

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #17

1991. június

III. évfolyam 5. szám

Ára 59,— Ft



Tartalom

Intro	1
News	2
Last Ninja III. (64, Amiga)	4
Knights of Legend (64)	7
Xenomorph (64, Amiga, PC)	13
Railroad Tycoon (Amiga, PC)	18
TökösMákos	24
– <i>The Detective Game</i>	
– <i>The Goonies</i>	
– <i>Lord of the Hell</i>	
– <i>Power Struggle</i>	
Plus4 sarok (Plus4)	28
Olvasói hirdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdv mindenkinek a teljesen hagyományos CoV 17-ben! Mindenekelőtt szeretnénk elnézést kérni a mindent elárasztó hirdetésözön miatt, de még a nyári szünet előtt szerettük volna lenyomni az összes hirdetést, ami fokozatosan felgyülemlt nálunk (talán mondanunk sem kell, hogy nem igazán sikerült). Ha már úgys a hirdetésekkel kezdtük, akkor folytassuk is azokkal: még éppen "lapzártá" előtt érkeztek meg az első pénzdíjas hirdetések, amelyeket hirdetőink a CoV 16-ban közölt új feltételek mellett küldtek el nekünk. Amikor az első csekkfénymásolatok megjöttek, akkor vettük észre, hogy apró tévedés történt a csekkszámra megadásánál. Ezért kérjük a leendő hirdetési vágyókat, hogy ha hirdetésük pénzdíjas kategóriába esne, akkor a postai csekk címzését az alábbiak szerint végezzék:

COM-Ware Kft OTP címén
1117 Budapest, XI. Irinyi J. út. 30.
MNB 218-98426/41853-7

Ugyanezt a címzést kérjük az utalvány középső részének hátoldalán levő 'Megjegyzés' rovatban is feltüntetni (azonkívül még nem rossz ötlet, ha valahogy sikerül benyomoritani alá a 'Hirdetési díj' szócskákat is).

Egyébként nem kell megrettenni, amikor először belelapoztok ebbe a számba: egyelőre még nem alakultunk át Független Demokratikus Rajzszakkör-re, csak a mostani számban csupa olyan játék leírása kapott helyet, amihez néhány tonna térkép is tartozik. Egyébként ideges természetű embereknek bátran ajánlhatjuk, hogy egy kis XENOMORPH-térképrajzolással töltsék el üres perceiket — sokkal jobb, mint egy sokkterápia és a kezelés végétével valami egészen különös nyugalom vesz erőt a páciensen...

Mivel nyakunkon a nyár, természetesen jön a hagyományos nyári CoV-szünet, azaz 3 hónapig nem találkozzunk. Tényleg, milyen hónap is van? Ha most szeptember, vagy neadj'isten december lenne, akkor az előbbi mondatot vegyétek tréfának. A lényeg, hogy a CoV 18 szeptember végén fog megjelenni.

A tavaly októberben megkezdett Nagy CoV Előfizetési Kampány olyan viharokat kavart érzékeny lelkivilágokban (vajon miért kérdeztétek annyian, hogy "Nem hagynátok már abba?!"), hogy úgy gondoltuk, most egy teljesen új dologgal lépünk meg benneteket. Nevezetesen a Nagy CoV Évkönyv Előfizetési Kampánnyal. A CoV Évkönyv gyönyörű lesz (?), szép (?) és tartalmas (!!) — de a lényeg az, hogy az utcára terveink szerint nem kerül. Vagyis nálunk hozzáférhető. Előfizetési csekkeket korlátlan számban tudunk biztosítani... (A további részletek a hátsó borítón találhatóak — már amennyiben van hátsó borítónk)

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVBoy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Címlapterv: Kovács József

Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt
és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen
el lehet érni bennünket a **COM-WARE Kft,**
1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Átkereszteltük ezt a rovatot, mert az Info név olyan szerencsétlenül hangzott. Ugye milyen fantáziadús nevet találtunk neki?!

Kaland/RPG:

64

Talán eddig is teljesen egyértelmű volt minden RPG-kedvelőnek, hogy továbbra is retteghetnek az SSI cég AD&D sorozatának újabb darabjaitól. Mielőtt bárki magához tért volna a CHAMPIONS OF KRYNN okozta megrázkódtatásból, már jön is a közvetlen folytatása: **DEATH KNIGHTS OF KRYNN**. A cím mondjuk azokra utal, akik nem tudták az előző részt végigjátszani, de az új történet egy évvel a legutolsó kaland után kezdődik. A hat lemezoldalnyi játék nem mutat különösebb újdonságot a társaihoz képest, hacsak azt nem, hogy néhány újabb szörny illetve sárkánytípus került a lemészárlandók társaságának népes sorába.

64

A **First Star Software** nevét a BOULDER DASH és a SPY VS SPY-sorozatok tették ismertté a nyolcvanas évek derekán. Sok év hallgatás után most újabb produkcióval jelentkeztek a software-piacon: a **SECURITY ALERT** c. programjukban egy 'ügynök' zaklatott életébe élhetjük bele magunkat. Az ügynök éppen azon ügyködik, hogy ezidáig szegényes életét némileg csillogóbbá tegye. A szent cél érdekében néhány apróbb tárgyat (ékszerek, műtárgyak, pénz a páncélszekrényekből) vissz magával emlékebe azon helyekről, amelyeket általában csak éjszaka szokott látogatni. Tehát főhősünkkel lopni kell. A játék kivitelezése erősen emlékeztet az egykori INFILTRATOR-ra és témáját tekintve mindenképpen jó szórakozást ígér.

64

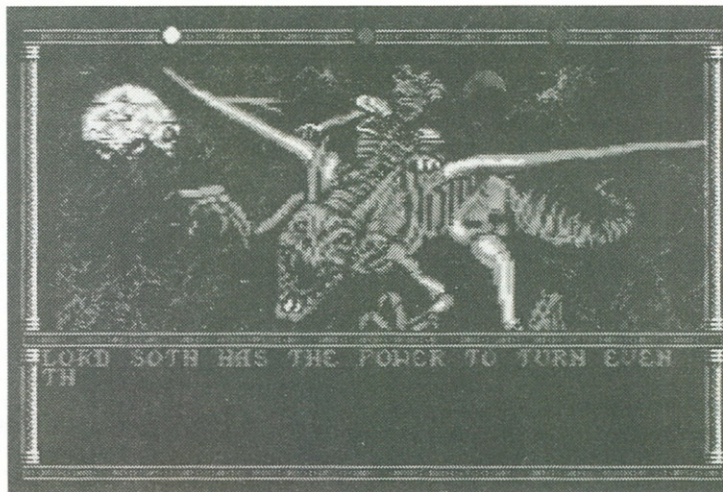
A múlt hónapban egy olyan igazi adventure-csemege is bekerült az országba, amelyet a nyomozós kalandjátékok kedvelői egész biztosan meg fognak kedvelni. **CRIME TIME** néven fogja megismerni minden lemezegységgel rendelkező kalandor, aki szereti a jó grafikával készült, egyszerűen kezelhető játékokat.

64

A *Lone Wolf* névre hallgató barbár harcos már számtalan fantasztikus regényben vette fel a harcot démonok, sárkányok és társaik ellen. Az **Audio-genic** új játékában (**LONE WOLF — MIRROR OF DEATH**) beanimál a jó öreg 64-be is. A reménytelen háttértörténet (szintén egy fantasztikus könyv) valami izgalmas RPG-re engedne következtetni, de a játék inkább a MYTH-re emlékeztető (távrolról emlékeztető...), arcade-részekkel telítődött tucattermék. Kazettás verzió is megjelent.

Amiga, PC

Yikes! — mondhatnánk stílszerűen. Még alig jelent meg a **SECRET OF THE MONKEY ISLAND**, a **Lucasfilm Games** máris újabb rémtettekre készül a szerencsétlen játékosok rekeszizmai ellen: már készítik a történet II. részét, amelyben az



△ Az SSI-játékok nem változnak (64)

ördögi LeChuck szellemkalóz magához tér a gyökérsör mámorából és visszatér (nem)szerettei körébe. A Lucasfilm 1992 elejére igéri a II. rész megjelenését, szóval a Guybrush Threepwood Fun Club tagjai jövőre sem fognak unatkozni.

Amiga

A **Blade Software** hallgató csoport talán megunhatta az ismeretlenség homályában való tengést, mert a **LORDS OF CHAOS** c. játékukban megpróbálták forradalmasítani az egyre egységesebbé váló RPG-kat. Maga a játék a klasszikus hagyományokon alapul, viszont a kivitelezés meglehetősen meglepő: teljes ikonmenüvezérlés a karakterek kiválasztásától kezdve a csatajelenelegig és a grafika is túllépett a szokásos állóképeken.

Amiga

Az **Accolade**-ről általában mindenkinek a TEST DRIVE-ok jutnak eszébe. Mostanában úgy döntöttek, hogy ők nem igazán hajlandóak ebben a skatulyában megmaradni és egy vérbeli kalandjátékot dobtak piacra **SEARCH FOR THE KING** néven. A játékról biztos állítjuk, hogy egyesíti magában a **FUTURE WARS** grafikáját a **Sierra**-játékok mély eszmei mondanivalójával.

Szimulátor

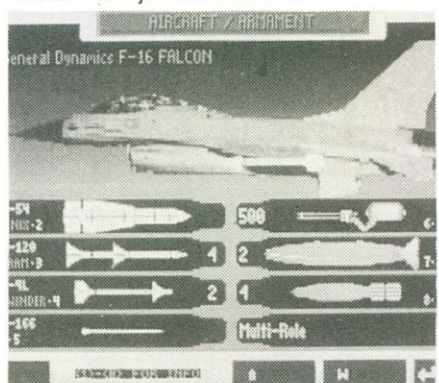
Amiga, PC

Ha valakinek hirtelen felindulásból felteszik azt a költői kérdést, hogy vajon melyik cég gyártja a legnívósabb szimulátorprogramokat, akkor annak minden bizonnyal egy bizonyos **Microprose** nevű 'noname' cég fog az eszébe jutni. Szinte teljesen hihetetlen, hogy az utóbbi másfél év alatt milyen tempóban dobták piacra a jobbnál jobb szimulátorokat. Az **F-15 STRIKE EAGLE II**-t követi a **GUNSHIP 2000**, amelyben ismét a levegő uraivá válhatunk, csak most nem egy sugárhajtású vadászgép, hanem egy ultramodern csatahelikopter nyergében. A játékopciók között minden megtalálható, amit egy '91-ben megjelent szimulátortól elvárhatunk: két hadszíntér (Közép-Európa és a Perzsa-öböl) egyenként

három helyszínnel; 7 db tetszőleges fegyverrel felszerelhető helikopter; külső nézeti képek; gyakorló-, egyszerű- és kombinált küldetések, illetve hadjárat — egyszerűen minden, ami a **STEALTH FIGHTER**-ből már ismerős lehet. Érdekes újítás, hogy nem csak egy helikopterrel repülhetünk bevetésre, hanem vezethetünk akár egy egész köteléket is. Szóval a szimulátorok örüljei egy újabb nagyszerű csemegét kaptak a játékkal.

Amiga, PC

Még mindig **Microprose**, de most nem a levegőben, hanem a víz alatt. A meglelt korú olvasóink úgy '85 tájéka egyszerűen már tengerbe ereszkedtek egy "csendes szolgálatra", de most ismételhetnek: már megjelent a **SILENT SERVICE II**, amelyben ismét harcra szállhatunk egy II. világháborús tengeralattjáró parancsnoki hídján. A kivitelezésben a szokásos 'Microprose-pedantéria' uralkodik, bár — véleményünk szerint — a játék kezelése lényegesen könnyebb, mint a cég többi szimulátoráé. Azonkívül állandóan a **WOLFPACK** jut róla eszünkbe.



Amiga, PC

Valamikor réges-régen, úgy a nyolcvanas évek derekán az egész világ 64 és Spectrum tulajdonosai igen kellemesen szórakoztak egy bizonyos **ADVANCED TACTICAL FIGHTER** (vagy rövidebben: ATF) névre keresztelt játékkal, ami egy nagyszerűen eltalált keveréke volt a stratégia-, szimulátor- és arcade-programoknak. A gyártó ugyan bőszen ígérgette a folytatást, de az csak nem akart összejönni. Májusban azonban tragikus hírte-

lenséggel az üzletkebe került az ATF II., amit az egyszerűség kedvéért még egy **JET FIGHTER II.** alcímmel is ellátták. A kivitelezés ugyan még távolról sem emlékeztet az első részre, mert a játékot pontosan azokhoz az igényekhez igazították, amelyeket joggal várhat el a kilencvenes évek játékvásárló (-másoló — **CoVboy**) közönsége. A stratégia/szimulátor keverék azért megmaradt: egy F-23D 'Black Widow' névre hallgató (sosem létezett) gép nyergében vehetjük fel a harcot az USA-ra támadó ellenségekkel szemben. Jófajta játék...

—— 64, Amiga, PC ——

A **SILENT SERVICE II**-n kívül egy másik tengeralattjáró szimulátor is mostanában került a boltokba. Ezt kivételesen nem a Micropose, hanem a **Mindscape** forgalmazza. A **DAS BOOT** úgy könyvben, mint filmen is világsiker volt (nálunk "A hajó" címen vált ismertté), így tehát nem is kerülhetne el a megszámítógépesítést. Maga a játék teljesen ikonvezérelt, bár a **CARRIER COMAND**-ra emlékeztető grafikája meglehetősen szegényesnek tűnik a Microprose-játékok mellett.

—— Amiga, PC ——

Az előző számunkban már hírt adtunk a Microprose legújabb repülőgépszimulátoráról, az **F-15 STRIKE EAGLE II**-ről. Azóta már piacra kerültek hozzá a kiegészítő elemek is.

Stratégia

—— 64 ——

Az Amigáról 64-re átültetett játékok általában kétféle reakciót váltanak ki a pártatlan szemlélőben: vagy elégedetten csettint, vagy "Hát ezt nem kellett volna!" felkiáltással takarja el a szemét. Amikor tavaly valamelyik felbőszült 64-es megpróbálta áttenni a **NORTH AND SOUTH**-ot 64-re, nemcsak a szemünket, hanem az egész arcunkat eltakartuk, hogy könnyeinket elrejtjük a világ kíváncsi szeme elől. Örömmel jelentjük, hogy időközben megjött a játék normális, **Infogrames**-féle konverziója (lemez), amely majdnem minden tekintetben hű mása az Amiga-verzióknak. A csatajelentek grafikája mondjuk inkább egy '83-as Spectrum-játékra emlékeztet, de még ezzel az apró szépséghibával is legalább annyira élvezetes játszani vele, mint Amigán.

—— 64, Amiga, PC ——

A **PIPEMANIA**-hoz hasonló logikai/stratégia játékot dob piacra a



△ Egy digi kép a **DAS BOOT**-ból (Amiga)

Rainbow Arts a nyár elején. Mi más is lehetne a címe, mint **LOGICAL**?

—— Amiga ——

Talán csak a stratégiák igazi örültjei lesznek hajlandók elpazarolni egy jobb sorsra alkalmas adathordozót, hogy felvegyék az **Impressions** legújabb stratégiai játékát, az **AFRIKA KORPS**-t. Ugyan a játék nagyon szórakoztató, de rettenetes szegényen 1991-ben olyan grafikai kivitelezéssel piacra dobni egy Amiga-játékot, mint amilyen ez. Ennél még a Spectrum futó **CCS**-slágerek (**ARNHEM**, **VULCAN**, stb.) is szebben festettek...



—— 64 ——

A logikai játékaikról ismert **Demonware** két újabb "agytorász"-játékot dobott piacra az elmúlt két hónapban. Az igen szerény **POWER** névre elkeresztelt alkotásukban egy szerelmes blobot irányítunk, aki egy csomó szívet gyűjtöget

különböző bonyodalmak közepette szíve hölgyének, a **GEM'X** pedig leginkább a **PUZZNIC**-ra vagy az **ATOMINO**-ra emlékeztet (eltételezve a játékot kommentáló hiányos öltözötű hölgyektől).

—— Amiga ——

A **Rainbird** cég ugyan a szerény 'Masters of Strategy' szlogennel hirdeti magát az újtába akadó újságokban, de az utóbbi időben valahogy nem nagyon hallattak magukról. Mielőtt bárki is arra gondolna, hogy a nagyszerű **MIDWINTER**-rel ellőtték volna az összes puskaporukat, örömmel jelentjük, hogy újabb lőszerraktárra bukkantak: a nyáron piacra kerül a **MIDWINTER II**.

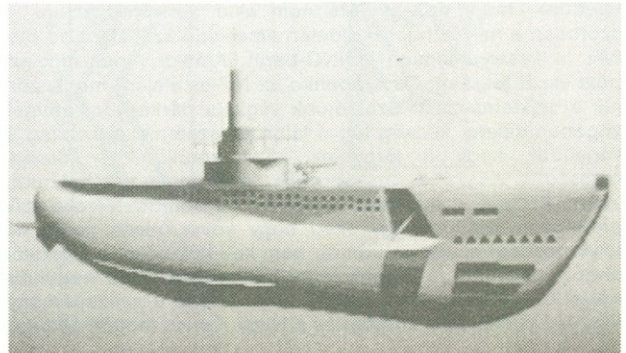
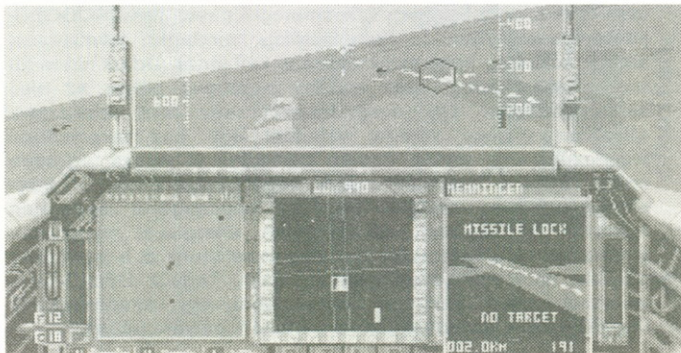
—— Amiga ——

A **Graftgold** cég egy kellemes stratégiával lepte meg a **POWERMONGER**-ezésben megfáradt Amigásokat. A **REALMS** névre hallgató művük egy barbár környezetben játszódó háborút elevenít fel. A játék kivitelezése nagyszerű: körülbelül úgy néz ki, mintha keresztetköték volna a **POWERMONGER**-ben rohagáló sok kis figurát a **CARTHAGE**-ban megismert térképmegjelenítési módszerrel. Az eseményeket még néhány gyönyörűen rajzolt állókép is színesíti, bár ez mondjuk egy Junoszyon kevéssé hatásos...

Extra meglepetés!

—— 64 ——

Megjelent az **R-TYPE II**. Tényleg van ilyen! Tök jó. Majd egész biztosan csinálunk róla leírást.



Last Ninja III.

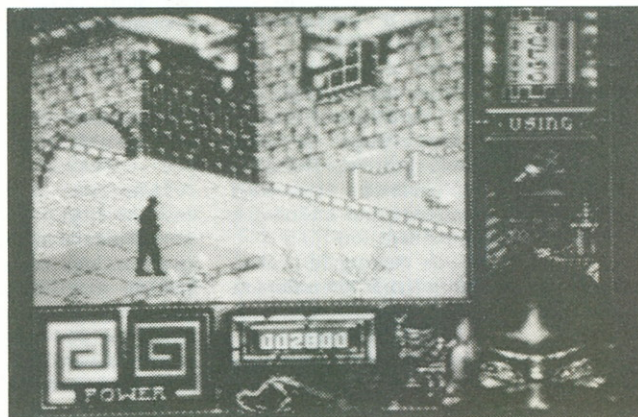
A múltkori opuszunkban, ami CoV 16 álneven örvezdette meg a nagyérdeműt, néhány rövid sorban megemlékeztünk egy bizonyos **LAST NINJA III.** nevű képződményről. A megemlékezés valahogy úgy zárult, hogy nem mondunk semmit róla — mert már akkor tudtuk, hogy most majd mondunk egy kicsit többet. Mivel valószínűleg még senki sem játszott az előző két részzel, mindenkinek rendkívüli újdonságot fog jelenteni a harmadik rész kezelése, a képernyőn levő rejtélyes információk és nem utolsósorban a hihetetlen kerettörténet! Éppen ezért ezek ismertetésétől teljes mértékben eltekintünk. Inkább egy hasznos dolog: a helyszín most nem Japán és nem is New York — hanem Tibet. (**Ahol a 'lámák' élnek? — CoVboy**) Újdonság az előző két részhez képest, hogy a felvehető tárgyakat most nem látjuk a játéktérben, hanem a jobb felső sarokban levő kis ablak mutatja, ha valami 'felvennivaló' tartózkodik a közelünkben. Nem újdonság az előző két részhez képest, hogy a pályák helyszínei kicsit furcsa módon illeszkednek egymáshoz: ezért az igazi problémát a játékkal kapcsolatban az általunk rajzolt térképeken történő kiigazodás fogja jelenteni. (Itt még azt hittük, hogy minden színhez rajzolunk térképet...) További problémák nem nagyon lesznek, mert — szokás szerint — a játék elején egy olyan gigatrainer jelentkezik be, amiből már csak az az opció hiányzik, amelyik magától végigcsinál mindent és miután barátságosan megsimogatta a játékos fejét, aktiválja az 'Autoformat' néven közismeretlen önmegsemmisítő rutint... Ezzel a szép körmonddal vége is a bevezetésnek és már jön is a megoldás:

1. szint: Earth

Már kezdés után nagy öröm ér bennünket, mert egyrészt egy kamikaze katona nyargal felénk, másrészt az út mellett álldogáló házban egy kesztyű-szerűség várja, hogy magunkhoz vegyük. Egy kesztyűvel már mindjárt szebb az élet, így tehát elsétálhatunk két pályával jobbra, ahol a hegy lábánál üldögélő szobor alól előhúzzhatunk egy kardot. A szomszédos pályán egy kis nádtető várja, hogy a gyengébb szervezetű nindzsák alatta keressenek menedéket a nap káros ultraibolya sugárzása ellen. Amíg az árnyékban hűsölünk, belekotorhatunk a középső lampionba is, mert ismeretlen tettesek egy kötelet rejtettek el benne. Egy kötelet markolászva minden hétköznapi nindzsa leküzdheti a félelmét a tűző naptól — így tehát sétáljunk át arra a pályára, ahol a térkép a két fadarabot jelzi. Itt a ház déli részénél két gally hever az úton, amelyeket természetesen felvesszünk. Ha a kötél nálunk van, akkor főhősünk a 'Csináldmagad!'-mozgalom jegyében egy kedves kis nuncsakut barkácsol magának. Ez a szerszám teljesen hasznos dolog, mert azon ritka esetekben, amikor az ember nem magát vágja vele fülön, akár az ellenfeleket is eltalálhatja vele!... (Na persze ha trainerrel játszunk, akkor a nuncsakugyártásnak nincs sok értelme: sokkal egyszerűbb csak simán felrúgni a szembejövőket.) Rövid elmélkedés után tovább is sétálhatunk lefelé, ahol két házikóra bukkanunk. Az egyikben valamilyen azonosíthatatlan tárgy tartózkodik, aminek a felvétele után a program azt jelzi, hogy kesztyűt találtunk. Érdekes — azt már régebben is megtaláltuk. Később kiderül, hogy a házikóban talált dolgok upgrade-elték a kesztyűnket egy amatőr hegymászó felszereléssé. Eddig már bizonyára feltűnt, hogy néhány helyen egy emelettel magasabban is vezet egy ösvény, ahova eddig sehogy sem tudtunk felkeveredni. Most viszont már menni fog a dolog, tehát sétáljunk át arra a helyre, ahol a térkép a puskaport jelzi. A puskapornál feltétlenül töltünk el néhány üde percet azzal, hogy megpróbáljuk felvenni. Miután a próbálkozást meguntuk és rájöttünk, hogy ez egyelőre nem akar sikerülni, álljunk oda szorosan a helyszín jobb oldalán emelkedő sziklafal alsó részéhez (a kesztyű legyen USING-ban!). Amikor nindzsánk azt a pózt veszi fel, amit Osztjapenko az M7-es elején, megkezdhetjük a sziklamászást. Szaladjunk végig a párkányon, aminek a végében valami köcsög lóg a falon és szemmel láthatólag arra vágyódik, hogy a tárgyaink közé kerüljön. A köcsöggel másszunk vissza a puskaporhoz, amit most már fel tudunk venni. Köcsög + puskapor = csinos kis bomba. Mivel a sziklapárkányon találtunk egy szép nagy követ (alatta pedig némi folytonossági hiányt az útban), nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy mit is fogunk felrobbantani. (**A tibeti nagykövetséget? — CoVboy**) Másszunk tehát vissza a sziklapárkányra, tegyük USING-ba a bombát és a Nagy Kavics mögött álldogálva

rángassuk ide-oda a joystick-ot, közben nyomkodjuk bőszen a 'tűz' gombot. Ennek meg is van az eredménye: egyrészt biztos, hogy leverjük a hamutartót az asztalról, másrészt pedig a szikla egy emelettel lejjebb költözik. Miután már sokadszor is lemászunk a párkányról, kocogjunk oda, ahova a szikla lepottyant, mert — szorosan a fal mellett — ráállva egy repedésből előhorgászhatunk egy tekercset. Aki nagyon vágyik arra, hogy surikene (vagy shirakene, ha úgy jobban tetszik) boldog tulajdonosa legyen, az még elsétálhat az út közepén éktelenkedő ronda szoborhoz, ahonnan előhorgászhatja vágái tárgyait. Továbbá — hogy semmit se hagyjunk itt — még felvehetünk egy üveg frissítőt is az egyik kapualjából, ami elméletileg a nindzsa erejét hivatott feltuningolni. A pályát ezzel le is pucoltuk: nincs más hátra, mint USING-ba tenni a tekercset és besétálni a startképernyő melletti helyszínen levő házikóba. Itt még fejbe kell csapnunk egy nuncsakuvall hadonászó urat és még mehetünk is a következő szintre.

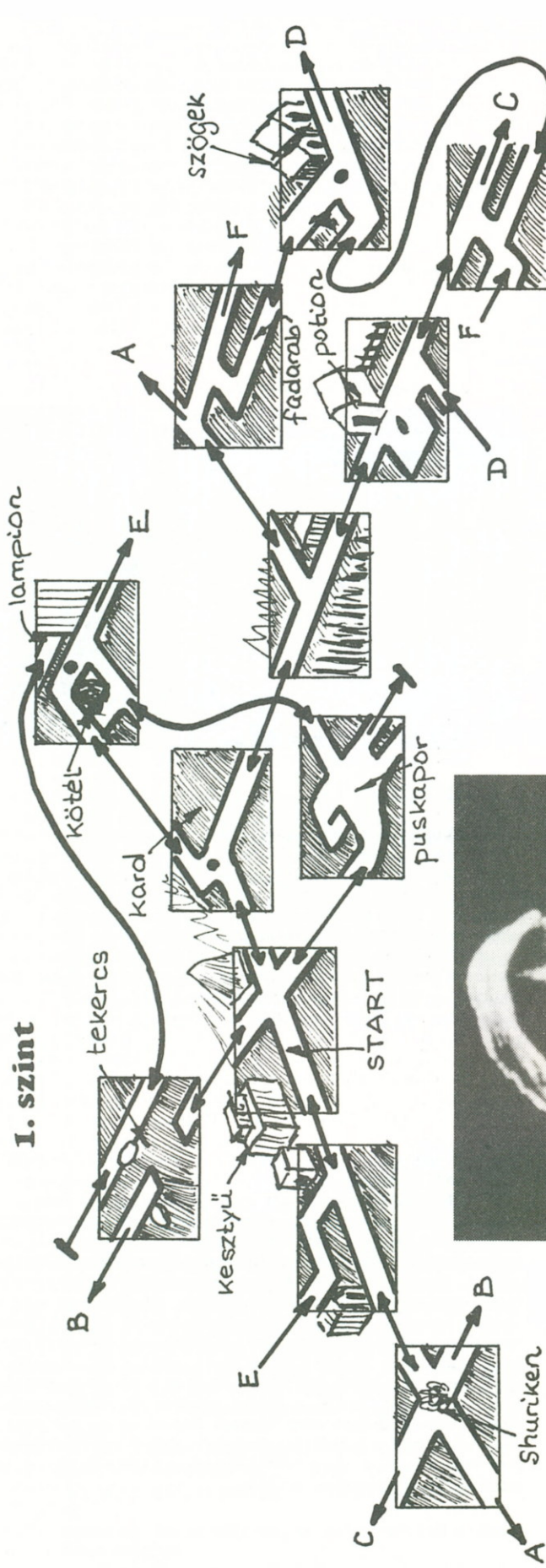
▼ **Az a nyomorult rózsza megint elúszott valahova...**



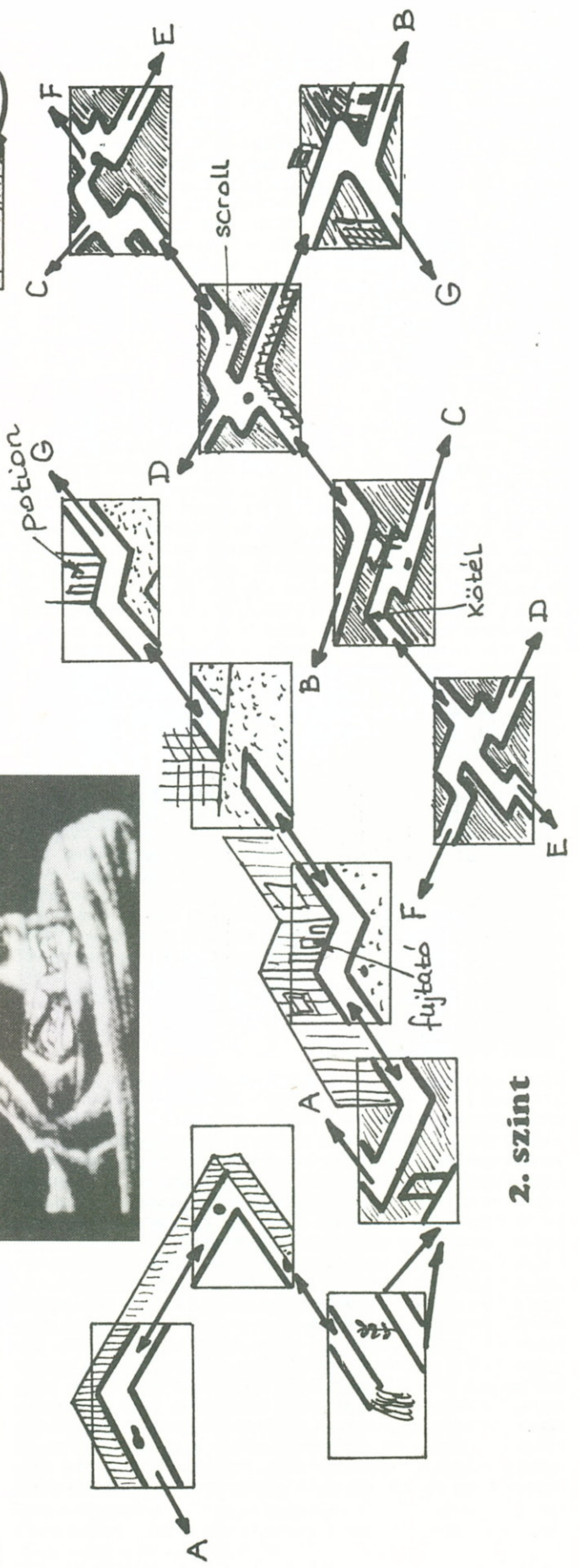
2. szint: Wind

A Szél pályán gyenge szellő fújdogál. Ha kezdetben lefelé fújdogál bennünket, akkor rájövünk, hogy zsákutcába fújdogált bennünket. Pontosabban a sziklapárkány oldalában növekvő kaktuszon még lejjebb mászhatunk egy szintet és akkor majd ott jövünk rá, hogy zsákutca. Kizárásos alapon tehát a másik irányba indulunk. Néhány ór lecsapkodása után egy hangulatos kis palotába érkezünk, amelyben egy kedves kis tó hívogatja megfulladni az itt sétáló nindzsákat. Az egyik kapualjban egy fűjtatóra bukkanunk. Mihelyt átmegyünk a következő pályára, mi is fűjtatni fogunk — a méregtől: a kedves kis tóból ronda nagy folyó lett, amit nem tudunk átugrani, tehát erre is zsákutcaba kerülünk. Mivel kinünkben már nem tudunk mit csinálni, próbáljuk felvenni azt a tavirózsát, ami a fűjtató lelőhelyével szemben ringatózik a tavon (nem árt, ha a fűjtató USING-ban van). Hoppá! Felvenni ugyan nem sikerült, de a tavirózsza hirtelen úgy döntött, hogy nem akar velünk egy képernyőn tartózkodni és átalakult 'folyami rózsává'. Elúszott... Hova ment? Óh, hát csak ide a szomszéd képernyőre: ott úszik lefelé a folyón. Ha a pártról pontosan ráugrunk a levélre, onnan azonnal átgorghatunk a túlpartra. (**Igazán el tudtam volna képzelni egy olyan trainert is, ami mondjuk 'P' megnyomására pontonhidat épít... — CoVboy**) Ez egy nagyon szórakoztató arcade-rész, amit ugyan kissé monotonná tesz, hogy sohasem akar sikerülni, de azért néhány kacskaringósabb megjegyzés után csak sikerül valahogy átkecmeregni (tapasztalt FROGGER-játékosok előnyben...). Remélhetőleg mindenkit felvillanyoz, amikor közöljük, hogy majd vissza is kell jönni! Odaát nincs túl sok érdekes dolog, csak néhány zegzugos pálya: az első sarkon találunk egy üveg frissítőt, egy fára felakaszva rábukkanunk egy kötélre, valamint egy ház takarásában felfedezünk egy scrollt. Ezután mehetünk is vissza, egészen addig, ahol a zsákutca másik végét megtaláltuk. A kötél elméletileg arra szolgál, hogy a segítségével épségben lejussunk a szikláról, de végtelen energiával nyugodtan lemászhatunk a kaktuszon is. Odalent sétáljunk át a szomszéd pályára, ahol egy bánya bejárata nyílik. Tegyük USING-ba a tekercset, majd irány a bánya, ahol egy akadékoskodó öngyilkosjelölt lecsapása után a harmadik pályára jutunk.

I. szint



2. szint



3. szint: Water

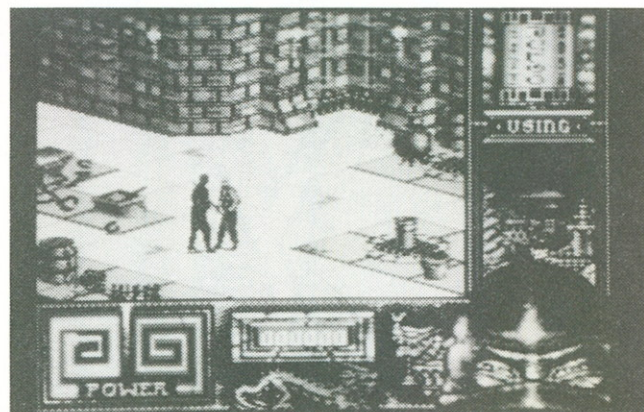
Ezen a pályán ment el végképp a kedvünk az élettől és a térképrajzolástól. Az első két szintből még úgy-ahogy sikerült valamilyen épkezéskészlet térképet összehoznunk, de ezen csak rajzoltunk a négyzeteket, húzgáltuk a nyilakat és hiába kavargott minden a szemünk előtt, semmi értelmes nem sült ki a papíron. Így tehát meggyőztük magunkat, hogy tulajdonképpen a harmadik szinttől kezdve nincs is szükségetek térképre — innen majd "érzéssel" navigáltok. Először is keressük meg azt a pályát, amelynek a jobb alsó részén néhány szál bambusz hervadozik a vízben, közvetlenül az út mellett. Itt fegyvereink arzenálját egy bambuszbottal tökéletesíthetjük, amit egyből ki is próbálhatunk azon a kalapos úriemberen, aki fittyet hányva az örök energiáknak, folyamatosan csapkod a nuncsakujával. A következő cél ismét egy kapubejárat lesz, amelynek mélyén — megint csak ismét — megtaláljuk a szokásos tekercsünket. Az egyik pályán (ahol a jobb oldalon egy vízikerek, a bal oldalon pedig egy rokkaszerv szerkezet található) egy szép virágosváza áll az út mellett. Virág ugyan nincs benne, van viszont egy potion-os üveg, ami abba a hangulatba ringathat bennünket, hogy nem örökélettel játszunk. Innen egyet fel és egyet jobbra haladva egy olyan helyszínre érkezünk, amelynek alsó részén két malomkerék látunk. Közvetlenül az egyik malomkerék mellett egy kis emelvény magasodik, amely mögött valami ismeretlen tárgy jelez a 'kukkantó ablak'. Így ránézésre fogalmunk sincs, hogy ez mit ábrázolhat, de a felvétele után kiderül róla, hogy egy csomag suriken volt. Ugyanezen a pályán egy stéget látunk a helyszín bal oldalán. A stégen egy kis szuvenir várja, hogy magunkhoz vegyük, de ehhez előbb át kell ugranunk oda. Ez innen nem fog menni, tehát előbb át kell mennünk a másik a stég másik oldalára, ami a balra levő helyszínen található. A stégre átugorva a másik oldalon egy láncot találunk, a végén valami dugóval (vagy valami ilyesmivel). Ugráljunk le a stégről, majd vegyük lefelé az irányt. Valahol találunk egy hidat, amely mellett egy vízesés csobog csendesen. A vízesés mögött van a szintről kifelé vezető járat, de egyelőre a vízesés miatt még nem tudjuk használni. Magától értetődik a dolog: el kell zárunk valahogy. Ennek mikéntjén egy jó ideig el lehet elmélkedni, de sokkal egyszerűbb ha elsétálunk két pályával balra. Itt a vízben egy furcsa örvény található (attól furcsa, hogy áll). Vegyük kézbe a stégen felvett dugót és álljunk az örvény felett lévő csatornanyíláshoz, majd csináljunk úgy, mintha tárgyat akar-nánk felvenni (ha jól csináltuk, akkor nindzsánk pirosan felvil-lan). Ha most visszasetálunk a vízeséshez, már a nyomát sem találjuk és a mögötte megnyitott járat ajtaján (a tekercsét kézbe-ve és a szokásos őrt lecsapva) elhagyhatjuk ezt az átok helyet is.

4. szint: Fire

Mivel csak egyetlen irányba tudunk menni, javasoljuk, hogy arra menjünk. A következő pályán a második dobozban egy U-alakú tárgyra bukkanunk. Vegyük magunkhoz és haladjunk tovább jobbra a felső úton. Itt valami piros trutymó zárja el a továbbhaladás útját, de az arcade-zsenik néhány másodperc alatt átugrálják a trutymóban úszó fadarabokon. A harmadik ugrás után hirtelen a képernyő alsó részén bukkanunk fel. Ha innen most lefelé indulnánk, akkor azonnal meghalnánk (némi gázszívargás van erre felé), így tehát menjünk ki az út végére és onnan ugorjunk át az innenső partra. A következő helyszínen vegyük kézbe a dobozban talált U-alakú szerszámot. Ez egy vaskapocs, amelynek segítségével a falba vájt ajtó mellett felmászatunk a függőleges falon és feljutunk a felső útra. Haladjunk tovább egészen addig, amíg ki nem érünk egy erkélyre. Itt a vízlevezető csatornában valamilyen furcsa tárgyra bukkanunk, ami még nem gátol meg bennünket abban, hogy felvegyük. Másszunk le az erkély bal oldalán, majd a szomszédos helyszínen vegyük fel a kis kertből a gázmaszkot. Ezután másszunk vissza az erkélyre és vissza a piros trutymóig. Itt ugorjunk be a középen levő útra, vegyük a kezünkbe a gázmaszkot és jöjünk lefelé. A gázmaszk most már megvé-

bennünket a fulladástól és így a kék üveggömb alól előhalászhatunk valami furcsa port. Rövid mászkálás következik: menjünk vissza arra a helyszínre, ahol a gázmaszkot találtuk és ott haladjunk tovább az úton. A következő helyszínen egy kedves kis kandallót találunk, amelyben vígan ropog a tűz. Sokkal vigabban fog ropogni, ha használjuk rajta a fűjtatónkat is! Szaladjunk át a jobbra (vagy inkább felfelé) levő helyszínre, ahol a hordók között egy kulcs öntőformájára bukkanunk. Az öntőformával boldogan vágatunk vissza a felturbózott tűzhöz, ahol használat után egy kulcs boldog tulajdonosává válunk. Menjünk tovább az úton és a kék vödörben megtaláljuk a kijutáshoz szükséges tekercsünket. Innen felfelé egy ketrecet találunk, mögötte pedig egy lefelé vezető lépcsőt. Vegyük kézbe a kulcsot és használjuk a ketrec ajtajánál, majd a tekercsét kézbe-ve már sétálhatunk is lefelé a lépcsőn az utolsó pályára.

▼ Miért kötnek belém mindig ezek a csókák?



5. szint: Space

Az utolsó pálya nem rejt különösebben sok csodát a számunkra — eltekintve persze attól, hogy itt még a dekorációról sem nagyon lehet felismerni, hogy vajon merre járunk. Induljunk el jobbra (a "jobbra" az a jobbra fel), tovább jobbra, fel (a "fel" az a balra fel), aztán balra (vagyis balra le) és ezen a pályán megtaláljuk a tekercsét. Tovább balra, fel, ismét fel és már meg is éreztünk a derék Kunitoki barátunkhoz. Vegyük kézbe a tekercsét és a kedves ismerős surikeneket kezd hozzánk vagdálni. Álljunk a szőnyeg közepére és csináljunk úgy, mintha fel akar-nánk venni egy tárgyat (a nindzsa előrenyújtja a kezét) és tart-suk is ebben a pozitúrában. Ha jól csináltuk, akkor a surikenek nem találnak el bennünket és visszarepednek Kunitokihoz. Egy idő múlva abba hagyja a dobálózást és visszanyeri normális alakját. Most már nincs más dolgunk, mint hanyattdőlni és csendes ásitózással szemlélni az endsequence-t...

Tehát ez volt a harmadik LAST NINJA. Ha értékelni akar-nánk, ugyan mit is mondhatnánk róla?! Mit lehetne mondani egy LAST NINJA-ról? Mondjuk azt, hogy a grafika jó, a zene jó, a játék jó? Igazi profi munka — semmi más. Összintén szólva az első résszel nagyon szeretünk játszani; a második már nem nagyon tetszett; ezt a részt pedig már kifejezetten unalmasnak találtuk. Pont olyan, mint a Rocky-filmek Stallonétól: az elsőt élvezzi az ember, a harmadikon elalszik, az ötödik elől pedig sikoltva menekül. Egyébként elnézést kérünk a CoV 16-ban megjelent dezinformációért: nem LEGEND- és FAIRLIGHT-törés forog közkézen, hanem CENSOR és FAIRLIGHT. Az utóbbi egyébként nagy ivben kerülendő, mert az igaz, hogy tetszőle-ges pályáról indíthatjuk a játékot, viszont az előző pályákon megszerezhető dolgok nem lesznek nálunk és — a nindzsán kívül — az örök is örökélettel játszanak. Vagyis egyetlen szinten sem lehet túljutni a FAIRLIGHT-töréssel (a CENSOR jó). Ja, természetesen van kazettás verzió is.

Knights of Legend

CoVboy: Talán a múltkorai számban mindenkinek feltűnt, hogy nem volt TökösMákos, csak Adventour. Ennek megfelelően most TökösMákos van és Adventour nincs. (Rend a lelke mindennek...) Pontosabban csak külön Adventour nincs: Szalai Balázs és Varga Zoltán, Szentgálról ugyanis annyi anyagot küldött a KNIGHTS OF THE LEGEND-hez, ami két Adventourt is dugig megtöltött volna, tehát inkább előrehoztuk ide a nagyobb leírások közé. Hát akkor át is adhatjuk nekik a szót:

Bár a távoli jövőben és múltban játszódó RPG, AD&D vagy szerepjátékoknak (mindegy, hogy nevezzük) szinte már se szeri, se száma, a most bemutatásra kerülő KNIGHTS OF THE LEGEND-nek megvan az a charme-ja, ami legtöbb szerepjátékból hiányzik. Az **Origin** cég nem kimondottan friss (1989-ben jelent meg) játéka nem is igazán RPG (vagy legalábbis nem abban az értelemben, mint mondjuk a **CURSE OF AZURE BONDS** vagy a **BARD'S TALE 3.**), de már csak terjedelme miatt (8 lemezoldal + 1 karakterdisk) is megéri, hogy néhány ötlet és tipp erejéig foglalkozzunk vele.

A történet előzményei a 900-1100-as években játszódtak le *Netherworld* földjén, amely három egymást követő gonosz uralkodó (*Zolod*, *Ghor* és *Pildar*) kegyetlen uralma alatt szenved. *Ghor* 963-ban, a 3. ogra háború után került trónra és hatalma megszilárdításának érdekében elrabolta az uralma alatt álló békés törzsek szent szimbólumát, a *Gavelt*, amelyet az *Aldermen Szövetség* védelmezett. Már ez is erős ellenszenvet ébresztett az uralkodó ellen, de az ellentábor nem tudott annyira megerősödni, hogy 1048-ban megakadályozza a *Ghor* halála után trónra lépő újabb diktátor, *Zolod* hatalomra jutását. *Zolod* a leghatalmasabb dwarf király volt, aki tekintélyét a Nagy Lovagok Keresztes Hadjárata alatt szilárdította meg. Uralmának 52 évét arra használta fel, hogy a lehető legjobban megerősítse lakhelyét a *Sheller*-gerinc szikláinak között, majd átadta a hatalmat a legmocskosabb uralkodónak, *Pildar*-nak, akit jellemző módon *Dark Lord*-ként is emlegettek. *Zolod* tekintélye még elegendő volt ahhoz, hogy összetartsa *Netherworld* népét, de *Pildar* hatalomátvételekor kitért a nyílt lázadás: néhány város kihirdette függetlenségét és kivonta magát *Pildar* uralma alól. A lázadás megtorlásaképpen az uralkodó ráeresztette hordáit a lázadó városokra... Itt kapcsolódunk be a történetbe, ami az egyik ilyen lázadó városból indul. A feladatunk az, hogy bejussunk *Pildar* rejték helyére, az *Eyren*-tő közepén fekvő várba és kiirtsuk a gonosz uralkodót.



