy fog folytatódni a küldetés.

A nagyobb képnyőn aktiv emberünket egy felülről lefelé mutató sárga nyíl jelzi. Ha onnan elmozdítjuk az egeret, egy piros, kitöltetlen hasáb jelenik meg. Ha most ballal kattantunk, az emberke elindul arrafelé, és amíg van szabad TU-ja, bandukol. Jobb gomb lenyomása esetén arrafelé fordul, ha van még rá ideje, felfelé—lefelé nem kell forgódnia. A piros hasáb alatt esetleg megjelenő két szaggatott azt mutatja, hogy amerre mutatunk, alatta nincs szilárd felület, valamint nem a nulladik szinten van. Ha másik szintre akarjuk, hogy átmenjen a figura, mint most van (pl. lépcső vagy repülő), előtte a létrával váltani kell. Ha ez a hasáb sárgán villog, ellenfele, saját emberre vagy civilemre mutatunk, tehát célozható pontra. Ha saját emberünk, akkor bal gombot nyomva át is vált rá, a többi esetben csak elindul arrafelé az éppen aktív tag. Ez a hasáb még célozáskor esetén is változik, pl. **MIND PROBE** és pszionikánál egy tipikus földönkívüli fej disztil villogó füllel, célozás esetén egy sárga—piros célkereszt (sárga ha élő célpontra mutatunk). A piros mezők már említettük, hogy liftek, pontosabban antivir-mezők. Ahol ezek a mezők függőlegesen csikozva vannak, ott lehet felfelé menni.

Megosztanánk az egyes TU költségeket a mozgás és tárgylistából rakodás esetén. A tárgylistas paloknál csak kabéra ad az értéket, hogy mindenki tudjon viszonyítani, mert pl. nem ugyanannyi a TU-szükséglet ha kézből vágunk, mintha villórl kézre tesszük valamit. Minden arra vonatkozik, amikor kézből tesszünk valamit valahova: lábra 6, másik kézbe 4, övé 4, föld-

2. zásbak 14, vállra 10. Mozgás fordulás 45 fokot 1, tisztázott lépés 4, alacsony fű 5, magas fűbőrök 6, lépés 12, ajtónyitási lépés 22, zsírpnyitási lépés 8, fel-le repülés 11.

Megkutatászi szerzetnek valamint a kutyasokról és a feltalálható felszerelési tárgyakkal:

A fegyverekről egy kis hatékonysági útmutatót csináltunk. Céltzott lövések esetében a legpontosabb, sebész és sebességet is beleszámítva legjobb a **HEAVY PLASMA**, utána a **LASER RIFLE**, majd a **ROCKET LAUNCHER**. Gyorsaság szempontjából a pálmát ugyan a sima pisztoly viszi (18%), ám ha megfelelő sebész is kívánunk mellé, és a gyorsaság is fontosabb, a **PLASMA RIFLE** a nyerő, nem sokkal utána a **HEAVY PLASMA** (szóval ez elég hasznos), de a lézerpuska, lézerpisztoly és a nehézsúly sem nyúl.

Érdekes gyilkolási eszköz a **BLASTER LAUNCHER**, is ami negyedjatekmezőnyi robbanás kivül még programozható hajtóművekkel is rendelkezik, akár 9 iránypont befogadására is képes, szintek között mozoghat, sarkon befordul, stb. Igazán csodálatos, és ezt csak az éretheti át, aki már látta, hogyan nyafognak a kis görös ufonauták az atomrobbanás következtében. Az irányítási lehetőség még rengeteg időt spórolhat. Ugyanígy természetesen az ebből készített HWP is rendelkezik ezekkel a jó tulajdonságokkal. Hátrányunk esetleg az lehet nevezni, hogy lövésenként után kell tölteni, és természetesen ugyanúgy a saját embe-reinkre is veszélyes. Ha ennyi **WAYPOINT** elég, és indítani kellene a rakétát, kattintsunk a jobb felső sarokba, ha meg egy **WAYPOINT**-ot ki kellene törölni, jobb gombbal kattintsunk az unszimpatikusnak számozott célpontokra.

Személyes embereknél feltűnhet, hogy többször lössz valót a **HEAVY CANNON**-ba és az **AUTO CANNON**-ba, az **ARMOUR PIERCING** — AP, azaz páncéltörő lövedékek nem robbanok túl nagyot, de ez a legolcsóbb. A játéknak még a normál pisztolyt is ilyenről töltik, ami azért elege furcsa. A **HIGHLY EXPLOSIVE** — HE a robbantótöltet, az **INCENDIARY** meg a kisebb robbanás után tüzet is csíhol. Rakétavetőhöz is van egy ilyen töltet, a másik kettő, normális robbanó csak robbanóerejében különbözik egymástól. Plazma- és atomfegyverekbe csak egyféle töltet tehető.

A **MEDI-KIT**-nek háromféle működési módja van. Használatához egy egészséges karakterrel oda kell fordulni a beteg—sérült taghoz, ha elájult, akkor föléllni, és **USE MEDI-KIT**. Megjelenik egy ember, mellette három gomb. Az ember pirosan villogó rész halálos sebet kapott, legelőször ezt jelöljük ki (tehát ha a törzse piros, akkor arra click), majd **HEALING**. Egy használatot egy sebet meggyógyít, max 10 használatra van lehetőség egy medi-kittel. A **STIMULANT** az energiát viszi fel máxra, illetve elkábult embereket visszahoz. A **PAIN KILLER** a morált teszi vissza annyival, amennyi hiányzik a **HEALTH**-ből.

Egy **PSI-AMP**-ra és pszionikusan képzett karakterre lesz csak szükségünk pszionikus támadásokhoz. A két mód közül a **PANIC UNIT** az ellenfél morálját csökkenti, a **MIND CONTROL** pedig átveszi az irányítást a figura felett, csakohgy ez nekünk még nem nagyon volt sikeres. Ne feledjük, ugyanezt az ellenfél is művelheti és műveli is velünk.

A **MIND PROBE** segítségével teljes listát kaphatunk ellenfelünk tulajdonságairól, a **SCANNER** segítségével pedig egy közeli, de sötétben—takarásban mozgó ellenfelet mutat meg. Az utóbbi eszköznek hasznát még sosem vettük, mert elég rövid hatótáv.

A repülés és űrhajók győzelem kiváltása nagyobbn gondot okozhat. A két rakéta-fajta ugyan elavult, elérsni azért mégse ássuk el őket. A **STINGRAY** hatótávja kicsit hosszabb ugyan, mint a lézéré, de jóval lassabb és pontatlanabb is. Az **AVANCE** (aminek, mivel rakéta és nem radar, semmi köze nincs a **TARGET LOST**-hoz) ennél pontosabb, és nagyon jó hosszú távra, mégis lassúsága miatt csak esetleg lézer mellé ajánljuk távolsági fegyvernek. A **CANNON** szükséges a lézer kitalálásáig, de túl sokat ne várjunk tőle, és amint lehet, cseréljük le legálább melegebb sugarakra. A **PLASMA BEAM** talán a legvégebb használatban maradhat, hiszen ha egy kicsit lassú is, de erős, pontos és szép messzire elvisz. Ha kettő van belőle felszerelve, a legtovább űrhajóval el tudunk banni, feltéve, hogy **AVENGER**-ben ülünk éppen. A **FUSION BALL**-t maximum egy fegyverhelyre tegyük, mert annyira lassú, hogy két lövés közt már régen látvány be-lülre ért az ellenfél. Előnyö, hogy általában két **FUSION BALL**-t a legerősebb űrhajó is előbb—utóbb kipusztul.

Űrhajók témájában egyáltalán nem ajánljuk az **AVENGER**-en kívül más gép építését, mert ugyan jóval gyorsabbak, mint az **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER**, de ezekbe meglepően kevés üzemanyag fér, a **LIGHTNING** meg HWP-ke nem is tud szállítani (viszont egy fegyverhelye van, ellen-tétben a **SKYRANGER**-rel). **AVENGER RULES!**

Ha az első ufonak beszereltük, egy jópár hónapra elegendő kutatási anyaghoz is hozzájutunk, minden valószínűség szerint többek között a plazmafegyverekéhez is. A pisztoly kifejlesztése időpocsékolás. Ha elég nagy hajókat elfoglalunk, hamarosan újabb titkokra is fény derül: ufoaké egy ún. **ELIRIUM-115**-es anyagot használnak a gravitációs hullámok formálásához. Sajnos, ezt az anyagot csak tőlük szerezhetjük be, mert ebben a naprendszerben nem találha-tó. Háromfajta űrhajógyógyegyszerűsítés után (**UFO CONSTRUCTION, POWER SOURCE, NAVIGATION**) már mi is kifejleszthetünk különböző ufoforma hajókat, ám ezeket a legjobb papíron hagyni, és minden erőnket az ún. **ULTIMATE CRAFT**, az **AVENGER** kifejlesztésére fordítani. Ezekkel már érdemes felváltani az **INTERCEPTOR**-okat és a **SKYRANGER**-eket. A **GRAV SHIELD**-eket se hagyjuk sokat állni. Fontos hamar elkészíteni pár **SMALL LAUNCHER**-t és **STUN BOMB**-ot is, mert előbb—utóbb élve is kell pár lényg fog-nunk, amit rettentően megkönnyíthet egy ilyen kis mutyúr. Idegen űrvetést (**ALIEN ALLOY**) gyártunk eleget, de csak annyit, amennyit a közeljövőben fel is használunk, ne foglajjal feleslegesen a raktárakban a helyet a patkányok elől. Hajóinkat amint lehet szereljük fel annyi plazmatöltet, amennyi-vel csak lehet, mert elég hosszú hatótávolsá-ga mellett nem kell újratölteni. A HWP-k terén is nagy áttörést jelenthet a plazma, csakohgy elég sok eliriumra lesz szükségünk, ugyanis ezek a 255 lövetnyi plazma mellett nagyon szépen tudnak lebegni is. A páncélok közül a **PERSONAL ARMOUR** megépítéséhez ugyan csak **ALIEN ALLOY** kell, de ha valaki teheti, **FLYING SUIT**-ot használjon csak, egyszerűen azért, mert ez a best. A plazmánál már csak egy fegyver jobb, de ez mindössze a védelmekben és a robbanószerkezetben hoz nagy áttörést, a sokat emlegetett fúziós robbanás. A pszionika kifejlesztéséhez előbb élve el kell fogni egy **ETHEREAL** fajtájú idegent, és utána megfelelő számú **PSI LAB**-ot kell építeni, ahol kiképzik majd a lelkes katonákat. Minél több hónapig hagyunk egy katonát kiké-pzés alatt, annál magasabbra ugrik a **PSI SKILL**-je. A **HYPER-WAVE DECODER** megépítéséhez pedig egy élő valamilyen fajú ufonauta navigátorra lesz szükségünk.

Nem lehet nem észrevenni, hogy a szét-pantott földönkívülieket is magunkkal viszzük a sikeres küldetésekről, és őket is tanulmányozhatjuk. Ha halottak, csak bon-colhatunk (**AUTOPSY**), ha élők, akkor egész sor érdekesebb infót tudhatunk meg. A következő fajtákkal találkozhattunk (aki részletesebb leírást akar róluk, az kutassa ki), a leírásuk után pedig pár példányt a tulajdonságaival (természetesen ezek csak közelítő adatok, de arra nagyon jók, hogy pontosabb képet kapjunk róluk):

SECTOID: Kicsi, klasszikus nagyszemű ufonauta kinézet. Elegg gyenge harcos, de pszije veszélyes is lehet (ha van, mert nem minden példány rendelkezik ilyen-nel).

CYBERDISK: Ez csak egy robot, ami tud lebegni és plazmával lövöldözni. Kisebb robbantásokat kibír.

FLOATER: Az előzőnél erősebb, leggyak-rabban terrorküldetéseken található ide-gen. Tud repülni, ezért valamennyivel veszélyesebb, de mivel nincsen páncél-ja, nem túlságosan nagy gond. Katonái: TU 50, En 90, H 35, Br 80, Rea 50, FA 25, TA 58, STR 40.

REAPER: Általában **FLOATER**-ekkel van. Nagy darab, de csak harapni tud, azt vi-zont nagyon. Érzékeny a tüzre, így az **INCENDIARY** fegyverekre is. TU 62, E 90, Br 90, Rea 64, FA 0, TA 0, STR 90.

CELATID: Csak kopkodni tud, savat. Klassz hangokat ad, miközben kipukkad. Repülni tud. Elegg egyszerűen rátálat a bujdosó emberekre.

SILACOID: Magától görgő sziklaféleség. Csak közvetlenül veszélyes, nagy melet-get tud generálni. Tűz és ilyesmik szinte egyáltalán nem ártanak neki.

CHRYSSALID: Durva egy lény. A fogai mondjuk elég jól néznek ki, de a legna-gyobb baj vele az, hogy nem azon azot használja: hanem inkább beletolja a tojá-sát az áldozatába, aki ettől zombivá vál-tozik, de csak addig, amíg az új **CHRYSSALID** nem kel ki belőle. Sajnos nagyon gyors és ügyes. Robbanára érzékeny. TU 110, En 140, H 96, Br 100, Rea 70, STR 110.

MUTON: Az **ETHEREAL**-félek kreatúrája. Harca teremtett humanoid fajta, páncélo-zott bőrről, és a páncéltörő lövedékek nem is nagyon mennek át rajta. Erős is, ügyes is. Az intróban is ezek uralnak. Mernőkeknél előfordulhat a **BLASTER LAUNCHER**. Katona: E 90, H 85, Br 80, FA 15, TA 35, STR 70. Mernők (külön-bések): Rea 60, FA 27, TA 62.

SNAKEMAN: Veszélyesek, mert jó vastag a bőruk és erősek. A tüzet jól állják. Katona tulajdonságai: TU 40, E 80, H 45, Br 80, Rea 45, FA 29, TA 65, STR 47.

SECTOPAD: Az **ETHEREAL**-ok robotkreatú-mánya. A plazmát meglepően jól viselik, a lézereket már kevésbé. Nagy, veszé-lyes dögök, nagy, veszélyes plazmafegy-verrel.

ETHEREAL: Fizikailag sem gyurma, ám agyi képességeik jóvoltából kifejezetten életveszélyesek is lehetnek. Messze jobb pszionisták, mint a **SECTOID**-ok. Egy katonái: TU 68, En 96, H 55, Br 80, Re 75, FA: 37, TA: STR 48, PSI STR 50, PSI SKILL 40.



Ugye a játék célja az, hogy megsemmisítsük az idegenek invázióját. Ehhez az első típust akkor kapjuk, amikor az első ideget elfogjuk, és kikutatjuk. További infókat egy vezetőtől (LEADER) kaphatunk. Ilyen vezetőket viszont csak nagy, háromszintes csatahajókban találhatunk. Ez is élve kell. Természetesen a legfelső szint közepén bujkálnak. Kiderül, hogy valahol a Marson kell keresnünk, csak hogy a pontosabb hely megismerése érdekében egy parancsnok (COMMANDER) kell. Ilyenek pedig mindössze a bázisokon vannak. Figyelem! Nem minden bázison van parancsnok, mert nekünk pl. **MUTON**-eknál egy darab sem volt, de pl. a **SNAKEMAN**-eknél igen. Ha megvan ez is, kis idő és kutatás eltelté után mindössze annyit kell tennünk, hogy el kell indítani egy **AVENGER**-t a birtokunkban lévő legpusztítóbb fegyverekkel és katonákkal felszerelve, majd irány **CYNODIA**! Ezután bármikor elindíthatunk egy **AVENGER**-t, a cél kijelölésénél megjelenő **CANCEL** mellé egy **CYNODIA** is kerül. Ha belegegyünk, már el is indítottuk a végső, döntő csatát. Ha itt meghalunk, velünk pusztul a Föld is, de ha nem...

Először a bázis bejáratát kell megkeresni, amit zöld kockák mutatnak. Ezek a kockák az egyik piramis aljában helyezkednek el, nekünk a játékmegő bál alján volt. **SECTOID**-ok és **CYBERDISK**-ek állhatják utunkat.



Odalent egy szokott méretű bázis, ahol meg kell keresni egy nagy agyát, aki az egész naprendszert az idegenek fajait (**ETHERAL**, **SECTOID** mint főnökök) irányítja. A végkifejlet akkor következik, ha mindenkit elpusztítunk abban a teremben, ahol ez a dolog van. Munkánkban változatos figurák akarnak megakadályozni, **SECTOID**, **SILACOID** és **CELATID**, **CHRYSSALID** és **ETHERAL** fajtákból. Fegyverbe ajánljuk a **BLASTER LAUNCHER**-t, és célszerű figyelni arra, hogy ha lehet, kerüljünk a robbantás területébe belülről legalább egy kékes, hatszög alakú szekrény vagy *mineve*, mert az tovább robban, és robbantja fel a mellette lévő szekrényt, ami szintén nem rest pukkanni egyet stb. Sok időt takaríthatunk meg, ha először kimenjünk, felderítjük, és utána mondjuk fel térdel távol nekilindultunk egy bombát.

Zelzel a játékt meg is nyertük, és jutalmából a leírást is befejezzük, pár sor eltelte után.

Ha elvesztjük a játékot, többek között a gép azt is kiírja, hogy kutatásaink elveszték az emberiség számára. Belegondoltunk, hogy mit is nyert rajtuk az emberiség 1 év alatt (pontosabban 14 hónap alatt, mert ennyi játékidő alatt tudtuk befejezni a stuffot). Pszionikától elkezdve az antivirágatáció, használatos lézer, árutázás, élelmiszer gondok megoldása (**ALIEN FOOD**), gensebész, fűző, és ami a legfontosabb, soha idáig nem látott pusztító fegyverek jelzik az **Xcom** nevét. Mellesleg egy galaktikus birodalom hódítását verte vissza az a pár ember. Nyugtalanítással próbálkoztak még a sztori írói, miszerint az idegenek még biztos visszajárnak, de valahogy nem kellett túl nagy riadalmat a körünkben, mert most, az előző invázióval ellentétben, technikai szintünk nagyjából megegyezik. Felteve, hogy nem valami új, minden eddiginél veszélyesebb klónfaj, vagy naivisten maga a hatalmas és rejtélyes, hátterben maradó irányító faj dönt úgy, hogy a Föld megerőltet az aratásra. Ez mindenképpen egy folytatást jelentene, és ha az ember is kijuthatna az űrbe, akkor a **CIVILIZATION—MASTER OF ORION** vonallal párhuzamosan futathatna az **Xcom** project is! Féltreértékelt elkerülést végett a **CIVILIZATION 2** még nem jelent meg!

• HáPi



Fantasy World

Mellbevágóan érintett mintegy 2 héttel ez-eltől az a döntés, hogy a szerkesztőség azonnali hatállyal likvidálja a Fantasy rovatot. Féltreértés ne essék, most nem a döntés ellen kívánok interpellálni, hiszen az olvasók döntését tiszteltetben kell tartani, inkább az eljárás nem volt etikus. Hogy lehet elvágni valamit úgy, hogy nincs befejezése, csak fogunk egy ollót aztán nyissz! Vagyis most nem arról van szó, hogy mégis folytatódik a rovat, hanem megpróbáljuk gyorsított menetben lezárni azt, amit elkezdünk, gondolom ez így van rendjén, s végül mindenki megnyugszik...

Lássuk csak hol is tartottunk:

Vándor (RANGER)

Legfontosabb tulajdonságuk talán a Bölcsességük, utána az Erejük és az ügyességük. Csak Jól lehet és ember, tünde vagy fél-tünde. Utóbbiak főként azért is, mert a kőszák a természetben élnek. Speciális tulajdonságuk a lopakodás és rejtőzködés (barmyában). Van nyomolvasó képessége is. A 2. szintől kezdve elfelejt valaszthat magának, akire attól kezdve nagyobb esélyekkel támadhat és ha az váratlanul felbukanna, nem lepőd meg (annyira). A 8. szintől kezdve pedig papi varázslatoknál tanulhat, a nővény és állati szférából és a 10. szinten dobókocka által meghatározott jellegű ill. fajtájú kísérők csatlakozhatnak hozzá. Egy nem fantasy állattal találkozik annak dobni kell, ha elvesztí, akkor egy fokkal jobolisabb lesz a vándorhoz (vérszomj-ellenség - makacs - normal - barátságos - hűség).

Varázsló (WIZARD)

Egész életüket a mágia-ra teszik fel (akkor az boszorkány — CoVbo) és mivel harcban is ezt használják, fegyveres támadásokban gyengék. Az emberi vagy emberszerű varázslók, mágusok stb. testi ereje gyenge (—van, főleg a sötét oldalon állók között, hogy testüket átadják a tudományukért, állandóan betegek, sőt van amikor szinte félhalottak...), de általánosan relatív gyengébbek. A varázstudók arra vannak kényszerítve, hogy állandóan tanuljanak, ugyanis ha egyszer elmondtak egy igét, akkor azt elfelejtik, ezért újra kell memorizálniuk, ezt 10 perc/varázslat szintje idő alatt tudnak memorizálni. Szintjüknél megfelelően tudják az egyre erősebb hatás varázslatokat. Legfontosabb tulajdonságuk az intelligenciájuk. A 9. szintől készíthetnek saját maguk új varázslatgyakart, de akár egészen újszerű varázslatokat is. Másnak a könyvből másolhat a sajátjába (—pl. ha éppen lenyomott egy másik varázstudót...), csak hogy nem feltétlenül ért meg (—erre figyelni és dobni kell!), és megértés után is könny kb. egy napi munka. Egyébként könyvébe annyit másolhat, amennyi belefér. (—egy varázslat 1lap/szint hely, egy általános utazó könyv pedig max. 50 lapos...) Nem használhat semmilyen vértetést és pajzost (—helyenként csak borpáncélt viselhet) és csak ezek a fegyverei lehetnek: török, darts-ok (dobónyíl) (—erről csak egy elég régi emléket jut eszembe, amikor is, elmentünk a GETTO-val „darts-olni” pár arccal... ehhez néminemű alkohol is járult. A

végén már tiszta „egymásra-célzóldó” lett a dologból), kés, bot és paritya.

Mágus (MAGE)

Fel lehet fogni egy „változatnak” is: min. 9-es intelligenciájú ember, tünde, féltünde és minden más besorolási lehet, akármilyen iskolából tanulhat varázslatokat.

Specialista (SPECIALIST)

Specialista az a varázsló, aki egész életét egy iskolának szenteli (—azt hiszem, akkor én is egytájt „specialista” vagyok. Egész életemet annak a *** sulinak szentelem... csak az a baj, hogy nem csak egynek, hanem már a sokadiknak). Természetesen EZ NEM CSAK VARÁZSLÓKNAL ÁLL FENN!!! A varázslatok iskolára vannak osztva: Védelem, Átalakítás, Megidézés, Bájolás, Jósítás, Illúzió, Boszorkányság, Halottidézés és a Kis Jósítás — ezekből bármilyen varázsló tanulhat. Gondolom érthetőek, hogy a dolognak az előnye és hátrányai. Különböző tulajdonságok:

- Saját iskolájából +15%—al tanulhat, az ellentétben iskolák(ból) NEM tanulhat, a többiből -15%—kal
- Saját iskolájából minden szinten kap egy varázslatot a könyvébe (erre nem kell százeleket dobni), és +1 varázslatot memorizálhat!!!
- Saját iskolájának varázslatai ellen +1—el dob mentődobást, a többiek -1—gyel.

Pap (PRIEST)

Varázstudók, akik viszont NEM gyengék és elég szépen tudnak csapkodni. Nincsen szűkségük varázskönyvre, mert isteneiktől kapják a varázslatokat; viszont hűségesenek kell lenniük, mert azok meghívhatják kegyeiket... és akkor elvesztik képességeiket. Naponta egyszer imával memorizálhatják az összes varázslatukat (—már amennyi a kobakjukba fér, a szintől függően), a pár egyszer memorizált varázslatot tíz perc imával egy azonos szintűre változtathatják.

Előzőpápa (CLERIC)
Elsődleges képessége a **Bölcsesség**. Bármilyen vértet és pajzst használhat. Tompa fegyverekkel harcolhat. **Papí varázslatai:** Asztrális, Bűbájosság, Gyógyító, Halottidézés, Harc, Jósá, Megidézés, Nap, Őrzés, Teremtés, Védelem szférákból, és az Elementálisból a 3. szintig. Képesek az élőhalottakat előzni! Vallási központot alapíthat, a 8. szintől pedig 200–200 fanatikus hívója lehet (általában harcosok, kiképzetlenül), ezek Őiállamatosan érkeznek —(mármint ha valamelyik-ük megmurderál). A 9. szintől pedig fele áron lehet temploma (stb.).

Specializált Pap (PRIEST OF SPECIFIC MYTHOL)

Amilyen vallásúak, Őllan céljaik vannak, attól függően, hogy milyen istenhez kötődnek. Nem árt szempontok szerint kidolgozni a jellemüket és tulajdonságait: **szférák, élőhalott-üzés, különleges képességek** (pl. memorizálás nélküli varázslatok, esetleg Őllanok is, amiket nem is tudna memorizálni), **nem harci profizmus** amit automatikusan tud, **vért és fegyverzet, kötelezettségek, képességi követelmények** (pl. min. 9-es Bölcsesség, Harci istenek papjainak 13 Ért és 12 Egészség, stb...). Befőllasiolhatnak (csillapítás, testi és egyéb bajok, felelemeltes...) és pl. „hergelhetők” — ilyenkor nagyobb erővel támadhatnak stb.

Pár szó az élőhalottakról (—előzésükről)

Az élőhalottak egy utasításra feltétlenül engedelmessékedik egyszer (—kétzer, stb.) már meghalt (—a fene se gondolná!) lények. A negatív erők irányítják őket, nehezen elpusztíthatók és nincsen fájdalom, farság, éhség, szomjúság (stb.) érzetük (—pl. nyugodtan le lehet vagni a karjukat, tovább harcolnak... akár a levágott kezük is). Csataban segítségül hívhatóak és megidézhetőek, soxor fogadalomhoz kötődnek. Csak **papok és lovagok** rendelhetnek az **előzés** képességével. A dologhoz szabad kéz és száj kell (Ha nem te mondd, el sem hiszük — CoVboy), de megvárhatóak anélkül, hogy abbahagynak az „üzetődít”. A gonosz papok NEM tudnak előzni élőhalottakat; de TUDATILAG HATHATNAK azokra, akaratukat rájuk kényszeríthetik (egyszerre max. 12 db-ra), ez egy előzési vagy elpusztítási tart — ezenkívül képesek LOVAGOKAT előzni, úgy, mint egy 3. szintű **alacsonyabb pap** élőhalottat; ekkor a lovag szintje számít HD-nek.

