

64
AMIGA
PC * PLUS-4

COU

Comodore Világ #25
IV. évfolyam
1992/4. szám
Ára 74,— Ft

SPACE ROGUE



A YOSH SZIGET ÁTKA

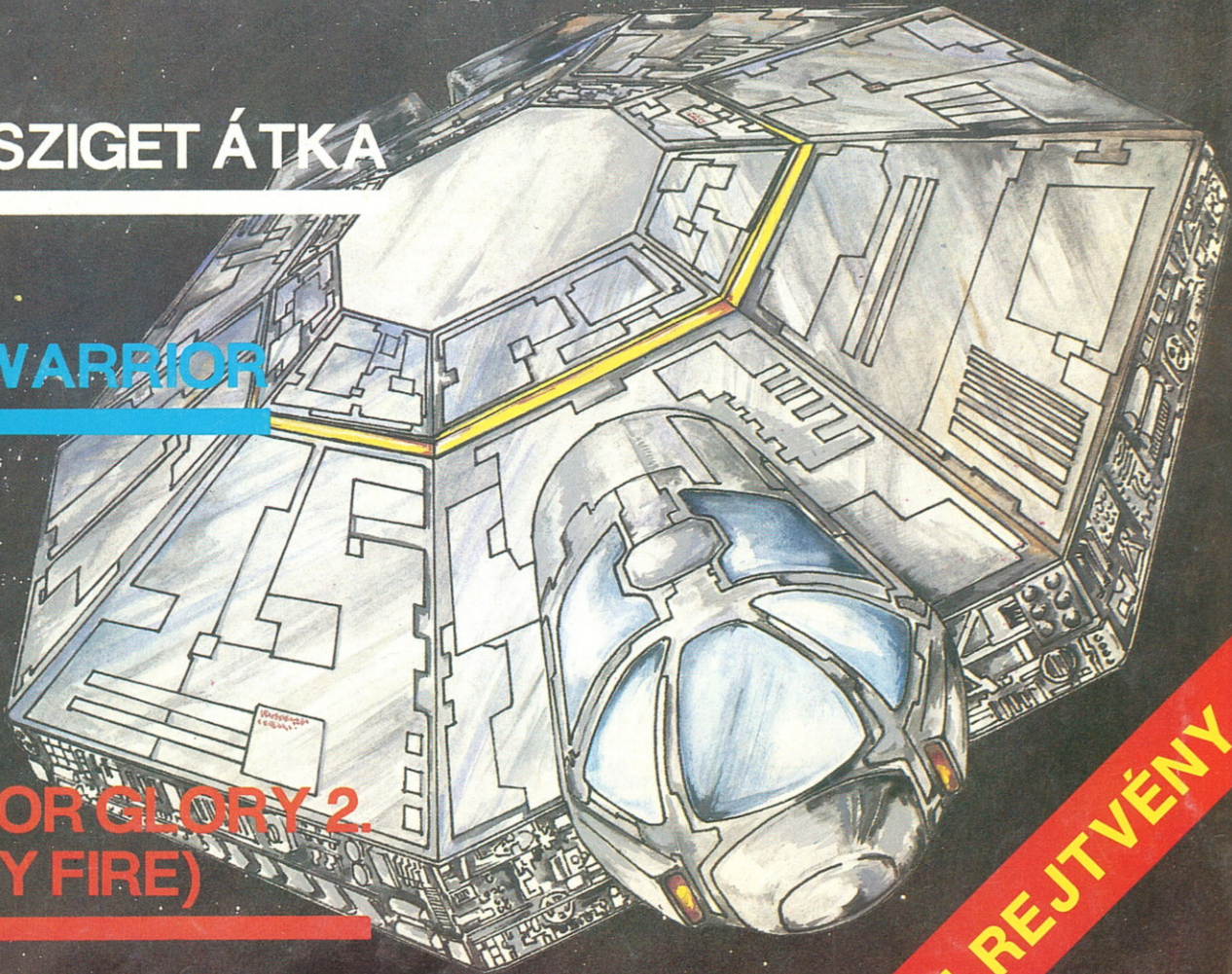
KENDO WARRIOR

ACE

QUEST FOR GLORY 2.
(TRIAL BY FIRE)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

PÁLYÁZATI REJTVÉNY



SpV – CoV KATALÓGUS

1942 (SpV 25), 4x4 OFF ROAD RACING (ÉVK/64), 688 ATTACK SUB (ÉVK/A,PC), A NINJA KÜLDETÉSE (ÉVK/+4), A VÁR KINCSE (CoV 23/+4), A-07 (CoV 5/+4), A-10 TANK KILLER (ÉVK/A,PC), ACADEMY (SpV 5), ACE (CoV 25/64), AFTER THE WAR (SpV 23), ALIENS (SpV 15), ALOM EDES ALOM (ÉVK/+4), ALVILAG URA (CoV 16/64), AMAUROTE (SpV 21), ANDY CAPP (ÉVK/64), ANNALS OF ROME (ÉVK/64), ANTIARIAD (SpV 13), ARCANIA (CoV 9/64), ARCHIPELAGOS (CoV 2/A), ARROW OF DEATH I. (CoV 25/+4), ARTHUR THE QUEST FOR EXCALIBUR (CoV 23/A), ASYLUM (CoV 20-21/64), ATHENA (SpV 19), AZTEC TOMB (CoV 24/64), BARBARIAN 3 (ÉVK/64), BARD'S TALE (SpV 22, SpV 23, SpV 25), BARD'S TALE II. (CoV 15/64), BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4), (CoV 13/64), (CoV 20-21/64,A), (ÉVK/64,+4), BAT'90 (CoV 18/64), BATMAN - JOKER/PENGUIN (CoV 2/64,A), BATMAN - THE MOVIE (CoV 4/64), BATTLE CHESS (CoV 4/64), BATTLE CHESS II. (CoV 23/A,PC), BATTLES OF NAPOLEON (CoV 23/64), BEACH HEAD (SpV 12), BEACH VOLLEY (CoV 4/A), BEDLAM (SpV 25), BERKS 3 (CoV 3/+4), BEVERLY HILLS COP (ÉVK/64,A), BEYOND THE ICE PALACE (SpV 17), BIO CHALLENGE (CoV 8/A), BLINKY'S SCARY SCHOOL (ÉVK/64), BLOODWYCH (CoV 12/A), BLUE ANGELS (ÉVK/64,A,PC), BOBO (CoV 8/64), BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4), BOOMBY ADVENTURE (CoV 17/+4), BORROWED TIME (CoV 8/64,+4), (CoV 9/64,+4), BOSSZU (CoV 8/64,+4), BOX MANAGER (CoV 13/64), BRAINSTORM (SpV 18, SpV 20), BRIDGEHEAD (CoV 10/+4), BRUCE LEE (SpV 9), BUCCANEER (ÉVK/64), BUCK ROGERS (CoV 13/64,A,PC), (CoV 15/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64), BUGGY BOY (SpV 19), BUSHIDO (CoV 16/64), CAPTAIN BLOOD (ÉVK/64,A), CAPTAIN FIZZ (CoV 23/+4), (CoV 25/+4), CAPTURED (ÉVK/64), CARMEN SANDIEGO (ÉVK/64,A,PC), CARMEN SANDIEGO 3. (CoV 11/64,A/L), CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A), CARTHAGE (CoV 14/A), CASTLE DRACULA (CoV 25/+4), CASTLE MASTER (CoV 13/64,A), CASTLES (CoV 24/A,PC), CAULDRON II. (SpV 5), CAVE GUENNIE (CoV 23/+4), CENTURION (CoV 16/A), CHAMBERS OF SHAOLIN (ÉVK/64), CHAMONIX CHALLENGE (ÉVK/64), CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64,A,PC), (CoV 25/64,A,PC), CHAOS (SpV 17), CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64), CIRCUS ATTRACTIONS (CoV 16/64), CLUE MASTER DETECTIVE (CoV 19/64), CODENAME MAT (SpV 12), COLOSSUS 4.0 CHESS (SpV 10), CONQUEST OF CAMELOT (CoV 18/A), COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4), CRIME TIME (CoV 22/64,A), CRYSTALS OF ARBOREA (CoV 24/A), CSAVARGÁS A GOMBAK BIRODALMÁBAN (CIRCUS ATTRACTIONS (ÉVK/+4), CURSE OF RA (CoV 13/64), THE CURSE OF SHERWOOD (SpV 13), CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64), (CoV 20-21/64), CYBERNOID (SpV 16), CYCLONE (SpV 17), DALLAS QUEST (CoV 13/A), THE DAMBUSTERS (SpV 6), DAN DARE (SpV 21), DAN DARE II. (SpV 13, 15), DANGER FREAK (CoV 6/64), DARK SIDE (CoV 4/64), DEATH KNIGHTS OF KRYNN I (CoV 23/64,A,PC), DEATH WISH 3 (SpV 11, SpV 19), DEFENDER OF THE CROWN (CoV 20-21/64,+4), DEJA VU (CoV 9/64,A), DEJA VU II. (CoV 20-21/A), DELI COMPACKER (ÉVK/+4), DELTA WING (SpV 10), DEMO DEMON (CoV 19/64), DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12/+4), DEMONS DOM (CoV 19/+4), THE DETECTIVE GAME (CoV 17/64), (CoV 24/64), DEVIANTS (SpV 19), DIE HARD (ÉVK/64), DIR MASTER (CoV 19/64), DISKOLVAJ (CoV 16/64), DIZZY (CoV 6/64), DIZZY (SpV 13), DIZZY II. (CoV 6/64), (CoV 9/A), DIZZY III (FANTASY WORLD (SpV 24), DIZZY III. (CoV 8/64), DIZZY IV. (CoV 14/64), DOOMDARK'S REVENGE (CoV 20-21/64), (CoV 23/64), DOUBLE TAKE (SpV 10), DRACONUS (ÉVK/64), DRAGON SPIRIT (SpV 25), DRAGON'S LAIR (CoV 3/A), DRAGONWARS (CoV 10/64), (ÉVK/64,A), DRILLER (CoV 7/64,+4), DRILLER (SpV 17), DUCK TALES (CoV 10/64), DUN DARACH (SpV 14), DUNGEON MASTER (CoV 6/A), EAST CALLING WEST (CoV 25/+4), ELITE (CoV 1-8/64,+4,A), (CoV 14/A), (ÉVK/+4), ELITE (SpV 11), ELVARAZSOLT KASTELY (CoV 17/+4), EMLYN HUGHES SOCCER (CoV 19/64), ENDURANCE (SpV 16), ENIGMA (CoV 17/+4), EQUINOX (SpV 7), ERIK THE VIKING (CoV 19/+4), ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64), EVERYONE'S A WALLY (SpV 24, SpV 25), EXCALIBUR SWORD OF KINGS (SpV 25), EXOLON (SpV 15), EXTASY (CoV 24/+4), EXTERMINATOR (CoV 14/64,A), EYE OF BEHOLDER (CoV 19/A), (CoV 20-21/A), F-1 MANAGER (CoV 14/64), F-14 TOMCAT (CoV 5/64), F-15 STRIKE EAGLE (CoV 20-21/A), F-16 COMBAT PILOT (CoV 15/64,A), FAIRLIGHT (SpV 25), FALCON (CoV 5/A), (CoV 6/A), FERNANDEZ MUST DIE (SpV 21), FIGHTER BOMBER (CoV 14/64), FINAL CARTRIDGE II. (ÉVK/64), FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4), FIRE KING (CoV 13/64), (CoV 14/64), FIRMBASE (CoV 20-21/+4), FISH (CoV 14/64), (CoV 15/64), FIST II. (SpV 5), FLASH GORDON (CoV 19/+4), FLINTSTONES (ÉVK/64), FLINTSTONES 2 (SpV 15), FOGD A PENZT ES FUSS (CoV 24/+4), FOOTBALL CHAMPION (CoV 18/64), FOOTBALL MANAGER (CoV 24/64), FOOTBALL MANAGER (SpV 17), FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4), (CoV 17/+4), FOOTBALLER OF THE YEAR 2. (CoV 24/64), FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64), FRANKIE (CoV 8/64), FREDDY HARDEST (SpV 16), SpV 17, FUTURE KNIGHT (CoV 22/64,+4), FUTURE WARS (CoV 8/A), GAMEBASIC (ÉVK/64), GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4), GAMES DESIGNER (ÉVK/+4), GARFIELD (SpV 14), GARFIELD - WINTER'S TAIL (CoV 4/A), GATEWAY TO APASHAI (CoV 20-21/64), GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (CoV 24/64,A,PC), GENSGZTER (CoV 18/+4), GEYSHA (CoV 14/A), (CoV 22/A,PC), GHOSTBUSTERS II. (SpV 23), GILDED AGE (CoV 22/64), THE GOONIES (CoV 17/64,+4), GORDIAN TOMB (ÉVK/64), THE GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (ÉVK/64), GRAPHICS DESIGNER (ÉVK/+4), GREMLINS (CoV 15/+4), GUADALCANAL (CoV 14/64), GUNFRIGHT (SpV 5, 5), GUNRUNNER (SpV 22), GUNSHIP (CoV 5/64,A), H.C.S. PACKER (ÉVK/+4), HALALLABIRINTUS (CoV 25/+4), HARD DRIVIN' (CoV 6/64), HEARTLAND (SpV 14), HEATHROW RADAR (SpV 13), HEATSEEKER (CoV 16/64), HEAVY METAL (ÉVK/64), HEAVY ON THE MAGIC! (SpV 21, SpV 22, SpV 25), HERO QUEST (CoV 20-21/64,A), HERO QUEST 2. (CoV 22/64,A), HERO'S QUEST (ÉVK/A,PC), HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64), HEROES OF THE LANCE (SpV 25), HOS LOVAG (CoV 13/+4), HEXENKÜCHE (CoV 18/+4), HIGHWAY ENCOUNTER (SpV 10), HIRES MASTER (ÉVK/64), HOBBIT (CoV 13/+4), HOLIDAY IN SUMARIA (SpV 20), HOLLYWOOD POKER (CoV 14/+4), HOSTAGES (CoV 4/64), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD (SpV 19, SpV 20, SpV 19, SpV 25), HUNDRA (SpV 20), HYDROFOOL (SpV 6), HYPABALL (CoV 19/64), THE ICE TEMPLE (SpV 15), IDOLABIRINTUS (CoV 14/+4), (CoV 23/+4), IDOUTAZO (CoV 17/+4), INDIANA JONES III. (CoV 5/A), INKÁK KINCSE (CoV 19/+4), INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64), INVINCIBLE (CoV 17/+4), J.A. S RALLY SPEEDWAY (CoV 18/64), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING (SpV 16), JACK THE NIPPER (SpV 2), JAWS (CoV 23/64), THE JET SIMULATOR (CoV 17/+4), JETSONS (CoV 20-21/A), JOAN OF ARC (CoV 1/A), (CoV 2/A), JOE BLADE (SpV 19), THE JOHNNY REB II. (CoV 20-21/64), JOURNEY (CoV 3/A), KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4), KÁZMER A MACSKA (CoV 17/+4), KISERTET KASTELY (CoV 17/+4), KENDO WARRIOR (CoV 25/64), KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64), KIDNAP (SpV 19), KINCSVADASZ (ÉVK/+4), KING'S BOUNTY (CoV 11/64), (CoV 14/64), (CoV 20-21/64), KING'S QUEST III. (CoV 22/PC), KING'S QUEST IV. (CoV 7/A), (CoV 9/A), KING'S KEEP (SpV 11), KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A), KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64), KNIGHT LORE (CoV 22/64), KNIGHT TYME (SpV 10), KNIGHTMARE (SpV 20, SpV 20), KNIGHTS OF LEGEND (CoV 17/64), KRISTAL (CoV 3/A), KUDI 64 (ÉVK/64), LARRY II. (CoV 10/A), LARRY III. (CoV 10/A), (CoV 11/A), LASER SQUAD (SpV 23, SpV 24, SpV 25), LASER SQUAD II. (CoV 12/64), THE LAST NINJA (CoV 1/64), THE LAST NINJA II. (SpV 14, SpV 17, SpV 17, 15), THE LAST NINJA III. (CoV 17/64,A), LAUREL & HARDY (CoV 8/64), LEGEND OF FAERGHAIL (CoV 16/A), LEGIONS OF DEATH (SpV 16), LITTLE PUFF IN DRAGONLAND (ÉVK/64), LOCOMOTION 2 (ÉVK/+4), LONE SURVIVOR (CoV 16/+4), LOOM (CoV 13/A), LORD OF THE HELL (CoV 17/64), LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64), LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A), M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC), MAGIC CANDLE (CoV 23/64,A,PC), MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/+4), MARSPORT (SpV 15), MATCH DAY II. (SpV 15), MITOSZOK GYÉMANTJA (CoV 24/+4), MEGABUCKS (SpV 10), MERCENARY (SpV 18, SpV 18), MERCENARY 2 (SpV 20, SpV 20), MERMAID MADNESS (CoV 6/64), MIAMI VICE (SpV 5), MICRO-VOCALS, BASS, TUNED, RHYTHM, DISCO, ROCK, LATIN (ÉVK/64,+4), MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64), MIKROBI (CoV 20-21/+4), MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A), MISSION (CoV 18/+4), MOLECULE MAN (ÉVK/+4), MOLECULE MAN (SpV 5), MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64), MOTOR MASSACRE (ÉVK/64), MOVIE (SpV 19), MYTH (CoV 7/64), NATO ASSAULT (SpV 25), NAUTILUS (CoV 12/+4), (ÉVK/64), NAVY MOVES (SpV 20), NETHERWORLD (SpV 21), NEURONANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64,A), NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64), NIGHTSHADE (CoV 22/64), NINJA (SpV 5), NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20), NODES OF YESOD (SpV 8), NOISE/PROTRACKER (ÉVK/A), NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64), NORTHSTAR (SpV 14), OCEAN RANGER (CoV 9/64), OLLIE & LISSA (ÉVK/64), OPERATION HORMUZ (ÉVK/64), PACKEREK (CoV 11/+4), PANZADROME (SpV 15, 16), PANZER GRENADIER (CoV 24/64), PARADROID (ÉVK/64), PARALLAX (ÉVK/64), PAWS (SpV 14), PEGASUS BRIDGE (SpV 20), PENTAGRAM (SpV 18), PERFORMANCE FORTH (ÉVK/64), PHM PEGASUS (ÉVK/64), PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4), PIRACY (CoV 19/64), PIRATE (CoV 20-21/+4), PIRATES (CoV 9/64,A), (CoV 10/64,A), (CoV 18/64,A), (CoV 20-21/64), PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4), POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A), POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 12/64), (CoV 20-21/64), (CoV 24/64,A,PC), POPULOUS (CoV 4/A), POPULOUS II. (CoV 22/A,PC), POWER AT SEA (CoV 12/64), POWER STRUGGLE (CoV 17/64), POWERMONGER (CoV 13/A), PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64), PROJECT FIRESTART (CoV 10/64), (ÉVK/64), PSI CHESS (SpV 13), PUFFY'S SAGA (SpV 25), PUMPKIN (ÉVK/+4), (CoV 25/+4), PURPLE SATURN DAY (SpV 23), QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25/A,PC), (CoV 26/A,PC), QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A), QUESTOMANIA (CoV 3/A), R-TYPE (SpV 21, SpV 21), RAFFLES (ÉVK/+4), RAILROAD TYCOON (CoV 17/A), RALLYE DRIVER (SpV 7), RANARAMA (SpV 17), RASTAN (SpV 14), REBELSTAR (SpV 25), RED LED (ÉVK/64), RED STORM RISING (ÉVK/64), RENEGADE (SpV 16), RESCUE (SpV 11), REVS (CoV 9/+4), RICK DANGEROUS (CoV 5/64), ROZSASZIN PÁRDUC (CoV 12/+4), ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4), ROBIN OF THE WOOD (SpV 7), ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64), ROCKMAN (CoV 2/+4), ROY OF THE ROVERS (ÉVK/64), RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A), RUGBY MANAGER (CoV 19/64), THE RUNNING MAN (SpV 20), SABOTEUR II. (SpV 9, 13), SABRE WOLF (SpV 12 SpV 17), THE SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25), SCOOBY DOO (SpV 6), SCROLL RUTIN (CoV 11/64), SECOND WORLD (CoV 20-21/64), SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A), SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64), SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A), SEVEN CITIES OF GOLD (ÉVK/64), SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A), SHINOBI (CoV 6/64), SHOGUN (CoV 6/A), SIDEWALK (SpV 18), SILKWORM (CoV 6/A), SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64), SIR FRED (SpV 6, 6), SKATE ROCK (CoV 19/64), SNOWSTRIKE (CoV 6/64), SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21), SORCERY (SpV 16, SpV 21, SpV 21), SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3/A), SOUTHERN BELLE (CoV 23/64), SPACE ACE (CoV 7/A), SPACE QUEST 2. (CoV 4/A), SPACE ROGUE (CoV 25/64,A,PC), SPEEDBALL (ÉVK/64), SPEEDBALL 2. (CoV 18/64,A), SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13), SPIDERMAN (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4), SPIDERMAN (SpV 25), SPIKEY IN TRANSILVANIA (CoV 23/64), SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4), SPLIT PERSONALITIES (ÉVK/64), SPRITE KURZOR (CoV 24/64), SPY VS SPY (CoV 18/64,+4), SPY VS SPY 3 (CoV 13/+4), (CoV 17/+4), STALINGRAD (SpV 20), STAR TREK (SpV 18), STARGLIDER (CoV 10/64), STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18, STAR RAIDERS II. (SpV 5, 8), STARLITE 1. (CoV 17/+4), STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64), STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64), STEVE DAVIS SNOOKER (SpV 14), STONKERS (SpV 10), STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64), STORMBRINGER (SpV 11), STORMLORD (SpV 20), STREET ROD (ÉVK/64,A,PC), STRIDER (CoV 5/64), STUNT CAR RACER (ÉVK/64,A,PC), SUBMARINER (SpV 20), SUNNY SHINE (CoV 10/64,A), (CoV 12/64,A), (CoV 20-21/64), SUPER HERO (SpV 18), SUPER TROLLEY (SpV 14), SUPERCARS (CoV 20-21/64), SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64), SUPERNOVA (SpV 25), SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64), SUPREMACY (CoV 14/A), (ÉVK/64,A), SÚSÚ A SÁRKÁNY (CoV 10/64), SWEEOV'S WORLD (SpV 16), SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64), SWORD OF ARAGON (CoV 13/A), SWORD OF DESTINY (ÉVK/+4), SZÖKES A VÁRBÓL (CoV 16/+4), T.B.G. RISK (CoV 11/64), TAI PAN (SpV 7), TANK COMMAND (SpV 19, 19), TANKS (CoV 22/64), TARGET RENEGADE (SpV 14), TARZAN (SpV 16), TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4), TERRAMEX (CoV 3/64), TERRAMEX (SpV 10), TERRORPODS (SpV 25), THE TEST OF HERO (CoV 18/+4), TEXT'N'PICTURE EDITOR (CoV 20-21/+4), THEATRE EUROPE (CoV 22/64,A,PC), THING (SpV 14), THUNDERBIRDS (CoV 19/64), THUNDERCEPTOR (SpV 22), THUNDERCHOPPER (ÉVK/64), TIMES OF LORE (CoV 16/64,A), TIR NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25), TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4), TOM & JERRY (CoV 9/64), TOMAHAWK (ÉVK/64), TOMAHAWK (SpV 16), TOP GUN (SpV 10), TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64), THE TRAIN (ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19), TRANSMUTER (SpV 5), TRANTOR (SpV 15), TREASURE ISLAND (CoV 14/+4), TUBE RUNNER (CoV 16/+4), TURBO OUTRUN (CoV 6/64), TURMOIL (SpV 11), TUSKER (CoV 6/64), TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64), UCM (SpV 22), ÚJ VADNYUGAT 1. (CoV 10/64,+4), ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4), UNDRÚXÚ A KIRALY (CoV 16/64), UNINVITED (CoV 12/64,A), (CoV 13/64,A), (ÉVK/64), UNIVERSAL HERO (SpV 12), THE UNTOUCHABLES (SpV 22), (CoV 7/64), URBAN UPSTART (SpV 17), URIDIUM (SpV 5), USAGI YOJIMBO (CoV 19/64), USS JOHN YOUNG (CoV 12/A), VENDETTA (SpV 25), VOYAGER (CoV 4/A), VULCAN (SpV 18, SpV 18, SpV 25), WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A,PC), WARGAME CONSTRUCTION KIT (CoV 16/64), WASTELAND (CoV 13/64), WATERLOO (CoV 3/A), WHERE TIME STOOD STILL (SpV 24), WILLOW PATTERN (CoV 6/64), WINDWALKER (CoV 15/64,A), WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4), WIZARD'S LAIR (SpV 17), WORLD SOCCER (CoV 18/64), WRIGGLER (SpV 16), X-COPY (CoV 3/A), X-THE ADVENTURE (CoV 5/64), XENOMORPH (CoV 17/64,A), YOSH SZIGET ÁTKA (CoV 25/64), ZAK McKRACKEN (CoV 19/64,A), ZOMBIE (CoV 24/64,+4), ZORRO (SpV 14), ZUB (SpV 25)