A betöltés közben megkezdhetjük a "lemezcserélgetés" nevű szórakozást, ami majd az egész játék során végigkísér bennünket. Miután megjelent a könyv, nyissuk ki egy billentyű megnyomásával és egy 7 pontból álló menü tárul elénk (az egyes pontokat a megfelelő számbillentyű megnyomásával érhetjük el):

1. CREDITS: A játék készítőinek névsora.
2. FOREWORD: Köszönetnyilvánítás a segítőknek.
3. DEDICATION: Ajánlás. (Minek ez a sok marhaság? — CoVboy)
4. INSTALL NEW REGION: Karakterdisk formázása.
5. CHARACTER OPTIONS: Karakteropciók, ld. később.
6. PLAY THE GAME: Na vajon mi lehet?
7. RUN THE INTRO: Választása után még egyszer megnézhetjük az **Origin**-emlékművet és a címképernyőt, amit töltés közben már volt szerencsénk egyszer élvezni.

Ha a játékhoz nem másoltunk karakterdisket vagy új karakterekkel akarunk játszani, akkor első dolgunk egy ilyen elkészítése legyen ('4' billentyű). Egyébként erre a lemezre fognak kerülni a kimentett játékállások is. A disk formázása után válasszuk az 5. pontot és megjelenik a karaktermenü, ami az alábbi pontokat tartalmazza (a listában az 'I' és 'K' billentyűkkel mozoghatunk fel/le, 'RETURN' a kiválasztás):

LIST CHARACTERS: A karakterdisken levő, már megszerkesztett karakterek listája. A bal oldalon látható a karakter neve, a jobbon pedig a karakter tartózkodási helye.

CREATE CHARACTER: Új karakter készítése. Először a név (NAME), majd a fajta (RACE) meghatározása következik (Human/Elven/Dwarven/Kelden). A SEX a karakter neme: a karaktereknél nem szerint más osztályok vannak (kivéve az elfeket). CLASS-nál adjuk meg a leendő karakter osztályát: human típusnál jónak találtuk a *Rangert* és a *Highwaymant* a férfiaknál, a *Plainswomant* a nőknél; elfeknél a *Kivart*; dwarfoknál a *Trollbane*-t és az *Orcbane*-t; a *Kelden* fajtaból pedig a *Cliffguardot*.

Az osztály meghatározása után az alsó részen levő info-kártyán találjuk meg az új karakter leendő tulajdonságait számokban kifejezve (max. érték 170, de azt az ember még egy kicsit meg szokta tuningolni):

STRENGTH: erő. Fontos, hogy legyen olyan karakterünk, akinek ez magas — mi kötözködünk, ő majd út.

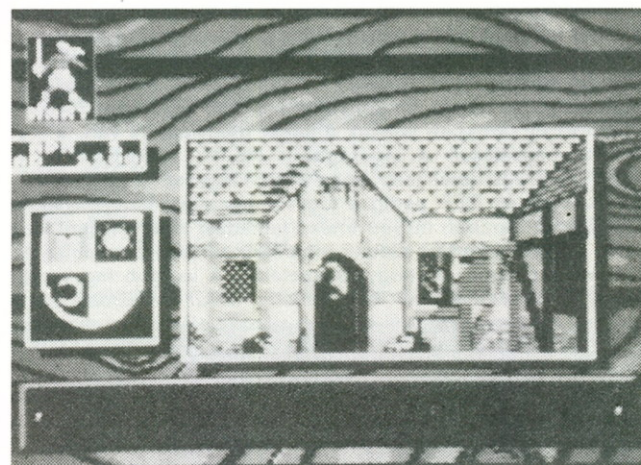
QUICKNESS: gyorsaság, ügyesség. Harcban van szerepe.

SIZE: méret.

HEALTH: egészség. Ha az érték magas, akkor nem kell a karaktert túl gyakran etetnünk.

FORESIGHT: előrelátás csapdák elkerülésére.

CHARISMA: karizma, megnyerőképesség.



▲ Milyen hívogató is tud lenni egy kocsa... fogadó ajtaja

INTELLECT: intellektus.

BALANCE: egyensúly.

ENDURANCE: kitartás. Ha magas, akkor a karakter talán nem old kerek harc közben (vagy legalábbis ritkábban...).

BODY PTS.: magáért beszél.

A jobb oldalon két feliratot látunk: a **REROLL STATS** választásával a program módosítja a tulajdonságok értékeit (néhányat növel, másokat csökkent), **ACCEPT STATS** ponttal elfogadjuk a karaktert. Ezután az 'I-K' billentyűkkel kell kiválasztanunk az új karakterre jellemző képet jónéhány lehetséges ábra közül. Ez teljesen tetszőleges, de lehetőleg olyan ábrát válasszunk, ami tényleg a karakter tulajdonságaira utal, mert harc közben egy kicsit zavaró lesz, ha a fajtától eltérő képet látunk. A kívánt ábra kiválasztása után az újonnan szerkesztett karakter a karakterdiskre kerül. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy ugyan egyszerre csak hat személyrel mászkálhatunk, de azért nem árt legalább kétszer ennyit generálni a karakterdiskre (majd hátrahagyjuk őket néhány fontosabb helyen és visszajövünk a *Trollsbane* fogadóba frissítésért). Továbbá az sem árt, ha a társulatban minden fajta képviselteti magát legalább egy fővel (hogy miért, arról majd később).

DELETE CHARACTER: Kiválasztott karakter törlése a karakterdiskről.

EDIT PICTURE: Ha valakinek mégsem nyerte volna meg a tetszését az az ábra, amelyet a karakterének adott, azzal a menüponttal átszerkesztheti. A képernyőn egy egyszerű sprite-szerkesztő jelenik meg: a nagy kép a szerkesztő, a kis kép a karakter normál méretű képe, a jobb felső sarokban pedig az aktuális színek láthatók. A képernyő jobb oldalán láthatók a szerkesztő kezeléséhez szükséges billentyűk: a 'B' duplájára növeli a kurzort; 'G' négyzethálót hoz a szerkesztőbe; '1-3'-mal kapcsolunk át az aktuális színek között, '+' és '-' billentyűkkel a színeket váltjuk; 'U-D-L-R' billentyűkkel scrollozathatjuk a szerkesztő tartalmát; 'I-J-K-M' billentyűkkel mozgatjuk a kurzort a szerkesztőben; 'RETURN' az aktuális színnel rajzol, 'SPACE' törli az aktuális kurzorpozíciót; 'C' törli a szerkesztőt, 'RUN/STOP' visszaállítja a sprite eredeti állapotát; 'Q'-val befejezzük a szerkesztést és megerősítés után lemezre menthetjük a nagy munka eredményét.

EDIT GREATSHIELD: Ez ugyancsak egy sprite-szerkesztő, de itt a karaktereinknek szerkeszthetünk valamilyen szép címerpajzsot.

Miután elvégeztük az előkészületeket, a 'RUN/STOP' megnyomásával visszaléphetünk a főmenübe, ahol a PLAY GAME választásával indulhatunk a kalandra (pontosabban előbb még ki kell választanunk valamelyik karakterünket a karakterdísokról). A játék a *Trollsbane Inn* névre hallgató fogadóban kezdődik, ahol egy derék kocsmáros üdvözlő bennünket és az után érdeklődik, hogy mit tethetne értünk? Parancsainkat a képernyő alsó részén levő ikonok segítségével tudjuk kiadni ('<' és '>' billentyűkkel válogathatunk közöttük, 'RETURN'-nel adjuk ki a parancsot):

Ajtó: Ezt az ikont kell választanunk, ha be akarunk menni egy házba vagy éppenséggel el akarjuk hagyni.

Tükör: Ezzel tartunk önvizsgálatot, vagyis megkapjuk az összes adatot a karakter jelenlegi állapotáról. A bal oldalon látjuk a karakter képét és a tulajdonságainak jelenlegi értékét (ezek már ismerősek). A felső boxban találjuk a nevet, nemet, fajtát és osztályt, alattuk pedig a karakter "rangját" (erről majd később), magasságát és súlyát. Amennyiben már van valamilyen lovunk, a jobb felső sarokban találjuk a képét (négyfajta ló van, a legjobb természetesen a legdrágább: HEAVY WARHORSE). A WEAPON SKILL ablak jelzi, hogy milyen fegyver van a karakternél, az OFF és DEF pedig a fegyver támadási hatékonyságát jelölik, azaz harcban milyen értékű támadást lehet kifejtetni vele illetve milyen támadást tudunk elhárítani (tehát gyakorlatilag az RPG-kból ismerős AC tárgyi megfelelő). A legjobb fegyvereknek az alábbiakat találtuk: *War Hammer*, *Great Axe*, *Great Sword* és *Great Hammer* (ezekből 47-47-et sikerült elérni, ami már elég jó volt az összecsapásokban). A fegyverek OFF és DEF paramétereit az arénában (V16) lehet fejleszteni, ahol egy kemény ellenféllel kell megküzdenünk (fogadást is köthetünk a harc kimenetelére). Ha győzünk, akkor emelkedik az előbb említett "rang" értéke is. A rangsorolás hasonló a *WINDWALKER*-hez: osztályonként 4 rang van, majd azután feljebb lépünk. A rangok a következők:

1. PEASANT: SERF/LABORER/FREEDMAN/TRADESMAN
2. COMMON: APPRENTICE/JOURNEY/MASTER/COURTIER
3. GENTLE: WANDERER/ADVENTURER/HERO/ARMIGER
4. SQUIRE: NOVICE/... (eddig jutottunk)

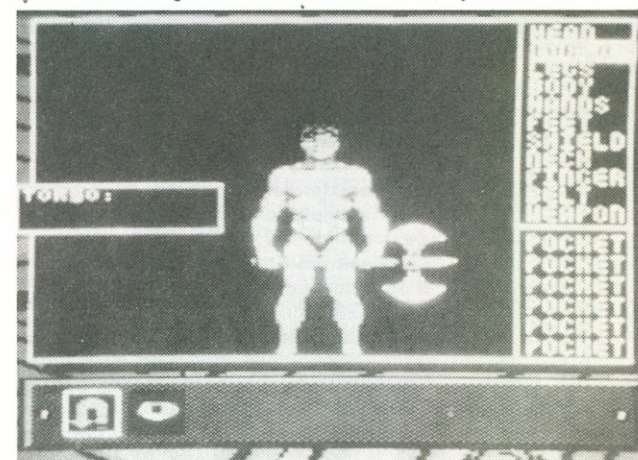
Visszatérve az infokra: A fegyverablak alatti részen három felirat található. A GOLD CROWNS mutatja a nálunk levő arany mennyiségét. Az ADVENTURE POINTS egyfajta score (vagy inkább RPG-ül: experience points), de szükségünk lesz rájuk a különböző varázslatok betanulásánál és a fegyvereinkkel való edzésnél is. Az előbbi a varázslóknál, az utóbbi pedig általában kovácsműhelyekben (a térképeken jelölve vannak az edzésre alkalmas helyek) lehetséges. Itt a fegyveren 1 pont értékű fejlesztéshez 100 ADV. POINTS szükséges. A MOVEMENT RATE a mozgási lehetőségeinket mutatja egy betűvel: kezdetben gyalogolunk (V betű), de különböző lovak beszerzésével I-re, majd E-re módosítható. Ezalatt a játék kezdetén egyelőre semmilyen feliratot nem találunk, de ha a különböző városokban fellelhető varázslóktól varázstekercset vásárolunk, akkor azonnal megjelenik itt a varázslótudományunk szintje (pl. BLUE GEM ILLUSIONIST). A varázstekercseket egyébként amulettként hordhatjuk a nyakunkban (NECK). A DAMAGE és NUTRITION sávok mutatják a karakter sérüléseit illetve élelmiszerkészletét.

Az alsó sorban három újabb ikont találunk: az elsővel visszalépünk a játékhoz, a harmadikkal seregszémlet tartunk a karakterek között, a második pedig a felszerelésről ad tájékoztatást:

A képernyőn megjelenik a karakter pillanatnyi szerelésében (a játék elején alsónadrágban). A jobb oldalon felsorolt testrészek választásával vizsgálhatjuk meg, hogy az adott helyen a karakterünk milyen ruhadarabot visel, illetve WEAPON-nal a kézben fogott (vagy övbe dugott) fegyverekről megkapjuk a nevüket, hatékonyságukat (OFF és DEF értékeit), valamint a minimális és maximális támadóértéküket. A jobb alsó sarokban levő POCKET feliratokkal a zsebeink tartalmát ellenőrizhetjük. Az alsó sorban természetesen egy újabb ikon is feltűnik (az elsővel megintcsak visszaléphetünk az előző képre): egy szem. Ez akkor használható, ha éppen egy olyan testrészt (vagy fegyvert) vizsgálunk, ami nem üres. Választása után infot kapunk a felszerelésről, ami tartalmazza a nevet, típusát, viselésének lehetséges helyét, a tárgy értékét (GC) és állagát (CND). (Fegyvereknél az OFF/DEF és a maximális támadás értékét is). Talán mondani sem kell, hogy az alsó sorban újabb ikonok tűnnek elő, amelyek segítségével az adott felszereléssel tudunk manipulálni, az alábbiak szerint:

- vissza az előző képre;
- az övünkbe tűzni a tárgyat (a tárgy a BELT-be kerül). Ez különösen hasznos dolog csatában: ha a kezünkben levő fegyvert kiütnék a kezünkéből, akkor pótlásnak előhúzhatjuk az övbe tűzött fegyvert;
- lerakni az adott tárgyat (a program megerősítést kér);
- berakni a tárgyat a hátizsákba, azaz valamelyik zsebbe (az előző képen csökken az üres POCKET-ek száma);
- átadni valamelyik társunknak az aktuális tárgyat;
- viselni a tárgyat (a ruhát valamelyik testrésze, a fegyvert vagy pajzsot a kézbe adja);
- a száj ikonnal pedig megehetjük/ihatjuk azokat az élelmiszereket vagy italokat, amelyeket a vásárláskor nem fogyasztottunk el azonnal (a karakter rögtön tájékoztat is, hogy a koszt GOOD, FAIR vagy POOR volt-e).

▽ Ez az úr még véletlenül sem nevezhető jólöltözöttnek



Fül: Ezzel az ikonnal hallgatózhatunk a fogadókban. Néha egészen érdekes beszélgetések foszlányai ütnek meg a fülünket...

(Néha meg szörnyű marhaságok — CoVboy)

Száj: Beszélgethetünk az emberekkel. A beszélgetéshez elegendő csak azt a főnevet megadnunk, amiről csevegni akarunk.

Ágy: Pihenés. Abbéknál és varázslóknál ez néha egy kis gyógyulást is eredményez, a fogadókban pedig játékállást menthetünk vele, illetve kiléphetünk a játékból. Megjegyzendő, hogy ha több emberrel akarunk nyugovóra térni, akkor személyenként kell fizetni. Olyan fogadóban nem érdemes megszállni, ahol a szállást ingyen adják, mert reggelre néhány holminknak csak a hűt helyét találjuk.

Ember: Ha a jelenlegi helyszínen tartózkodik valamelyik más karakterünk is, akkor ennek az ikonnak a választása után vehetjük fel a csapatba (az új tagot szimbolizáló kép megjelenik a felső sorban). Mint már említettük, összesen maximum 6 karakter lehet a társaságban (játék közben az '1-6' billentyű segítségével kapcsolhatunk át közöttük).

A fogadót az ajtó ikon választásával hagyhatjuk el. A terepen egy sisakos fej jelzi a helyzetünket, amelyet az 'I-J-K-M' billentyűkkel mozgathatunk (hála az égnek, ez sokkal gyorsabb, mint

a WINDWALKER-ben vagy a TIMES OF LORE-ban). Az első feladatunk, hogy a társaság tagjainak normális fegyverzetet és felszerelést gyűjtsünk. A legjobb cuccokat persze nem helyben tudjuk beszerezni, hanem a legtávolabbi városokba kell záránk dolnunk értük. A legjobb fegyverekről már esett szó, a legjobb felszerelések: *Platemail T&L*, *Barbut Helm*, *Kite Shield*. Talán mondani sem kell, hogy mindezekre az egyre sűrűbb összecsapásokban lesz szükség. Ha már úgys itt tartunk, akkor nem árt néhány szót szólni a csata menetéről:

Csata esetén megjelenik a harcmező képe jobb oldalon, bal oldalon pedig az aktuális karakter infoi és sérülésjelzője ('SPACE' megnyomásával megnézhetjük, hogy milyen fegyvert tart a kezében). Az alul látható ikon sor jelentése a következő:

Felfelé mutató ujj: a parancsok végrehajtása. Ezután újabb három lehetőséget kapunk: az első a parancsok végrehajtása, a második a vissza az előbbi menühöz, a harmadik pedig a pánikszerű menekülés a csatamezőről.

Ököl/kard: Ha nincs a karakternél semmilyen fegyver, akkor pusztá kézzel harcol, egyébként a kezében tartott fegyvert fogja használni. Az ikon választása után a célgömbbel ki kell választanunk azt a szomszédos pozíción álló ellenséges karaktert, amelyiket támadni akarunk (lehet sajátot is, de az nem jó ötlet). Ha a célkereszt valamelyik ellenségen van, akkor a 'SPACE' megnyomásával megvizsgálhatjuk, hogy milyen fegyver és felszerelése van. A 'RETURN' megnyomása után azt kell meghatározni, hogy fejre, testre vagy lábra fogunk-e támadni. A célpont után a támadási módszer következik: felülről csapunk, előre dőfünk vagy oldalról kaszálunk az adott fegyverrel. Az ellentámadás ellen hétféle védekezési formula közül választhatunk: tétlenül állunk, a fegyverrel próbálunk háritani, a pajzzsal próbálunk háritani, hátraugrunk, lehajolunk, oldalra lépünk vagy felugrunk. A pusztá kézzel történő harcnál nem kell megadni, hogy milyen testrészt támadunk. Ilyenkor a következő támadási módszerek közül választhatunk: tétlenül állunk, lábbal előre rúgunk, alulról rúgunk (**Yikes! Az fájdalmas... — CoVboy**), belefejelünk az ellenfélbe vagy kézzel ütünk (a védekezés ugyanaz, mint a fegyveres harcnál).

Fegyver le/fel: Csata közben előfordulhat, hogy valamelyik ellenfél úgy megcsap bennünket, hogy néhány méterrel arrébb szállunk. Ilyenkor természetesen a fegyver is kirepül a kezünkből, amit az ötödik ikonnal tudunk ismét magunkhoz venni. Ha a fegyvert lecseréljük egy másikra, akkor a negyedik ikont kell használnunk. A lemészárolt ellenfelek által elejtett fegyvert is magunkhoz vehetjük (vagy lecserélhetjük a nálunk levőre). Ha valamelyik karakterünk varázsló (van a nyakában amulett és van varázstekercse), akkor fegyver elejtése után egy varázspálca jelenik meg nála, amellyel saját társulatunkra positive, az ellenfélre pedig negative hatást érdemes kifejtetni. Sajnos az ellenfelek között is akad néha varázsló, aki FROZEN IN TERROR-ral kedveskedik nekünk...

Mozgatás: A célgömb segítségével 8 irányba mozoghatunk, egy körben maximum kettőt. A háromfajta mozgási formából az első kettő csak egy, a harmadik pedig két lépést lép a megadott irányba.

Pihenés: Ha valamelyik karakterünket már nagyon megviselte a harc, akkor célszerű néhány körben pihentetni, különben elhullik. Lehetőleg ne egy ellenfél előtt kezdjük el szunyókálni, mert ők nem nagyon szokták figyelembe venni, hogy most éppen fegyverszünetet játszunk. Ellenben ha az ellenfél adta pihenésre a fejét (RESTING), akkor kezdjük azonnal buzgón csépelni, mert nem fog visszaütni.

A fegyvereknél eddig még nem esett szó az íjak (*Bow*) használatáról. Mi a legjobbnak a *Heavy Crossbow*-t találtuk, bár ennek van egy elég nagy hátránya is: mivel számszerű, körönként újra kell tölteni, tehát csak minden második körben tudjuk használni. Természetesen erre is vonatkozik ugyanaz a szabály, ami a többi fegyverre: minél nagyobb szintű a fegyver, annál nagyobb sérülést okoz az ellenfélnek (továbbá nem árt egy kis edzéssel

megtanulni használni, mielőtt élesben próbálnánk ki).

Még néhány érdekesebb dolog:

- Az abbéknál egy jó adag pénzért gyógyító italokat vásárolhatunk, amelyek jól tesznek a csatákban elszenvedett sérüléseinknek.

- A varázslóknál különféle amulettek eladók (pl. *Dark Stone 300 GC*-ért). Ugyanitt varázslatokhoz is hozzájuthatunk 500-840 GC értékben.

- Aki tuningolni akarná a karaktereit, a karakterdisken a 11,00 szektorban megtalálja az adataikat. Az ADV. PTS és az arany értékeit ne állítsuk maximumra, mert átpörögnek!

Mint az eddigiekből kiderült, a KNIGHTS OF LEGEND egy lecsupaszított, a nagyobb közönség számára készült RPG, amelyet nemcsak azok élvezhetnek, akik valamennyire ismerik az AD&D szabályait, hanem bárki. A fentiekben gyakorlatilag mindent elmondtunk, ami a játék kezeléséhez szükséges — a kaland megoldása már a játékosra marad! A történet folyamán egy csomó küldetést fognak ráncbizni a végső összecsapás előtt, tehát a siker záloga — a jó felszerelésen kívül — a kérdőzködésben rejlik. Néhány tipp:

V1/14: KNIGHT kérdésre megtudjuk, hogy vissza kell szerezniünk a Szövetség "tollát" a ghouloktól.

V1/2: GAVEL kérdésre megtudjuk, hogy a Szövetség ősi szimbólumát a ruffianok rabolták el. *Pildar* vezette őket és a zsákmányt *Fantowyn*-be vitte.

V11 előtt az előbástyánál: BRYOR kérdésre megtudjuk, hogy ettinek táboroznak Shellernoonban. Meg kell ölnünk őket és így megszerezhetjük a dwarfok kincsét.

V11/kapunál: AURIN kérdésre megtudjuk, hogy az Árnyékok Gyűrűjéért próbát kell kiállniunk (közben lehet trollokat irtani).

V4/6: SERPENT-re megtudjuk, hogy vissza kell hozniunk néhány varázsvesszőt a barlangból.

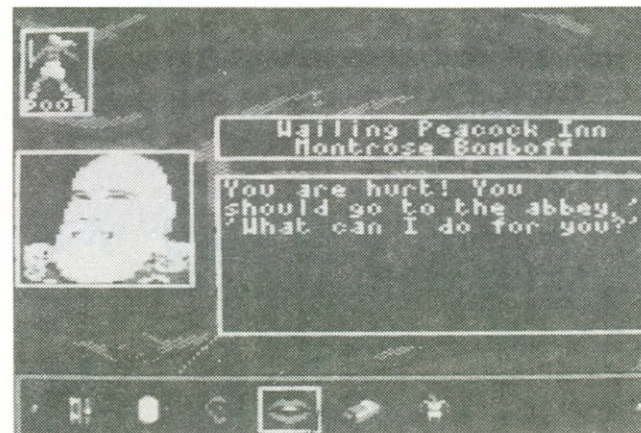
V4/4: BRETTLER megtudjuk, hogy meg kell keresniünk a *Coat of Arms*-t és akkor esetleg kapunk belőle.

V10/5: SADNESS-re elküldenek a Koronáért, amiért ajándékot kapunk.

V10/2: STOD-ra segítségünket kéri *Pildar* ellen. *Parth* olajára lenne szükség.

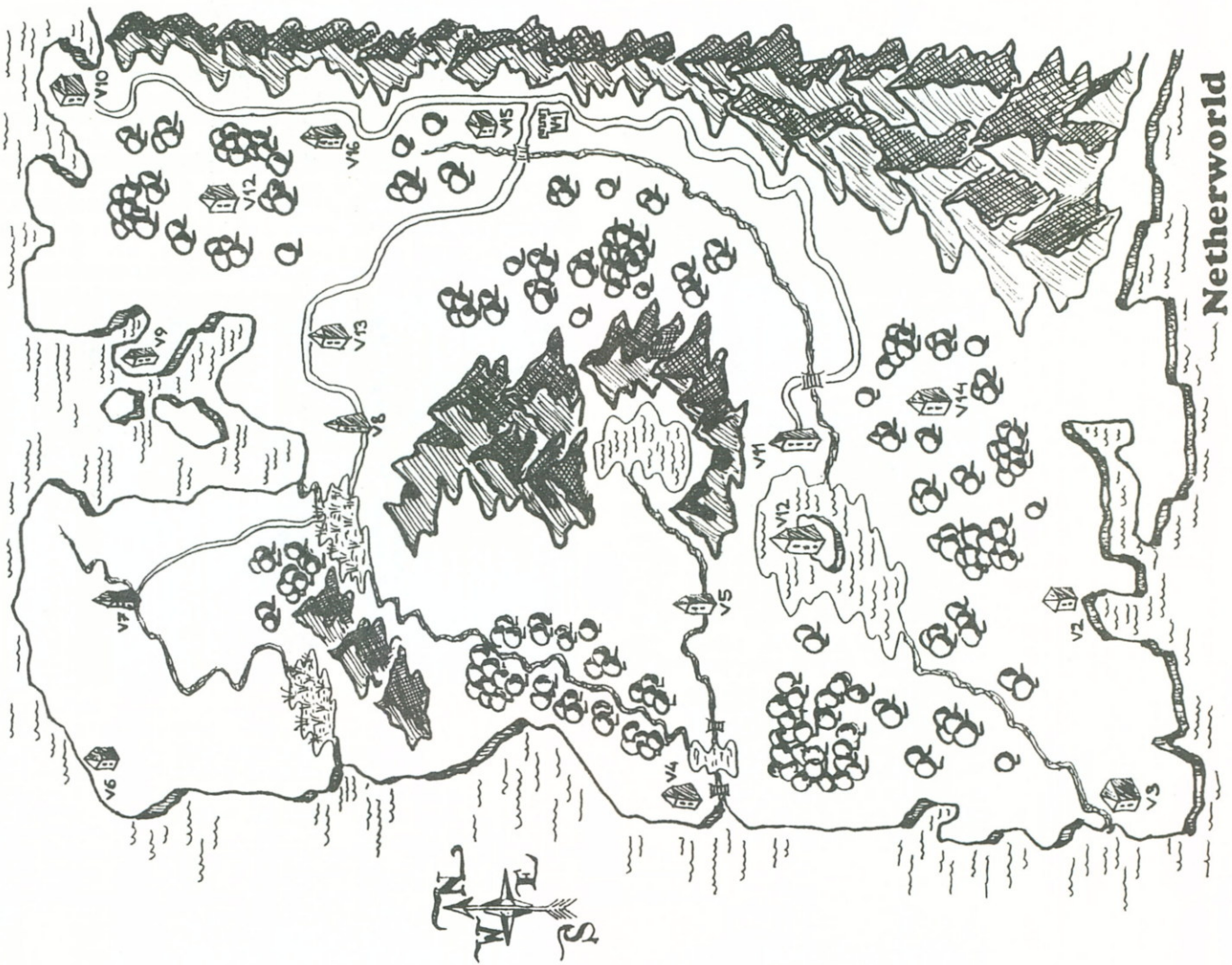
V7/20: SPY-ra megtudjuk a "kém" nevét és a kívánságlistára felírhatjuk *Changeling* olaját.

▽ **Gyógyulni menjek a paphoz vagy az utolsó kenetért?!...**



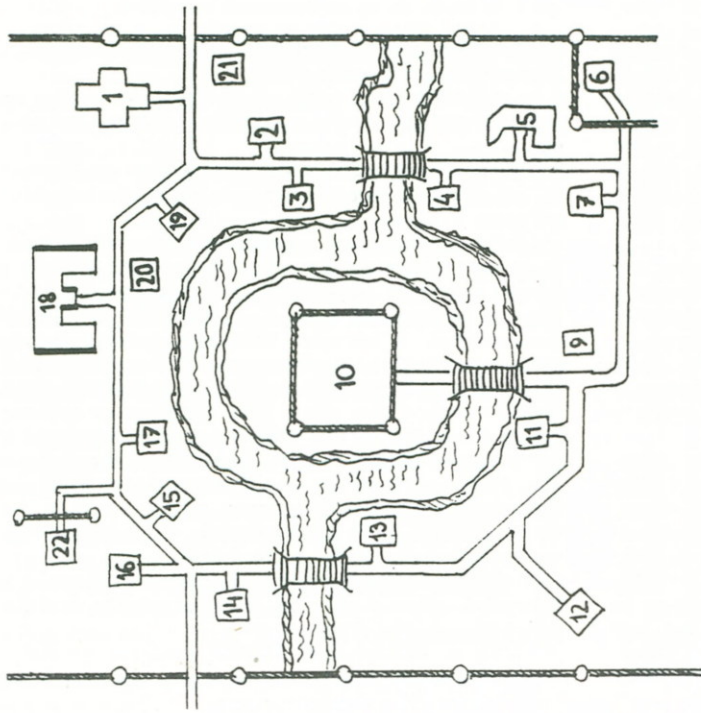
Most pedig jöhetnek a térképek. Nem rajzoltunk "térképet" V6-ról (a lényeges dolog az északnyugati falnál az átjáró), V14-ről (itt fegyvergyakorlásra nyílik alkalom), V15-ről (edzés, *Broadaxe*, *Handaxe*, *Greataxe*, *Heavy Crossbow*) és V16-ről (ez az a bizonyos aréna), mert ezek a "városok" mindössze egyetlen helyszínből állnak.

Mondd csak, előfizetted már a csodálatos CoV Évkönyvre?



Netherworld

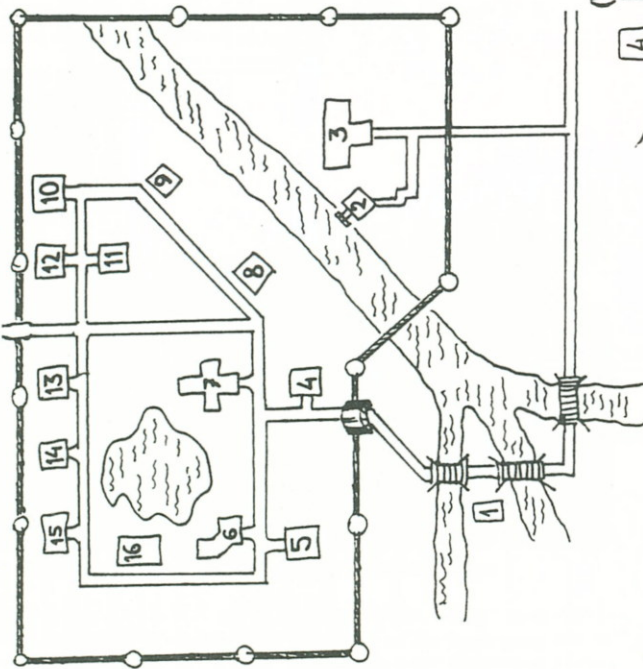
(V1)



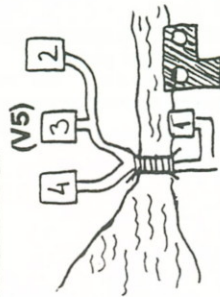
Friar Huxley pénzért gyógyított ad
Stephanie Punderglass

1. Fogadó, Elmu Trollshewer, 60 GC, játékalás mentés/töltés
2. Hured Myth, edzés, 240 GC
3. (Longsword, Broadsword, Shortspear, Battleaxe)
4. Brandon Holcroft, lovasz, lovak
5. Duke's Manor (Claymore)
6. Páncélüzlet, The Brothers
7. Ijuzlet, Ryan Ashley
8. Jonathan Sirew, kovácsműhely, fegyverek, páncélok
9. Hegissa of Mistwell
10. Forest Largehead, kocsmá
11. Thadeus Button, fogadó, mentés/töltés
12. Endle Luteman, kardüzlet
13. Benjamin Figley kormányzó
14. Stephen of Craymore
15. Astimiah, varázsló; White Pearl 500 GC
- 16.
- 17.
- 18.
- 19.
- 20.
- 21.
- 22.

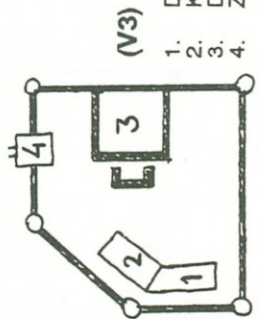
Olanthen városa és Longdays vára (V2)



1. The Mill, Berthand Younger
2. Fogadó, 60 GC, Gerard és Zeke
3. Joelle Jirmathy, varázslatok
4. Bophet, lovak
5. Bohoik the Fierce, kocsmá
6. Brother Charles abbé (healing)
7. —
8. —
9. Tate Werkam
10. Belinda Goldenhair
11. Isobel
12. Karg csizmadia
13. —
14. Rhunholland, edzés, 350 GC
15. (Long, Broad, Bastard és Great Sword)
16. —

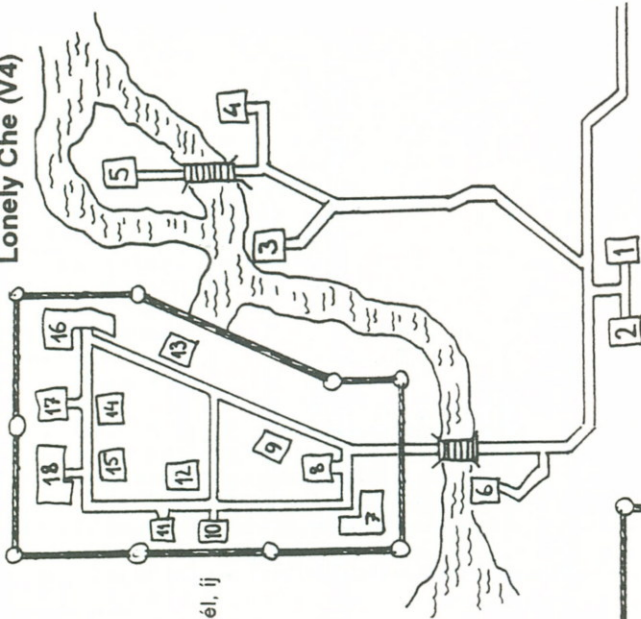


1. Frumpkin Scalescatcher
2. Terrance Bellywinger
3. —
4. Oldmen Skeezers



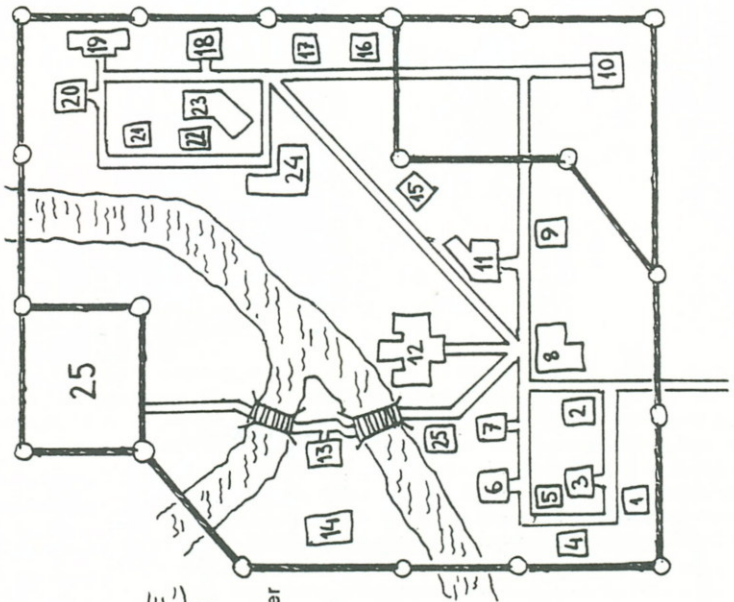
1. Dormund Sparkflinger, fegyverek és páncélok
2. Kathralda Potbilly, kajauzlet
3. Dundle of Blackhair
4. Zafrid Earthworks

Lonely Che (V4)

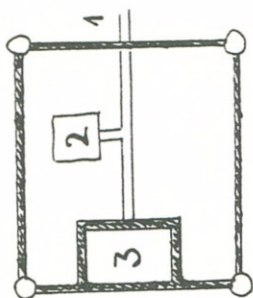


1. Bertrand Hackhey, lovak
2. Limberton Cavendish, halételek
3. Sedfrey Bandoak kormányzó
4. Vaasred the Powerful varázsló
5. Orofin Glenwarden
6. Harbreth Tankard, kaják
7. Hans Klomperstein, italbolt
8. —
9. —
10. Sterner Banderman, fegyver, páncél, ij
11. Cristopher Cavendish, halhúsok
12. —
13. —
14. —
15. —
16. Melissa Flaxenhair, fogadó
17. Varrashod the Barkis, vegyesbolt
18. Deacon Desminstre

(V7)

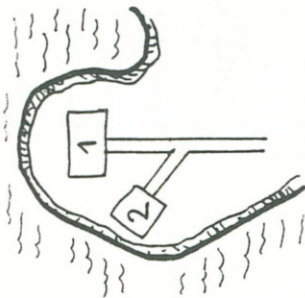


1. Keldinarr
2. —
3. —
4. —
5. Sarah van Konnegan
6. Trabbik and Sons, kaják
7. —
8. —
9. —
10. Istálló, lovak
11. Kaja- és italbolt
12. Friar Wandering abbé, gyógyítás
13. Sergeant Yardley
14. Zebin AL ZORED varázsló
15. —
16. —
17. —
18. Julian Strongoak, fegyverek
19. Thelma Stiffknuckles, 120 GC
20. Milinya Wering
21. —
22. —
23. —
24. —
25. Leutenant Trimrose



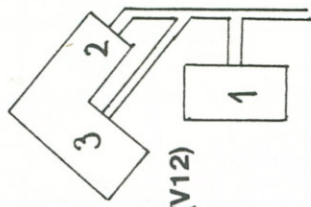
(V8)

1. Sir Celegorn Rab. (A man in Irons)
2. Lord Stiveson
- 3.



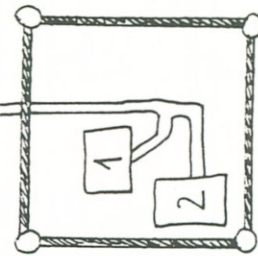
(V9)

1. Small Boathouse
2. Residence Pegleg Perau



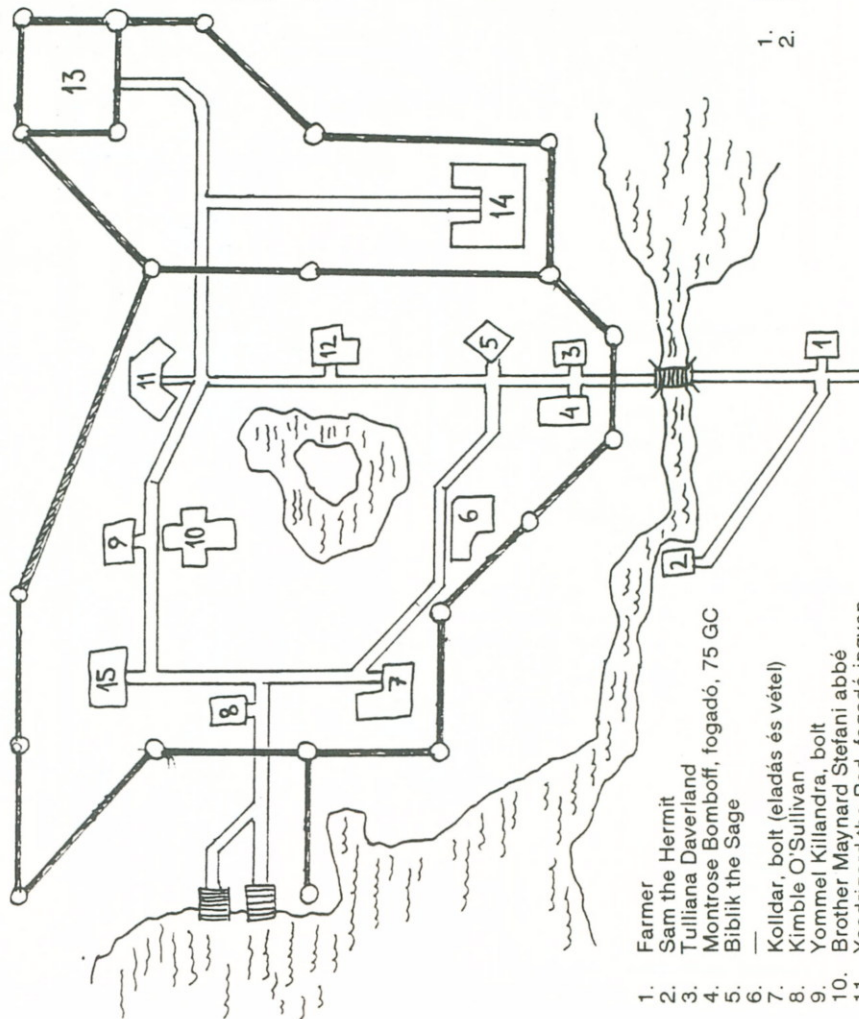
(V12)

1. Slaine the Younger Morwin the Elder, edzés, 300 GC (Halberd, Gr. Hammer, Quarterstaff) Dunnigan
- 2.
- 3.



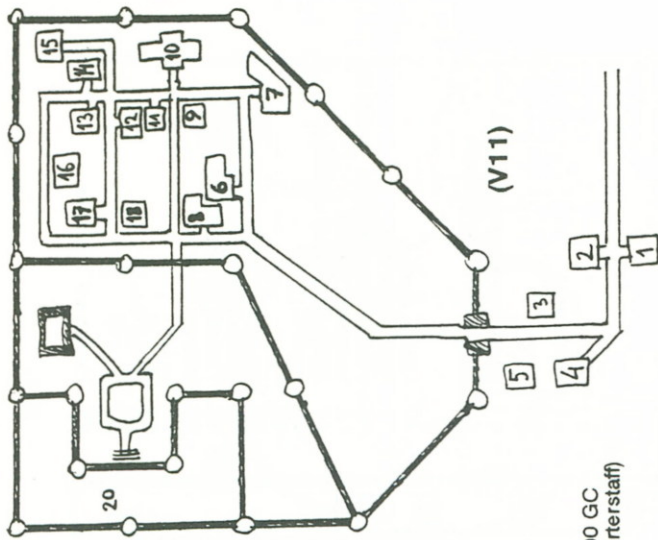
(V13)

1. Devin Torlock
2. Nigel Gulliam, edzés, 210 GC



Httron the Pirate City (V10)
(Wailing Pe, The Quiet)

1. Farmer
2. Sam the Hermit
3. Tulliana Daveriland
4. Montrose Bomboff, fogadó, 75 GC
5. Biblik the Sage
6. Kollidar, bolt (eladás és vétel)
7. Kimble O'Sullivan
8. Yommel Killandra, bolt
9. Brother Maynard Stefani abbé
10. Yaadrigard the Red, fogadó ingyen
11. Lola Timberlane
12. Ofter Ironhelm, kaják
13. Mornag the Merciless, edzés, 260 GC (Mace, War H., Light Crb.)
14. Zachary Blladeshure, edzés (3. o.), 280 GC (Scimitar, Bastard, Shortsword)
- 15.

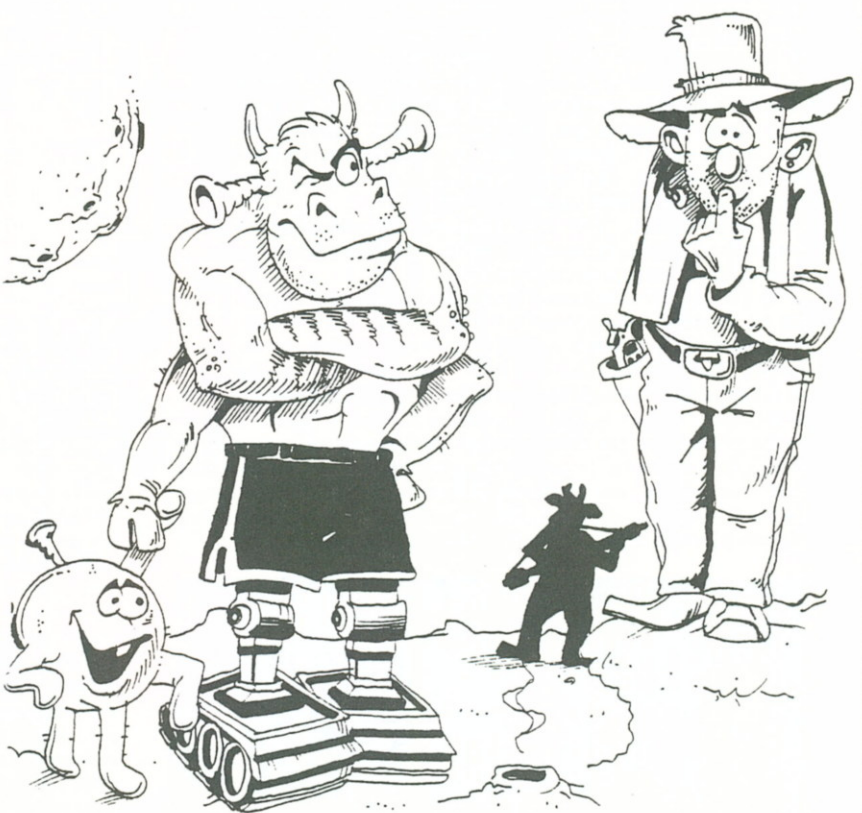


(V11)

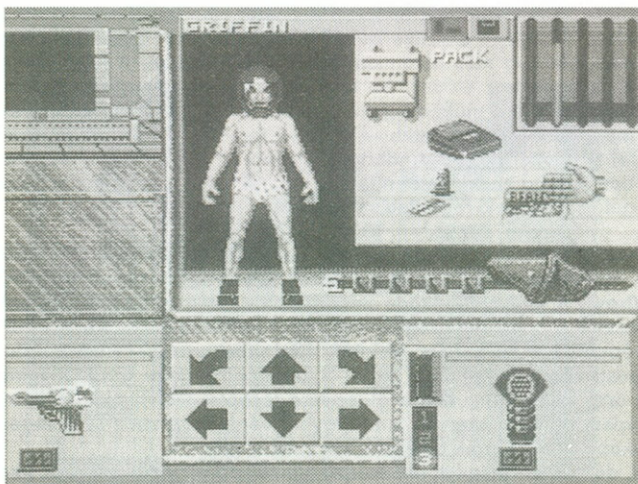
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
6. Hobben Slobbenegger, fogadó, 65 GC
7. Snifty Ciangshucker, lovak
8. Lord Robert the Fine, fegyverek
- 9.
10. Free Faith Fellowship Father Freath Fallen abbé
11. Ignatz Kramfrupples
12. Chaunchey Lawnwatcher
13. Dangoaer Stonesmith
14. Big Jim Hogan, páncélok, 450 GC (Black Onyx)
15. Torellen Mystanguan, varázsló
- 16.
17. Suzy Stoutgirdless, fogadó ingyen
- 18.
19. Kelmore Stratsmoth, edzés (Long Spear, Heavy és War Maul, Morningstar)
20. Norgan Shellernoon

Xenomorph

Valamikor réges-régen a jövőben... Az úr mély volt és végtelen, akárcsak annak az esze, aki ilyeneket írkal... A csillagok hidegen fénylettek, de néha lecserélték őket más színűre... Tehát szabvány sci-fi helyszín. Valahol félúton a végtelen vége előtt egy ultramodern felderítő űrhajó szárnyalt pontosan meghatározott célja felé ("Majd csak kilyukadunk valahol"). Illetve nem csak ez az egy szárnyalt, de ez a történet éppen erről az egyről szól, szóval a többi az csak szárnyaljon, amerre akar! A hajó neve most nem lényeges, de biztosan sok szám meg betű volt benne. A hajó természetesen nem idegen élőlények után kutatott (azokra mindig véletlenül bukkannak a történet közepén, de egy jó sci-fi író sohasem lövi le előre a poént) — bányászható érceket keresett az útjába akadó aszteroidákon (a felderítő hajók mindig bányászható érceket keresnek az aszteroidákon és teljesen elhanyagolják például a textilipar szükségleteit). A hajó fedélzetén húsz kiváló szakember szorongott, akik abszolút mindenhez értettek, amihez egy humanoide csak érthet. Egy ultramodern felderítő űrhajóra csak ilyeneket vesznek fel a magukra bármit is adó sci-fi írók. A napjaik meglehetősen unalmasan teltek, mert egy árva aszteroida nem sok, de annyi sem került az útjukba. Igaz, arra nagyon vigyáztak, hogy ne is kerüljön, hiszen órábérben fizették őket. A sivar hétköznapokat keresztretjévenyfejtéssel próbálták színesíteni, de idővel a raktáron levő készleteik teljesen kifogytak és így kénytelenek voltak tévézésre fanyalodni. Midőn a Magyar Televízió nekiállt előlről ismételni a 'Szomszédok' c. opuszt, úgy döntöttek, hogy elteszik magukat jobb napokra. Az elhatározást tettük és mindannyian bebújtak testreszabott Gorenje hűtőszekrényükbe.