Druida (DRUID)

Min. 12 Bölcsesség és 15 Karizma, ezek az elsődleges képességei is. Csak **Ember és Feltündé** lehet. Jellemé Semleges. Fegyverei: bunkó, bot, dárda, handszár, sarló, tör, dobony, paritnya. Védelem: bőrvért és fapajzs. PAPI varázslatok tudhat az Állat, Elementális, Gyógyítás, Időjárás, Növény szférákból, ezeken kívül a 3. szintű Jósásgit tudhat. Gyakorlatilag egy **specializált pap**, a természet, a vadont védelmezi. TULAJDONSA-GOK:

- +2 mentődobás bármilyen tűz és villám ellen.
- A 3. szintől a természetes állatokat, növényeket és a tiszta vizet felismeri, a természetes növényzet nem akadályozza a mozgásban, nyom nélkül tud benne haladni.
- A 3. szintől szintenként megtanulhatja egy erdei állat vagy élőlény nyelvét (lellek, kentaurok, gnómkok, sárkányok, óráskók stb.), ehhez viszont kell PRO-FIZIMUS PONT!
- A 7. szintől nem hatnak rá az erdei teremtmények bűbájai; az át változni bármilyen emósá, kételtűve, madár-

rát; naponta formánkét egy alkalommal (lehet naponta háromszor, külf. formákban), a felvett lény tulajdonságait megkapja. Ruhája és stufjai az állat részvele válnak, ezek nem láthatóak (—szépen néznek ki; kiálló Martensben, szakadt cuccokban, sörösüvegekkel és korszókkal, pipával és egyéb pával, mint egy kopasz turulmadár...) és nem is használhatóak. Ha a felvett lénynek van hangszála, akkor varázsolhat.

- Egy régióban (pl. egy nagyobb szigeten) 12 vagy magasabb szintű druidából csak 9 darab lehet. Csak akkor válhat 9. szintűvé, ha egyet legyőz (feltétel-megállapítás szerint). Ha a harc nem halálos, akkor a vesztes 200.000 XP-re esik vissza (11. szint). A kilenc druida közül a legtöbb XP-set 3db 9. szintű, a következők 3db 8. szintű... stb., a legutolsó 3db 1. szintű szolgálja. Egy régióban csak három ósdruida (13. szint) lehet (szintén le kell egyet győzni a „továbbkapaszkodáshoz”), a világ összes ósdruidája közül három szolgálja a Fódruida mestert. Egy régióban csak egy nagydruida (14. szint) lehet, három 11. szintű druida szolgálja. Szintén legyőz(-endő, -stb.)hető; ez viszont felkavarja a régió hierarchiáját. Az egész világon egy Fódruida van (utódot d választ), minden szintről hat varázslatot tud, plusz még hat szintnyi varázslatot (—egy hatodik szintű, vagy hat első szintű stb. memorizálhat erre a helyre). Kilenc másik druida szolgálja, ebből három a küldönc ósdruida (+4 szintnyi varázslat). A 16. szintre érve választhat egy min. 3 millió XP-s utódot, d maga leadja a hat szintnyi varázslatot, a képességeit viszont nem.
- A 15. szint után a druida nem kap új varázslatot, egyéb képességeket viszont igen.
- A 16. szintől immunis a természetes mérgekkel szemben (a szörnyekére is), de asványi gáz vagy mágikus mérgek nem. Ezen kívül nem éreXik, nincs kitéve a képesség-pont változásnak. Egy szegmens alatt át tudja változtatni magát bármilyen humanoid lényre. Plusz-minusz 50% súly és magasság, kora gyerektől egészen az aggyastányig terjedhet. Ez nem mágikus, nem érzékelhető az Igazlással (—azt hiszem ez egy papi varázslat) sem.
- A 17. szintől hibernálhatja magát (eszméletlen, lelassulnak az életjelenségei; egyszerűen halottnak tűnik), tetzőleges, az általa megadott ideig, de felébred, ha környezetében jelentős változás áll be, pl. megütik, vagy hideg/meleg lesz stb. (—akkor én egy COOL! DRUID vagyok!!! Múltkor egy kocsmában Őllan szépen elhibernaltam... és a „jelentős változásoknál” rögtön magamhoz tértem: „Záróra... kelleni már fel... részeges állat...” és ilyesmikekhezasonló). A Föld létsíkja elmehezt, szabadon mozoghat és visszajöhet
- 18. szintől — ugyanez a Tűz létsíkon,
- 19. szintől — ua. Víz létsíkon,
- 20. szintől — Levégő létsík...;

Csavargó (ROGUE)

Az utakat járják és nem éppen a gazdagok köréből kerülnek ki. Nem harcolnak valami Őll, inkább trükkösek, ügyesekek és gyorsak.

Tolvaj (THIEF)

Elsődleges képessége az **Ügyesség** (min. 9). Minden fajta és jellem lehet, kivéve a Törvényes Jót (—na Őll). Csak bőrvért és tűnde-láncinget használhat. Fegyverei: bot, bunkó, tör, kés, dobony, nyilpuska, lasszó, paritnya, Aljas

Csalszöves, rövid és hosszú kard. Képességei tökéletes kémmé és orgyilkossá tehetik. Jellemzője a vidám életkedv (—főleg orr-gyilkolás közben), a hangulatos szórakozások és a felemelő zülések (—tisztá HQ!!!). Van pár SPECIÁLIS képessége:

- **Zsebmetszés:** Kisebb tárgyakat kilop, a dobástól függ, hogy a mellette ülő észrevette-e vagy sem.
- **Zárnyítás:** Tolvajfelszerelés nélkül az alkalmas stufok fűgvényében -5% és egészen -60% levonással.
- **Csapda felderítése/hatástalanítása:** Először fel kell kutatni, utána lehet hatástalanítani. Mindezek a dobások fűgvényében, ha nem sikerül a hatástalanítás, akkor a csapda aktivizálódik. Mágikus vagy láthatatlan csapda esetén (ha egyáltalán észreveszi) feleződik a Képesség.
- **Lopakodás:** A normális mozgásának harmadrészével.
- **Hallgatóság:** A többieknek csendben kell lenniük, neki meg koncentrálnia kell.
- **Falmászás:** Meredek falon eszköz nélkül védtelen lesz(!).
- **Nyelvek értése:** (Ügy látom, nem, csak druid vagy, hanem tolvaj is — CoVboy) Titkosítások megfűtése, akár sohasem látott nyelven írottat is megért. A szövegnek — sikeres dobás után — bizonyos százalékat értheti meg.
- **Ügyességi járulékokat kaphat.** Egyetlen képesség sem mehet 95% fölé vagy 1% alá.
- **Többen közös nyelvnek az argóját beszélnek.** „tolvajnyelv”; mások nem érthetik.
- **Orvátadásnál bizonyos szorokkal többet sebezhet** (mágikus fűgverrel színt járulékok a szorász után), de csak közli fűgvert használhat humanoid lények ellen, aki háttal van. Ha valaki figyelmezteti az éppen aktuális hullajelöltet, meg mindig több eséllyel támadhat a kis orvgyilkos.
- **A 10. szintől felolvashat minden teleracet.** mondjuk 25%, hogy rá károsan sűlnek el a varázslatok. Ezen kívül ettől kezdve követőt jönnek, bizonyos fajták és számuak (törp harcos/tolvaj, tűnde harcos/tolvaj/mágus/varázsló, gnóm harcos/tolvaj/illuzionista, feltűnde tolvaj/harcos/mágus, hobbit harcos/tolvaj, ember tolvaj).

Az első szintre lépve 60%-ot oszthat el tolvajképességei között (de egyik sem kaphat 30-nál többet), később 30%-ot.

Bárd (BARD)

Kornyikagép. Elsődleges képességei: **Ügyesség** és **Karizma** (min. 12 **Ügyesség**, 13 **Intelligencia** és 15 **Karizma**). Csak **Ember** és **Feltündé** lehet, részben semleges alkatték. MINDEN fűgver, láncing és vért, de semmiféle pajzsot nem használhat. Mindenhez ért, de semmiben sem profi. Mindenből tanul, tapasztalt és okos. Nagy hatással van az emberekre, tudja őket manipulálni is (érzelmeiken keresztül). SPECIÁLIS képességei:

- **Tolvaj-képességek:** falmászás; 50%, hallgatóság; 20%, zsebmetszés; 10%, nyelvok megértése; 5% eséllyel. A többire nem képes, ehhez fejleszteni kell, ügyességi járulékat van, először 20%, majd szintenként 15%.
- **A 2. szintől varázslót varázslatokat használhat.** Ezeket utazási közben szedogeti fel, tehát igazából nem merül el a mágiában és végképp nem lehet specialista. Maximum annyi varázslatot tanulhat meg, amennyit az **Intelligenciája** megenged... megenged (—azért a hajnali órákban van már némi kézgörccsom...), a varázslati szintje azonos a rendes szintjével.

- **Befőtámasztás** csoportokot viselkedését, ha nem támadnak rá vagy nem küszködtek fel (viccek, ének, beszéd, hasonlók). Helyezte javulhat és rosszabbodhat ilyenkor (dobás!).
- **Lelekesítő éneket** adhat a csapatnak harc előtt, ez javítja pontaikat a tagoknak, harcban nem énekelhet.
- **Csatában** 30 láb körzetben **somogó-síthet** **mágikus éneket**, egy csatában egyszer. Nem hat verbális komponensekre, parancsszavakra.
- **Mindenből tanul.** Ismeri a helyi nyelvet és történelmet (ehhez nem kell külön pontokat adni). Van arra is esélye, hogy megállapítsa egy tárgyról, varázstárgyról a funkcióját és besorolását.

- **A 9. szinten** várát alaphat, harcok jelentkeznek szolgálatra — ezek helyett újat nem kap.
- **A 10. szinten** használhat minden varázstárgyat, de 15% hogy fordítva sül el a dolog...
- **Az általa választott hangszereken** **ill** játszik (—lányoknak pl. furulya és egyéb ilyesmi hangszerek... **Zomborok**nak köcsög, **mar ha Olan** a hajlamuk. Magyarul; énelezést kérek a **Zomboroktól**, kivéve egyet. **Bár valószínű, hogy az „illető” NEM IS K.Zs. NA, HAGYJUK!**). Ha van **profizmus** rendszer, akkor egyszerre két hangszereken is meg tud tanulni játszani (—).

ENNYI LENNE/VOLT A RÖVID ÉLÉTI FANTASY ROVAT. Szívesen iraggtam volna még, főleg azért, mert ez csak egy bevezető volt... **hátra lenne magának a játéknak a menete, és még — MINDEN.** Csak hogy a beküldött kérdőívek eredményei meggyőztek, az olvasók egyéb szakirodalmakból szépen össze tudják találni a dolgokat, és erre a COV-ban nincs is elég hely. Megérttem a dolgot. Egy hozzáfűzés: **MEGRENDELHETŐ egy TUTI KIS KÖDEK és egy VARÁZSLAT-KÖNYV!!! ENNEK FELTÉTELE:** küldj egy választórként kibélelt levelet a címre (Simon János, Bp., XIV. Thököly út 146/b. 1145), amint lehet, küldöm a „jellemzőket”... ja, **hozzácsaphatsz** **sőt is** (—akkor kicsit **io!bb** kedvvel és gyorsabban válaszolok).

• Jahny (Mr.AIDStace, Xinó stb.)

Lords of Chaos (C64)

Most itt egy halom tipp és 2 térbék kiegészítésként a '93/94-es Evkönyvben megjelent leíráshoz. Hát lássuk:

Általános (minden pályára vonatkozó) tippek:

1. Aki sok experience pontot akar gyűjteni, az szedjen fel ékköveket (**Evvkönyveket?** **CoVboy**) (gold, ruby, emerald). Ezek általában lezárt ládákban találhatók. Vegyük fel őket a mágussal, és távozzunk velük a portálon. Értékük:
gold (arany): 18 pont (72 exp.)
ruby (rubin): 12 pont (47 exp.)
emerald (smaragd): 8 pont (32 exp.)
2. Érdemes a mágusnak jó „combat”-ot és „defence”-t adni, mert minden elleneséges lényért, amit ő irt ki dupla pontot kapunk. Előhalottak ellen pedig nagyon beválk a **magic lighting**, és néha a **magic bolt** (ezekből érdemes sokat venni).
3. A „Subvension” varázslat átállítja az ellenséges lényeket a mi oldalunkra. A „enchant”-nak nem találtuk eddig értelmét.

A potion-ok mennyisége:
1-es szintű: 4 adag (4 ivásra elegendő)
2-es szintű: 5 adag
...
8-as szintű: 11 adag

Pályánkénti tippek

1. **pálya:** No comment
2. **pálya:** Egy négyzet alakú szobában (amibe egy lezárt ajtón lehet bejutni), egy lezárt láda található, amit lávalóvíz vesz körbe (mindenki meg fogja találni). A láda kulcsa egy szinten zárt ajtós szobában van, amit 2 vámpír őriz. Egyébként a lezárt láda tartalma:
• **Slayer** — Nagyon szuper fegyver, hatalmasakat lehet vele utni.
• **Magic elixir** — Ne egyézd meg (csak az erőt állítja vissza a kezdeti értékre, és előállítja a vérzést), inkább vigyük ki a **portal-on** (sok pontot kapunk érte).
• **Ekkövek** stb.
Az odavezető utat egyébként egy **spectre**, a szobát egy **démon** őrzi.
3. **pálya:** Ezt a pályát normálisan megcsinálni jó dolog, de elég hosszadalmas. Aki így akarja megcsinálni, annak ott a térbék, és egy tipp: Ne varázsoljunk repülni nem tudó lényeket, amíg oda nem érünk **Raganil**-hoz (aki így megy végig, majd megéri miért ne), de van egy másik megoldása is ennek a pályának:
Aki kitalálta, hogy végig kell menni ezen a pályán, az nem volt tudata birtokában. Mi ugyanis akárhogy próbálkoztunk, nem tudtunk bejutni **Raganil** szobájába. Unalmunkban elkezdünk szórakozni. A varázslónkat elkezdjük telepoltáztatni ide-oda. Odáig fajtát a dolog, hogy hirtelen **Raganil** szobájában találtuk magunkat.



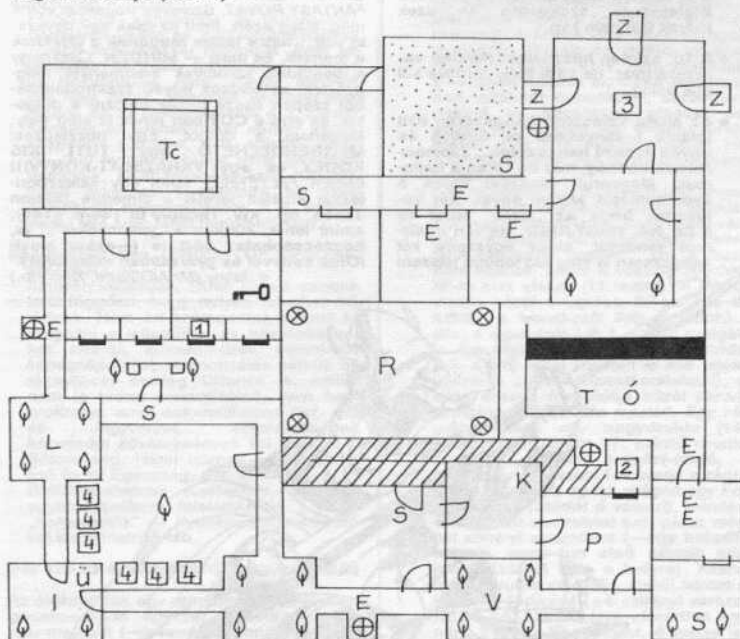
ADVENTOUR

kat. Egy vámpírt vettünk észre mellette. Alaposan szemügyre vettük, majd észrevettük, hogy repül. Leesett a tantusz: **Raganil** szobájának nincs teteje. A következő lépés **Abandon game** volt. A **wizard designer**-ben vettünk 3 vámpírt, és kezdődhetett a játék. Kitelepoltáztuk magunkat a várat körülvevő erdőbe, majd varázsolnunk öt vámpírt, és egy gryphon-t. Ezután addig vártunk, míg összegyűlt annyi MANA, amivel még 3 démon is meg tudtuk idézni. Mikor ez megvolt, fölpatantunk a gryphonunk hátára és öt vámpírral megindultunk **Raganil** szobája felé. Odaérvén 5 vámpírnk lecsapott, és elkezdte ütegelni **Raganil**-t és néhány kísérőjét. Ezután mágusunkkal lezártunk a gryphon-ról, és varázsolnunk 3 démon. Gyorsan lóra kaptunk, és kiszálltunk a tereméből. **Raganil** sorsa megpecsételődött: 3 démonunk izekre szedte, 5 vámpírnk pedig a kísérőiről gondoskodott. Mikor ez megvolt, ekkor már másvilágra küldött hű ellenfelünk szokását átvéve, elkezdte a lényekkel telepoltáztatni. Ezek kinyir-

ták az összes szabadon kóslo lényt. Ezt követően megváltuk a **PORTAL**-t, és hastala vista, baby (**CSIKAI! Lopják a design!** **CoVboy**). Ezen a szinten a zöld tűz közepében található egy diamond, amit kivíve néhány ponttal gazdagabbak lehetünk.

4. szint: Irisz szigetei (Islands of Iris)

Háttértörténet:
Sok kalandor járt már Iris szigetein, de [k soha nem tért vissza. Az a beszéd járja, hogy hatalmas kincsek vannak elrejtve a szemek érdekében. Óvatossá kell lennünk, mert az erdő tele van ismeretlen veszélyekkel. A mágikus fák (**WINKING TREE**) áthatolhatatlanok bármilyen magia által, és úgy tartják, örökké élnek. Mindig figyelmesen őrzik kincsüket.
A **PORTAL** megjelenik: 24-26 körben;
A **PORTAL** marad: 10 körig;
A szigeten, ahol a lezárt ládák találhatók, a ládákban sok kincs van:
- ékkövek
- varázstárgyak



- varázsfegyverek
- magic-sword
- magic-shield
- magic-bow
- magic-spear
- magic-knife
- magic-axe
- magic-club;

Ezek a fegyverek nagyon felviszik a támadóerőt, (vagy a védőerőt) sokkal többet sebeznek, mint a hagyományosak. És ami a legfontosabb — élő is megüthet velük élőhalottat.

Sajnos a PORTAL-on kivéve semmit sem kapunk ezekért a fegyverekért. Ezen a szinten érdemes megpakolni mágu-sunkat flying-, healing-, super potion-okkal, valamint magic lighting-gel, és magic bolt-tal.

5. szint: Az élőhalottak sirja (TOMB OF UNDEADS).

Sok évvel ezelőtt egy nagy varázsló (Nem Sunlight, hanem Shazard) az elpusztíthatat-

lan, nagyon sok föld ura volt. Mielőtt meghalt, biztosítani akarta, hogy a neve örökre fennmaradjon, ezért épített egy mágikus sírhelyet magának és követőinek. Valahol a sirban van elrejtve a „harag pálcája” (STAFF OF WRATH), egy értékes mágikus szerszám, ami Shazard erőforrása volt. Néhányan lemerészkedtek a sirba, hogy Shazard kincsei után kutassanak, mert ott nagyon sok csapda és rejtvény van, amit csak a legtapasztaltabb varázslók élhetnek túl. Kincsek: (a lezárt ládában) Staff of wrath: 35 pont — 140 exp, Gold: 18 pont — 72 exp. Ehhez a pályához még találtak egy térképet, ami a kastély nagyertermét ábrázolja. Bizonyára sokan bosszankodtak, amikor sok hős démonjuk egy mezőre lépve egyszerűen kivonta magát a forgalomból — ezért itt ez a térkép, ami megmutatja, hova nem szabad lépni — ezután már csak a múmiák miatt kell aggódnunk.

A PORTAL megj.: 26-29. kör;
A PORTAL marad: 15 körig;

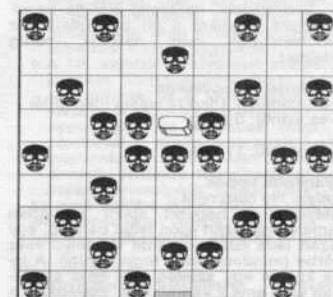
• Godó Gábor & Szóke László, Szeged.

Jelmagyarázat:

I: Start
U: Ust
L: Liancsapda
V: Vízcsapda
T: Tűzcsapda (zöld tűz)
E: Ellenség (mindig más)
S: Scroll
K: Kén (Sulph)
P: Szupertörpe (erősebb mint egy óras)
T: Troll, halálos nyilakkal
O: Oriás, halálos nyilakkal
Z: Zombi
R: Raganil
☐ : Gyertya

- 1 - Láda; tartalma: láda kulcs, alma
- 2 - Láda; tartalma: fegyver, almák
- 3 - Zárt láda; tartalma: Scroll, rubin
- 4 - Üvegláda fegyverekkel.
A démon tudja szétvágni
- ⊕ - Teleport; nem működő
- ⊗ - Teleport; működő
- ▨ - Gyilkos padló; nem egészséges „end turn” után rajtamaradni
- ▩ - Fapadló
- - Szakadék
- ☐ - Ottár
- ☐ - Ajtó kulcs
- ☐ - Nyitott ajtó
- ☐ - Zárt ajtó
- ☐ - Titkos ajtó

Nagyterem (HELIX vára — 5.szint):



☐ — Ide ne lépj
☐ — Láda (lezárt)
☐ — Ajtó

Settlers (Amiga)

„Valamikor, réges-régen, így éltek az emberek a mesében”; kezdhetném a leírást, de nem így kezdem, hanem úgy, hogy: Ez a program méltó arra, hogy nagyon sokáig tököljön vele az ember, és szinte a rabjává váljon, mivel szerintem az egyike a legjobb és legaranyosabb programoknak. Könnyen kezelhető, és elég bonyolult ahhoz, hogy... akkor kezdünk is bele.

Rögtön a program elején egy info-t kapunk gépünk, és a program kapcsolatáról (Pi. zene, memória stb.).

A kezdőképernyő tetején négy ikon látható, közepe pedig a játékosokat. A négy ikon jelentése a következő:

- 1. ikon: (START) — Egyérteimű.
- 2. ikon: Itt különböző dolgokat lehet beállítani. Nézzük sorban:

Tökös Mákos

- a) Küldetés:
Ha eljuttottunk elég sokáig, a program kódszavakat ad. Itt írhatjuk be őket.
- b) Oktatójáték: (Level 1-6)
- c) Egy játékos üzemmód:
Itt ki kell térni egy-két dologra. Ebben a menürendszerben, és a következő kettőben megjelenik közepe még egy ikon. Ezzel az ikonnal a térkép nagyságát (kis földgömb/nagy földgömb) állíthatjuk be, a kérdőjel jobbra nyílal választhatjuk ki, és a lefele nyílal adhatjuk be magunknak a véletlensze-

rűn generált ellenfeleket. Ha ez esetleg nem tetszene nekünk, akkor magunk is választathatunk ellenfeleket, ha a középső sorban lévő képekre clickelgetünk. Attól függően, hogy hány ellenféllel akarunk játszani, ki-be kapcsolhatjuk őket a képek jobb felső sarkában lévő gombbal.

Egy érdekesség: Ha a játékosunk ablakánál az egérre clickelünk, akkor két egér jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy egy másik egérrel ketten is tudunk játszani, mégpedig úgy, hogy egy terü-

letre egymáshoz segítve építkezünk (gyk. közös várunk van).

d) **Két játékos üzemelő:** Ugyanaz, mint az előző, csak itt a két játékos egymás ellen játszik (két vár, külön terület). Ellenfelvek beállításai a mint az előbb.

e) **Demo:** Minden ua. mint a c) és d) pontoknál, csak itt a gép maga ellen játszik (egyértelmű, nem?).

• 3. ikon: Options

Ezeket az opciókat a játék során is beállíthatjuk, de inkább most ismertetjük, és később majd csak utalunk rá. Akkor lássuk csak:

- **Left side, Right side:** Melyik játékos oldalára vonatkozóan a beállítás.
- **Pathway Scrolling:** Ha a zászlótól utat építünk, és nem látjuk a célt (nem az Endré, akkor görgeti a képernyőt).
- **Fast Mapclick:** A jobb egérgombbal kétszer clickelve megkapjuk a térképet.
- **Fast Building:** Ha építeni akarunk valamit, elég kétszer megnyomni a bal egérgombot, és máris választhatunk az építmények közül (persze ez csak ott érvényes, ahol lehet építeni).
- **Music, Zunde fix, Volume:** Szerintünk mindenkinek világos.

• 4. ikon: A játék közben kimentett állások visszatöltésére szolgál. Figyelem! Csak itt tölthetünk be állásokat!

Ja, a bal felső sarokban van egy kis gomb, ezt próbálja ki mindenki saját maga. Ez volt tehát a kezdő kép ikonjainak ismeretése. Miután beállítottuk a nekünk megfelelő dolgokat, akkor el is kezdhettük a játékot (**START**).

A játék lényege az, hogy parasztjainkkal működőképes diktatúrát létesítsünk (lehet demokráciát is, ha kettőn építkezünk egy kastélyhoz kapcsolódó területen). Még mielőtt teljesen elkezdődne, ki kell törni arra, hogy a játékban elég sűrűn kell használni, (habár ezt döntse el mindenki maga) a jobb egérgomb + bal egérgomb formációt. Ezt a leírásban kettős clicknek fogjuk nevezni.

Tehát, kezdetben vala egy hatalmas terület, ez a játéktér. Alatta öt ikon látható. Ezek jelentései sorban a következők:

• 1. ikon: Kastély lerakása-épületépítés. Ha ezen az ikonon csinálunk egy kettős clicket, akkor láthatjuk, hogy hová építhetjük a kastélyunkat, és miután leraktuk, a többi építményt.

a) Kastélyépítés:

Legelőször ezt tehetjük, mivel addig nem építhetünk mást, ameddig le nem raktuk a kastélyunkat.

b) Épületépítés:

Ha már van kastélyunk, akkor a körberakított területünkön megkezdhetjük az építkezéseket. Két fajta alapja lehet házainknak; Kis házíció, vagy vár (vagy nem). Az épületek közül a házíció alapnál csak az első nyolcat, a vár alapnál az összes házat építhetjük. Akkor lássuk sorban, hogy mik ezek (a zárójelben található meg, hogy mit dolgoz fel mire):

1) **Kőfejtő:** A környező sziklákból fejt

követ a kőépületekhez. (Felszíni bányászat)

2) **Helyőrség** (Előretolt): Kis kunyhó, leendő harcaink számára. Célszerű ezt, vagy a másik két építményt (vár, őrtorony, lásd később) lehetőleg a határvonalnál minél hamarabb megépíteni, mivel ha ezekbe beköltöznék a harcaink, akkor területeket kapunk. Az ellenfél ezen épületeit el is foglathatjuk. (Csak a határhoz közel lévőket!) Kettős click az ellenség valamelyik hadi épületén, válasszuk ki, hogy hány db. embert küldjünk oda, és a két kard ikonra clickelve már mennek is.