Ez egy összevont lista, amely azt tartalmazza, hogy az összes eddig megjelent SpV-ben, CoV-ban ill. a CoV Évkönyv '91-ben mely programokhoz találunk valamilyen segítséget.

A SpV 2,5-13 számai 39,- Ft-ba, 14-24 számai 49,- Ft-ba, a 25. dupla szám pedig 98,- Ft-ba kerül. **SZUPER AKCIÓ!!! Aki a teljes SpV sorozatot megrendeli, az kedvezményesen, 1027,- Ft helyett 620,- Ft-ért hozzájuthat a kiadványokhoz.**

A CoV 3-8 számai 49,- Ft-ba, a 9-12 számai 53,- Ft-ba, a 13-19 számai 59,- Ft-ba, a 20/21 dupla szám 118,- Ft-ba, a 22-25 számok pedig 74,- Ft-ba kerülnek. A CoV Évkönyv '91 ára 249,- Ft.

Figyelem! A SpV 1,3,4; CoV 1,2,3 számai teljesen elfogytak, pénzt már ne adjatok fel ezekre a számokra!

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/4. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Kovács József

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatárs: Homoki Péter

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtse el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók!) Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középítő szelvényének hátoldalára legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:

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

ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.

ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.

C= Márkaboit, Bp., IX. Telepy u. 29.

Kelenföld Kft. Könyvesboltja, Bp. XI.

Szakasits A.u.68. (SZAMALK)

Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.

Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,

Széchenyi u. 49.

MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,

Szt. Bertalan u. 2.

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth

u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen,

Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét,

Nagykőrösi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét,

Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORAN kereskedő, Békéscsaba,

Lepény Pál u. 11/2.

ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Győr,

Schweidel u. 19.

ORGANIKA Kft. Szaküzlete, Sopron,

Orsolya tér 5.

SZÜV Computer-M, Microage Szaküzlet, Szombathely, Szt. Márton u. 31.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk!

Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a július 13.-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

News (64, Amiga, PC)	2
Kendo Warrior (64)	4
Ace (64)	4
SPACE ROGUE (64, Amiga, PC)	6
QUEST FOR GLORY 2. — Trial by Fire (Amiga, PC)	17
Adventour	
A Yosh sziget átka (64)	21
Buck Rogers (64, Amiga, PC)	22
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)	22
HELPLINE	22
Elsősegély (64, Amiga, PC)	23
Programozástechnika — Memóriaszerkesztő (64)	24
Plus/4 sarok	
Mindenféle	25
Castle Dracula	25
East Calling West	26
Arrow of Death I.	26
Captain Fizz	26
Térképek (Pumpkin, Halállabirintus)	27
Hirdetések	28
CoVboy Posta	30

Épp ez jutott eszünkbe...

Bízunk benne, hogy ez a jubileumi számunk a beigért időpontnak megfelelően jelent meg (csak az évet felejtették odaírni — CoVboy). A 8 oldalas melléklet kivételese nem függ össze a jubileummal, de legalább majd elmondhatjuk, hogy ez a számunk vastagabb volt. Ettől függetlenül reméljük, hogy sikerült többszáz elégedetlenkedő olvasónk kérését is teljesíteni, akik többek között ilyen dolgokkal bombáztak az év eleje óta bennünket:

„Miért nem tudjátok néhány dolognak a címét, vagy a képét a borítóra kitenni, akkor már legalább ránézésre tudjuk, mire számíthatunk, ha belelapozunk...”

„Hiányoznak Getto grafikai, nem tudna két szolgálat között alkotni valamit?”

„Összefolyik az egész újság, sokszor nem tudni melyik fejezet hol végződött, hirtelen rájön a következő...”

„Mi itt vagyunk a városban vagy százan

64-es kazettások! Tüntetni fogunk a CoV HQ előtt, ha nem csináltak valamit. Ha ez így megy, lassan a 64 lekerül a CoV embléma felől...”

„A C nyelv sorozat az valóban hülyeség volt, akit érdekel, számos könyvet talál rá, de könyörgöm csak legalább 1-2 oldal programozástechnikát! Nem hiszem, hogy nem érdekel legalább annyi embert, mint egy 20 oldalas RPG téma...”

Azoknak, akik ezeket a sorokat írták, ill. mindazoknak, akik hasonló problémával fordultak hozzánk, megadja a választ maga az újság. Már néhány-szor említettük, hogy mindenki külön kis igényét kielégíteni nem tudjuk, de az általános véleményeket és javaslatokat szívesen fogadjuk, s ha az valóban közérdekű, úgy megpróbálunk tenni valamit a megoldás érdekében. Természetesen továbbra is várjuk véleményeiteket, ötleteiteket, a lap színvonalának emelése érdekében!

FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközzölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be.

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bors Gábor, Siófok
Endreffy János, Nyíregyháza
Fehér Leó, Baja
Felvégi Csaba, Szeged
Hanula Zsolt, Vác

Helmayer Barnabás, Budapest, IV.
Juhász Tamás, Balatonlelle
Kövári János, Hatvan
Molnár Zsolt, Kecskemét
Várady Tamás, Budapest, II.

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

A CoV 24-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:

WEIRD DREAMS (64)
THUNDER STRIKE (Amiga)

A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

NEWS

Kaland/RPG

64, Amiga, PC

A Plusisoknak talán már a könyökükön jön ki, a 64-eseket pedig mostanában hanyagolták a szöveges-grafikus kalandjátékokkal. A **Starbyte** most jött ki a piacra a **SOUL CRYSTAL** c. kalandjával. Aki varázslókkal, sárkányokkal stb. kíván találkozni, az jobban teszi, ha keres tovább, ez a kaland a jelenben játszódik. Az introban jól sikerült a grafika, a zene tűrhető, viszont a C64-en jól sikerült a lemezkezelő rendszer. Kazettán utántöltős programként felesleges keresni. Amigán a zene egy picit feldobja a játékot, PC-n pedig picit unalmas.