(A sci-fi írók ezt 'hibernátor'-nak nevezik. A mikrohullámú sütőt pedig 'részecskegyorsító'-nak.) Mivel sosem olvastak fantasztikusan tudományos (vagy tudományosan fantasztikus) regényeket, ezen lépésük megbocsátható — nem tudták, hogy amíg a legénység Mirelite-csirkét játszik, addig az ultramodern űrhajó automatikája 'véletlenül' meghibásodik. Sőt, minden berendezés meghibásodik, ami csak van egy ilyen kutyü fedélzetén. A sci-fi írók ezzel el szokták érní az első drámai csúcspontot, aminek kivétel nélkül az a vége, hogy a legénységet szépen kiolvasztják az automata dehibernáló készülékkel (az sohasem hibásodik meg, miként a manuális vezérlés sem mond csődöt soha) és apró zökkenőkkel kényszerleszállást végeztetnek velük egy 'véletlenül' éppen arra repülő aszteroidán. Az aszteroidát Sirius B-nek hívják. Azért B-nek, mert a sci-fi írók minden aszteroidát Siriusnak hívnak és ha nem használnák a betűket, akkor marha nehéz lenne kiigazodni a Világegyetemben. Természetesen hőseinknek pont egy bányászállomásra sikerül bedokkolniuk, ami — szintén természetesen — teljesen kihaltnak tűnik. Itt kezdődik maga a cselekmény, amelyben a bátor legénység megpróbálja a hajó rendbehozásához szükséges cuccokat összegyűjteni és rendkívül gonosz idegen élőlényekkel fog találkozni — na persze egy jó író sohasem lövi le az elején a poént, tehát idegen élőlényekről egyelőre szó sincs... (Nem baj, úgyis mindig megmenekül valaki! — CoVboy) Jaj! Elnézést. Tulajdonképpen csak kerettörténetet akartunk írni a Pandora cég XENOMORPH c. játékához, de közben kitért belőlünk az oly régóta elnyomott írói véna. Nagyon rossz volt? (Igen — CoVboy) Nem baj, lényeg az, hogy az 1990 elején megjelent Amiga-változat után egy évvel itt a 64-es verzió is. (Sajnos ez a kazettásoknak nem lesz különösebb örömhír, mert a játék lemezen hozzáférhető.) Az Amigáról 64-re átültetett játékoknál általában csak a szájukat húzzák a derék játékosok, de ez esetben biztos állíthatjuk, hogy a konverzió tökéletes (figyelembe véve a két gép lehetőségeit, ez erősen a 64-es oldalára billenti a mérleget).



△ Pöttös klottgatáéhoz jól illik az úrsisak (Amiga)

Az introban a kényszerleszállást élvezhetjük végig, majd annak a személynek a kiválasztása következik, akit a legénységből irányítani akarunk (Amigán csak egy Griffin nevű úriember áll rendelkezésre, tehát nem kell küszködnünk a bőség zavarával). A

legénység tagjai között a nyilakkal lapozhatunk, az S feliratot választva jelezzük, hogy elégedettek vagyunk az aktuális személlyel. A személyek info-kártyáján a név/kor/beosztás nem kimondottan érdekes paraméterek, a STRENGTH/STAMINA/SKILL/MORALE értékek viszont némi RPG-beütést kölcsönöznek a játéknak. Azonkívül nem sok vezet zavarnak (legalábbis a tapasztalat ezt mutatta), de biztos nem árt, ha az egyes tulajdonságok a lehető legjobbak. Ajánlott választás tehát G. Martin parancsnok (legalább nem kell annyit lapozgatni) vagy A. Grant fegyverspecialista.

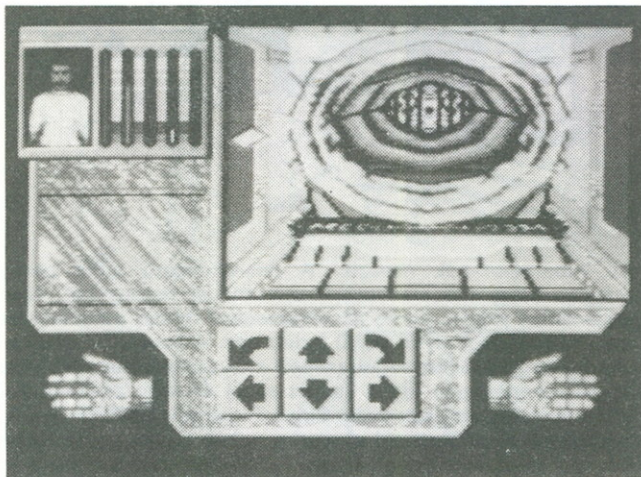
A személy kiválasztása után kezdődik a játék: a hajónk kabinjában találjuk magunkat. A képernyő bal felső sarkában látjuk az általunk irányított személy képét, mellette pedig 5 sáv mutatja az erőnk, egészségünk, ital- és élelmiszerkészletünk, valamint a sugárzás mértékét. Az első két paramétert csökkenthetik az idegen lények támadásai és az ehető/iható dolgok hiánya, de javíthatjuk őket a magunkkal hozott élelmiszerek illetve gyógyszerek fogyasztásával; a második kettő magától értetődik; az utolsóról később lesz szó.

A legnagyobb ablakban láthatjuk azt a képet, amit az általunk irányított személy lát. A mozgás illetve a forgás az alul látható nyilakkal történik. Ennek öröme főleg az, hogy egy kicsit a kabinban. Jobbra és balra a kabin többi részét látjuk (ami nem kimondottan érdekes), mögöttünk pedig egy folyosót, amely egy létrán végződik. Ez vezet le az állomásra (az ottani létrák pedig a mélyebben fekvő szintekre), de egy pillanatra érdemes

megállunk a folyosón is. Mindkét falon egy-egy rekeszt találunk, a rekeszek alsó részén pedig egy nyomógombot. A gomb természetesen arra való, hogy megnyomják, tehát clickeljük rá. Ezzel a bonyolult módszerrel nyílnak a későbbiekben talált rekeszek illetve zsilipajtók (néhány zsilipajtó nem nyomógombos: ezekhez kódkártyát kell használnunk, pontosabban elég, ha nálunk van). A folyosón levő egyik rekeszben a számítógép kijelzőjét találjuk, ami elég kevés jó hírrel szolgál (de ezekkel egyből közli is a játék célját):

NO OPERATING SYS.: A fedélzeti számítógépen nem fut semmilyen rendszer, tehát egyelőre használhatatlan. Sürgősen szereznünk kell egy BASIC-lemezt...

CNS DAMAGED: Megsérült a KIR (KIR=központi idegrendszer). Ez az üzenet virágyelven arról tájékoztat, hogy a számítógép hardware-éből elfüstölt néhány IC. Ezt a szemközti falon levő rekesz (MAINTENANCE) kinyitása után azonnal le is mérhetjük: itt 5 kártya van bedugdosva, amelyeket kihúzgálva ijedten konstatálhatjuk, hogy mindegyikről hiányzik néhány darab. Meg kell keresgelnünk a pótalkatrészeket az elfáradt chipek helyére. Külön kellemesség, hogy mindegyik panelre más típusú alkatrész szükséges (ha kivesszük valamelyik panelt és az egyik kézre helyezzük, akkor a még ép IC-kről leolvashatjuk, hogy milyen jelzésűt kell a hibásak helyett beraknunk).



△ "Mostan színes tintákról álmodom..." (64)

FUEL DEPLETED: Nincs üzemanyag a hajtóműhöz. Újabb kellemes feladat: az űrhajó elindításához szükség van 3 db anti-anyag-töltetre. Ezeket a DANGER feliratú ablakokba kell letennünk a térképen 'Hajtóművek' felirattal jelzett három szobában. A tölteteket a felvételük után lehetőleg ne mászkáljunk túl sokat, mert kissé mintha sugároznának...

NO NAVIGATION DISK: Mindezek tetejébe még szükség van egy lemezre is, ami a hazafelé vezető út navigációs adatait tartalmazza.

A rekesz alsó részén látható egy érdekes fehér kör. Clickeljük csak rá nyugodtan és máris megtudjuk, mi az: az indítóberendezés. De mivel a számítógép pillanatnyilag nem üzemel és navigációs lemezünk sincs, nem lesz túl érdekes az utazás... (illetve érdekes lesz, csak ki tudja hová?) Ezt a gombot nyomkodnunk csak azután kell, miután a többi hiányt (chipek, anti-

anyag-töltetek) pótoltuk és beraktuk a rendszer-, illetve a pálya-adatakat tartalmazó lemezt az itt látható drive-ba.

Az eddigiekből már kiderült, hogy egy tárgyat is úgy tudunk felvenni, ha ráclickelünk. A kurzor azonnal átalakul a felvett tárgyra jellemző formára. A tárgy ilyenkor használható, illetve ha belerakjuk valamelyik kézbe, akkor — valami érdekesség esetén — megvizsgálható. A két kézben levő tárgyat tudjuk közvetlenül használni, de ha későbbi használatra szánjuk, akkor célszerű berakni a hátizsákunkba.

A hátizsákra a 'SPACE' megnyomásával kapcsolhatunk át. (Ezt lehetőleg ne néhány idegen lény társaságában tegyük, mert a hátizsákban történő kotorászás nem pause és esetleg a kellemetlen társaság bennünk kezd el kotorászni...) A játékképernyő helyén megjelenik a karakterünk képe (jelenlegi öltözékében), mellette pedig a nálunk levő cuccok listája a téglalapokban. Kezdetben egy szál alsógatyával (hölgyeknek egy bonus póló is jár) és egy ID kártyával felszerelve vágnak neki a küldetésnek, de a későbbiekben egy csomó ruhát és tárgyat magunkhoz vehetünk. Egy hátizsákban levő tárgyat úgy vehetünk használatba, ha ráclickelünk (vagy későbbi használatra szánva: beletesszük az egyik kézbe) és egy újabb 'SPACE'-szel visszaváltunk a játékképernyőre. A hátizsákba ennek a módszernek a fordítottjával tehetünk le valamit, de rövidebb módszer, ha a tárgy felvétele után a kurzorral a bal felső sarokban levő karakterre clickelünk (a tárgy a hátizsák első szabad helyére kerül). A hátizsákot vizsgálva egyébként folyamatosan látjuk a karakterünkre jellemző paramétereket és a jelenlegi helyszín kicsinyített képét is. A PACK felirat felett látható lemezre clickelve játékállást tölthetünk/menthetünk.

Ha már úgyis a tárgyaknál tartunk, akkor egyből sorra is vehetjük, hogy a meneküléshez szükséges dolgokon kívül még milyen cuccok akadhatnak a kezünkbe a szinteken kovályogva:

Étel, ital (gyógyszer): Automatákból szolgálhatjuk ki magunkat ilyenekkel (egyes automaták csak kódkártyával üzemelnek: be kell tennünk a kártyát a falirekesz alján levő kártyaolvasóba). Ha tehetjük, spájzoljunk el a hátizsákba néhány adagot inségesebb időkre. Az ételek és gyógyszerek fogyasztása a hátizsákra váltva lehetséges: vegyük fel valamelyiket és clickeljük a karakterünk fejére vele.

Ruházatok: Különböző típusaik vannak. Egyrészt az idegenek támadása, másrészt a sugárzás ellen nyújtanak valamelyest védelmet. A használat szintén a hátizsáknál lehetséges: miután a kurzor olyan alakú, mint a felvett ruházat, clickeljük vele a karakterünkhöz és ő azonnal beöltözik.

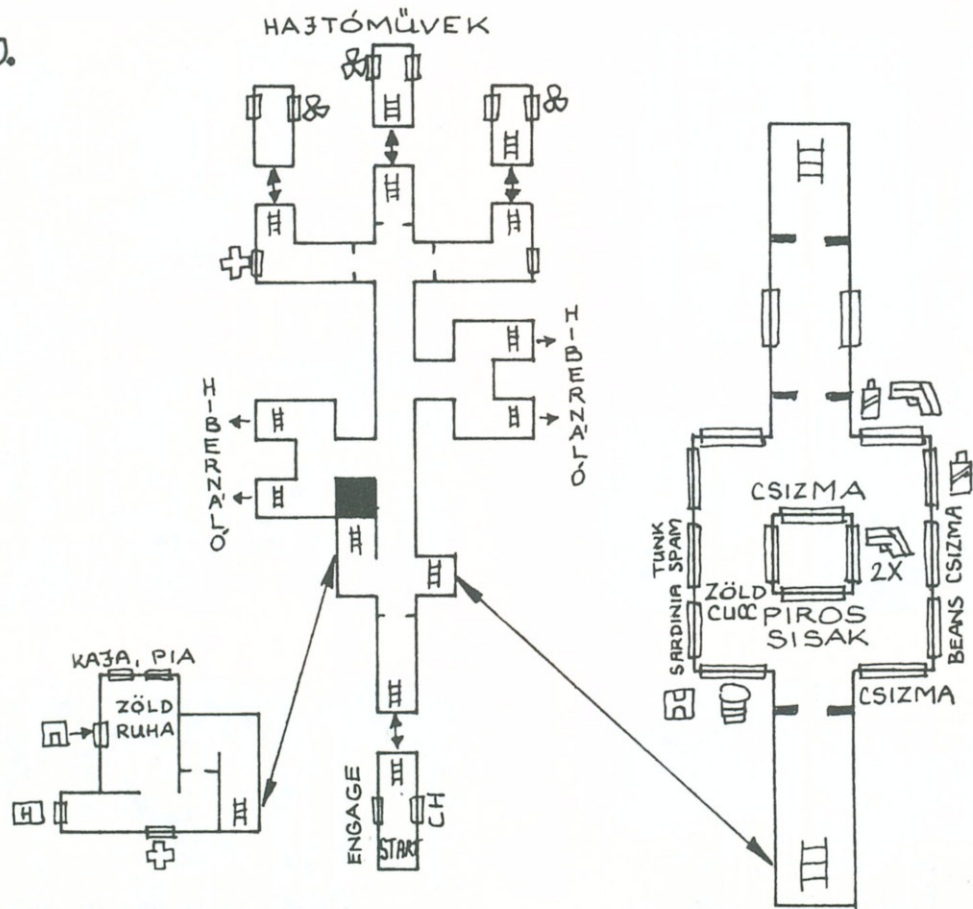
Fegyverek: Már eddig is volt szó az idegenekről (a jó sci-fi író egy párszor már szóba hozta). Ők a xenomorphok, akik le-föl kőricálnak mindenhol és egy cseppet sem lelkesednek azért az ötletért, hogy mi is itt mászkálunk. Mivel neheztelésüknek kézfogható tanújelét is adnák, célszerű ellenük a különböző fegyverekkel védekeznünk. Egyes fegyverek önmagukban nem működőképesek: fel kell töltenünk őket valamilyen töltővel. Ehhez az ID-kártyánkra is szükség lesz, amit bele kell helyeznünk a töltőn található részbe. Használat után ismét clickeljük a részre, különben a kártya bennmarad a töltőben. Ugyanez a kártyás módszer más automatáknál is alkalmazható. A fegyvereket a használathoz először be kell kapcsolnunk: ilyenkor a kurzor célkeresztként működik (akárcsak az Incentive-stuffoknál). Természetesen használatkor a töltetek fogynak, tehát alkalmasint fel kell tölteni őket. Mindenesetre nem árt, ha az egyik kezünkben mindig készletben tartjuk valamelyiket a kellemetlen látogatók megfelelő fogadtatása céljából...

Tulajdonképpen ennyi lenne a használati utasítás a XENOMORPH-hoz. Első látásra valami szörnyű bonyolult DUNGEON MASTER-klónnak nézett ki, de mielőtt elkezdtünk vele játszani, ment minden, mint a karikacsapás: nyomkodtuk a gombokat, felvettük a stúfokat, leöltük az idegeneket. (...újrakezdjük négyszázszor — CoVboy). A kellemetlenkedő xenomorph-okon kívül a legnagyobb bökkenő a hatalmas játéktér. Az emberben mindig az a kérdés motoszkál, hogy "Vajon ugyanott vagyok, ahol az előbb vagy pedig egy teljesen más helyen?!". Így tehát a megoldás záloga mindenképpen egy jó térkép. Nekünk még véletlenül sem jutott volna eszünkbe leírás készíteni a játékról, ha Sándor Gergely, budapesti olvasónk el nem küldi a térképeit — így tehát a leírás gyakorlatilag neki köszönhető (elnézést, hogy ennyit ültünk rajta és örök bála érte!). Lépésről-lépésre receptet felesleges lett volna adnunk, mert egyrészt sosem lett volna vége, másrészt pedig a térképen minden rajta van, ami a gyors végigjátszáshoz szükséges. (Elnézést, ha egy kicsit túlságosan is le lennének kicsinyítve, de másképp nem akartak beférni.)

A XENOMORPH az a játék, amellyel ugyan nehéz elkezdni játszani, de miután belejöttünk, már mindenképpen végig akarunk kecereggni rajta. A grafikai kivitelezés — különösen 64-en — elég kellemes és meglepően gyors. Egyszerűen cool játék.

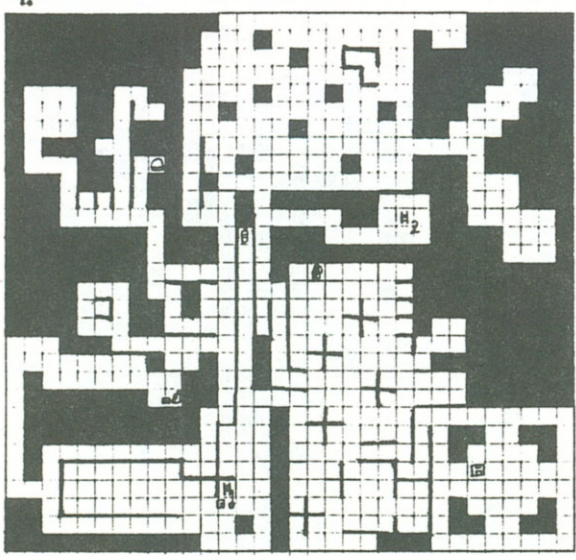
Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás is!

0.

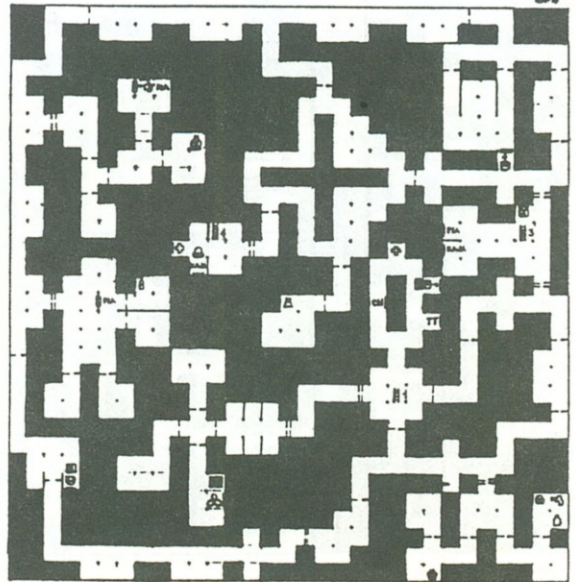


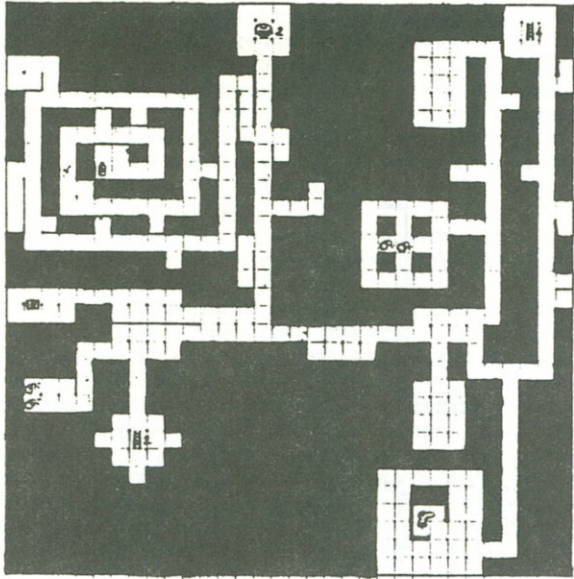
<ul style="list-style-type: none"> ┆┆┆ — Zsilipajtók ☺ ☹ — Konzervek ☒ — Hitekkárta vásárláshoz ☒☒☒ — Lemezek ☒ → — Lemezolvások ☒ — Elsősegélycsomag ☒ — Antianyag ☒ 8 — Létra (a szám jelzi azt, hogy a létra hanyadik szintre vezet) 	<ul style="list-style-type: none"> ☒, ☒, ☒ — Tölténytárak ☒☒ — Tölténytöltők ☒, ☒, ☒, ☒, ☒ — Kézigránát, akna, lövedék ☒☒ — Szörnyeket jelző berendezés ☒, ☒, ☒, ☒ — Lőfegyverek ☒ — Navigációs adatok disken ☒☒ — Chipec tárolói
---	--

1.

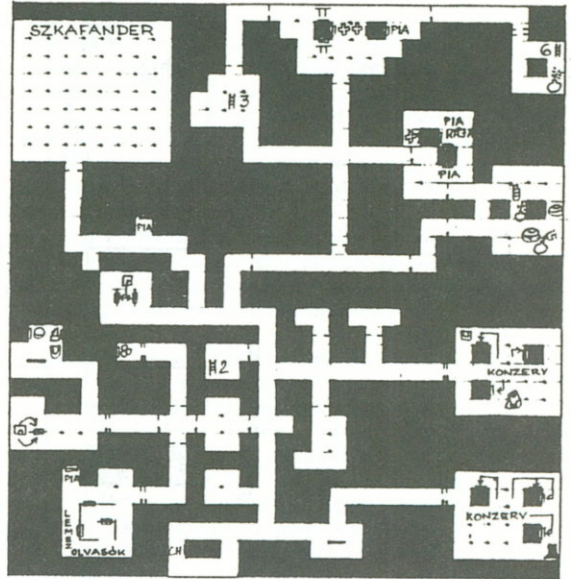


2.

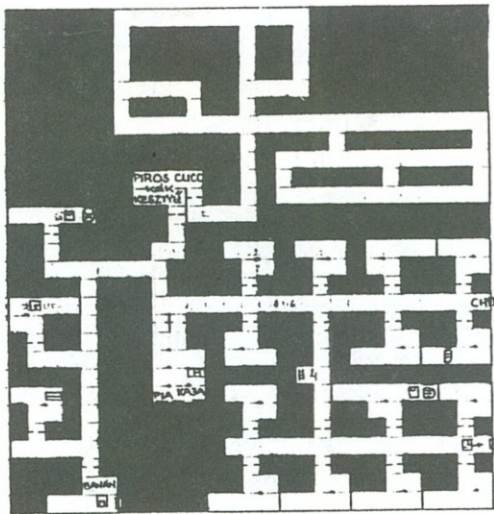




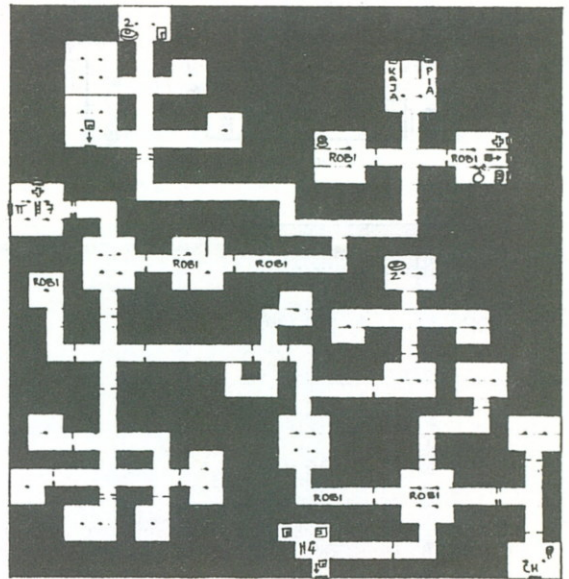
3.



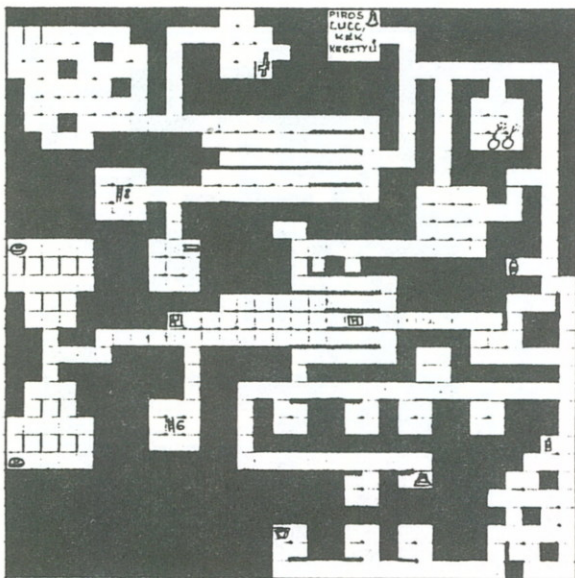
4.



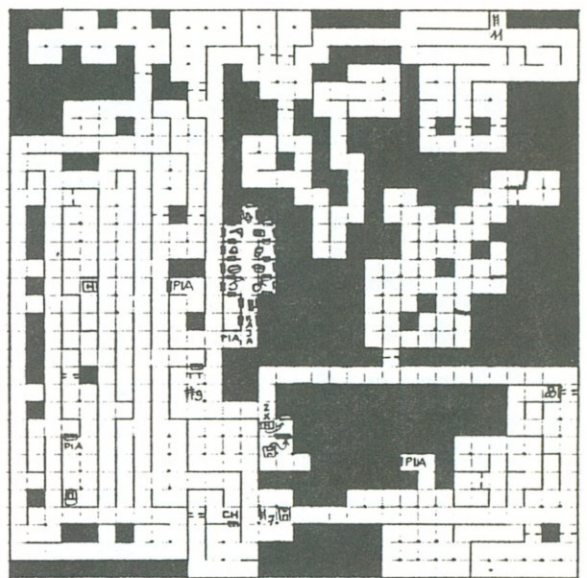
5.



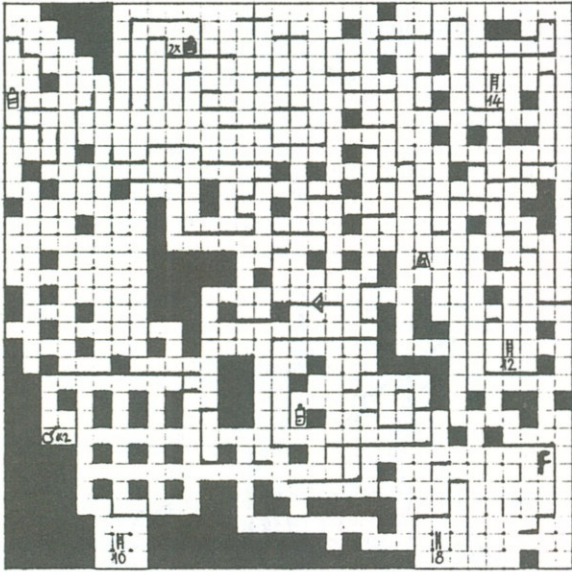
6.



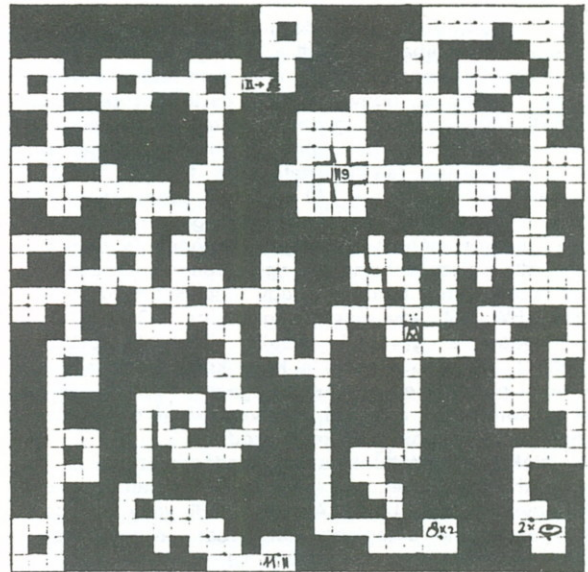
7.



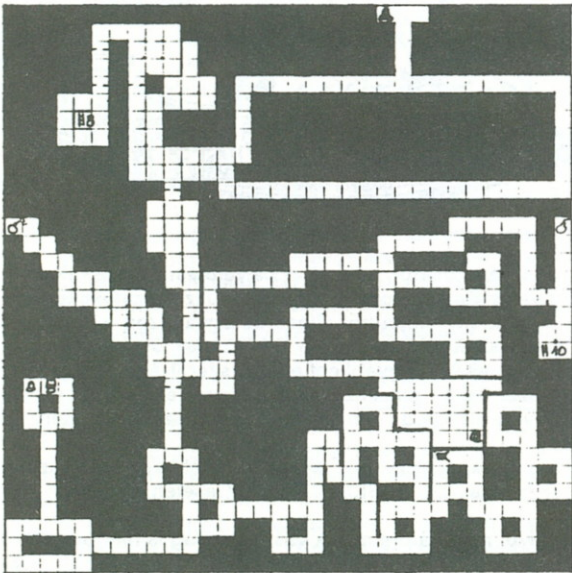
8.



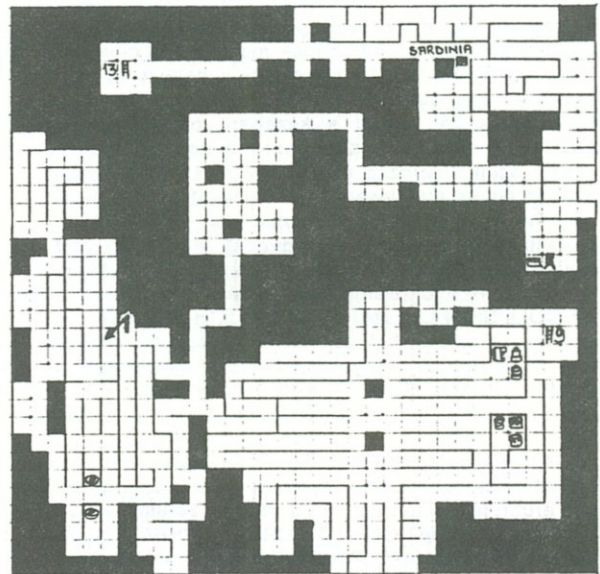
9.



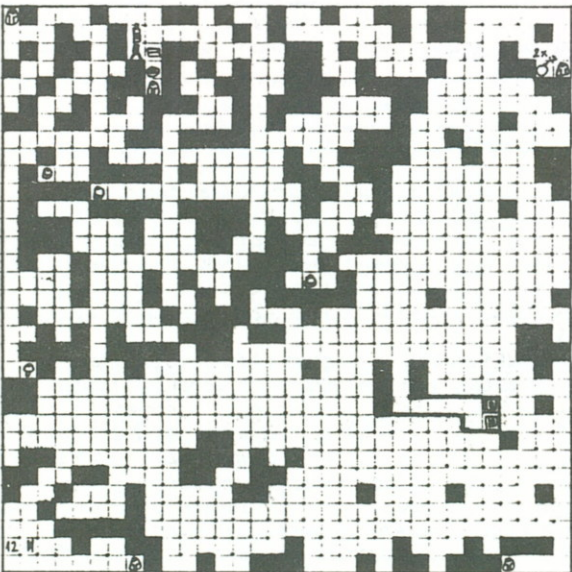
10.



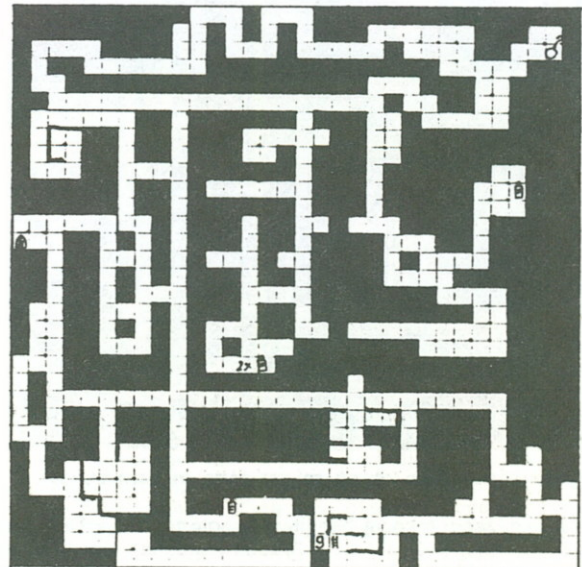
11.



12.



13.



14.

Railroad Tycoon

"She who who hooooo..." — idézhetnénk bevezetőnek az ismert angol vasutasnótát, amely egy nőnemű mozdonyról szól, aki egy szép napon bánatában lefordult a tőlésről, midőn meglátta, hogy az imádott Orient Expressz a Wiener Walzerrel szúrta össze a diesel-olajat. De mégse idézzük, mert nem tudjuk tovább. Pedig milyen jól passzolt volna a **RAILROAD TYCOON** leírása elé! Na mindegy. Lényeg az, hogy **Sid Meier** és a **Microprose** csapat annyi nagyszerű játék (PIRATES, SILENT SERVICE I-II., STEALTH FIGHTER) után egy újabb gyöngyszemmel rukkolt elő, ami a vasutak hőskorába visz el bennünket. Kategóriáját tekintve talán a stratégiák közé lehetne besorolni, bár inkább úgy néz ki, mintha a SIM CITY-t nyakonöntötték volna egy menedzserjátékkal: egy teljes vasúttársaság felvirágoztatásának feladata áll előttünk, kezdve az első talpa lefektetésétől és szakadt gőzmozdony megvásárlásától egészen a 170 mérföld/h sebességgel száguldó villanymonstrumokig. A játék célja tömören összefoglalva kb. így hangzik: "Csináld pénzt!" Mivel ez elég leegyszerűsített használati útmutató lenne a játékhoz, kicsit bővebben is kifejtjük a dolgot.

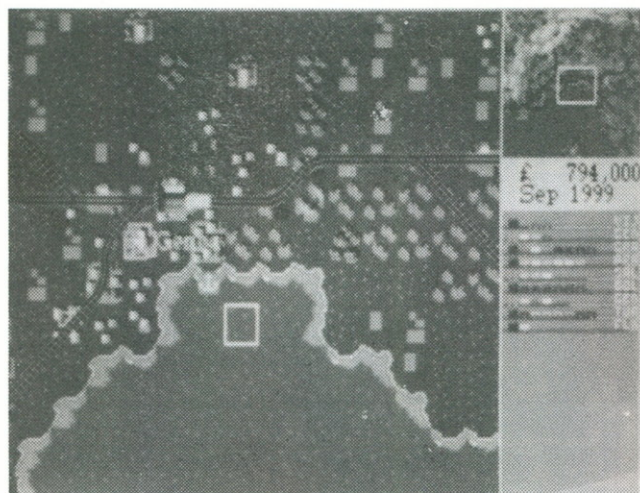
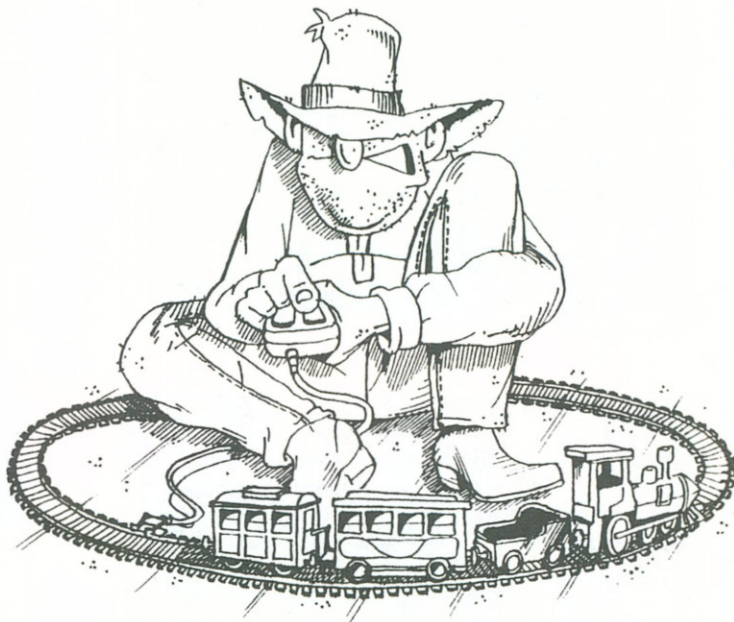
A címképernyőn néhány vonat siet ide-oda, de mielőtt még túlzottan elszaporodnának, egy elegáns mozdulattal továbblépünk arra a kérdésre, hogy új játékot kezdünk-e (START NEW RR), egy régebbit folytatunk (LOAD SAVE GAME) vagy a gyakorló játékkal játszunk (LOAD TUTORIAL). Ez utóbbi opció a kezdőknek hasznos: az USA keleti partvidékén egy kezdetlegesen kiépített hálózattal gyakorolhatjuk a játékot, amelyen már járnak vonatok (nem kell a kezdőlépésekkel vesződnünk).

Ha új játékot választottunk, akkor kezdődik az egész a helyszín kiválasztásával, ami lehet az USA keleti területe (1830), nyugati fele (1866), Anglia (1828) vagy Európa (1900). Szerintünk a legjobb Európában játszani, már csak azért is, mert ott van a legtöbb város (többek között egy Budapest és egy "Debrecken" nevű falu is), továbbá a modernebb mozdonyok gyorsabban haladnak. (Az alábbiakban az európai helyszínt ismertetjük. Ez nem sok lényeges dologban tér el a többitől, mindössze annyi a különbség a helyszínek között, hogy más nyersanyag-szükségletű gyárak vannak, ennek megfelelően más árut lehet szállítani.) Ezután következik a nehézségi szint kiválasztása: egy sima INVESTOR mindössze egyetlen fonnyadt ászocskát lenget a kezében, míg egy igazi TYCOON egy egész garnitúrát hord a kabátujjában. A nehézségi szint határozza meg, hogy mekkora összeget kapunk az egyes áruféleségek szállításáért és mennyibe fog kerülni a vasúthálózat fenntartása (TYCOON-ban például villámgyorsan csődbe megyünk). A négy fokozat valamelyikének választása után egy százalékos értéket kapunk a pályafutásunk értékelésnél lesz szerepe, majd — a fokozaton belül — három további nehezítést/könnyítést választhatunk további plusz/minusz százalékokért:

— NO COLLISION OPERATION/DISPATCH OPERATION: Mivel vasútvonalaink egy sínpárból állnak és ugyanazon a vonalon több szerelvény is közlekedhet, az első lehetőség használatával kérhetjük, hogy találkozás esetén ne ütközzenek össze egymással (a menetrend szerinti alacsonyabb prioritású vonat megáll, amíg a másik áthalad rajta) — egyébként a több szerelvény által is használt vonalakon jelzőket (Signal Tower) kell elhelyeznünk, különben a két szerelvény találkozásakor szépen elvesztjük mindkettőt rakományostul-mozdonyostul-mindenestül vagy a szerelvények hónapokat várakoznak az állomásokon, amíg szabaddá válik előttük a pálya.

— BASIC ECONOMY/COMPLEX ECONOMY: Ha a második lehetőséget kapcsoljuk be, akkor a játékban csak azokért a vonatszallítmányokért fognak fizetni a városokban, amelyre a városnak szüksége van. BASIC ECONOMY esetén a városok minden kirakott áruért tejelni fognak. (Mi a szösz? Tejelni? — CoVboy)

— FRIENDLY OPERATION/CUT THROAT OPERATION: A játékban rajtunk kívül még három másik vasúttársaság is megpróbálkozik a kapitalizmus élvezetével. Amennyiben nem vágyunk arra, hogy villámgyorsan csődbe juttassanak vagy kirugdalgjanak nehezen felépített állomásainkról, akkor talán inkább maradjunk az első opciónál.



△ Mivel a képen nem látszik, mi van rajta, mi sem áruljuk el

Miután a nehézségi fokozat beállítása megtörtént, megkapjuk a kiválasztott terület térképét és a "Vasúti Harsona" már hírül is adja, hogy 100.000 részvény kibocsátásával új vasúttársaság

alapult. A játék irányítása teljesen menüvezérelt, a parancsainkat egyrészt a vonatainkra clickelve, másrészt a felső sorban levő pull-down menükön keresztül adhatjuk ki. Mindenekelőtt tehát nem ártana megismerkednünk ezeknek a menüknek a funkcióival:

GAME-menü:

A játék kezelésére szolgáló opciók kaptak helyet benne:

GAME SPEED: A sebesség beállítása. A FROZEN pause-nak felel meg. Rövidebb hálózat esetén nyilvánvalóan mindenki gyorsítani fogja a játékot, de a TURBO használatát lehetőleg mellőzzük: egy apró programhiba folytán az üzenetek és az infok kiírása is kissé turbó lesz (azaz nem látunk egy kukkot se belőlük).

TRAIN MESSAGES: A program a képernyő jobb felső sarkában levő ablakban jelzi, ha valamelyik vonatunk megérkezett az egyik célállomásra. Ez sok 'hasznos' információt tartalmaz: a szállítás típusát a szállított áru alapján, a vonat prioritását (pontosabban típusát) és sorszámát, hova érkezett meg a szerelvény és mit szállított. A legfontosabb természetesen az utolsó sor, hiszen ez mutatja, hogy a szállítás mennyit hozott a konyhánkra. Mivel ezt egy vonat gazdasságosságánál nem árt tudni, célszerű a vonatokra vonatkozó üzeneteket SLOW-ban hagyni.

NEWS REPORTS: Az újságok időről-időre különféle üzleti (FINANCIAL), vasúti (RAILROAD) és helyi (LOCAL) ügyekről szóló cikkeket közölnek a részvények alakulásáról, új társaságok létrejöttéről, a konkurrencia részvényárainak alakulásáról, a vasúthálózatba bekerült új városokról, újonnan kifejlesztett mozdonyokról, gazdasági visszaesésről (pl. tőzsdekrach), bonus pénzt hozó szállítási feladatokról, stb. Teljesen felesleges kikapcsolni ezeket az infokat: csak a hasznunkra lehetnek.

FEATURES: Az animáció kikapcsolásával valamelyest gyorsíthatunk a játékon, a hangeffektével pedig megóvhatjuk idegrendszerünket.

REPEAT MESSAGE: Az utolsó üzenet (pl. újsághír) megismétlése. Érdekes módon az utolsó üzenet néha úgy hangzik, hogy 'Press any key'...

SAVE GAME: Játékkállás mentése. 4 hely van a számukra.

DISPLAY-menü:

Az első négy pont nagyítási opciók. Építeni csak a legnagyobb nagyításnál (DETAIL) tudunk, az első három csak a nagyobb vasúthálózatok áttekintését teszi lehetővé.

OPTIONS: Ebben két menüpont van, amelyek a második és harmadik térképnagyításra vonatkoznak. A STATION BOXES bekapcsolt állapotánál az állomásoknál levő négyzetek jelzik a berakodásra váró árut, a RESOURCE MAP-pel pedig kérhetjük, hogy a program betűkkel jelezze a térképen, hogy hol és milyen áruk várnak berakodásra (az inverz betűk a szükségleteket jelölik).

FIND CITY: Valamelyik várost kerestethetjük meg a térképen. A kurzor a megadott városra áll be.

REPORTS-menü:

Ebben a menüben egy csomó unalmas statisztikai adat kapott helyet. Leendő bürokraták kellemesen elszórakozhatnak velük.

BALANCE SHEET: A játék két évből álló üzleti periódusokra van bontva. Minden periódus végén egy összesítést kapunk a vasúttársaság anyagi helyzetének az állapotáról. Ez a "Kiegyensúlyozott Lapedő" (BALANCE SHEET). Ezzel a ponttal a periódusok között is ellenőrizhetjük a gazdasági helyzetünket. A TOTAL oszlop jelzi az eddigi pályafutásunk alatt összegyűjtött pénzügyi adatokat, a VTD CHANGES a változást az előző évhez képest (a piros számok negatív értéket jelentenek). Az ASSETS alatt felsorolt értékek a jövedelmeket mutatják: OPERATING FUNDS — jelenlegi készpénz; TREASURY STOCK — saját társaságunk részvényeinek megvásárlásával szerzett jövedelem; OTHER RR STOCK — más társaságok részvényeiből húzott haszon; FACILITIES — a különböző szolgáltatások haszna; INDUSTRIES — az általunk épített gyárakból származó bevétel; REAL ESTATE — a társaság ingatlanjainak (állomások és felszerelésük) értéke; TRACK — a vasúthálózat értéke; ROLLING STOCK — a részvényárak változásával szerzett haszon.