3) **Favágó:** Erdős terület mellé célszerű építeni.

4) **Fadűtő:** Favágó mellé, a Zöldék célküldéséi szerint cselekszik.

5) **Halás:** Egyértelműen víz mellé.

6) **Hajócs:** Ezt is,

7) **Szelmalom** (A'la *Don Quihote*): Szerintünk mindenki sejt, hogy itt őrlének (az őrléket), úgyhogy a hizlalda, vagy a kaszás (lásd később) mellé érdemes tenni.

8) **Zászló:** Hát igen. Elég zavaró része a játéknak, de elengedhetetlen az építkezések menetéhez, mivel az utakat zászlótól zászlóig építhetjük. Ennek a menete pedig a következő: Lerakjuk a zászlót. Click az 1. ikonon. Ezután a megfelelő irányt kiválasztva szépen építsük meg az utat.

9) **Hűsfieldolgozó** (Hentes): Kis (vagy nagy) disznóknak dolgozza fel. Lehetőleg a tenyésztő mellé, vagy közölsébe építsük (disznók-hús).

10) **Kovács:** Hadipar (vastömb-egyver).

11) **Kohászati üzem:** (vasérc, szén-vastömb)

12) **Fafeldolgozó üzem:** A házak vázához szükséges gerendákat gyártja (farönkök-gerenda)

13) **Péksejt:** Sütiiliili (gabona-kaja)

14) **Aranyfeldolgozó:** (bányászott arany-pénz)

15) **Munkaeszközfágyató:** (gerenda, vastömb-szerszámok)

16) **Mezőgazdasági dolgozók egysége** (MgTsZ): Búzat, sörárpvet, arat, és a kaszás!

17) **Raktár**

18) **Disznóhizlalda:** Tenyésztő, etető (gabona-disznó)

19) **Őrtorony**

20) **Vár:** 12 lovag összkomfortos IBUSZ lakása.

A hegylátnaknál külön lehetőségünk van bányákat építeni. Mindenki saját elgondolása szerint is lerakhatja őket, de célszerűbb, ha odaküldünk egy geológust. Ez úgy történik, hogy lerakunk egy zászlót a hegységen, utat építünk, majd kettős click a zászlón. A geológus fejére nyomva, már megy is a kis discovery-n. Ha talál valamit, kis üzenetben tájékoztat minket (vibrogó féhérség a bal oldalon, lent). Egyébként mindenfajta üzenetet így kapunk. A bányáink sorban:

1) Kőbánya (innen jön a Világos)

2) Szénbánya

3) Vasércbánya

5) Aranybánya

6) Tatabánya, ja, nem itt van.

• 2. ikon: Ha még nem raktuk le a kastélyunkat, akkor a kisméretű területről infót kapunk, hogy miből mennyit találhatunk. Ha már van kastélyunk, akkor ezzel az ikonnal törölhetjük a Föld színéről a rossz helyre épített házakat, utakat, zászlókat (kettős click az ikonon).

• 3. ikon: Térkép (ua., mint a 2*jobb egérclick, ha beállítottuk az opcióknál). A térkép alján öt ikon található, amikkel láthatóvá tehetjük az ellenfelek területeit és alatta a topográfiai térképet, vagy csak az ellenfelek területeit. Beállíthatjuk, hogy láthatóak legyenek-e, vagy se a házak, az utak, a grid. Az utolshoval kicsinyíthetjük, nagyíthatunk.

• 4. ikon: Ezzel az ikonnal a statisztikai részbe léphetünk be. Az itt látható ikonok jelentése balról jobbra:

a/b) **Folyamatábrák:** Itt a gyengébb képzelőerővel megadott computer lamerek megtudhatjuk, hogy mit gyártanak az említett házsorok.

c) Mennyi a raktáron lévő készletünk.

d) Melik házból mennyi van.

e) Mely embereink aktívak.

f) Hány paraszt dolgozik.

g) Termelési statisztika.

h) Ez az ikon a grafikon.

• 5. ikon: Itt az aktíváló, mozgósító, variáló menübe lépünk be. Van itt is nyolc ikon, következzenek balról jobbra.

a/b/c) A különböző épületek teljesítménymegoszlását láthatjuk be. Az említett gyengébbek kedvéért a programirok odapingáltak a házak mellé annak az alapanyagának a képet, amelyet feldolgoznak.

d) Melyik munkást mennyire mozgósítjuk.

e/f) Ez az a két ikon, aminek a jelentése nem sikerült rájónnom. Aki tudja, írja meg.

g) Itt a támadást, védekezést láthatjuk be. A képek oszlopban: Kastély, vár, őrtorony, helyőrség. A képek mellett felül az ellenfél hadi épületeit támadó, alatta a saját épületeinket védő emberek mennyiségét szabályozhatjuk.

h) Itt toborozhatunk katonákat, beállíthatjuk a sereg hatékonyságát, és ide-oda küldözgethetjük a harcossainkat.

Az 5. ikon után öt db. időközvet beállított található. Nem látuk eddig értelmét, de aki akarja, az nyomogathatja (Pl. a Xínó — CoVboy).

Néhány hasznos dolgot még meg kell, hogy említsék. Bármilyen építményről infót az építményen elkövetett kettős click-ek kapunk. A játéktér és a térkép a jobb egérgomb nyomvatartásával, és az egér tologatásával lehetséges.

Ennyi lett volna a **Settlers**. Később ajkuk kedvéért: **Die Siedler**. Lehet, hogy egy-két dolgot nem pontosan írtunk le, de ez belefér. A következő számban úgy is korrigálni fogom a hibákat... ha lesz hozzá kedvem.

Mindenkinek jó uralkodást és hadvezetést kívánunk!

• **Evil Csika**

Betrayal At Krondor (PC)

En az Evil Seek nevű varázslatot már a 4. fejezetben is megtaláltam (rögtön a kezdésnél a nagy teremnél az első balra lévő ajtó mögött egy ládában, ha jól emlékszem egy boszi és két goblin őri, a ládán meg csapda van). Szintén a 4. fejezetben a *Naiar's Rib* tényleg semmit sem csinál, csupán a morechad hadsereg 90%-át nyírja ki. Ez azért jó, mert a földön hevernek a hullahégyek, akiket nagyszerűen ki lehet fosztani (legyeként tényleg győrek: alig van mindegyiknél 50-60 arany, *Dragon Plate*, *Great Sword*... *A Skin of the Dragon* az ép-

pen varázsló személyre is alkalmazható, igaz a két négyzet nem látszik, de attól még működik! A harcoképernyőn a 'G' megnyomása egy tetszőleges négyzethálót varázsol a terepre. Ez mondjuk inkább a csapdaképernyőn hasznos: ilyenkor ugyanis láthatóvá válik, hogy mely "elektródok" között van "áram". *Brother Marc* (az a szelid kis figura a *Sarth* mellett lévő kukoricásban) másodszorra is ad scrollt, persze ezt is sokkal olcsóbban, mint a bolti ár (ha jól emlékszem, *Skyfire*-t) *A Barding* tulajdonság szinte teljesen kimarad (még jó, hogy meg lett említve) (**Sorry — DADA**). A 8. fejezetben, miután Kiszabadítottuk

Pug-ot, menjünk el a sziget SW részére (ahol eddig az istenek nem engedték be, lecsapolták a karakerek HP-jét), itt egy gödörben többek között találhatunk két *Valtherr-armor*-t (vacak, csupán 70%-ot ad a *Defense*-hez...) és egy *Strength Drain scroll*-t. Ez akkor lehet lényeges, ha *Owyn* még nem tudja ezt a varázslatot (ami nem lett leírva, hogy *Wind Elementals*-ok ellen kell). Először *Owyn* tanulja meg, mert ő *Pug of...* segítségével meg tudja tanítani *Pug*-ot is! **Sár leg:** legősebb kard: *Sword of Lims-Kragma*, legjobb páncél: *Valtherr armor*.

• **Kulcsár Gábor (Gabriel), Budapest**

Mindenféle

Az csak a dolgok egyik oldala, hogy gyengül az anyag, a másik oldala, hogy alábbhagyott az aktivitásotok. **Továbbra sincs normális játék**, amiről érdemes lenne leírás csinálnom, és **valahogy ti sem küldtök be anyagot** (Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a CoV címére is, ahogy akarjátok!!!)

KÖZÉRDEKŰ

• VIC-kártya

Készül egy szuper PLUSI-dugasz, ami képes lesz arra, hogy a C64 grafikáját (sprite) és hangját leadja, ugyanis a 8x8 alkatrészeiről van szó. (A SID-kártya is létezik, többfajta verzióban, de gyártásáról még nincsen komolyabb szó... Ja, aki még nem tudná, ez a C64-nél is (olb)bb zenét fűtöttent! Ezenkívül lesz benne pár kiló plusz hely is; tehát enyhén szólva profin lehet majd másolni... Ujjabb dolognak pedig különféle extrák (profil monitor, stb.)! Na, amint lesz róla hír, leadom...

• **Nem lesz állandó CoV MOOO! NEWS!** Ugyanis PROXY bevonult ama szervezet körébe, ahol az agyilag önköltségek jövővéde telenéseket képzik. A Magyar Honvédség c. dologról lenne szó. Eddig különben egy szam készült el, de még sem lett leadva... végül kb. egy hete csinalgattunk egy végso elso szamot. Ez azért ki lesz dobva (**remélhetőleg nem az ablakon és egyebébe output helyeken. Bár "delete"-re kemény...**) valamikor (!?). Mondjuk inkább poén-magazin lesz, mert kevés az anyag (**—nem csak a sörre stb. gondolok**). TARTALOM: (**—baromságok, de inkább tehén-ségek**) CoV-SpV tallozo, külön kiemelve, hogy hány oldal info van egy-egy újságban; valami használható anyagok mindenkinél a géppel kapcsolatban; poén-hegyek; irodalmi részek (**—csak az olvassa, aki részeg**); Commy X-mas leírása a „stáb” szemzőgöből (**—na, ott tényleg részek voltak!**).

MAJDNEM—NEWS

• CITADEL OF CHAOS (HCH)

Yore Nagy Varázslójának tanítványa vagyunk. Baltaus-t kell likvidálnunk az életből, mert szülőföldünk akarja... likvidálni. Természetesen sokk veszély leselkedik ránk. Egy izgalmas adventure-ről van szó, ugyan képek nélkül, de nem kell hosszasan pötyögni, mert betűkkel választgatunk a felkínálkozó lehetőségek közül. **„Már gondoltál rá, hogy azt mondod, gyönyörűgyűjtő vagy, és azért jöttél, hogy meggyógyítsd egy lázas őrt. Ki adhatod magad kereskedőnek, kézművesnek talán ácsnak is (Ezt kikértem magamnak — Prunok!). Esetleg vándornak aki éjjeli menedéket keres. Amint azon töprengesz, milyen lehetőségeid vannak és mit fogsz bemesélni az öröknek, elered a főkapuhoz vezető központi üsvenyt. A függőhíd mindkét oldalán egy-egy lámpa ég...”. Ezután két B-betűs (**—said...**) filmből szalajtott nehézműtások állják el utunkat... Ha meghaltunk (**—rögtön a legye!**), akkor egy szép kis koponya és digne tényegmegalapítás a jutalmam. Szóval „köl”. **Nemannyiranyúvz!**, mert '92 januárjában kódolták, de most küldte el a T. coder. Ya, lesz róla leírás!!!**

• PUNK PUZZLE (YOUNG CANNIBALS)

Az F1-re induló játék egy „kedves” kis „pánpuzzle”. Az első pályán az „ALCOHOL ROOM”. Hmmm, nem rossz... csak szintén '92-es (augusztus), de (**—szintén**) most kaptam meg.



BATTERY 3 [TCFS]

Kb. 1-2 hónapja már kész van, de sz**ás van, mert elb****dott TCFS lemeze és... (ez nem vicc ezt ő mondta személyesen).

D.M.C. [Steve]

Megjelent a javított változat.

LUNACY [GS]

Digi show beszóztaknak.

PORNO SHOW [GS]

Na vajon mije? Két kép és egy digi 113 blokkban Zsomboroknak.

BLOBBY [ATI]

Logikai játék, még készül...

KAPUTÖRŐ [MAT]

Ez egy lo(l) kis ügyességi játék. Először is jön a pincér és kapunk egy menüt:
'F1/SPACE': játék indítása
'F2': bill. átdefiniálása
'F3': INFO-line
'HELP': RESET.

A lényeg az, hogy labdákat kell bedobni 9 lyuk-szerű valamibe. A labdákat „tűrkör” terelik, és a pálya is. 9 golyót tévedhetünk. A tűrkört lehet koverni. A pályát lehet fel/le mozgatni. A „SPACE”-szel(val)vel dobunk. Ha nem sikerül bedobálni a lyukakba a golyókat, akkor levetjük magunkat a mélybe. Ya, és el ne felejtsem, ha 1 lyukba 2 golyó esik, akkor mindkettő eltűnik! GOOD LUCK!

POWER BALL

Egy golyószi patting le/fel és így kell menni a pályákon át. Természetesen nem szabad a gyanús dolgokat megérteni. Van egy EDITOR-ja is. Billentyűk/vezérlés:

'SPACE': pause
'RUN/STOP': pause ki
'ESC': újakezdi
'JOY 2': irányítás

ATOMINO [DNS]

Nem összekeverendő a CoV 31-ben megjelent ATOMIX-szal! Ez egy újjabb logikai game molekula maestrotól. Ya, aki kíváncsi rá, a leírása benne van a gomben.

HEROIC [EDC]

Megjelent a második rész! Szinte ugyanaz, mint az előző. Azért THANX minden anyagért, HCH-nak, és Somogyvári Zolnak, Debrecenbe!!!

CSÍTZ-HEGYEK

• GHOST CASTLE (KICHY)

Annál a képnél, ahol a sirhalom, korhatd fa és felirat van fölismoghatunk némi „csithez”.

E Z A W
T C D R
U B G Y
O M J I
E-C-G-I

Minden fenti oszlopból le kell nyomni egy-egy billentyűt, lényegtelen, hogy melyiket (**—GERLICZE RAFAEL, aki beküldte a tippeket, a kiemelt négyet szokta alkalmazni...**).

• CLOUD KINGDOMS (TCFS)

Az OBSCURE által töredezett verzióban a következőket kell bepötyögni:

>0600 A9 0D 8D 96 11 A9 06 8D
>0608 97 11 4C 0D 10 A9 14 8D
>0610 CC 10 A9 06 8D CD 10 4C
>0618 10 10 78 8D 3F FF A9 60
>0620 8D EF A4 A9 05 8D F0 A4
>0628 A2 4A 8D 38 06 9D 80 05
>0630 CA 10 F7 4C 00 14 A9 4C
>0638 8D F5 10 A9 72 8D F6 10
>0640 A9 05 8D F7 10 4C 20 10
>0648 A9 05 8D F7 10 A9 FF 8D
>0650 F6 10 A9 8D 8D F7 10 A9
>0658 A9 8D 03 4D A9 01 8D 04
>0660 4D A9 4C A2 9D A0 05 8D
>0668 AB 4B 8E AC 4B 8C AD 4B
>0670 4C F5 10 C9 EF F0 03 4C
>0678 AF 4B CE 04 4D 4C B6 4B
...ezután mentjük ki, pl:
S*EVRL4CK/OBS 1536", 8,0600,0680
Használat:

Töltsük be a programot (DLOAD**), utána mehet az örökeletünk (1-el) és indítsuk SYS1536-tal. Az élet fogyhatatlansága néha gond lesz ugyan, de az „ESC” majd segít a dolgon (**—ESC ha mondom, segít a gondon... és GERLICZE RAFAEL**).

• BARD'S TALE III. (PIGMY)

Végre jött (**—vagy végre előkerült az egyik levele, amiben van...**) egy teljes körű BT3. türkálást!! Ugyanis a CoV#43-ban megjelent „nem éppen” teljes stb. Szintén GERLICZE RAFAEL „keze munkája” — én csak „kissé” beleturkáltam.

A kimentett karakterek elhelyezkedése:
1—2: T28 S09
3—4: T28 S02
5—6: T28 S13
7—8: T28 S06

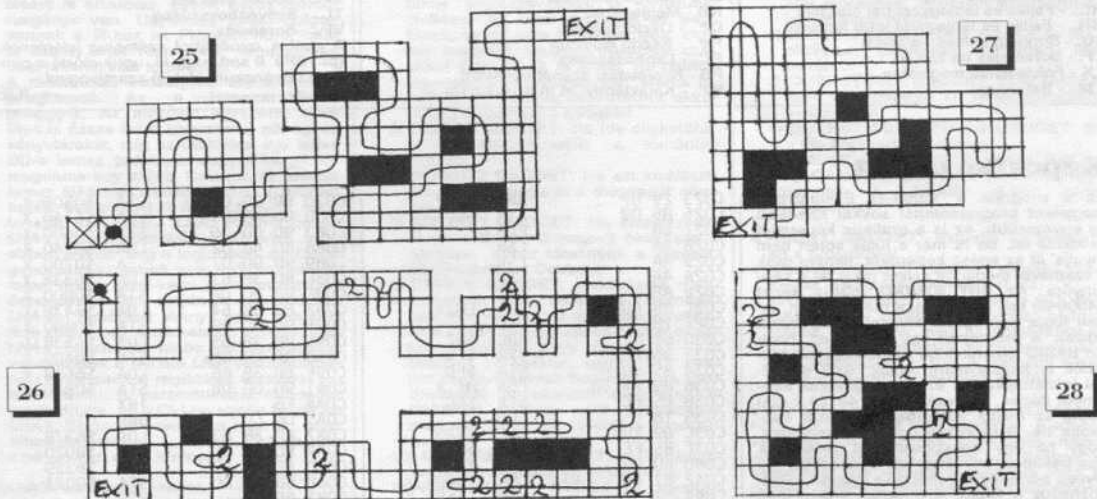
„Innentől a dolgok hexában mennek, ha iOll emlékem. Egy-egy blokkban két karakter fél el, a blokk két részre van osztva. Az egyik a karakter 00—7F byte-okat, a másik a 80—FF byte-okat foglalja el (**—egyszerű, mint a „báj tok”**). (Meg mint az „isz tok” — CoVboy). Ezen a 80 byte-on belül:

00—0F: Név (kissé trükkösen)
>00 C3 EF D6 E2 EF F9 FF
>08 FF FF FF FF FF FF FF

10—14: Ismételt sorban (Erő, ...)

Huhh! A BT3 tényleg legkezelebb lo(l)itjuk!

• Jahny @™ (Mr.AIDFace, Xino stb.)



C64 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

EASY SCRIPT

Gondolom sokaknak megvan az egyik legjobb szövegszerkesztő C64-en: az **EASY SCRIPT**. Abban azonban már nem vagyok olyan biztos, hogy mindenki tisztában van a program nyújtotta lehetőségekkel, ezért most ezt foglalnám össze röviden. A program alapvetően két fő részre bontható: az egyik rész maga a szöveg, a szövegszerkesztés; a másik a szövegben elhelyezhető formátum utasítások (pl.: margók, sorki-egyenlítés stb.), ezeket meg kell, hogy előzze egy inverz '*' ezt az 'F3'-mal írhatjuk ki, egy sorba írt formátumparancsokat ':'-tal választhatjuk el egymástól. Ezenkívül ott van még az 'F1'-gyel elérhető parancs mód, amely után egy vagy több újabb billentyű lenyomásával megint egy csomó hasznos dologhoz juthatunk (pl.: keresés, helyettesítés stb.). A további leírás úgy folytatnám, hogy bármikor bármit a lehető leggyorsabban ki lehessen keresni. Tehát:

EDIT mód (szerkesztés):

- 'F1' - Parancs mód
- 'F2' - FILE nevének kímásolása
- 'F3' - Formátum jel
- 'F4' - DISK mód
- 'F5' - Betűzár be/ki
- 'F6' - Tízdeses tabulátor be/ki
- 'F7' - Vízszintes tabulátor
- 'F8' - Függőleges tabulátor

Kurzormozgatás:

- 'CLR' - Szöveg eleje
- 'HOME' - Bal felső sarok
- 'Ba1rany1' - Előző sor vége
- 'SHIFT+SPACE' - Összekapcsoló jel
- 'SHIFT+RETURN' - Következő sor
- 'CTRL+W' - Következő szó eleje
- 'CTRL+Ba1rany1' - Előző szó vége

Parancs mód ('F1'):

- 'A' - Blokk másolása
- 'B' - Változó blokk kijelölése
- 'C' -> 'H' - Vízszintes tabulátor törlése
- 'D' -> 'V' - Függőleges tabulátor törlése
- 'E' - Blokkzszerelés
- 'E' -> 'A' - Egész szöveg törlése
- 'P' -> 'P' - Következő bekezdés törlése
- 'R' -> 'R' - Hátralévő szövegrész törlése
- 'S' -> 'S' - Következő mondat törlése
- 'F' - Szöveg kimentése
- 'G' -> 'Betű' - Szöveg végére ugrás
- 'Z' -> 'Szám' - Adott sorra ugrás
- '999' -> '999' - FILE utolsó sorára ugrás
- 'H' -> 'L' - Keresés összefűzött FILE-ban
- 'M' -> 'M' - Keresés a memóriában
- 'I' - Folyamatos beszúrás be/ki
- 'L' - Szöveg betöltése
- 'M' - Kímért blokk kijelölése
- 'O' -> 'C' - Folyamatos nyomtatás
- 'D' -> 'D' - Eszköz száma
- 'F' -> 'F' - Kitéltő FILE
- 'L' -> 'L' - Összefűzött FILE(ok)
- 'P' -> 'P' - Nyomatóra
- 'C' -> 'C' - Következő lap
- 'V' -> 'V' - Képernyőre
- 'SPACE' -> 'SPACE' - Páztázás indit/állít
- 'COM' -> 'COM' - Soronkénti páztázás
- 'STOP' -> 'STOP' - Megállít
- 'RET' -> 'RET' - Sor elejére
- 'F5' -> 'F5' - 20 oszlopot jobbra
- 'F7' -> 'F7' - 40 oszlopot jobbra
- 'C' -> 'C' - Következő lap
- 'P' -> 'P' - Aktuális lap nyomtatása
- 'X' -> 'X' - Többszörös másolat
- 'P' - Vízszintes tabulátor letapogatása
- 'R' - Blokk kijelölése
- 'S' - Helyettesítendő szövegrész megadása
- T -> 'H' - Vízszintes tabulátor kijelölése
- > 'V' - Függőleges tabulátor kijelölése

'U' - Kis/nagy betűcsere a hátralévő szövegben

- 'V' - Blokk kitéltése
- 'X' - Blokk áthelyezése
- 'Z' - Összes tabulátor törlése
- '@' -> 'L' - Helyettesítés összefűzött FILE-ban
- > 'M' - Helyettesítés a memóriában
- '*' - Hang be/ki
- '-' - Feltételes elválasztás
- 'CRSR' - Páztázás
- 'SHIFT' - Gyorsít
- 'SPACE' - Indit/állít
- 'STOP' - Befejez
- 'STOP' - Rendszer-RESET
- 'SPACE' - 24 sort előre
- 'SHIFT+SPACE' - 24 sort hátra
- 'INST' - Sor beszúrása
- 'DEL' - Sor kitéltése
- 'SHIFT+F' - Blokk kimentése
- 'SHIFT+V' - Változó blokk kiürítése

Karakterkészletek:

- [.] - Aláhúzott
- (.) - Félkövér
- ;; - Kóvér
- <,> - Sűrített
- &,% - Árnýkolt
- ' - Felső indexelt
- ' - Alsó indexelt

A CHARSET-eknél az első jellel be-, a második kikapcsolhatjuk a készletet (kivéve az index).