(64), Amiga, PC

A múltkori számunkban már megemlítettük, hogy az **SSI** sem télenkedik, mert máris nyomulnak a **Savage Frontier** sorozat 2. részével a **TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER**-rel. Nekünk a játék semmi újdonságot nem hozott, bár a grafikai kivitelezés PC-n a VGA verzió volt a legszébb. A 64-es verziót még nem adták ki.

Amiga

Igazi szégyen Amigán az **Impressions** kalandja, a **CRIME CITY**. Egy magánnyomozó szerepében játszunk, ám mind a történet, mind a grafika színvonal alatti, nem is értjük, hogy lehet '92-ben egy ilyen játékkal Amigán előrukolni.

Amiga, PC

Mintha az előző NEWS-ban megfenyegetünk volna benneteket, hogy legközelebb már nem meneküthök az újabb Sierra stufok elől. Ez itten kérem már majdnem Sierra, csak az a baja, hogy a **Game Crafters** dobta piacra. A **MADDOG WILLIAMS** egy igazi marhaság, Sierra-stílusban. A történet Duridian fantáziaországában játszódik, ahol rút dolgokkal fogunk találkozni.

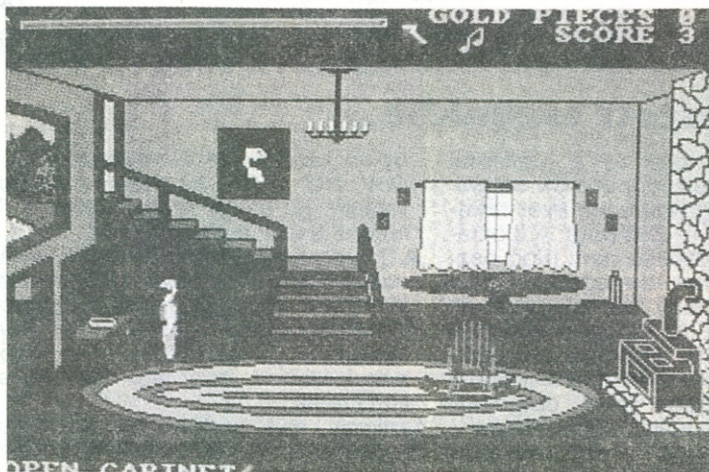
Amiga, PC

Na és akkor itt van kérem a **Sierra**, bár nem új az amiről most szót ejtünk, mert már a CoV 16-ban hírt adtunk a **KINGS QUEST 5** megjelenéséről. A 8 MB-os stuffnak most megjelent a CD-ROM változata is. A játékot még mindig csak felsőfokú jelzőkkel tudjuk dicsérni. Csodálatosan szép digi képek, tökéletesen tiszta angol szöveg, persze mindehhez egy SVGA monitor és egy jó kis hangkártya is szükséges. Az Amigán nem olyan jók a hanghatások.

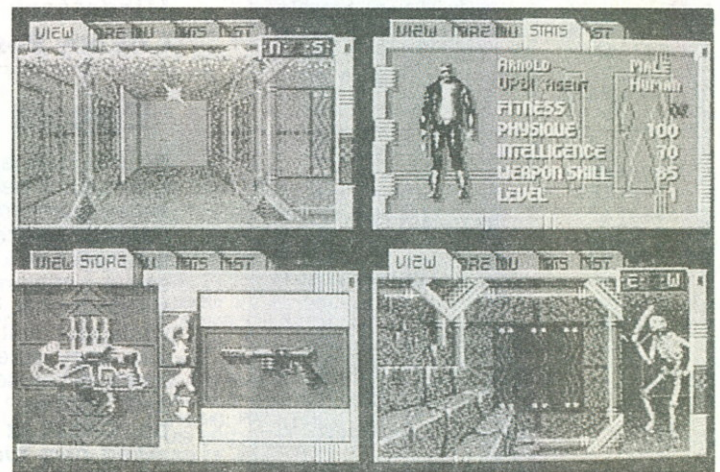
Amiga, PC

A **Lemmings** programozói a **DMA Design**-től keményen dolgoznak a **HIRED GUNS** c. programjukon, mely bizonylatlan sikert fog aratni, mielőtt megjele-
nik. Egy bonyolult 3D labirintusban 30 küldetést kell majd teljesítenünk.

▽ Egy majdnem Sierra: **MADDOG WILLIAMS** (Amiga)



▽ Kegyetlen dolgok: **HIRED GUNS** (Amiga)



Szimuláció

64, Amiga

Figyelem, felkészülni, rajt! Indítják a mezőnyt a pályán, és a **Storm** új autóversenyében, az **INDY HEAT**-ben. A három egymással versenyző kocsinak éles kanyarokkal, különféle veszélyekkel, s természetesen a többiekkel kell megküzdenie. 3D rálátást oldottak meg a pálya egészére, az egyes kocsik műszereit alul helyezték el. Sok újat nem látunk, de azért egy pár kört érdemes vele szórakáznani.

64, Amiga, PC

A kemény autó-cross kedvelőinek is jött egy csemege a **Domark**-tól. A **RACE DRIVIN'** egy jó kis 3D autó-cross szimuláció. A szép grafika mellett sok új elemet ez a program sem tartalmaz. (Én például megelégedtem a demo megtekintésével — CoVboy)

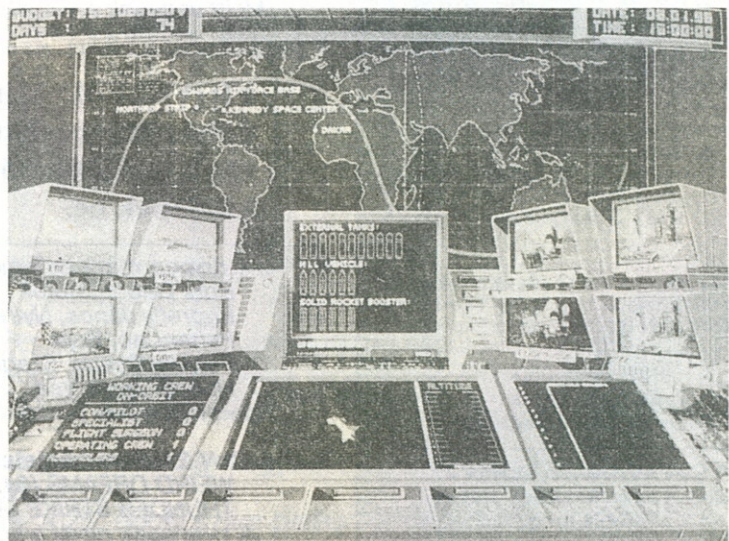
Amiga

Az amerikai foci nem tartozik azok közé a sportok közé, amit nálunk nagyon kedvelnének. Az **Electronic Arts** programozóit viszont különösebben nem érdekli, hogy kis hazánkban mi a divat, s megjelentették a **JOHN MADDEN FOOTBALL** c. alkotásukat. 3D játék, melyben az államok nagy csapataiként játszunk bajnokságot.

Amiga, PC

A **Starbyte** legújabb szimulátorában egy űrrepülőgép irányító bázisában találjuk magunkat. A program kivitelezője a pasadenai űrrepülőgép-irányító laboratórium rendszertechnikusa, nem kell tehát különösebb kommentár a játék színvonalához. A

SPACE MAX csodálatos digitalizált képekkel spékelt szimuláció, melyben végigkövethetjük egy űrrepülőgép útját az indításától, a küldetésen keresztül végig, egész a leszállásig. A kezelés a műszerfal megpillantásakor úgy tűnik igen bonyolult, de a játék ezt is kárpótolja.



Amiga, PC

Ez a hónap úgy látszik az űrrepülőgépeké. A **Virgin** szimulációjában egy űrrepülőgép kabinjából szemléljük a dolgokat. A **SHUTTLE** műszerfala első látásra bonyolultnak tűnik, de azért kis gyakorlással bele lehet jönni. **(Én mondjuk összekötném a két PC-t — CoVboj)**

Amiga

A **Lankhor** által kiadott **VROOM** egy Forma I. szimuláció. Szép grafika, elfogadható hanghatások, de ugyanolyan tömegciikk, mint a többi.

Amiga, PC

A sportjátékok kedvelői most a jövőbe repülnek, a 2000-es évek első évtizedében a

földön egy olyan labdajátékra járnak szurkolni az emberek, mint amilyent a **Microids** dolgozott ki. A **KILLERBALL**, nevéből is sejtethetően gyilkos játék, egy 3 kg. súlyú labda kapuba juttatása a cél. A pályán 12 játékos van, két kapu, és a pálya kör alakú. Idióta egy játék. **(Nem baj ez pont nekem való — CoVboj)**

Stratégia

64

Sokan vannak, akik meg vannak örülve a táblás játékokért. A **Rushware** által most kiadott **TURN IT 2-t** leginkább azoknak ajánljuk, akik a **Shanghai** vagy a **Sarakon** c. játékokkal is szívesen játszottak. A zene sajnos nem erőssége a játéknak, de a játék ötlete kárpótolja ezt a hiányosságot is.

64

A puzzle stílusú logikai játékokból is van már egy rakásra való. A **THINK CROSS** a **Gremlin**-től **Boulder Dash**-szerű tili-toli, de annál egy picit gondolkodtatóbb. Mondjuk az a veszély nem fenyeget, hogy hamarosan **THINK CROSS VII-ről** vagy **XIII-ről** számoljunk be, de azért akik szívesen töltöttek néhány órát logikai játékokkal, azok bizonyára nem bánják meg, ha beszerzik ezt is.

Amiga

Ismét itt egy **Sokoban** klón. A **Defcom** most **ARENA** néven jelentetett meg egy 100 arénán keresztül folyó tili-toli játékot. Hát akkor tili-toli...

PC

Azért a PC-seknek is jutott egy újabb táblás játék, a **GO** egy továbbfejlesztett változata, melyet az **Infogrames** jelentetett meg **GO-SIMULATOR** néven. Ez a **GO** sokkal kidolgozottabb, szebb, játszhatóbb.

Arcade

64

Egy kis öröm a 64-eseknek, hurrá kérem újra itt egy **Armalyte** szerű stuff. Aki annak idején elámult az **IO** grafikájától, az sokkal jobbat már ne várjon, mindenesetre a shoot'em up játékok kedvelői számára csemegeként ígérkezik a **Catalypse** új játéka, mely a **GENIAS** nevet kapta. A játék céljára mi eddig még nem jöttünk rá...

64

Mindazok, akik hódoltak egykoron a **Saboteur**-nek vagy a **Terramex**-nek, mely játékokban azon túl, hogy lövöldözni, püfölni, vagy ugrálni kellett, kicsi gondolkodást, logikát is igényeltek, azok most egy újabb programra vehetik ki hálójukat. A **Bomico DARKMAN**-je sok új elemet nem tartalmaz, de azért egy icipicit el lehet vele szórakozni.

64, Amiga

A **Bubble Bobble** mánia távább gyűrűzik. Az **Ocean** játékában a **PARASOL STARS**-ban Bub és Bob feladata egy új bolygó megmentése. Segítsünk nekik, hogy az egyes szinteket probléma nélkül legyőzhessék...

(64), Amiga

A **Gremlin** új játékában a **SPACE CRUSADE**-ben egy labirintusban kell felvennünk a harcot az idegenekkel szemben. A labirintusban való megjelenítés 3D perspektívában szépen kidolgozott, de láttunk már jobbat is.

64, Amiga, PC

Ha azt mondjuk, **LOCOMOTION**, sok újat nem mondunk, hiszen már **LOCOMOTION X.** is megjelent évezredekkel ezelőtt. A **Kingsoft** most egy kicsit felélesztette az emlékeket, és re-designolta az ötletet. Az új **LOCOMOTION** olyan mint a régi, mégis új. 100 nehézségi szinten játszhatjuk a bakter szerepét, s a pályákat tetszés szerint át is szerkeszthetjük.

Amiga

A **Renegade** legújabb játékát, a **FIRE AND ICE**-t azok a fiúk fejlesztették, akik az **Uridium**-ot, ill. a **Paradroid**-ot, a **Rainbow Islands**-t és úgy hívják őket, hogy **Graftgold Team**. Kezük közül még pocsék munka nem került ki. Így van ez ezzel a játékkal is. Hősünk egy prérifarkas Észak-Amerikából, aki elmegy világot látni, ám egyre több meglepetés éri. Az északi sarkon pingvinek, hólabdák, eszkimók állják útját, és így tovább, úgy a vízben, mint a dzsungelben, a kutyának helyt kell állnia, egész az egyiptomi múmiáig. A kutya-sprite humoros, a grafika és a zene színvonalas, formázás előtt célszerű egyszer végigszaladni a játékot.

▽ **Kutya dolgok: FIRE AND ICE (PC VGA)**

Amiga

A **Loricel** is nyomul a piacon új akciójával, amely a **SON SHU SI** nevet kapta. Grafikailag szépen kidolgozott játék, melyben csak megyünk, megyünk horizontálisan előre, miközben mögöttünk a háttér — szép faunák, flórák, japán kertek — scrollozódik. Szörnyű nehéz kitalálni a játék célját!

Amiga

Az **Infogrames**-től kaptunk már jobbat is, no de nem lehet minden tökéletes. Az **ALCATRAZ** a **Hostages** folytatása. 1996-ban játszódik San Francisco-ban. Téma: kommandós piff-puff egy börtönben, a drog-kereskedők ellen. Vízszintesen scrollozódik a képernyő, sötét, sejtelmes a háttér, és két játékos opciót is beépítettek.



Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

- Az első igazi magyar nyelvű játékprogram!
- Több, mint 50 helyszínen!
- Színes díszdoboz!
- Kézikönyv!
- A kaland- és szerepjáték nagyszerű ötvöze!
- Cselekvéstől függően állandóan változó helyszínek!
- Ajándék SAVE disc!
- Ajándék poszter

Ara: 364,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy

Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u.2.

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

Kendo Warrior

A játékot a **LOTHLORIEN** adta ki, 1989-ben.

A kerettörténet:

Főhősünknek (legyen a neve egyszerűen Ken) egy szép napon kedve támadt, hogy csemegézzon a nagymamája által készített (világhírű) kókuszgolyókból. Jókedvűen kurjongatva ugrándozott el hozzá (ezt mutatja a program a kezdőképen), ott azonban nagy meglepetés várta.

A nagy zokogva borult a nyakába és el-elcsukló hangon próbált valamit makogni Kennek. A srác a hörgésekből és a rőfögésekből azt silabizálta ki, hogy a nagyt egy nagydarab tag (aki ráadásul zöld is) a konyhában leütötte és ellopta a (világhírű) kókuszgolyók receptjét. Ken éktelen haragra gerjedt és azt óbégatta: "Ha én (világhírű) kókuszgolyót akarok enni, akkor (világhírű) kókuszgolyót is fogok enni!" Mivel tudta, hogy ki tépte el a receptet, elhatározta, hogy leszámol vele: Mr. Dinnyével. Elindult hát egy sodrófával fel-fegyverkezve, hogy visszazerezze a (világhírű) kókuszgolyók receptjét...

A játék **PORT 2**-ről vezérelhető.

Lássuk a képernyő felosztását. A fenti részen található a játéktér, az első rész közepén lévő 'computeren' a fontosabb üzenetek, valamint az 'I' billentyű megnyomására a nálunk lévő tárgyak listája jelenik meg. A konzol fölötti kék csík a mi, az alatta lévő piros csík pedig az ellenfél energiáját mutatja (a miénk a harcok után folyamatosan visszatöltődik — lásd **SABOTEUR**). Jobbra az életeink száma, balra a nagy arcképe látható.