A LIABILITIES alatti értékek a tartozásainkat mutatják. OUTSTANDING LOANS jelzi a tartozásunkat az egymillió indulótól két meghitelező vállalkozóknak (ebből félmillió a hitel). Ha nem a legalacsonyabb fokozatban játszunk, akkor ezt mielőbb fizessük vissza, mert a hitelért járó kamatok már kezdetben is jóval magasabbak lehetnek, mint a vasúttársaságunk teljes haszna — tehát soha az életben nem leszünk nyereségesek. A STOCKHOLDERS EQUITY mutatja a részvénytulajdonosok járó normál részesedést. Az ASSETS és LIABILITIES értékek különbözete adja meg a teljes pályafutásunk alatt elért PROFIT-ot, amely a visszavonulásunk utáni értékelés egyik alapját adja.

INCOME STATEMENT: Naprakész mérleg a társaságunk pénzforgalmáról. A pénzügyi periódus végén az előbbi statisztikával együtt ezt is megkapjuk, azaz azonnal ellenőrizhetjük, hogy tevékenységünk mennyit jövedelmezett. A piros számok itt is negatív értéket jelentenek. Az ECONOMIC CLIMATE mutatja a gazdaság általános helyzetét (visszaeső/normális/virágzó), a REVENUES a különféle szállításokból szerzett jövedelmeket (MAIL — posta; PASSENGERS — utasok; FAST FREIGHT — gyors szállítás; SLOW FREIGHT — lassú szállítás; BULK FREIGHT — nyersanyag- vagy késztermék szállítása), az EXPENSES pedig a kiadásokat (INTEREST/FEES — a hitelért járó kamatok, illetve negatív készpénz esetén a hitelbe vásárolt dol-

gokért járó jutalék; TRAIN MAINTENANCE — vonatok karbantartása; TRACK MAINTENANCE — vasútvonal karbantartása; STATION MAINTENANCE — állomások karbantartása). Az OPERATING PROFIT jelzi az elméletileg megszerzett profitot (ebből persze lejön az új befektetések illetve a tartozások összege), a STOCK PROFIT pedig a részvényeinkből összejött hasznot.

TRAIN INCOME: A szolgáltatásban álló vonatok listája. Minden újonnan elindított mozdony egy sorszámmal kap. Összesen x szerelvény közlekedhet (most éppen nincs kedvünk megszámlolni őket, de annyi amennyi a képernyő jobb oldalán levő helyen éffer). A TRAIN INCOME választása után megjelenő lista tartalmazza az összes vonatunk típusát, menetrendjét, pillanatnyi haladási sebességét, a jelenlegi és az elmúlt periódusban hozott hasznot, az üzemeltetés alatti teljes hasznot, valamint az üzemeltetés költségét (a jobb alsó sarokban levő szám). A szerelvény képe azt mutatja, hogy pillanatnyilag milyen kocsikat aggattunk rá. Valamelyik vonatra clickelven közvetlen parancsokat adhatunk a vonatnak — de erről majd később.

STOCKS: Grafikonos kimutatás a négy konkurens vasúttársaság részvényárainak alakulásáról.

ACCOMPLISHMENTS: A vasúttársaság "története" statisztikai adatokban elbeszélve. Az évszámok mutatják a hálózatba beköltött városokat, a vasútvonal növekedését 100 mérföldenként, az éves bevételt £250.000-ként, illetve a hálózat értékének növekedését millióként.

EFFICIENCY: A CARLOADS AVAILABLE/CARRIED és az ezekből következő SERVICE EFFICIENCY paramétereknek, akárcsak a következő TON MILES TRAVELLED/DELIVERED és az ezekből számolt UTILIZATION EFFICIENCY paraméternek csak akkor van jelentősége, ha a játék elején a COMPLEX ECONOMY nehezítést bekapcsoltuk. Az első páros a pillanatnyilag rendelkezésre álló/felvett áruk mennyiségét mutatja vagonokban, a második pedig a szállított/értékesített árumennyiséget. BASIC ECONOMY esetén (mivel minden szállításért fizetnek) a hasznosítás hatékonysága 100%-nál magasabb is lehet, mivel az állomásokon olyan árutak is átvesznek, amire egyébként a településnek abszolút semmi szüksége nem lenne. A REVENUE EFFICIENCY mutatja, hogy a vasútvonal mérföldenként hány font hasznot hajt, a TRACK UTILIZATION pedig a vasútvonal hasznosítását tonna/mérföldben. Csupa lényegtelen statisztikai adat...

HISTORY: A vasúttársaságok története. A négy társaság terjeszkedését nézhetjük végig vele a játék kezdete óta.

BUILD-menü:

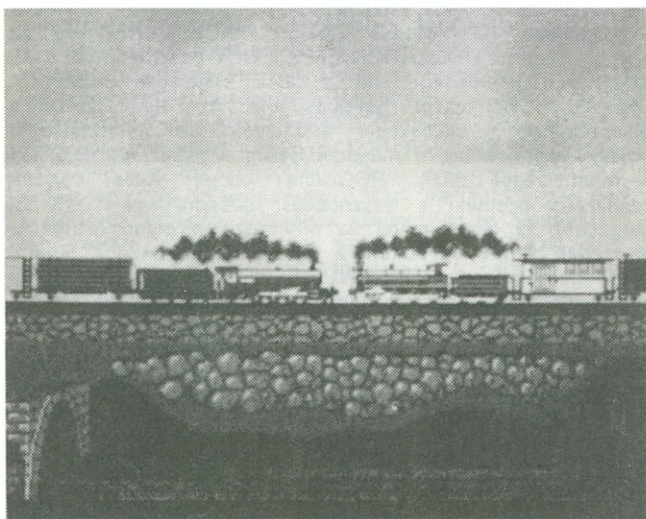
A leggyakrabban használt menü, ugyanis innen építkezünk illetve indítunk új vonatokat.

NEW TRAIN: Új vonat indítása. Ha a hálózatba új városok kerültek és a jelenlegi szerelvények már nem képesek ezek áruforgalmát is ellátni, akkor új vonatot kell indítanunk. Ez akkor is lehetséges, ha készpénzünk pillanatnyilag a negatív tartományokban tartózkodik. Mindenekelőtt ki kell választanunk, hogy milyen típusú mozdonyra vágyunk. A műszaki paramétereket nem árt szemügyre vennünk a választás előtt, mert az újonnan fejlesztett mozdonyok legfontosabb jellemzője (a sebesség) néha alacsonyabb, mint az előző típusé! Ezután ki kell választanunk, hogy az új mozdony melyik állomásról induljon (csak a legelső állomásunkat vagy egy olyan állomást választhatunk, amire építettünk ENGINE SHOP-ot), majd előgördül a mozdony és beállíthatjuk, hogy milyen kocsikkal induljon. Nyilvánvalóan olyan vagonokat kell választanunk, amilyen áru az induló állomáson felgyülemlt. NO THANKS választása után indul a szerelvény. Pontosabban előbb még a menetrend beállítására jön, de ezt majd később boncolgatjuk.

BUILD STATION: Új állomás építése. Az építés a kurzor jelenlegi pozíciójába történik és csak a legnagyobb nagyításnál lehetséges. Építeni csak olyan helyre tudunk, ahol már van kész vágány és a jelenlegi pozícióban nem kanyarodik. Állomást negatív készpénz esetén is mindig építhetünk. Az állomások fajtái a következők:

SIGNAL TOWER: Jelző, több vágánnyal (a többi állomástípus-hoz automatikusan jár). Valószínűleg senkinek sem kell magyarázni egy vasúti jelző működését — lényeg az, hogy megfelelő helyen elhelyezve őket jelentősen meggyorsul a forgalom, de kirakodni/árut felvenni itt nem lehet! A jelzők telepítésének különösen akkor van jelentősége, ha a nehezíté-

sek közül bekapcsoltuk a DISPATCHER OPERATIONS-t (NO COLLISION esetén kicsit "furcsán" működnek — sehogy): meggátolják, hogy véletlenül egymásnak eresszünk két szerelvényt (az egyik szerelvény a piros jelzőnél félreáll és csak akkor megy tovább, ha a szemből érkező szerelvény elhaladt a jelzőnél). Természetesen egy hosszabb pályán célszerű több jelzőt is elhelyezni, hiszen kissé lelassítja a szállítást, ha valamelyik vonat egy negyedórát (**MÁV-nál 4 órát — CoVboy**) vesztegel azért, mert a pálya másik végéről most indult el egy másik szerelvény. A már meglévő jelzőket közvetlenül is irányíthatjuk, ha valamelyik lámpára clickelünk: a NORMAL a szokásos működés, a HOLD-dal pirosra állítjuk (akkor lehet szükség rá, ha bonus-szállítást kapunk és az ezt szállító szerelvénynek elsőbbséget akarunk biztosítani), a PROCEED pedig a 'sárga'. A PROCEED jól használható Y alakú elágazásoknál: ha az Y két száráról egyidejűleg érkezik két szerelvény, akkor az egyik mindaddig várna, amíg a másik el nem éri a következő jelzőt. Miután az egyik szerelvény elhagyta a kereszteződést, nyugodtan elengedhetjük a várakozót, hiszen így már biztosan nem fognak összeütközni. A forgalom szempontjából a leghatékonyabb megoldás mondjuk a jelzőkből megépített vasútvonal lenne, bár — a költségeket tekintve — a részvényesek által felbérlet pszichológus ezt a húzásunkat heveny elmebajnak diagnosztizálná...



△ A "Matuska Szilveszter Emlékexpressz" elnézte a jelzőt

DEPOT: Állomás. Ezt olyan gyáraknál illetve nyersanyagforrásoknál érdemes telepíteni, ahonnan/ahova szállítani akarunk valamit. Figyelem! DEPOT-okon BASIC ECONOMY-nál sem fizetnek olyan áruért, amire az állomásnak nincs szüksége!

STATION: Pályaudvar. A kisebb forgalmú városoknál célszerű ilyet telepíteni.

TERMINAL: Terminál. A sűrűn lakott városokban telepítsük.

A kiválasztott helyen az állomástípusok nagyságára jellemző négyzetek mutatják a leendő állomások vonzaskörzetét. A leendő állomásról olyan árukat lehet bepakolni, amely ezen a kereten belül esik. Két állomás vonzaskörzete nem fedheti át egymást, ezért például nem telepíthetünk egy terminál közvetlen közelébe egy STATION-t is ('To close to <állomás> terminal').

BUILD INDUSTRY: A profitszerzés egyik legjobb formája, ha a szállítgatás mellett néhány saját gyárral is meglepjük magunkat. Persze ez mondjuk a jövő zenéje, mert a különböző gyárak telepítése 400.000-tól 1.000.000 fontig terjed és készpénzben kell fizetni értük. A gyár fajtájának kiválasztása után a játéktérben levő területen a program felajánl egy lehetséges helyet (tehát a gyár helyét nem mi választjuk meg). Ha elfogadtuk, akkor a gyár a következő üzleti periódusban megkezdí a termelést. INVESTOR fokozatban a haszon magától is érkezik, a többi fokozatban viszont be kell kötni a vasúthálózatunkba (vagy úgy telepíteni, hogy egy már meglévő állomás vonzaskörzetében legyen), nyersanyagot szállítani neki és a kész árut elhúzni egy ilyesmire vágyó városba. Egyébként ha bekapcsoljuk a COMPLEX ECONOMY nehezítést, akkor az infojukban szerepelni fog a szükséglet/kínálat.

BUILD TRACK/REMOVE TRACK: Ez két kapcsoló, amely azt határozza meg, hogy a kurzor mozgására pályát építünk vagy éppen leradírozunk. Pályát csak készpénzért építhetünk — ha kifogytunk a program 'Out of funds' üzenettel jelzi, hogy vár-nunk kell, amíg a vonataink valami pénzt hoznak a konyhára.

IMPROVE STATION: Már meglévő állomás fejlesztése (csak akkor választható menüpont, ha a kurzor az állomáson áll). A fejlesztésekkel a forgalmat tehetjük nagyobbá és gyorsabbá. Negatív készpénznél is fejleszthetjük az állomásokat. Lehetséges beruházások:

ENGINE SHOP: Csak arról az állomásról indíthatunk el új vonatot, ahol van ilyen. A legelső állomásunkhoz automatikusan jár.

SWITCHING YARD: Fordító. Ha fejleszteni akarunk ez legyen az első beruházás! Enélkül az állomásról visszaforduló vonat egy csomó időt elszórakozik a megfordulással.

MAINTENANCE SHOP: Karbantartó műhely. A vonatok időről-időre karbantartásra szorulnak, ami automatikusan megtörténik, ha a vonat olyan állomáson áll meg, ahol van ilyen. Ha ilyen műhelyünk nincsen, az üzleti periódusok végén a program mindig jelzi, hogy melyik vonat nem kapott karbantartást — ennek a vonatnak növekszik az üzemeltetési költsége és nemskára szépen szét is esik (INVESTOR fokozatban nem).

COLD/GRAPES/ARMS STORAGE: Hűtő/gyümölcs/tegyverraktár. A Wine, a Grapes és az Armaments romlandó áruk — ha nem rakodjuk be őket rövid időn belül, akkor megromlanak (lassan elkezd fogyni a berakható mennyiség).

POST OFFICE: Posta, fokozza a felvehető Mail mennyiségét (körülbelül a rendes mennyiség duplájára).

RESTAURANT/HOTEL: Egyrészt fokozza a felvehető Passenger-eket, továbbá többet is fizetnek a szállításukért.

ACTION-menü:

Itt van minden, ami a többi menüből kimaradt.

CALL BROKER: Tőzsdei ügynökség. A négy konkurens vasúttársaság részvényeire jellemző adatok jelennek meg a képernyőn: STOCK AT mutatja a részvények pillanatnyi árát; BONDS a társaság tartozását a hitelezőknek; a CASH a társaság pillanatnyi készpénzét; a NET WORTH a hálózat teljes értékét; TRACK a vonal hosszát; a PUBLIC a részvényesek számát (kezdetben 100.000); végül a TREASURY a saját tulajdonban levő részvényeket.

A CASH menüpontra clickelve a SELL ponttal félmillió fontonként kölcsönöket vehetünk fel, a REPAY ponttal félmillióként visszafizethetjük a tartozásunkat. Mint már említettük, a játék kezdeti stádiumában — az INVESTOR fokozat kivételével — inkább ne forszírozzuk a kölcsönök felvételét, mert esetleg a kis vasútvonal nem hajt annyi hasznat, amennyit a hitelek után járó kamatok (az INCOME STATEMENT lapon az INTEREST/FEES) elvisznek! Mihelyt a vasúthálózatunk kezd nagyobb pénzeket hozni, lehetőleg minél előbb fizessük vissza a kezdeti félmillió adósságunkat is (ezt természetesen csak akkor lehetséges, ha van annyi készpénzünk).

A BUY/SELL STOCK menüpontokkal vásárolhatunk/eladhatunk részvényeket 10.000 darabonként a saját (TREASURY STOCK) és a konkurens társaságok részvényeiből. Saját részvényeket venni azért célszerű, mert ha jól dolgozunk, akkor a profit ránk eső részét mi vágjuk zsebre — más társaság részvényeit pedig azért, mert mi is profitálhatunk a konkurencia erőlködéséből. Továbbá aki már egy keveset is hallott a tőzsdéről, az nagyon jól tudja, hogy milyen nagyszerűen tönkre lehet tenni egy átmeneti pénzzavarban szenvedő valakit egy kis tőzsdei manipulációval...

SURVEY: Földmérés. Választása után a játékképernyőben levő részen megjelennek az egyes kurzorpozíciókra jellemző számadatok. Ezeknek a vasútvonal építésénél vehetjük hasznát: túlságosan eltérő adottságokkal rendelkező pozíciókra épített vonalnál (például szomszédos mező és hegy esetén) a vonalon haladó szerelvény jelentősen lassulni fog. Mivel a vonal építése közben a program úgyis szól, ha 1.75%-nál nagyobb emelkedőre akarunk építeni, ennek a menüpontra nem sok értelmét látjuk.

NAME RR: Átkereszthetjük a vasúttársaságunkat és megadhatjuk három betűből álló rövidítését. Ha ezt nem használjuk, akkor a társaság annak a két városnak a nevének fog szerepelni, amelyet először összekötöttünk egymással.

REALITY LEVELS: A játék elején kért nehezítési fokozatokat (DISPATCHER OPERATIONS stb.) kapcsolhatjuk be innen. Ettől függetlenül a pályafutásunk értékelése aszerint fog történni, amit a játék elején kértünk.

RETIRE: Visszavonulás az üzletből. A nehézségi fokozat, a pályafutásunk alatt összegyűjtött összes profit és a bekapcsolt nehezítések alapján bonust kapunk, majd egy PIRATES-hez hasonló besorolást kéményseprőtől a miniszterelnökig (vagy USA-ban játszva a hobótól az elnökig). A PIRATES-től eltérően innen még visszaléphetünk a játékba.

Építkezés

A vasúthálózat kiépítése: Most már hozzávetőlegesen tudjuk kezelni a menüket, tehát akár el is kezdhetünk játszani. Mindezekelőtt válasszunk magunknak egy bázisvárost a nagy térképen. Értelmszerűen olyan várost célszerű kiszemelni, amely sűrűn lakott és a közelében több más város is fekszik. Így gyorsabb lesz a terjeszkedésünk üteme.

Ha megvan a kiválasztott város, kérjük a DISPLAY menüből a legnagyobb nagyítást. A térkép jelöléseit felesleges volna magyarázni, mert ha bárhova ráclickelünk, akkor infót kapunk róla. Az info tartalmazza, hogy a kiválasztott pozíció milyen típusú (tisztás/erdő/város/falu/valamilyen gyár/stb.) és milyen értékű lesz az ide épített vasútvonal (természetesen ennyibe is fog kerülni az építése, de egy pozíció nem csak egy mérföld hosszúságú). Ha településre vagy valamilyen nyersanyagforrásra (szénbánya, farm, stb.) clickelünk rá, akkor az info azt is tartalmazza, hogy mit lehet innen szállítani. Ha COMPLEX ECONOMY nehezítéssel játszunk, akkor — kék színnel — azt is láthatjuk, hogy az ide épített állomáson mit lehetne eladni.

A kurzort mozgathatjuk az egérrel vagy a kurzorbillentyűkkel (nagyobb ugrások a jobb felső sarokban lévő kicsinyített térképre clickelve tehetünk). A vasútvonal építése a 'Num/Lock' megnyomása után kezdődhet meg a numerikus billentyűzet segítségével. Mivel vasutat csak készpénzzel építhetünk, a kezdetben rendelkezésre álló milliókból húzzunk minél hosszabb vonalat a kiszemelt városok között. A későbbiekben további vonalat csak a már meglévő pályától húzhatunk tovább, máskülönben a program 'Must to connect existing track' felirattal fejezi ki elégedetlenségét. Y alakú elágazásokat is csinálhatunk, de két pálya nem lehet merőleges egymásra ('Illegal track configuration'). Elágazásoknál vegyük figyelembe, hogy a szerelvények nem tudnak 45°-nál nagyobb szögben elfordulni, tehát ha valamelyiknek ilyenre lenne szüksége a megadott cél eléréséhez, akkor továbbhalad a következő állomásig vagy jelzőig (Signal Tower) és onnan fordul vissza. Ha a DISPATCHER OPERATIONS nehezítést bekapcsoltuk, akkor az elágazásoknál feltétlenül helyezzünk el jelzőket is, különben vagy egymásnak fogunk engedni két mozdonyt vagy hónapokat várakoznak az állomásokon a másik szerelvény elhaladására várva.

Ha a pályát olyan helyen akarjuk folytatni, amelynek magassági adatai lényegesen különböznek az előző pozíciótól (például mezőről hegyre), akkor a program figyelmeztet az emelkedő szögére (itt a szerelvények lényegesen lassulni fognak). Nagyobb emelkedőknél választhatunk alagútúrát (BUILD TUNNEL) is, bár ez meglehetősen költséges multság. Ha a pályával folyón akarunk keresztülhaladni, akkor fa/vas/kőhidat kell építenünk 50/100/200.000 fontért (ezt is csak készpénzből lehet!). Ha INVESTOR fokozatban játszunk, akkor megteszi az olcsó fahíd, de magasabb fokozatokban a hidakat néha elmossa a víz. A hid javítása néhány hónap alatt magától megtörténik (az újságok megírják), de addig is állítsuk HOLD-ra a pályához vezető jelzőket, különben az erre haladó szerelvényeket el fogjuk veszíteni.

Vasútvonalat a tengeren keresztül is építhetünk (például Koppenhágába vagy Angliába), de egyrészt ez nagyon drága, másrészt a vonatok nagyon lassan haladnak az ilyen pályán.

A pálya kialakításánál lehetőleg törekedjünk arra, hogy két állomás között a lehető legrövidebb legyen — így lesz a leggyorsabb a szállítás. A legnagyobb hasznot ugyan mindenképpen a személyszállítás hozza, de a nyersanyagok szállításával is szép summákhoz és újabb szállítható árukhoz juthatunk. Nem árt tehát már a kezdet kezdetén néhány Sheep Farm-on és Coal Mine-on áthúzni a vasútvonalat, ahol alkalmasint szép kis DEPOT-okat emelve a városokba szállíthatjuk a gyapjút, a nitrát-

ot és a szenet.

Állomások: Miután elszórtuk a milliókat a vasútvonalra (a két vége a végállomásokként szolgáló városok legsűrűbben lakott részében legyen!), hitelre fogunk építkezni. Mindenekelőtt húzzunk fel állomásokat a városokba (BUILD menü BUILD STATION pontja). Kezdetben megteszik a STATION típusúak is, mert azok csak feleannyiba kerülnek, mint a TERMINAL-ok. Építkezéskor megjelenik az állomás képe, megnézhetjük, hogy milyen típusú és mekkora mennyiségű árut szállíthatunk el innen évenként (SUPPLY) és milyen szállítmányokért fognak itt fizetni (DEMAND). Közben a program a közelében fekvő város nevének felhasználásával elkereszteli valami szép névre az új állomást.

Ha egy már kész állomásra clickelünk a térképen, akkor megjelenik az állomás látképe felette pedig azoknak az áruknak a 'listája', amelyek elszállításra várnak (WAITING FOR PICKUP). Ha több, mint 4 az elszállítható mennyiség, akkor a kocsi utáni zárójel mutatja a valós értéket. Ha COMPLEX ECONOMY-val játszunk, akkor a jobb oldalon láthatjuk azokat az árutípusokat, amelyekért fizetni fognak. A felvehető árut szimbolizáló vagonok alatti sáv színe mutatja, hogy az adott áru mióta vár berakodásra (sötétzöld: most érkezett; világoszöld: nemrég; piros: már jó ideje).

Mivel a készpénzünket már úgyis elszórtuk a vasúti pályára, elkezdhetjük az állomásokat fejleszteni (BUILD menü IMPROVE STATION pontja). Az állomások megépítése után rögtön építünk rájuk egy fordítót (Switching Yard), mert ez jelentős időmegtakarítást jelent. Nem rossz beruházás a játék elején felhúzni néhány Post Office-t és Hotel-t, mert ez eléggé megnöveli a személy- és postaforgalmat. Nagyobb hálózatnál már nem árt több állomáson Engine Shop-ot is elhelyezni, hogy új szerelvény szolgáltatba állításakor ne a világ másik végéről kelljen indítanunk az új vonatot.

Az ellenfél állomásaival kapcsolatban megjegyzendő, hogy néha több sint is becsatolnak az állomásaikra. Ez nekünk sehogyan sem sikerült: csak egy ki- és egy bevezető sinpárt tudtunk az állomásokhoz csatlakoztatni.

Ezek csak általános építkezési irányelvek a kezdéshez — de a játék közben majd mindenki szépen megtanulja a saját kárára, hogy hogyan alakítsa ki a hálózatát.

Vonatok

Miután már van állomásunk, a BUILD menü NEW TRAIN pontjával útjára indíthatjuk az első vonatot. Először ki kell választanunk a mozdonyok közül, hogy milyen típust akarunk megvásárolni. A mozdonyoknál elsődleges szempont a sebesség, tehát nem mindig a legmodernebb típus a jó választás! Kezdetben csak egy vagy két típus közül választhatunk, de az idő múltával az újságok egyre újabb fejlesztésű masinákról számolnak be. A modernebb változatok néha lassabbak az előzőnél, viszont több kocsival is tartani tudják a sebességüket. Azt mindenki döntse el maga, hogy hosszú szerelvényeket akar közepes sebességgel vontatni, vagy rövidebbeket gyorsan...

A típus kiválasztása után ki kell választanunk az indítóállomást (ha még sehol sem építettünk Engine Shop-ot, akkor ez automatikusan az a város lesz, ahol először állomást létesítettünk), majd előgördül a mozdony és összeállíthatjuk a szerelvényt. Ha az indítóállomás nem szerepel az új vonat leendő menetrendjében, akkor célszerű azonnal NO THANKS-et választani — egyébként értelemszerűen olyan kocsikat tegyünk fel, amilyen árut az indítóállomásról el lehet szállítani.

Ezután következik a menetrend összeállítása. A menetrend és azon belül a szerelvény összeállítása (ne közlekedjen üres vagy félig üres kocsival) elsődlegesen fontos a gazdaságos üzemeltetéshez, ezért nem árt minden szerelvényünket folyamatosan ellenőrizni, amíg el nem érünk egy optimális összeállítást. A játék közben többféle módon is átkapcsolhatunk valamelyik vonatunk menetrendjére:

— a képernyő jobb oldalán kis ábrákra clickelve (ezek folyamatosan mutatják a szerelvények jelenlegi összeállítását, az alattuk levő sáv pedig a pillanatnyi haladási sebességüket);

— a játéktérben a kurzort a mozdonyra visszük és még egyszer ráclickelünk (ez csak a nyílt pályán haladó szerelvénynél lehetséges);

— a REPORTS menü TRAIN INCOME pontjára megjelenő listában a kívánt szerelvényre clickelünk.

A menetrend felső részén láthatjuk a szerelvény jelenlegi összeállítását. A felette levő szöveg tájékoztat a vonat sorszámáról és esetleges nevééről (ha valamelyik szerelvény sebességi rekordot fut, akkor elkeresztelhetjük valamilyen névre), jelenlegi helyzetéről (NEAR <állomás>), pillanatnyi sebességéről és a következő állomásáról (BOUND FOR <állomás>). A szerelvény képe alatt szöveges tájékoztatást kapunk a kocsik rakományáról és a rakomány származási helyéről. Egy kocsi maximális befogadóképessége 40 személy vagy 40 tonna áru. Ha valamelyik kocsi-ban 10-nél alacsonyabb ez az érték, akkor célszerű a menetrendben lekapcsolni azt a kocsit azon az állomáson, ahonnan az áru származik.

A TRAIN ORDERS felirat melletti két szám jelzi, hogy a vonat mennyi bevételt hozott ebben a periódusban (bal oldalon) és a múltkoriban.

A SCHEDULED STOPS oszlopban található a tulajdonképpeni menetrend. Egy vonatnak maximum 4 állomást adhatunk meg (ugyanaz szerepelhet többször is). Valamelyik állomás kiválasztásához clickeljük a nevére (vagy a szaggatott vonalra). Megjelenik a vasúthálózat sematikus térképe, amelyen a kívánt állomásra clickelve beállíthatjuk vagy átírhatjuk a menetrendet (a sorszámok mutatják a sorrendet, a 4. állomás megadásához a menetrend negyedik sorára kell clickelnünk). Valamelyik állomás törlése a menetrendből, a térkép jobb alsó sarkában levő REMOVE-ra clickelve lehetséges.

A NEW CONSIST oszlopban adhatjuk meg, hogy az adott állomáson milyen árut vesz fel a vonat. Valamelyik üres helyre clickelve megjelenik a választható vagonok típusa. Ehhez nem kell különösebb fantázia: *Steel* például *Steel Carral* lehet szállítani, *Passengereket* pedig *Passenger Carral*. Egy szerelvény maximum 7 vagonból állhat. A *Caboose Only* választásával a vonat nem vesz fel semmit (motorvonatként megy tovább), NO CHANGE opció esetén pedig az utolsó szerelvény összeállítása érvényes itt is. A szerelvény összeállítása nem azt jelenti, hogy milyen kocsikat akasztanak az eddigi szerelvényre, hanem azt, hogy **innen mi megy tovább!** Ez például akkor jelenthet problémát, ha mondjuk 'A' DEPOT-ból egy vagon *Coal* és 'B' DEPOT-ból egy vagon *Grapes* akarunk 'C' STATION-re szállítani A-B-C menetrend szerint: ha 'B' DEPOT-nál csak egy *Grapes Cart* adunk meg, akkor az 'A'-ról hozott *Coal* ottmarad 'B'-n, ahol — lévén DEPOT — nem fizetnek érte egy fityinget sem (lehet elhúzni valahova).

Ha a menetrendben az állomás és a sorszám közé clickelünk, egy 'W' felirat jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy a vonat az adott állomáson addig vár, amíg a szerelvény összes kocsija meg nem telik (ha valamelyik árufajta nem felvehető, akkor örökök...).

Időről-időre bonus szállítási lehetőségeket kapunk (PRIORITY SHIPMENT): valamelyik város egy nagyobb összeget felajánl, ha egy kocsira való rakományt áthúzzunk onnan a megadott városba. A játék kezdetén igen szép összegeket szoktak megajánlani egy-egy ilyen szállításért (3-400.000 fontot is), tehát kisebb hálózatoknál célszerű megragadni a kínáló lehetőséget. A pénzdíj az eltelt idővel arányosan folyamatosan csökken (a képernyő jobb alsó sarkában látjuk a kurrens összeget). Ha lemaradtunk volna az újsághíréről, ami a bonus-szállítás induló-és célállomását tartalmazza, az állomásokra clickelve a PRIORITY SHIPMENT PICKUP/DELIVERY felirat mutatja őket. Ilyen esetekben a célszerű a menetrend PRIORITY ORDERS/CONSIST oszlopainak használata. Ha ki akarjuk használni a bonust és nincs a közelben vonatunk, akkor az ORDERS-nél megadhatjuk azt az állomást, ahonnan a bonus-szállítmányt el kell hozni, a CONSIST-nál pedig beállíthatjuk azt a vagonot, amivel a bonus szállítható. Ha megadunk ilyen állomást, akkor a vonat szokásos menetrendje átmenetileg felfüggesztődik és a vonat haladéktalanul elindul a megadott állomásra (ha szükséges, a következő jelzőnél megfordul — tehát ezzel az opcióval akár meg is fordíthatunk egy vonatot). Miután a kijelölt állomást elérte, a vonatnak ismét meg kell adni a bonus célállomását, különben visszatér az eredeti menetrendjéhez! Miután elszállítottuk az árut, a vonat visszagördül arra az állomásra, ahova az eredeti menetrend szerint mennie kellett volna és a szokásos módon folytatja a cuccok húzgálását.

A felső sorban három opció kapott helyet:

ENGINE: A mozdonyra vonatkozó műszaki paramétereket (ENGINE INFO) kérhetjük, lecserélhetjük a jelenlegi mozdonyt egy modernebb típusra (REPLACE ENGINE) vagy végérvényesen kivonhatjuk a szolgálatból (RETIRE TRAIN).

TRAIN TYPE: Itt állíthatjuk be a vonat típusát, vagyis azt, hogy a menetrendben megadott állomásokon milyen szisztéma szerint áll meg a vonat. A-B-C állomásokat alapul véve, a LOCAL típusú vonat útvonala (pontosabban: az a hely, ahol rakodni fog) A-B-C-B-A (sőt, némelyik átok még olyan közbeeső állomásokon is kirakodott, amelyik nem is szerepelt a menetrendjében), a THROUGH típusúé A-B-C-A (de a közbeeső terminálokon is megáll és ha tud, árut is felvesz!), az EXPRESS típusúé pedig az úgyszólván, de az EXPRESS nem áll meg, ha a menetrendben nem szereplő terminálon halad át. Ha két vonat egymással szemben közlekedik, akkor az EXPRESS-nek nincs semmilyen prioritása a jelzőknél: a régebben várakozó vonat megy elsőnek. Van még egy vonattípus (LIMITED), amelynek hasznát egyelőre sötét homály fedi előttünk...

ROUTE MAP: Az állomások beállításából már ismerős sematikus térképet hozza be a képernyőre.

A vonatokkal kapcsolatban nem árt szem előtt tartani, hogy az elsődleges szempont a gyorsaság. Gyorsabb szállítás — gyorsabb profit. Különösen a játék elején rendelkezésre álló lassú mozdonyoknál célszerű inkább több, rövidebb szerelvényel szállítani az árut, mint 7 kocsival döcögni. Mivel mozdonyokat hitelbe is lehet vásárolni, a jelenlegieknél gyorsabb típus megjelenésekor azonnal cseréljük le őket az újra.

Néhány fontos dologról nem esett még szó az eddigiekben:

Áruszállítás: Arról már volt szó, hogy a különféle áruk szállításával is majdnem olyan csinos kis haszonra tehetünk szert, mint a személyszállítással. Ehhez elsősorban nyersanyagra van szükség, tehát a gyorsabb nyersanyagelőhelyeknél célszerű egy DEPOT-ot létrehozni, ahonnan a nyersanyagokat gyárakba szállítjuk. Mint a fentiekből kiderült, gyárakat mi is telepíthetünk, de anyagi lehetőségeink miatt a játék elején mindenképpen a már meglévő gyárakra kell hagyatkoznunk. Mivel a gyárak leggyakrabban városok körzetében találhatók, állomásainkat és termináljainkat lehetőleg úgy telepítsük, hogy a lakott területen kívül még valamilyen gyár (vagy nyersanyagelőhely) is a vonzókörzetükbe tartozzon. A nyersanyag-termék párosítások — Európában — a következők (áru/előhely vagy feldolgozó üzem):

Coal/Coal Mine ← *Steel/Steel Mill* ← *Armaments/Factory* ← *Fort*

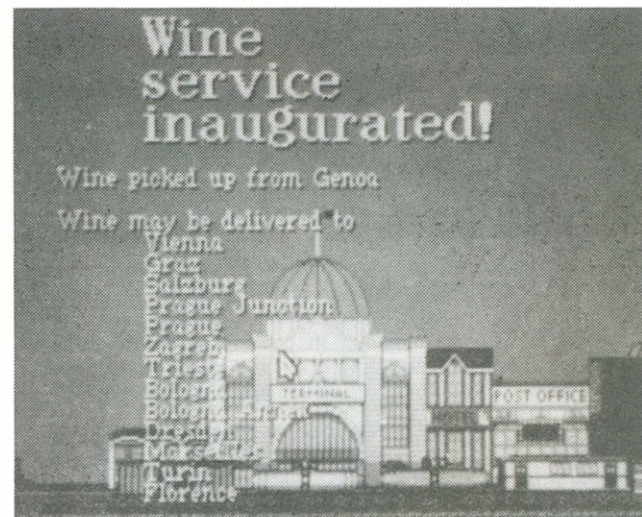
Crapes/Vineyard ← *Wine/Winery*

Wool/Sheep Farm ← *Textiles/Textile Mill*

Nitrates/Sheep Farm ← *Fertilizer/Chemical Factory* ← *Farm*

A többi helyszínen más áruféleségek is vannak, de talán nem kell különösebb képzelőerő hozzá, hogy kitaláljuk, hogy például a *Wood*-ot igazán jól egy papírium tudná hasznosítani.

▽ **Na végre! Már kezdtem nagyon megszomjazni...**



Ha a későbbiek során saját gyárakat is telepítünk, akkor nemcsak a nyersanyag és a kész termék szállítása, hanem a gyártás is nekünk hozza a jövedelmet (INVESTOR fokozatban a gyáraink maguktól is termelnek, a többiben viszont mindenképpen nyersanyagot kell szállítanunk nekik, különben egy fityinget sem hoznak!). Felhívánk a figyelmet arra, hogy a *Grapes*, a

Wine és az Armaments romlandó áru, tehát ha nem szállítjuk őket azonnal el a lelőhelyükről, akkor nem árt nekik tárolókat építeni (ld. a BUILD menü IMPROVE STATION pontját), különben szépen elfognak.

Fast/Slow/Bulk Freight: Amikor az éves mérlegnél szó volt a különféle szállításokról ezt a három fogalmat nem túlzottan magyaráztuk meg. Most egy példán keresztül pótoljuk a mulasztást. Tegyük fel A állomás vonzaskörzetébe tartozik egy nagyobb szénlőhely, B állomásnál van egy Steel Mill, C állomásnál pedig egy Factory. Ez nagyon pozitív dolog és már indítjuk is a tehervonatunkat. **Ha egy gyár nyersanyagot kap, akkor azt azonnal feldolgozza: ugyanannyi kész terméket állít elő, amennyi nyersanyagot kapott.** A példánál maradvá: ha a vonatunkkal elhúzzuk A állomásról 40 tonna Coal-t, akkor B állomáson ezt a kocsit le is cserélhetjük Steel Carra, mert ott rögtön lesz 40 tonna bepakolható acél, amit vihetünk tovább C-be, ahol tárt karokk várja a Factory, hogy Armaments legyen az acélból. Ez a FAST FREIGHT. Ha C állomáson a szerelvényünkben nem cseréljük le a Steel Cart Armaments Carra, akkor a fegyver ottmarad az állomáson. Ha fegyvert a későbbiekben áthúzzuk egy olyan állomásra, ahol Fort is van, akkor ez SLOW FREIGHT (vagyis a kész termék nem azonnal került elszállításra). Ha a COMPLEX ECONOMY nehezítés nincs bekapcsolva, akkor a C-n maradt fegyvereket bármelyik állomásra vagy terminálra áthúzzhatjuk, fizetni fognak érte — ez a BULK FREIGHT (végtérmetek szállítottunk vagy a nyersanyag nem került a célállomáson feldolgozásra). Felhívni a figyelmet arra, hogy a gyár csak akkor dolgozza fel a nyersanyagot, ha azt mi hoztuk ide — ha a nyersanyaglelőhely és a feldolgozó üzem ugyanannál az állomásnál található, akkor a termelés nem indul meg! Ilyen esetekben segít az a trükk, hogy a városból kifelé vezető sinen elhelyezünk egy jelzőt, a szerelvény menetrendjében pedig egymás után ugyanazt a várost adjuk meg, de először a nyersanyagot vesszük fel, másodsorra pedig a kész terméket. A szerelvény a jelzőnél megfordul és visszahozza a nyersanyagot, majd másodsorra már a feldolgozott termékkel megrakodva fut ki. (Ez a FASTEST FREIGHT? — CoVboy)

Rate War: A konkurrens vasúttársaságok vonalait nem keresztelhetjük saját pályával, viszont az állomásaikra mi is behúzzhatunk egy sínpart. Ilyenkor szállítási verseny (RATE WAR) alakul ki a két társaság között. Mivel nem a forgalom dönti el, hogy ki fog nyerni, hanem az, hogy a városból ki visz el több árut, célszerű még a verseny megkezdése előtt egy üres motorvonatot (Caboose only) megindítani a legközelebbi városunkból arrafelé. (Az üzleti háború idejére érdemes akár egy új vonatot is rendszerbe állítani — ha győzünk úgyis szükség lesz rá, ha veszünk, akkor kivonjuk a forgalomból.) Ha a "meghódítandó" állomáson nincsen valamilyen feldolgozó üzem, akkor — a gyorsaság érdekében — a megszerzendő város felé mindig motorvonattal menjünk (egyébként FAST FREIGHT ilyen helyeken is alkalmazható). A verseny két üzleti periódusig tart (ha a második is döntetlenül végződött volna, akkor a következő nyert periódus fog dönteni). A periódusok végén a szokásos infokom kívül kapunk egy összesítést a két szembenálló társaság által elszállított árumennyiségéről: a legértékesebb a személyforga-

lom, de az egyéb áruféleségeknél is legalább +10-20 tonna kell a főlény kivívásához. Ha a városi tanács döntött, akkor a vesztes társaságnak távozni kell a városból (a vasútvonalát az állomás vonzaskörzetének határáig lebontják). Ha veszítettünk, akkor az éppen város felé tartó vonat a legközelebbi jelzőnél megáll — ha ilyen nincsen, akkor eltűnik a semmiben. Ha valamelyik városban egy Rate Wart elvesztettünk, akkor azt többet már nem 'támadhatjuk'. Így tehát győzni kell, mert elég kellemetlen az ellenfelek számára, ha a hálózatukat mondjuk pont közepén kettévágjuk... Ha a CUT THROAT COMPETITION nehezítés nincs bekapcsolva, a konkurrencia békénhagy bennünket az állomásainkon, egyébként mi is számíthatunk ilyen kis kedveségekre.

Értékelés: Az üzleti periódusok végén megkapjuk az elmúlt két év vasúti szállításainak statisztikáját (ld. REPORTS menü INCOME STATEMENTS pontját) és a társaság mérlegének állapotát (ugyanott, BALANCE SHEET), majd a részvénytőzsde állapotát vizsgálhatjuk, az ACTION menü CALL BROKER pontjához hasonlóan. A STOCK DROPS/STAYS/RISES sor tájékoztat a részvények árának módosulásáról, az AVERAGE PRICE GROWTH a részvények értékének százalékos növekedéséről és az INVESTORS ARE CONCERNED/PLEASED/ECSTATIC pedig a részvénytulajdonosok elégedettségéről. Amikor ez utóbbinál LOOKING FOR NEW PRESIDENT feliratot találunk, nem árt a következő 3-4 évben kicsit módosítani az üzleti stratégiánkon, mert hamarosan ki fognak rúgni bennünket.

A jobb oldalon levő kis képecskék mutatják a konkurrens társaságok közötti rangsort, amelyet a részvényárak, a hálózat értéke (NET WORTH) és a tulajdonosok száma (PUBLIC) alapján számol ki a program.

Az üzleti periódusok végén tájékoztatást kapunk

- az esetleges rekordjainkról (árumennyiség, átlagsebesség illetve profit tekintetében)
- a HOLD állásban felejtett jelzőkről (HOLD SIGNAL NEAR <állomás>)
- azokról a vonatokról, amelyek nem hoztak nyereséget (Train #<sorszám> has no revenue); ezeket vonjuk ki a szolgáltatból vagy módosítjuk a menetrendjüket.
- azokról a vonatokról, amelyek nincsenek karbantartva (Train #<sorszám> has no maintenance); ezeknek az útvonalán nem árt valamelyik állomáson egy MAINTENANCE SHOP-ot építeni, mert drágul az üzemeltetésük költsége és előbb-utóbb szét is esnek.
- ha a részvényeinket "osztják" (Your stocks splits two for one). Ez olyankor következik be, amikor eléri a 100 fontos értéket: a vásárlási áruk a felére esik vissza, viszont a duplájára növekszik a részvénytulajdonosok (PUBLIC) száma.

A játék véget érhet azzal, hogy kirúgnak a részvényesek, lejátszunk 100 évet vagy RETIRE-ral befejezzük a játékot. Ekkor a nehézségi fokozat, a bekapcsolt nehezítések és a pályafutásunk alatt összeszedett profit alapján bonus pontszámot kapunk, majd mindezek alapján a program — á la PIRATES — elmondja, hogy a további életünket milyen társadalmi helyzetben élhetjük le.

Hirtelen nekifutásra ennyit sikerült összehoznunk a játékról, de ez csak a bemelegítés. A hírek szerint az eredeti játékhoz egy kb. 200 oldalas kis 'üzetecskét' adnak használati útmutató gyanánt, szóval még egész tűrhetően cruncholtuk a lényegét... A RAILROAD TYCOON-hoz hasonló játékokkal csak az a probléma, hogy a leírásuk nagyon lassan készül el, mert az ember abszolút nem írkalni akar róluk, hanem játszani velük (a Microprose-játékoknak ez egyébként is általános gyengéje — tényleg, miért van az, hogy ők csak jó játékokat dobhatnak piacra?!). A grafika az utolsó pixelig megegyezik az Amigát megelőző PC-változattal (ezt lehet kihozni egy EGA-ból), zene nincs, csak hangeffektusok. Nem akarjuk senkire rátküldeni a RAILROAD TYCOON-t, de ha valaki megtanul játszani vele, akkor nagyon hosszú ideig nem lehet majd elrángatni a gépe elől! Mindenesre az biztos, hogy nagyon előkelő helyet foglal el a mi örökös top-listánkon. A játék azonban úgy látszik, nem csak nekünk tetszik: az április végén megrendezett hagyományos Golden Joystick Award-on ez lett 1990-91-es szezon legjobb legjobb PC-játéka, de a legtöbb újság és áruház Amiga top-listáján is az első három hely valamelyikét foglalja el. Menjetek csak zakatolni egyet — majd mindjárt meglátjátok, hogy mennyire igazuk van!... (Arról nem érkezett hír, hogy a PC és Amiga-verzió után megpróbálják-e 64-re is átkonvertálni a játékot — de annak idején a SIM CITY-ről sem hittük volna, hogy át tudják írni. Tehát lehet reménykedni és várni!)

**Nincs szükséged véletlenül egy gyönyörű
CoV Évkönyv előfizetési csekkre?**

TökösMákos

THE DETECTIVE GAME (64)

Azzal, kell kezdenem, hogy ez nem egy teljes leírás csak egy kép a játék irányításáról, és elindulás a megoldás útján. A játék egy rendkívül kedves, szépen kivitelezett, program, megáldva, a programozók néha morbid humorával. A bejelentkező kép alján a program megkezdje a szereplők karakterének bemutatását. Így hát én is bemutatom őket: (szabad fordítás!)

- **INSPECTOR SNIDE:** A Scotland Yard nyomozója, mellesleg őt alakítjuk a játék folyamán.
- **REVERAND WRINKLEBUM:** A család tisztelőse, akinek felesége rejtélyes módon eltűnt évekkal ezelőtt.
- **MAJOR SLUDGEBUCKET:** Visszavonult őrnagy, aki teljesen ártalmatlan.
- **CYNTHIA SLUDGEBUCKET:** Rendkívül arogáns, és szemtelen leányzó, az őrnagy lánya.
- **HILDA CRUMBLE:** A család szakácsnője, akinek specialitása a sajtos marakóni.
- **MR. DINGLE:** A családi ügyvéd, aki azért jött, hogy a végrendeleteket felolvassa.
- **GABRIEL GASBAG:** a szobalány, aki rendkívül csinos és szép, de iszonyú buta.
- **PROFESSOR BULL:** Mr. McFungus (majd rá később térünk ki) régi barátja, aki komplett örült.
- **DOKTOR MORTEM:** A család orvosa
- **BENTLEY THE BUTLER:** Mr. McFungus inasa, aki nagyon rossz szemmel nézi működésünket, és nem segít nekünk.