Formátumparancsok ('F3'):

- # - Automatikus lapszámozás (inverz)
- CH..... - Karakterdefinálás
- CN..... - Központosítás be 1/ki 0

FP... - Feltételes lapemelés
 FT:bal,köz,jobb - Lábjegyzet
 HD:bal,köz,jobb - Fejléc
 HL... - Fejléc és lábjegyzet bal margója
 HR... - Fejléc és lábjegyzet jobb margója
 JU... - Sorkegyenítés be 1/ki 0
 LF... - Sorrelés be 1/ki 0
 LK - Folytatásfile megadása
 LM... - Bal margó

LN... - Üres sorok
 LP... - Sor/INCH (4,6,8,12)
 MA... - Margó feloldása
 NB - Megjegyzés
 OF... - Oszlop eltolás
 P#... - Kezdő lapszám
 PL... - Laphosszúság
 PS - Nyomatási szünet üzenettel
 PT... - Karakter/INCH (6,8,10,12,15)

RA - Jobboldali egyenestébe be 1/ki 0
 RM... - Jobb margó
 SP... - Köztes üres sor
 TL... - Szöveghosszúság
 VP... - Sorrelés
 A pontok mindenhol számokat jelentenek, (pl. 'SP9' 9 sorot hagy ki, ugrik előre) a pontok számának megfelelő számjeggyel.
 • JOE

Képcsíkozás #2

Ez a program a '93/94-es Évkönyvben megjelent programommal sokkal rövidebb és egyszerűbb; ez is a grafikus képernyőt csíkozta fel, de itt már a futás során nem 'nyalja' át az egész képernyőt, hanem csak a számával megadott csíkot rakja fel a képernyőre. Az ART STUDIO 2.3b-s képet \$4000-tól kell elhelyezni a memóriában, in- nér fogja a program olvasni a képsíkok adatait. A programot úgy írtam meg, hogy azt BASIC ismeretekkel rendelkező felhasználók is hasznosítani tudják. SYS 49152-vel inicializálhatjuk az egész grafikus képernyőt (törölés, színezés), SYS 49155,x-szel pedig az x-edik vízszintes képsíkot kapcsolja be. A csíkozás úgy van megoldva, hogy ha egy bekapcsolt sort próbálunk újra bekapcsolni, akkor azt kikapcsolja, így elvileg bármilyen örült logika alapján felcíkozhatjuk a képet. A program végén lévő kis BASIC rész a képernyő aljáról és tetejéről 2-es lépcsőközzel indulva csíkozza fel a képet, de kis átirással hasonló dolgokat gépi kódúval is művelhetünk. Gondolom ezzel mindenkinek elege lett a képsíkozásokról. Most pedig következzenek a programok:

```
C000          .OPT 00
C000          *= $C000
C000 4C 0A C0  JMP TT
C003 20 F1 B7  JSR TT
C006 8A        TAX
C007 4C 22 C0  JMP AA
C00A A9 00    TT  STA $F00
C00C 85 FB    LDA $FB
C00E A9 20    LDA $F20
C010 85 FC    STA $FC
C012 AA       TAX
C013 A0 00    EE  LDY $F00
C015 91 FB    DD  STA ($FB),Y
C017 C8       INY
C018 D0 FB    BNE DD
C01A E6 FC    INC $FC
C01C CA       DEX
C01D D0 F4    BNE EE
C01F 4C 63 C0 JMP SZ
C022 4B       AA  PHA
```

```
C023 29 07    AND $F07
C025 85 02    STA $F02
C027 68       PLA
C028 4A       LSR
C029 4A       LSR
C02A 4A       LSR
C02B A8       TAY
C02C 89 CD CO LDA L0,Y
C02F 18       CLC
C030 65 02    ADC $F02
C032 85 FB    STA $FB
C034 85 FD    STA $FD
C036 89 B4 CO LDA HI,Y
C039 85 FC    STA $FC
C03B 18       CLC
C03C 69 20    ADC $F20
C03E 85 FE    STA $FE
C040 A0 00    LDY $F00
C042 B1 FD    V1 LDA ($FD),Y
C044 51 FB    EOR ($FB),Y
C046 91 FB    STA ($FB),Y
C048 98       TYA
C049 18       CLC
C04A 69 08    ADC $F08
C04C A8       TAY
C04D D0 F3    BNE V1
C04F E6 FC    INC $FC
C051 E6 FE    INC $FE
C053 A0 38    V2 LDY $F38
C055 B1 FD    LDA ($FD),Y
C057 51 FB    EOR ($FB),Y
C059 91 FB    STA ($FB),Y
C05B 98       TYA
C05C 38       SEC
C05D E9 08    SBC $F08
C05F A8       TAY
C060 10 F3    BPL V2
C062 60       RTS
C063 A9 1D    SZ  LDA $F29
C065 8D 18 DO STA $D018
C068 A9 38    LDA $F39
C06A 8D 11 DO STA $D011
C06D A9 08    LDA $F216
C06F 8D 16 DO STA $D016
C072 A2 00    LDY $F00
C074 BD 40 5F GT LDA $F540,X
C077 9D 00 04 STA $0400,X
C07A BD 40 60 LDA $0400,X
```

```
C07D 9D 00 05 STA $0500,X
C080 BD 40 61 LDA $6140,X
C083 9D 00 06 STA $0600,X
C086 BD 40 62 LDA $6240,X
C089 9D 00 07 STA $0700,X
C08C BD 38 63 LDA $6338,X
C08F 9D 00 D8 STA $D800,X
C092 BD 38 64 LDA $6438,X
C095 9D 00 D9 STA $D900,X
C098 BD 38 65 LDA $6538,X
C09B 9D 00 DA STA $DA00,X
C09E BD 38 66 LDA $6638,X
C0A1 9D 00 DB STA $DB00,X
C0A4 E8       INX
C0A5 D0 CD    BNE GT
C0A7 AD 28 63 LDA $6328
C0AA 8D 20 D0 STA $D020
C0AD AD 29 63 LDA $6329
C0B0 8D 21 D0 STA $D021
C0B3 60       RTS
C0B4          HI
          .BYTE 32,33,34,35,37,38,39,40
C0BC          .BYTE 42,43,44,45,47,48,49
C0C3          .BYTE 50,52,53,54,55,57,58,59
C0CB          .BYTE 60,62
C0CD          LO
          .BYTE 0,64,128,192,0,64,128,192
C0D5          .BYTE 0,64,128,192
C0D9          .BYTE 0,64,128,192,0,64,128,192
C0DA          .BYTE 0,64,128,192,0
```

A BASIC lista:

```
300 SYS49152
310 FORI=0 TO 199 STEP 2
320 SYS49155,I
330 SYS49155,199-I
340 NEXT
350 GETAS:IFA$="THEN350
360 POKE53265,155:POKE53272,21:
POKE53270,200
```

• JOE

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
 TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Huju mindegyiknek!

Végre beköszöntött a forró meleg.
 Az utcának lengedeznek a jó nagy
 lombok.

Mindenkinek gondolom így az érettségi után már nem is annyira kellemetlen és zavaró ez a rohadt kánikula, mivel vagy ki-
 mennek a strandra, (gyenge megoldás) vagy a hűvös, homályos szobában gépez-
 nek, (alternatív megoldás) vagy beúlnak egy meghiúsított otthonos kricsimibe, és úgy be-
 rugnak, mint a dzsindz (A lehető legjobb megoldás). (Ezt én is így gondolom. —

Covboy, Getto, 1.0, Bryan stb.) Így, a nyár beköszöntével nekem sincs marha nagy kedvem mindentféle marhaságról írni, de mivel muszáj, meg kell csinálni. Az előző számban már megemlítettem a tömörítőket, de mielőtt megint belevetném magam, érde-
 mes egy kicsit bővebben írni róluk. Szóval (és tet(ü)vel) mik is azok a tömörít-
 tók?

Tömörítők

A tömörítőket definiálhatjuk úgy is, hogy olyan programok, amelyekkel különböző

file-okat vagy teljes lemezeket sűrítetünk össze helymegtakarításból, vagy pénzből. Esetleg archiválás céljából. Ezeknek a programoknak különböző osztályai vannak:

• Az első, a file-tömörítők osztálya. Ezek egy file letömörítésére alkalmasak, és az összetömörített file-okat ki is csomagol-
 ják. Ide tartozik az előző számban ism-
 erített PowerPacker, és a közösen forgó
 Turbo Imploder. A PowerPacker a na-
 gyobb file-okat rosszabbul tömöríti mint
 a Turbo Imploder, viszont a TI-hez több
 memória szükséges. A speciális dolgok

amlik jellemző a PP-re: Pl. m. tömörítők által össztömörített file-ok kitörítésére is alkalmas, gyors, kevés memóriát igényel. Ugyanúgy speciális dolgok vannak a 77-hez is: Program'hunk'-okat is össze lehet fűzni vele, rendszerfile-okat is lehet vele tömöríteni.

• A másik két osztály, a file-archíváló programok és a lemezarchíváló proggy-k. Az előzővel egyszerűen több file-t is össze lehet tömöríteni, sőt egész könyvtárakat, míg az utóbbival egy teljes DD-s lemez tartalmát, melyet ha kicsomagolunk egy másik lemezre, az eredeti lemez tökéletes mását kapjuk. (Oroszlán udólányban!) A file-archíváló közé tartozik az LHARC; LHA; PKZIP. En az LHA-t szoktam mindig használni, mert ebben bízom meg a legjobban. Az LHA-t gondolom senkinek sem kell bemutatni, mivel ahogy jártam-ként szoktam Amigás összejöveteleken, majdnem mindenki az LHA-val tömörített. Annnyit azért megemlítem róla, hogy érdemesebb a regisztrált LHA-t használni, hiába alacsonyabb a verziószáma a reklám LHA verziószámánál, mivel csak a regisztrált verzióval lehet törölni. A paramétereket mindenki megtudhatja, ha a CLI-be simán beírja az LHA-t. En most azért nem írom le, mert nincs kedvem. Na jó, leírom, de csak azokat, amik fontosak:

Kezdjük az utasításokkal:

a: File-ok adhatunk meg a fő file-ba.
x: Kicsomagol, egy könyvtárba mindent.
x: Kicsomagol, de figyelembe veszi a könyvtárstruktúrát.
l: Kiltázza az archivált file-okat.
d: Letörli a file-okat.

Folytatás az opciókkal:

r: Az alldirectory-ak is figyelembe veszi.
v: Ha megadjuk neki hogy hány byte-ot rakjon össze, akkor az összes file ugyanakkora lesz.

Számomra ennyi a fontos dolog, ha valaki többet akar megtudni az LHA-ról, akkor a SHELL ablakba csak simán írja be, hogy LHA, és megkapja a paramétereket.

A lemezarchíváló jelentősége akkor nyilvánul meg, ha BBS-ről vagy CD-ről akarunk valamit leszedni, mivel NDOS lemezek összetömörített formában kevesebb helyet foglalnak, és gyorsabban lehet átmásolni őket wincsről wincsré, vagy wincsről lemezre. Ezeket a DMSWIN-nel, ZOOM-mal, DIMP-pel lehet elérni. Ezek közül mind sebességben, mind sűrűségben a DMSWIN viszi el a pálmát, meg ennek a programnak a leírása következék nemskára. 23w4efrt5y6guh... Akkor következék a DMSWIN! (Ugye megmondtam!)

DMSWIN

A DMSWIN-hez szükségeltetik az Arp.library, amit a LIBS könyvtárba kérétek elhelyezni. Hogy elindítsuk, csak cíckelünk a proggy ikonjára, de indíthatjuk CLI-ből is (Lustak hátrányban!). A Gadget-ek jelentései a következők:

- **READ GADGET:** Ha ráclíckelünk, egy másik ablakot kapunk, ahol különböző paramétereket állíthatunk be a read funkcióknak:
 - 1) **OUTPUT FILE GADGET:** Előző egy standard file requester-t, ahonnan kiválaszthatjuk az output file-t.
 - 2) **OUTPUT FILE STRING GADGET:** Ideclíckelve beírhatjuk az output file nevét.
 - 3) **TEXT FILE GADGET:** Ugyanúgy megnyit egy file requester-t mint az előbb, de itt a Text file-okat választhatjuk ki.
 - 4) **TEXT FILE STRING GADGET:** Itt ugyanúgy mint bárhol máshol, beírhatjuk a text file nevét.
 - 5) **ENCRYPT STRING GADGET:** Ennek

- az izének (gadget-nek) a hatására beírhatunk különféle szavakat, amelyeket titkos kulcsszavaknak is vehetünk, (feltéve, ha nem mondjuk el senkinek, és mi sem figyelünk oda, amikor beírjuk,) melynek hatására csak akkor tömörítődik ki a file, ha beírtuk ugyanazt a kulcsszavunkat. Marha jó, mi? Ha nem akarsz password-öt, akkor hagyd üresen ezt a gadgetet.
- 6) **CMODE GADGET:** Ha ide clíckelünk, akkor végignézhethetjük a tömörítés módjait.
- 7) **INHIBIT GADGET:** Ha ezt kiválasztjuk, akkor lefoglalja a meghajtót olvasás közben.
- 8) **BITMAP? GADGET:** Ha kiválasztjuk, akkor a Sector Bitmap-ot használja a program, mikor tömörítjük a dataikat. (DADA-kat? — Covboy)
- 9) **DEVICE GADGET:** Ideclíckelve megtudhatjuk, hogy melyek a használatban lévő meghajtók ahonnan olvashatunk. Csak a meghajtóknak van olyan tulajdonságuk, hogy 80 track — 2 oldal — 11 szektor, vagyis 512 byte per szektor tudnak használni. Ha más drive-okat is akarunk használni, a DMSWIN indítása előtt győződjünk meg róla, hogy be vannak-e kapcsolva.
- 10) **LOWTRACK GADGET:** Itt kiválaszthatjuk a LowTrack paramétereket.
- 11) **HIGHTRACK GADGET:** Ugyanaz mint az előbb, csak itt a HighTrack paramétereket állíthatjuk be.
- 12) **OK GADGET:** Ha minden OKÉ, (Teljesülnek a régi álmok, s holnapra már minden oké! — 88-as Csoport) ezzel indíthatjuk az egész műveletet.
- 13) **CANCEL GADGET:** Erősenyeltlen mindent, és visszaláphetünk a kezdő képernyőhöz.

• **WRITE GADGET:** Ha ide clíckelünk, ez is megnyit egy másik ablakot, ahol a write funkcióknak a paramétereit állíthatjuk be:

- 1) **INPUT FILE 1 GADGET:** Itt is egy file ablakot kapunk, ahol kiválaszthatjuk a fő input file-t.
- 2) **INPUT FILE 1 STRING GADGET:** Ide egy click, és megadhatjuk a fő input file nevét. (Ill./Ill.-asok előnyben!)
- 3) **INPUT FILE 2 GADGET:** Ugyanúgy mint az előzőeknél, file ablak, ahonnan kijelölhetünk egy másik input file-t.
- 4) **INPUT FILE 2 STRING GADGET:** Itt a másik input file nevét adhatjuk meg.
- 5) **DECRYPT STRING GADGET:** Ez a gadget belepelt a Decryption password-be. Itt a LOAD menünél megadott kulcsszó (Ha adtunk neki) írhatjuk be, hogy visszakapjuk a lemezünket.
- 6) **TEXT? GADGET:** Kiválasztva a Banner Text jelenik meg. (Ezt már hára nem értem! — Covboy)
- 7) **PAUSE? GADGET:** Ha aktiv, akkor miután megmutatta a Banner Text-et, vagy a bootblock-ot, paúzál.
- 8) **VALIDATE? GADGET:** Vagy kiválasztjuk, vagy nem. Ha igen, akkor validálja a lemezt, miután befejezte az íróműveletet.
- 9), 10), 11), 12), 13)-as gadgetek meg egyeznek a READ ablaknál leírtakkal.

- **VIEW GADGET:** Ideclíckelésnél megnyit egy requester-t, ahol kiválaszthatjuk azt a file-t, amelyiket meg akarunk nézni.
- **TEST GADGET:** Ugyanaz, mint az előző, csak azzal a kis különbséggel, hogy itt a teszteléshez választhatjuk ki a file-unkat.
- **TEXT GADGET:** Ennél a requesternél a Banner Text-et nézhetjük meg.
- **REPACK GADGET:** Ha a pakány bal fülét kétszer megbizgáljuk előlöt a gadget fölött, akkor megnyit egy másik ablakot, ahol beállíthatjuk a Repack

- funkció különböző paramétereit.
 - 1) **INPUT FILE GADGET:** Ismét kapunk egy requestert, ahonnan kiválaszthatjuk az input file-t.
 - 2) **INPUT FILE STRING GADGET:** Ideclíckelve, beírhatjuk az input file nevét.
 - 3) **OUTPUT FILE GADGET:** Itt az Output file-t választhatjuk ki. (Requesterből! — Covboy)
 - 4) **OUTPUT FILE STRING GADGET:** Itt a file nevét adhatjuk meg.
- A CMODE, LOWTRACK, HIGHTRACK, OK, CANCEL gadgetek funkciói meg egyeznek a READ ablak ezen gadgetjeivel.

- **ABOUT GADGET:** Aktuális információt ad a programról.
- **ABORT GADGET:** Minden aktuális műveletet megszakít, ha ráclíckelünk.
- **ICONIFY GADGET:** (Na meg a GO, GO GADGET! — Getto) [A lapozógató gadget mellett találhatjuk meg az ablakkeretén] Ezzel tudjuk az ablakot lekicsinyíteni, ezáltal praktikusán el tudjuk helyezni a kis ablakot a képernyő bármely részén.

Ennyi lenne a DMSWIN, aztán azt hiszem, hogy a tömörítőket ki is vesztük. A többivel azért nem érdemes foglalkozni, mivel vagy elavultak, vagy szítték. Jó, tisztelet a kivételnek. Azt hiszem visszatérek még a grafikai dolgokat (felhasználó programokhoz). Tehát a következők sorokan a BigAnim 3.3-as verzióját fogom kiaprozni.

BigAnim 3.3

Jogos lehet a kérdés, hogy mi is az a BigAnim? A BigAnim egy animációlejátszó. (Ki gondolta volna? — Covboy) és azért hívják így, mert le tudja játszani az olyan animációkat, amelyek túl nagyok ahhoz, hogy közvetlen betöltődjenek a memóriába. Két jelentős tulajdonsága van:

Az egyik az, hogy az animációt nem egyben tölti be, hanem először betölt 100 Kbyte-ot, és miután elkezdő lejátszani, egyelőre betölti a következő 100 Kbyte-ot. A Másik tulajdonsága az, hogy ha Kickstart 3.0-át, vagy későbbi verziót használunk, akkor a BigAnim az új duplabuffer rutint használja a graphics.library-ben. Ha 3.0-ánál kisebbet használunk, akkor átveszi a képernyőkezelést az intuition.library-től, hogy felgyorsítsa a lejátszási sebességet. Azonban ha megcseréljük a képernyőt, vagy lehúzzuk a BigAnim képernyőjét, akkor ezt a program érzékeli, és ezt használja a régi lassú rutin helyett. A BigAnim-ot Shell-ből indíthatjuk, Paramétere:

BigAnim filename [LOADALL] [HIRES] [BLANK] [VERBOSE] [BUFSIZE n] [RELTIME n] [TASKPRI n], ahol a 'filename' ANIM5 vagy ANIM7 animációra utal. ANIM8-cal senki ne próbálkozzon, mert nem fog neki menni. A legegyszerűbb megoldás, hogy az ANIM8-at átkonvertáljuk ANIM7-be, és így használjuk. A paraméter-opszónók jelentései a következők:

- 1) **Loadall:** Betöltjük vele az egész animációt mielőtt lejátszaná. Az animáció a chunk-okba töltődik, amelyeknek a méretét a BUFSIZE-zal állíthatjuk be.
- 2) **HIRES:** A felbontást megváltoztatja Hires/Interface-re. Ez csak akkor működik, ha az eredeti beállítás Low/NoLace.
- 3) **BLANK:** Blankolja az egérpointeret.
- 4) **VERBOSE:** BigAnim-unk egy-két információt szolgáltat az animációról, úgyis-mint a képernyő nagyságát/mélységét (sűrűségét, anyagát, erősségét stb), display módjait, az animáció típusát (5, 7) stb.

Asszunk erre egy példát:
Példa: Magyarázat:
 File: Juggler File-név
 Picture: 320*200 (48000 bytes)
 Képméret:
 Display: 320*200*6 planes distfg
 Modes: LORES HAM Megjelenítési mód
 Animáció típusa:
 Animate: 5 5 rövid, 7 hosszú
 Length: 24 frames Hány képkockából áll az animáció
 Speed: 50 fps Aktuális lejátszási sebesség (képkocka/sec)

5) **BUFSIZE** n: Beállíthatjuk vele a buffer méretet n byte-okban. Az alapbeállítás 100K (102400 bytes), melyet a **BigAnim** töltőget egymás után (akár a hurkát).

6) **RELTIME** n: Beállítja a lejátszás idejét, ha PAL rendszerben játszunk le, akkor 1/50. sec, ha NTSC-ben, akkor 1/60. (KI hitte volna? — Covboy)

7) **TASKPRI** n: Ezzel beállíthatjuk a **BigAnim** taskprioritását lejátszás alatt. Ha a harddisk kontrollere nem használja a DMA-t, a lejátszás valószínűleg kevésbé lesz szaggatott, ha magas taskprioritást használunk. A prioritás vagy a file systemét használja, vagy amit a winchester használ.

Billentőzetkiosztás az animáció lejátszásához:

'ESC': Kilépés a **BigAnim**-ból. Használhatjuk a jobb egérgombot is, ha akarjuk.
 'SPACE': Lepauzálja az animációt, vagy elindítja, ha már aktíváltuk.
 'N': Ha pauzálunk, a következő kockát mutatja meg.
 'TAB': Ciklikusan cseréli a színeket.
 'SHIFT TAB': Kikapcsolja a ciklust, és visszaállítja az eredeti színeket.

Ha bizonyos opciókat akarunk használni, vagy be akarjuk állítani az alap dolgokat, akkor egy environment-be ki tudjuk menteni a beállított értékeket, melynek neve **BIGANIMOPTS**. Például, ha a buffer méretét mindig 204800 byte-nak akarjuk beállítani, akkor beírjuk, hogy:
SetEnv BIGANIMOPTS BUFSIZE 204800, és **BigAnim**-unk ezt az értéket használja az alap 102400 byte érték helyett. A **BUFSIZE**, **RELTIME** és **TASKPRI** értékeket a **BIGANIMOPTS**-on keresztül beállítani egyszerűen a megfelelő utasításoptionokkal lehet.

Néhány további info. A **BigAnim** támogatja a CMAP chunk-okat az animációban, és ennek megfelelően változtatja meg a képernyőszíneket.

Hogyan használjuk a legjobb bufferméretet? tehettünk fel mindenki jogosan a kérdést. Hogy maximalizáljuk a lejátszási sebességet, tegyük a következőt: ha van elég memóriánk, töltjük be a teljes animációt, használjuk a **LOADALL** funkciót. Ezzel örökül el a lehető leggyorsabb lejátszás. Ha nincs elég memóriánk, beállíthatunk egy másik bufferméretet a **BUFSIZE** opcióval. Ha a **VERBOSE** opciót használjuk, megtudhatunk belőle mindent, és meglátjuk, hogy a különböző bufferméretek hogyan befolyásolják a lejátszási sebességet. Egyékt dolog, amit érdemes megjegyezni: A **BigAnim** nem egyidejű töltési metodusanak következtében a legnagyobb lehetséges bufferméret nem adja a leggyorsabb lejátszást. A file-méretet és a bufferméretet próbatételezéssel célszerű beállítani. Például: Ha 300Kbyte-os bufferméretet használunk és az animációk 1000Kbyte, akkor az első három olvasásnál 300Kbyte-nyi adatot olvas be egyenként, de negyedszerre csak 100Kbyte-ot tölt be. Ez tisztán sor, hogy nem optimális. Az ideális bufferbeállítás vagy 250, vagy 334Kbyte. Gondolom elhírhadt, hogy miért. Mondjuk azért is ez az elosztás az optimális, mert ha az utolsó rész, amit betölt az animációból a **BigAnim** felekkora

hosszú, mint az előző, egy üzenetet kapunk azzal a szöveggel, hogy nem optimális buffer mérete.
 Két probléma merül fel miközben az ideális beállítás keresünk.

- 1) Neha a lejátszás leáll, majd folytatódik.
Ok:
 a) A winchester nem tud olyan gyorsan tölti, mint ahogy az animáció lejátszódik.
 b) A keménylemez felhasználja az összes rendelkezésére álló CPU-t, ezért leáll a lejátszás.

Megoldás:

- a) Növeljük meg a buffer méretét, és/vagy használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszást, és ezt már tudja követni a winchester.
- b) Használjuk a **TASKPRI** utasítást, hogy megváltoztassuk a **BigAnim** taskprioritását. Általában ha ugyanazt a prioritást használjuk, mint a harddisk, akkor kapjuk meg a legjobb eredményt.

2) OI(I)-kor a lejátszás átmenetileg leáll.
Ok: A winchester átvételnek köszönhetően nem tud teljes sebességgel kitömöríteni.

Megoldás: Használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszási sebességet. A lejátszás természetesen lassabb lesz, de nem lesz annyira dőcögös, mint előtte.

Ennyi lett volna a **BigAnim**. Jó szórakozást hozzá.

Hanna&Barbara Animation Workshop

Gondolom, hogy mindeki hébe-hóba rajzolt valamit valamilyen rajzprogrammal. Van aki professzionális rajzprogramokat alkotja meg az általa elképzelt fantazmagóriákat, van aki beéri az egyszerűbb, együgyűbb, de annak ellenére használható rajzzerkesztőkkel. A bonyolultabb, profibb rajzprogramok közé tartozik a **Brilliance**, **AdPro**, **ImageMaster**, **CineMorph**, **Morph** + ...stb.
 Az egyszerűbbek a **Paint**, **PPaint**, **Walt Disney Studio**, és a **Hanna&Barbara Animation Workshop**. Most ez utóbbról dobok egy kis rizsát (gondolom nyelvművészek olvasóinknak nem nagyon tetszik ez az utolsó mondat, de majd lassan hozzászoknak — vagy nem).

Szóval, amikor elindítjuk a programot, a bejelentkező képernyő szinte teljes mása (Már megint az oroszok! — Covboy) látszik. (Egészalakos, fűdőruhanélküli, kihajthatós) amit védelemnek szántak. De mit nekünk védelem. (Esetleg az Oroszok ellen! — Covboy) cickelünk csak valamelyik ikonra jobb oldalt, és megkapjuk a program főképernyőjét. Itt érdekes módon nem a standard egyszerű szürke ikonokat látjuk, hanem rajzfilmmhez méltóan idetlen ábrákat (nemhiába, azért a **Hanna-Barbara** kettős tudott rajzolni! — Getto). Bal oldalon két nyílát láthatunk egy csúszka alján, és tetején. Ezekkel tudjuk kiválasztani a kész képkockák közül azt, amelyikhez meg rajzolnánk akarunk valamit. A kész képek sorozamai a csúszka mellett találhatóak meg, de csak akkor, ha már rajzoltunk valamit.

Jobb oldalon az ikonok alatt található az animáció (sok képkocka egymás után) lejátszásához szükséges kezelőpanel, úgyismint tekerés előre, hátra, felvétel, lejátszás, pillanatállj stb, és a gyorsaságot beállító csúszka (a hinta leszakadt, úgyhogy ne is keresd).