Akkor kezdjük el a játékot! Először is menjünk el jobbra (talán azért, mert balra nem lehet) és a második képernyőn, a csövön ugorjunk fel. Itt egy furcsa két ízű látunk, egyelőre ne maceráljuk, mert a macera egy **OUCH!!! INSUFFICIENT COBALT PARTICLE SHIELD TO PROCEED** (szabad fordításban: Kobalt védelmi rendszer működik) -t idéz elő és Ken repül + gurul néhány métert az ellenkező irányba (energiát nem vesz). Talán inkább gyérünk jobbra és a sarokban tapicskoljunk rá a kék gömbre. Ekkor **WE HAVE** blabla... felirat arról tájékoztat, hogy felvettünk valamit, ez jelen esetben egy 'védőruha', amellyel átjuthatunk az előző képernyőn a védelmi rendszeren. Fontos! Egyszerre csak egy védőruha lehet nálunk, ami kétszer használható (kétszer hatolhatunk át vele a rendszeren), de ha elfogyott, újra és újra 'feltankolhatunk' a gömböknél, amiket ezentúl **KVR**-nek (Kobalt Védelmi Rendszer) nevezek. Vannak még zöld (urán) és piros (rubidium) gömbök és védelmi rendszerek is (UVR, RVR lesz a nevük). Minden gömb által nyújtott védelem csak az azonos színű rendszereken segít át!

Remélem, mindenki érti... Nos, friss, ropogós **KVR**-ünkkel hemperegjünk át a rendszeren. Az itt lévő szobában vegyünk fel egy **UVR**-t és egy **KVR**-t újból. Guruljunk vissza, majd le. Ja, aki már itt jár, biztosan találkozott mókás figurákkal, akik cirkuszi mutatványokkal próbálnak minket szórakoztatni. Csapkodjuk le a művészeket, mert tevékenységük ártalmas ránk nézve. Csapkodás után az agonizálásnak néhány különös válfaját mutatják be (talán ők is veszés (világhírű) kókuszgolyóhiányban szenvednek). Monumentális arcade-élvezőknek: ha duplán akarnak élvezni (hehehe...) ne várják meg, amíg az ellenfél teste eltűnik, hanem menjenek át egy másik képernyőre, a csávó már megint a nyakukon lesz... Lent vagyunk ismét az 1. szinten. Gyérünk jobbra két képernyőt és fel. Hohó! Egy diszkólámpa pörög vesztül és meghitt hangulatot, valamint alkatrészek tucatjait árasztja (de trehány ez a Mr. Dinnye). Bukfenczünk ki gyorsan a szobából (így kisebb a találati arány), útközben Ken feltölti **KVR** készletét a kék gömböcsken. Nana, most fel, fel és balra. Itt egy szép tüzecske lobog vidáman (ez is Mr. Dinnye hanyagságának köszönhető). Nem fontos belegyalogolni, mert nincs nálunk **Fabulon** napkrém, anélkül meg olyan pirosak leszünk, mint az öcsém feje, amikor fojtogatom.

Most abba hagyom a részletes leírást, idáig is csak azért írtam, hogy megmutassam, mik a fő cuccok a játékban. Ezután már sűrűen írok.

Gondolom, mindenkit izgat, mi lehet a tűz mögött! Előbb azonban meg kell szüntetni, hogy megtudjuk. Ebben nagy segítségre lehet a franciakulcs (**PIPE WRENCH**), amit egy kis kacskaringózás és emeletmászás (ugrás) után találhatunk. Talán mindenki tudja, mit kell vele csavargatni, hogy kialudjon a tűz. Megjegyzés: az ilyen berendezések általában az alsóbb régiókban vannak...

A diszkólámpák miatt se fájjon a fejünk. Azt talán sejtieni lehet, hogy a diszkólámpák nem benzinatorosok. A segítség egy csipőfogó (**WIRE CUTTERS**). Az iménti tüzecske környékén található. Hú, de nehéz fejtörő! Mr. Dinnye biztos helyre rejtette a receptet (tehát nem a gatyájában kell keresni). Ez a biztos hely egy széf. Különleges (és világhírű) kókuszgolyó recept különleges rejtékhelyet igényel... Egy különleges **VR**-t... Na, ez mond valamit?

Ha a széfet kézzel birizgáljuk, egy percig morcos lesz és nem engedi a további birizgálásokat. A help egy **AUTO DIGITAL SEQUENCER** (szabad fordítás: kódkártya), amelynek kedvelt tartózkodási helye az urán védelmi rendszerek sűrűjében található —

mint köztudott. Vagy nem?

Ha megvan a (világhírű) kókuszgolyók receptje (**TOP SECRET DOCUMENTS**) felharsannak az ultrahang-szirénák (ezért nem halljuk őket). Keressük meg Mr. Dinnyét (nevével onnan kapta, hogy egyszer kiskorában egészben lenyelt egy görögdiinnyét, s az, valamilyen oknál fogva azóta él, virul és gyarapszik — szervezetében). Lopkodjunk oda hozzá és lékeljük meg. Hééé!!! Ki oltotta le a pilácsot (mi voltunk azok, amikor elhaladtunk a lélóg vezetőék mellett)? Zárlat... A melegebb játékosok engedjék el a joy-t és képzeld el, mit csinálhat Kennek Mr. Dinnye a darknessben. Aki egészséges hajlamokkal rendelkezik, az inkább sózson oda Mr.-nek, akiből csak a két szeme látszik. **PUFF!** Hát ez elég hamar kifeküdt... Biztos lőrincs volt... Húzzunk a kijáráshoz!

Itt még néhány egyén próbál ittmarasztalni, nem túl kedvesek. Az öcsém kedvence a szép(?), nagy, fekete kutya (vagy ahogy az öcsém mondja: Tutya), aki lelkesen (és éhesen) vágat felénk és minduntalan át akar ugorni felettünk, de sohasem sikerül neki, így mindig fejbe rúg. Vagy ott van a fekete ruhás **Macskaember**, aki a lábunkhoz dörgölődzik (sic!) meg egy másik örült, aki záptojásokkal és féléves linzerekkel hajigálódik. Intézzük el őket (Kennek van egy pár módszere) és már jön is értünk a nagy.

Epilógus:

Ken szuszogva nyúlt el a nagyinál egy székben. A nagy a konyhába sietett, hogy elkészítse a (világhírű) kókuszgolyót. Ken már majdnem elaludt, amikor:

— *Keen!* — hivogatta a fiút a nagy.

— *Gyűvök má!* Kész van? — pattant fel a székben Ken.

— *Nincs itthon kókusz.*

Amikor Ken három év múlva kiszabadult a síttről (ahová hirtelen felindulásból elkövetett emberölés vádjával került), megtanult programozni és megírta élettörténetét egy 64-es arcade játékban. Annyit keresett rajta, hogy még ma is mindennap kókuszgolyót majszol. Ja, helyesbíték: világhírű kókuszgolyót...

A játék grafikája nem túl csúcs, de azért nem olyan randa (ez kielégítő válasz volt). A zenétől feláll az ember (na, ide mit szórsz be, **CoVboy?**) (és megiszik egy sört — **CoVboy**) hátán a szőr — na, nem azért, mert olyan rossz, inkább sejtelmes. Hiba, hogy túl könnyű a játék. Véges energia, a széf kinyitására aktivizálódó időzített bomba, keményebb ellenfelek, csapdák, több tárgy és nagyobb játéktér kellett volna bele. Jótanács: örök-cuccok nélkül játszunk vele!

A játékban található még 5, 15 és 30 amperes biztosítékot, de azt mindenki derítse ki maga, hogy mire jó...

Felkészülni, vigyázz, rajt! Indulhat a nyálélválás!

FRATRICIDE, Nagykőrös

ACE

Ez 1 katonai repülőgép-szimulátor, ha valaki még esetleg nem tudná. A **Cascade Games** hozta ki 1985-ben. Igaz, nem valami friss, de 64-re kazettára ez az egyik legjobb (tudomás szerinti). Nálunk a **Dynamic Duo**-s törés terjedt el. Ha sikerült betölteni, azt láthatjuk piros betűkkel, hogy **ACE**, meg *written by*, *stb*, *stb*... A legelső sorban az ellenségek sziluettjeit látjuk, mellette a nevét, meg hogy hány pontot ér. Mindenki megnézheti, nem

pazarlom rá a helyet. Ha véletlenül megnyomunk egy billentyűt, vagy a port 2-be dugott joy tűzgombját, egy szép táblázatot kapunk. A játék paramétereit állíthatjuk be:

1. **Start Game:** ... eddig még nem jöttem rá...

2. **Skill Level:** nehézségi szint beállítása (1. gyakorlás, 2-9. éles bevetés)

3. **Crew:** a legénység

- Single Pilot: csak pilóta

- Pilot and Weapons Man: pilóta és lövész

4. **A. Setting:** időjárás, vagy mi (éjszaka, tél, nyár)

5. **Load High Scores:** ponttáblázat betöltés... (I/O)

6. **Display High Scores:** legjobb

eredmények listázása

7. **Demonstration Mode:** demo

Szerintem a 6-os tők fölösleges. Ha egyet nyomunk, kapunk egy másik táblázatot.

Itt a fegyvereinket és a lőszeret választhatjuk ki.

1. **Multirole:** 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-levegő rakéta, 8 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzőrakéta.

2. **Air Superiority:** 6000 gépágyú töltény, 12 db levegő-levegő rakéta, 30 db jelzőrakéta.

3. **Ground Attack:** 6000 gépágyú töltény, 2 db levegő-levegő rakéta, 16 db levegő-föld rakéta és 30 db jelzőrakéta.

4. **Naval Attack:** 6000 gépágyú töltény, 8 db levegő-hajó rakéta, 30 db jelzőrakéta.

Az 1. általános lődözésre és gyakorlásra jó. Ha kigyakoroltuk magunkat válasszuk a 2-at (repülők ellen), vagy a 3-at (tankok ellen). Ha a tankokat és a repülőket kiirtottuk leszállhatunk a 4-ért (hajók ellen). Előtte ugyanis nincsenek hajók.

A játék lényege különben az, hogy visszafoglaljuk az ellenség által megszállt partvidéket, közben megvédjük a még el nem foglalt részeket. A térképen a tenger színe kék (ki gondolta volna), a megszállt terület piros, a szabad terület zöld. A piros területen időnként fekete tankok mászkálnak, ezek az ellenség tulajdonai, de azért nem kell kimélni őket. A vizen (ha kiirtottuk a tankokat és repülőket) hajók jelennek meg, amelyek szintén szadista hajlamaink áldozatai lesznek. Időnként több repülőből álló rajok jelennek meg a térképen (feketével), de ne lépjen meg senkit, ha a térképen 2 fekete repülőt lát, de eközben 8 repked körülötte. Van a térképen ezenkívül 3 négyzet, ami a reptereinket ábrázolja, 1 fehér repülőgép, aki mi vagyunk és időnként megjelenik a bal felső sarokban a "marha-nagy-fekete", ami a légi üzemanyagszállító. Tőle tudunk a levegőben tankolni.

Na ha már ilyen okosak vagyunk, mit szólnátok, ha leírnám, mivel lehet irányítani?...

A botkormányt a 2-es portba dugott joy helyettesíti:

Balra: fordulás balra

Jobbra: fordulás jobbra

Hátra: emelkedés

Előre: ereszkedés

Billentyűk:

'Space': tolóerő fel

'C=': tolóerő le

'U': futómó be/ki

'M': térkép be/ki

'S': figyelmeztetés beszéddel be/ki (ezt értse meg valakil!)

'Q': újraindítás

'RUN/STOP': szünet (kb. 2 perc után magától kiold)

'E': lövész katapultálása

'F1': fegyver kiválasztás

'F3': tűz

'F5/F7': célkereszt mozgatása függőlegesen

'CRSR': célkereszt mozgatása vízszintesen

6. **VEL** (Sebesség): sebességünk mérföld/órában.

7. **Íránytű:** felső részén N (Észak) jelzés

8. **Score:** portjaink száma

9. **Radar.**

10. **A repülőnk elől- illetve oldalnézetben.** A járgány vízszinteshez képesti állását mutatja.

11. Itt mindenféle vicces üzeneteket ír ki, ezeket mondja, ha bekapcsoljuk a "figyelmeztetés-beszéddel" módot. Néhány szöveg:

- **Level One:** 1. pálya (gyakorlás)

- **Refuel At:** üzemanyagszállító gép, lehet menni tankolni.

- **Alt:** az üzemanyagszállító magassága

- **Vel:** az üzemanyagszállító sebessége

- **Stall Warning:** "átesés", a tragacs gyorsan és biztosan megy az anyaföld felé (kicsi a sebesség).

- **Enemy Terrority:** ellenséges vadászgép, tank, ...

- **Target Destroyed:** az ellenség kihalt.

- **Low Altitude:** túl alacsonyan repkedünk és esetleg szembejöhöt egy hegy, vagy hasonló dolog.

- **Clear for Flight:** felszállásnál (minden O.K.)

- **Touchdown:** leszállásnál. Sikeresen leértünk az aszfaltra, lehet a tolóerőt levenni.

Van még 1-2, mindenki lefordíthatja magának.

12. **Hátsó kamera:** látni mi van mögöttem.

13. Itt is szövegek olvashatók:

- **Runway Mode:** felszállás

- Továbbá kijelzi, melyik fegyver van éppen használatban.

Na, akkor indulás...

Először az 1. képernyőn állítsuk be a játék nehézségi szintjét. Utána Start Game és válasszuk ki a fegyvereket. Feltűnik a gép műszerfalra. Az ablakon kitékintve megnézhetjük a kifutópályát és a környező vidéket. Jó, megnéztük. Nézelődjünk a műszerek között, keressük meg, mi hol van. Ha mindent megtaláltunk keressük meg a slusszkulcsot. Hát sajnos ezt nem találjuk. Na mindegy... Azért ne keseredjünk el, mert sugárhajtású vadászgépek viszonylag ritkán indulnak slussz

közel vagyunk már hozzájuk süllyedjünk 250-300 láb magassáig. Itt álljunk be vízszintesbe és lassuljunk le minimálisra. A gép itt magától megeléged, mi addig mozgathatjuk a célkeresztet és lődözhetünk. Ha ketten játszunk, akkor az egyik vezet, a másik lődöz. Ha a tankok kipusztultak vegyük utunkat a reptér felé. Ha beértünk a körzetbe (eltűnik a célkereszt) süllyedjünk 150 lábba, a sebességet vegyük minimálisra. Álljunk irányba, engedjük ki a futóművet és szakaszosan süllyedjünk 8 láb körüli értékig. Ha beértünk az aszfalt fölé süllyedjünk még mindig szakaszosan egészen addig, amíg a magasságmérő 0-ra nem áll és a jobb felső sarokban ki nem írja a gép, hogy TOUCHDOWN. Ekkor rögtön vegyük a tolóerőt 0-ra, hogy a gép megálljon, nekünk meg legyen majd elég hely a felszálláshoz. Ha megállt a gép megint előljön az a fegyverválasztó táblázat. Válasszuk az 2. Air Superiority-t. O.K. Indulás. Teljes gáz, joy hátra, futómű be. Jó magasra menjünk fel (kb. 35000 láb), hogy legyen helyünk a manőverezéshez. Jönnek is a repülők, ha eddig nem jöttek volna. Ha egyedül játszunk, főleg a célkeresztet mozgatni, gyorsabb, ha manőverezünk. A gépeket ágyúval is lehet löni, nem muszáj a rakétákat pazarolni. Ha ezek is elfogytak, szálljunk le ismét. Válasszuk a 4. Noval Attackot és szálljunk fel. Ha minden igaz, ekkor már lehet a tengeren hajókat látni. Irány tehát a tenger. Ha közel vagyunk, úgy járunk el, mint a tankok esetében. Süllyedjünk 250-300 lábba és álljunk be egyenesbe, minimális sebességgel. Lehet a célkeresztet mozgatni és lődözni. Ha végeztünk velük, irány a reptér, leszállás, ihaj-csu haj de jók voltunk...