A story alapja, hogy Mr. McFungus a gazdag öregúr meghall. Így hát akcióba lép Inspector Snide, hogy a gyilkos nyomára bukkanjon. Ekkor érkezik meg Mr. Dingle az ügyvéd. A játék akkor kezdődik amikor (persze utólag!) megérkezünk Snide-dal a házba. A szereplő Ins. Snide-ot a Port.- 2. joy-yal tudjuk irányítani, rendkívül egyszerűen. A magasabb szintű irányítás, (pl: kinyitás, megvizsgálás) ikonokkal lett megoldva 6. -ill. 7. főikon, és a sok mellékikon ismertetése következik most. Mivel kis képernyőjű monitoron v. Tv-én nem nagyon láthatóak az ikonok, ezért számozni fogom őket. így: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

A Fő-ikonok

Az ikon-táblázat ha ajtó előtt állunk akkor a '2' fire-rel, ha nem, akkor az '1'-gyel hívható be a képernyő alján. Mert ha ajtó előtt állunk, akkor a B) parancsikon jelentkezik be, de erről majd később.

1. Jelentése: kinyitás, de ezt használhatjuk a tárgyfelvétellel is. Ajtón kívül mindent nyit, ami nyitva van. Nyitás után megjelenik a képernyőn annak a tárgynak a neve amit találtunk. Ha rámegyünk a téglalappal és megnyomjuk a fire-t fölvetta a tárgyat. Egyszerre 5 tárgy lehet nálunk, tehát felesleges dolgokat kár fölvenni.

2. Jelentése: megvizsgálás, mindent megvizsgálhatunk, és általában ha semmi különös nincs rajta akkor kiírja a tárgy megnevezését, vagy ha neve nincs akkor azt, hogy nincs ott semmi. A hullástak is ezzel azonosíthatjuk.

3. Megnyomására a következő üzenet kapjuk:

THE TIME IS NOW

09:20

PAUSED PRESS FIRE TO CONTINUE

Tehát pause-oltuk a játékot, amelyet fire-rel indíthatunk el.

4. Alapvető jelentése: a nálunk lévő tárgyakkal való manipulálás, 5 fajta ikonja van.

A nálad lévő tárgyak.

Tárgyak lerakása.

Tárgyak megvizsgálása

Kinyitása.

Kinyitása valamivel, elvileg a tüzelés lenne, de ha az ember pl: az őrnagy töltött puskájával erre az ikonra megyünk: akkor ezt az üzenetet kapjuk: YOU CANT USE THAT HERE, YOU MIGHT HUNT SOMEONE, azaz ha ezt használjuk akkor megsebesíthetünk valakit, és nem történik semmi.

5. Jelentése: A nálunk lévő tárgyak egymás közötti használata 4 féle használati utasítás van:

OPEN = nyitni

BREAK = törni, szakítani

CUT = vágni

EXAMINE = megvizsgálni

6. Jelentése: Ki a gyilkos, azaz kit gyanúsítunk emberöléssel. De ha valakit le akarunk tartóztatni bizonyíték kell.

7. Jelentése: Kihallgatás. Ez az ikon csak akkor jelenik meg, ha valaki, rajtunk

kívül van egy szobában.

(1.) gombnyomásra a program közli hogy ki van a szobában.

(2.) hogy ő vár ránk.

(3.) három fajta dolgról kérdezhetjük a személyt:

I.-MR. MCFUNGUS (MCFUNGUS-Ról)

II. - AN OBJECT (Egy nálunk lévő tárgyról)

III. - ANOTHER GUEST (Egy másik vendégről)

Az ajtó kinyitására, ill. bezárására használható ikon. Csak akkor jelentkeznek be a B-fajta ikonok ha közel állunk az ajtóhoz.

Jelentése: ugyanaz mint a 4., csak ajtó előtt is tudjuk kezelni ezt az ikont.

A hullákról csak annyit, először Mr. Dingle-t gyilkolják meg, majd Cynthia Sludgebucket-ra, ráesik véletlenül egy pianó az emeletről. (A végeredményt el lehet képzelni.) Doktor Mortem késszurás áldozata lesz, Gabriel Gasbag pedig szobájában halálozik el. Amikor egy hullát megtalálunk, remek gyászzené hangzik fel. Hát egyelőre ennyit a The Detective Game-ról.

A felhasználható tárgyak

1. HAMMER — Kalapács
2. CANDLESTICK — Gyertyadarab
3. DIRTY PLATES — Mocskos edények
4. SILVER TRAY — Ezüst tálca
5. CUTLERY — Evőeszközök
6. MIRROR — Tükör
7. BOTTLE OF PILLS — Gyógyszeres üveg
8. COLOGNE — Kölnivíz
9. BLACK BAG — Fekete táska
10. BRIEFCASE — Aktatáska
11. PADDED ENVELOPES — Kiömött borítékok
12. HOT WATER BOTTLE — Meleg vizes palack (ágyemelegítő)
13. BOMB — Bomba
14. JACKET — Férfi kabát
15. ELEPHANT GUN — Elefántölő puska
16. BLANK BULLETS — Használatlan golyók, lövedékek
17. BOTTLE OF WINE Boros üveg
18. COMB — Fésű
19. KNIFE — Kés
20. PAINTING (v. PICTURE) — Festmény v. kép

Tisztelettel:

Urbán Márton, Budapest

THE GOONIES (64, Plus4)

Először is egy nagyon fontos dolog. SPECIAL THANK TO: Mohi Brothers (Mohácsi Péter és Mohácsi János) fot the cheat tip and Gabriel Co. (Gabūū! - Szabó Gábor) for corporation. Nélkülük ez a leírás komolyan nem születhetett volna meg.

Ez a feledésbe merült játék egy feledésbe került aranyos kis vigjáték elég jól sikerült programváltozata. Nálunk a filmet ugyan nem vetítették, de biztos vagyok benne, hogy aki meglehet, látta annak idején videón. A játék műfaji meghatározása meglehetősen nehéz feladat, mert jóval több egy arcade-nél, de persze elmarad a mai lemezes adventure-k mellett. Aki örömrúdja rángatása mellett némi intellektuális élményre is vágyik, az mindenesetre jól szórakozott/szórakozik majd vele.

A főhősök kalandvágyó tizenévesek, éppen a nagy nyári rohadásukat töltik,

amikor a padlásukon régi tengerészfel-szerelések között egy térképet találnak, amely azt jelöli, hol található a nagy kalózvezér életműve. A megadott helyen egy bizalomromboló öreg, elhagyatottnak látszó házat találnak, ahol a kincshez vezető földalatti járat lejáratainak kell lennie. Azonban egészen véletlenül egy tökéletlen gengszterbanda is pont ezt a házat választotta telephelyül, és a kalózvezért sem a bölcsészkaról menesztették: a kincshez vezető úton ottfelejtett, néhány halálos csapdát (hatékonyági indexük a csontvázszűrűségből számítható). Következésképp utunk folyama ezzel a két tényezővel fogunk elszórakozni, míg végigkövetjük nagy vonalakban a film helyszíneit. A játékkészítők arra azért vigyáztak, hogy a film semmit ne segítsen a teljesítésben.

Az én változatomban egy THE GOONIES nevű 167 blokkos főprogramból áll, ezt

kell tölteni (a gyorstöltő nem díjazza). Ezután töltődik a zenét tartalmazó 21 blokkos file, a többi 9-16 blokkos file a nyolc pályát és a záróképet tartalmazza. Először a nyitóképet látjuk, miközben a filmzene elég jó utánzata szól, amely minden pályánál más feldolgozás, az 'S' billentyűvel kapcsolgathatjuk. Felül található az állapotsor a pontszámmal, a rekorddal és az életek számával, ami kezdetben (és egyéb furfangos úton-módon) nyolc. Amíg békén hagyjuk a kezdőképet, be-be töltőget véletlenszerűen egyet a pályák közül, majd demózik egy cseppet. Innen lehet ötleteket lopni, hogy mivel érdemes próbálkozni, de meg kell hagyni, hogy nagyszerűen el van találva az adható segítségnek infiniuma. Mászkálni PORT1-ből tudunk, ennek nyomására töltődik az első pálya is (a többi a pálya teljesítésével automatikusan). Pattogás

felfelé ill. átlósan. A kezdőképhez bármikor visszatérhetünk 'F1'-gyel, fagyasztani (és olvasztani) pedig a 'SPACE'-szel tudunk. Előre elárulhatom, hogy nem lesz túl nehéz dolgunk, mert egyrészt itt van ez a nagyszerű leírás, másrészt pedig... megnyomjuk hirtelen a 'V' billentyűt! Az állapotsor alatt a PAUSED helyén megjelenik a sokatmondó 'V Y BY SES' felirat. Így van, ebben a programban bizony crackerek jártak, és legnagyobb körültekintésük ellenére is bennefelejtettek egy cheat-et. Ez lehetőségek tárházát nyitja meg előttünk. Végig tudjuk játszani a játékot. Ezután ugyanis 'F7'-tel visszaturningolhatjuk életünk számát nyolcra. Igaz a pálya ettől resetelődik (amit eddig mahináltunk rajta, az eredeti állapotába visszaáll), de még mindig jobb, mint ideggörcsöt kapni az újrakezdéstől. Ennyi tulajdonképpen elég azoknak, akik egyedül akarják végigjátszani, esetleg még két segítség a kissé övön aluli rejtvényekhez:

- *Nem találsz a lejáratot? Hát ez bizony igen kinos! Mi van itt a közelben, ami törekeny és súlyos???*

- *Ha nem indul a hajó, ott van a két tengerész: Csak a megfelelő helyre állnak, és az egész máris*

Most pedig megyünk szépen a pályák szerint, ha van itt még valaki egyáltalán...
LHOUSE:

Abban a bizonyos házban találjuk magunkat, a lejáratot már nekünk kell megtalálnunk. A földszinten a bejáratnál találjuk a két irányítandó srácot. (Egyikük tán a derék CoVboy, (Fején sapka, rajta covboyt.) Éppen ez az, hogy ketten vannak! Ez a játék alkalmazta először, hogy egyszerre két figurát kell irányítani, közöttük tűzgombbal válthatunk. Mivel arcade dolgokat is kell művelniük, ez újfajta nehezítési lehetőségeket nyújt, mert bármelyik sérülhet közülük, ha áll, akkor is. (Ez csak életvesztéssel jár, pályaresettel nem.) És minden pályán egy logikai feladvány is egyben, speciálisan erre a kétfigurás koncepcióra épült, és bonyolultabb, mint társai.

Egyelőre közbömbös, hogy mit melyik figurával csinálunk. Menjünk fel az egyikkel a létrán az emeletre! Közben az alsósori ajtóból időnként kirohan a gengszterfiúk őse, és az arrajáró sráccokkal valami olyasmit csinál, mint az Aliensben az alienek. Egyelőre tehát az alsósorban nem érdemes mászkálni. Az emeleten azt tapasztaljuk, hogy hiába pattogunk, nem érjük el a toronyba vezető létrát. Menjünk el balra óvatosan! Hopp, a szék picit odébbcsúszott, amikor odaértünk, és kaptunk 200 pontot. Ugorjuk át a széket, mielőtt a falhoz tolnánk, és toljuk pontosan a létra alá. Megérkeztünk a toronyba, és jöllehet nagyon gyanus, hogy ki lehet menni a tetőre, inkább álljunk oda a jobboldali nyomatóhoz. Nem egy IBM, de rendesen nyomtatja az új 5000 Ft-osokat ha ott állunk mellette. És eközben az öreglány mit sem sejtve a forint inflációjáról odarohan a gép alá, és szedegeti az ablakon kirepült bankókat, és annyira kapzsi, hogy azt sem veszi észre, hogy ebben a szériában nincs benne a biztonsági szál! Ezt még kihasználjuk

egy párszor, ha ki akarunk tolni vele. Váltás a gombbal, és a másik fiúval máris ott vagyunk az alagsorban - amíg a gép megy, velünk nem foglalkoznak. Bemegyünk a sarokba, és átlósan ugorva lerúgjuk az üvegalkalmatosságot az állványról (a filmben ez akvárium, itt inkább szeszfűző akar lenni), ami hangos csörömpöléssel bezúzza a padlót, és íme megvan a lejárát! Hogy erről a gép is tudjon, álljonok egészen jobbra. Már csak a fenti fickót kell lehozni ide, amely az eddigiek alapján ugye ellentmondásba ütközik, hiszen akkor leáll a nyomda, és biztonságtalanná válik az alagsor. Ekkor a következő trükköt csináljuk, ami elég árkádós lesz. Akkor menjünk el a nyomdától, amikor a nyomólemez éppen lefelé tart. Most várjuk ki, amíg az öreglány megint kijön, és gyorsan abban a pillanatban nyomjunk egy(!) bankót! Vele együtt leiramodunk, és ha jó gyorsan csináltuk, pont akkor érünk az alagsorba, amikor a pénz, és így éppen le tudunk menni a másik gyerekekhez. A lyuk felett rántás lefelé, mert anélkül nem megy a leesés! A nyomdaért és az üvegért 100-100 pontot lehet kapni, plusz 1000-t a pályáért (ez mindenhol így van).

PIPES:

Nem túl eredeti, a kulcs kőbánya-alsóról is látszik. Először hozzuk át a két srácot az excentpréseken: amikor lefelé tart a kő, támaszkodjunk neki, így optimálisan átesünk alatta a felemelkedésnél, csak időben álljunk meg, ha átértünk alatta, ne kerüljünk a következő alá. És ott vagyunk a legfelső szint jobb oldalán, amikor hirtelen jobbról kivág elénk egy órült denevér a kereszteszűzében (nem taxizott ez előtte?). Adjuk meg a jobbkezt, mert ne kelljen már nyomogatni a Ft-t... A denevér egészen az alsó szintre megy, de ott a leendő ajtó előtt még felemelkedik. Amint eltűnt, jön felül a következő. Ereszkedjünk le az egyikkel a primitív liftszerűsége, aztán másszunk le a létrán is. Induljunk el balra, és ha megállunk a tekerentyűnél, felemelkedik a középső vizes szintet elzáró kő, és ekkor a denevér is oda megy be. Itt váltunk, és a másik sráccal leereszkedünk, és ráugrunk a vizen levő labdára. Élesben tapasztalhatjuk Newton bácsi III. törvényét: a joy-t pont az ellenkező irányba kell húzni, mert ugye a labda forog alattunk, és attól megyünk előre (hátra?). Annyira mozogunk el, hogy a bátyó le tudja eresztetni a követ, mert a denevér így még a végén beugrana hozzám szétnézni. Vele pedig álljunk be szorosan az ajtó mellé, mert így meg a denevér arra fog menni. Váltás, és eljátszuk azt, amit fent a kővel, de itt nem javasolnám, hogy a le-le sújtó bárdokhoz bárki is dörgölőzzön. Ha eljutottunk a tő végére, nagyon vigyázzunk, mert a földre felugráshoz is nyilván pont az ellenkező irányba kell átlósan húzni a joy-t, különben pusztít adunk az egyik bárdnak. Irány bal, felugrunk a függeszkedőre, és odafüggeszkedünk a kulcszhoz. Aztán egyszerűen lemegyünk bátyához a baloldali létrán. Az ajtó kinyílik, készen vagyunk. A kulcsért 200 pont a mienk.

COP3:

Na ne! Még egyszer??? Na nem. A pálya

ugyanaz, csak alulról kezdünk, és hiányoznak a kellekek, helyettük néhány gőzcsomó bugyborog. Ez egy gőzfürdő, csak éppen a csövek és a csapok láthatatlanok, de mászhatók. (Olyan, mint a Total Eclipse II. Thebes-B-je, csak ezt meg tudom csinálni disk monitor nélkül is.) A nehézséget a fent szaladgáló törülközőt viselő órült jelenti, aki halálosan meleg gőzcsomókat enged lefelé bizonyos megszabott helyeken. Ezeket figyeljük meg, és ott ne ácsingózzunk! Másszunk fel az egyikkel a jobboldali létrán, hogy egy szinten legyünk a középponttalálható csövel (feljebb mászni felesleges — valójában ez a létra vége). Egy picit elmozgunk balra, és a felső nagy gőzcsomó mellé teleportálódik. Közben megjelenik az egyik gengszterfiú, és baloldalt lefelé mozogva elsüt egy-egy lövést. Kellemetlen lehet néha, de elég lassan csinálja, és még időben el lehet mozdulni. Álljunk el onnan, hogy a másik fiú is fel tudjon jönni a létrán, mert most ott a gőzcsomó van. Álljunk a cső közepére. Az első fiú pedig az ismert módon hozza le a fenti gőzcsomót: maradjon a létra mellett. Váltunk, és a másikkal egy láthatatlan létrán tudunk mászni egy darabig, onnantól pedig bal-felfelé pattogva elérjük a rohangalós pasas szintjét — ez nehéz, mert el kell kerülni a gőzcsomót, meg a lövést is. Láthatatlan rúdon tudunk jobbfelé kapaszkodni jobb-felfelé húzva a joy-t, és a lift helyén lemászunk ahhoz a gyanús fehér valamihez. Itt nem érhet golyó, mert tőlünk balra fal van (alattunk is, ezért kellett ez a kolbászolás). Ismét váltunk, és az előbb leírt módon ugyanodáig megyünk, ahol a kulcs volt az előző pályán. A földdel egy szintben a víz felett egy kis föld van, azon tudunk elmenni a néhai kulcs alá, és ott egy létrán lemehetünk, és az alsó kis gőzcsomót meg tudjuk közelíteni balról. Itt is van egy csap, ami ezt a gőzt abba a fehér valamibe vezeti (CoVboyler?), amire az 200 ponttal megdagad. A másik sráccal közben másszunk fel, és érintsük meg a néhai lift eresztőjét. PUKK! Oda a CoVboyler, de nyertünk egy kijáratot. Juttassuk el az ismert módon az első srácot is oda. Közben a társával másszunk fel a lift mellé, mert ott van az a csap, ami most az ismét fent lévő gőzcsomót újra visszateleportálja alulra, hogy ő is át tudjon jönni a jobboldalra. Ha ketten ott vannak, töltődik a következő pálya. Azért elég debil volt ez a téridőbe kapaszkodós játék.

CANNON:

Fussunk gyorsan a kő után, és ugorjunk rá a lelógó vécelehúzóra, mert még le talál esni a szakadékba. Ekkor egy fémdarab csapódik fel, ami visszaveri baloldalt a követ, de most aztán ugorjunk le a kapcsolóról, mert az így keletkezett lyukon középen leesik az alsó szintre. Na, ez a lényeg. Lent ugyanis egy ajtó található, ami úgy nyílik, hogy a megfelelő kallantyúra rá kell ejteni valami nehezét. Épp itt gurigatunk egy kővel (próbáljuk meg azzal! A feladat világos: a fiúk között megfelelő időzítéssel váltogatva az egyikkel ügyelünk a kőre, a másikkal lejjebb megyünk egy szintet.

Ekkor nyitvahagyhatjuk a középső lyukat, hogy egy szinttel lejjebb tudjunk gurigázni a másik fiúval, miközben az előzővel másztunk lefelé. Minden szinten van egy kapcsoló, egy lyuk és egy visszapattintó. A kapcsoló egyszerre nyitja a lyukat és emeli fel a visszapattintót, amíg lógunk a színen. Alul (ha már odáig elszenvetünk) vigyázzunk! Ugyanis először oda kell menni a hidraulikus masinához, és nekitámaszkodni jobbról, ez állítja be a terelőlapátot az ajtónyitó kallantyúra. Az alsó szinten pedig a lyukon csak a jobbról érkező követ engedjük le, mert csak ez repül a terelőlapátra. A fene ette ezt az ajtót, valaki háromra zárta, tehát mindezt, még kétszer kell megcsinálni. Csak hogy a következő követ tuti, hogy nem fogjuk elérni, és meglátjuk, hogy mi történik, ha rossz helyre esik: egy másik kallantyút talál el, ami emel egyet egy kalapácson, az meg ráüt egy harangra, és feléleszti a benne lakó denevéreket. Most aztán menekítsük a fiúkat! Legfelül jobboldalt biztonságban vannak. Jöhet a következő gurigázás ha feloszlottak a denevérek. Egyébként a kalapács egy köre nem emelkedik fel teljesen, csak az elején navajon ki végállapotba tette. Egy rácsért 35 pont jár, ha mind a három eltűnt, oda kell beesni.

SKULL3:

Egy barlangi patak partján grifftojásokból fogunk létrát építeni. Biztató nem? Itt is találunk 2 kapcsolót alatta dobbantópárnával, hogy el tudjuk érni őket. Arra való, hogy a baloldali hidat felemeljék a patakról, a jobboldalira pedig tegyenek egyet. A középen található koponya egy teleport, ugyanis a pálya elszeparált barlangi termékből áll. A bal szem a bal alsó terembe, a száj a jobb felsőbe, ez utóbbi baloldala a jobb szembe, így a jobb alsó terembe vezet. A termekben meg-megjelenik egy bazi nagy madár és lerak egy tojást. Ezek közül azokat tudjuk hasznosítani, amit a jobb felsőbe rak (megtöljük jobbra, ki a szemem keresztül, le a patak mellé) v. a jobb alsóba (ugyanúgy toljuk, csak közelebről kell kezdeni). Ekkor az egyik felpattan a jobboldali lelógóra, mire a jobboldali patakon hid épül. A másikkal oda kell menni, és a tojást feltolni a túloldalra levőre. Így épül automatikusan a létra, amihez 5 db kell, hogy elérjük a kijáratot, 1 db-ért 50 pontot kapunk. Problémát okoz, hogy a baloldali rakott tojásokból egy idő múlva denevér kel ki, aminek még nem ismerték fel jótékony hatását a természetgyógyászok. Úgy tolnak ki ezekkel, hogy betoljuk a baloldali hidra, és a baloldali kapcsolóra ugorva felnyitjuk a hidat, a tojások pedig a vízben inaktíválódnak. Ez a pálya nem is olyan könnyű (örökélet nélkül idáig ment), mert a griffmadárt nem tudjuk kikerülni, ha azonos teremben vagyunk vele, és ha nem sietünk, kikel egy-két Batman is. Végül mindkét fiattal felmászunk a tojásokon, és elmegyünk a jobboldali alagútban.

ORGAN:

Semmi logika, túl kell élni. A középen látható orgona három különböző színű

billentyűjére cseppek esnek, amitől az azonos színű szintek eltűnnek a pályán. Csak annyit tudok mondani, hogy induljunk el az egyikkel jobbra, és álljunk olyan helyre, ahol nem eshet vízcepp a fejünkre. Előbb utóbb eltűnnek a piros szintek, és ha mákunk van, akkor érkezünk le, amikor a kék még ott van. Felmászunk a létrára, és megfogjuk a kapaszkodó kapcsolót. A másikkal hasonlóan lejutunk, és vele már be tudunk menni a vasajtón, mert az a kapcsolóra kinyitott. Ez jobb felülre vezet (mivel ellentétes joy-irány vezet ki belőle, ha a kezünk rajta marad, ott fogunk oszcillálva divergálni az ajtó epszilón sugarú környezetében). Innen értelemszerűen tudunk lejjebb jutni, csak a cseppekre kell vigyázni. Legalul pedig jó útemben kell a szinteken ugrálni, hogy a víz felett átjussunk a túloldalra. Itt is van egy kapcsoló, hogy a társunknak is ki tudjuk nyitni az ajtót, hiszen le kell szállnia a kapcsolóról, hogy átjöhesse. Itt az a nehézség, hogy mindent jó útemben kell csinálni (ami nem tapasztalható ki), mert egy eltűnő szinten állva a vízbe pottyannak, de egy hirtelen odébbállásnál pedig kaphatunk egy vízceppet a nyakunkba. Mindkét ifjúval irány a jobboldali alagút.

OCTO:

A látvány elég döbbenő: két hatalmas dobbantó. Inkább flipperütőre hasonlítanak. A két gyereket egy patak úsztatja lefelé lassan. Nem árt az egyikkel előresietni, és felmászni a létrára, hogy legyen időnk a másikkal, és ne legyen belőle saslik az út végén található kardon. Felmászunk az egyikkel a létrán. Ott egy másik patak zúdul le a magasból, hogy táplálja az alattunk levő tavat, amelyben egy polip lubickol. Persze a kijárat a polip túloldalán... A létra tetején jobb-felfelé ugrunk rá a kapaszkodóra, és eltornázzunk a létraig. Ott fel, és akkor biztosan elcsap a denevér... Várjuk meg, míg elmegy. Bal-felfelé ugrunk a másik kapaszkodóra, onnan tudunk visszaesni az induló terem felett levő teremben levő dobbantókhoz. A denevérek közben vagy a kapaszkodóknál köröznek, v. lejön egy hozzánk, de ugyan minden zugot bejárt, mindig tudunk hova állni előle, csak ne pattogjunk akkor. A baloldali dobbantót valaki kipeckelte, de a másikkal fel tudunk ugrani a kapcsolóra. 50 pont, és beesik az alattunk levő patakba az a ketrecféle. A társunk jön (mielőtt lemásztunk a kapcsolóról, mert onnan lesznek a dencsik): belemászik a patakba, és feltolja a ketrecet az eddig elérhetetlen kapcsolóhoz. Aztán felugrik a ketrecre, és meghúzza a kapcsolót. (Ez tők jó szórakozás, mert általában nem sikerül, ui. a patak kisodorja alólunk, mielőtt rálandolnánk. Rohannánk utána, amivel a lehető legmesszebbre taszítjuk a ketrecet, jó közel a kardhoz...) Ha lehúzzuk a kapcsolót, leereszkedik a rugós pecek, és dobbanthatunk a baloldali alagútba. (Ha ugyan el még ott fent a társunk...) Erre a polip vízszintje olyat csinál, mint a tapolcai tavasbarlangé. Csak ennyire? Bizony! Menjünk oda a poliphoz, és kicsit távolabb ugorjunk el

mellőle, mint ahonnan sejténénk: pont átugorjuk. Most ugyanez jön a társunkkal. Nem is kell a joyt húzni, már tudja magától: irány a jobboldali barlangbejárat. A polipért kaptunk 500 pontot.

SHIP:

Itt a mesés hajó! Az egyetlen pálya, ahol a két személy nem egyenrangú. Az egyik egy srác, a másik pedig a gengszteranyuka első torzszülött kislánya. Őt az egyik kislány a csokoládé nevű diplomáciai eszközzel megnyeri ügyünknek, ugyanis az anyja eddig bezárva tartotta egy szobában egy tévével és a Rick Dangerous II.-vel... Azt kell kihasználni, hogy a torzszülött nagyobb, erősebb és az anyja nem fogja kinyírni, ha arra szambázik. Ott van ugyanis az öreglány is, épp egy kincsesládát őriz. Amint látjuk, a hajó hardware-hibás, a kormánylapát beleszorult a zátonyba. Most egy vérbeli kombinációs játék következik. A naggyal bemegyünk a jobbközépső helyiségbe, és megnyomjuk a kapcsolót. Ez kinyitja a balközépsőt, közben a túloldalra felemeli az árbóckosarat — ez később kell, de ezt csak a nagy tudja ereje miatt. A kicsivel lemegyünk a balközépsőbe, onnan felmászunk a felsőbe. Az ottani kapcsolóval kinyitjuk a tetőt, hogy a nagy felülről bemászhatson. Mindkettővel felmászunk a balközépsőbe, és felmászunk a felső ládához, és megtolja. (A kicsi nem juthatna oda, mert kereszteznék az öreglány útját!) A pénz belőle egyenesen a tengerbe esik, a nyanya meg... milyen kár, pont utána! Most visszamegyünk a kicsihez. Mindkettővel felmászunk a felső helyiségbe, az egyikkel kinyitjuk a tetőt, a másikkal pedig megállunk az ajtóban! Így az ajtó nem csapódik vissza, amikor leszállunk a kapcsolóról, és mindketten kijuthatnak. Mindkettővel a jobbközépsőbe megyünk, és vigyázzunk, hogy a nagy ne essen át a hajófenékre, mert akkor vége az egésznek! A kicsi megy át a túloldalra, és rááll az árbóckosárra. A nagy felemeli a vitorláig, amire a kicsi némi próbálkozás után rá tud ugrani. Most átjövünk a naggyal is, és odamegyünk a felső ládához a hajó legszélére, de ne essünk bele a tengerbe természetesen. A kicsivel a vitorlán átkapaszkodunk a nagy fölé, és a nyakába ugrunk. A hajó orrnehéz lesz, ami kitöri a kormánylapátot a zátonyból, és elindul. Az öreglányért 100 pont, a befejezésért pedig jó sok (de még mindig elmarad a TV csatornák intendónsi tiszteletdíja mellett).

LAST:

Ez a zárókép, melyben kongratulálnak nekünk, és látjuk, amint a hajó elmegy a torzszülöttel. Egyébként ha nyomjuk a 'SHIFT'-t, és gyorsan egymás után leütjük az 'F5'-t és az 'F7'-t, a következő pálya töltődik... (Igaz van benne egy kis adventure is, néha egészen mást tölt, mint kellene.) Ennyi! Hú, de elegem lett belőle a végére! Sziasztok kommodoreánusok! P.P.

P.P.H.,

(Sárközi Szilárd), Budapest

LORD OF THE HELL (64)

Indítás után megkapjuk a kerettörténetet, majd egy szobában elkezdődik a játék. Írjuk be: fogd gyertyát. Ezután menjünk FEL. Most a hordó tetején állunk (mostantól rövidebben írrom). É,L,L,FOGD TÉRKÉPET,F,F,É. Most egy ajtó előtt állunk. NYISD AJTÓT, majd Észak. Itt áll egy rács (vagy van egy rács, ha úgy jobban tetszik). Ha először járunk itt, akkor még nem írja ki, de a falon van egy megnyomható gomb (na most mit kell csinálni?). Onnan Észak felé egy csontváz álldogál. A könyvet még nem tudjuk megszerezni, de a kulcsot igen. Innen menjünk vissza a startszobába. Itt NY, NYISD AJTÓT, NY, L,L,D,D, RUGD AJTÓT, D, TOLD ÁGYAT. Alatta egy pisztolyt találunk. Innen É,É,É,F,F,F,F,É,É,É. Most adjuk kunyhó előtt állunk. RUGD AJTÓT,É,LÓDD ÖREGEMBER,FOGD KARDOT,K,É,SZÜRD MACSKÁT. Most már fölvehetjük a rózsát. Menjünk vissza a kunyhóba, majd Dére (elég sokszor) a

hegycsúcsig. Itt egy templom található, NY, majd ULJ FOTELBE. Hoppá! Ez egy lift! Na akkor NYISD SZEKRENYT, és FOGD GRÁNÁTOT. ULJ FOTELBE. Ismét a felszínen vagyunk. Aki akar, elmehet Keletre megnézni a szakadékot, de mi most visszamegyünk a föld alá vezető létrához. Itt le ameddig tudunk, majd Észak felé. Itt áll egy nő. Adjuk neki a rózsát, majd tovább É felé. Egy csepkőbarlangban vagyunk. USSZ, FOGD KÖTELET, USSZ, D, Fel (kétszer). Most menjünk el a csontvázhhoz és robbantsuk fel. Most elszedhetjük tőle a könyvet. Menjünk fel a felszínre, majd Keletre a várfalig. Itt kopogjunk, majd menjünk Keletre. RUGD ÖRT, és irány Kelet. USSZ, DOB KÖTÉL, FEL. Itt adjuk oda a könyvet az őrnek, majd húzás be az ajtón. Ébresszük fel az őrt (ÉBRESZD ÖRT), és adjuk neki a térképet. Miután felhúzza a rácsot nyugodt szívvel öljük meg, ahogy az

örökét szokás. Észak, NÉZD KÉPET, Fel egy csomósor a sárkányig. Itt ülünk fel a hátára (ULJ SÁRKÁNYRA). Miután leszálltunk a tengerparton, menjünk Nyugat felé a sziklafalig. Itt kísérletezhetünk az ajtóval, de a legjobb: LÓDD ZÁRAT, RUGD AJTÓT, NY, FOGD HAJÓJEGYET. Menjünk vissza a sárkányig, majd onnan Dére SZÁLLJUNK HAJÓRA. Nocsak! Itt áll Mr. Halál. Mutassuk meg neki a jegyet, és már ki is szállhatunk a szigeten. A sziget berendezése mindössze egy pálmafa, egy majom, és egy ajtó. Másszunk fel a fára, és fogjuk meg a kókuszdiót. Menjünk le és adjuk oda a majomnak. Most már kinyithatjuk az ajtót, és bemehetünk. Ereszkedjünk le, és menjünk el Keletre. Na persze előbb dobjuk el a fegyvereket, és utána Keletre. *Itt a vége, fuss el véle!*

TARBAJ PÉTER, Budapest

POWER STRUGGLE (64)

Kezdeném azzal, hogy a bevezető intro szerint ezt a játékot Deff and Sucker konvertálta át PC-ről a jó öreg 64-re 1990-ben. Lehet, hogy első látásra nem nézünk ki sokat a programból, de ha belemélyedünk, kiderül, hogy egy vérbeli stratégiai játékot takar a program, amelynek egyetlen hibája, hogy csak két személy játszhatja egymás ellen, a gép kihívására nincs lehetőség. (Más programoknál ez pont fordítva van. De nem baj...) A bejelentkezéskor rögtön megláthatjuk a játékeret: a képernyő felső részében egy világtérképet szemlélhetünk (kissé elnagyolt ugyan), attól jobbra és balra egy zöld és egy piros ikon sor található. Az alsó részen 2-2 ablak van. Így könnyen kitalálható, hogy a baloldal a zöld, a jobboldal a piros játékosé. Itt bizony az (egykori) szocialista (piros) és kapitalista (zöld) államok harcára kerül sor a két játékos irányításával. (A fehérek semlegesek.) Mindkét fél célja az, hogy az egész világ országai az ő színét viseljék. Az elején még 3 lehetőségünk van: Play game: elkezdni az aktuális játékot. Random game: ha már unjuk a kezdeti felállást, akkor itt kreálhatunk magunknak egy másikat. A gép véletlenszerűen beszínez néhány országot zöldre, néhányat pirosra, a többit fehérre. Load game: betölthetjük kimentett állásunkat. Itt érdemes megjegyezni, hogy az összesség 160 blokkos prg. két részből áll: egy 109 blokkos főprogramból és egy 51 blokkos mellékprogramból, ami tartalmazza az összes kezdeti adatot az országokról. A prg. egy ugyanilyen 51 blokkos "DATA" nevű file-t ír a lemezre mentéskor. De visszatölteni csak egy "2PLAYER-DATA" nevű file-t tud (ugyanis ez a neve az eredetinek). Ebből következik, hogy "DATA" nevű kimentésünket a betöltés előtt át kell neveznünk "2PLAYER-DATA" nevűre. Lehet, hogy így elsőre hülyén hangzik, de ha valaki kipróbálja, rögtön tudja, miről is van szó. No, elég is a karattyolásból, kezdődjön a háború... Tehát a két játékos célja, hogy az ellenséges országokat elfoglalja, a semlegeseket maga mellé állítsa, hogy végül megvalósuljon a világ teljes egysége (természetesen a saját maga

uralma alatt). A játék körökre van osztva, minden kör alatt a két játékos beállíthatja, hogy mit csináljanak országai. A hat ikon hatféle tevékenységet takar, minden államunknak egy-egy parancsot (de csak egyet) adhatunk. Az időegység lejártá után a gép elvégzi a beállított cselekvéseket, ekkor láthatjuk meg, mit ért a legutóbbi erőfeszítésünk. A körök végén még lehetőség van arra, hogy feladja bármelyik játékos (QUIT), és itt tudjuk állásunkat is kimenteni. A játék kezelése a két joy-jal történik a következőképpen: a világtérképen a saját színünkkel jelölt keretet mozgathatunk a helyszínek között járkálni. Ha megnyomjuk a tűzgombot egy terület felett, a saját oldalunkon levő egyik ablakban megjelenik annak kinagyított képe, s rajta egy kis kurzor, amelyet tovább mozgathatunk. Ha kimegyünk vele az ablakból, ismét a keretet irányítjuk a köv. tűzgombnyomással. A kinagyított részben bármely országon megnyomva a gombot a mellette levő ablakban megjelenik néhány, az országra jellemző adat. Legfelül az ország neve (pontosabban terület neve, ugyanis a kisebb országokat összevonták, a nagyobbakat pedig felosztották kb. egyenlő területekre) látható, alatta pedig egy csik, amelynek csak a semlegeseknél van értelme, és azt mutatja, hogy melyik táborhoz húz és milyen mértékben. Az alatta található három diagram jelentése a következő: az első a terület hadseregének nagyságát, erősségét jelenti; a második az ipari fejlettséget (minél nagyobb, annál gyorsabban épít hadat); a harmadik a politikai befolyásának erősségét jelenti. Végül ez alatt pedig egy rövidített szöveg tájékoztat arról, hogy mit fog tenni a kör végén az ország. Ha a nagyított képernyőn egy saját országon megnyomjuk kétszer a gombot, a saját ikon sorunk mellett megjelenik egy kis nyíl, melyet föl vagy le mozgathatva választhatjuk ki és a tűzgombot megnyomva aktivizálhatjuk az ikonokat. Az első ikonnal (ATTACK) támadást intézhetünk egy szomszédos ellenséges vagy semleges állam ellen. A második (SUPPLY) egy saját szomszédos orszá-

gunknak szállíthatunk utánpótlást.

Ha a segélyezett ország iparfejlesztése van állítva (ld. később), akkor nagyobb mértékben fog nőni az ipara. A harmadikkal (ENFORCE) egy saját szomszédos területre vonhatjuk át teljes haderőnket. Tkp. ezzel mozgathajuk a hátszágokból a frontra hadainkat, és ezzel egyesíthetjük erőinket egy nagy hadsereggé. A negyediknek (POLITICAL INFLUENCE) az elején jut fontos szerep. Csak semleges országokra alkalmazható, de ellentétben az előzőkkel (ezt nem csak szomszédos, hanem a világ bármely táján fekvő területekre. Ezzel azt érjük el, hogy növekszik politikai befolyásunk (ha az ellenfélhez húz, akkor az csökken), s ha eléri a csik a maximumát, akkor az ország harc nélkül átáll hadseregével együtt hozzánk.

Az első négy ikon használatokor a világtérképen a keretünkben megjelenik egy kis nyíl is, alul az info ablakban pedig kiíródik, hogy a tűzgomb megnyomásakor mely területre irányulna tevékenységünk. Nagyobb eredményeket érhetünk el, ha több országunkkal ugyanarra a területre irányozzuk cselekedeteinket. Azaz több oldalról támadunk, szállítunk utánpótlást, vonjuk össze erőinket, erősítjük befolyásunkat. Egyébként a "szomszédos viszony" fennáll még Alaszka és Kamcsatka, Brazília és Nyugat-Afrika és egyéb területek között is (ki lehet kísérletezni). Az ötödik és a hatodik ikont csak arra az országra alkalmazhatjuk, melyikkel kijelöltük a parancsot. Az előbbivel (BUILDARMAMENT) hadseregünket, fegyverzetünket építhetjük. Ez állítódik be a játék elején és akkor, ha rosszul akarunk valamit beállítani. Az utóbbival (BUILD FACTORY) az ipart fejleszthetjük, ami később jobb haditermelést von maga után. Nos, azt hiszem, minden fontosabb (és nem fontosabb) dolgot leírtam. Taktikai tanácsot nem nagyon akarok adni, hiszen úgy izgalmas, ha a két játékos magától rájön, mit alkalmazhat ellenfele ellen. Mindenesetre néhány tipp: a hátbetámadás hasznos lehet; sokszor nagyobb hadsereget is érdemes visszatámadni.

Fekete Tamás (PHECKY), Szántód

SPY VS SPY 3

Hm... egy kis hozzáfűzivaló a leírásomhoz (CoV 13)

● A játékképernyő jobb oldalán — már kezdés előtt — lévő kis négyzetben megválaszthatjuk a játékosok számát, a szintet, az I.Q.-t és hogy a tengeralattjáró rejtve legyen-e...

● Az itt-ott található botok egy ázott csapda elfedésére szolgálnak, nem látszik a gödör, de ha valaki belelép...

● A tárgyak keresésében segít a térkép — a kis fehér pötty mi vagyunk, a 3 fehér téglalap a rakéta részei... amelyik képernyőn vagyunk, az villog kis négyzetként a térképen...

● Az elmenekülés módja: a rakéta (inkább itt torpedó (?) 3 részét (2 fehér, 1 piros) megkaparintjuk és összerakjuk a tűz+jobbra v. balra, vagyis a tárgy használata funkcióval. Ezután keressük

meg a tengeralattjárót (1.szinten ÉK-n, vagy DNY-n van...), ez azzal jár, hogy bemegyünk a tengerbe (?). Rövid 'séta' után bemászhatunk, de előtte még ki-röhögjük szerencsétlen ellenfelünket, azután elúszunk...

● A szintek növelésénél nő az idő, de nagyobb a sziget → nehezebb a feladat (ezt fokozhatjuk az I.Q. és a 'rejtett tengeralattjáró Y/No' funkcióval is)???

THE JET (SIMULATOR 2.0)

Mivel a játék nem nehéz, csak a főbb funkciókat adom meg:

Az egyik (?) legjobb repülőgép-szimulátor, 3D Graphics... meg ilyesmi. Tehát a grafika/szimuláció az ún. 'nem semmi' kategóriába tartozik. Ja, van kazettás verzió is!!!

Betöltés után kiválaszthatjuk, hogy színes v. monochrome monitoron akarunk-e játszani. Ezután bejön a

1. DOG FIGHT
2. TARGET STRIKE
3. FREE FLIGHT
4. DEMO MODE
5. LOAD SCENARIO DISK

menü. Az első 3 magától értetődő, a 4. a

DEMO, az 5. na vajon mi??? Nos, a demo-ból a 'Run/Stop'-pal lehet kilépni... de most nekünk az első 3 pont a lényeges, ezekkel választhatunk típust, majd egy újabb menübe lépünk:

0. Gyakorlás
 1. 1 - könnyű... 9 - nehéz,
- majd kiválaszthatjuk a géptípust:
 1. F-18 (anyahajó támaszpont)
 2. F-16 (szárazföldi támaszpont),
- ezután pedig a fegyvereket:
 1. AIM-5 (0...6)
 2. AIM-7 (0...6)
 3. AGM-65 (0...6)
 4. MK-82 (0...6)
 5. EXIT

A kiválasztás után nyomjuk meg az '5' billentyűt, kezdődhet a játék, ime a főbb funkciók:

- 'P' - pause
- 'W' - radar
- 'C' - a gép kívülről (irányítótoronyból)
- 'R' - célkór
- 'RETURN' - válogatás a fegyverek között
- AGM-65
- MK-82
- M61
- 'A' - szintmagasság

Ja, akinek kell, felveszem, a Spy Vs Spy 3-mal együtt... **Simon Dénes**, (Jahny Manow), Bp, XIV.Thököly út 146/B. 1145

JET SIMULATOR

(Tarsoly László, Budapestről ugyan-csak a szimulátorokat kedveli, nézzük a JET-et egy másik változatban — CoVboy)

A játékot PIGMY konvertálta át Plus/4-re. Szerintem a Flight Simulator II. után ez a legjobb repülőgépszimulátor, amellyel eddig találkoztam erre a gépre.

Az irányítási funkciók egyébként benne vannak a DIRECTORY-ban is, a '@' billentyű szerepére nem jöttem rá (NEXT TARGET).

A játék 1 lemezoldalas, betöltés után megkérdezi a repülőgép típusát:

1) F14 (TOMCAT) - itt repülőgép-anyahajóról lehet felszállni;

2) F16 - szárazföldi repülőtérről;

Ezután be kell állítani a küldetés típusát. Ezt nem írom le, mert nem volt kedvem lefordítani. Mindenki kikísérletezheti magának (He-He!).

Ezt követi a nehézségi szint:

- '0' - gyakorlás
- '1'-'9' - Rróba szerencse!

Ha másik üzemmódot választottunk, mint ami a tárban van, akkor némi (!) töltés

után bejön a kívánt mód.

Ha ez is megvolt, a bombák és a rakéták számát állíthatjuk be, a küldetésnek megfelelően.

Ezután jön a játék.

Baloldalt láthatjuk a sebességet mutató műszert. A sebességet hangsebességben (MACH) méri a gép. Jobboldalt találjuk a magasságmérőt.

A billentyűk kiosztása a következő:

Az '5' billentyű után megnyomva:

- 'T' - előre nézet
- 'B' - hátra nézet
- 'F' - balra nézet
- 'H' - jobbra nézet
- 'G' - lefelé nézet

Az '5' billentyű nélkül:

- 'T' - gép döntése előre (süllyedés)
- 'B' - gép döntése hátra (emelkedés)
- 'F' - balra fordulás
- 'H' - jobbra fordulás
- 'G' - kormányerők nullán

'C' - A toronyból nézhetjük a gépet, különböző nagyításokban, melyet az 'Y'-nal lehet növelni, és az 'N'-nel tudjuk csökkenteni. Léptékei: 1X, 2X, 4X, 8X.

'CTRL' + 'G' - Ezzel engedhetjük ki, illetve húzhatjuk be a futóművet. A futómű állapotát a 'GEAR' felirat jelzi: 'DOWN' - kint, 'UP' - bent;

'CTRL' + 'B' - Ha leszálltunk, ezzel lehet teljesen lefékezni. Állapotát a 'BREAK' felirat jelzi: 'ON' - bekapcsolva, 'OFF' - kikapcsolva;

'+' - motorteljesítmény növelése

'-' - motorteljesítmény csökkentése

'L' (csak F14-nél!) - A katapult kioldása.

Amíg ez nincs, addig repülés sincs! 'CTRL' + 'E' - katapult (toronyból nézve érdekes!)

'W' - radar ON/OFF

'A' - Harci indikátor, néha célkereszt, egyébként csak emelkedési skála a képernyőn.

'RETURN' - válogatás a fegyverek között

'SPACE' - TŰZ

Felszálláshoz adjunk max. motorteljesítményt, és már lehet is RAP-ülni...

Tökmindegy, hogy gyakorlásnál milyen meredeken érkezünk, lezuhanni nem lehet.

BOMBY ADVENTURE

A program kazettán is megvan, 1 file-os, Kezdsnél egy ház előtt állunk. Egy 'NEZ KAPU' után megtudhatjuk, hogy ezt ugyan nem nyitjuk ki, tehát 'K'. Ejnye, bejnye! Hát nem felrobbantunk! Először 'DOB NITROGLICERIN', majd utána 'K'. Az utána vagyunk. Ugy látszik Ede erre járt, mert hatalmas lábnyomok vannak a porban. (No de ki az Ede?). Északra menve egy kutya gyomrában tehetünk látogatást, de nem erre vezet az út, tehát 'K'. Egy roncsstelepen vagyunk. Itt egy le-robbant autó van. Vizsgáljuk meg (NEZ AUTO). Csak az ülés és a fényoszó maradt épségben. (NEZ ÜLÉS) Egy aktatás-

kát találunk, és egy 'NYIT TÁSKA' után egy elem boldog tulajdonosai lehetünk. (NEZ FÉNYSZÓRÓ) Az izzó még jó benne, tehát azt elvisszük (CSAVAR IZZÓ), majd 'E'. Bokrok között sétálunk. 'NEZ'zük csak meg a bokrot! Nicsak! Egy darab kötelet találtunk! Menjünk vissza a ház elé (D, DNY, NY), majd ismét 'NY'. A ház nyugati falánál állunk. Az itt lévő csákányt fel is vehetjük. (MASZIK FAL) után a gép azt az üzenetet vágja a fejünkhöz, hogy nem nagyon emlékeztetjük őt a pökemberre, tehát ne kíséreltezzünk, inkább 'NY'. Kryx sátrában vagyunk. Különböző szövegeket lehet tőle hallani.