Felül hat darab ikon láthatunk, melyeknek jelentései a következők: takarjék:

- **Rajzaj:** Ezzel az ikonnal a rajzolóképernyőhöz érkezünk. Itt csinálhatunk végeredményben mindent. A képernyő nagy részét a rajzfelület alkotja, alul pedig különféle gombokat (Aha, már megint itt

- ez a dilis detektiv — Getto) található. A bal oldalon, a legelső részen a ceruza vastagságát állíthatjuk be. (Fanatikus szadisták előnyben — Mr.AIDStace) Mellette nyolc, nem több, nem kevesebb mint nyolc ikon láthatunk. A hozzájuk rendelt funkciók a következők:
- a) **Folyamatos vonal:** Ezzel tudunk görbén egyenes, folyamatosan hullámos vonalat húzni, ki-ki a saját ízlésének megfelelően. (Hallod ezt Kiki? — Covboy)
 - b) **Egyenes vonal:** Itt egy pontot kijelölve és az egér gombját nyomva tartva, az egeret elhúzza beállíthatjuk az egyenes hosszát és irányát.
 - c) **Kiborult fazék:** (Ez bill egyébként, csak finoman fogalmaztunk — Getto) Ezzel tölthetünk ki különböző színekkel különböző formákat. Azért vigyázzunk a vonalak érintkezéseire, mert a lyukakon kifolyva az egész képernyő kionthetjük.
 - d) **Oló:** Erre cickelve, ha kiválasztunk a rajzonkon egy részt, azt kivágja, és ameddig nem titlik le, addig azt a kivágott részt rakogathatjuk össze-vissza mindenhol.
 - e) **Teli-Üres kocka:** Ha csak a keretet látjuk, akkor üres kockát, vagy téglalapot alkothatunk úgy, hogy az egerrel valahova cickelünk, és elhúzzuk onnan. Persze a gombot tartjuk nyomva. Ha teli kocka van az ikonon, akkor értelemszerűen teit alakzatokat készíthetünk.
 - f) **Teli-Üres kör:** Ugyanaz, mint a kockánál, csak itt értelemszerűen teli vagy üres köröket és ellipsziseket készíthetünk. Persze csak ha idecickelünk.
 - g) **T betű:** (Nem tanulvezető!) Ha ezt választjuk, akkor bármilyen megjegyzést vagy szöveget hozzáígyezhetünk a képernyőhöz (vagy máséhoz) (MÁSÁHOZ!!! — Covboy).
 - h) **Nagyító:** A kijelölt részt nagyíthatjuk ki, rajzfinomítás céljából.

Az ikonok mellett öt, ha nem, három nyílát láthatunk. A lefele nyílal a képinek számát határozhatjuk meg. A balra és jobbra nyílal segítségével a képek között válogathatunk. Egyébként ha van már mondjuk négy képinek egymás után (sorban), és a második képkocka után nyomjuk meg a lefele nyílát, akkor a képinek sorrendje a következőképpen alakul: 1;2;5;3;4. Ebből már mindenki kitárlhatja, hogy mire akarunk kilyukadni (Hoghyggy mire? Hát háromra! — Covboy).

A következő ikonon egy, a kezét a szájalban tartó figurát ábrázol. Ha benyomjuk, akkor az utolsó műveletünket törölhetjük le vele. Mellette egy hegységet ábrázoló gadgetet láthatunk, ennek a jelentése itt nem érvenyesül. A szivacs ikon letörli a képernyőt. Az eset ikonnal egy másik képernyőt kapunk. Itt mindent megcsinálhatunk, amit az előző képernyőn, sőt itt még az eset színeit is beállíthatjuk. A hegység ikon itt már él, a háttér rajzolatjuk meg vele (azt hiszem).

A színekkel egyértelműen a használatban lévő színek közül válogathatunk. Az eset hatására egy új választási opciót kapunk, ahol a színeket keverhetjük ki. (Maximum nyolcat, ha elfogytak, akkor érdemes azzal a színnel megrajzolni azt amit akarunk, majd utána átkeverhetjük!) Exit-tel kiléphetünk.

- **Ecset:** Ugyanazokat a funkciókat váltottuk feleddző mint az előző ikonnál, semmi különbség nincs, mert az első ikon választva, az ottani gadget-ekkel is elő lehet hozni az itteni rajzlapot.
- **Csapo:** A képeket lehet összevagni vele. Nekem **ERROR 4 Unable to access vidi digitizer** felirattal figyelemztetett valamire. (Téhat nem tudtam használni)



- **Trashcan:** Az összes addigi képünket amit csináltunk, kivéve amit elmentettünk, kidobhatjuk.
 - **Fiókosszekrény:** Load-Save opciók. A használatát mindenki kitalálja magától is.
 - **Exit:** Kilépés a programból.
- Ennyi lett volna. Az igazság az, hogy még körülbelül 5000 karaktert kellene írnom, de mivel az anyagaim is elfogytak, **(Persze, teljesen kilózanodtal mi? Szégyeld magad! - Cowboy, Gatto),** és totális utazási lázban égek, **(Sőt! Langolok!)** semmi értelmes nem jut az eszembe **(Hova??? - Gatto),** ezért itt be is fejezem. **Getto-t** lefektettem egy pár sörrel, hogy valami jó rajzot készítsen a maradék üres helyre, így legalább az oldal ki lesz használna. Tehát vizslát szeptemberben, remélem ti is jól fogjátok érezni magatokat a nyáron. Mindenkinél jó nyaralást, és kellemes bódultságot kívánok!

• **Evil Csika**

PPC (F)ELHASZNÁLÓI ROVATVEZETŐ: WERNER ZSOLT (DADA)

Rasterbar

Már szokássá vált, hogy sokan állandó helyesbítéseket küldenek be. Most két **rasterbar**-témájú listát kaptam + még egy csomó mást. Mivel a kódban csak pár helyen volt különbség, ezért kiragadtam a második listából a különböző kódrészleteket, és azt külön közöltem le. Át is adom a szót **TYP/AMG**-nek, a mostani rovat szíriájának:

Szíazstok! Összeirogattam egy csomó rutint. Mivel **DADA** maestró közötté velem, hogy képkirakó rutinokkal a hócipője is tele van (különösen a GIF-ekkel), s most úgyis kifizűttem innen, ezért azt nem küldtem... A természetes színuszablat is csak azért hagytam meg, hogy legyen fogalmatok arról, mire is jó a színuszablat, meg így legalább be tudom vezetni a színuszablat forrását is.

• **Copper bar-ok - rasterbar.** (C) by **TYP/AMG, AMG** rulez!

.model tiny
286
JUMPS
.code
org 100h ; COM-ra fordítsuk!
start: mov ax, 0013h
int 10h ; 320*200*256
in al, 21h ; az **IRQ** maszk lekérése
mov [irqsave], al ; és elmentése
mov al, 11111111b ; a keyboard kivételével
mindent kikapcsolunk
out 21h, al ; és ezt a 21h címre visszaküldjük
in al, 0a1h ; az **NMI** maszk lekérése
mov [nmissave], al ; és elmentése
mov al, 11111111b ; itt viszont minden flag-ot egybe állítunk
out 0a1h, al ; új **NMI** maszk visszaküldése
;|||||||||||||
mov dx, 03c8h
mov al, 01h
out dx, al
; **palettebeállítás** lesz!
xor al, al
inc dx ; **03c9**-re kiküldünk három 0-t
out dx, al
out dx, al
out dx, al
push 0a000h
; a videomemória címét (szegmens)
pop es ; az **ES**-be töltjük

xor di, di ; DI := 0
mov ax, 0101h
mov cx, 32000
; mivel **stosw**-vel töröljük a képernyőt, ezért csak 32000-res ciklust kell alkalmaznunk (32000*2=64000*1)
cld
; **ES:DI**-től, azaz **A000:0000**-tól indulunk, és természetesen a **nóvekvő** memóriacímek irányába
rep stow ; a képernyő törlése

push ds
pop es ; **ES := DS**
mov bx, offset barline
; itt a bar-ok felső sorának kezdőhelyzetét adjuk meg (változtatható). Ezek szerint, lásd a lista végét, a bar-jainkat ilyen sorrendben és kezdőcímsorokkal jelenítjük meg: **175, 150, 125, 100, 75, 50, 25 és 0.** A **barcount** adja azt meg, hogy hány hurkánk legyen, ez most **8** (azért is adtuk itt meg **8** kezdősor-értéket).
startbar: cld
; keyboard letitása (Interrupt-letitálás)
mov si, offset palette
; **SI** majd mutat a palettára, most természetesen annak **első** elemére
mov bp, 01h ; bar num := 1
paletteup:
push bp
mov di, [bx]
mov al, sintable[di]
; a legfelső sor kirajzolása (természetesen egy rasterbarban egyetlen szint használunk!)
mov di, offset barpal
dec al
; az al := sintable[di] elemet eggyel csökkentjük
xor ah, ah
; AH := 0 (az AL-ben van csak fontos infó!)
mov cx, ax ; CX := 00:AL
shl ax, 1 ; AX osztása kettővel
add ax, cx
; és ezáltal **AX := AX + 0.5*AX = 1.5*AX** képzése
add di, ax
add di, ax ; DI-hez hozzáadunk **2*AX**-et
mov bp, offset barpriority
; a **rasterbar**-ok között természetesen prioritás van - melyik látszik az előtérben. Természetesen ezt nekünk kell kezelni, hardveresen a **VGA** kártya erre nem

kérhető fel (nincs se sprite, se semmi). A **barpriority** egy **200**-elemű tömb (minden rasterbarban tehát egyetlen byte felel meg), melyben **bp** címezi az adott sornak megfelelő byte-ot.
add bp, cx
mov cx, [barheight]
; 17 rasterbaronnyi egy bar, s ez persze változtatható!
checkline:
; megnézzük, egy adott rasterbarban hogy állunk a prioritással. Ha a prioritástombban ott **01** van, az azt jelenti, hogy magasabb prioritású bar egyik sora foglalja el az adott sort - ilyenkor az aktuális barból oda nem rakunk semmit. Ha viszont **0-4** helyben (ez a programindítás default-ja), akkor elvegezzük az adott sor kiszinezését.
cmp byte ptr [bp], 00h
jne ne írjuk felül az adott sort
mov byte ptr [bp], 01h ; teljes movsw
; **ES:DI**-re **DS:SI** word-ét átmove-oljuk movsb
; **W=2** byte, **B=1** byte, így összesen **2+1=3** byte-ot copyszunk át a **barpal** adott sorát jelképező byte-hármasába a **palette** byte-hármasából.
sub si, 3
; mivel a **MOVSB/MOVSW** során 3-mal megnőtt maga az **SI**, ezért hogy a **palette:SI**-t az adott sornak megfelelő színre visszaállítsuk, 3-mal le kell vonnunk **SI**-ből.
movsw
movsb
; és a következő rasterbarhoz rendelt **barpal**-elembe is beírjuk ezt a 3 szín-byte-ot.
jmp nextpriority
ne írjuk felül az adott sort: add si, 3
; a palettamutatót 3-mal megemeljük. Ez azt jelenti, hogy az adott bar adott soráról (amit nem színezünk át), melynek szín-értékét egyetlen **RGB** bytehármas adja meg, átépünk a következő sorára. Ne feledjük, egy **bar** palettája mindig tökéletes szimmetrikus a középső sorára, amely egyben a legvilágosabb (legnagyobb fényességű) is!
add di, 6
; és a bar palettamutatóját is megemeljük
; a következő utáni sora állunk **barpal:DI**-vel.

priority: inc bp
; bp a prioritástáblázatot címezi, így ab-
ban a következő képernyősorra állunk.
loop checkline
; lásd: a ciklus előtt a ciklusregiszterbe,
CX-ba, a barheight értéket töltöttük (17
jelenleg). Ez azt jelenti, ez a ciklus feltölti
egyszer a **barpal**-t, másrészt beállítja a
prioritást — az adott bar minden egyes
képernyősorra.

barspot: add word ptr [bx], 03h
; BX= offset barline, a táblaindexet 3-mal
továbbállítjuk

cmp word ptr [bx], 359
; a tábla végéül önkényesen a 359-et vá-
lasztottuk. Ha ennél kisebb, vagy ezzel
egyenlő értéket kapunk vissza, akkor a
következő bar kiszinezésébe kezdünk.

je nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx], 00h
; a táblaindexet nullázzuk

nextbar:
pop bp
; palsetup-ban mentettük el; a bar sor-
számát tartalmazza.

inc bx
; BX pedig a bar kezdő sorszámát címezi
inc bx
; kétszer növeljük BX-et, mert a word mé-
rete két byte

inc bp
; és megnöveljük persze az aktuális bar
sorszámát is (BP-t). Ha ez nagyobb, mint
[barcount] értéke, akkor újra az 1. bar
kezdjük rajzolni; különben viszont nincs
gond, még lehet a következő adatait töl-
teni.

cmp bp, [barcount]
je palsetup
; <=, még van fel nem töltött bar.
; itt, mielőtt visszaugránánk az 1. bar
adatainak feltöltésére, végre elvegezzük
a konkrét képernyőre írást is.

mov si, offset barpal
mov cx, 400
mov dx, 03dah
Input Status 1 regiszter
VReTrace: in al, dx

03dah, Input Status 1 regiszter
test al, 00001000b
; a 3. bitet ellenőrizzük, hogy nincs-e
épp függőleges visszafutás.
jnz VReTrace

; ha aktiv, akkor tovább várunk, vissza-
ugrunk a visszafutás lekérésére.

VNoReTrace: in al, dx
test al, 00001000b

; ismét a 3. bit tesztelése — de most a
belső ellenőrzésre ugrrunk vissza!

jz VNoReTrace
; aktiv — vissza
paidump:

; a konkrét screen-re írás!

palette db 7, 7, 7
; a szürke bar
db 10, 10, 10
db 16, 16, 16
db 19, 19, 19
db 22, 22, 22
db 25, 25, 25
db 28, 28, 28
db 31, 31, 31
; a közép (a legfényesebb)
db 28, 28, 28
db 25, 25, 25
db 22, 22, 22
db 19, 19, 19
db 16, 16, 16
db 13, 13, 13
db 10, 10, 10
db 7, 7, 7
db 7, 0, 0
; vörös bar
db 10, 0, 0
db 16, 0, 0
db 19, 0, 0
db 22, 0, 0
db 25, 0, 0
db 28, 0, 0
db 31, 0, 0
; a közép (a legfényesebb)
db 28, 0, 0
db 25, 0, 0
db 22, 0, 0
db 19, 0, 0
db 16, 0, 0
db 13, 0, 0
db 10, 0, 0
db 7, 0, 0
; zöld bar
db 0, 10, 0
db 0, 16, 0
db 0, 19, 0
db 0, 22, 0
db 0, 25, 0
db 0, 28, 0
db 0, 31, 0
; a közép (a legfényesebb)
db 0, 28, 0
db 0, 25, 0
db 0, 22, 0
db 0, 19, 0
db 0, 16, 0
db 0, 13, 0
db 0, 10, 0
db 0, 7, 0
db 0, 0, 7
; kék bar
db 0, 0, 10
db 0, 0, 16
db 0, 0, 19
db 0, 0, 22
db 0, 0, 25
db 0, 0, 28
db 0, 0, 31
; a közép (a legfényesebb)
db 0, 0, 28
db 0, 0, 25
db 0, 0, 22
db 0, 0, 19
db 0, 0, 16
db 0, 0, 13
db 0, 0, 10
db 0, 0, 7
db 0, 7, 0
; sárga bar
db 10, 10, 0
db 16, 16, 0
db 19, 19, 0
db 22, 22, 0
db 25, 25, 0
db 28, 28, 0
db 31, 31, 0
; a közép (a legfényesebb)
db 28, 28, 0
db 25, 25, 0
db 22, 22, 0
db 19, 19, 0
db 16, 16, 0
db 13, 13, 0
db 10, 10, 0
db 7, 7, 0
db 7, 0, 7
; lila bar
db 0, 10, 10
db 0, 16, 16
db 0, 19, 19
db 0, 22, 22
db 0, 25, 25
db 0, 28, 28
db 0, 31, 31
; a közép (a legfényesebb)
db 28, 28, 28
db 25, 25, 25
db 22, 22, 22
db 19, 19, 19
db 16, 16, 16
db 13, 13, 13
db 10, 10, 10
db 7, 7, 7
db 7, 0, 7
; cián bar
db 0, 10, 10
db 0, 16, 16
db 0, 19, 19
db 0, 22, 22
db 0, 25, 25
db 0, 28, 28
db 0, 31, 31
; a közép (a legfényesebb)
db 28, 28, 28
db 25, 25, 25
db 22, 22, 22
db 19, 19, 19
db 16, 16, 16
db 13, 13, 13
db 10, 10, 10
db 7, 7, 7
db 7, 0, 7
; rez
db 23, 13, 5
db 28, 18, 9
db 33, 23, 13
db 38, 28, 17
db 43, 33, 21
db 48, 38, 25
db 53, 43, 29
db 58, 48, 33
db 53, 43, 29
db 48, 38, 25
db 43, 33, 21
db 38, 28, 17
db 33, 23, 13
db 28, 18, 9
db 23, 13, 5
db 18, 8, 1

mov al, 01h
mov dx, 03c8h
out dx, al
; 01 -> 03c8
inc dx
outsb
; byte ptr [DS:SI] -> 03c9
outsb
; lásd: SI a barpal-ra mutat, amit már
telemyomunk az épp kirakni kívánt szín-
hármaszókkal!
mov dx, 03dah
a harmadik színre varunk:
in al, dx
; 03da legalsó bitének átfodulását (viz-
szintes visszafutás) kívárujuk
test al, 00000001b
jz a_harmadik_szinre_varunk

mov dx, 03c9h
outsb
; és az utolsó szint is kirakjuk 03c9-re a
barpal-ból
mov dx, 03dah
; **Input Status 1**

HReTrace: in al, dx
test al, 00000001b
; horiz. retrace
jnz HReTrace
; ha NEM aktiv (nincs épp visszafutás),
tovább várunk a screen további feltöl-
tésével

loop paidump
; 400-szoros ciklus (kétszázszor, azaz a
sorok számaszor, kétszer ugyanazt kilö-
jük)
;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
mov di, offset barpriority
mov cx, 100
; a barpriority-ba 100*2 byte-ot nyomunk
ki (nullázás minden screenre, utá-
n hisz a prioritás szempontjából csak an-
nak van szerepe, hogy a bar-ok milyen
sorrendben következnek. A rendszer
"előletemek" így a világon semmi szere-
pe nincs a továbbiakban.)

xor ax, ax
rep stow

mov di, offset barpal
; mivel a konkrét képernyőre írás megtör-
tént, a barpal-t is teljesen kinullázzuk.
mov cx, 600
; 200*2*3 byte
xor ax, ax
rep stow

sub bx, [barcount]
; a bx-ből kivonjuk a bar-ok magasságát
(reset),
sub bx, [barcount]
; mégpedig kétszer (word)
sti
; és a keyboard-ot engedélyezzük.

mov ah, 07h
int 16h
; nyomtunk-e valamit? Ha igen, exit.
jnz exit
jmp startbar

exit:
mov al, [irqsave]
; IRQ maszk visszatöltése
out 021h, al
mov al, [rmisave]
out 0a1h, al
mov ax, 0003h
; 03-as text screenmód
int 10h
mov ax, 4c00h
; kilépés DOS-ba
int 21h

sintable db 1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2
db 3,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8
db 8,9,10,11,11,12,13,14,14,15,16,17
db 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30
db 31,32,33,35,36,37,38,40,41,42,44,45
db 46,48,49,51,52,54,55,57,58,60,61,63
db 64,66,67,69,70,72,73,75,77,78,80,81
db 83,84,86,88,89,91,93,94,96,97,99,101
db 102,104,105,107,108,110,112,113,
115,116,118,119
db 121,122,124,125,127,128,130,131,
133,134,136,137
db 138,140,141,143,144,145,147,148,
149,150,152,153
db 154,155,156,158,159,160,161,162,
163,164,165,166
db 167,168,169,170,171,172,173,
174,175,176
db 177,177,176,178,179,179,180,180,
181,181,182,182
db 182,183,183,183,184,184,184,184,
184,184,184,184
db 184,184,184,184,184,184,184,184,
184,183,183,183
db 182,182,182,181,181,180,180,179,
179,178,178,177
db 177,176,175,174,173,172,171,
171,170,169,168
db 167,166,165,164,163,162,161,160,
159,158,156,155
db 154,153,152,150,149,148,147,145,
144,143,141,140
db 139,137,136,134,133,131,130,128,
127,125,124,122
db 121,119,118,116,115,113,112,110,
108,107,105,104
db 102,101,99,97,96,94,93,91,89,88,86,84
db 83,81,80,78,77,75,73,72,70,69,67,66
db 64,63,60,58,57,55,54,52,51,49,48
db 47,45,44,42,41,40,38,37,36,35,33,32
db 31,30,29,27,26,25,24,23,22,21,20,19
db 18,17,16,15,14,13,12,11,10,9
db 8,8,7,7,6,6,5,5,4,4,3,3
db 3,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1

barline dw 175,150,125,100,75,50,25,0
; és ez a prioritási sorrend. Mivel először
az 1. bar-rajzoljuk ki, a 2. azt már nem
írhatjuk felül a képernyőn s i.t., leggyen-
gebb prioritású az utolsó (a jelen adatok
mellett 8.) bar.

barpriority db 200 dup(0)
barheight dw 17
; figyelem! A szinusz-tábla maximális ér-
teke **184**, emiatt **(183+17=200)** épp
még nem csúszik ki a legelső határhely-
zetben a bar legelső sora! Ha mondjuk

20-at írunk ide, akkor az alsó 3 sor már
nem látszana lent — olyankor **újra kel-
lene számoltatni** a szinusz-táblát!
barcount dw 8
barpal db 400*3 dup(0)
irqsave db ?

mnisajdive dob ?
end start
 Előfordulhat, hogy a raszteres megoldás
 ocsmányul néz ki. Ilyenkor jobb, ha a fenti

listában ;!!!!!!!-l jelölt két pont közötti
 kódreszt kivágjuk, és a helyére a következ
 zöt illesztjük. Ezt már nem kommenteztük
 fel, mert csak pár helyen van eltérés. Mel-

lesleg a *scene* szót már nem rasztrettin
 nak, hanem *color each line differently and
 cycle colors* módszernek hívja. Egyébként
 az eljárás alapjai szinte ugyanazok.

```
mov dx,03c8h
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,256
c:256: out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop c:256
mov bx,200
mov ax,0101h
push 0a000h
pop es
xor di,di
cld
sorki: mov cx,160
rep stow
inc al
inc ah
dec bx
```

```
inc bp
mov cx,[barheight]
checkline:
cmp byte ptr [bp],00h
jnc nodrawline
mov byte ptr [bp],01h
movsw
movsb
jmp nextpriority
nodrawline: add si,3
add di,3
nextpriority: inc bp
loop checkline
barspot: add word ptr [bx],03h
cmp word ptr [bx],359
jle nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx],00h
nextbar: pop bp
inc bx
inc bx
```

```
inc bp
mov cx,[barcount]
je pasetup
mov si,offset barpal
mov cx,200
mov dx,03dah
VReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jne VReTrace
VNoReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jz VNoReTrace
mov al,01h
mov dx,03c8h
out dx,al
inc dx
paldump: outsb
outsb
loop paldump
```

Nos, a **szinusztábláról pár szó**. Ha valaki
 tüzetesebben átrágja a fenti rutinokat, az
 látja, hogy ott a hurkákat mozgathatja során
 egy bizonyos **szinusztáblát** érünk el, épp
 abból célból, hogy a függőleges irányú
 mozgathatja cool legyen, tehát a képernyő fel
 ső és alsó széle felé haladva a távolság
 függvényében **arányosan lelassuljon** a
 bar-ok mozgása. Felmerülhet a kérdés,
 hogy muszáj-e előre letárolt szinusztáblá
 k csinálnunk.

Nos, a válasz: **nem**. A *scene*-n egyre-
 mássra születnek a coolabbnal coolabb
 futásidejű, **assembly** nyelvű
 szinusztáblázat-készítő rutinok. Álljok itt
 egy olyan rutin, melyet eredetileg **Mikko
 Reinikainen** "dobott" először a *scene*-re
 (nem tudom, melyik csopárt tagja, meg
 BBS/Internet/Freenet (DADA): **Sokan**
 kérkik, mi az a Freenet. Attól függ, hogy
 a Fido-hoz hasonló Freenet-et nevezük,
 vagy az Internet-est (van magyar, a Fido-
 val párhuzamos Freenet is, de alig
 használják, s köze sincs se a magyar
 Fido-hoz, se a nyugati Freenet-ekhez). A
 telefonos alapú gyakorlatilag a Fido egy
 másolata, és így ugyanazok a megköte
 sek és címzési módok érvényesek az ese
 tére. Általában az egész egy hatalmas
 bukás. Az Internet alapú más tesztja,
 ugyanis, mint a neve is mutatja,
 pszeudo-ingyenes Internet-elérést bizo
 stít — bárkinek. Sokan dühöngenek erre
 fele egyes Internet-dial-up-ok árai miatt
 (napl 10-20 perc engedélyezésével, 2400
 bps-es vonalon, havi 5000 Ft az előfize
 s). Nos, nem tudom, Amerikában ezt
 hogy érik el, de ott szinte tők ingyen (az
 átlag havi előfizetés 10 US\$) van a kor
 láttan Internet elérés, 'utcaról is'... De
 még a finn Freenet ára sem magas: per
 centként olyan 50 fillér...), címét sem isme
 rem, kérdezzétek a DADA-t, az Internet Ma
 gyar Nagymesterét (Az IRC-n még nem ta
 lálkoztunk. Sajnos név alapján InterNet
 en nem lehet kerestetni, ahhoz meg túl
 lusta vagyok, hogy lekerjem és átneve
 zés az összes finn host&domain userlistját
 (de azért a *freenet.hut.fi*-t ott is a
freespot.uwasa.fi-t átnevezem, mert ott is
 van saját account/cím, és bármit le
 tudok kérni rólok, és mivel a democene
 tagjai le általában ezt a két hostot hasz
 nálják, ezért lehet, hogy megtalálom...).
 Egyébként ki terjeszti ezeket a Nagyme
 ster-hűlyeségeket? — **DADA az álze
 reny**). Nos, a rutin, és a magyarázatok
 hozzá... Először is, ez egy 1024 byte-os
 szinusztáblát állít elő (pontosabb felépítés
 a rutin alatt):

```
MakeSinTable:
push ds
pop es
ES := DS
mov di,offset SinTable
; innen építjük fel, a növekvő memóriaci-
```

mek irányában, a \$0000-tól \$4180-ig
 emelkedő 128 darab word-ot.
 mov si,offset SinTable+2*256
 ; ez pedig visszafelé mozog \$0328-tól,
 és ugyanazt írja fel, mint a 0128-tól előre
 felé mozgó pointer.

```
push di
push si
; SI-t és DI-t elmentjük
mov cx,129
; CX := $81 (2*$100 byte-ot írunk ki)
sub ax,ax
; AX := 0
L1:
mov [si],ax
; [offs SinTable+SI]:=az újonnan számolt
; AX kezdőértéke 0.
```

```
dec si
dec si
; SI visszafelé címezi a szinusztáblát!
stosw
; ES:DI-n ettőlörjük a szinusztérteket
mov dx,cx
shl dx,1
; CX volt értéket kétfővel szorozzuk
add ax,dx
```

; és ezt hozzáadjuk AX értékéhez (tehát
 az éppen most kiírt szinusztértekekhez). Ez
 lesz a következő kiírt word (tehát látható,
 hogy gyakorlatilag két assembly utasítás
 állítja elő a szinusztérteket... buli, mi?
 Kár, hogy csak 0 és 16768 közötti szin
 usztáblák előállítására jó ez a módszer
 — de hát ezt ugyebár le lehet osztani
 256-ra, vagy akár 200-ra is, és akkor
 már kész van a fent mutatott szinusztábla
 is).

```
Loop L1

pop di
pop si
; visszatöltjük DI és SI értékét. Hogy
miért is ilyen cselesen? Uui, DI a már fel
épített szinusztábla-tól elejét címezi, SI
pedig a végét. Nos, amennyiben (lásd a
dolgot lentebb tárgyaltam!) a másik fél
ben a negált értékeket akarjuk eltárolni,
akkor már egy sima LODSW->NEG AX->
STOSW-vel átirhatjuk a negált értéke
ket! Na itt is nyertünk 2-3 byte-ot!)
mov cx,256
; nincs szükség külön (tükörben) számi
tani a két 256 byte-os részt!
L2:
lodsw
neg ax
stosw
Loop L2
ret
SinTable:
; Ide, ettől a címőtől tárolja le a rutin az el
készített szinusztáblát
```

Amennyiben is, csak úgy magában fordít
 juk le COM-ra a programot (gy.k. TASM fi
 lenév[.ASM], TLINK-i fájlnev[.OBJ]), akkor
 az általa felépített sinustábla így fog kinézni

(DADA: Megvágva... Debuggert mindenki
 tud használni):

0128: 00 00 02 01 02 02 00 03 FC 03 F6
 04 EE 05...