Ha nem gyakorlóban vagyunk játékállást lehet menteni minden leszállásnál. A végén kezdhetjük újra.

Hogyan lehet a levegőben tankolni? Így:

A gép a jobb felső sarokba kiírja, hogy REFUEL AT. A következő villogás azt tartalmazza, hogy az üzemanyagszállító milyen magasan van és mennyivel megy.

Pl.: ALT 30113

VEL 220

Ilyenkor a gép 30113 láb magasan van, 220 MPH-vel megy. Menjünk mi is 30113 lábra és menjünk mögé. Ekkor a mi gépünk elejéből kijön egy hosszú fekete, ha elég közel vagyunk a másikhoz, abból meg kijön egy hosszú szürke egy lyukkal a végén. Álljunk ugyanolyan sebességre mint az. Na most csak a lyukérzékre kell hagyatkozni. Össze kell dugni őket. (A történet most válik izgalmassá! — CoVboy) A tartály feltöltődik kerozinnal és a nagy dög elhúz. Erről ennyit.

Még néhány jótanács:

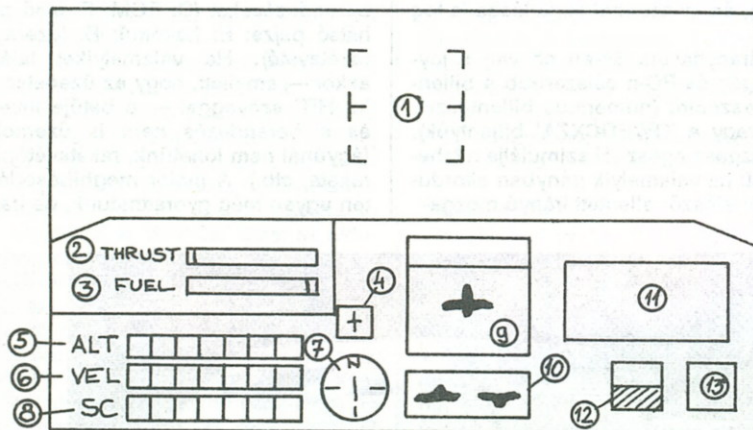
- Leszállásnál mindig szakaszosan ereszkedjünk (kicsit ereszkedünk, beállunk vízszintesbe, megint ereszkedünk stb.), ugyanis zuhanórepülésben nekem még, egyszer sem sikerült leszállni... Illetve mindig leértem, de az én egészségi és a gép műszaki állapota kifogásolható volt.

- Akikben túltengenek a szadista hajlamok, kipróbálhatják, milyen futómű nélkül landolni, max. sebességnél kiengedheti a kerékeket, belemehet az üzemanyagszállító gépbe, megpróbálhat leszállni a leszállópályán kívül, vagy minél később felemelni a gépet az aszfaltól felszállásnál, és 1000 más dolgot...

- Ja, meg még valami: Ha gyakorló üzemmódban vagyunk, az ellenség nem lődöz, csak mászkál utánunk.

Na most tényleg vége (ha minden igaz). Hát akkor soksokszokszok szerencsétlenséget!

• **Thomysoft (Róth Sándor Tamás), Győr**



1. **Szélvédő:** itt láthatjuk, mi van előttünk. Továbbá ha nem vagyunk reptér v. üzemanyagszállító közelében itt tekinthetjük meg a célkeresztet.

2. **Thrust** (tolóerő): ez jelzi, milyen gázzal megyünk.

3. **Fuel** (üzemanyag): itt látható, mennyi kerozin van még a tartályban.

4. **UC** (visszajelzés a kerékekről): itt 1 kis nyíl van, ami lefele mutat, ha kint a kerék, felfelé, ha be van húzva a futómű.

5. **ALT** (magasság): ilyen magasan tartózkodunk (láb)

kulccsal. Eredményesebb tehát, ha rátehenkedünk a SPACE-re. Adjunk teljes gázt és ujjunkat már helyezzük is a 'U' billentyűre. Ha a sebességünk elérte a 150 MPH értéket nyomjuk előre a joyt. Háháháhá, de tök jó volt! Beleálltunk orral az aszfaltba... Na, még egyszer. Szóval teljes gáz, 150 után húzzuk hátra a joyt és felszálltunk. Rögtön húzzuk be a futóművet, mert 290 MPH-nél leszakad, ha kint van és azonnal felrobbanunk. Váltunk térképre és nézzük meg, merre vannak a tankok. Ha ellenük megyünk a játék elején 3. Ground Attackot kell választani. Ha elég

SPACE ROGUE

Valamikor réges-régen, egy rendkívül közeli galaxisban (sőt: itt helyben) egy **Origin** nevű cég megjelentetett egy bizonyos **SPACE ROGUE** nevű játékot, ami arról volt nevezetes, hogy "ez-nem-az-ELITE2" (még akkor sem, ha valamelyik jóképességű gyermek átnevezte), továbbá hogy 64-en nem volt használható verzió belőle. Ugyan egyre újabb "101%-os" törések jelentek meg belőle, de ezek csak annyiban különböztek az elődeiktől, hogy azoktól eltérő helyen fagytak ki: hol dokkolás után, hol egy hajó megjelenésekor, hol meg másutt...

A játék egyébként teljesen jellegzetes Origin-produkció: a cég mindig arról volt nevezetes, hogy mesterien ötvözik ügyességi részekkel a kalandjátékaikat (leszámítva az **ULTIMA**-kat). Na meg arról, hogy a játékaik kaland-része borzasztó bonyolult, így tehát jónéhány napig (hétig, hónapig...) odakötik az izgalmakra szomjazó játékosok a gépe elé (na persze leszámítva az **ULTIMA**-kat).

A **SPACE ROGUE** alapötlete teljesen az **ELITE** kópintása: a történet egy távoli, **Far Arm** névre hallgató galaxisban játszódik, amelyet egy **Manchi** nevű rovarfajta fenyeget invázióval (ugyanolyanok, mint az **ELITE**-ben a **thargoidok**), de egyébként a galaxisban fennálló rendet is különféle rejtélyes erők bomlasztják. Leendő főhősünk csak egész véletlenül keveredik ide: a **Blue Princess** csillaghajón teljesít szolgálatot, amely felderítő küldetésben imbolyog az **Isten háta mögötti Karonus** rendszerben. Egy látszólag teljesen ép, de mégis elhagyatottnak tűnő hajóra bukkannak, és őt küldik át a hajóra. Amíg ő átszáll a találóan '**Jolly Roger**' névre keresztelt kis hajóra, hirtelen két **Manchi** vadászgép bukkan elő az űr sötét mélyéről és csillagporrá fokozzák le egykori szolgálati helyét. Itt kezdődik a játék, amelyben egyrészt bolygóközi kereskedelemről nyert pénzzel fel kell szerelnünk az űrhajónkat, másrészt pedig egy hosszadalmas kaland során meg kell menekítenünk a **Far Arm** galaxist egy fenyegető **Manchi**-háború veszélyétől.

Kezelés

Kezddéskor újdonsült űrhajónk belsejében találjuk magunkat — tehát akkor kezdjük a leírást az itt található cuccok ismertetésével és a kezelőbillentyűkkel (ez utóbbiak

egyébként 64-en, Amigán és PC-n is jórészt megegyeznek):

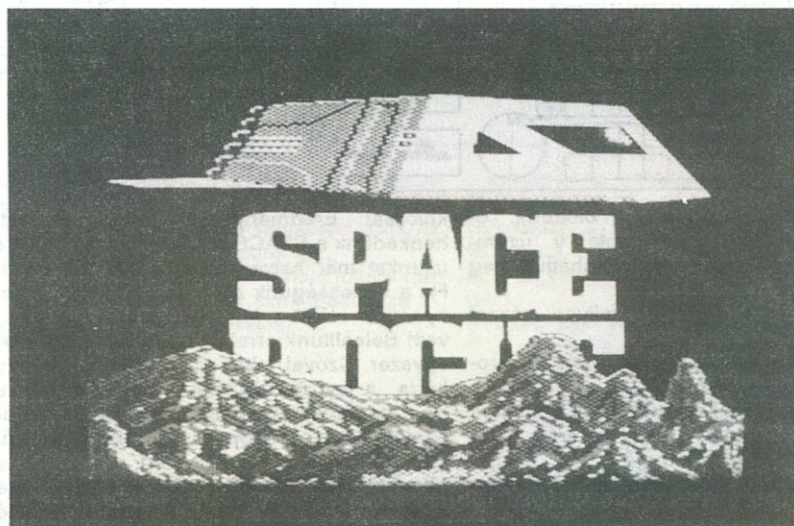
A képernyő felső részén van az üzenetsor, amelyben azoknak az adásoknak a szövegei jelennek meg, amelyeket a szektorban levő más hajók adnak le nekünk (vagy egymásnak). Ha a jelenlétünk semleges a számára, akkor a másik hajó valamilyen sablonos fordulattal üdvözlő benünket (császári egységek: "Észrevettük a jelenlétét"; kereskedők: "Szép napunk van a csillaghajókázásra", fejedáskok: "Nem láttál valahol kalózkodást?", kalózkodók: "Kaptad a napszelet a hátadba!"), ha megtámadtuk volna valamelyiket, akkor pedig — ugyancsak sablonos — szitkozódásokat adnak le ("Rohadt személtálad!", "Most elkaplak, te piszok!", stb.). Az üzenetsor csak akkor érdekes, ha mondjuk egy kereskedőhajót támadunk: ha "A hajót támadják, küldjön segítséget!" (Ship under attack...) üzenetet látunk, akkor azonnal váltsunk célpontot, mert a szektorban egy császári egység jelent meg, és az azonnal támadásba is fog lendülni.

A hajó irányítására 64-en ott van a joystick, Amigán és PC-n célszerűbb a billentyűzetet használni (numerikus billentyűzet, számsor vagy a '**QWEDCXZA**' billentyűk). A hajó mozgása egész jól szimulálja a tehetetlenséget: ha valamelyik irányban elfordulunk, akkor először ellentett irányú mozga-

tásra van szükség egyáltalán a megálláshoz is. Mivel ez a játékot néha elég játszhatatlanná tette volna, szerencsére az 'S' vagy az '5' billentyűvel a forgó mozgást azonnal megállíthatjuk.

A bal alsó sarokban a a **CF** mutatja a motorteljesítményt ('+' és '-' billentyűkkel növelhető/csökkenthető), a felette levő sáv pedig a relatív sebességet. Itt is érvényes a tehetetlenség, vagyis ha az űrhajóval 180 fokos fordulatot csinálunk, akkor a motorteljesítmény egy ideig arra fordítódik, hogy az űrhajó mozgását megállítsa. (Ugyanezt fordulás nélkül is elérhetjük negatív motorteljesítménnyel).

Alul középen látjuk az aktuális célpont adatait tartalmazó listát. Ez alapállapotban a saját hajónk (**Sunracer**) infoit mutatja: az **ARM** a még meglévő páncélzat (kezdetben 300, de a későbbiekben 500-ra bővíthető). Az ellenség találatai ezt csökkentik, ha elfogy, pályafutásunk szomorú véget ér. A **SYS** után álló betűk jelzik a hajón levő berendezéseket (**C**: **ECM**; **F**: első pajzs; **A**: hátsó pajzs; **E**: hajtómű; **B**: lézeralámpa; **M**: rakétavető). Ha valamelyiket találat éri, akkor — amellet, hogy az üzenetsor is jelzi '... HIT' szöveggel — a betűje inverz lesz, és a berendezés nem is üzemel többé (ágyúnál nem lehetünk, rakétavetőnél nincs rakéta, stb.). A motor meghibásodása esetén ugyan még gyorsíthatunk, de irányvál-



toztatásnál már nem tudjuk megállítani a hajót és tehetetlenül sodródunk abba az irányba, amerre a gyorsulás irányult. Ilyenkor valamelyest segíthet a helyzetben, ha kidobjuk a rakománytérben levő árut a 'J' billentyűvel ("Jettisoning cargo"), de ha a dokkolás volt a célunk, akkor sokkal egyszerűbb, ha a csillagterékben átmegyünk egy szomszéd szektorba, majd ismét visszajövünk ide (akkor ismét az állomás-hoz közel fog kitenni a program).

A lehetséges célpontok között a 'T' vagy az 'Enter' megnyomásával válogathatunk. A célpontok között szerepel a szektorban levő összes hajó és égítést ('CTRL'+ 'T'-re pedig nem infót kapunk az aktuális célponttól, hanem a képe jelenik meg a kis monitoron). Ha nem a saját hajónk az aktuális célpont, akkor a nézeti kép szélein kis zöld nyilak jelennek meg, amelyek a pozícióját mutatják. Ha szemben vagyunk vele és a célpont hatótávolságon (1.500) belül van, akkor a nyilak pirosra váltva mutatják, hogy tüzelhetünk az aktuális fegyverrel. Az infók:

— a felső sorban látható a célpont típusa és hajóknál a "rendszáma" (az utóbbi nem lényeges, de egy rádióüzenetnél ezzel lehet azonosítani, hogy melyik hajó adta le);

— a RAN mutatja a célpont távolságát. Ha a célpont egy hajó, és menekülés közben 10.000 m távolságon túl kerül, akkor ki is lépett a szektorból, azaz megszökött. Urbázisoknál ezt a számot kell nullára csökkenteni a bedokkoláshoz.

— TAC jelzi, hogy az ellenfél milyen taktika alapján mozog. Ezt sem kell nagyon figyelni, mert ha megtámadtuk, akkor úgyis az a cél, hogy lepuffantsuk, ha meg nem, akkor meg úgyis mindegy, hogy milyen logika alapján szédeleg — de azért leírjuk őket: FOLLOW: pontosan ugyanúgy mozog, mint mi; STAND: áll; CLOSE: közelít; FAR: távolodik; CRUISE: cirkál; CIRCLE: körülöttünk köröz; ELUDE: kitérő manőver, elmegy előlünk; PURSUE: hatótávolságon kívülré megy, majd visszafordulva szemből fog támadni; RAM: cselez; FLEE: megpróbál megszökni;

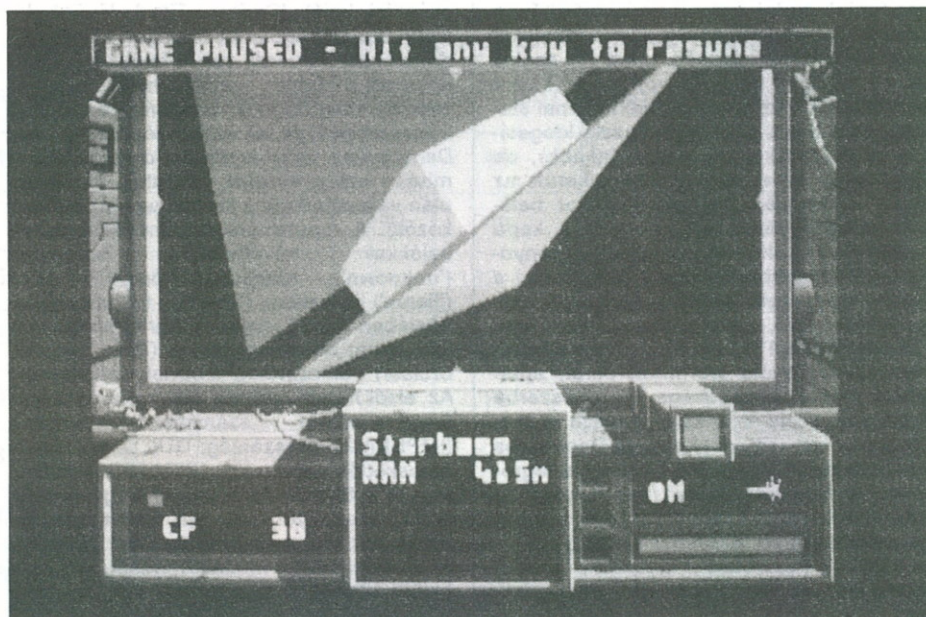
— ARM jelzi az ellenfél páncélatát (ezt kell majd szétlőni);

— SYS pedig az ellenséges hajón levő berendezéseket és azok állapotát.