Van itt egy márka és egy háromszorsúlt. Mindkét tárgyat fel lehet venni, és a 3X sültet meg is lehet enni (ESZIK), de a márka már rágósabb, Kryx pedig még él. Megpróbálhatjuk megölni, de ha van elég erőnk (200-nál nagyobb), akkor egy 'DOB KRYX' után orbitális pályára állítjuk. Egyébként, ha egy ellenséget megöltünk (nem dobtuk ki az ürbe), akkor meg is lehet enni (Fogadjunk, hogy CoVboy most azt írta ide: 'Kannibálok - CoVboy') (Igazad van. Kannibálok! — CoVboy), és nő (férfi) tőle az erőnk. Menjünk ki, majd nézzük meg a lépéseink számát (ERO). Ha most páratlan, az a jó, ha nem, akkor

irassuk ki még egyszer az erőt, majd 'É'. Ha másként jönnek ide, akkor egy Atari ST zuhan elénk, és szívünk nem bírja tovább... Ha baj nélkül megérkeztünk, és a következő lépés nem 'É', akkor ismét jön az Atari, tehát 'É'. A csirkeudvar ajtaja előtt állunk, bokrok nőnek (már megint bokrok) az ajtó előtt. (VIZSGÁL BOKOR) A gép (Bomby) szerint törni kell egy ágat (vandál, környezetronógáló, anarchista, huligán, vadállat stb!). Most TOR AG', majd megtudhatjuk, hogy van egy tompa végű botunk. 'NYIT AJTÓ', majd 'É'. A csirkeudvarban vagyunk. Itt van Marci (a BVSC kosarasa), és egy kereszt van nála. Oljuk meg, és vegyük el (fel?) a keresztet (Marcit meg is lehet enni). Visszafelé páros lépésszámmal lehet átjutni az Atarin.

Ha a ház elől dél felé megyünk, Rákospalotán bolyonghatunk egy (kettő) jót. Bolyongjunk addig, amíg el nem érünk Ko-ko házához (BÉ). Bent egy láda és 1 (azaz egy) db. +(nem meg hanem plusz)4 hever (gy.k. áll, vagy található). (NYIT LÁDA, VIZSGÁL (gy.k.: NÉZ) LADA) Egy gumit találunk (nem, nem olyat!). Próbálkozzunk valami egészen mással. (CSINÁL ZSEBLÁMPA, SZOL ISTEN SEGÍTÉS) Isten szerint a vakond(ok) metrót építenek, tehát 'TOL LÁDA'. Most már akár 'LE' is mászhatnak a metróbá. Jéééé! Ez nem is metró, hanem egy labirintus. Tehát ismét bolyonghatunk egy (most nem kettő, hanem három) kicsit. Némi (pár napi) szédelés után egy pinceaajtóhoz érkezünk. Itt szükség lenne a

pincekulcsra, de az nincs. A listában mindenki kedvére átirhatja a tárgyak holletét (úgy fejből azt hiszem, hogy 10000-tól kezdődnek). Ha átjutottunk az ajtón, ismét bolyonghatunk egy keveset a házbán...

A GAME célja Bomby megölése és a pinceben raboskodó Amigások kiszabadítása. A tompa végű botot Kosir késével lehet kihegyezni, és ezzel kell áthatolni a Bomby testét védő sűrű IC-rétegen. Az erő az 'XY' változóban tárolódik (tesztelés szerinti).

Szerintem Bomby programvédelme nem lett a legjobb (Tarsoly László, Budapest).

ROBIN OF SHERWOOD

Talán ez a legjobb Adventure Plus/4-re, Pigmy jóvoltából. A grafikája a BORROWED TIME-on és a TASS TIME-on is túlsz! (A torokköszörülésnek nincs helye, mert tényleg jobb!)

Ime a játékhoz egy tippalmaz: Kezdésnél a börtönben szinylődünk néhány rabbal együtt. Beszéljünk velük (TALK PRISONER). Nem óhajtottam fordítani, tehát a beszéd témáját fedje jótékony homály (valami olyasmi, hogy segítsünk nekik, és öljük meg az őrt...). Másszunk fel rájuk! (Igen, a rabokra!) (Nem rabnókra? — CoVboy) A rácsot láthatjuk közelről. Várjunk addig, amíg egy ór (GUARD) meg nem jelenik a rácsnál. rántsuk le a földre (GET ANKLE). Egy alél órá csak egy ideig alél, tehát fojtsuk meg. Kilehelte a lelkét (meg a reggelijét a képünkbe), tehát kutassuk át (EXAMINE

GUARD). Egy kardot találunk nála (GET SWORD). Most megszökünk a börtönből. A retesz beszorult, de egy 'MOVE BOLT' után már kinyithatjuk a rácsot (OPEN GRATING). Most már ki is mászhatunk (CLIMB GRATING). Ha esetleg a rabok ledobnának a hátukról (ilyen is megesik), nyugodtan másszunk vissza (gy.k. CLIMB PRISO). Ha épségben kijutottunk, valami olyan szöveget kapunk, hogy a katonák futó lépteinek hangját halljuk, és eldobjuk a kardot. Menjünk ki az ajtón (GO DOOR). A várudvaron vagyunk. Két ajtó is van itt. Balra (LEFT) visszakerülünk a börtönbe, jobbra (RIGHT) a játék végét szemlélhetjük meg. Válasszuk a középső utat (GO BATTLEMENT). Valahol a várfalon vagyunk. Irány az ajtó (GO DOOR). A vár belsejében vagyunk. Mehetünk balra és jobbra, valamint fel. Fent

szintén balra és jobbra lehet menni. A négy ajtó közül egy mögött a vár ura található, egyben egy kincsesláda, egyben pedig Lady Marian. A negyedik szoba üres. Marian szobájából 'GO WINDOW', és már ki is szabadultunk a várból. Innen kezdve bolyonghat mindenki kedvére az erdőben. Abban a várbán, ahol egy szobor van a várudvaron, ott fel lehet mászni a szobor fejére. A szemét megvizsgálva (EXAMINE EYE) száz azaz száz aranyat találunk. A vizesés mögött (GO WATERFAL) találkozhatunk az erdei vadással. Itt vehetjük fel a nyilas tegezt, az íjat és egy botot. Ellátogathatunk Stonehengebe, valamint a kereszteslovagok táborába. Találhatunk egy bezárt ajtajú várat, találkozhatunk az adószedővel, Little Johnnal, valamint láthatunk egy elhagyott táborhelyet is... (Tarsoly László, Bp.)

FOOTBALLER OF THE YEAR

A 7.számában közzétett leírás hatására kitört rajtam a Footballer of the Year mánia. Az útmutató valóban hasznosnak bizonyult, hisz csekély fél óra alatt megtudtam, hogy a prg-ot nem lehet RESET-tel kivágni. Ekkor azonban kitisztult a fejem, mint savas eső után a felhős égbolt (— valami új arab közmondás? — CoVboy), majd derengeni kezdett az értelem fénye, megvilágítván ezzel a józan-ság kapuját: Mi lenne, ha nem a leírást a szem előtt tartva mennék végig rajta? (Igy a billentyűzetet is látnám ráadásul).

Mondanom sem kell, ez néhány óra, és aszpirin után elsőre sikerült. Ezúton szeretném közölni tehát a +4-es kollégák megtört (de nem megfogyott táborával észrevételeimet, mely egyrészt betömi a leírás megdönthetetlen érveinek falán tángoló lyukakat, kétrészt csökkenteni fogja a gyógyszerládagolásban elhúnyó nem analfabéta homo sapiensek számát, háromrészt pedig, de nem utolsó jóra, erős lökést ad a Mr. Aranykézballáb cím eléréséhez a prg. sötét útvesztőiben. Tehát kiegészítések, tanácsok (tömések, ahogy a költő mondja — a költő)

1. Kupákba ne szálljunk be gólkártyával (ha kevés van), mert csak 1500 Fontot kapunk a győzelemért;
2. Ha van mit a tejbe aprítanunk, azt ne mind gólkártyákra aprítsuk, ahogy a fáma írja, hanem hagyjunk meg 1000-2000 Fontnyi alaptőkét, amit "szerencsekerekezzünk el", hiszen itt 10-11 esetben nyerünk, 8 esetben nem. Ez azonban hosszabb távon jön be (ehhez kell a tőke), tehát rendszeresen

kell ezt művelnünk; minden héten kétszer mérítsünk a szerencse kosarából (aki mer az nyerit). Ezzel sok pénzt és gólkártyát nyerünk, ez utóbbi azért fontos, mert állandó szinten tartja kártyatartalékunkat (ld. 5. tanács), valamint ez

- 2.5. feleslegessé teszi az átigazoló kártya vásárlását, mert ilyet is gyakran fogunk nyerni.
3. Törekedjünk arra, hogy Excellent-ek legyünk, így kevésbé/nem érint később STATUS pontjaink csökkenése, és így van a legnagyobb esélye annak, hogy szezon közben átigazoljanak;
4. Ha gólkártyáink száma meghaladja a 100-at, akkor csoda történt, mert ilyenkor átpörög, mint egy szép virágos magnó számlálója 999 után 1 csillagos nyári estén, tehát 0 (sőt 000) db. gólkártyánk lesz;
5. (FOTANÁCS)

Kezdjük az 1.osztályban, mert így lehet a legtöbb pénzt szerezni: Pénzt csak szerencsekártyára költünk (itt is 200 Font), a magas fizetést megkapjuk, ne szálljunk be meccsre gólkártyával, hagyjuk a csapatunkat kiesni (kirügni úgysem fognak, max. átigazolni), és így szezon végére 1 csomó pénzünk és gólkártyánk lesz. Tegyük így a 4. osztályig, vagy amíg össze nem gyűlik 50-60 gólkártya, és kb. 100.000,- Font készpénz (legrosszabb esetben is u.a. mintha a 4. osztályban kezdenénk, csak pénzünk is lesz). Ezután kezdjük el boldogítani a csapatunkat, segítsük győzelemre a bajnok-

ságban, és így feljebb léphetünk 1 osztályt. Meg se álljunk az 1.osztályig (gólkártyáink száma valószínűleg nem fog csökkenni).

- 5.1. Ha a Superligába bekerülünk, nem lehetünk az év játékosa (nekem sose sikerült legalábbis), de itt nem is válasszanak be a nemzeti válogatottba (ilyen csak az 1. osztályban történhet meg velünk). Szerencsére itt nem, ugyanis;
- 5.15. Vannak néha a prg-nak ilyenkor gyenge pillanatai, melyek csak a nemzeti büszkeséggel telített érzelmi túlcsoordulásnak tudhatók be: Ilyen esetekben néha több mint 100 'gólhelyzetet' kell kihasználnunk (súlyozunk le 1 billentyűt, és 5 perc múlva véget is ér a helyzetözön).
- 5.16. A Superligában nem lehetünk elsősk;
- 5.2. A Footballer of the Year cím elérésére az 1. osztályban van a legnagyobb esélyünk. Ha megszereztük a címet, melegen congratulálunk, és ünnepélyes keretek között nem történik semmi, vagyis gombnyomásra kezdődik 1 újabb szezon (a reset sem hoz átutó sikert);
- 5.3. Gólt tudunk szerezni: miután eldöntöttük, szállunk-e a meccsre gólkártyával, a gép kiírja, hogy nyomjunk le 1 billentyűt. Nyomjuk le a 'HELP'-et. Ebből csak a 'H' és az 'L' az érdekes betű: A 'H' hatására továbbmegy a prg., megkérdezi, hogy merre lőjünk, az 'É'nél nem történik semmi, várakozunk tehát, majd az 'L'-re ellövi balra, és minő

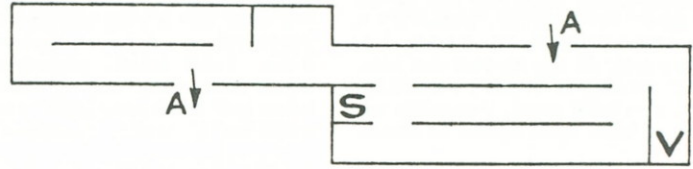
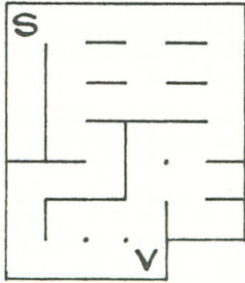
csoda, a labda a hálóban landol, tehát az 1.lövés biztos gól. (Ha az 'E'-vel nem várokozánk, hanem rögtön lő-nénk (tökmindegy merre) pl. F1

(GRAPHIC), akkor a kapus vetődve há-rítana.)

Mellékelek még pár térképet, melyek se-gítségével könnyedén végig tudnak men-ni az adott játékon Plus/4-es társaim. (Somogyi Tamás, Tata)

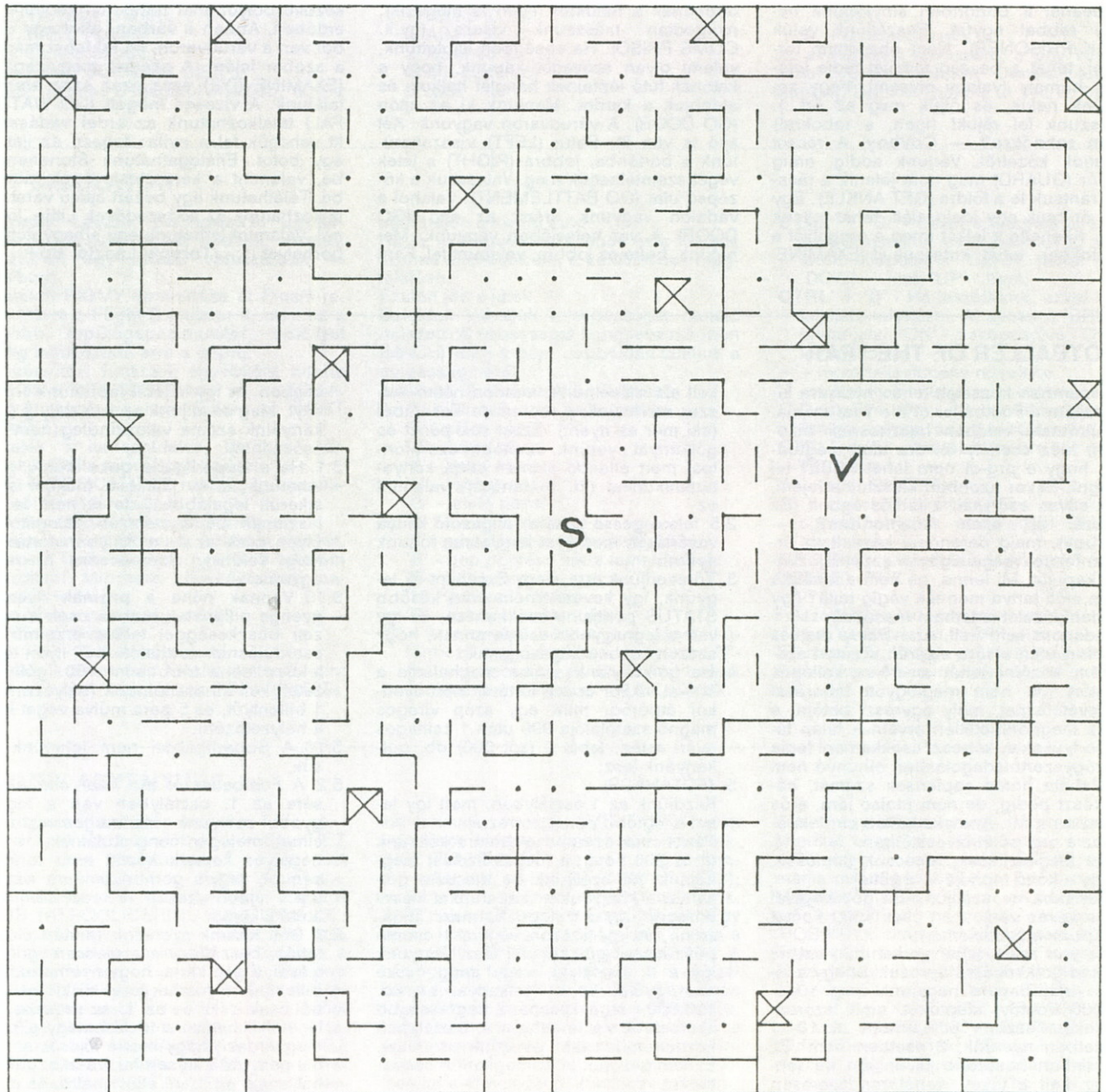
Elvarázsolt kastély

Időutazó



Starlite 1

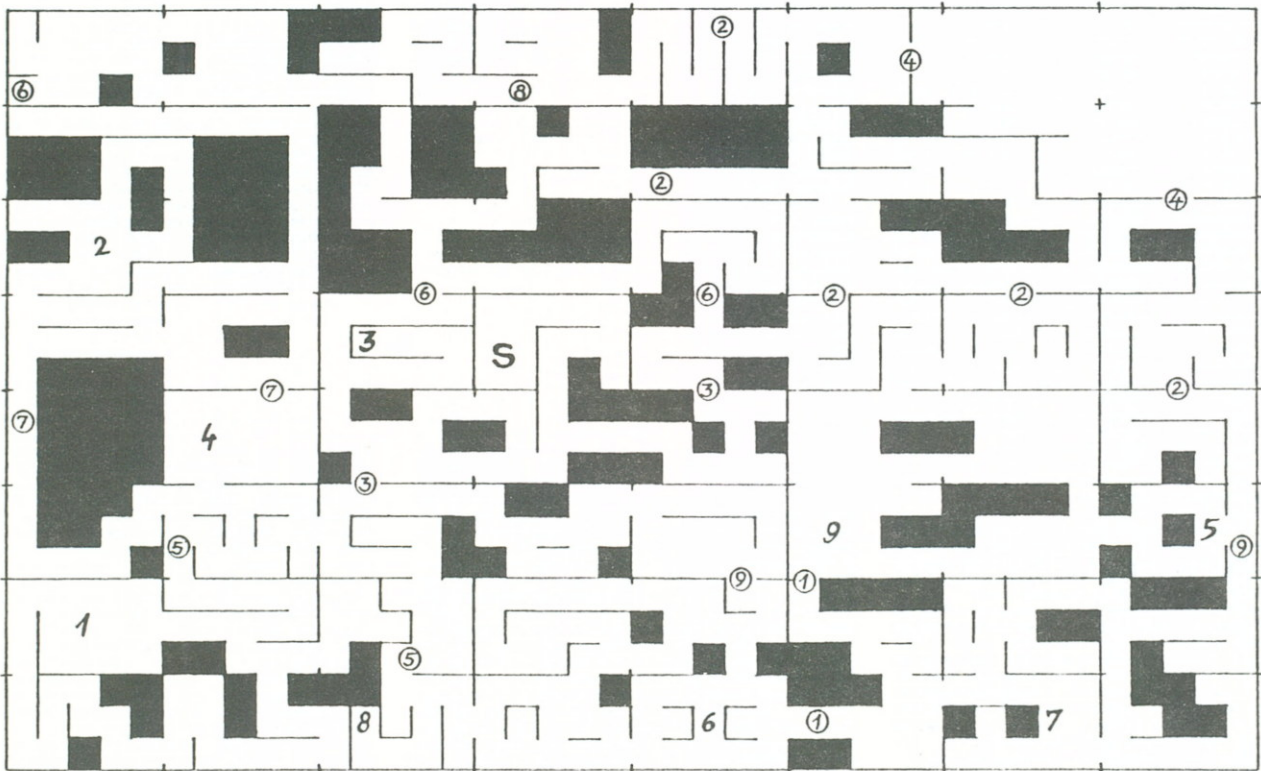
- S – Start
- V – Vége
- X – Ezt kell megszerezni



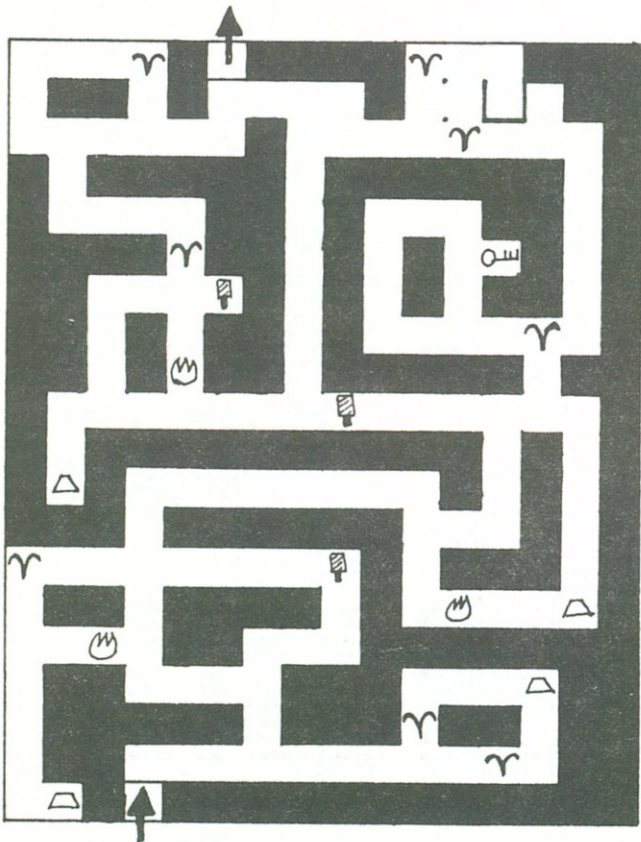
Enigma

①-⑨ ajtók

1-9 kulcs S - START



Kísértet kastély



- ☹ - madár
- ☹ - gránát
- ☹ - tűz
- ☹ - kulcs
- ☹ - aranyrúd

Invincible



Kázmér a macska

START		CSÖVESEK		KULCS
				KENYÉR
KOLDUS				
		BANYA	EGÉR FOGSÁG	PALOTA

Szácsok segítettek! C64-re ill. C128-ra zenészkészítő (pl. Rockmonitor, Enhanced Sidplayer stb.) és MIDI programokat, valamint midi interface-t vennék. Listát kérek, közzé! **Varga Akos**, Budapest, XI. Menyecske u.37, 1112.

C64-es és AMIGA programok cseréje, valamint úres lemezek eladó (5.25", 3.5") original. Keresek grafikusokat LOGO-k rajzolására! Jelentkezettek! Küldjétek munkáitokból! **Tanos Krisztián** from ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36, V/59, 1204

Keresem a következő programokat C64-en, kazettán: Robocop, Impossible Mission, Test Drive, valamint szöveges és rajz prg-ok. Megvételre v. cserére. **László Norbert**, Dunaharaszti, Kabók Lajos u.21. 2330

Keresem a Pet Speed, Austro Comp., Simon's Comp nevű BASIC fordítókat egyben, vagy külön is. Címem: **Poscher Norbert**, Mór, Futár u.8. 8060

Keresem C64-re a Laser Squad Paradise Valley részt kazettára. **Bokodi László**, Mohács, Virág utca 21. 7700

Keresem kazettán a Super 64 MON c. prg-ok. Jó lenne a PROFÍ ASS is, de ahhoz kellene leírás (lehetőleg magyar nyelven, de nem baj, ha angol). Cserébe pénz vagy más prg-okat adnék **Majoros Endre**, Budapest, XI. Fehérvári út 78. 1119

Keresek C64-re (kazettára!) digitalizált demo-kat, és utántöltős programokat. Cseréje is érdekel! Keresek még freescape-szerkesztő programot és Adventure Building System-et, Graphic Adventure Creator-t. Válaszborítókat kérek! **Fehér Tamás**, Szentendre, Egri út 29. 2000

Hy Everybody! Keresem az alábbi programokat (kazettára): Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Pro Adventure Writing System, Rallye Ost Africa, Sim City, Uj Vadrnyug 2, Box Manager és bármilyen adventure vagy manager program érdekel. FINTE-SOFT, Ecsény, Kossuth László 252. 7457

C64-re kazettára keresem a Caveman, Ugh-Lympics, Barbarian Games, Alternative World Games, Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Shoot'em Construction Kit prg-okat és bármilyen DEMO-szerkesztőt, működő SAVE opcióval. **Wolf Peter**, Budapest, IX. Bórszönyű u. 2/B. 1098. Tel.: 1785-586 (14 óra után)

C64-re keresek szimulátor és felhasználói prg-okat. No lamers Contact! Minden levélre válaszolok! Stúdió, Villány, Bajcsy Zs. u.2. 7773

Keresek bármilyen magyar szöveges kalandjáték-szerkesztőt, keresem az X-THE ADVENTURE-t és más kalandjátékokat. Ezek megvánnak. Uj Vadrnyug 1.2, Bosszu, Időregész, X-THE ADVENTURE. Mindez kazettán. **Meleg Tamás** (TWS), Budapest, XIX. Dobó K.u.11. 1191

Keresem C64-re a Double Dragon 1-2-t és a Back to the Future 1-2-t kazettán. Válaszboríték nem szükséges! **Juhász Ferenc**, Gyömrő, Liszt F.u.27. 2230

Keresem a Pirates, Neomancer, The Untouchables című programokat C64-en, kazettán. Darabjaért 100,- Ft-ot fizetek. **(Are you sure? - CoVboy)** Ugyanitt színvonalas lemezről átit programok (kb. 50-60 db.) szerelhetők. Válaszboríték esetén listát küldök. **Vanyus Gábor**, Győr, Arany János út 22. 9021

C64 kazettára keresem a MARIO-VARIO c. programot + kazettára programnyilvántartót, ami: rendezés, törlés, printer menüvel rendelkezik! (Nem BASIC-ben!) + programcsere. **Farkas Gábor**, Hatvan, Horváth Mihály út 3. 3000

C64-re nagyon utántöltős programokat vennék öntőns. Lehet felhasználói program is. **Ganyecz György**, Ezerstegom, Móricz Zs. 15. 2500

Keresek C64-re kazettán bármilyen zene- vagy demoszterező programot. Továbbá megvételre keresem kazettán az alábbi programokat: Tomcat, Superman, Scooby-Doo, Buffalo Bill's Rodeo Show, Pirates, Garfield, Dizzy I., Ocean Ranger, Tom & Jerry, Duck Tales. Felblyegzett válaszborítókat a következő címre kérek: **Lengyel Agnes**, Ozd, Vöröshadsereg u.17. 2/2. 3600

C64 tulajdonosok! Keresek szimulátor, szerep, kaland és pankrációs programokat kazettán. Cseréje érdekel. **Kocsárdi László**, Kisújszállás, Piac utca 2. 5310

C64-re a legjobb programokkal rendelkezem kazettán. Felblyegzett válaszboríték ellenében listát küldök, csere esetén listát kérek. Keresem a jobb szimulátorokat. **Baksa Tamás**, Zalaegerszeg, Ságodi út 121. 8900

Keresem a King's Bounty kazettás változatát, ugyanitt C64-es kazettás játékok: Rick Dangerous 2, Pirates, Gunship, Iron Lord, Stealth Fighter, Dynasty Wars, Teenage Mutant Hero Turtles, Puffy's Saga stb. Válaszboríték! Minden levélre válaszolok! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400

Saját fejlesztésű masológprogramot ajánlok fel C64-re kazettás egységgeggel rendelkezők részére. Nagyon olcsón. A másoló az összes <->- töltés, valamint V-SAVE és ABC turbo előtöltős program másolására alkalmas 242 blokkig. Másolás után a program el nem kell turbót tölteni! A másolat LOAD-ra tölt. Ugyanitt 1500 prg., csere lehetőséggel! Válaszborítékra szükség van, mindegyikre válaszolok! **Enyedi János**, Nagykanizsa, Oswald út 23. 8800

Hi Guys! Keresem C64-re a következő prg-kat: Graphic Adventure Creator, Adventure Building System, Annals of Rome, Professional Adventure Writing System, Times of Fear. Cserébe más prg-kat, demó, játék, user) tudok adni! **Góga Attila**, Salgotarján, Dimitrov út 28/B. 8. 3100

Keresem C64-re a Tir Na Nog, Impossible Mission II, Water Polo és a Bosszu c. programokat kazettán. **Sallai Gábor**, Várpalota, Felsőinkán u.6. 8100

Keresem a következő programokat C64-re kazettán: Battle Chess, Neomancer, Impossible, Stealth Fighter. **Likar Imre**, Baja, Magyar u.16. 6500

Segítség! Vennék, vagy cserélnek C64-es programokat kazettán! Vennék: Elite A/B-t, Test Drive I-III-t 50,- Ft-ért, Hostages-t, Total Eclipse-t, Grand Prix Circuit-t, Batman-t a Movie-t, Darkside-t 80,- Ft-ért, Joan of Arc-t, Pirates-t 90,- Ft-ért, valamint Neomancer-t, Bard's Tale I-III-t 100,- Ft-ért/db. Kazettát adok! Cseréje: Kb. 500 program van. Budapestiek jelentkezését várom! **Jávör József**, Budapest, XVII. Kis u. 3. II/11. 1173

C64-re színvonalasabb programokat cserélek kazettán. Keresem az Adventure Building System-et, a Graphic Adventure Creator-t, a 3D Construction Kit-et és a Ferrari Formula One-t. Elsősorban a manageres, a stratégiai, a kaland és a szimulációs játékok érdekelnek. **Máté Gergely**, Balatonalmádi, Baross út 50. 8220

Keresem C64-re kazettán az alábbi programokat (csere is érdekel): Carrier Command, Elite, Sim City, Neomancer. Megvan a Dark Side, Total Eclipse, Impossible Mission, Tusker, The Dambusters, ACE 2, Prohibition, Spitfire '40, Italia '90... **Majoros László**, Budapest, XXI. Kossuth Lajos u.116. 1212

C64-es játékokat cserélek kazettára. Pl.: USS John Young, Midnight Resistance. Kb. 50 db lemezes játék + régebbiek, de a választék bővel. Listát küldök, válaszborítékért! Budapest IX. Mihálkovich u.14. 3/7. 1091

C64-re keresem az Uj Vadrnyug 1-2-t és a Bosszu. Cserébe elküldöm az Ut Run-t, a Paperboy-t és a Top Gun-t. **Sallay Szabolcs**, Bőglárlelle, Csokonai u.9. 8630

C64-es játékprogramokat és demo-kat adok, vagy cserélek kazettán. Listát választboríték ellenében küldök. Utántöltős programok is kazettán. Pl.: Destroyer, Stealth Fighter, Hammerfest, Summer Olympiad stb. **Rudolf Csaba**, Tatabánya, Erdész u.32. 2/6. 2800

C64 kazettások figyelem! Sziper kazettás elosztó rendszert ajánlok fel mindenkinek, nagyon olcsón. Saját tervezésű! LED kijelzéssel, 3 magnó csatlakozási lehetőséggel, 2 magnó esetén nagyon megkönyíti a másolást, gyorsítja a prg-ok átvételét. Válaszborítókat kérek. Ugyanitt 1200 prg. cseréalap. Sok friss törésű lemezes prg (kazettán). **Rudolf Zoltan**, Nagykanizsa, Andrejka út 8/A. 4/2. 8800

C64-re kazettára keresem az Időregész II, Uj Vadrnyug III, Sim City, Graphic Adventure Creator és Adventure Building System című programot. Keresem a Cov 1.2 számát. Ha valamelyik prg. megvan, küldd el. Tudok adni: Shoot'em Up, Ninja I (1-6), UV 1-2, Bionic Commando 1-3 stb., valamint több mint 400 POKE. **Szabó Balázs**, Solv, Rév út 5. 6320. Poke-erit választorítok!

C64-esek figyelem! Keresem kazettára a Dan Dare I-II, Exolon, Garfield, Shinobi, Bosszu, Uj Vadrnyug I-II, Süsü a sarkány, The Newzealand Story, Fighter Bomber, Annals of Rome c. programokat. Csere is szobajohel! Több, mint 300 programom van, valamint POKE kódok, terkepek, játékírások. **Vass Viktor**, Isaszeg, Alkotás út 4. 2117

C64-es programok cseréje kazettán. Csak új, színvonalas programok, pl.: Midnight Resistance, Deliverance, Wings of Fury, Turrican, Atomic Roboid stb. Csere hasonló színvonalas programokkal. Keresem a Street Rod című programot. Válaszborítókat kérek. **Gregory László**, Mátészalka, Kozma Ignác út 6. 4700

Keresem C64-re kazettára a következő programokat: Super Monaco GP, Final Fight, Total Recall, E-Swat, Golden Axe, Heroes of Lance, Street Rod, Blades of Steel, The Untouchables, Cserébe Myht, Midnight Resistance, Days of Thunder, Tusker stb. Esetleg pénzért is. **Czakó István**, Mátészalka, Weselenyi u.7. 4700

Keresek stratégiai prg-kat kazettán, ezenkívül a HVB helikopterszimulátor. Megvan a Ghostbusters I-II, Barbarian I-II, Total Eclipse. Listát kérek és küldök. **Skrlyik József**, Hatvan, Horváth M. 22. 3000

C64-re keresek programokat, csak kazettán! Keresem: Pirates, Tusker, Turrican, Cabal, Back to the Future III, Total Eclipse I, Windwalker, Cserébe adnám: Vendetta, The Untouchables, World Trophy Soccer, Impossible Mission II, Fighter Bomber, Zombie, Rick Dangerous II, Dizzy II, Total Eclipse II, Last Ninja III (preview), Raid Over Moscow és mások. Felblyegzett válaszborítókat kérek a következő címre: **Peter Zsolt**, Miskolc, Tapoly u.10. 3528

C64-esek! Kazettán utántöltős programokat cserélek. Megvan Hawkeye, Timme Machine, Castle Master, Hammerfest, Microprose Soccer, Dizzy 3, Running Man, Vendetta, Pirates, Cserébe bármilyen szimulátor és 3D-s játékot! **Risa Róbert**, Tapióscsúcs, Révai u.13. 2251

C64-es programcsere kazettán! Sok utántöltős programom is van. Keresem: Tai Pan, Summer Camp, minden kalandjátékszerkesztőt és bármilyen stratégiai játékot. Cserébe tudpom adni a Trans World-ot, Sim City-t, Pirates-t kazettára. Listát kérek és küldök. Címem: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy 33., 2060

C64-es kazettások! Programokat cserélek Kb. 1500 program a készlet. Utántöltős programok is, pl. Midnight R., Shadow W., Myht, Test Drive I., WeirD Dreams, Batman the Movie stb. Csak választorítékért megy lista. **Parkányi Gergő**, Pécs, Zója u.1/a. 7624. Tel.: (06-72) 30-736

Hai C64-esek! Sziper, Hiper, Mega, Giga programok nagy választékban, köztük utántöltősök is, pl.: Fighter Bomber, Vendetta, Cserébe egy Elite tranerés változatot! Vennék olcsón használt 1541, 1541/II floppy-t. Irjátok! **Farkas Szabolcs**, Velence, Kirizsi u.16. 2481

C64 kazettások figyelem! Programokat cserélek. Van jónéhány szuper lemezes program kazettán, pl. Myht, Stealth Fighter, Last Ninja 1-3. A választorítékkal ellátott leveleket a következő címre küldjétek. **Fenekes Erik**, Százhalombatta, Rozsa Ferenc út 77. II/6. 2440

C64-esek figyelem! Sziper játékok és felhasználói, demo programok cseréje kazettán és lemezen. Lemezen minden menő program megvan. Olcsó original 2 oldalas lemez is vennem! 1 év garanciával rendelkező magnó C64-hez 2000,- Ft-ért. (Audioton) **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

C64-es programok cseréje. Pl.: A Bosszu, Uj Vadrnyug I-II, Hostages, Rambo III, International Karate 2, és régi, v. új játékok. Keresem: Spiderman, Vendetta, Back to the Future, Gunship, Test Drive, Desert Fox, Elite, Hyball, Fighter Bomber, Test Drive 1,2,3, Grand Prix Circuit, Dragon Ninja, Top Gun, Myht, Dizzy I-II-III. Csak kazettán! Bp. Tel.: 2520-618 (**Balogh Ildiko**) Hivatok!

C64 kalandkedvelők figyelem! Keresem az Uj Vadrnyug II-t. Más szöveges kalandjátékokat érdekelném a Bosszu II-t. Ezenkívül keresem: Sim City, Neomancer, Duck Tales, Deja Vu, Ghostbusters, Last Ninja I-II, Pitstop I-II. Cim: Bp. IV. Szigeti József út 14. F/1. 1041, vagy telefonon: 169-815

C64 kazettások figyelem! A legújabb lemezes prg-cseréje: Last Ninja III, Creatures, Sly Spy, Filmo's Quest. Címem: **Vizháony Mihály**, Kiskunfélegyháza, Semmelweis u. 28. 6100. Válaszborítókat + bélyegeket kérek!

C64-re kazettára programokat veszek (nem túl drágán), esetleg cserélek. Keresem: Test Drive I-II-III, The Last Ninja III, Defender O.T.C., Fighter Bomber és szimulátorokat is! Megvan pl.: Badiands, Puccini, Vendetta, Moon Shadow, Rick Dangerous 1-2, Castle Master stb. Listát kérek és küldök. **Maradica Zsolt**, Győ, Gyón út 84. 9012

C64-esek! A legújabb utántöltős programok kazettán! Egy kis ízeitő: Pirates, az összes nyári és téli olimpia, TEST DRIVE I-III, Defender O.T.C., Sim City, Chase HQ 2, Midnight Resistance, Hollywood Poker, Vendetta, Gunship, stb. Csere érdekel. Listát kérek és küldök 1 file-ossalkal kíméljenek. **Hajduska Peter**, Tel.: Bp. 1554-479

C64-re lemezről átit kazettás játékokat vennem reális áron. Keresem kazettán a Fighter Bomber, Grand Prix Circuit, Impossible Mission II., USS John Young programokat. Vennem meg Cartridge-t, melyen legyen monitor, fejtbeállító, turbó stb. Válaszborítókat kérek, és listát is! **Vadász József**, Gyöngyös, Merges út 15. 9154

Utántöltős programokat cserélek, esetleg vennem is. Ugyanitt 8*-os floppylemezek nagyon olcsón eladó. Írjál, vagy telefonálj!!! **Makai Csaba**, Budapest, VIII. Leonardo köz 1. 1082. Tel.: 1-335-264

C64 kazettán utántöltős prg-k nagy választékban. File-ok is. **Grolmusz David**, Budapest, XIV. Füredi u. 52. 1144

C64-es programokat cserélek kazettán. Kínalatom: Turrican, Last Ninja II, Fighter Bomber, Hostages, Tusker, Myht, Uj Vadrnyug I-II, Bosszu, Hawkeye, Driller, Total Eclipse, Armalyte Turbo Outrun... és még sok hasonló program. Keresek Adventure, RPG, stratégiai, manager ill. bármilyen klassz programot kazettán. Válaszboríték nem fontos. Keressetek meg szólnok! **64-esek! Veresegyhazi Károly**, Szolnok, Fényes Adolf út 74. 5000

C64-re prg-okat adok (ingylen), ill. cserélek kazettán. Pl.: USS John Young, Keresem: Test Drive-okat, Robocop (amennyiben nem csak 2 pálya van), Uj Vadrnyug 3 (amennyiben megjellett). **Badacsony Norbert**, Bp. IX. Úllói út 119. I. em. 23. Tel.: 1336068 (2-5-ig).

C64 programcsere kazettán! Listát és felblyegzett válaszborítókat kérek. Nem gond, ha kevés programod van. Test Drive 2-4 (esetleg további verzók), Last Ninja 3, tulajdonosok előnyben! **Nagy Tamás**, Szombathely, Barátság út 7/9700

CREATURES(I), Midnight Res., Rick Dang 1-2, IM's Super Off Road, Dizzy 2-4, Spiderman, Shadow Warriors, 3D Int.Tennis, Pinball Power, Gazza II. + 30 fociprogram C64-re magnó! **Kucaera Zsolt**, Tinnyre, Bajcsy Zs. u.30. 2086 (belyeg ellenében tovább listá!)

C64-re programokat cserélek kazettán, vagy akár adok is. Megvan: Vendetta, Sim City, Time Machine, Teenage Mutant Ninja Turtles, Robocop II, Hostages, Myht, Tusker. Keresem: Beach Head II, F-16 Combat Pilot, Laser Squad II, Carrier Command, E-Swat. Cim: **Kovacs Jozsef**, Budapest, XIV. Szenthalmi utca 15. 1144. Tel.: 1844-065

Commodore 64-en kazettán utántöltős programokat cserélek! (kb. 70 db.) Csere csak megfelelő cseréalap esetén (min 25). Erdekelt angliai és amerikai játékokról készült poszterek, plakátok, katalógusok, reklamszatyrok, kitézők széles választéka. Felblyegzett választoríték nem hatvány. Keresem Test Drive 2 és Barbarian 2 utántöltősen! **Adam Sándor**, Szolnok, Krudy Gy. u.114. 5008

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresek Construction Kit-eket és más kalandjátékokat szerkesztőt kazettán, vagy lemezen. Felblyegzett választorítékért listát küldök. **Kertész Zoltán**, Békés, Uj. u.6. 5630

C64-es játékprogramokat adok és cserélek. Válaszborítékért listát küldök. Pl.: Trans World, The Untouchables, Midnight Resistance, Myht, Test Drive I-III, Duck Tales, Vendetta és még sok színvonalas program. Csere esetén listát kérek. **Szabo Gabor**, Szekesfehervar, Rózsa Ferenc utca 1. 8000

Nálam első osztályú programokhoz juthatsz a legújabb stufkókból. Csere érdekel! Listát és választorítékokat küldjétek. Ezt nem lehet kihagyni! **Bursec Attila**, Dunaujvaros, Gagraner ter 19 F/3. 2400.

C64-es programokat cserélek kazettán. Keresem: Stealth Fighter, F-14 Tomcat, Sim City, Ghostbusters 2, Pirates, Art Studio, Test Drive II-III. Megvan: Fighter Bomber, Test Drive I, Simon's Basic, Graphics Basic. Kérésre listát küldök. Csere esetén listát kérek. **Steber Krisztián**, Bana, Dobi Lút 9. 2944

C64 programok kazettán Válaszborítékért lista. Megvan pl.: Dizzy I-IV, Impossible Mission 2, Turrican, Time Machine. **Micsekó Tibor**, Pápa, Vajda P. ltp. 22/a. 8500. Tel.: (06-89) 24-716

C64-es játékok cseréje kazettára. Lemezes programok kazettán pl.: Fighter Bomber, Last Ninja 1-2, The Untouchables, Hammerfest stb. **Kisbenedek Zoltan**, Kazincbarcika, Ságvan ter 2. II/9. 3700

Kazettás programok C64-re! Pl. Annals of Rome, Destroyer, Laser Squad, Doomdark's Revenge, Microprose Soccer, Dizzy 4, Kick Off 2 stb. **Magyar Ferenc**, Nyiregyháza-Sostohegy, Jászmin. út 7. 4481

C64-re programcsere lemezen és kazettán. A kollekció több, mint 1600 prg-ból áll. Keresek bármely lemezes prg-ot kazettára utántöltősen, valamint keresem a TV Sport Football, Super Star Soccer, Adidas C.Football, Gazza Soccer, Fighting Soccer, International Soccer, World Cup '90 című prg-okat. Listát kérek és kérésre listát küldök. **Glazer Szabolcs**, Győr, Kun Bela ltp., Krausz 89. 9024

Hello C64-esek! Hegi és új lemezes programok kazettás verziója nagy választékban az X TRO nál! Pl.: Golden Axe, Midnight Resistance, Total Hecall stb. Cim: Junnikovics Richard, Budapest, IV. Attila u.126. 1047. Tel.: 1-690-739, vagy Kovacs László, Budapest, IV. Liszt Ferenc u.19. 1041 (16 óra után!)