Ez a növekedés 0228-ig tart, ahol a maxi
 mum: 08 41. Ezután csökkenés, 0328-on
 újra 00 00 a táblázat tartalma. Ezután r
 tőgen egy FE FE következik, ami azután
 0428-ra csökken le 80 BE-re, majd 0526-ra
 ismét visszaáll FE FE-re.

Persze ennek manapság (amikor tényleg
 nem kell kilobite-okban gondolkodni, ha
 disk-kapacitásról esik szó) főleg akkor le
 het jelentősége, ha pl. olyan rutinokat
 írunk, ahol minden byte számít (pl. intro,
 vagy éppen disk-bootsectorban valami
 cool kis demourtin). Ugyanis ez, mivel fu
 tásidőben generálja a szinusztáblát, és rá
 adásul 40-egynehány byte lefordítva, lényeg
 esen kisebb helyet foglal. A memória,
 ahol végülis a demó futni fog, ugyis szinte
 korlátlan a boot sector méretéhez képest...

Ha valaki szeretné kiszedni az ez által elő
 állított szinusztáblát, az írjon egy save-ru
 tin (DADA: egyszerűbb Turbo Debugger
 ben letutattam a fenti COM-ot, le-TAB-
 ozni a DATA ablakra, ott Ctrl/B, W,
 SINTAB.DAT, és a memóriacím/count:
 0128,400. Ez kirakja a SINTAB.DAT-ba
 ezt az #1024 byte-ot).

Adlib-téma

Nyűfarknyi rutin: hogyan detektáljuk az
 Adlib-ot?

```
; Adlib-teszt rutin (TYP/AMG)
; Visszaadott érték: CF=1: nincs
; CF=0: van

PROC Detectadlib
sto
; A carry flag-et 1-be állítjuk (default)
pusha
; elmentjük a regisztereket
mov dx,0368h
; DX:= Adlib portcím
in al,dx
; Al-be beIN-eljük az Adlib port választát
cmp al,0
; ha 01 vagy 6-ot kapunk, akkor van Adlib
je @@there_is_adlib
cmp al,6
jne @@no_adlib_present
@@there_is_adlib: cld
; CF=0
@@no_adlib_present:
; marad a CF a lelegelejn beállított 1
popa
; a regiszterek visszatöltése
ret
;return
ENDP
; a rutin vége
```


Egy rendkívül érdekes rutint közlök le. A **RANDOM** és a **RANDOMIZE** rutinokat az élet szinte minden területén fogjátok tudni majd használni... Akinek van némi fogalma az ősgépek **BASIC**-jéről, annak nem mondjuk: először **MINDIG** a **RANDOMIZE** eljárást hívjuk meg, és **CSAK** utána a **RANDOM** függvényt! A **Randomize** természetesen a gép belső órája alapján ad kezdeteket a pseudo-random számnak (neve *KezdoRand*), amit a **RANDOM** függvény használ majd fel (persze a **RANDOM** nem olvassa az órát, hanem csak a **RANDOMIZE** eljárás által a programindításkor lepakolt véletlenszámon végzi el mindig ugyanazon matematikai műveleteket. Ennek oka egyszerű az időtákarékoság — hiszen a belső óra olvasása eszméletlen lassulat eredményezne —, másrészt az, hogy a **RANDOM** függvény adott határok közötti számra **IS** konvertál).

KezdoRand dd 0

Randomize Proc

mov ah,2Ch

int 21h

;óra lekérése (CX, DX)

mov Word ptr cs:[KezdoRand],cx

mov Word ptr cs:[KezdoRand+2],dx

ret

Randomize endP

Random Proc

;Be: **AX**: milyen értéktartományban legyen az előállítandó ávéletlenszám

;Ki: **AX**: (Minden más alapregiszter elpusztítva)

mov cx,ax

;elmentjük a értéktartomány felső határát

mov ax,Word ptr cs:[KezdoRand+2]

;és az (előző) véletlenszám felső word-jét betöltjük **AX**-be,

mov bx,Word ptr cs:[KezdoRand]

;az alsót pedig **BX**-be,

mov si,ax

;SI := **AX** (high(**Rand**))

mov di,bx

;DI := **AX** (low(**Rand**))

mov di,ah

;és itt kezdődik a rutin, ami **ADD**-ol, **XOR**-ol stb... Természetesen, mivel ezek a műveletek nem függenek **CX**-től, azaz az alkalmazni kívánt számtartomány felső határától (amit majd csak a **KezdoRand**-ba való visszairás után fogunk felhasználni), ezek a műveletek szabadon kombinálhatóak, elhagyhatóak, felcserélhetőek stb...

mov ah,al

mov al,bh

mov bh,bl

xor bl,bl

ror dl,1

ror al,1

add bx,di

adc ax,si

add bx,1276h

;ez, és a következő szám természetesen bármilyen lehet!

adc ax,5643h

mov word ptr cs:[KezdoRand],bx

mov word ptr cs:[KezdoRand+2],ax

;visszairjuk az új ávéletlenszámot. Oka természetesen: ha ezt nem tennék, akkor szintén **ugyanazokat** a műveleteket végeznénk **ugyanazon** a bemenő adaton, s az **eredmény** érthetően **ugyanaz** lenne.

xor dx,dx

civ cx

;egyetlen **DIV** művelettel biztosítjuk a megkívánt értéktartományba való beleesését a visszaadott számnak.

mov ax,dx

;AX a visszatérés...

ret

Random endP

Megint scroll-téma. Elkövettek: Násfay (NAFA) és Jávör (GEORGE).

1. Karakteres scroll

1. QuickBasic (és GWBasic/Basic)

CLS text\$ = STRING\$(80, 32) + "bla-bla-bla." + STRING\$(80, 32) 'szöveg megadás FOR a = 1 TO LEN(text\$) - 79 LOCATE 10, 1: PRINT MID\$(text\$, a, 80) 'scroll NEXT

A program elve, hogy a ciklus a szöveg-hosszig fut (-80), a szövegből kivágja a ciklusváltozótól a ciklusváltozó +79-ig terjedő karakteroszorozatot, majd kiírja a 10. sor 1. oszlopára.

Az első sor a képernyőüzemmód beállítás. Akkor változtassuk meg, ha grafikát is akarunk rajzolni a képernyőre. De mindenképp maradjunk meg a 80 oszlopos üzemmódnál, különben a scroll nagyon 'daráb'os lenne.

80 oszlopos grafikus üzemmódok (a 'WIDTH 80' elhagyható):

SCREEN 2 -> 640x200x2 (CGA)

SCREEN 3 -> 720x348x2 (Hercules)

(Előtte be kell tölteni a QBHERC-et v. MSHERC-et)

SCREEN 8 -> 640x200x16 (EGA)

SCREEN 9 -> 640x350x16 (EGA)

SCREEN 12 -> 640x480x16 (VGA)

Hogyan tudjuk lassítani a programot? Mindössze a NEXT utasítás elé kell betennünk még egy sort: FOR B = 1 TO X: NEXT. Az X egy szám (min. 100, max. 2000 ajánlott), de sokkal praktikusabb, ha a PC óráját használjuk lassításra — így minden gépen ugyanolyan gyors lesz a scroll (megközelítőleg — de a különbség nem észrevehető). pl. T = TIMER : WHILE TIMER - T < .02 : WEND (ezt is a NEXT utasítás elé).

Hogyan írjuk át GWBASIC-be vagy BASIC-ba a programot? Inkább sehogya, ha mégis, akkor mindössze meg kell számoznunk a sorokat. A scroll sokkal lassabb lesz, ami **QuickBasic**-ben 2 mp volt, az itt kb. 38 lesz!

2. [Turbo] Pascal

program scroll

{ ez itten kérem egy fejléc }

uses Crt;

var text:string;

i:integer; { az i és a j ciklusváltozó }

j:integer;

space:string;

begin;

clrscr;

{ Az alábbiakban az történik, hogy egy üres változóba [space] belekerünk 80 db. helyközt. Ez megoldható a FillChar is }

space := ''; { a space-t kiürítjük }

for i:=1 to 80 do

begin

space:=space+' ';

end;

text:=space+'CoVboy lement a boltba sörét'+space

{ szöveg megadás }

for i:=1 to length(text)-79 do

begin

gotoXY(1,10); { kurzorpozicionálás }

writeln(Copy(text,i,79));

end;

end.

A program elve tökéletesen megegyezik a **QuickBasic** verzióival. Gy.k.:

CIS = ClrScr

String\$(80,32) = 'space' változó

Len = Length

Print = WriteLn

For-Begin-End = For-Next

Locate = GoToXY

Mid\$ = Copy

Hogyan tudunk lassítani a scroll-on? Az utolsó két 'end' elé kell beszúrunk egy 'delay' utasítást.

Szintaktikus alakja:

DELAY(x);

Ahol x egy numerikus érték, a várakoztatás mértéke (századmásodpercben).

A programokat teszteltük is. Az eredmény egy kissé csalóka, ugyanis az jött ki, hogy a **QuickBasic** kb. azonos sebességű a **Pascal**-al, pedig ez nagyon nem igaz, csak a scroll esetében van így. A tesztelés azt is igazolta, hogy a **QuickBasic** határozottan fejlettebb a tényleg primitív **GWBasic**-nél, ill. **Basic**-nál, ugyanis UGYANAZ a program mintegy 20(!)-szor lassabban futott az utóbbi programnyelv-megvalósításokon. Azt még hozzá kell tennünk, hogy az sem egészen igaz, aki mindennemű lassítást mellőzve futtatja a programokat, ugyanis egy átlag **Turbo XT**-n nem kellett hozzá 1 mp. hogy a 'CoVboy lement a boltba sörét'-szöveg átcikázzon a képernyőn.

II. Grafikus scroll

1. [Quick] Basic

'fejléc': grafikus scroll

DIM szoveg(1400)

bef = 40 'képernyőüzemmód adatai

szolp = 12

oszlomp = 319

ymatrix = 8

ymatrix = 8

stp = 1 'lépésköz. Ajánlott:

gyors gépeken (min. 486DLC33) pl. 0.5

lassabbakon (min. 386SX33) pl. 1

lassuakon (min. 286-16) pl. 2

XT-ken (hmmm...) pl. 3

SCREEN 13: CLS

text\$ = STRING\$(bef, 32) + 'The school is a jail.' + STRING\$(bef, 32, 32)

'fent: szöveg megadás

FOR i = 1 TO LEN(text\$) — bef — 1

LOCATE sor, 1

PRINT "

; MID\$(text\$, i, bef — 1)

'fent: akt. szövegrész kiírása

GET (xmatrix, (sor * ymatrix) — ymatrix)

(oszlomp, sor * ymatrix), szoveg

'lent: ez a ciklus a grafikus ciklus scroll

'lelke'

FOR j = xmatrix TO 1 STEP -stp

PUT (j, (sor * ymatrix) — ymatrix),

szoveg, PSET

NEXT

NEXT

Működés pl. 40 karakteres üzemmódnál:

A program egyszerre mindig 39 karaktert tesz ki a képernyőre, a 2. oszlopba, így az első oszloppozícióban marad egy karakternyi üres hely. A 39 karaktert ilyenkor ráscrolloztatja az üres helyre. Így viszont a 40. oszloppozíció marad üresen. Ide tesszük ki a következő karaktert, miáltal töröljük az első oszloppozíciót. Ezután megint az előbbi helyzet alakul ki a 2.-40. oszloppozíció foglalt, az első pedig üres. A rutinnak az a hibája, hogy csak egy bizonyos sorban (értsd: 1-25) tudjuk scrolloztatni a szöveget. Ugy tűnik, sikerült megoldani, hogy a program mindegyik felbontásban működjön (a Hercules-t kivéve). Viszont így át kell írunk pár dolgot:

felbontás	A	B	C	D	E	F
320x200CGA	40	320	8	8	1	
640x200CGA	80	640	8	8	2	
320x200EGA	40	320	8	8	7	
640x200EGA	80	640	8	8	8	
640x350EGA	80	640	8	14	9	
320x200VGA	40	320	8	8	13	
640x480VGA	80	640	8	16	12	

A = kártya

B = bef értéke

C = oszlomp értéke

D = xmatrix értéke

E = ymatrix értéke

F = mód

Leggyőzés: a 'mód'-ot a SCREEN utasítás után kell begépelni (pl.: 320x200-as VGA felbontás esetén: SCREEN 13)

A rutinnak vannak még apróbb kitalálai:

- A karakterek csak egészben látszanak, nincs be-és kiüztatási lehetőség (csak nem léphetjük a túl a képernyő elméleti határait. Ez rendkívül nagy hátránya a QuickBasic-nek).
- 286/386x gépeken rángatózhat a scroll. Ez csökkenthető lassítás beiktatásával a 'FOR j = xmatrix...' kezdetű ciklusban.

Ha program kevéseken találna a memória-tömb (szöveg) méretét, akkor egészen nyugodtan írjuk át (pl. DIM szöveg(3000)). Hát ennyit a QuickBasic rutinról — mi ezt tartjuk a legegyszerűbb megoldásnak.

2.Turbo Pascal

```
program gd_scroll;
var sz: string;
    { két string típusú változó }
ccc: char; { karakter (ASCII) }
o, i, ho, q, b: byte;
{ byte típusú vált. }
ksor, elt: byte; { szintén }
p, ssz: word;
{ word típus (egész, 0...65535) }
ks, sz: word; { szintén }
begin
asm
mov ax, 0013h
int 10h { 320x200 VGA felbontás bekapcsolása }
end;
{ változtatható értékek inicializálása }
ksor := 1; { hányadik sorban fusson a scroll }
elt := 1; { ennnyit oszlop eltolás lesz a karakterek között }
szov := ' Ez lenne a szöveg helye... ' { ez a változó tartalmazza a szöveget }
ks := ksor * 8 * 320;
{ egy belső konstans a kezdősorhoz }
ho := length(szov); { ho ==> hossz }
i := 0;
repeat
if i = ho then i := 0;
{ szöveg végén menjél vissza... }
inc(i);
ccc := szov[i];
sq := ccc + '$';
asm
mov ah, 2
xor bh, bh
mov dh, ksor
mov dl, 79
int 10h
lea dx, sq
inc dx
mov ah, 09
int 21h
end;
{ assembly beépítés a kurzor pozicionálás, karakter kiírás miatt ez egy elég lamer megoldás, de legalább gyors... }
b := 1;
while b < 8 + elt do
begin
for o := 1 to 316 div 4 do
begin
ssz := o * 4;
for q := 1 to 9 do
begin
p := 320 * (q - 1) + ssz + ks, sz;
{ sor * 320 + (kezdősor + ssz) }
meml[ $a000:p - 1 ] := meml[ $a000:p ];
end;
end;
inc(b);
end;
{ ez maga a "scroll" rutin, elég egyszerű, de meg... }
until port[ $60 ] = 1;
{ amíg az ESC-et meg nem nyomja valaki... }
```

```
asm
mov ax, 0003h
int 10h
end { képernyőváltás vissza 80x25 text-mode-ba }
end.
```

A program csak 320x200-as VGA felbontásban működik. (Ha van rá igény, és DADA is hagy számára helyet a (F)elh. Rov.-ban, akkor megcsinálhatjuk más kártyára és felbontásra is.)
A képernyőmemória úgy épül fel, hogy minden byte a 0a000h szegmenscímű kezdődön a képernyő egy pontjának színe adja meg (a 256, előre definiált szín közül).

Következőképpen:

A000:0000+ (320*0) — Itt kezdődik az első sor és tart A000:0000+319-ig (a 320 oszlop miatt).
A000:0000+320 — Ez a második sor elejének a kezdőcíme.
A000:0000+320*2 Ez a harmadik soré...

A000:0000+320*200 — Itt pedig az utolsó sor kezdődik.
Eszterint, ha mondjuk a 100. sorban akar valaki egy vízszintes vonalat húzni, akkor 320 byte-ot kell kiírnia a A000:(100-1)*320-as címről (A000:#31680).

Nomármint, ha kirakunk valamit a képernyőre (ebben a felbontásban), akkor egyszerűen elég azt csinálni, hogy minden egyes soron "végigmelve" balra, vagy jobbra toljuk a byte-okat, aszerint, hogy merre akarjuk "tolni" a képernyőt (itt nem byte-onként, hanem Longword-ként (4 byte) mozgatjuk). Ez nem a legegyszerűbb megoldás, és nem is a leggyorsabb, hisz van a VGA kártyáknak egy éppen erre (is) tökéletesen használható funkciója, de ennek a leírásához sokkal több idő (és hely) szükséges.

A program működése: Egy számláló segítségével kiválasztjuk a szövegből az aktuális karaktert, ezt kirakjuk a 80. oszlopba, majd azokat a byte-okat, amelyek a kiírt karakter sorában vannak, eltoljuk balra. Ha éppen eltoljuk a kiírt karaktert annyival, amilyen széles, akkor vissza kell mennünk a program elejére, növelnünk kell a számlálót, és így tovább.

Megj.: az ASSEMBLY beépítés miatt min. TP 6.0 kell a programhoz!

TEXT file-ok konvertálása

DADA: DoT dühöngött, mert legújabb keltetű PCX rutinját már megint kihúztam, így más terepen próbálkoztam. Ha nem PCX, akkor jöhet, úgyhogy átadom a szót neki.

Az közismert, hogy PC-n kismillió szövegszerkesztő van. Sokszor megeshet, hogy áttérünk egyikről a másikra, vagy pl. megváltoztatjuk a karakterkészletet, így lehet replace-olni az (ékezetes) karaktereket, de vannak olyan programok, ahova nem lehet egyszerűen bevinni az ASCII karaktereket pl. ALT+szám a num. padon (pl. Winword). Sőt, itt a CoV HQ-n is az a probléma, hogy ahányan írunk, mind különböző ASCII-vel tesszük azt, és a replace-elés néha kissé kapkodva történik, ezért az ékezetek helyén "érdekes" karakterek jelennek meg. Ez pl. a CoV Ekvönyv '93/94-ben az Elsősegélyben nagyszerűen megfigyelhető (hihi). Ezért nem árt, ha kéznél van egy kis konvertáló program.

A tárolt szövegek általában úgy épülnek fel, hogy az elején van egy kis header, ez az adott szövegszerkesztő számára tartalmaz hasznos infokat (pl. WORD-nél glossary, stb). Ezt a területet jobb, ha nem bántjuk. Ezután jön a szöveg, a már megbeszélte, szinte tetszőleges ASCII-ban (a spec. ka-

rakterekre gondoltam, hisz nem lenne értelmes felcserélni pl. a "d"-t a "k"-val, de különböző ékezet-driverek más ASCII kódra helyezik az ékezetes karaktereket (DADA: az SZKI, az IBM 852 és a CWI ajánlást sokan ismerik, így az ASCII listát sem közzük). Egy tipp: amennyiben 852-re (pl. HunWinWord) szeretnénk konvertálni pl. DOS Word 5.0/CWI-ről, akkor NE használjunk külső konvertereket, hanem a Windowst a beolvasatni kívánt DOC nevével paraméterezve indítsuk. Figyelem! Ha már a Winword fut, akkor már az NEM képes automatikusan elvégezni a konverziót — ilyenkor sima LOAD-dal tilos behívni CWI-file-okat!). A szöveg végét jelzi valamilyen karakter. (Ha karakteresorozat, az egő, ki kell bővíteni a programot, de ilyenkor nem találkoztam). Ezután jönnek pl. a (WINWORD-nél a formázásra vonatkozó adatok. Jobb, ha ezekhez sem nyúlunk. Ha netán más szövegszerkesztő környezetbe konvertálnánk, akkor valószínű, hogy a formázásokat nem fogja "érteni", csak rízsát nyom ki a screen-re. Ilyenkor ezeket távolítsuk el (sima CUT). Az is lehet, hogy az a prog, amire át akarunk térni, ismeri az előző programunk formátumát, tehát a formázást át tudja hozni, csak az ASCII nem fog stimmelni (DADA: épp ez igaz a DOS -> Windows CWI konvertálásra!). Ilyenkor először a formázást konvertáltassuk át, majd ezután töröljünk az ASCII-vel.

A most bemutatásra kerülő "program" mondjuk, hogy képes az ASCII konvertálásra. Ez egy általános rutin, különböző config file-okat kell írni hozzá, attól függően, hogy mit hova akarunk átkonvertálni. Ennek a file-nak a formátuma a következő: Az első sorban meg kell adni azoknak az elemeknek a számát, amik a kicserélésre vonatkoznak.

A második sorban kezdődik ez a táblázat. Minden sor adatból áll, az első byte az, amit ki kell cserélni, a második az, amire ki kell cserélni. pl. ha azt írjuk: "243 212", akkor a program minden 243-as ASCII kódú karaktert 212-esre cserél. Ez a táblázat annyi sorból áll, ahány elemet a file első sorában megadtunk.

A következő sorban meg kell adnunk, hogy a file elejétől számítva hány byte-ot ugorjon át a rutin. Ez pl. WINWORD esetében 180B byte, azaz 384. WORD 5.0 esetében pedig 80H, azaz 128. És végül az utolsó sorban kell megadni azt a byte-ot, amivel jelzi az adott prog, a text végét.

Íme a rutin:

```
program Text_Converter ;
uses dos, crt;
const TSIZE = 64000;
type T_ConvTable = array [1..TSIZE, 0..1] of byte;
T_TempArray = array [1..TSIZE] of byte;
var inf, out: file;
cflg: text;
i, j: longint;
ConvTable: T_ConvTable;
ConvMax: byte;
Temp1Size: word;
TextEndMark: byte;
ReadedBytes: word;
Temp: ^T_TempArray;
Flag: boolean;
procedure About;
begin
clrscr;
highvideo; write('TEXTCONV'); normvideo;
write(' V1.0, by '); highvideo;
write(' DoT '); normvideo; writeln('1994. ');
writeln(' USAGE: TXTCONV source
destination configfile ');
writeln;
halt(0);
end;
```

begin
if ParamCount < 3 then About;

```

writeln('Source file: ',Paramstr(1));
writeln('Dest. file: ',Paramstr(2));
writeln;
assign(cfgf,paramstr(3));
reset(cfgf);
readln(cfgf,ConvMax);
for i:=1 to ConvMax do
begin
read(cfgf,ConvTable[i,0]);
readln(cfgf,ConvTable[i,1]);
end;
readln(cfgf,Temp1Size);
readln(cfgf,TextEndMark);
close(cfgf);
new(Temp);
assign(inf,paramstr(1));
assign(outf,paramstr(2));
reset(inf,1);
rewrite(outf,1);
blockread(inf,Temp^,Temp1Size);
blockwrite(outf,Temp^,Temp1Size);
repeat
blockread(inf,Temp^,TASIZE,
  ReadedBytes);
i:=1;
while (i<=ReadedBytes) do
begin
if Temp^[i]<>TextEndMark then
begin
j:=1;
while (j<=ConvMax) do
begin
if Temp^[i]=ConvTable[j,0] then
begin
Temp^[i]:=ConvTable[j,1];
j:=ConvMax+1;
end;
inc(j);
end;
end;
if Temp^[i]=TextEndMark then
begin
i:=ReadedBytes+1;
Flag:=false;
end
else
Flag:=true;
inc(j);
end;
blockwrite(outf,Temp^,ReadedBytes);
until (not Flag);
repeat
blockread(inf,Temp^,TASIZE,
  ReadedBytes);
blockwrite(outf,Temp^,ReadedBytes);
until (ReadedBytes<TASIZE);
close(inf);
close(outf);
end.

```

És példaként egy config file hozzá, ami a magyar **WINDOWS** alatt futó **WINWORD** ékezetait konvertálja DOS magyar .CPI kódúvá (konkrétan a **CW1852.CPI** alá, így lehet, hogy a **CHIWRITER**-hez is jó, de ezt nem tudom kipróbálni, sorry). Itt jegyzném meg, hogy az értékes adatok után bármilyen (magyarázó) szöveg írható, egy space-szel elválasztva.

18

Ez a byte adja meg, hányféle karaktert kell kicserélni

225 160

Az első szám az eredeti ASCII, a második az új

233 130

237 161

243 162

246 148

245 147

252 129

251 150

193 143

201 144

205 141

211 149

214 153

213 139

220 154

219 152

250 163

218 151

384

A file elején lévő átugrandó adat hossza byte-ban

6

A szöveg végét jelző karakter kódja

PCX kárakól (TYP/AMG)

DADA: Amikor DoT az előző sorokat írta, akkor még nem tudhatta, hogy azért nem tettem be az ő PCX rutinját, mert közben szerezttem egy annál jobbát. Ez következik most.