A képernyő jobb alsó sarkában látjuk az aktuális fegyvert. Ez alapállapotban mindig a lézérágyú, az 'R' billentyűvel lehet átváltani a különböző rakétákra (Nova-SM1-Plasma sorrend szerint) — ha egyáltalán vannak rakétáink. A 'SPACE' tüzel az aktuális fegyverrel. Ha a célkereső nincs bekapcsolva, akkor az ágyúval mindig lehet lőni, ha aktív, akkor csak abban az esetben, ha a célpontot befogtuk (a nyilak pirosak). A rakétákat bármikor el lehet engedni, de — akárcsak az ágyút — értelemszerűen ezeket is csak akkor van értelme használni, ha befogott célpontra lőjük ki őket. Ismételt tüzeléshez rakétáknál kb. 15 másodpercet várunk kell (a mellettük levő lámpák jelzik a 'kész' állapotot). A jobb alsó sarokban levő csík a meglévő páncélatot mutatja (a teljes hossz a 300-ra értendő!)

Egyéb kezelőbillentyűk még a pilótaülésben:

'CTRL'+ 'S': Játékállás mentése. Célszerű minden harc előtt menteni egyet. Állást betölteni csak a játék elején lehet, amikor NEW OR OLD GAME? kérdést kapunk (64-en mondjuk elég idegesítő, hogy állandóan újra végig kell élvezni a töltest). A program ilyenkor szokta kérni, hogy gépeljük be annak a bizonyos kis könyvecskének az x.



△ Sportos leszállás a Hiathrán (PC)

oldalán levő y. paragrafus z. szavát (illetve csak az első 4 karakterét). PC-n a megtörtént verzió mellett van egy .doc file, amiben ezek benne vannak, Amigán kiszedték belőle, 64-en pedig szintén van olyan verzió, amiben már nincs védelem (... de kifagy.)

'V': Háromféle nézeti kép közül válogathatunk. Az alapállapot a 'Cockpit view', lehet még kérni 'Cinematic' és 'Chasing view'-kat, amelyek rendkívül látványosak, csak a hajót nem lehet irányítani velük.

'Esc': Pause. Egyébként ugyanennek felel meg az is, ha a csillagterékben állunk.

'G': Rádióadás a minket támadó hajónak. Ilyenkor üzenetet küldünk a másik hajónak, hogy nevezze meg azt a dolgot, aminek fejében hajlandó abbahagyni a lövöldözést ránk. Csak akkor van értelme használni, ha kalózhajó támadott meg, mert a többiek nem tudnak semmi ilyesmit megnevezni: ők csak spontán le akarnak készárolni bennünket. A kalóznak természetesen a rakománytérben levő árura fáj a foguk — eldönthetjük, hogy átadjuk-e nekik vagy folytatjuk a harcot.

'N': Átkapcsolás a csillagterékre. Ott sok minden történik — most jön, hogy micsoda:

Csillagterék

A játékban összesen 8, egyenként 32*32 szektorra osztott rendszer van. A rendszeren belüli mozgást a csillagterékre kapcsolva adhatjuk meg. A képernyő bal felső részén látjuk az úrhajónk körül levő terepet, a jobb felső sarokban a menüt (ha a hajó mozog, akkor 'Enter'-rel lehet bekapcsolni), az ALERT vörösen villogva mutatja, ha éppen támadnak bennünket (ilyenkor nem is lehet elmenni a szektorból), lejjebb az óra a dátummal, alul pedig az üzenetsor.

A szektorokban meglehetősen változatos a berendezés:

• az 'asteroids' megjelölésű szektorokban éppen aszteroidvihar tombol. Az áthaladás ideje egy ilyen szektoron akár 4-5-szöröse is lehet, mint egy üres szektornál. Ha tehát romlandó árut szállítunk, akkor még a látszólag nagyon nagy kerülő út vonal is gyorsabb lehet, mint az egyenes (jó példa: a Denebből Arcturusba vezető Malir Gate-től a Micon IV állomásig). Az ilyen szektorokban lehetőség szerint ne váltsunk át a pilótaülésbe, mert az aszteroidák gyor-

san szétverik a páncélatunkat és a berendezéseinket. (Az elmondottak érvényesek a 'nebula' és 'shard fields' szektorokra is.)

• 'Ion Storm': elektromos vihar. Ezek ide-oda mászkálnak a szektorokban. Ha a rakománytérben 'brandy' vagy 'radioactives' van, akkor kerüljük el őket, mert megromlik tőlük az áru — egyébként nem kell foglalkoznunk velük.

• 'Terrestrial planet': ez egy bolygó. Ha itt átülünk a pilótaülésbe, meg is nézhetjük — csak leszállni nem lehet rá. Ugyanez érvényes a 'Gas Giant' és 'Twin Stars' megjelölésű szektorokra is.

• 'Black Hole': Ez most nem a Vörösmarty Művelődési Ház alagsora, hanem egy teljesen szimpla "fekete lyuk". Úgy is működik: ha egy ilyen szektorban átkapcsolnánk a pilótaülésbe, akkor a hajónk hirtelen más dimenzió felé veszi az irányt. A játék sajnos ebben a dimenzióban játszódik, tehát ha távozzunk belőle, akkor véget ér...

• 'Malir Gate': Ez egy henger alakú objektum. Ezeket keresztül történik a közlekedés a rendszerek között. Miután egy ilyen tartalmazó szektorban átkapcsoltunk a pilótaülésre, a célpontoknál keressük meg a Malir Gate-et, aztán repülünk felé. Nem muszáj pontosan a henger szájába berypülnünk, a lényeg az, hogy amikor a henger belsejébe kerülünk, a távolságmérő nullán legyen és a pillanatnyi helyzetünk megegyezzen a henger tengelyével és a sebességünk több legyen, mint 20. Ha a manővert elszurtuk, akkor átrepülünk a kapun és visszakerülünk az úrbe; ha sikeres volt, akkor néhány ronda buborék jelzi a képernyőn, hogy beléptünk egy 'wormhole'-ba. Ez egy roppant idegesítő ügyességi rész lesz: a hajónkkal úgy kell mozognunk, hogy mindig az éppen következő körön repüljünk keresztül. Ha nem tartjuk rendesen az irányt, akkor az apró hibák erősen fogyasztják a páncélatunkat (hosszabbakban teljesen el is fogyhat), ha pedig nagyon eltértünk a jó iránytól, akkor 'Faulty jump' üzenettel (és erősen megfogyatkozott páncélat) visszakerülünk a kiindulási szektorba. Az első dolog mindig az legyen, hogy az 'S' billentyűvel megállítsuk a hajó forgását (a legtöbbször ugyanis a program forogva teszi be a gépet a wormhole-ba). Abszolút nem kell sietni, mert

nem fogjuk tudni tartani az irányt (bőven elég 10-12-es sebesség), manővereket pedig — a tehetetlenség miatt — csakis úgy csinálunk, hogy lenyomjuk a kívánt iránybillentyűt, aztán az 'S'-sel azonnal stabilizáljuk a hajót. Elsőre borzasztó idegesítő lesz (másodikra meg még inkább), de idővel meg lehet szokni. Ha sikerült az összes körön végigmennünk, akkor belépünk abba a rendszerbe, ahova a kapu vezetett. A kapuk természetesen kétirányúak, de Bassrutiban előfordulhat, hogy a Deneb felé vezető kapu átmenetileg üzemben kívül kerül, mert a 'shard fields' elárasztotta. Valahol lesz itt egy térkép a rendszereket összekötő wormhole-okról, amelyen a vonal hosszúsága a rendszerbe vezető wormhole-ét is kábé mutatja: a leghosszabb az út a Karonus-Deneb és Deneb-Bassruti között (16 fényév), a legrövidebb a Bassruti-Sigure (1-2 fényév) és Deneb-Nar'See (3-4 fényév) között. A többi ugrás egyaránt kb. 6-8 fényév körül van.

• Bázisok ('Starbase', 'Outpost', 'Mining Station' és 'ISS Koth'): ezeken lehet bedokkolni (ld. később). Akárcsak az egyéb bolygóknál vagy a Malir Gate-eknél, a bázisoknál is előfordul, hogy orbitális pályán (kör alakú pontsor mutatja) keringenek a központi csillag körül, azaz változtatják a helyüket. Ilyenkor lehetőleg ne olyan szektort válasszunk bedokkolásra, amikor éppen meteorviharban vannak...

(CHART:)

Új szektor kijelölése a hajónak. Amíg a kurzorral mozgunk, az óra helyén a szektor koordinátáit látjuk, illetve '-message-' feliratot, ha a szektorban van valamilyen üzenet. Az üzeneteket a QUERY ponttal lehet elővasni (általában bázisoknál szokott lenni, de volt már üres szektorban is), bár túl sok hasznos info egyikben sem volt. 'Enter' után a kijelölt szektor lesz az aktuális irány, amit a hajónk azon az útvonalon haladva fog megközelíteni, amit a fényesebben világitó pontsor jelez.

(HELM:)

Indulás a megadott célponthoz. Mozgás közben telik csak az idő, 'Enter'-rel az aktuális szektorban megállíthatjuk a hajót és visszakapjuk a menüt. Mozgás közben a program az üzenetsorban 'Ship under attack' felirattal jelzi, ha megtámadtak bennünket (ki kell szállni és leőlni a t. lábatlan-kodót) és 'Spacecraft detected' felirattal, ha az aktuális szektorban valamilyen hajó van. A HELM pont nem használható, ha a CHART-tal nem adtunk meg célpontot a hajónak vagy az ALERT jelzés vörös (harcolnunk kell).

(STATUS:)

Különböző infok négy csoportban:

SHIP: A hajón levő berendezésekre vonatkozó információk. Az első lapon látjuk, hogy milyen típusú ágyúnk, rakétáink, ECM-ünk és pajzsaink vannak, a DAMAGE CONTROL-nál pedig a cuccok állapotát jelzi OK vagy BAD felirat.

ONBOARD: Az ONBOARD EQUIPMENT kezdetben NONE, de ha a kalandrészben plusz cuccokat is összeszedünk, akkor ez a lap tartalmazza ezek listáját (repair droid, stealth box, null damper). A második lapon látjuk, hogy a rakománytérben milyen áruk vannak, és azokért mennyit fizettünk. Ha valamilyen áru megnevezése 'spoiled', akkor az megromlott, eladásakor teljes 1 kreditet fogunk kapni érte.

PERSON: Ez a személyi infonk. Az első lapon van a nevünk és a fajunk, a készpénzünk (CREDITS), a fejünkre kitzűtött vérdíj (BOUNTY) és a hírnevünk (REPUTE). Vérdíjat akkor szoktak kitzűzni a fejünkre, ha

császári hajót (*Cruiser, Titan*) lövünk ki, vagy már túl régóta fosztogatjuk a kereskedőhajókat. Ha vérdíj van a fejünkön, akkor egyrészt a Hunter osztályú hajók is minduntalan meg fognak támadni bennünket, másrészt pedig csak azután léphetünk be a *Denebprime* vagy a *Hiathra* csillagbázisra, miután ezt a vérdíjat lefizettük (dokkolás után választhatunk a fizetés vagy az eltűnés között). A reputációkat a megsemmisített hajókkal növelhetjük ismeretlen ('unknown'), idegesítő ('pesky'), ádáz ('fierce') és halálos ('deadly') fokozatokban. Általában 10-15 hajónál ugrik magasabb fokozatba, de a nagy hajók (*Titan, Corsair, Cruiser*) valószínűleg többnek számítanak. Az alsó három sorban látjuk, hogy a Far Arm három számottevő hatalma (IMPERIUM: császárság; GUILD: a szabadkereskedők szövetsége; PIRATES: kalózkodók, vagyis a Skarlát Testvériség) hogyan vélekedik személyünkről. Ha valamilyik fél hajóit buzgón megszároljuk, és a reputációnk 'disliked'-re módosul náluk, akkor a hajóik állandóan meg fognak támadni bennünket. (A kalózkodók egyébként tökmindegy: ha van nálunk rakomány, akkor úgy is támadhatnak, ha éppen semlegesek vagyunk a szemükben). A második lapon találjuk azoknak a tárgyakkal a listáját, amit a kaland részben megszerdegettünk.

DONE: Fogalmunk nincs, mi lehet! Biztos programhiba, de mindig visszament rá az előző menübe...

(QUERY:)

Az aktuális szektorról ad infot. A FEATURES mutatja, hogy mi (bázis, bolygó, aszteroidák, stb.) van a szektorban, a SHIPS pedig a szektorban levő hajó(k) típusát mutatja. Ha a szektorban volt üzenet, akkor azt az alsó részen olvashatjuk.

(SCAN:)

Ugyanaz, mint a CHART, csak a szektor nem lesz aktuális irány is.

Bázisok

A játékban egy csomó bolygó van, de csak néhányon lehet bedokkolni. A dokkolási procedúra — hál'istennek! — lényegesen könnyebb, mint az ELITE-ben: ha egy bázist tartalmazó szektorban vagyunk, akkor állítsuk be a célkeresztben a bolygót, aztán manőverezzünk úgy, hogy a távolsága nullára csökkenjen — és máris bedokoltunk. Dokkoláskor a sebesség nem lehet nagyobb 20-nál, máskülönben dokkolás helyett egy jó adag páncélt fogunk veszteni. Bázisok:

Starbase (*Hiathra, Denebprime*): Kicsit nehéz lenne leírni, hogy hogyan néz ki — mindegy, majd ráéreztek melyik az... A középső részen levő fehér résznek kell nekimenni. Egyébként be lehet dokkolni alulról vagy felülről is, de akkor 5-nél ne menjünk gyorsabban, és a célkeresztet mindig tartjuk úgy, hogy pontosan közepben legyen mind a kettő. A két csillagbázis abban különbözik a többi bolygótól, hogy a sikeres dokkolás után először is megnézik, hogy van-e vérdíj a fejünkre kitzűve (ha van, akkor belépéshez először fizetnünk kell), másodsorban megvizsgálják, hogy van-e a rakománytérben csempészárú. Csempészárúnak számít az 'anagathics' (kábitószert), az 'explosives' (robbanóanyag) és a 'forged CRs' (hamis pénz). Ha van ilyen nálunk, akkor azt szépen elkobozzák. Élelme-sőbb őrceavargók egy rakományt azért becsempészhettek mindkét csillagbázisra a következő trükkal: a csempészárú a középső rakományterekbe kell elrejtetni, az elsőben és az utolsóban pedig olyan

áru legyen, ami nem csempészucc. Sajnos a trükk csak egyetlen alkalommal játszható el (legközelebb már biztos megtalálják a szajrét).