Lemez programokat kazettán cserélek és veszek minden mennyiségben. Listát küldök és várok. Ifj. **Várkonyi Ferenc**, Ósorna, Dozsa Gy. utca 4. 9300

It a CIA Group! '90-es szuper és pocsek programok cseréje C64-en. **Löffler Tamás**, Budapest II. Szilágyi E. fasor 13/15. 1024. Tel.: 1156-736 és **Horváth Akos**, Budapest, XII. Rózsé u.19. 1124. Tel.: 1-559-368. Ez utóbbi címen még eladók egy Action Replay III Cartridge

Hi Everybody! Sziper és kevésbé szuper prg-ok cseréje 64-en lemezen/kazettán! Megamega saját demoszterező eladói! A játékokból: Dizzy IV, Xenomorph, F-16, az összes SSI fele RPG, Bard's Tale 1-4... Sziper '90/'91-es demo-k is szóba jöhetnek! Cim: **Horváth Andras**, Zalaegerszeg, Vigh I. u.2/C. 3/15. 8900

Mindenféle C64 programot vesznék és cserélnék, kazettán és lemezen. **Rakos Csaba**, Hajduböszörmény, Hunyadi krt 14. 4220 és **Tardi Tibor**, Hajduböszörmény, Uzsok tér 27. 4220

Figyelem! C64-es játék, felhasználói és demo programok cseréje lemezen és kazettán. Kazettán a cseréalapon kb. 1000 db. Lemezen majdnem minden menő program megvan. 30,- Ft/db-os aron vennem lemezeket. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481 (ud. 17.00h után)

C64-esek figyelem! Programokat cserélek lemezen és kazettán egyaránt. A kínlatból: Robocop 2, Golden Axe, Atomic Roboid, BAT. Összesen 240 lemezen van. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Cim: **Tomбácz Zsolt**, Szeged, Deryné u.25. 6726

C64-es játékokat cserélek elsősorban lemezen, de kazettán is. Keresem a Captain Stark logikai játék leírását. **Hajdu László**, Budapest, IV. Szigeti József utca 17. 5/32. 1041

64 lemez

Adventure! Uj, magyar nyelvű kalandjáték C64-re: QUEST FOR THE BEST I-II. Zenevel és nem humoral. Ára: 150,- Ft. A cím, ahol megrendelheted: EXTENT, Nyírbátor, Zsak u.1. 4300

Keresem a Forma-I manager című programot, de nem a hibás változatot, ami 4-5 betöltés után lefagy. Keresem továbbá a Test Drive III-at (nem a Grand Prix Circuit) és a Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, vagy bármilyen könnyen játszható repülőgép szimulátor. **Szilágyi Miklos**, Debrecen, Kosartónó u.53. 4030

C64-re keresem a Pool of Radiance 6-ik oldalát és a sorozat többi darabját, de érdekelnek a Bard's Tale részei és a stratégiai játékok is. **Kiss Balázs**, Pomáz, Váci M.u. 1. 2013

Keresem a RENEGADE másolóprogram hibátlan és teljes változatát, csak lemezen! **Agoston Lajos**, Ecser, Ady E.u. 4/B. 3/4. 2233

Keresek C64-re floppyra szuper kalandjátékokat: Fish, Tass Times, Borrowed Times, Uninvited, Sunny Shine (működő verziót), Neuromancer, Castle Master, Tusker. Akinek megvan, minél előbb írjon! Csak cseré érdekel! **Miklós Tamás**, Mosonmagyaróvár, Árpád út 8. 9200

C64-re keresem a King's Bounty-t, char. disk-kel, és minden régi és új RPG-t, akár pénzért is, lehetőleg úgy, hogy a disket ne nekem kelljen küldeni. Cserére: Neuromancer, Carmen Sandiego, Sunny Shine, Adventure Graphic Building System stb. **Lancsarica Viktor**, Budapest, III. Kiskorona u. 8. 1036

Keresem a Frigyláda és a Behatolás a bázisra leírását. Továbbá keresem lemezzre a Süssi c. prg-ot. Ezeket megvenni ill. cserélni, de minden lemezis játék érdekel. Eladó 20 db 3M lemez (DS/HI). Ara 1600.- Ft, de alkaldozik is. **Dezsi Zsolt**, Budapest, XIII. Dunyov u. 5. 1134

C64-re keresem a Forma 1 manager hibátlan változatát, cserére vagy megvételre. Cseré esetén megvan: Last Ninja 1,2, Test Drive 1-2, Street Rod stb. **Dei László**, Mogyoród, Vasút u. 6. 2146

C64 lemezeselek figyelem! '89-'90-'91-es színvonalas játékok nagy választékban (400 lemezen)! Kaland kedvelők kíméljenek! Adok ill. cserélek Válaszboríték listát küldök. Keresem: Joan of Arc, Narcis Police, Final Fight, Kings of England. Cim: **Mj. Bereznayk Mihály**, Máriaapoc, Ofehertói út 18. 4326

C64-en lemezen keresek bármilyen focis programot és az alábbiakat: Top Gun, Spiderman, Fighter Bomber, Rocket Ranger és valamilyen adventure szerkesztőt. Adom: Golf, Strip Poker, Defender of the Crown (feltöltött változat), Newsroom, Airborne Ranger, Print Shop, 3D Tetris, Ace of Aces, Stunt Car Racer, Out Run, Bosszu, Új Vadnyugot I-II, Időregész, Pinball Power stb. Kérésre listát küldök, cseréni nincs kizárva. **Varkonyi Adám**, Budapest, XII. Zugluti út 4. 1121. Tel.: 1-760-067

Hi C64-es tulajdonosok! A PACKA&ZSH Duo keres: 1541 (használt) floppy-t (kb. 8000.évt). Az alábbi programokat: Fish, Death Knight of Kryn, Windwalker, King's Bounty (notes file), Crack szösszmoszókét, és kapcsolatok cseréje céljából. Kinál: régi és új programokat lemezen. PACKA, Nyíregyháza, Toldi út 60. III/26. 4400, vagy ZSH, Nyíregyháza, Oszlói út 99. 4400. Tel.: (06-42) 12-801 (17-20). Ugyanitt Commodore-ok és perifériák szervizelése. Bélyeggel és válaszborítékkal pályázóknak: lista+INFÓ

C64-re programokat cserélek. Sok régi programom van! Új programjaim is vannak. Szívesen cserélek kalandjátékokat szimulátorokra. Sok szimulátorom van. pl.: Fighter Bomber, F-14, F-19 stb. Es sok kalandjáték: Myth, The Last Ninja stb. Cim: **Czoch András**, Nagymaros, Jókai út 4. 2626. Tel.: (06-27) 54-342

C64-re keresem a következő programokat: Duck Tales, Trans World, Carmen Sandiego, Hard Drivin', Battle Chess, F-14 Tomcat, Dragonwars, Castle Master, Új Vadnyugot 2, Curse of the Azure Bonds, Invest, Oil Imperium, Formula Ferrari One, Railroad Trycoon, Ski Or Die, Rockstar Manager, The Last Crusade, War in the Middle Earth, Empire, Turrican, Warships, Last Ninja 3, California Challenge, European Challenge, Spiderman. **Lukács Péter**, Debrecen, Veszprém tér 31. 4033

Cserére keresetek egy olyan King's Bounty B. oldat, amelyen lehet ostrompéldt vásárolni, és SOHA nem fagy le! Cserébe RPG, szimulátor, mászkáló és lövöldözős programok (+stratégia). Ezen a címen keresetek: **Müller Zsolt**, Budapest, XIX. Szilgelyi út 7. 1193. Tel.: 177-2723

HEEEELP! Keresem a Pool of Radiance-t és a Bard's Tale I-III-ll-at, valamint társait. BATMAN mániások, Robotzsarusok, Shoot'em Up lázások és még a Katonai-Stratégiai-Szimulációsok is mind hozzám fordulhatnak! **Oravec Márk**, Budapest, XVI. Kartal u. 10. 1163

Szuper programok cseréje C64-re lemezen. Pl. Iron Lord, Pirates, Bard's Tale III, Street Rod, Wings of Fury stb. színvonalas prg-ok. Keresem C64-re lemezzre a Shadow of the Beast 64-es változatát és a Golden Axe-t. **Metal Gabor**, Zalaegetsz, Fűrt S.út 19. III/23. 8900

Kinek vannak meg az alábbi programok? Gigapaint, Amica Paint, Sunny Shine, Rick Dangerous II, Clue Master, Detective és a Donald's Alphabet Chasing. Ezekért az alábbi programokat tudom adni: F-14 Tomcat, F-19 Stealth Fighter, Kings of the Beach, ABC-Monday Foot, F-16 Combat Pilot stb. (C64-re lemezen) **Masziavér Péter**, Komárom, Sörös Pongrác u. 11. 2900

HELP! Keresem (C64) a Hunt for the Red October, F-15, F-18, F-19, Stealth Fighter című programokat. Cserébe lemezen: Fighter Bomber, King's Bounty, Bard's Tale, Laser Squad I-II, Neuromancer stb. Kazzettán: Zombie, X-the Adventure, Legions of Death, Musicnsten Set stb. Azonkívül keresek használt 1541/II floppy-t reális áron. **Kozmari Attila**, Gyöngyös, Alkotmány u.7. 3200

C64 programok lemezen-kazzettán. Listát küldök és várok. Keresem a következő programokat: Bard's Tale I, II, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds és bármilyen kalandjáték-szerkesztőt. **Vatai Ferenc**, Kisújszállás, Malom út 75. 5310

C64 programcsere lemezen. Keresem a Powerpack I-II-öt és a Sledghammer I-II-t. **Magyar Balint**, Veszprém, Zrínyi u.13/A. 8200. Tel.: (06-80) 28-559

C64-re kalandjátékokat, felhasználói és egyéb programokat, leírásokat cserélnék lemezen. Keresem a következő programokat: Carmen Sandiego, Champions of Kryn, Fish!, Sunny Shine, Borrowed Time, Legacy of the Ancients, Jinxter, Wolfman, Deadline, King of Chicago, SDI, Legend of the Sword, Ultima sorozat, Wasteland, Might and Magic, Alternate Reality, The City, Plundered Heart, Adventure Building System, Superbase V2.xx verzió, angol nyelvű GEOS V2.0 + kiegészítők, Epson Deltax. Elsősorban Ová környékiek és Nyugat-dunántúliak jelentkezését várom! (Kezddök kíméljenek!) **Molnar Zoltan**, Mosonmagyaróvár, Mosonyi M.u.25/2. 9200

C64 játékprogramok cseréje, lemezen! Megvan: Pirates, Barbarian I-II, Last Ninja I-II, Test Drive I-II, Impossible, Maniac Mansion, Defender of the Crown, Batman stb. Keresem: Fighter Bomber, F-14 Tomcat, Rambo I-III, Bard's Tale I-IV. **Szabo Zsolt**, Budapest, XIV. Szentmihályi út 19. I/42. 1144 (du. 14.00-18.00 között)

C64-en programcsere lemezen. Csak a régebbieket említem: Street Rod, King's Bounty, Stealth Fighter, F-14 Tomcat, Rocket Ranger, Bard's Tale I,II,III stb. Cseré esetén felbélyegzett válaszboríték kell. Listát kérések és küldök. **Illes Gabor**, Gyöngyös, Egr u. 4. 3200

C64! C64! Keresek cserepartnert. A következő programok érdekelnek: Last Ninja Remix és 3, Test Drive III, Kings of England, Sim City. Megvan: fél tucat RPG, Shadow of the Beast, Last Ninja I-II, Fighter Bomber stb. FIG-T vásárolok is. Kezddök ne kíméljenek! **Sulak Péter**, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700

C64 programcsere lemezen. **Horn József**, Szekszárd, Herman O.u. 37. II/10. 7100 (Vegre valaki, aki nem sorolja fel az összes programját — CoVboy)

Programcsere, másolás C64-en, lemezen. Ami megvan: Oil Imperium magyar nyelven, Curse of the Azure Bonds, Champions of Kryn, Buck Rogers, Pool of Radiance, Maverick, TD I-III, Deja Vu, Uninvited, Fish!, Viz, Creatures, Shadow of the Beast stb. Amit keresek: Where in the Carmen Sandiego, The Secret of the Monkey Island, Borrowed Times, Tass Times in Tonetown, Secret of the Silver Blades, Wacky Darts. Ezekért fizetnek is. **Bence Viktor**, Budapest, XI. Szakassz A.u.54/A. 1115

C64-re kazzettára és lemezzre egyaránt vennék, ill. cserélnék prg-kat. Megvan: Dragon Wars, Sunny Shine, Deja Vu, Buck Rogers. Keresem: Tass Times, Borrowed Times, James Bond, Dragon Strike, Murder, Fairlight. **Sarközi József**, Sopron, Ipolya u.1. 9400. Tel.: (06-99) 16-190. Leveleznék D&D-ről (nem csak a számítógépesről)!

Hello mindenki! Szuper lehetőség, Kétnagyon másolómodul 500.- Ft-ért, hangdigitálizáló programmal 2000.- Ft-ért. C64-es programcsere, egy kis ajánlat: Creatures, Dragonstrike, Robocop II, Neverending Story II, Strider II, Shadow of the Beast, Chase HQ II, Exterminator, Trans World. Nem baj, ha kevés programotok van! **Vati Zoltan**, Tiszaujváros, Deák Ferenc tér 10. III/3. 3580

C64-re lemezes programok cseréje. Megvan: City, Test Drive 1-3, Battle Chess, Street Basketball, Sim City, stb. Érdekelnek: Carmen Sandiego, King's Bounty, Bard's Tale 3, Duck Tales, Last Ninja 3, Sunny Shine, Uninvited, Pool of Radiance, Castle Master, Myth, Hostages. **Kalasz Adam**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033

C64-es programcsere lemezen. Tudok adni: F-16 Combat Pilot, Last Ninja Remix, Duck Tales, Buffalo Bill's Rodeo Show, Trans World, Invest és ehhez hasonló '90-es és '91-es programokat. Listát kérek és küldök. **Horváth Attila**, Tata, Toldy M.út 1/b. 2890

C64-re '90-91-es programokat cserélek disken. Listát küldök. Keresem a Carmen Sandiego, Ski or Die, Creatures, Oil Imperium, Summer Games 2. c. programokat. Válaszboríték nem akadály. **Hamori David**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

C64-esek! Veszek, cserélek kaland-, szimulátor, stratégiai programokat, lemezen! Kinálók: Grand Prix Circuit, TD I-II, szimulátorok, D.O.C., F-14 Tomcat, egyéb. Keresem a Street Rod, Rocket Ranger, Test Drive III (az igaz) és a Renegade Master c. programokat. Budapest, XII. György A.u.30./C. II/2. 1125 (Herceg lakás)

Programcsere C64-re! A választékból: RPG-c: Curse of A.Bonds, Secret of S.Blades, Ch of Kryn, King's Bounty. **Kooa Tibor**, Szeged, Kossuth L.sgt. 72/B. 6724

Nem tudsz eligazodni a játékleírások dzsungelében? Segít neked a STUFF! Ez egy C64-re készült adatbázis, amely tartalmazza a CoV, 576 Kbyte, 1001-ekben található játékleírások helyét és jellegét. Tetszőleges szempont szerinti lekérdés! Ara lemezzel együtt csak 300.- Ft. Válaszborítékért bővebb információt nyújtok, címünk: SMID SOFT, Borsodnádasd, Népköztársaság út 84. 3672

C64-esek figyelem! Programcsere lemezen. Régi programt új program! Keresem: Dizzy 1,2,3, Last Ninja III, Dark Scepter, Castle Master, Barbar Games, Archon II, Cserébe tudnám adni: Teenage Mutant Ninja Turtles, Batman - the Movie, Dizzy IV, Monty Python Flying Circus, Dynasty Wars, Pankrációs program! Keresem (tovább) a Shadowfire teljes leírását! Listát kérek és küldök! **Krisztián Gergely**, Budapest, II. Fény u. 15. II/30. 1024

C64-re ROPOGOS új RPG-k, csak tőlünk! Egy kis ízelítő: Nightshift, Judge Dredd, Hunt for the Red October (arcade version), Creatures, Turrican II, Rick Dangerous II (Oldie But Goldie), Xenomorph, Western Contest. (Mindebből melyik az RPG? — CoVboy) Keresünk a Maniac Mansion-t és a Tusker hibátlan verzióját. **Steiner Balazs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u.28. 1221, vagy **Szanto Tibor**, Budapest, XXII. Kossuth L.u.45. 1221

C64-es programok cseréje lemezen. A kínálatból: F-16 Combat Pilot, Wings of Fury, Duck Tales, North & South, Shadow of the Beast, Windwalker, Total Recall, F-14 Tomcat, F-15 Snowstrike I-II. Válaszboríték listát küldök. **Sipos Zsolt**, Nagykanizsa, Kőcsény u.16. 8800

C64! Hi lemezesek! Megvan a Lotus Esprit, Super Monaco G.P., The Last Ninja III (nem a Remix, nem a Vendetta, valódi LN 3). Irjtok! Válaszboríték listát küldök. **Büreszen Tibor**, Pincse, Vöröshadsereg út 12. 4375

Programokat cserélek C64 lemezzre. Keresem: King's Bounty, Windwalker, Kick Off 2, Elite, Batman - the Movie, F-16 Combat Pilot, Fighter Bomber, Street Rod, Last Ninja 3, Top Gun, Back to the Future 1-3, Sunny Shine és foci minden mennyiségben. Kinálom: Duck Tales, Iron Lord, Pirates, Rastan, Shadow of the Beast, Test Drive I-III, Take Down stb. 3 napon belül küldöm a programot. **Sakovits László**, Táplányszentereszt, Kisfaludy u. 6. 9761.

Háó 64-esek! Szívesen cserélek mindenkivel, azok is irhatnak, akiknek kevés prg-uk van! (csak lemezen, 150 lemezen van). Nagy pénzeket fizetek stratégiai és manager programokért. Főleg a Kingdoms of England-ot és a Joan of Arc-ot keresem. A borítékra ezt írd: CMS, Szahalombatta, Pf.: 59. 2440

C64-es gépre keresem a következő programokat: Dragon Strike, Hugo, Nacro Police, Laser Squad I-II, Wacky Darts, Battle Command, Shadow of the Beast, Killed Until Dead, Dizzy IV, Carrier Command, F-14 Tomcat, F-16 Combat Pilot, Lord of the Rising Sun, Kick Off 2, Hostages, Joan of Arc, Lost Dutchman Mine. Megvan: Dizzy 1,2,3, Creatures, Oil Imperium, Elite, Street Rod, Pinball Power, Impossible Mission I-II, Jaws, Pirates, Box Manager, D.O.C., Renegade (copy program). Ha valakinek megvan a King's Bounty működő verziója, amiben lehet ostrompéldt vásárolni, az írjon. **Szöke Balazs**, Budakeszi, Budaörs út 10/C. Fsz/15. 2092

C64-es programokat veszek + a Destroyer és Strike Fleet c. játékokat kínálom cserére. Csak lemezes programok érdekelnek. Főleg budapestieket jelentkezzetek! Keresem: Bard's Tale I-IV, Invest, Trans World, Carrier Command, Pool of Radiance c. programokat. **Varga Márton**, Budapest, XVIII. Havanna u.56. 1181

C64-es programokat cserélek lemezen. Bárki írhat, egy héten belül válaszolok. Várom koposváriakat jelentkezőket csere-klub alakítása céljából. Közel 1000 szuper játékot van! **Manyoki László**, Kaposvár, Fodor József u.17. 7400

Help! Várom azon emberek jelentkezését levélben, akik rendelkeznek a következő programokkal C64-re lemezen: Jaws, Killed Until Dead, Sunny Shine, Security Alert. Ár: max. 50.- Ft/db. Akinek nincs meg mindegyik, az írjon! Minden levélre válaszolok! Cim: **Kovacs Tamás**, Győr, Pogány Imre u. 8. 9024

Programcsere C64-en, csak lemezen! Keresem az alábbi programokat: Fire King, Pirates, Trans World, King of the Medusa, The Hobbit, North & South. Helyette sok új programot tudok adni: pl. Secret of the Silver Blades (javított verzió); Shadow of the Beast; Golden Axe; Laser Squad I-II; Oil Imperium. Válaszboríték listát küldök. **Varanka Ferenc**, Budapest, XVIII. Balassa B.u. 6. 1183

Commodore 64/128 számítógépre programokat cserélek kazzettán és lemezen. Cseréalapom: 7.500 program. **Járka László**, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L/I.em. 2.ajtó, 1148

Programokat cserélek csak lemezen, listát válaszboríték ellenében küldök. Minden levélre válaszolok. Action Replay MK-7-hez kiegészítő lemezt keresek. Cserébe programot vagy Ft-ot adok. Továbbá cserélek összegyűjtött SPRITE-ket lemezen. **Schubert Zoltán** (GIO), Tatabánya, Mártírok út 58. 3/2. 2800.-

Itt a nagy lehetőség, mindenkinek! 89-91-es játékok cseréje, csak lemezen. Listát feltétel nélkül kérünk, küldünk! Keresem a King's Bounty 1000 napos (vagy 800-nál több) változatát. Valamint szimulátor és stratégiai programokat. Megvan: F-14 Tomcat, Oil Imperium, Myth, Invest, Fish, Gazza II, Hugo. Cim: MegaSoft Inc., Gyöngyös, Bethlen G.11/A. or Bajcsy Zs.út 17. 3200

C64-re lemezes programcsere! Csak írj! A kínálatból: Line of Fire, Creatures, Pirates, Street Rod, Bard's Tale 3, Fighter Bomber, X-Out, Champions of Kryn, Oil Imperium. Keresem a Carmen Sandiego, Midnight Resistance és bármilyen színvonalas manager és stratégiai játékot, főleg az Invest-et és a Transworld-ot. Ifj. Nagy Zoltán, Teskánd, Petőfi u. 8. 8991. Tel.: (06-92) 70-015 (du. 16.00-20.00)

C64-esek figyelem! C64-re lemezes keresem a Dizzy I-II-III és IV. részét, illetve a Kingdoms of England című programokat. Szívesen cserélnék is. **Bazaala Péter**, Parádásvár, Arany Janos út 9. 3242

Színvonalas játékok cseréje 64-en lemezen. Megvan pl. Sunny Shine, Beast, Dizzy IV, King's Bounty, Pirates, Neuromancer, Chase HQ II. Keresek jó stratégiai, adventure, RPG, szimulátor programot, a Zak-ot, a Curse of the Azure Bonds-t és a Space Rogue-t. **Repnik Szabolcs**, Budapest, IV. Bőröndös u.10. 4/9. 1046

GUYZ! Ha kellene 64 lemezes, Enterprise és Spectrum kassz programok, írj! Ném bánd meg! Cserével foglalkozunk. Van: Creatures, U.V. I-II, Shadow of the Beast, Street Rod stb. Kellene: B.T. III, Test Drive III, Kings of England, valamint menő stratégiai prg-ok 64-re. Intersoft, Vác, Szabadság tér 4/2. 2600

64-esek figyelem! Keresem lemezesen az F-16 Combat Pilot-ot, Last Ninja III-át, valamint a Dizzy IV-et, Bosszu-t, Fish-t, Spider Man I-II-t, Test Drive III-t, Windwalker-t, Mad Max I-III. **Keresztes Krisztián**, Sásd, Fáy út 30. II/10. 7370

C64-en programcsere lemezen. A legujabb programok is! Pl.: Chase HQ II, Invest, Teenage Mutant Ninja Turtles, King's Bounty, Duck Tales, Golden Axe stb. Kérésre listát küldök! Vennék ATARI programokat! Vennék 5.25"-os lemezeket! **Hegedűs Márk**, Répcelak, Avar u. 6/B. 9653

Plus4 és a többiek

1551-es floppy-t vennék Plus/4-hez, maximum 14 ezerért. Ajánlatokat levélben a következő címre kérek: **Farkas Zsolt**, Gyöngyös, Visonta u. 5. 1/1. 3200

Eladó Plus/4, magnó, floppy, lemezek, kazzettek, szakkönyvek, és joy fordító kábel. Keresek AMIGA-hoz Assembly könyvet magyarul. **Bertók Gábor**, Budapest, XX. Nászod u.1. 1202. Tel.: 127-70-32

Eladó Plus/4-es + 1551-es floppy + magnó + 2 joy + 100 darabos lemeztartó + 100 lemez + a legujabb programok + cartridge + kazzettek + gyári programok + rengeteg szakirodalom + JUNOSZTY TV tőkeletes képpel és hanggal. Irányár: 42.000.- Ft. Tel.: (06-99) 17-285. Budapestben is megtekinthető!

Eladó egy Plus/4 alappæg + 1531 Datasette + 8 játékkazzetta kb. 150 jo, rossz prg-mal (pl. Mercenary 1,2, icicle Words 1,2, Tir Na Nog, David's Midnight Magic) + gyári szakkönyvek + 1001/2 könyv összesen 15.000.- Ft-ért, vagy elcserélhető C64-re értékegyeztetéssel. Érdeklődni (csak levélben): **Horváth György**, Oroshaza, Mátyás király út 18. 5905

Plus/4-es + 1541/II floppy + 1531-es magnó + joystick eladó. Szakkönyvekkel 22 db lemezzel, 15 kazzettával (kb. 350-400 prg). Irányár: 40.000.- Ft. Ugyanitt garanciális SONY TC-W300 2 kazzettás szuper cedek eladó 24.800.- Ft-ért, kábelkínál és magyar nyelvű prospektussal. **Ujvari József**, Esztergom, Árpád u.26. 6640

Eladó Plus/4-es + magnó + joy + programok + könyvek. Irányár: 17.000.- Ft. Tel.: Bp. 1656-916

Eladó egy darab Plus/4-es, 1530 datasette, 400 program 14.000.- Ft-ért. Ha jó leszel, kapsz egy Quick Shot-ot is! **Papp Gábor**, Budapest, Dorottya u. 3. II/3. 1051

Plus/4, 1541 drive, magnó, joystick, szakirodalom eladó 20.000.- Ft-ért. **Halassy Sándor**, Bp. tel.: 1585-686

Plus/4 + floppy + magnó + fényceruza + programkazzettek + lemezek + irodalom sürgösen eladó! Megkímélt, kifogástalan állapotban. Ara, csak 30.000.- Ft. Eladom a CoV régebbi számaimt. **(MICSODAAAA?! — CoVboy) Élias Sándor**, Mátfaufured, Pálosvörösmarty út 32. 3232

Eladó egy Plus/4-es magnoval, 22 kazzettával, felhasználói kézikönyvekkel, joystick-kelel. Ugyanitt C64-es programcsere. Szerépjátékok, flipperk és BREAKER-hez, KRAKOUT-hoz hasonló programok érdekelnek. Nagy választékban van sportprogramom. **Bendik Marcell**, Budapest, XIX. Hüllay J. u. 62. 1196. Tel.: 1485-741

Eladó egy Plus/4 alappæg + magnó + nagyon cool 90-91-es programok. Ár: 14.000.- Ft. Érdeklődni: **Csabaj Sándor**, Eger, Paphegy utca 2/A. 3300

Commodore Plus/4 + magnó + joystick + átalakító + 11 db kazzetta tele prg-okkal + újságok + örökletek + könyvek + játékleírások eladó. Sajnos a gépnek van egy hibája: a játékokat nem lehet a joystick-kelel játszani. Akit a hiba ellenére érdekel az uziet, az nyugodtan írjon, vagy jelentkezzen személyesen du. 15.00h körül. At: 14.000.- Ft. **Turi Tamás**, Nyíregyháza, Kert u.14. F/3. 4400

Plus/4 magnoval, 23 db kazzettán kb. 400 db. programmal (pl. Elite-Pigmy), játékleírásokkal, német nyelvű szakkönyvekkel eladó 14.000.- Ft-ért, esetleg C64-re cserelhető, ráfizetéssel. Sürgős! **Menyhárd István**, Tata, Hamari Daniel u. 5/B. 2890

C16 + 64K bővítő + magnó + 1 db. joy + 11 db. kazzetta szuper programokkal + könyvek eladók. **Toth Péter**, Salgótarján, Kemerovó krt. 3. Fsz/1. 3100.

Eladó 64kbyte-ra bővített C16-os számítógép + magnó + 2 db. joystick + szakirodalom + magnóféj beállító program (gyári) + szuper programok pl. Elite, Aliens, Tir Na Nog, Summer Events, Winter Events, Micro zenei szorozat. Irányár: 15.000,- Ft. **Kovács Balázs**, Budapest, III. Szóly u.30. 1034. Tel.: 1685-705

Eladom másfél éves Plus/4-re bővített C16-osomat, magnóval, joystickkel, Kb. 200 jó programmal. Irányár: 25.000,- Ft. de eladom külön a gépet is. Címem: **Ífj. Dóczi Tibor**, Kunszentmárton, Károlyi M.u.11. 5440

Eladó egy C16/64 kbyte-ra bővített számítógép + magnó + 2 joystickkészlet + 30 db. kazetta játékokkal + szakirodalom. **Pintér Tibor**, Budakeszi, Fő u.284. 2092

Eladó +4-re bővített C16 (64 K RAM) + magnó + 2 db. joystick + szakirodalom (gépi kód) + kb. 500-550 program (Driller, Démonok birodalma, Spy Vs Spy I-III, Elite stb.). Irányár: 15.000,- Ft. Erdeklődni: **Glefer Zsolt**, Veszprém, Ady E.u. 19/1. 8200. Tel.: (06-80) 28-653

Eladó egy Plus/4, adattagnó, kb. 1000 db. program, szakönyvek és cartridge-ek, vagy 1541/II drive-r program. **Raffai András**, Budapest, XXI. Ady E. út 13. XI/114. 1211

Keresem Plus/4-re a Scoopy Doo, Tir Na Nog, Új Vadnyugat és a Bosszu című programokat. **Antalovits Flórián**, Sopron, Ibolya út 2. 9400

Ha megvan valakinek kazzetára Plus/4-re a Mercenary I-III, vagy leírása, írjon! Megvénném. Cím: **Kanyog Gergő**, Tiszalúc, Ady E.u.21. 3565

Plus/4-re programokat cserélek. (Kazetta-lemez). Sok tényleg-ellátott programom van. Erdekelnek C64 átiratok. **Túskó Imre**, Budapest, XII. Nagysaló u. 2. 1124. Tel.: 185-9470

Plusikok! Coderezésben és gépi kódú programozásban jártas egyénekek leveleznek!!! Ugyanitt programcsere lemezen és kazettán. Izzelt: Bard's Tale III, Borrowed és Tass Time, The Jet, Flash Gordon, Rockmania, Battery VTX. Keresem a Bluekeeps/WIT című programot. **Ífj. Mennyhárt Ferenc**, Budapest, XVIII. Havanna u.52. 4/22. 1181. Tel.: 1585-516

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. (Több, mint 1000 új és régi programmal rendelkezem pl. Total Eclipse, Driller, Head Over Heels, Elite, Revs stb.). Elsősorban C64-es átiratok érdekelnek. **Olasz András**, Makó, Toldi u.62. 6900

Hi You Guys! Plus/4-re a legújabb '90-es programjaim vannak. Cseréleom kb. 500 prg. Válaszborítékért listát küldök. Keresem a Terror News számat kazettán. **Antal György**, Zalaegerszeg, Csalkov út 18. 8900

Plus/4-re régi és új felhasználói programokat, játékokat, C64 átiratokat (leginkább Driller, Dark Side (megvan egyáltalán?), és Total Eclipse (ezekért db-onként 40,- Ft-ot is fizetnék)), illetve demokat vennék, vagy — ha a cserealappal megfelel — cserélnék. Listát kérek és küldök. Valamint keresem a CoV 1.számát is! Akár 100,- Ft-ot fizetek érte. **Beigelbeck Zoltán**, Tata I., Környei utca 23. 2890

Plus/4-es programcsere kazettán (nagy választék). Továbbá 1541-es vagy 1541/II-es floppy-t vennék. Listát vagy áremjelölést kérek! **Varga Tibor Adrián**, Ugod, Jókai u.20. 8564

Plus/4-re programokat cserélek kazettán. Kb. 800 programom van. Keresem a Winter Events-t utántöltős változatban, eredményhirdetéssel. Keresek egyéb utántöltős játék és sportprogramot. **Farkas Péter**, Miskolc, Szedő u.40. 3533. Tel.: 57-007

Plus/4-re programokat cserélek kazettán. Listát küldjék! Cseréleom kb. 1000 db. program. **Caemniczky Péter**, Gyomaendrőd, Vorosilov u.19/1. 5500

Hi Plus/4 Crackers & Lamers! Programcsere kazettán, esetleg lemezen! Mások is, ha nincs megfelelő cserealappod! Erdelődök válaszborítékot feltétlenül küldjétek! 1990-91-es programok nagy választékban. Elsősorban kazettás játékok érdekelnek. Levelez a BZS csapattal! **Beregi Zsolt**, Mezőberény, Nagymester 10/A. 5650

Plus/4-es programok a legnagyobb választékban. Válaszborítékért listát küldök. **Turi Zsolt**, Kecskemét, P.f.: 417. 6001

Plus/4-es programok cseréje és vétele! A legújabb programok: Driller, Tir Na Nog, Zombi, Időregész, Gremlins, Aliens, Spiderman, Iron 3 Csak kazettán cserélek. Keressetek meg! **Kulcsár Sándor**, Debrecen, Szondi u.50

Hej, Plus/4-esek! Programcsere nálam! Az első 391 programot mindenkinek ingyen veszem fel! Kezdkönek is szívesen mások, de az úreszen jövő kazettákat nem szeretem! Listát és válaszborítékot küldj! Mindez csak az érettségi után! **Nagy Péter**, Szarvas, Bethlen G. u. 2/A. 5540

Plus/4-esek! Erdelkne az Uninvited program Plus/4-es változata átvételre, vagy bármilyen más program átvételre, vagy csereb, ajánlom helyette: Punchy, Zzap, Joe and the Serif, Orvirág, Térbeli amöba. **Karetka Bernat**, Budapest, VI. Király utca 80. 1/6. 1068

Plus/4-re kazettára keresem a következő programokat: HUB Simulator, Defender of the Crown, Tass Times, Draicler II, Gremlins, Bruno Boxing, Footballer of the Year vagy bármilyen programot, ami legalább ezekkel egy szinten áll! Főleg cserére irányuló ajánlatokat fogadok el, de ha nincs más, meg is vehetem. Továbbá keresek olyan szakönyvet, amiből haladó szinten megtanulhatnám a Plus/4 gépi kódú programozását. **Csordás Gábor**, Balatonszállás, Balassi u.21. 6412

Plus/4-es programcsere kazettán. Új programok, pl.: Wizard of Wor, Driller, Barbarian One, Revs II, Mercenary II, Choplifter. Listát kérek és küldök. **Seben Zsolt**, Orosháza, Szarvasi út 104. 5900

Plusikok! Keresem kazettán a Summer Events, Winter Events, Beach Head, Tir Na Nog című játékokat. Címem: **Gergely Tamás**, Budapest, X.Harmat utca 176. 1/6. 1108. Tel.: 1580-362 (este 6 után)

Keresek Plus/4-re (magnóra) programokat! Elsősorban humanitarius segítséget várok! **Soltész Béla**, Budapest, XXII. Gádor utca 80. 1/10. 1222

YO DUDEZ!! Megalakult a JAHNYZ CREW, a crackerek, lamerek és zugmásokó hordája!!! Másolat C64 és Plus/4 gépekre a legjobbba kazettán és lemezen!!! Minden új és COOL stuff nálunk!!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thköly u. 148/B. 1145. Tel.: 1-636-971.

C16-ra és Plus/4-re programokat cserélek vagy esetleg vásárolok kazettán. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Mandli Ferenc**, Budapest, XXI. Kikötő u.32. 1212

Plus/4-esek figyelem! Legújabb játékok cseréje kazettán! Pl.: Into the Eagles Nest, Bosszu, Aliens, Gremlins, Total Eclipse! **Kulcsár Sándor**, Debrecen, István út 33. X/32. 4031

Amiga

AMIGA-hoz 5 1/4"-os meghajtót vennék. Áránlatokat kérek: **Agárdi Tibor**, Kecskemét, Dankó P.u.37. 6000

Molnár Péter, Szolnok, Bajcsy Zs.út 3. IV/39. 5000

AMIGA 500-amat sok programmal sürgősen eladnám 40 000,- Ft-ért. Cím: **Miklós György**, Budapest, Budapest, XX. Heisinki út. I. IV/45. 1203. Tel.: 1582-023

Eladó AMIGA 500 + bővítő + 40 db. lemez + Mikro Joy. + egyebek. Ár: 69.000,- Ft. **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

AMIGA 500-as számítógép TV modulátorral, 20 lemezzel olcsón eladó. Ár megegyezés szerinti! **Tóth Károly**, Sopron, Hid u.4/a. 9400. Tel.: (06-99) 11-191

Eladó: AMIGA 500, 1 Mbyte-os bővítéssel, modulátorral, egerrel, 3 db. gyári és 20 db. szuper programlemez, 6 hónap belföldi garanciával 55.000,- Ft-ért! **Márkus Csaba**, Zalaegerszeg, Klapka Gy.u.6. 8900

Amigához és Commodore 64-hez cartridge-ek és egyéb hardware kiegészítők eladók. Pld. Amigához külső drive. Action Cartridge, memóriabővítő. C64-hez: FC3, MK5-6-7. Telefon: 1645-442 (Varga, 15-20 óráig)

AMIGAHOZ eladók egy 512kbyte-os gyári memóriabővítő órával, kapcsolóval. Erdelkődni lehet hétköznap, délelőtt. Telefon: 252-3444/146-os mellek **(Szenti Balint)**

Keresek olyan (AMIGA) szerelőt, aki alapra tudna bővíteni a már így is 1 MB-os A500-asomat (1,5 MB)! Alkatrészrel (IC-vel) együtt. Áremjelölést kérek! **Oravecz Richárd**, Tel.: Bp. 1826-504Eladó AMIGA memóriabővítő 1MB-ra 6000,- Ft (óra nélkül). Programok, 3,5"-os lemezek 800,- Ft, 5,25"-os lemezek 350,- Ft/10 db. Valamint megfelelő cserepartnereket keresek 400 lemeznyi cserealap, sok felhasználói program. Erdelkődni levélben: **Némethi Ferenc**, Budapest, XVIII.Nagyenyed u.8/A. 1182

AMIGA 500, 1MB-óra, Színes sztereo RGB monitor, MIDI Interface, TV modulátor, 40 db. lemez programokkal (120 közül lehet válogatni!), 2 db. eredeti játék (F/A-18 Interceptor + Blood Money), Angol nyelvű írodalom + sok Amigás új szeg eladó. Ár: 72.000,- Ft. Telefon: Bp. 1-655-905 **(Nosztizsias István)**

Action Replay, teletext decoder, 512 bővítő, Cyclone/Twincopy adapter és meg sok más kiegészítő Amigára eladó. Erdelkődni lehet a 129-5955-ös Bp-i telefonon hétköznap 16 és 21 óra között **Kiss Tamás**nal

Original Noname DS/DD lemezek eladók: 3,5": 60,- Ft/db, 5,25": 32,- Ft/db. Akár darabonként is, amíg a készlet tart. Ugyanitt Amiga programcsere. **Várhegyi István**, Nyírabator, Derzi u.31. 4300

AMIGÁSOK figyelem!!! Márkás, ORIGINAL 3,5"-os lemezek 65,- Ft/db. áról eladó, ugyanitt programcsere. Listát küldök. Cím: ASS **(Szep egy név — CÖVBOY)**, Budapest, XXI. Határ utca 103. 1213

Original 3,5" Noname DS-DD lemezek eladók, 75,- Ft/db. Kérésre ingyen AMIGA programokkal. Programok masolására küldött lemeze is! Kérésre listát küldök! Hangdigitizáló eladó: 6900,- Ft. **Lajos Robert**, Szeged, Szilárdi sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 28-199

SAMWOO monochrome monitor Amigához. Irányár: 10.000 Ft **Kopányi Szabolcs**, Szanda, Akácfa 3 2697

AMIGAD van? Programot szeretnél? Irj, vagy hívj! Megfelelő partner esetén csere. SEKA forráslisták is érdekelnek. **Kotroczo Balaza**, Budapest, XII. Hegyalja út 63. 1124. Tel: 165-5110

Intelligens swapper-ek! Nem játékokért! Amigások! Amigára (500) contactokat keresek! CRM of RED Flats **(Lipták András)**, Baja, Család u.7. 6500

A megújult WDS csapat tagokat keres GFx MAN ok és swapperek személyében. Amennyiben alkalmasságok érzed magad arra, hogy ellásd ezt a feladatot, akkor az infotok és eddigi munkaidőt a következő címre küldd: **Baki Adam** (Mr.Pixel/WDS), Budapest, IX. Ulloi út 179. 1091 (AMIGA)

AMIGA programokat cserélek! Cseréleom 1.000 lemez! **Ritzinger Lajos**, Győr, Ipar u. 14. 9027

Keresem azt az embert, akitől órákat vehetek az Amiga gépi kódú programozásából. **Hatvani Sandor**, Iváncsa, Mező Imre u.6. 2454

IBM PC

IBM XT-re (640 kbyte) mindenféle programot vennék (felvost nem!). Listát kérek, név, jelleg, hossz (block) felbontásban. **S.t. Stofi**, Százhalombatta, Felszabadulás u.23. 2440

Keresem IBM-re a következő játékokat: Pirates, Gunship, Police Quest 2, Larry 2,3, Test Drive III, Windwalker, Secret of Monkey Island, Buck Rogers, A-10 Tank Killer. Cserére ajánlom: az F-19 Stealth Fighter, Airborne Ranger, Nyári Olimpia, Prince of Persia, News c. programokat. **Sauer Ignác**, Budapest, XVIII. Bathyány u. 220/B.

IBM PC-re keresek elsősorban játék- és felhasználói programokat, és C64-re adok, cserélek bármilyen programot kazettára, sok utántöltős programom van! **Balogh Attila**, Debrecen, Szechenyi u.71/a. 4031

IBM PC/AT-re játék- és felhasználói programokat keresek lemezen. **Márkus Csaba**, Zalaegerszeg, Klapka Gy.u.6. 8900

IBM PC-s programcsere lemezen (pl. Elite, War At Sea). **Novák Béla**, Budapest, XVIII.Kossuth U.u.213/A. 1182

IBM PC XT/AT programcsere. 1990-91-es programok (pl. King's Quest 5, Hero's Quest 1, Test Drive 3 stb.) 3,5" és 5,25" lemezen is! Cím: **Kristin Robert**, Matészalka, Marx Károly út 9. 4700

IBM PC/AT programcsere! Virussal és Tetris-szel kíméljenek! Tel.: Bp. 1370-309

IBM PC-re keresek felhasználói és játékokat. **Tóth Péter**, Salgótarján, Kemerozó kr. 3. F/1. 3100. Tel.: (06-32) 15-256

IBM XT/AT játék- és felhasználói programok cseréje. Folyamatosan bővülő választék. Válaszborítékot nem, listát kérek! **Nagy Norbert**, Pécs, Magyarúrói út 8/B. 7634

Keresem IBM PC-re a következő programokat: Power-monger, North & South, Larry 1, Larry 3, Police Quest 2, Test Drive 3 (Nem GRAND PRX CIRCUIT!). Kérem, a kinek megvan, írjon! Tudok adni: Sim City, A-10 Tank Killer, Budokan, Summer Edition, Buick. **Szanthó Gábor**, Sopron, Csengery u.56. 9400. Tel.: (06-99) 19-910

Akinek IBM PC CGA 5/25 gépre van szuper programja, az írjon. Szívesen veszek vagy cserélek. **Demeny Gyula**, Sopron, Vasgömb út 27. 9400. Tel.: (06-99) 13-595

IBM PC-re keresem a Populous-t, Larry 2-3-at, Carthage-t, PQ 2-t, Secret of the Monkey Island-et és a Power-monger-t. Cserébe kínálok: DOC, Flight Simulator 3-4, Test Drive 3, Elite és Impossible Mission 2 c. programokat. C64-re a Carmen Sandiego-t, King's Bounty-t keresem és kínálok a Pirates-t, Strike Fleet-et, Stealth Fighter-t, Duck Tales-t stb. **Szabo Zoltán**, Győr, Kándó K.út 13. IX.épület. 3-as ajtó. 9027.

IBM és Spectrum programcsere nagy választékban. PC-n SIERRA játékok cseréje érdekel elsősorban. (Eddig megvan a LARRY III, SPACE Q. I-III, POLICE Q., KINGS Q. III.) Keresek még firkálásmes CsV 1-et (cserébe 50,- Ft-ot és 3 db. CsV hírdetési szelvényt adok). FIFISOFT, Bonyhád, Perczel-kert 13. 7150

Uj garanciális IBM PC XT-mel programokkal, FUJITECH monitorral, megkímélt Commodore 64 konfigurációra (alapleg, lemezgyűjtemény, nyomtató) cserélnem (rűfizeset nélkül). **Kovács Balaza**, Papa, Lenin ltp. 18.ép. 1/2. 8500. Tel.: (06-89) 13-044/216. melék

Egyéb

AMIGA 500-ra cserélnem másfél éves kintő állapotban levő Panasonic NV-L20-as videomagnót. Kintőnek képnőségi 3 fejes, fénycsúzával programozható. Erdelkődni: **Gavai István**, Miskolc, Kilián Gy.út 6. 1/4. 3530

Elcserélnem több, mint 250 kötőből álló Sci-fi gyűjteményem + Galaktika 30-125 + Meta Galaktika 1-9-et egy C64-hez való floppy-ra. Ugyanitt C64-es programcsere kazettán. Listára listával válaszolok. Boríték nem kell. **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Dózsa Gy.u.79. 6440

Használt számítógépek és tartozékaik adás-vétele a Spectrumtól, az IBM PC-ig, a merevlemezgyűjtől a floppykig mindent Erdelkődni lehet az alábbi címen (válaszböríték szükséges): SMID-SOFT, PC-BIZ Levelező szolgálat, Borsodnádasd, Népökörtársaság út 84. 3672

C64-re + magnóra cserélnem, esetleg eladnám ENTERPRISE számítógépet, magnóval, sok programmal, könyvekkel, két joy illészóval. Jelentkezni levélben: **Alpari Gábor**, Budapest, XIII. Sallai l. utca 27/B. 1/1. 1136

ENTERPRISE 128 + magnó + 1 db. QUICK SHOT joy + 2 db. joy illészó + 5 db. könyv és kb. 100 db. program sürgősen eladó. Ár: 20.500,- Ft. Erdelkődni csak levélben! **Alpari Gábor**, Budapest, XIII. Sallai l. utca 27/B. 1/1. 1136

Vennék Enterprisé géphez csak német nyelvű Basic tárat. Megvételehez, esetleg cserére keresem a következő programokat: Dizzy 1,3,4, Action Force, Heroes, Total Recall, Robocop 2, Gremlins 2, Dragon Spirit. Kapsolást és programcsere céljából is várom az ENTERPRISE-osok leveleit!

ENTERPRISE programok eladók! Válaszböríték ellenében listát küldök. **Molnár Imre**, Budapest, XVIII. Havanna u.7. V/27. 1181

Enterprise programokat cseréje. Listát válasszbörítékben küldök. **Kasznan Janos**, Budapest, Tájpek u. 21. 1209

Keresem Spectrumra az alábbi programokat: White Lightning, Bismarck, Dizzy I-II-III, Taz Ceti I-II, Blobcop, Robocop, Airborne Ranger, Sir Fred, Target Renegade, Renegade III. Várom pécsi Spectrumosok jelentkezését: **Laborci Gergely**, Pécs, Terecz u.8. 7621

Spectrum 48K-hoz keresem a TR-DOS 4.13 operációs rendszert teljes leírását (rendszerváltozó, árnyék ROM) és annak használatát. Erdelkne a rendszert használó felhasználói programok is. Programcsere is érdekel. Cím: **Vidak Zoltan**, Pécs, Fazekas M.u.26. 7632

Teljesen új Spectrum - Kempston Joystick Interface RESET gombbal 1300,- Ft-ért eladó (több darab is). **Baroczi László**, Szeged, Retek u. 5/A. 6723

HELPIII! Spectrumra sürgősen keresem a ROBOCOP I-II-t, Bionic Commando-t, Carrier Command-ot, Eliminator-t, Aliens-t, Teenage Mutant Ninja Turtles-t, és legfőképpen a Double Dragon-t. Cseréje is érdekel! Cím: **Kornás Hobin**, Budapest, XIII. Veszgrádi u. 43-45. III/8. 1132. Tel.: 1294-082. Ha lehet, katalógust kérek!