Azt hiszem, nem kell sok kommentár. A **PCXHEAD** struktúrából sok elemet nem használnak fel, de leközöljük így az egészet, hiszen rengetegen kérték, hogy írjunk a **PCX headerről** is valamit. A fileműveleteket C-ben írjuk, de pillanatok alatt átirhatóak assemblyre is — hisz mégiscsak a rutinunk lelke mindenhol *assembly*...

```

#include <stdio.h>
typedef struct {
char manufacturer;
char version;
char encoding;
char bits_per_pixel;
int xmin,ymin;
int xmax,ymax;
int hres;
int vres;
char palette[48];
char reserved;
char colour_planes;
int bytes_per_line;
int palette_type;
char filler[58];
} PCXHEAD;
PCXHEAD header;
unsigned int width,depth;
unsigned int bytes;
unsigned char palette[768];
FILE *fp;
void Read_PCX_Line(unsigned int vidoffset)
{
unsigned char c; run;
unsigned int n = 0;
asm
{
cld
mov di,[vidoffset]
}
do
{
c = fgetc(fp) & 0xff;
/* itt ellenőrizzük, hogy tömörítés kezdődik-e
az adott byte-on */
if ((c & 0xc0) == 0xc0)
{
/* csak az alsó biteket tartjuk meg, hisz a szín-
információ azokban van */
run = c & 0x3f;
/* hány példány van a tömörített byte-ból? */
c = fgetc(fp);
n += run;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
xor ch,ch
mov cl,[run]
rep stosb
}
}
else
{
n++;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
stosb
}
}
} while (n < bytes);
}
void Unpack_PCX_File(void)
{
int i;
for (i = 0; i < 768; i++)
palette[i] = palette[i] >> 2;
asm { mov ax,0013h
int 10h
mov ax,1012h

```

```

xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset palette;
int 10h
}
for (i = 0; i < depth; i++)
Read_PCX_Line(i * 320);
asm { xor ax,ax
int 16h
mov ax,0003h
int 10h
}
}
void main(int argc, char *argv[])
{
if (argc > 1)
{
if (fp = fopen(argv[1],"rb") != NULL)
if (fread((char *)&header,1,sizeof(PCXHEAD),fp)
== sizeof(PCXHEAD))
{
if (header.manufacturer == 0x0a &&
header.version == 5)
{
if (!fseek(fp,-769L,SEEK_END))
if (fgetc(fp) == 0x0c && fread(palette,1,768,fp)
== 768)
{
fseek(fp,128L,SEEK_SET);
width = header.xmax - header.xmin + 1;
depth = header.ymax - header.ymin + 1;
bytes = header.bytes_per_line;
/*
printf("Width = %d\n",width);
printf("Depth = %d\n",depth);
printf("Bytes = %d\n",bytes);
*/
Unpack_PCX_File();
}
else printf("A palettával valami gond van...\n");
}
else printf("Nem találok a palettát... Túl rövid
PCX file?\n");
}
else printf("Nem 256 színű a file!\n");
}
else printf("Hiba a %s olvasásánál!\n",argv[1]);
fclose(fp);
}
else printf("Hiba a %s megnyitásánál!\n",argv[1]);
}
}

```

DADA: végezetül egy kis forgókönpad

Az **Internet**-en mindig megtartják az aktuális **Smiley**-bajnokságot (nem is kis díjért — a legelső abra **500** pontot nyert (pedig szerintem nem egy nagy durranás!)). Aki nem tudná, miről van szó, az olvassa el a '93/94-es Évkönyv modemes cikkének listáját (gy.k. odairtam a nem fordítva nézendő abrák mellé, hogy **90!**). Nos, a legutóbbi verseny díjnyertes alkotásai:

```

> [:-~]: túl sokat nézi a tévét
> [:-b] d---: szemüveges, nyelvet kiöltő
uriember, tükör előtt
= [8--O: leszállás előtt az úrkabin
<+(:-?: varázsló, aki a választ nem tudja
<+~::~: a macska, ahogy a
kerítés felett kikémlel (90!)
#(:o:o:o:o:o:]: totomoszlop
[ Z (: ~P: Napoleon
*=[8-D: Bohó
...::: Mrs. Frankenstein
@~::: postai levél (Snail mail) (90!- lásd
(=csiga) (Mi van? — Csika)
^)=o-o=/: szemüveg (90!)
oO:)&: nagymama
<O ^ \ ^: kukac (90!) (EZ Q*VA JÓ!
Hogy miért nem ez az első...):
..: mosolygó ember, profilból (bocs, ez
nem a party termése;
kenlie@freenet.hut.fi-t dicséri)

```

Hat ennnyit sikerült beömlésztetni a nyár kellős közepén, reméljük szeptemberig valahogy kihűzzátok. Mindazoktól elne-zést kerünk, akik vártak az előző számban között XMS tema folytatását, minde-nre nem jutott hely... Jó nyaralást!

Getto KOMIKSZ

CSAPTEK SZRÍ ⊕ Egy CoV-olvasó kalandjai

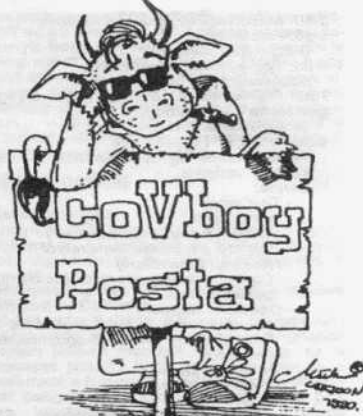


Dö Getto grafiks end lógó ár regisztred
trédmark of Müller májsztró end CoV HQ!

1 HÓNAPPAL KÉSŐBB



Te szentséges Szűz Bika! A böseg zavarában azt sem tudom hol kezdjem. Kezdhethet-nek azt, hogy Getto maestrovall kellett osztoznunk ezen a végző 8 oldalán, így már előre tudtam, hogy ebben a mérkőzésben vesztes leszek. No nem azért, mert Getto ketszer szeleesebb, mint én, hanem azért, mert ő kimaradt az előző két számból, így a közönség felmordult volna, ha most meg én turom ki. Egyezszoval megegyeztünk, 6 oldal is bőven elég ahhoz, hogy tallózzak az okosságok között... A francba, most szólt 1.0, hogy lapzartarkor érkezett még pár hirdetés, ezeket mindenképpen tegyem be a posta végére. Aztán ott vannak a TOP listák, a Különszám-hirdetések (mondjuk ez utóbbiakkal semmi bajom), így a végén lesz vagy 5 oldal a 6-ból, úgyhogy mindjárt el is kezdem, mert még írok 20 sort és megint jön valaki, hogy aggyak má' 1 oldalt. Szerintem teljesen liberálisnak kellene tenni ezt az oldalelosztást. Minden oldalnak lennie egy névtervé, s mindenki kapna egy általán oldalszámot. Ha valaki a keretet túllépi a másik rovására, akkor az adott oldalra vonatkozó tarifát meg kellene fizetnie annak akitől azt az oldalt elvette. Nem is rossz ötlet. Azí hiszem szegény HaPi, meg DADA hamar koldusbólra jutna. Sopán kérdeztek, mi a fene ez a CoVboy Különszám? Ez tényleg külön szám. MEGALVEZTET mindenki, aki a CoV 2 — 39. között lemaradt bármelyik számról, illetve pontositának: Postáról, vagyis 38 CoVboy posta (illetve csak 36, mert volt két dupla szám is) teljes anyaga, kizárólag örült CoV(boy) maníáknak, hogy teljes legyen a sorozatuk (meg az örömrük), hisz ez a kiadás csak a jubileumra jelenik meg, kis példányszámban. Na, lassan életem azt a bizonyos 20 sort, úgyhogy merüljünk le...



Aktuális téma!

(A „Hangkártya csata” nyomdokaiba lépve úgy látszik elindult a Mama's csata, vagy hogy stilusosabb legyen a dolog — a mérkőzés neve: Bryan VS Mama)

Tisztelt Mindenki, Akít illelt! Engedjék meg, hogy megegyeszer raboljam az idejüket levelemmel. Igazán nem akarok senkit idegesíteni, és ezzel az alkotó munkából kivonni, de Önök ösztönöztek a válaszára.

Azzal kezdeném, hogy én (ellentétben Bryannal) személy szerint senkit nem neveztem gyengelelműnek levelemben (En sem, az ugyanis Csika volt. Az én válaszában az aláírásomig tart, ami kb. a 3. hasámban közpén foglal helyet. Amúgy személy szerint tényleg nem neveztem senkit gyengelelműnek, de most ösztönit: tényleg nem a ciklikókra gondolt? — Bryan). Puszán arra akartam felhívni a figyelmet, hogy aki sokat hülyeskedik (az Önök szavait használok) az felő, hogy előbb-utóbb úgy marad. (Aki nek nem inge, ne vegye magárá) (Igen, ilyesmifordul. Sajnos későn tetesztet szőlt... — Bryan) Azon kívül mindenkinek szíve joga bármít tartani egy számitógépről, de nincs joga azt sértő módon nyilvánosság elé tárni. (Elvégre a gépek is van lelke) (De bizony van joga! Az ilyesmit itt csak a főszerkesztő cenzurázhatja ki)

Csikának válaszolnék még arra, hogy valóban egy programozó matematikus sem tudna ZX81-en egy egész képernyős vektorrútm megalkotni, node ez a hasonlat engem is igazolt Történetesen nagyon sok embert ismerem, aki semmilyen gépen sem tudna ilyet alkotni! (Történetesen mi is) Egyezszounk meg abban, hogy a gép és a programozó kapacitása egyaránt fontos! (Egyezszounk! Mi eddig is ezt mondtuk...) Kisebb tudású „programozóknak” tökéletesen megfelel a ZX81 is, csak aki többet akar elérni, az igyekezzen komolyabb gépet megvenni. (Már elnézést, de ez igen nagy butaság Bryann! Mindenki letről jut lefelé, ezért ne minősítsenek elhamarkodottan! (Semmi elhamarkodottság nem volt a minősítésben...)

Továbbá én nem a fiam helyett írtam; hanem elve a demokrácia adta szószabadsággal, a saját véleményemet mertem közölni! (Nem kis bátorság kell hozzá!) A fiamnak is meg van a maga véleménye és egyedül fogja eldönteni, hogy megtartja magának, vagy közölni fogja. Az újságjuktól pedig (mint ahogy mástól se) eltiltani nem fogom. A lebeszélés, vagy a megittas két különböző dolog. (Az igaz. Viszont az „anyagi érvekkel történő lebeszélés” már erősen közelít az utóbbihoz... — Bryan)

Most mondják meg, hogy minősítsek egy olyan vitapartnert, akinek folyton magyarázgatni kell a szavak értelmét! (Javasolom a „gyengelelműj” kitétel, abban már megvan a gyökér. Ez utóbbi kérdés gondolom az előző bekezdéssel kapcsolatos, de mit keres itt a „folyton” szócso? — Bryan) Mindezek ellenére leereszkedni sem szokás senkinek, ellenkezőleg, megittasítottak veszem, ha valaki érdemesnek tart a véleménye közlésére. Konkretumokat pedig nem írok a hibákat il-

letően. (Akkor maradunk annyiban, hogy csak találmomra említtet engem, minden komolyabb alap nélkül? — Bryan) (Önök sem írtak az én állítólagos helyesírási hibáimról (Jó, akkor pótolás megteszem most a válaszában — Bryan). Nem kiállengerezn akarak, (hiszen Önök is elismerik, hogy nem hibátlanok) csak segíteni, hogy igazi szakemberekhez méltó gondolkodásomód alakuljon ki Önök között. Ha ebből nem kérnek, szívük joga. (Hát, ha tényleg segít a szándék, akkor köszönjük, de tényleg nem kérünk belőle, megpedig 2 okból. Ha itt komoly, szakemberekhez méltó gondolkodásomód kialakítása lenne a cél, akkor: 1. Ki kellene rúgni az összes ciklikort, és újakat felvenni; 2. Az újság példányszáma esetleg visszaesne felére — Bryan) Egyébként, ami a helyesírási hibáim illeti, olyat vetnek a szememre, ami nagyon sok számitógépes program hiányossága, hogy nincs ékezet — ezt sajnos annyira megszoktam, hogy észre sem vettem! (Éz érthető — Bryan) Pedig elhihetik, az Önök tisztelőre kijavítottam volna!



Tökéletességi szándékomat lapjuk felé értékeljek bolatásuk szerint. (Hát épp ez az! Az előző levelet nem igazán tudtuk semmilyen pozitív szándékként értékelni, első sorban a hangneme miatt — Bryan) Mindenesetre válaszukkal Önök éppenséggel nem tettek hüsesen olvasójukat! (Öszintén szölvá sejtettük, hogy ez fog történni — Bryan) Dehát aki egy számitógépet lebecsül, az az emberek önértékeire sincs túlságosan tekintettel. (Hát persze! Ez aki nem tud úszni, az biciklizni sem tud... Az összefüggés körülbelül ennyi — Bryan) Pedig aki mást kifiguráz, az neha ön maga is nézhet tükörbe. (Es lehet, hogy néha nem is a tükör fog torzítani) (Ez igaz — Bryan) Nade, tényleg (!!!) nem akarok senkit megbántani. Figyelmeiket ismétleten megköszönöm, (akár hiszik, akár nem)

Tiszteltelt: Szikali Szabolcsné U! Ha levelem olvasható volt, gratulálók Önöknek, és kérem ismerjék el, hogy ebben legalábbis tévesen ítétek meg! (En szívesen elismerném, de a megittas Cskikától származik, ő meg nincs itt — Bryan)

Bryan: No, hát itt a második felvonás. Első sorban javasolom, hogy az érdeklődők hasonlítsák össze a két levél hangnemét... A 2. küldeményre én válaszolok (illetve már majdnem mindenre válaszoltam), mivel Csika úr jelenleg Kanadában tartózkodik. Annítt ténnek meg hozzá, hogy megkérném Önt, hogy megiscsak legyen szíves megemlíteni néhány olyan esetet, ahol hibát hibára hoztam, az illető hibákkal együtt, mivel tényleg nem tudom, mire célzott az előző levelemben. Azt sem említette, hogy hol zártkúntak el az ellenvelemények meghallgatásától... Néhány he(j)esírási hiba a teljesség igénye nélkül:

1. hasáb, 21. sor: hiányzik egy névelő
1. hasáb, 23. sor: felesleges vessző
1. hasáb, 23. sor: az előbb-utóbb kötőjel-lel irándó
1. hasáb, 35. sor: az itt kezdődő mondat „ezeket?” , vagy esetleg „í!”
1. hasáb, 69. sor: a „még egyszer” nem egy szó
1. hasáb, utolsó sor: az „és” elé vessző kellene

Természetesen az írógép okozta hibákat nem említettem. Megfelel? Folyt.köv.???

CoVboy: Hagymányörző 'AKTUÁLIS' rovatunk ezzel véget is ért, úgyhogy talán végre én is szóhoz jutok.

MEGALETTER #akármennyi

Hi CoVboy AND OTHERS! (Megláttam a feladót, és úgy gondoltam OTHERS... — CoVboy) Megkaptam a CoV-ot, örültem (kb. 1 hetet késétt ilyen elő ne forduljon még egyszer, kitűnő levélbomba tippjeim vannak!) Háá...

Ez a levelem minden bizonyval egy sör és egy doboz társaságját fog érkezni (a dobozban lesz a sör+levél GYK...) A sör képviseli a bonust + már megígértém a levelemben. Ha csak a levél meg, akkor ezt meg lejáttszunk a Jenővel... (Jött a sör is, de kivételene a Getto bonította ki a csomagot, ő meg éppen szomjas volt... — CoVboy)

- Na ja, hogy miért írok?
 1. Azértmicsak?
 2. Miért ne?
 3. Bomba ötletem van!!!!
- Mivel a CoV TV-beli reklámazása nem megoldott, így jobban járnátok, ha saját tv-társaságot alapítanátok. Most mit röhögsz? Nincs pénz? Majd lesz.
- En mindenesetre már meg is alapítottam a társaságot. A neve: CoV TV! Már látom a megnevelelt...
- Kosztöntök kedves nézőink!
- Ez a CoV TV kísérleti adása. A TV-társaság tulajdonosa a CoV, úgyhogy mindenki tudja, mire számíthat.
- Ma meg nem szolgálhatunk teljes műsorral, de holnap már egész nap boldogítjuk önöket. Ime, a holnapi programok:

5.40: Műsorkezdés, műsorismeretes
5.45: Falutében
(Köztes)gazdáképző
6.00: Épp ez jutott a kamerába...
(Magyarzáró a bizonyítványom)
7.30: Főbeállítás (OTST) (Ez lenne a reggeli torna?) — CoVboy
64 kazetások: műsora
8.00-12.00: 664 Blocks free
64 lemezek egész délelőtti "szórakoztató" műsora.
Benne:
- Test drive
- drive teszt
- Hi, It's a lucky! (Hajtsalak ki?)
- Pár szó a noname lemezekről
- Friss kép (freescap)
- Castle masterdekések totális napfogtyakozásban
- Deutsch - School
- Hasznos infók a Soul crystal és a Die Prüfung nevű programokhoz (neműl)
- Telefonos játék
(Künnl intul dead)
Reklám
(Fizetett) Sierra, Microprose, SSI
Broderbund stb. reklámok)
12.00: Déli tehenbögés
12.05 Good old stuff...
(A briliáns cím egy prg news-t takar)
12.30: Társkereső (a néző hirdeti...)
(Még mindig ingyen hirdethetnek azok, akik a hirdetés mellé 1 db CoV felíratú képcsdarabot mellékelnek.)
13.00: Kiskacsa fűrdi...
+4-es érdekvédelmi magazin. Benne jártak: Laser enemy rebel corporation
assassination Scenario droid squad.
13.30: Széppén magyarul
Sötétsg gögy műsra
14.00: Csill, kódot hint a pók!
Elsőségesen dr. Molnár Zsolt!
14.30: JMP \$ 00 (csak egy ugrás a...)
Programrontástechnika (visszafelé)haladónak
15.00: Advent-túra (Adventure)
Kalandos előkészítő karácsony környékére...
15.30: Közkívánatra: Wizard of Wor
(Végigjátszás a nézők előtt, kezelési útmutatás, taktikai tanácsok, térképek)
16.00: CoV-vírus
(Egyezkedés a terjesztés ügyében...)
16.30: Elite
Folytatásos úrvetékedő
17.00: Vitakozunk (nézői fórum)
Benne:
- Hangkártyacsata — PC-s vitaműsor
17.30: 500+ — Anigás vízfürdő
18.00: Idegen utakon (ismeretlen programozási nyelvek)
A marha nyelv
18.30: Folyt. köv.
Ultima 144. rész
Sikós szappanopera (nyúlós rágógumi?)
19.00: Esti mese
The Bards's tale
19.30: N Leg (egyenleg)
Mi történt a nagy (commodore) világban?
20.00: The eye of the elvi-ra — Waxwories of xeen
Hp-k, ac-k, dungeonok rpg és ad&d fanoknak
21.00: Bosszú — Rátkai átkai
Színes, szinkronizált feliratos kalandjáték
22.00: CoVboy at night! (And magic?)
Benne:
- Postall!
(B... Mega-levelek(et)!)
- küldjél nekem...
- tartálállshirdetések
- jobbakk vagytok mint a ... (2⁶ x 3²)
(Az előző műsorának bevezetője)
- Sörivő vagyok
(Anti (coco...) alkoholisták klubja)
- CoVboy — képző
Gyakorlati borjűnevelési oktatás
- Tüske (R)
Hogyan lehet frappánsan beszűrkalni
- Tapasztaltatsere (hogyan csinálod...?)
A...stúdió vendége: Larry Laffer a 2⁶ x 3² magazinműsörtől
2.00: Aftermezzo
(TV-szertőró pályázat)
2.30: Lame over (nyertel)
SCSSRRSSRRSS...
Ez tehát a holnapi műsor, kedves nézőink.

Most pedig közleményeket következnek.
1. Akik a fejbállítás című műsor rejtélyét megfejtik — minek a rövidítése a DTST — azok közt "Datasette" típusú datasettek sorolunk ki.
2. Van am rejtélyes is!
- melyik játék nem látható a képernyőn?
- van-e az itt nem látható játék nevében szám, és ha nincs, akkor mennyi az összege?
A megfejtéseket a következő címre küldjétek: (börtekbán v. lev.lapom mindegy...): Budapesti szemezőgető, "Veszélyes hulladékok" részleg, Budapest, Láng u. 13. 1555.
A borítékra ne felejtsetek ráírni: "Sugárveszély" (így rögtön égetik).
A szerencsés nyerteleket füstlekekkel tájékoztatjuk...
3. Akik a tv-szertőró pályázaton részt vesznek, azok különbejáratú felöltőt nyerhetnek.
A nyertesek nyereményüket telefonon igényelhetik, de a telefonba ne felejtsetek a pontos címeket megadni, és a jelszót megmondani — Ugalugutammemberr...
A nyereményt ezután fél óra belül már fel is próbálhatod...
Ja és a telefonszám: 04 (litt mindenki nyerhet)
Közlemények vége. Statisztikai adatok következnek. A műsor hatásköréről annyit, hogy 1 perc CoVTV felír 4 csernobil, 3 hiroshima és 2,1 CoVboy posta által okozott egészségeskárosodással. (Az esti műsornál ez triplája).
Ja és még valami. A...
A kép elhomályosul... Mit szólnál ha megvalósítva látnád?
(Semmit, mert már rég üzemel, csak egyelőre zárt láncú kábelcs szabad terjesztésben. Tudod az milyen? DADA telerai a zárt láncban keresztül az áramfejlesztő, a kábelre pedig bárki szabadon rácsatlakozhat a nyakán keresztül. Olyan ez, mint a vezetékes ivóvíz, csak ebből a csatornából a hűvelésg folyik — CoVboy)
Remélem, mire a CoVTV beüzemel, addigra feltárláljak a szagos tétet.
(Azt már rég feltárláljak. Kb. 1965 óta gyártják a kölni Blaupunkt-ot — CoVboy)
Igy a "kiváló" műsor mellé hozzáillő tehén-tragaszagot lehetne sugározni.
(O.K., de akkor az adótornyot nem a Haller u./Soroksári út sarkára, hanem pl. Zalalövőre kéne telepíteni — CoVboy)
Egészen más...
Orrommal olvasom, hogy a CoV-ban 5 oldal postá lesz (4 az az 5, de közs a bizalmat — CoVboy). Te, figyél!
Megegyezhetünk. En írok rengeteg levelet, de mindig havonta a kényeszerülts a doboz kiüresedik. (Mellesleg lecsérélhetéd ki sebbre is.) Ha pedig ürül a doboz, ürül az olvasó, mert mindig 5 oldal lesz a CoVboy posta.
Annak is örvendek, hogy vége a hangkártyacsatának. Az eredmény 0:0, külsőleg győzött... (remélem látszik a nevé).
(Azóta már újabb csaták dúlnak, a Sierra nálunk is meghonosította a Mixed-Up Mother Goose sorozatát — CoVboy)
Aprópól Hehe...
Jól mutat a '93-as Különszámában az 1. CoVboy-posta. Igen elmes kérdések: elite, +4 gepi kód és elég zsenye válaszok. Sehol egy hullajó poén... de azért tetszik! Igy legalább van kontroll a mostani posták mellé. Hát figyélj, rengeteget fejlődött az újság és te is!!! Kösz, de tudod, jó pap is holtig tanult — CoVboy). És 1 oldalról 5-re növekedett a postal. Ez coo!!! (Még mindig 4, illetve most tényleg 5, de ez egy kivételes hónap — CoVboy)
Na most egy kis szunya következnek...
Imárom kedd van, midőn folytatam levelem. Időközben még egy kis school is volt (7 óra megálvezet). Különbem még olyan sem volt, hogy 2 nap alatt sikerül megírnom 1 levelet, de ez a szokásomnál is hosszabb lesz. S hogy miért? Mert most olyan következik, ammi még nem volt!
Nagyon tetszett dr. Horváth Tibor CoV-piripája. Csak az a baj, hogy kihagytá a CoVboy-postát. Nem gond, azért vagyunk, hogy segítsünk. Ite tehát következik 1 CoVboy-posta paródia:
(Csupa fül vagyunk — CoVboy)
Udvozlók mindenkét az e-havi pszichiátriai kezelésen. Örültem a sok sörnek, amit küld-

tektek (1 üveg, az is téves kézbesítés). Most már sejtsem, hogy a Jenő mitől duőngolt az után, mint egy részeg postás. (Miscoda hasonlat). A dobozatot lecseréltem egy melettészta-készítőre, úgyhogy várom a sok levelet. Na lássuk az e havi termést...
Kisokos
Kedves CoVboy Úr!
Ennek C-64 típusú személyi számítógépem volt, amit most cseréltem le Amigára. Meg szeretném kérdezni, hogy lehet-e a C-64 lemezt Amigához használni? Mivel jobb a PC mint az Amiga? Mi az a winchester? Választ érdeklődve várom.
K. Károly, Kiskunhalas
CoVboy: Kedves Károly, ugye tegezhetlek? Igen? Akkor jó! Gratulálók az Amigához, kérdéseidre ime a válaszok: lehet, csak előbb ketté kell törni... AAA... Nem sokkal. A winchester pedig egy amerikai puskafajta.
Reklamáció
Tisztelt Commodore Világ!
Ez egy panaszléve! Ugyanis az önök újságját rendelt játékok programjai nem jön be. Konkrétan a Battlecheese nevű programra gondoltam. A program szépen töltöget, amikor egyszerűen kírja, hogy: "Please insert side B and press fire" hát egyrészt önök nem küldtek "SideB" felíratú lemezt (amit küldtek, annak mindkét oldalán "battlecheese" felírat van), másrészt a C-64-en nincs "fire" felíratú gomb. (Mellesleg unokatestőmnek IBM-je van, és azon sincs). Várom sürgös válaszukat.
Füge Ferenc, Farnos
CoVboy: Gondolkodtam, hogy betegyem-e ezt a levelet a postába. Utána rájöttem, hogy egy ekkora hülyeségtől vétek lenne megfosztani a kedves olvasókat. Kedves Ferenc! Jubilálunk! Ön az 500. olvasónk, akinek megírom, hogy a CoV nem azonos a-belvével. Ezzel bármilyen reklamációhoz hozzájárulunk, de pedig hozzájárulunk a Battlecheese-kapcsolatban: amikor kírja a "please insert sideB stb" felíratot, "akkor meg ké" fordítani a lemezt... A "fire" gombot meg ne a C-64 v. IBM billentyűzetén keresse, hanem a joystickon... Mellesleg ha évkönyvet akar rendelni, akkor majd mi küldünk csekket, mert meg képes és a saját nevére adja fel a pénzt...
Tanyasi Egyedek
Komodor világ!
Tudjátok, hogy marha sz... az újságotok!! Sehol egy színes kép, a feketefehéren meg alig látszik valami. A címlap meg pocské. A leírások meg hosszúak és kevés van belőlük. Is ez a posta? A Cowboy az mindenkit lenézi. Bővezz az áthetvenhat! Az tell van színes képpel, amin minden látszik is. A címlapja tők klafé. És tell van leírással. Háromszor annyi mint a Covban!
Na vizsát!
Gabee és Feree Szólunkról
CoVboy: Hát ez jó Egészseges kritika! De a hangnem az beteges, tesz. Figyeljétek, kedves gabee és feree! (Erdékes nevek, honnan vannak?) Ezt a sz... újságot pocské címlappal havonta jópárezer ember megveszi. Talán a hoszu és kevés leírásért? Talán... A képekről meg annyit, hogy ha színesek lennének, akkor az ár kb. 300 forint lenne. Ja, és hogy én mindenkit lenézek? A CoVboy posta nyílt vitafórum, mindenkinék véleményezési joga van, mily furcsa nekem is...
Tarháias
Csa CoVboy!
Tök király a lapotok meg minden.
Tetszenek a leírások, minden tele van humorral. A posta is szenális.
Figysz CoVboy! Tudom, hogy nem szoktál programokat küldeni, de egyszer kivételt tehetnél. Légysz küldd el nekem a populust és a Larry 3.-mat. Igérem, hogy senkinek nem mondom el Kösz!
Csao. Kéri József, Budapest
Ui: Mikor lesz Amigám vagy PC-m?
CoVboy: Mindjárt gondoltam leveled elejéből, hogy itt valami nincs rendben. Az utóiratból következtettem ki, hogy C-64-gyel rendelkezel. Igy viszont egészen érdekes a dolog... Megbizom benned, és máris küldöm a populust és a larry 3. birtokomban lévő változatát. Ja, ez csak PC-re jó! Akkor

inná nem pazarlom a postakészletet, hiszen úgysem tudnál mit kezdeni vele...