Mining Station (*Ross, Lagrange, Bassruti, ConVecEast*): Ezek gömb alakúak és általában a program nagyon messze rak ki tőlük. A dokkoláshoz csak neki kell repülni — elvéteni nagyon nehéz, olyan marha nagyok... Az ilyen típusú állomásokon csak kereskedők vannak, felszerelés és szerviz nincs.

Outpost (*Micon I, Micon II, Micon IV, Free Guild, Trochal*): Jobbára úgy néznek ki, mint egy négyzet alakú gyűrű (a *Micon II* és *IV* olyan, mint a bányászállomások). A gyűrű belső részén van valahol egy ajtó — ez a dokk, ennek kell nekirepülni. Miután elhagyjuk az állomást, nem árt azonnal átkapcsolni a csillagtérképre, mert startnál általában mindig a szemben levő falnak szokta a hajónkat nekicsapni... Outpostokon nincs felszerelés, csak szerviz és kereskedő.

Koth Carrier: Ebből csak egy van, és az az Arcturusban állomásozik. A dokkoláshoz csak a felszínét kell eltálni. Mivel ez katonai objektum, itt nincs kereskedő, csak fegyverárús és szerviz.

A felsorolt bázisokra lehetőleg ne lőjünk. Itt ugyan nem rajzanak elő rendőrgépek, mint az ELITE-ben, viszont nem engednek egy hónapig leszállni. ("Majd gyere vissza akkor, ha kihültek a csöveid!") Ugyanez történik akkor is, ha a bázison elkap bennünket egy gárdista, mert megpróbáltunk feltörni egy zárat.

A bázisokon játszódik a játék kaland része. Egy csomó fickóval találkozunk, akikkel egytől egyig lehet beszélgetni. Itt 'Enter'-re két új menüpontot kapunk, a STATUS és a DONE ugyanaz, mint a hajónál:

(TALK)

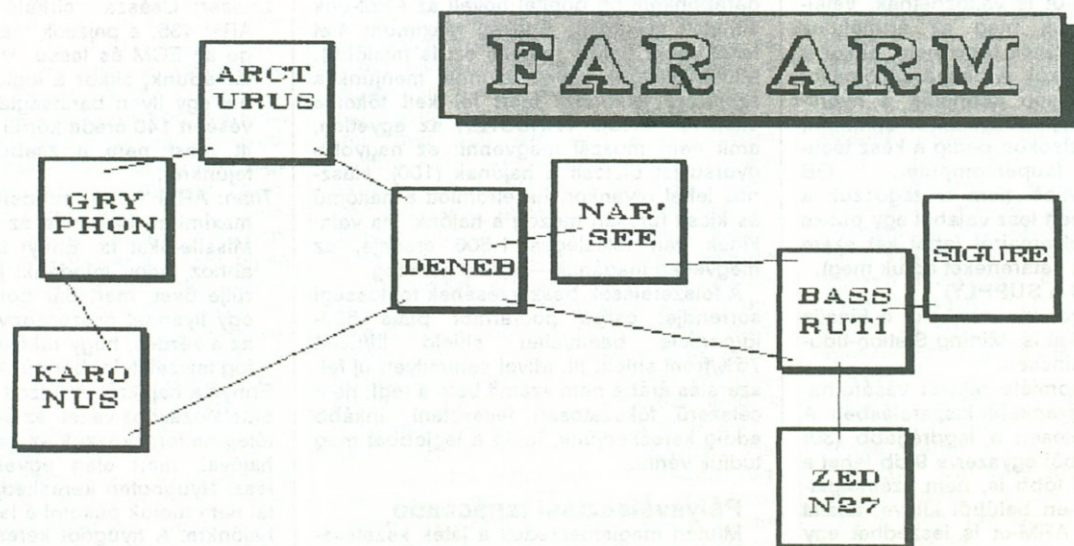
Beszéd. Szomszédos pozícióban levő személlyel lehet (ha több is van, akkor irányt kér). Ha a figura haajlandó szóba elegendni velünk, akkor a program adja a lehetséges kérdéseket, illetve egyes figuráknál *Other...* választása után be kell gépelnünk, hogy mit akarunk mondani nekik. A játék kulcszereplői (akik a küldetéseket adják, pl.: Avenstar hercegnő, Sir Gut, Sir Eld, stb.) csak egyszer mondják el a mondókájukat, más mellékszereplők (akiktől szerezni lehet valamit, pl.: Veda, Chi-Sha, zsákmacskás robot, stb.) pedig csak egy hónap múlva hajlandóak újrázni — addig valamilyen kifogással visszautasítják a beszélgetést.

(INSPECT:)

Megvizsgálni valamit. Csak tárgyat lehet. Ilyenkor a program nem csak az adott irányban vizsgálódik, hanem a szomszédos pozíciókban általában. Vizsgálni a falon levő feliratokat és a berendezési tárgyakat érdemes. Feliratnál megkapjuk a felirat szövegét, ha pedig tárgyat találtunk volna, akkor kapunk egy opciót a felvételére. Ha bezárt ajtónál vagy páncélszekrénynél vizsgálódunk, akkor a program örömmel tájékoztat, hogy zárva vannak. Ha van nálunk kulcskártya, megpróbálhatjuk azzal kinyitni (USE CARD), egyébként meg lehet próbálni feltörni a zárat (PICK LOCK). Mivel az első próbálkozásunk egy páncélszekrény nem volt túl sikeres, egy jó ideig nem feszegettük a zárat a játékban, de később rájöttünk, hogy a program a sikeres betörést egy véletlenszám alapján intézi. Tehát ha egy zárat feszegetünk, akkor a következő dolgok történhetnek:

• nem történik semmi. "Újra húzhat!"

	KARONUS		DENE B		NAR' SEE	GRYPHON	BASSRUTI	SIGURE	ARCTURUS	ZED N27
	HIATHRA	MICON I.	DENE BPR.	ROSS	LAGRANGE	CONVEC	FREE GUILD	TROCHAL	MICON II.	MICON IV
1GB RAMs	54-58	63-66	45	72-78	100-114	111	99	114-117	141-153	189-201
*ANAGATHICS		235		200-215	150	140	65	105	185-190	155
+ANTIBIOTICS	72	88	60	100-104	156		132-140	152	188-200	260
+BRANDY	32	36	28	44	72-76	72	180-196	132-136	100-108	104-112
DILITHIUM	50	80-85	35	30	10	15	25	65	15	20
EXOTIC PETS	40	45	35	55	90-95	85		170	125-135	135-140
*EXPLOSIVES	234-240	141	225	120-130	87-90		39	63-66	120	
*FORGED CRs		180-195	284	160-172	116-124	112	52	84-88	160	
+HYBRID GRAIN	20	25	50	90-95	150	25	60	95-100		35
MANURE	8	10	20	36	62	10	24-28	40	12	14
METHANE	20	34	14	12	4	6	10	26	6	8
RADIOACTIVES	40	64-68	28	24	8	12	20	52	12	16
+SEAWEED	12	15	30	54-57	93-96		36	57-60	18	21
SHUNT VALVES	36	44	30	50-52	72-76	74	66-68	74-76	98-102	132-136
SOLVENT GREY	16	20	40	72-76	128	20	48	76-80	24	28
SOUVENIRS	16	18	14	22			92	68	50-54	54-56
SUPERCOMP.	85-90	105-110	75	105-130	190	185	165	195	235-250	
TITANIUM	30	48-51	21	18	6		15	39	9	12
VIDEO GAMES	24	27	21	33	54	54	138-147	99-102	75-81	
X-RATED HOLOS		92-94	142	84	60-62	56	26	44	80	64



- megszólal egy riasztó. Gyakori eset... ilyenkor az állomáson levő gárdisták megpróbálnak elkapni bennünket. (Ha a szobában épp nem volt egy sem, akkor a következő ajtó mögött biztos, hogy állni fog egy...) Ha elkapnak bennünket, akkor megbírságnak (páncélszekrény: 100 credit, ajtó: 25 credit) és haladéktalanul kirúgnak bennünket az állomásról. Egy hónapig nincs leszállás. Egy kis szerencsével egyébként meg lehet lógni a gárdisták elől: pontosan a mi pozíciónk felé próbálnak mozogni — ha beleakadnak valamilyen tárgyba, akkor meg tudunk lépni.

- valaki észreveszi, hogy éppen feszgetjük a zárat. Változat az előbbi témára — az eredmény ugyanaz.

- "az optomagnetikus zár halk kattanással feltárul". Nahát ez egy igen ritka esemény, úgy 1:10 lehet az esélye. Ha a zár egy páncélszekrényé volt, akkor lenyúljuk a pénzt belőle: vagy semmi nincs benne, vagy akkora szajrét akasztunk le, hogy a készpénzünket jelző szám utolsó helyiértékén jelentkezik a változás... Ha a zár egy ajtóé volt, akkor az eredmény azért kecsesgetőbb: be lehet menni a mögötte levő szobába. Az ilyen szobákban általában néhány pozíció riasztókat rejt (alarm plate), amelyekre rálepve ugyanaz az effektus lép életbe, mint az előbbi két nyitogatási eredményénél. A riasztók helyét nem árt megjegyezni, mert a helyük nem változik és a legközelebbi betörésnél elkerülhetjük őket.

A dolog természetéből adódik, hogy ha betörhetnénk támadt, akkor dokkolás előtt nem árt menteni egyet.

Az állomásokon az első utunk mindig a három kereskedőhöz vezet (illetve ahhoz, amelyik az adott állomásokon van). Ők egy pult mögött szoktak álldogálni, és az előttük levő jel mutatja a foglalkozásukat. TALK után léphetünk be az üzletelés üzemmódba:

(CARGO MERCHANT:)

A Koth anyahajó kivételével mindenhol van. Nála lehet rakományt venni vagy eladni. SELL CARGO-ra megnézi a rakományunkat, és elmondja, hogy miért mennyit hajlandó fizetni (a romlott cucc csak 1 credit), BUY CARGO-nál pedig a lehetséges 20 árufajtából eladásra kínál 4-6 féle árut. 1 adag áru típustól függetlenül mindig egy rakományteret foglal el. Az árak általában állandóak, de néhány kurrensebb cikk-nél +/- 10-15%-ot is változhatnak. Vételhez csak nyomjuk meg az árunál az 'Enter'-t, ha már nincs több hely, akkor a kereskedő úgyis szól. A bányászállomásokon általában olcsón kaphatók a nyersanyagok (methane, radioactives, dilithium, stb.), a csillagbázisokon pedig a kész technikai termékek (supercomputer, 1 GB RAMs, stb.). Tovább nem is ragozzuk a kereskedelmet, mert lesz valahol egy puska a 10 bolygó árfoylamairól (ahol két szám szerepel, ott a két határértéket adtuk meg).

(STAR REPAIR & SUPPLY)

Ez a fickó a szerviz, azonkívül ő kínálja eladásra a rakétákat is. Mining Station-típusú állomásokon nincsen.

SUPPLIES: Háromféle rakétát vásárolhatunk ötös vagy egyenkénti kiszereelésben. A legjobb természetesen a legdrágább (30) Nova Missile. Ebből egyszerre 9 db lehet a hajón (a többiből több is, nem számoltgattuk őket). 500 m-en belülről kilőve, találat esetén akár 100 ARM-ot is leszedhet egy ellenfélről.

FIX SYSTEM: Itt lehet javíttatni a meghibásodott berendezéseket 10 illetve 20 cre-

ditért. Ha van 'repair droid'-unk, akkor az néha magától is megcsinálja őket.

FIX ARMOR: Itt az elvesztegetett páncélszekrényünket állíttathatjuk helyre. Célszerű mindig 100%-os helyreállítást kérni. Egy teljesen lerombolt 500-as páncél helyreállítása 99 credit lesz.

(STARSHIP OUTFITTER:)

Nála lehet beszerezni a Jolly Roger fejlesztéséhez szükséges dolgokat. Csak csillagbázisokon és a Koth anyahajón van. Mindenekelőtt egy Pilot's Licence-re van szükségünk, amit a Hiathra bázison kapunk meg Orelliantól — enélkül nem vehetünk semmilyen felszerelést a hajóhoz.

WEAPONS: Itt vannak a lézerágyúk. A kezdeti felszerelésünkhöz egy Garnet Laser tartozik, ami az előttünk álló összecsapásokban kábé annyira lesz hatásos, mint mondjuk egy csúzli az atomháborúban. A kezdő 1.500 creditünkből tehát rögtön befektethetünk egy valamivel jobb Beryllbe, de szemünk előtt egy mielőbbi Particle Beam lebegjen! 3.650-ért már a miénk lehet... Egy telitalálat kb. 20 ARM-ot lehet lelőni vele egy ellenséges hajóról. Itt sajnos a vételárba nem számít bele az előző fegyver ára, ami ugyanis leszednek a hajóról (az a kereskedő haszna). Ágyúból csak egy kell.

SHIELDS: Energiapajzsok. Három méretben van előre és hátra is. Természetesen itt is a 2.500 creditbe kerülők a legjobbak. Először a hátsóból vegyük meg a hármasat, mert a leggyakrabban oda fogjuk a találatokat kapni — a hajtóműbe. A pajzsok tulajdonképpen a találatok hatásfokát csökkentik: erős pajzs kisebb ARM-veszteséget jelent, továbbá amíg ép, megóvhat egy berendezést a sérüléstől. Egy 500 méteren túl levő Titan például hiába lövöldözünk a legjobb ágyúval: a hármas pajzsai miatt, csak 1-2 ARM-ot fog veszteni...

ECM UNITS: Ezek a rakétazavaró berendezések. Ha vettünk ilyeneket, akkor harcban automatikusan üzembe lép, amikor rakétát lőnek ki ránk. A % mutatja, hogy mennyire hatásos a zavarása. A 4.500-ba kerülő 75%-ost célszerű mielőbb megvenni, mert a harcok általában úgy szoktak kezdődni, hogy az ellenfél a hajtóművünkbe durrant egy rakétát.

SPECIAL: Különböző stoffok. A CARGO POD rakodótér bővítő. Ebből a játék elején azonnal vegyünk 6-ot (több nem fér fel...), hogy egyszerre több rakományt szállíthassunk. Az ARMOR PLATE plusz páncélosítás, darabonként 50 ponttal növeli az ARM-unk elméleti maximális értékét. Maximum 4-et lehet venni belőle (persze ezt is mielőbb). Miután vettünk egyet, azonnal menjünk a szerves fickóhoz, mert fel kell töltenie őket. A TURBO THRUSTER az egyetlen, amit nem muszáj megvenni: ez nagyobb gyorsulást biztosít a hajónak (100). Hasznos lehet olyankor, ha elromlott a hajtómű és kicsit furcsán mozog a hajónk. Ha valakinek van felesleges 1.500 creditje, az megveheti magának — ártani nem fog.

A felszerelések beszerzésének fontosságát sorrendje: cargo pod/armor plate 500-ig/particle beam/after shield III/ECM 75%/front shield III. Mivel semmilyen új felszerelés árba nem számít bele a régi, nem célszerű fokozatosan fejleszteni, inkább addig kereskedjünk, amíg a legjobbat meg tudjuk venni.