48K-s Spectrumra keresem a következő programokat: The Untouchables, Chaos, Navy Seals, Back to the Future I-II-III, Captain Fizz, Midnight Resistance, Hostages, Chase HQ, ATF, Shadow Warriors, Defender of the Crown, Total Recall, Firefly. Cím: **Tóth Gábor**, Hatvan, Hámán Kátó u.7. 1/4. 3000

Sinclair ZX Spectrum +3 128K-beépített floppyval, joystick-vel, lemezekkel, kábelakkal, szakönyvekkel, magnóval árul eladók. Erdelkődni lehet a következő címen: Tizedes Csaba, Gód, Ménési út 8. 2132

48kbyte-os ZX Spectrum Kb. 500 programmal, Dyras magnóval, szakirodalommal, játékleírásokkal eladó. Erdelkődni lehet: **Brumbauer Zoltan**, Mor, Matyas kiraly u.15. 8060. Tel.: (06-22) 16-400/277.mellek (munkanapokon 7-14h-ig)

Eladó olcsón egy 48K RAM-os ZX Spectrum számítógép, speciális magnó, rengeteg játék és program, Kempston Interface, programfék, joystick, szakirodalom, könyvek, EXTRAF! Erdelkődni lehet: **Kuntner Gábor**, Budapest, IV.Bezéredy köz 5. 1044. Tel.: 1603-457

Eladó egy Sinclair ZX Spectrum +3-beépített floppyval, lemezekkel, sok-sok kazetta játékokkal, joystick, szakönyvek, magnó! **Tizedes Csaba**, Gód, Ménési út 8. 2132

SAM Coupe és ZX Spectrum programcsere lemezen (3,5") és kazettán. **Szabo Kristián**, Siklós, Ságvári E. tér 33. 7800

Eladó SAMSUNG monochrome monitor 7000,- Ft-ért. Erdelkődni lehet: **Szemerics Gábor**, Sopron, Sport utca 3. 9400

Eladó: egy 1 éves, alig használt MPS1230-as típusú nyomtató. Irányár: 19.000,- Ft. Erdelkődni hétvégén: **Högyi Attila**, Tel.: (06-42) 15-026 (Nyiregyháza)

Joystick javítás, 150,- Ft/db. egységáron! **Banhegyi G.Péter**, Budapest, XIII.Hajdu utca 14. I/10. 1139

Vennék olcsó (és lehetőleg jó) 5,25"-os lemezeket. Ár-ánlatokat ide kérek: Picur, Pápa, Fáy t.p. 11/B. 2/9. 8500

Eladó a Mikro Magazint 1987,88,89-es, Mikro Világ 1988,89-es, Commodore Újság 1986,89-es évfolyamait, valamint a BYTE magazin 7 példányát. Eladó ET 250-es motorkekrékpár, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. Cím: **Pfök Gábor**, Budapest, Tel.: 1650-655

Keresem megvételere a CsV 1 számát. **Kovács Zoltán**, Fehérgyarmat, Május 14.tér 17. 4900

Amigához eladók original 3,5" disk 65,- Ft/db áról.

Rokkó Balazs, Tel.: Bp. 1606-661

3,5"-os NONAME lemezek olcsón eladók. Csak 700,- Ft/dboz (10 db.). **Lencse László**, Budapest, XVIII. Erdősáv u.55/B. 1188

"Vár rám Amerika vagy a Balaton..." — ezt ismeritek? Ez egy régi Pál Utcai Fiúszám. Azért idéztem őket, mert odakint hétágra süt a nap és erről eszembe jutott, hogy már szinte nyár van. A nyár pedig a szabadság ideje, amikor az ember elmenekül a város dübörgő zajából, hogy új energiát illetve néhány korszót szippantson magába a szeptemberben újrakezdődő sivar hétköznapi idejére... Ez marha líraian hangzott, szóval inkább nem folytatom, mert még valaki sírva fakad. Sőt, sehogy sem folytatom: inkább lemondok a szokásos bevezetőről. Ugyanis mihielyt tületem ezen a levelezésen, mehetek lógatni a lógatnivalómat (pecázom) a Nagy Magyar Pocséta mellé. Azt most nem írom, hogy 'nyáron a levelezés szünetel', mert tavaly is kétszer annyi levél érkezett nyáron, mint a téli hónapokban — inkább csak annyit jegyzek meg, hogy nyáron egy kicsit lassabban válaszolok, mint általában. De ez már úgyis megszokott a 'Commodore Világ Lustájától'... Na jó, nézzük a levélkéket:

Hery csak egy van!

Jajj!!! Mit tettetek velem boy? (akarom írni: CoVboy) Hát a nevem: HERY, Hery, HerY!!! Fonetikusan: [Heri] (oda sem nézek! jajj!) A hirdetésben pedig "Herg"!!! Már kaptam 2 választ!

Az egyik: "Hi Lamers!"

A másik: Hi "Hery"?

Látod az egyik lamernak néz, a másik sejti, hogy valami nincs rendben! Ez még semmi, de az, hogy néhány haverom, amikor hazaértem a koliból: "Helló Herg!" (Ez hiba). Akkor én még nem olvastam a CoV-ot! Na elég! Udv: HERY, Ujszász

CoVboy: Sebaj! Vigasztalódj azzal, hogy mennyivel kellemetlenebb lett volna, ha mondjuk véletlenül "Nejlonszatyrot" írunk!

Problems

Dear CoVboy+1.75!

Azzal szeretném kezdeni, hogy előző levelemre 5 hónap alatt semmi visszajelzés nem érkezett. (Még mindjárt jobb, mintha visszajött volna "Címzett ismeretlen"-nel, nemde?! — CoVboy) Miért??? Remélem nem ti feledkeztetek el róla. Vagy talán a Magyar Pista? Ki tudja. De ha nálatok lenne, villámgyorsan válaszoljatok rá, mert ha nem...

Ezen elms bevezető után következzenek csokorba szedve az utóbbi CoV-okban talált problémék. Íme:

Problem 1: Szerintem túlságosan lehordják a lövöldözős ill. arcade játékokat. Ez talán nem játékműfaj??? Sok (nagyon is sok) béna játék született ebben a kategóriában, de azért van néhány jobb is, melyet az ember nem dob rögtön a szemébe (Midnight Resistance, Katakis, Barbarian 1-2). Ezek azok, melyek nemcsak nekem, hanem sok-sok más Commodore-os társamnak is tetszenek. Nem azt mondom, hogy nektek is ez tetszen (ld. szotyializmus), mindenki elmondhatja a saját véleményét (ld. demokrácia), de ennyire dorgálni valakit, azért már sok. Huh. Ezen is túl vagyunk végre.

Problem two: Szeretném tudni, hogy mitől készik mindig a CoV? Miért nem tudjátok a hónap közepén ill. elején megjelentetni az újságot? Pl.: ha a Last Ninja 3 leírásával ti előbb jelentek meg, mint az 576, 2x annyi CoV-ot adatok volna el.

Problem 3: Szerintem az utóbbi CoV-okban a leírások túl hosszúira sikeredett. Ne az 576 szintjére túlyedjétek — nem ezt mondom —, de egy kicsit tán mégis lehetnének a leírások tömörebbek, így pl.: a Monkey Island (10.5 oldal) helyére még +2 leírás is befért volna.

Problem ivé (hú, de sok nyelven tudok!): Az egyik barátomnak PC-n megvan a Larry 2 és nem tudunk mit kezdeni vele, mivel fogalmunk sincs arról, hogyan lehetne felrobantani Dr. Nunukit (tudok én angolul). Drága COVBOY légy szíves írd le nekünk, hogyan tehetnénk ezt meg! Ha megteszed nagy MEGATHANK üti markod.

Problem pjáty: Végül maradt valami számodra is a tarsolyomban, mégpedig a stílusodról. Sok gyerek tisztességes kérdésére felhúzó az orrod, vagy egyszerűen megfélemléssel a kérdésről. Ez nekem az engem is érintő C-Mánia ügyben szűrt főleg szemet. A CoV előfizetőinek címét a CM-soknak csak TE adhattad meg, hiszen ezt máshonnan nem lehet megtudni. Na, ennyit erről.

Problem sechs: A CoV 11-ben azt írtátok, hogy a Carmen Sandiegonak nem jelent meg az első két része 64-en. Nos, szívesen lemasólok a szerkesztőgárdának a World részét, az Elviráért cserébe. Ha már meglenne, akkor bocsa a zaklatásért.

Végül befejezem e gyönyörű letertt és még mindig fenntartom (a fentiek ellenére) azon

állításomat, hogy Magyarországon a Commodore Világ a legjobb számítógépekkel foglalkozó lap. (Osztom a nézettedet: **tényleg a legjobb számítógépekkel foglalkozunk a CoV-ban — CoVboy**) Maradok tisztelettel: MAROSI ZOLTÁN, Budapest

Ui1: Hopp, eszembe jutott még egy kérdés: Miért van az, hogy a hazai számítógépes lapok csak Amigát nyomtatnak, néha (sőt mindig) több Amiga leírás van, mint C64-es. Pedig százszor több C64 van az országban, mint Amiga! A C64-eseknek (mint nekem is) ez heccelés, hiszen csorog a nyálunk az Amiga képektől ill. leírásoktól.

Ui2: Még egy kérdés: Mikor lesz nekem Amigám??? Válasz: Talán 10 év múlva, de akkorra már kimegy a divatból.

Ui3: (Kérdés: Hány ui. lesz még? — CoVboy) (Mi ez, önkiszolgáló levelezés?! Rögtön be is szürkálsz helyetted? — CoVboy). Válasz: Nyugi, ez volt az utolsó.

CoVboy: Mivel rend a lelke mindennek, én is pontokba szedem a válaszomat:

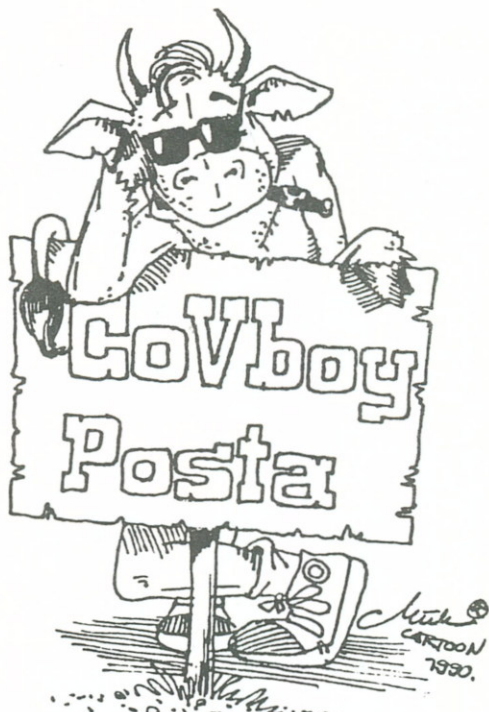
1. Az **tényleg fedi az igazságot, hogy nem igazán rajongunk az arcade-kategóriában megjelent csodákért. Az is fedi az igazságot, hogy — 'nemrajongás' ide vagy oda —** **tényleg vannak egész szórakoztató tákolmányok közöttük (a BARBARIAN-ek például nekem is tetszettek). A probléma ott van, hogy nem nagyon lehet mit írni ezekről a játékokról, mert kb. 2 perc alatt úgyis kiderül, hogy ha felveszem a puskát, akkor tudok lőni és ha belelövök a zöldbe, akkor vagy 500 ponttal többet kapok vagy hirtelen kihullik a hajam... Ha ilyen játékokról szükséges leírás, akkor a jövőben akár kezdhetnék úgyis a leírásainkat, hogyaszongya "a program betöltéséhez gépeljük be: LOAD "*,8,1, majd amikor megjelent az IKARI+TALENT feliratot tartalmazó 'címképernyő', akkor nyomjuk meg a 'SPACE' billentyűt (az a hosszú ott alul) és akkor talán elindul a játék". Jó lesz?**

2. **Na ez egy jó kérdés. Meg egy hosszú mese. Kezdjük onnan, hogy újságot gyártani elég nagy sz****s. Elnézést a kifejezésért, de ez a legfrappansabb, ami hirtelen eszembe jutott (meg egybként is a szílsá-cetekre gondoltam). Ha nem mi késünk valamiért, akkor a nyomdában vannak gondok; ha ott nincsenek gondok, akkor a HELIR-nek nem tudják időben beszállítani; ha idáig minden stimmel, akkor a HELIR felelti a háromnegyedet az elosztóban; ha pedig mégis minden rendben folyik, akkor a postavonat siklik ki, mert a bakter RAILROAD TYCOON-ozik. Azt hiszem, ez bőven elegendő magyarázat... A LAST NINJA 3-mal igazad van. Jó lett volna elsőnek lenni vele, de amikor 4 napja megláttam az 576-ot az újságosnál, akkor hirtelen nem lett őszinte a mosolyom. Mind-egy, ha már mi is megcsináltuk egyszer, akkor már nem fogjuk kisézni.**

3. **Ez igaz. Kicsit szósztáryak a leírásaink (már amelyik). A MONKEYY tényleg enyhe túlzás volt, de akkora poénok voltak abban a játékban, amiket nem lehetett kihagyni a leírásból. Így legalább az is velünk szórakozik a játékon, akinek meg sincs.**

4. **Igen csekély képzelőerőre vall, hogy nem tudsz Molotov- (azaz 'Larrytov-') koktél gyártani egy hajszeszes üveg, egy fojtás és egy doboz gyufa segítségével. Például meg kellene próbálni belerakni abba az üvegbe valamit fojtásnak (USE SZÓ-TAR) és Larry már rögtön használja is a gyufát...**

5. **Ha én adtam volna meg a CM-nek a címedet (vagy bárki másnak a címét), akkor nem írtam volna oda a téglalap alja-**



ba, hogy nem én adtam meg a címeke! Mi lett volna nekem abban az üzlet?! (Bár mondjuk ha megajánlottak volna darabjáraért egy százast, akkor szívesen szolgáltam volna még néhányezzerrel, hihi. De azért még ne nevezzem senki Kohnboynak!) A címed talán abból kifolyólag volt meg "valakinek", mert bizonyára rendeltél programot egy bizonyos Kazettaküldő Szolgálatól. Nem tudom feltűnt-e, hogy mostanság ez a dicső manufaktúra a CM-ben hirdeti. A többi kitalálhatod magad.

6. Elnézést, akkor még nem volt meg. Azóta megvan. Bukott az üzlet.

Nem tudom, hogy miért nyomtatnak annyi Amigát a számítógépes lapok. Talán az lehet az oka, hogy a cikkeket íróknak Amigájuk van.

U.i. (vagy R.ö.f.f.): De jól elbeszélgettünk!

Vírus! Vírus! Vírus!

Hello, CoVboy!

Ne haragudj, ha rosszul írtam a nevedet, de elég kacifántos. Lehet, hogy csak egy nagyot fogsz röhögni a levelem, ami nem lenne szép Tőled, de légszíves próbált visszafojtani, olvasd végig a leveletem, és amint csak tudsz válaszolj rá! Nem teszek INTRO-t az elejére, inkább kibököm miről van szó. Ma feljött hozzám egy barátom: "Helló, vagy egy jó hírem! Dobb el a lemezeidet, amiket én másoltam! Vírusos a gépem!" Egyébként C-64-ről van szó. Először elcsodálkoztam és nem akartam elhinni. Aztán elmesélte, hogyan történt: játszott az F-19-cel, újratöltötte a játékállást. A gép kiírta, hogy tegye be a lemez másik oldalát, betette, fire, kop-kopp, mondta a floppy, vagyis örülden kalapálni kezdett. Negyedórát ezzel szórakozott, mígnem beugrott neki, hogy hátha a lemez hibás. Ki, utána bekapcsolta a gépet, floppyt, próbált akármilyen más tölteni, nem sikerült. Végül már annyira remegett a lemezegység, hogy gyorsan kikapcsolta, nehogy a gép is tönkremenjen. Szerencsére nem ment tönkre a C-64, és az is lehet, hogy nem vírus művelte ezt, de azért elmondta, mert jobb félni, mint megijedni. Hát, ennyi. Szóval (és tettel) légszíves minél hamarabb válaszolj nekem! Előre is nagyon köszönöm! Ja, esetleg még megírhatsz nekem az Új Vadnyugat 2-nek a védelmének a kódját! Kösz! Zárom soraimat. Várom válaszodat! Továbbra is maradok tisztelő és rajongó: MICROPROUSE SOFT/Vanyolai Krisztián, Balatonfüred.

CoVboy: Olyan már más drive életében is előfordult, hogy időlegesen visszaadta a lelkét az alkotójának. Ehhez nem kell vírus. De ha már az Új Vadnyugat 2-ről érdeklődtél, akkor esetleg feteszem azt a költői kérdést, hogy nem véletlenül egy rosszul tört verzióval játszottál? Hogy mire gondolk ez az elmés kérdéssel, rögtön kiderítheted, mihielyt elolvasod a CoV 8-ban a Rátkai-interjú...

(István, István, de gonosz vagy!)

Válaszlevél, mondd, hol kése!?

Tisztelt 1.75 úr(-ak) és CoyBoy bácsi! (Nem a 'B' a nagy, hanem a 'V'! Így: — CoVboy) Lassan már két hónapja, hogy feladtam a hosszú levelet megrendeléssel és egy (elég hosszú) hirdetéssel, majd utána pár nappal később még egy levelet, a hirdetést helyesbítésével. Mindkét levélben észrevételek voltak a CoV-gal kapcsolatban, és kérdések sok más dologról. Ezekre azóta sem kaptam választ. Erre a lehetséges magyarázatok:

- Kezdeti fogva ellenszenves vagyok.
- A levelet (leveleket, esetleg csak az egyiket) nem kapták meg.
- A benne lévő sértőek önökre nézre.
- A levél témája fászított, vagy érdektelen (esetleg giccses, koppintott, botrányos, mesterkéltn humorú stb.) volt.
- Levelemben tegeztem önöket.
- Eldobták a papírkosárba elolvasás előtt, mert...(!)
- Vidéki alja néppel nem foglalkoznak.
- Nem volt benne válaszboríték (Az egyikben volt, és az újságokkal együtt is el lehetett volna küldeni a választ!)
- CoV-576 Kbyte téma miatt. (Semmi becsmérlés nem volt egyik félre nézve sem!!)
- Nem adtam meg a címet. (De igen!!)
- A hirdetés terjedelme miatt.
- Egyáltalán hogy merek levelet írni? (Hoppá! Kedves játékos! Örömmel közlöm, hogy az utolsó pillanatban sikerült megnyernie a "Tizenkettőt találghatsz!" névre hallgató társasjátékunkat és így nemsokára B. Tóth úr alig használt Calypso-zoknijának (bal láb, 44-es) boldog tulajdonosa lehet! Figyelje a postaládáját! — CoVboy)

Kérem válaszát ki a megfelelőket! Én nem haragszom magukra, csak csalódott vagyok, mert nem így képzeltem el egy jó lap szerkesztőségét, és ha levelemben valami "mulatságosat" találnak, akkor az véletlen, mert végső kétségbeesésben ragadtam meg tollamat! Különben akkor is illenék válaszolni, ha esetleg úgymond "nem tetszik valami". Legalább egy pár sort írjanak, ha nincs rám 15 percnél idejük, vagy azt, ha majd több idejük lesz bővebben írni, de ne így, hogy semmit nem kapok, mert ez nem fair! Ha úgy gondolják, és ha tényleg nem kapták meg az előző leveleimet, akkor azt újra leírhatom és elküldhetem önöknek. Legalább utólag pótolják be mulasztásukat. Ha pedig egy levelemet sem kapták meg, feltétlenül írjanak akkor is, ugyanis nem tudom miért, de már másik három címzett (programcsere-ajánlat volt levelemben) sem válaszolt (igaz, csak egy levelet írtam, persze külön-külön-mindháromuknak). Tehát akkor itt a posta körül esetleg valami nincs rendben! És még valami! Ez nagyon fontos! Mivel előfizető vagyok, borítékban kapom a lapjaikat, és eddig mindkét boríték föl volt nyitva! Ezért kérem önöket, hogy ha módjukban áll TIXO-val, vagy pecsétekkel gondosan ragasszák le, hogy legalább egyértelmű legyen, ha valaki turkál a boríték-

ban megérkezése előtt. Egy javaslat: az elfogyott CoV-okat és SpVket után kéne nyomtatni, ha kétszeres költségekkel járna is, mert sokan (pl: én) dupla áron is megvennénk. Ha tévhitekben élek, kérem közöljék velem! (Nincs utánnom! Az SpV 1-3-4. és CoV 1-2. c. kiadványokban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvételére, másolására és másra nem a kiadó nevében ezennel engedélyt adok. Teszem ezt azért, mert ha nagyon akarsz, akkor ügyis lefénymásolod... — CoVboy) Ezt a levelet 95%, hogy megkapják, mert ajánlottan adom föl. Könyörgöm: írjanak. Minden jót! Üdvözléssel: BENCZE BARNA, Máza

CoVboy: Na igen. Már én is megfigyeltem azt az érdekes természeti jelenséget, hogy néhány levél egy teljesen más időskiba diffundál, mint amelyikben én tartózkodom. Bár az is lehet, hogy bennem van a hiba és én szoktam eldiffundálni a levelektől. Aztán az is megtörténhetett, hogy a Posta megunt kézbesíteni a 3 Ft-os bélyeggel ellátott levelezőlapijaimat (még olyan van raktáron és utalok bélyeget ragasztgatni, mert az enyvtől mindig a szápadlásomhoz ragad a nyelvem). Ez mondjuk nagyon nagy bunkóság lenne tőlük, mert eddig — ha feltűnt valakinek, hogy túl sok bélyeg van a levélapon vagy a borítékban — mindig visszaküldték a postafiókra (úgy négy-százoból egyet) és akkor hajlandó voltam ráragasztani még egy bélyeget. Ha most már vissza se hozzák, akkor az egyszerűen példátlan hanyagság és írni fogok a miniszternek, hogy fizessenek kártérítést presztízsrontásért! Komolyra fordítva a szót: elnézést, ha tényleg nem választoltam volna neked vagy bárkinek, de az előfordul néha, hogy egy levél elkeveredik ebben az igen szép rendben, amit ebben a szobában tartunk. Sorry. Majd bepótlom valamikor. Az előfizetett újságok borítékjai nem véletlenül vannak csak egy iratkapoccsal lezárva: a derék Postánál az a szabály, hogy újságot csak ilyen kapoccsal lezárva lehet feladni — ha leragasztod, akkor már 'nem szabványmeretű levél' és háromszor annyi a postaköltség. Jó, mi?! Az, mert a kapocs néha kiesik. Nem baj, azért nem kell elkeveredni, ha 'turkálnak': semmi értékes nincs a borítékban, csak egy CoV. Ja, a Calypso-zoknit (bal láb, 44-es) feltétlenül küldöm, mielőtt sikerült valamilyen fodorlattal elcsennem Laci bácsi lábáról.

"Mondd, te kit választanál?"

Tisztelt CoVboy! 14 éves vagyok, egy plus/4-esem van, amit a közeljövőben szeretnék lecserélni egy AMIGA-ra vagy IBM PC/AT-re. A gépet elsősorban játékokra szeretném használni. Önöknek mi a véleményük, melyiket érdemes választani? Az én szívemhez az AMIGA áll közelebb, de a szüleimnek előítéleteik vannak

vele kapcsolatban, mert néhány "szakember" azt mondta nekik, hogy elavult konstrukció és nincs jövője. Mi erről a véleményük? Az AMIGA-ra milyen típusú 5.25"-os meghajtó jó? Memóriabővítőt érdemes venni? Valamelyik számban írjanak pár sort az AD&D-ről! Tisztelettel: CSÖRGŐ ISTVAN, Urhida

Uj: A CoVboy-Posta lehet akár 5 oldal is. Mikor jön az évkönyv? Lesz benne +4? Hány előfizetőjük van? Mikor lesz Pylon térkép? Miért nincsenek rózsaszín ábrák a lapok közepén? Megfeledeztek a "gyarmati sorban élő fénymásolatok lamerek népes gárdá"-járól? (Csak ennyi kérdés fért el az utóiratban? — CoVboy)

CoVboy: Ha a leendő gépet játékokra akarsz használni, akkor mindenképpen az Amiga a jó választás (Amiga 500-ról van szó). Itt most nem a játékok minőségére, hanem a mennyiségére gondolok. Részemről mondjuk inkább PC-n szeretek játszani, mert egyszerűen utálok állandóan cserélni a lemezeket (winchesterem nincs az Amigához, de akinek van, az is azt mondta róla, hogy a játékok fele nem hajlandó együttműködni vele), másrészt azért mert csak attól függetlenül játékok akkor is az Amiga az alkalmasabb, már csak azért is, mert legalább 15-20-szor annyi játék van forgalomban hozzá, mint PC-hez és Magyarországon sokkal könnyebb Amiga-játékokhoz jutni. Nem tudom, mit értett a 'szakember' azon, hogy az Amiga 'elavult konstrukció', bár gyanom, hogy az lehetett az elmés megállapítás oka, hogy még sohasem látott Amigát (vagy ha igen, akkor fotón). Mindenesetre ha beinvestálna néhány konvertibilis szotyinkát egy Amiga Format vagy egy Amiga User c. újságba, akkor esetleg némileg tájékozottabb lenne Amiga-ügyekben, különös tekintettel a lehetséges upgrade-ekre. Az megint egy hosszú mese lenne, hogy mi a korszerű, meg mi nem: tavaly májusban (!) volt szerencsém látni akcióban egy Macintosh II Fx-et (néhány apróság róla: 38 MHz órajel, 4 Mega memória, 170 Mega winchester, 16 csatornás zene, 4 és fél millió szín, stb. — a maximális felbontásra és az egyszerre használható színekre nem emlékszem pontosan, de például az MTV és a Super Channel reklámjainak legnagyobb részét nyugodtan meg lehet csinálni vele) — ahhoz képest egy 286-os VGA AT mondjuk egy intelligens kulcsotóra emlékeztet. Lehet, hogy a 'szakember' arra gondolt, hogy az alacsony ár miatt az A500 alkatrészei olcsó távol-keleti áruk, de nekem például az utóbbi két év alatt mindössze a belső drive-okkal voltak gondjaim. Konzekvencia: ha valaki ilyen árfekvésben vágyik egy játékszerre, akkor az Amiganál nem lehet jobb választása.

Ha van pénz rád, miért ne lenne érdemes memóriabővítőt venni is hozzá?! Az 5.25"-os drive illesztése hardware-probléma: ha a géppel meg tudod érteni, hogy az ott egy drive, akkor elméletileg bármilyen meghajtót rá lehet akasztani (egyébként Bécsben bárhol kaphatsz hozzá meghajtót).

Az AD&D-ről inkább nem írunk egyetlen sort sem: a Computer Mánia szerintem már elég mélyrehatóan kielemezte a dolgot. Évkönyv augusztus végén. Számos előfizetőnk van (hál'istennek), de most épp' nem jut eszembe, hogy pontosan mennyi. A rózsaszín és kék fotokról már volt szó: egyszerűen néha olvashatatlan lett tőle a szöveg, másrészt aki nagyon akarta, az lefénymásolta így is. Tehát teljesen felesleges lett volna megtartani őket. Fénymásoljon csak, aki akar! Erről eszembe jutott egy nagyszerű eset, amin napokig mulattunk itt a CoV HQ csendes homályában: egyikünk éppen az Uttörő Aruház (ja, már nem így hívják?) műszaki osztályára szállított SpV-keket, amikor egy jól szituált úriember az eladóhoz lépett és elkért két SpV-t. Nem megvásárolni akarta őket, csak 'kölcsön', amíg az Enterprise-részt lefénymásolja a bejáratnál. Az eladó történetesen egy jó haver volt és egy cinkos pillantás után átadta a kért újságokat. Namármost a bejáratnál levő fénymásolóban színes lézerrel dolgoztak és az árak vála-hogy nem túl feltűnő helyen helyezkedtek el. Szegény ember többet fizetett a 8 oldal fénymásolásáért, mintha megvett volna két teljes sorozat SpV-t! Hehehehehe...





Gazdasági rendőrség

Hí CoVboy!

Mint főmarhátlól (ezt nem sértésnek... sértésnek szántam...), nem vártam volna el, hogy ilyen lépéseket tegyél. Mi az, hogy 25 szó felett 100 Ft+ÁFA egy hirdetés? (Ez kérlek egy kijelentő mondat — CoVboy) És ha én egy 26 szavas hirdetés adok fel (Az 100 Ft+ÁFA, de ha jó hangulatban találsz bennünket, akkor esetleg nem fogunk egy szóval kukacoskodni — CoVboy) vagy egy 250 szavas??? (Na, azt várjuk szeretettel! — CoVboy) Persze, valahol meg kell húzni a határvonalat, de nem így! Sokkal jobb megoldás lett volna szerintem, ha bizonyos "mennységenként" kérték a pénzt. (Nem részletfizetésre gondoltam...) Ezt úgy értem, hogy pl. 30, 40 vagy 50 betűnként mondjuk 7 Ft a hirdetés...

A "kereskedelmi hirdetések"-et sem a legjobban oldottad meg: Mit szólnál egy hasonló hirdetéshez: "Kellenekalegújabbjátékok,merthaigen,írj!!!!" (Ez mondjuk abszurdum, de szerintem itt is jobb lett volna a "betűs" (karakteres) hirdetés...)

A 20 Ft+ÁFA-t viszont soknak találom szavanként... Na, mindegy, végül is ti döntitek el... Hello!!! LEO of DÉLTA FORCE!

Ui: Ha valamikor majd... esetleg... valamiért... (esetleg küldök egy válaszborítékot) visszafizsz, akkor majd visszaküldheted az összes bélyegemet is...

CoVboy: Ha jól emlékszem, akkor a hirdetési tarifákat nem népszavazásra bocsátottuk, hanem bejelentettük. Kéretik mindenkinek figyelembe vennie, hogy a hirdetésében nem kell felsorolnia az összes programját! A 20 Ft+ÁFA/szó tényleg nem kevés, de ingyen másolt programot pénzért árulni sem túl szép dolog. Hopp! Ugyanabba a filatélia-szakkörbe járunk?

Új szerkesztő érkezik

CoVboy!

Ez már felháborító! Most kaptam meg a CoV 16-ot. A borító belső oldala: szörnyű. Ezek a TOP listák fél oldalra kiterítettek volna. A rajokban semmi humor. (fél oldal megtakarítás). Tartalomjegyzék: szintén egy fél oldalt elfoglal, ami egynegyeden is elfér. Első oldal alsó fele: hülyeség kiírni a neveket, ha azok nem mondanak semmit (pl: CoVaneK úr). (Miért? A Rucz Lajos meg a Kiss László mond valamit neked? — CoVboy) (marad negyed oldal) Játékleírások: lehetne régi játékok leírását is közölni, nem-csak az újakat, mivel azok nincsenek meg mindenkinek. (Dupla öröm: mire

megkapod a játékot, van mellé leírás is! Egyébként elég jó az élet felétek, ha a 16-ban levő játékok túlzottan újak voltak: a HEATSEEKER legalább fél éves, a TIMES OF LORE két és fél, a PQ2 másfél, a CENTURION és az Alvilág Ura úgy-ahogy friss volt. Ezek után nem szeretném, ha a következő leveled azzal kezdődne, hogy "miért ilyen régi játékokkal foglalkozunk"? — CoVboy)

És az a sok hirdetés!!! 3 oldal, amit le lehetne 1-re is csökkenteni, például ami kimarad azt egy későbbibe rakni. (Aha. És ami közben jön azt dobjam ki az ablakon? — CoVboy) Jó ötlet volt a pénz szedése a hirdetésekért, így legalább nem irnak olyan hosszú regényeket (marad 2 oldal). A levelezési rovat is hosszú. Csak a leglényegesebbeket kellene kiírni a levelekből, és azt megjelteni, és nem azt a sok ökörséget, mint pl. a "Hoppa!" típusú levél (marad 2 oldal) Összesen 4 és 3/4 oldal lenne üres, melyekre más stílusú játékokat lehetne rakni. Hiányolom a felhasználó prg-okat az újságból. (pl. Home rido producer... stb.) Most már tudom (ha ilyen marad az újság), hogy jövőre nem fizetem elő. GÁBOR (Godóllórról)

Ui: Kérem megjelteni!

CoVboy: Kérlek. Felőlem megjelenhet. Ha a "Hoppa!"-típusú levél mehetett, akkor mehet ez is. Kritizálni szabad. A hirdetésekkel kapcsolatban igazad van: tényleg egy kicsit sok van belőlük. De ez már nekünk is feltűnt és megpróbáltuk valahogy normális mederbe (1 meder=kb. 2 oldal havonta) terelni. A felhasználói programokat én is hiányolom a CoV-ból — azt viszont nem tudom, hogy hova lehetne rakni őket. A levelezési rovat tényleg hosszú (én is inkább már mennék Balatonra), de csak akkor szoktam nyírálgni a leveleket, ha nagyon muszáj. Ha csak a "leglényegesebbeket írnám ki", akkor a leveledből ennyi maradt volna: "CoVboy! Jövőre nem fizetem elő. Ui: kérem megjelteni!". Így viszont nem lett volna különösebben szép színtelítja az e havi tehenes rovatnak. Jól beszélék?

TökösMákos levél

Tisztelt CoVboy!

Talán még emlékszel arra a három levélre, amit én küldtem Neked. Az elsőben Gettó "művész úr" nyomdokaiba szerettem volna lépni, a másodikban egy "leírást" kuledtem az ACE OF ACES-ről. Az utolsó levélben az INTO THE... térképe rejtőzködött. Azóta eltelt kb. fél év, én azóta nem írtam, te pedig már két levelet küldtél nekem. Így kicsit (nagyon?) bunkó voltam, hogy ezt nem köszöntem meg Neked. I lát akkor most kosz, kosz, kosz! (Nenenenene! Nem kell megköszönni, hogy választoltam, mert akkor arra is válaszolnom kell! — CoVboy) Nemrég kaptam egy Amigát (tok jó), és ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem. Ezek a következők lesznek:

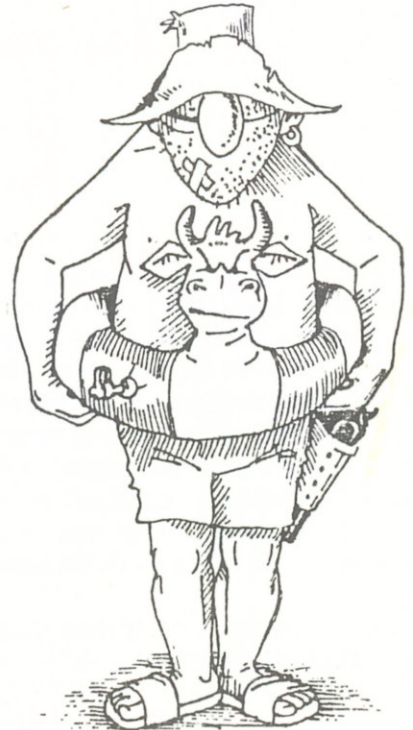
Szerinted érdemes volt-e venni (szerintem igen) a programozás (egyelőre csak Amiga BASIC) és a játékok miatt? (Ez egy olyan kérdés, amire te sem vársz választ — CoVboy) Most jönnek az újsággal kapcsolatos kérdések!

Szerinted melyik újság a legjobb (CoV, 576, C-mánia)? Erre őszintén válaszolj! Szerintem a CoV. Hehe. A C-mánia készítésébe besegített Székely László töletek (δ 1, vagy 0.75?). Talán egyedül nem ment az ottaniakkak? Miért "mentek át" az 576-ból egy csoportban a C-mániába? Kirúgták őket, vagy mi? Mit gondolsz az 576-ról, és a C-mániról? Milyennek a leírásaik és a stílusuk?

Én is egyetértek veletek abban, hogy a lövöldözős játékok marhaságok. Bár, néha vannak olyan pillanataim, amikor "pusztítanom kell". (Ja, nekem is voltak olyan pillanataim, amikor nekialltam SILKWORM-ozni egy haverral. Természetesen trainer nélkül, hogy édes anyanyelvünk legszebb kifejezései is eszünkbe jussanak... — CoVboy) Ez szerencsére csak nagyon ritkán, minden egymilliomodik évben egyszer szokott előfordulni. Engem az sem érdekelné, hogya a CoV mondjuk a jövő hónaptól kezdve 100 forint lenne, én akkor is megvenném (<rendkívül gonosz mosoly> — CoVboy) a minőséget meg kell fizetni. Kéne egy olyan TOP-lista is, amelyben a legfélelmetesebb, legundorítóbb látványok találhatók a játékok élé. Ézen az Elvira. Project Firestart szerintem biztos jó helyezést harcolna

ki magának. Nem ám! Ez csak egy vicc volt. De mi lenne, ha mégis lenne egy ilyen? (Röhej — CoVboy) Amit észrevettem az újsagotokkal, de főképpen veletek kapcsolatban, az az, hogy rendkívül művelt, illedelmes és humoros egyéniségek vagytok. (Yikes! Te valamit akarsz... — CoVboy) Ez ontá a CoV ba az életet. Nekem van egy olyan érzésem (csak érzés!), ami azt sugja, hogy egy CoVboy nevű személy nincs is. Csak ilyen álneven válaszol a levelekre 1.75. Na, igaz ez? Bár, lehet, hogy nem — ez csak egy érzés... Hozzatok is olyan hamar megérkeznek az új programok, mint az 576-hoz, vagy a C-mániahoz? Ha jól látom, akkor kicsit sokat kezdtem Tőled, remélem, te ugyanennyi darab választ fogsz küldeni nekem. Akkor most én megyek eszicsikálni, kezdődik a pizzamecsata. Addig is várom válaszodat! Udvozzlettel: ACELOS BALAZS, Szekszárd

CoVboy: Istenkém, meddig kell még könyörögni, hogy hagyjuk már ezt az összehasonlítgatást! Hogy melyik újság a legjobb, azt úgyis a vásárlók fogják eldönteni! Részemről nagyon tetszett az 576 utolsó száma (tényleg!), mert kivételre tők jól néz ki az újság és jó játékok vannak benne — nagyon nem tetszik az impresszumban levő "A kiadványban..." kezdetű szöveg (az azért enyhé túlzás). A Computer Mánia utolsó száma meg azért kellemes, mert — szerintem — egy nagyon jól designolt újság és az egyik csoka stílusa is nagyon tetszik. Amikor először olvastam ezt a számukat, akkor hirtelen ötlettől vezérelve majdnem nekialltam 143 oldalú dobókockát ragasztgatni, de aztán teljesen lelohadt a lelkesedésem, mert mihez kezdjek a dobókockámmal, ha a következő számuk is 3-4 hónap múlva fog megjelenni?! (Pardon. Ez mélyütés volt. Nem ismerem a körülményeket, szóval visszasi-vom.) A CoV-ról nem mondok semmit, mert az elfogott vagy álszerény lenne — mi csak itt idétlekedünk és néha csinálunk pár leírást. Arról fogalmam sincs, hogy az 576-ból miért mentek át páran a CM-be. De talán ezt tőlük kellene megkérdezned, nem tőlem, nemde?! Azt meg már végképp' nem tudom, hogy az 576-hoz és a CM-hez milyen gyorsan érkeznek meg a programok. Mi például minden második heten besietünk a Novotrade valamelyik szalonjába és üres táskáinkat teljesen hot anyagokkal megtöltve térünk meg hajlékunkba... Tényleg észrevettem néha, hogy 'valaki' garázdalkodott a nevem alatt és olyan dolgokat írkált, amire én nem emlékszem. Viszont a klasszikus descartes-i axióma ("Gonoszkodom, tehát vagyok") alapján úgy vélem, hogy nem 1.75 válaszol CoVboy álneven a levelekre. Ok azokra válaszolnak, amelyek nem lettek megvalósolva. Én, kérlek, szörnyű anyagi valóság vagyok. Egyébként ha nem vagyok, akkor kinek a vigyorgó képe tükröződik ott a monitoron?!



Csak úgy puritán egyszerűséggel: Na csá! (Yikes...)

Itt az OTHIS Software! Az országban egyedülálló ingyenes képes katalógus! Szuper olcsó árak! C-64-re lemezzre! Írjátok!
Cím: OTHIS Software, Vác, Eperfa u.6. 2600

C64 + 1541/II floppy + 2 joystick + 50 db. 3M-es lemez + 40 db. NONAME lemez + lemeztartó doboz (100 db-os) + könyvek, újságok eladó! Gecseg András, Sopron, Elő sor 11. 9400

C64-re régi és új kazettás programok olcsón eladók. Válaszborítékért listát küldök. Minden levélre válaszolok. Csere is lehetséges. Varga Zsolt, Verpelét, Lehel u. 3. 3351

Hi C64 players! Ha igazán színvonalas programokat akarsz szerezni kazettán (Pirates, Graphic Adventure Creator, Last Ninja 3, Turrican 2), vagy lemezen (AD&D-k, RPG-k stb.), akkor ide írjál: Halmi Botond, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

Plus/4-es alapgép külön (9.000,- Ft-ért) vagy tartozékokkal (11.000,- Ft-ért) eladó! Sürögő! Cím: Csapko Krisztián, Hejőkeresztúr, Petőfi út 75/A. 3597

Eladó C-128-as számítógép, 1541 floppy drive, C+4-es számítógép, nagymennyiségű programmal, és tartozékokkal! Tel.: 1661-371

C64 resettel, 1541/II floppy, 125 lemez, 2 joy, 17 könyv hozzá, magnó, Supergames — lemezes gyorsító másoló — és Action Replay MK VI. cartridge eladó 40.000,- Ft-ért, esetleg külön is. Baji János, Békés, Kispince u.33. 5630

Amigához színes monitor olcsón eladó. Varga Zoltán, Tel.: 1136-591, 17h-tól.

C64+1541/II floppy+ magnó+ 2 joy 35.000,-ért eladó. Cím: Czágler Péter, Százhalombatta, Pf.:59. 2440

ANGOL NYELVTANI GYAKORLATOK

Oktató programcsomag ZX Spectrum computerre

- 8 program 310 KB
- 1630 feladat mondatokkal
- "B" típusú nyelvvizsgálóhoz
- kezdőknek 1 éves tananyag
- megoldás ellenőrzés, nyilvántartás, értékelés
- választóborítékra ismertetőt küldünk
- **Mignonette**
Kaposvár
Sávház 3, 7400

Hi, crackerek! RPG-sek! + mindenki!
A legújabb programok cseréje C64-en lemezen! Rengeteg szuper játék, új stuffok! A kínálatból: Turbo Lotus E.C., Super Monaco GP., Silkworm IV. (SWIV), The Last Ninja III, USS John Young, Night Shift, Creatures és még sok-sok más '90-'91-es törésű játék. Csere esetén listát kérek és küldök! Felbélyegzett választóboríték nem hátrány! Keresem az ELVIRA, Heatseeker, Az alvilág ura, Star Rush, The Lion, Z-Out, Viz, Eskimo Games című programokat! Kezdők is írhatnak! Továbbá 1541/I, vagy II-es drive-ot vennék!
Horváth Szilárd/TBE Soft. 1991/, Győr, Heszky E.út 45. III/12. 9024.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. C70A — Elephant Antics / Shadow Dancer / Turn It 2 / Solitaire / Dizzy 4 / Death In Effect / Quick McGraw / Hazard / Supercars / Run For Gold / Deri Colours / I Play 3D Soccer / Diplomacy / Chips Challenge Part I. / Cavemania / Breathalyzer / Imagination / Tilt / Tanks / Kick Box Vigilante

2. C70B — Neagox / Trans World / Loopz / Hawkstorm / Back to the Future 3 / Pureseed / Sadañ Hussein / Gyrofalcon / Winter Camp / Skidz / Grand Prix Manager / Wild Fire / Worlds Dawning / Greystoke 2 / Super Monaco Grand P. / Starcontrol / Pick'n'Pile / Last Ninja 3 D / Domino TV 2 / Twin Morg Valley

3. C66B — Dynasty Wars (Utántöltős) / Franco Baresi C.Kick Off / Optima Rax / Skate Wars / White Ninja / Scumm! / Santas Christmas Capers / Days of Thunder / Hard Drivin' / 4 Soccer Simulator Part 2 / The Spy Who Loved Me / Skatin USA / Soccer Challenge / Gazza II Soccer / Helter Skelter / Triky / Zero Gravity Race / Top Cat In Beverly Cats

4. C64A — Sidewinder II / Clue Master Detective / Zozoom / Saint Dragon / Turrican II Part 1 / Connect 4 / Kamikaze / Rugby Manager / Silent Shadow Part 1,2,3,4 / Stairways / Tenspeed D.Trainer / Badlands / The Amazing Spiderman / Trans World / Kwik Snax / Yogi Bear In Green House

5. C65B — Subbotoe / Dragons Kingdom / Time Soldier! Part 1,2,3,4,5 / Strider II Part 1,2,3,4,5 / Dino Wars Part 1,2,3,4 / New Dark Syde

6. C71A — Lotus Turbo Challenge Part 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16

7. C74A — Atomic Robo Kid (utántöltős) / Deliverance (utántöltős) / Renegade 3 (utántöltős)

8. C71B — Creatures (utántöltős) / Hunt For Red October (utántöltős) / Chips Challenge (utántöltős) / Twin Morg Valley / Domino TV2

9. C69A — Golden Axe (utántöltős) / Mig 29 Soviet / Artillery 90 / Wacky Darts / Super Ted / Triton / Popeye II / Arcadia 90 / Weaver 2 / Western C. Part 1 / Beast Part 1.

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re **CSAK KAZETTÁRA** a **64-SZOLG** címen:

64-SZOLG
2030 ÉRD
Pf.: 4

1 kollekció ára 1 db. 60 perces kazettán: **360,- Ft.** 2 kollekció 1 db. 60 perces kazettán: **500,- Ft.** Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról bélyeges borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereéljük!

Jön! Jön! Jön! Sőt, már majdnem itt is van a

CoV Évkönyv

Mivel leírni való játék nagyon sok van, a CoV-ban pedig a hely kevés, úgy gondoltuk, hogy a világ nem menekülhet előlünk és a CoV-on kívül újabb papír adathordozókat fogunk mindenféle textekkel megtölteni. A rémítő pillanat, midőn mindez rátok zúdul, szeptember elején fog bekövetkezni. Hogy mi lesz benne? Sok minden. Például tehenek. CoVboy nem. **(De szúrkalni szabad! — Én)** Azonkívül lesz egy kalap játékleírás, régi és új kalandjátékokról, szimulátorokról és stratégiákról. A GRAPHIC ADVENTURE CREATOR leírása a 64-eseknek, mert már annyian nyúztatok érte bennünket. Némi zenebona az Amigásoknak, hogy tudjátok miért van a nagy fülében vatta. Egy kis programozástechnika 64-en és Amigán, mert hiányoljátok ezt a részt az újságból. MegaElsősegély és GigaTökösMákos, mivel a CoV-ba a töredéke sem fér be annak, amit küldötök és üldögelni semmi kedvünk sincs rajta. Néhány térkép, mert új csőtollszállítmányt kaptunk. Ja és természetesen lesz Plus4-sarok, mert ha az újságban van, akkor az Évkönyvbe is dukál. Mindezekon kívül még van néhány gonosz tervünk, de azokat egyelőre fedje sűrű homály...

Már az eddigi Évkönyvesdikből is kiderült, hogy terveink szerint nem fog utcára kerülni, azaz csak nálunk lesz hozzáférhető. Így tehát a legbiztosabb húzás részéről, ha már most kérsz tőlünk egy előfizetési csekket vagy már most befizeted a 249,— Ft-os fogyasztói árat (sorr, nem rajtunk múlott) az Introban leírtak szerint.