Forgóknápad
Mondd már meg, hogy mikor lesz évkönyv '94. És mennyibe fog kerülni? Ha lesz, küldjél csekket!
B. Géza, Sopron
CoVboy: Az évkönyv karácsonyig kijön, ha nem, akkor évkönyv '95 lesz belőle. Azt, hogy mennyibe fog kerülni, még nem tudom, de két év múlva úgyis megrendelheted majd féltárolon...
Tisztelt CoVboy!
Lapjaink elég kevés a C-64 kasszétás leírás. Miért van ez?
CoVboy: megpróbálunk minden igényt teljesíteni, igaz, hogy régi játékoknál is készítenek leírást, de zömmel a legújabb programokat írjuk le. Ami mostanában C-64 kasszétára megjelenik, az a „Gondolodtát” lövöldözős játékok kategóriájába sorolható, amiről ugyebár nem hajtanak oldalakat írni...
CoVboy: Az egykoron leközölt Tofu-zás után sokan kérdezték, hogy mi az a Tofu? Nos, a Tofu az egyik olyan szójababtúr, amit külföldre exportálnak és a szállítást a teherfuvarozók végzik. Hát ennyi!

Nem akarsz egy klassz Évkönyvet?
Na, hogy tetszik? Jó, mi?
Valid be, hogy jól esik ha foglalkoznak a postával is.

(Hát hogye esne jól, ha nélkülém is megtehet, én meg közben íhatok egy kis sőröcskét — CoVboy)

Ápropó! #2. A múltkoriban játszottam PC-n a Laser squad-dal (baromi jó), és a Prince of persia 2-vel.

Neked most mi a kedvenc programod?
(Sörözés a bajor királylány... — CoVboy)
mármint C-64-re (Amigara) PC-re (Sokak szerint a Brutal Sports Football, de én nem is láttam — CoVboy)

Még kérdelek. Ha veszek 1 törőtkártyát a 64-meghez, az mennyiben befolyásolja a program közbeni töltés sebességét stb. Pl. Maniac Mansion?

(Az attól függ, hogy milyen bővítéssé gondolsz, RAM-bővítésre, vagy törőtkártyára, amiben van gyorsító, mert nem mindegy — CoVboy)

Hát mára ennyi, úgyis van vagy 13 oldal. A Laser-Squad leírás kiegészítést megkaptad? (Biztos, de hol van az már — CoVboy)

Na Csá
IT WAS DOMO (R)
Alias Domonics Róbert
From Cegléd

UI: Ha megint meglátom egy levelemet valamelyik postában, akkor nem mentesülök a következő söradag elől sem... (Akkor már kapigalód, hogy mi a dolgod, ugye? CoVboy)

Ez egy majdnem üres oldal!

(A negatív számok magyarázata: Ha egy buszon utazik 5 ember, és az első megállóban lezárltál belé, akkor a második megállóban két embernek kell felszállni ahhoz, hogy senki sem legyen a buszon...)

Hy CoVboy!
(And others)

(Concine my letter)

Tóti! a magyar postai!!!

Eljén a Jenő!!! És éljenek azok a K.... ceglédi kollégák is!!! Fa**ok!!! Brrrr...

Kicsit furcsa kezdes mi?

Majd megüget. Történet indul:
Szép nyugodtan hazaérek a suliból. Szobába be, taskám rááll a sarokba vezető róppályára. Asztalon levél. Hoppá! Feladó: ceglédi posta blabla, hoppá!!! Look at boríték: Vastag, mint az állat, pont mint a neked küldött borítékok azoktak lenni. Gyánu Nr.1. Láza-szan borítékok bontok... Gyánu Nr.2. Benne a legutóbbi levél (amit egy csomagban küldtem 1 üveg sör mellett szépen kipárnázva...) + 1 „hivatalos levél” szagú hivatalos levél. Gyánu Nr. 3. Elovahoz a levelet — olvassam te is! (Nekem úgyem költ az a szem). (DOMO mellékelte a „Véletlenül elírt az üveg sör a postal kezelés során, sorry, stb.” tartalmú hivatalos értesítést, melyben többek között arról is tájékoztatják, hogy a küldemény hivatalos személy jelenlétében megsemmisítették. Hát ez cool! — CoVboy) Na mit szősz?! „Megsemmisítésre került” hahaha... (megitták!) „A nem megfelelő csomagolás miatt”

Hahahaha... (egy atomtámadás is kibírt volna!) „Törékenyített történet kezelést kérje!” Ba***ák meg, háyször?! vagy 5 db „Vigázat törékeny” címkét tettem rá!!! (Kezdem sejtini, hogy mostanában miért kapok olyan kevés sört, meg azt is, hogy mit keres a sarki sörlerakat felett a Posta emblémája — CoVboy)

Tanulsz(?)? Sőt csak pánccétrekeszbe zárva küldj postán. (Bár ezek a „báronyság kezdi” állatok még azt is szétörökné!) Tanulsz(!)? Ne küldj sőt postán! Tudod mit, CoVboy?! A te 2 üveg sörödet majd személyesen kézbesítem! Nem vicc! Na nem a HQ-ra! AAA...

Ide is lesz Computer Carácsony! Ti is ott lesztok, én is ott leszek. A sör(ök) is ott lesz(nek), mi kell még?!! (Hát a nőőők — CoVboy)

Téma vált... Örömmel vettem észre magam a Postában. Hogy te mekkora marha vagy!!! Az én levelem fektetlik a beszurkálásokra. (Na jó, nekem is élend kell.) Na hát igen, végül is csak megfelelően cool levélbe lehet beszurkálni...

(Azt, hogy mekkora marha vagyok, majd megbeszéljük a Computer Carácsony, csak előbb majd ideadod a sört — CoVboy)

Ápropó! Láttam az ifjú zalalóví embőrt levelet. Na jó, hát ő tényleg lövő. De Tsz az van!!! Meghozza Petőfi Tsz néven leledzik. Saját két szememmel láttam. Hát persze, hogy jártam Zalalóví!!! Megkaptam a levélpozt! Direkt azért küldtem, hogy legyen már 1 zalalóví bélyegzős levélpozt is a sok pécsi között.

(Nem fogod elhinni, pontosan 3 lapot kaptam Zalalóvíról 1 hónap alatt, a feladók — a Postából is — ismert CoV olvasók voltak, pl. Piroksa Laci Kecskeméti, akik egyebeknt az ország egész más részén laknak, és kirándulások célpontjának Zalalóvívá választottak.)

Megkaptam, hogy Zalalóví előbb vagy utóbb átrándokholé lesz. A HQ falt egyebeknt már több zalalóvívá képeslap, meg egy zalalóví térkép is diszti. — CoVboy)

Hát megelőztek a helybeliek!

A francba! Na mind! A polg. mester tényleg Kozma János, de nem vannak ám 4000-re! Csak 3600-an, +3 tehát (vagy 257). Mindent tudok a falu sötét üzemleiről. Meg fel is térképeztem a környéket, aztán majd lehet „Zalalóví-csátát” is rendezni, vagy „Ki tud többet a Szov... akarom mondani Zalalóvíról?”-t! Jó lenne mi?

(A Zalalóví csatát inkább hagyjuk, a magyar foci most nincs abban a helyzetben hogy kifigurázzuk, úgy is mondhatnánk, a magyar válogatott Zalan-ra hasonlít, aki elaludt futás közben — CoVboy)

Ápropó! #2. Várom a csomagot, havonta 400-500 levelet. Kiváncsi lennék, hogy elküldené-e akár 50-et is! (Csak bontani...)

(Ha egy romváros polgármestere lennék, 50 ezerből biztos elküldené bontani — CoVboy)

A levelemben viszont medvét (bear) írtok veled sör helyett. Ez az én hibám, de az a vonyt is fáj!!! Az vomit te szerencsétlen!!! Magyarul hányni!!! (Sör+tej = ezen effekt) (Bear-t én is lenyeltem kereszbe, de mi nem szitunk semmiféle feszültséget. Mellesleg tanulj meg olvashatóan írni! — CoVboy)

Gondolom feltűnt, hogy ez 1 db levél csak 3. részletben. Na most már tényleg lelovom magam. Na csá!

It was domo@ alias Domonics Róbert from Cegléd

Click... click... click... (Nincs megtöltve, a jó...)

Megtöltöttem... Találkozunk a TuV-nál, vagy a computer carácsony.

Erjen máj véget az éjszakának...!! DUJRR!!!

CoVboy: Ebben a DOMO-ban egy költő veszett el, pl. minden zsebpénzt az én sörömről költi. Ez mondjuk nem olyan nagy baj, az már inkább, hogy ezek a sörök valóban nem akarnak megérkezni.

Most már csak azt nem értem, a megsérült csomagot miért semmisítik meg, miért nem juttatják vissza a feladóhoz, hogy valóban

megbizonyosodjon afféll, valóban eltört-e az az üveg sör. Hát annyi keveset bizonyított, hogy egy levél meg van ázva. En is elég sokat elazom, mégsem biztos, hogy sőt írtam. Persze dobozos sör is van a világban, tudod DOMO olyan nagy doboz, amiben van 24 kisebb doboz. Azt szeretem... + 4-5 könyv és már vonyt is a CoVboy, akarom mondani vomit. Látod, máris megártott a leveled!

MEGA AGAIN

Hello Tehenész!

Anytján írtak már neked WC-papírra, gondoltam, én se maradok le tőlük, ilyet meg még úgyse kaptál (mármint TWC-papírra írt levelet).

(Hogye kaptam volna, legutóbb is ilyenre küldtet — CoVboy)

Jó hely ez a Balaton. Kb. annyi magyar szót hallok, mint tavaly nyáron, mikor Angliában voltam. (Bár nem mondom, lehet, hogy az is szerepet játszik, hogy itthon veszek le a walkmant a fülemlről) (Miért angol nyelvleket hallgatsz? — CoVboy). Ulick itt a parton, látogatom az összes lábam a vízbe (egyebeknt marha hideg, lehet vagy 15 fokos — mármint nem a lábam, a víz) (Először én is azt hittem, hogy a lábszagodra gondolsz — CoVboy) ...óóó hű is tartottam? Na mindegy. Tet Már megint nem választottál a legutóbbi levelemre! (Melyik is volt a legutóbbi? — CoVboy) Egyebeknt nem is volt benne semmi érdekes... amit meg valamikor régen ígertem... ja, mert felvettem a főiskolára... szóval feladtam a pezsgőt erre a postán összetörték a csomagot (Na ugye megmondtam, itt egészen biztosan egy szervezett mafia működik közre — CoVboy), aztán visszaküldték (képzeld el a áztat... jön a postás, hogy csomagom jött és átpaszolja a két napja feladotom... összeviszta tört, szétlaptított, sz**! az azott csomagot...! Mindeztetse a levelek kimentetése belőle, írtam hozzá egy kis utóiratot, és a Magyar Posta gondjaira bízom ismét, ezek szerint nem kaptad meg. Nem így ismerlek, mint aki a napi postából először nem az átható pezsgőillattal árasztó irománynak szentelt a figyelmét (volt VB (meg olimpia is), de már elég rég).

(A pezsgőillat szerintem már rég elpárologt, viszont ha te visszakaptad a szétlört üveget, akkor két eset áll fenn. #1: Kilopták a pezsgőt, megitták, összetörték az üveget, visszaszárták a csomagba, majd valami olcsó, vízzel kevert kiskörösi kardalkával leöntötték az egészt, fakannál megkeverték, és szépen visszacsomagolták. Utána kétszer átgurított rajta egy sáros földúton a ponyvas ízfajkkal, mindezt persze a hivatalos személyek jelenlétében, végül kiállították a jegyzőkönyvet, a többit már ismerjük. #2: Az akció ellenünk irányul, senkinek nem kell a csomagban lévő pia, már az is elégtelen, ha nem kapjuk meg a nedűt. Nos ez utóbbiban lehet valami, ha számításba vesszük, hogy hány Jenő tekeri a biciklit havonta... mlantunk, télen, nyáron, esőben, hóban, döglesztő melegben, s ezt megpróbálják valahogy visszaadni. Van egy ötletem.

Készítsunk felmérést. Minden CoV olvasó küldjön nekem 1 azaz egy üveg sört. Tegye csomagba, jól bugyilálja be, törékeny jelzessel adja fel. Egyidejűleg külön levélben küldjétek el a feladóvényt, vagy annak másolatát. Valamelyik következő CoVboy Postában beszámolunk arról, hogy hány üveg érkezett meg sérteletlenül. Mit szólnak hozzá, másképpen sajnos nem tudom bebizonyítani, hogy kinek van igaza. Egyebeknt meg nem is olyan sok az az 500 láda sör, a napi 8 üveges hiteltelenség mellett úgy valamivel több, mint 4 évig biztosítva lenne az üzemenyagom, ezáltal a CoVboy Postas köznevelő rovatvezetése is. KAMPANYFELHÍVÁSI! Ne hagyd ki, hogy szegény CoVboy nehezezkedjen utközön a Posta elkészítése során. Segítesetek rajta! Csak rajtatok múlik, hogy meggyőződjünk a Posta ártatlanságáról! „A KAISER-t szeretem” jellegre a kiadoba. — CoVboy)

Hát ne tudd meg, kicsoda arcom írtak nekem a CoV-tesztzel kapcsolatban! Harom hónap alatt kb. annyi levelet kaptam, mint

Helló CoVboy!
En Krisztián vagyok és az iránt szeretnék érdeklődni, hogy lenne-e valami munka a CoV HQ-n a számomra. Soós Krisztián, Szolnok
CoVboy: Haaa! Elég nagy a kosz, nem ártana porszívózni, a polcokat letörölgetni, a monitorokat lepucolni, a hűtőt kimosni, a WC-t takarítani. Küldhetjük a szerződést?
Hi CoV!

A '94 május 28-i ENTER című műsorban elhangzott a hírekben egy kijelentés, ami így szólt: „A mai hírek egy rossz hírrel kell kezdenem. A cég, amely behozta a PC-t Ma-

gyországra, a COMMODORE önszándót jelelt... AAA... Ha nem ülön, akkor biztos elestem volna. Amíg van, most gyűjtök a megjelenő AAA chipset-re, erre a Commodore kinyíftat(?)! Ha az ENTER szórakozott, akkor megnyugszom! Kösz, sok Amiga nevében. Ternák Ferenc (TRUCÉ), Székesfehérvár
CoVboy: Nem jellemző az ENTER szerkesztőire, hogy minden alap nélkül állítsanak valamit. Sajnos ez így igaz, ez a lépés tavaly óta várható volt, hiszen a Commodore 1993. novemberétől is már csak az Amiga 1200-est gyártotta. Erre a témára legközelebb még visszatérünk.
Hi CoV! Amint láttam, a választásokon nem

indult a CoV tehát párt. Pedig én rájuk szavaztam volna. Gondold csak el: tehenlepényrakások az ország ház lépcsőjén, országos sörfesztíval minden nap, 4 év múlva mindenképpen induljatok! Kell ez! Már látom magam előtt a párt kampánymondatát: „Jsten, haza, Amiga, Steffi”. Az ország iparát átállítanátok sörgyártásra. A HQ-t áthelyezhetnétek a parlamentbe, ülések helyett prg tesztet csinálhatnátok. A Duna helyett sör folyna, a CoV naponta jelenne meg. Mi csoda a tóptia? Blacksting, Budapest
CoVboy: Erre egy rimmel válaszolok: Megalakul a CoV téhen párt, és elnöknek megválasztjuk a Jahny-Zsomor párt!
Viszlát a CoV 48-ban...

Pár hirdetés, ami a lapzárta utáni zárta után jött...

• Programokat csereberélnék 64-en és PC-n (386). Cserealapom inkább 64-en van (kazetta, lemez). Keresem a 64-es Oxford Pascal-t. Ugyanitt ORIGINAL C12 (1 db) eladó. Lemezzel táplálkozók kíméljenek. **Hatvagner Attila**, Veszprém, Stromfeld u.3/B. 8200.

• Eladó 1 éves C64, magnó, 1 db. joystick, 24 db. kazetta teli programokkal, magnós másolómodul, szakirodalom. Ár: Megegyezés szerint. **Marosfalvi Zoltán**, Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. 8800

• C64-es játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választóborítékért listát küldünk. Cim: **YSOFT, (Könczöl István)**, Postacím: 1701 Bp.Pf.: 229. (1195 Bp.Zrinyi u.27.)

• Amiga 500 játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választóborítékért listát küldünk. Cim: **YSOFT, (Könczöl István)**, Postacím: 1701 Bp.Pf.: 229. (1195 Bp.Zrinyi u.27.)

• IBM-re programeladás 20,- Ft/lemez áron. Választékban listát küldök. **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000

• Amiga 500, 600 és 1200-es programok hatalmas választékban olcsón eladók. Lista-hoz, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, 1183 Bp. Széchenyi utca 28. Tel.: 291-7489.

• PC-re programok eladók 25 Ft/1.2 MB. Gyorsan, olcsón, megbízhatóan. Felbélyegzett választóborítékért listát küldök. **Juhász Róbert**, Tófalu, Kossuth út 57., 3354

• IBM programok széles választékban, kedvező áron eladók. Telefon este: 173-0086. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031

CoV HQ's TOP 10

C64

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

Amiga

UFO
Elite 2 - Frontier
Legacy of Sorasil
Kolumbus
Alien Breed 2.
Apocalypse
T.F.X.
Air Support
Theatre of Death
Das Boot

PC

UFO
HORDE
Syndicate
Bloodnet
Elite 2 - Frontier
Goblins 3.
Doom 1.2
Ultima VIII.
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)

Gettó Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

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

COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

PC-s játékok 2.

VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomról:

Felhasználói információk (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Video-kártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)

Tippek és trükkök PC játékokhoz (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

Sierra kalandok (Castle of Dr.Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr.Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

RPG leírások (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

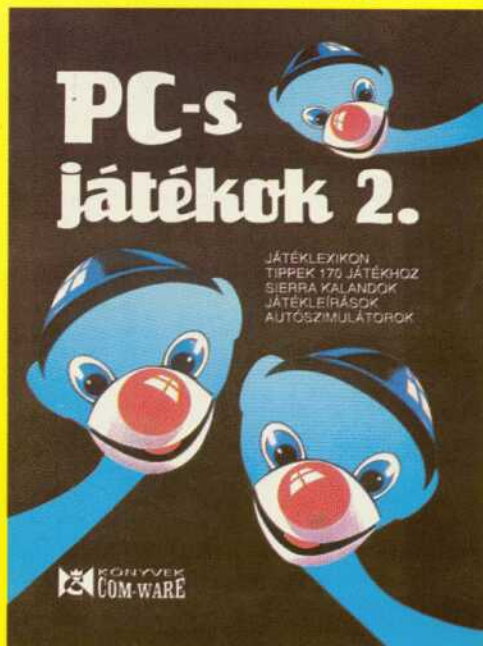
Tökös-Mások (3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

Stratégiai játékok (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

Autószimulátorok (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)

JÁTEKLEXIKON (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft



A képen láthatók: Bal oszlop (Realms, Roger Rabbit, Pepper's Adventure, Island of Dr.Brain)
Jobb oszlop (Magic Candle 2., Police Quest IV., Cisco Heat, Test Drive 3.)

Commodore Számítógépek

Commodore Amiga 600	27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200	39.120,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C- Amiga 4000/040-25MHz/6MB/OMB	239.200,- Ft
C- Amiga 4000/030-25MHz/4MB/OMB	135.200,- Ft
Commodore A 520 TV-Modulator	5.592,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	11.192,- Ft
Commodore Datasette	2.392,- Ft
Commodore Amiga -> Eurocart kábel	392,- Ft

Árak

Joystickok

Quickshot joystickok 27 féle típusban440,- Ft-3.190,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	120,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris üveg 14" földelhely monitorfilter	992,- Ft
Swiftly Mouse Amiga-hoz	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amiga-hoz	14.392,- Ft
Stereo hangdigitizáló Amiga-hoz	5.592,- Ft
Sound Enhancer Amiga-hoz	2.800,- Ft
Trackball Amiga-hoz	2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amiga-ra	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amiga-hoz	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2.392,- Ft
Mouse pad	152,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4.720,- Ft
Képdigitizáló (színes) C-64-hez	1.592,- Ft
Képdigitizáló (színes) Atari ST-hez	7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.400,- Ft

Árak

Memóriabővítők

512 Kb-os órási bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os órási bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os órási chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
0.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	9.592,- Ft
1.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	13.592,- Ft
2.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	19.192,- Ft
4.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	30.392,- Ft
8.0 Mb-os órási fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be	22.392,- Ft

Árak

Sega Termékek

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	19.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega MegaCD II. + 3 CD játék	42.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Árak

Mágneslemezek

NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 3.5" DSDD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" DSDD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	252,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	280,- Ft

G.V.P. Termékek

G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/500/4 + DPP-II	95.920,- Ft
G.V.P. A1231 SCSI Option	11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159.120,- Ft

Árak

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft.-9592,- Ft.-ig!

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI)	9.576,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI)	12.792,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETE, IBM OEM)	11.200,- Ft
486DLG-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI)	16.480,- Ft
486SLC-50 Mhz	12.400,- Ft
486DX-XXMHz 256 KB Cache, 3 Vesa No CPU (AMI)	9.840,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

KT387DX 40 Mhz koproc.	2.792,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC)	3.192,- Ft
ULSI 387 DLG-40 Mhz	3.192,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	17.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	19.992,- Ft
486DX-50 Mhz CYRIX	22.492,- Ft
486DX-2-66 Mhz INTEL	34.500,- Ft
486DX-4-100 Mhz INTEL	77.092,- Ft
Processzor-ventilátor	880,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Chinon	4.720,- Ft
1.44 Mb FDD Chinon	3.720,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség	17.992,- Ft
101 gombos Angol/Hun keyboard	1.800,- Ft
ACOMP mouse + SW	832,- Ft
Micro mouse + mini pad	1.320,- Ft
True mouse 1 + pad + holder	1.720,- Ft

Hangkártyák

Sound Blaster 2.0	6.320,- Ft
Sound Blaster Pro-2	9.792,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.792,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC	21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	34.392,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.696,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	23.992,- Ft
STANDARD LCD 14400 BPS külső	25.992,- Ft
STAND. DIGIT 14400 BPS külső	27.992,- Ft
STAND. POCK. 14400 BPS külső	25.992,- Ft

Ramok, Winchesterek

14256 DIP RAM	616,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.660,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	15.992,- Ft
210 Mb Conner	20.992,- Ft
250 Mb IBM	22.492,- Ft
340 Mb Quantum	26.992,- Ft
420 Mb Conner	29.592,- Ft
540 Mb Conner	39.992,- Ft
1080 Mb Quantum SCSI	88.800,- Ft
HDD beépítő keret	80,- Ft

Számítógépházak

Babylház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp ledes	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led, frekis	4.300,- Ft
Miditorony + 200 W táp led, frekis	5.664,- Ft
Nagytorony + 200 W táp led, frekis	7.058,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babylház, 1.44MB FDD, IDE+	14" VGA mono, 256KB VGA	14" SVGA color, 512KB VGA
251PIG, 101 gombos bill.	210MB 240MB 340MB	240MB 340MB 420MB 540MB
386DX-40MHz 4MB RAM	69.578,- 71.078,- 75.578,-	86.046,- 90.546,- 93.054,- 103.546,-
486 SLC-50MHz 2MB RAM	65.080,- 66.580,- 71.080,-	81.546,- 86.048,- 88.556,- 99.048,-
486 DLG-40MHz 4MB RAM	76.480,- 77.980,- 82.480,-	92.948,- 97.448,- 99.956,- 110.446,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	87.832,- 89.332,- 88.832,-	104.300,- 108.800,- 111.308,- 121.800,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	104.340,- 105.840,- 110.340,-	120.808,- 125.308,- 127.816,- 138.308,-

Konfiguráció vásárlása esetén 8.400,- Ft-ért MS-DOS 6.2 és MS-Windows 3.1 szoftvereket installálunk gébérel!

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkor változtatásának a jogát fenntartjuk!

AMSTRAD MEGA 386 SXI SEGA MEGA DRIVE + Game Pad, AMSTRAD 386SX-25MHz 2 MB RAM, 40MB HDD, 14" FDD, 14" VGA Color stereo monitor, mouse, billentyűzet, joy, MS-DOS 5.0. Mindez egyetlen SLIM házban, a család ideális játék- és munkagépe.

Ára: csak 66.000,- Ft + ÁFA