Pályaválasztási tanácsadó

Miután megismerkedtünk a játék kezelésével, az egyszerű űrszavargó pályaválasztási problémák kezdik gyötörni: tűzoltó legény? vagy katona? vadakat terelő juhász? Az

űrszavargó inkább úgy dönt, hogy ezeket a variánsokat meghagyja az álmos kis Balázsnak, és ő inkább kereskedő, fejdász vagy kalóz lesz. Ehhez persze nem árt megismerkednie a hajók típusaival, amelyek egyben meghatározzák a hajó rendeltetését is.

Wasp: Kis Manchi hajó, nemritkán párosával. Ezek azonnal támadnak, mihelyt olyan szektoron haladunk keresztül, ami nem ilyen van. (Ha nem támad, annak csak egy oka lehet: éppen egy másik hajót támad...) Sosem próbálnak elmene-külni, tehát a harc addig megy, amíg az egyikünk távozik az Orók (Zsákmány) Vadászmezőkre. Bár gyorsabbak, mint mi, ők a legkönnyebb ellenfelek: se pajzs, se ECM és mindössze 180-as ARM. Minden db kilövéséért 64 credit vérdíj jár.

Vulture: Nagy Manchi hajó. Ez is azonnal támad, ha észrevesz bennünket. Elég lassú, de nagyon kemény dió: 480-500 körüli ARM, erős első és hátsó pajzsok (II-esek lehetnek), viszont nincs ECM — tehát rakétát neki! Vérdíj: 160 credit.

Dart: Kis kalózhajó. Nagyon gyors, de nincs hátsó pajzs és gyenge az ECM-je. ARM 245. Ha 100 alá csökkent a pajzs, akkor általában megpróbál meglépni. Ha a motorja már találatot kapott, akkor elkapathatjuk. Az utolsóért 168 credit vérdíj-t sebeltünk be.

Corsair: Nagy kalózhajó. Kemény fickó, ne piszkáljuk őket addig, amíg nem turbóztuk fel teljesen a hajónkat. 405-410 az ARM, és minden cuccból van neki (valószínűleg a közepesek). Hopp! Épp itt jött egy! Nem bírta a Nova Missile-okat — 276 credit vérdíj.

Scow: Kis kereskedőhajó. Az ARM 180-210 között, és nincs sem ECM, sem első pajzs. Általában 1 rakomány van nála, de nagyon gyors. Inkább ne piszkáljuk őket, mert vagy meglép, vagy még a nyakunkra hoz egy *Cruiser* is.

Tanker: Nagy kereskedőhajó. Pajzsok és ECM közepes, az ARM 360. Általában 2 rakományt visznek magukkal. Jó lassúak — amatőr kalóznak ideális célpontok.

Hunter: Fejdász. ARM 350, első pajzs közepes, hátsó pajzs és ECM nincs. Teljesen felesleges beléjük kötni, mert zsákmányt nem szerezhetünk, fejpénzt nem fizetnek értük, ráadásul ha többet is kilővünk, akkor a státuszunk a Császárságnál és a kereskedőknél is romlik.

Cruiser: Császári cirkáló. Jópofa gyerek: ARM 435, a pajzsok maximum, de gyenge az ECM és lassú. Ha kereskedőhajót támadunk, akkor a legtöbbszór megleljenik egy ilyen barátságatlan fickó. A kilövéséért 140 credit körüli vérdíj jár — csak itt most nem a zsebünkbe, hanem a fejünkbe...

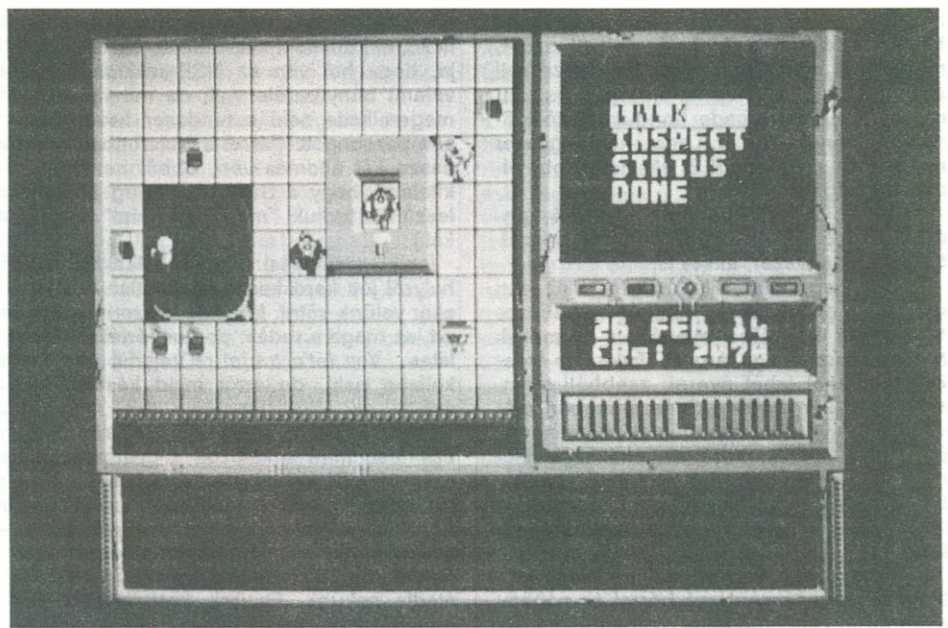
Titan: ARM 1.000, minden felszerelésből a maximum, beleértve az ágyút és a Nova Missile-okat is. Ennyi talán bőven elég ahhoz, hogy mindenki jó messzire elkerülje őket, mert bár borzasztó lassú, de egy ilyenrel összecsapva általában csak az a kérdés, hogy rakétával vagy ágyúval fog felszeletelni bennünket.

Ennyit a hajókról. A túlzott önbizalom gyors elhaláláshoz vezet: az első időkben lehetőleg ne forszírozzuk az összetűzést a többi hajóval, mert elég egyesélyes mérközés lesz. Nyugodtan kereskedjünk addig, amíg fel nem tudjuk pakolni a legjobb cuccokat a hajónkra. A nyugodt kereskedelem záloga, ha gyorsan megcsináljuk az első küldetést: elvisszük a Micon I-ről Sir Eld szobrocskáját Orelliannak a Hiathrára, mert Sir Eld ezt

egy 'stealth box' nevű cuccal honorálja. Ez elrejti a rakományt a kalózok árgus szeme elől. Ha nem piszkálunk más hajókat, akkor így csak a Manchik fognak néha belénkkötni (de ők úgyis mindig belénkkötnék) — ellenük meg hordjunk magunkkal néhány Nova Missile névre hallgató meglepetést. Ha megvan az 500-as páncélunk, akkor tegyük át a székhelyünket a Deneb rendszerbe: ott jobbak a kereskedelmi lehetőségek.

Miután megvan a legjobb lézerünk, legálább közepes pajzsaink, és esetleg az ECM-ünk, akkor már nyugodtan kalózkodhatunk is egy kicsit. Részünkről a Tankereket fosztogattuk, mert azok jó lassúak és könnyű volt őket befogni. Ha a szektorban ilyet találtunk, akkor szépen beléptünk, és míg a Tanker kedvesen üdvözölt bennünket az éterben, addig mi a hátába kerültünk és olyan 200 méterről elengedtünk egy Nova Missile-t. Amíg a rakéta repül, gyorsan váltunk át a lézerre és nyisunk tüzet vele. Így mire a Tanker feleszmél, addig a rakétalálattal együtt már a páncéljának a fele múlt időbe kerül. Néhány ágyútalálattal után (100 alatti pajzs-nál) már át szoktak rádiózni, hogy elengedjük-e őket, ha átadják a rakományukat. Mondjuk, hogy igen (AGREE), és a rakományuk már át is került hozzánk. (Nyilván kalózkodni mindenki üres raktérrel megy.) A küzdelmet lehetőleg minél előbb fejezzük be, mert hosszas üldözéseknél általában előkeveredik egy Cruiser is. A kirabolt Tankerek szépen továbbállnak, de nem elképzelhetetlen, hogy egy másik szektorban meg fognak támadni bennünket. A kereskedőhajók fosztogatását csak addig folytatjuk, amíg a reputációnk a Guild-nél dislikedre nem vált — és akkor töltjük vissza gyorsan azt az állást, amikor még neutral volt (egyébként az összes Cruiser belénk fog kötni a későbbiekben).

A fejadászat szintén jól hoz a konyhára, bár a Dartok hajlamosak meglépni előlünk. A támadási módszer hasonló a Tankerekéhez. Ha elhúzzuk a küzdelmet, akkor esetleg pechünk lesz: megjelenik egy Hunter vagy egy Cruiser és a már félig feltranszírozott leendő áldozatunkon befejezi a rombolást, és elhappolja előlünk a vérdíjat. Amikor ezt először eljátszotta velünk egy Cruiser, akkor nagyon kéromkodtunk, de aztán még hálásak is lehettünk neki, mert jó tippet adott nekünk a "Hogyan halásszunk a zavarosban?" módszer kidolgozására. Ez úgy történik, hogy a szegény úrcsavargó ide-oda máskál az üres szektorokban (nyilván nincs kedve aszteroidaviharban harcolni), és ahol a számítógép hajót jelez, oda bekukkant. Az úrcsavargó csak akkor vált át a pilótaülésbe, ha kétfő hajó van a szektorban. Ezek ugyanis majdnem biztosan harcolnak egymással (egy kalózhajót támad valaki, vagy egy kalóz hajó támad egy kereskedőt). Ha a kalózt támadják, akkor szépen figyeljük a célpont infójában az ARM-ja fogyását, majd olyan 60 környékén belengedünk egy Nova Missile-t és zsebre tesszük a vérdíjat. Az még jobb, ha a kalóz támad egy kereskedőt: itt is a kalózt figyeljük, és amikor már szépen elfogyott a páncélja, akkor ledurranjuk egy rakétával. (Ne túl korán, mert akkor ellenünk fordul!) Amíg a kereskedőhajó hálaimát rebeg a segítségünkért, abba is beledurranunk egy rakétát és elfogadjuk a rakományának átadására vonatkozó indítványát... (En ezek után már nem csodálom, ha az üzenetsor "személtáladnak" becéz benneteket... — CoVboy) Még jobb, ha Manchi-kalóz vagy Manchi-kereskedő



△ Érdekes. Már megint valahogy a kantinban lyukadtunk ki...

párost találunk. Barátaim, ez egy rendkívül jövedelmező vállalkozás!

Ennyit a játék kezeléséről és a taktikáról. Akinek kedve szottyant a dologhoz, az a puska (tévkép+árjegyzék) segítségével magától is nekivághat a kaland résznek — egy jó darabig el fog szórakozni vele, de jobban fogja élvezni, mint az ELITE-et! Akik jobban szeretik a kész dolgokat, azoknak jön egy 99.5%-os megoldás. A hiányzó .5% a kiújult Origin-komplexusunknak köszönhető: sose tudunk teljesen végigjátszani egyet! (ld. WINDWALKER) Mindegy, a felfedéseinket néhány rövid, tömör tömön-datban megosztjuk veletek:

Hiathra Starbase

Kezdés után az legyen a dolgunk, hogy elrepülünk a derék császárukról elnevezett csillagbázisra, mert néhány alapvető felszerelést be kell szerezni (ha közben kapunk egy támadást, akkor az elég ciki...). Dokkolás után rögtön menjünk is be a szemben levő ajtón, majd a különböző kereskedőkre ügyet sem vetve sétáljunk be a folyosó végén levő szobába, amely a bejárata mellett levő felirat (INSPECT) tanúsága szerint a Császárság képviselőjének rezidenciája. Itt egy Orellian nevű úr fogad bennünket szélesen mosolyogva, ami az állami hivatalnokok sajátossága széles e galaxisban. Info of Imperiumra egy csomó információt kaphatunk a Császárságról, amit már 120 éve ural a dicsőséges Hiathra. A Far Arm néven közismert csillagrendszerben a Denebről származó Avenstar hercegnő gyakorolja a hatalmat. Itt minden polgár rendkívül boldog, hiszen mindössze annyi dolga van, hogy betartsa a törvényeket, szolgálja őt, és ha szükséges, harcoljon és meghaljon érte. Ennyi elég is lesz a helyrajzi ismeretekből, érdeklődünk inkább Pilot's Licence után, amire minden csillagpilótának szüksége van (legálábbis azoknak, akik távolabbi jövőjük biztosítása érdekében lézerágyút is kívánnak a hajójukra szerelni). Az ügyintézésrel járó költségek mindössze 10 creditre rúgnak, aztán egy KRESZ-teszt következik néhány egyszerű kérdéssel, ami hozzátartozik minden pilóta alapvető műveltségéhez (vagy végigpróbálgatja őket, mint például mi):

- Hány fényév van egy parsecben? (3.26)
 - Milyen a színektípusa a legforróbb bolygónak? (TYPE O)
 - Mi az erő matematikai képlete? ($F=ma$)
 - Mire esküszik fel a pilóta? (IMPERIUM)
- Leave-re Orellian búcsút int, de máskor is szeretettel lát bennünket: ha bármikor bármilyen kérdésünk merülne fel, akkor csak jöjjünk hozzá! (Semmi se tudott válaszolni...)

Miután mindenki egyéni izlése szerint bevásárolt a kereskedőknél, vonuljunk át a jobbra levő "Tizenkét Hajtómú" kantinba, ahol — egy felirat tanúsága szerint — a legjobb sört mérik a Far Arm eme szegletében.

Itt egy kicsit megállunk a történetben, mert a kantinokban van néhány olyan berendezés és személy, ami állandó, továbbá olyan fickók is akadnak, akiket nem lehet pontosan helyhez kötni (bármelyik bolygón lehetnek), de mindig valahol a bárpuht környékén bukkannak fel.

Állandó berendezési tárgy a bárpuht mögött álldogáló kocsmáros, akinek egyetlen pillantás is elegendő annak a megállapítására, hogy mi most borzasztó szomszárak vagyunk. TALK után különböző magas alkoholtartalmú frissítőket lehet rendelni tőle x creditért. Iszogatni ugyan általában kellemes időtöltés, de itt teljesen felesleges pénzkidobás. Illetve: ha a legdrágább piából iszunk, akkor a sokadik kör után a kocsmáros elkezd különféle dolgokról fecsegni. Az infoi ugyan elég érdekesek, de mivel ebben a leírásban elmondjuk őket, teljesen felesleges a pénzt piába ölni. Annál is inkább, mert főhősünk nemsokára berúg, és sűrű csuklások közepette, nem egészen az irányításunk szerint fog ide-oda téblábolni.

Szintén állandó berendezési tárgy az igen divatos HIVE játékautomata, amely az introja szerint 'brought to you by Origin'. INSPECT után bedobhatunk 1 creditet és mókás arcade résztvevői lehetünk: hangyákra kell lövöldözni benne. Komplet leírása: ha jön a hangya, fordulj felé és lödd le, különben felfal és vége a játéknak. Ha egy hangyalyukba (Mound) közvetlen

közlelő beelősz, akkor az megszűnik. Miután elfogyott a Mound melletti szám, megjelenik a RECALL felirat és vissza kell szállni a hajóba. A sprite-ok kicsik és rondák — ez igazi arcade hangulatot kölcsönöz a játéknak. Tök jó. Lehet, hogy egyszer majd erről még ennél is részletesebb leírással szolgálunk...

Az alábbi figurák bármelyik bolygó kintijában előbukkanhatnak (ha már beszélünk velük egyszer, akkor is):

Robot: nagyszerű lehetőséget kínál: van nála egy olajos zsák, amiből mindössze 100 credit lefizetése ellenében bármelyik halandó húzhat egy tárgyat. Különféle érdekes tárgyakat lehet nyerni: zsebbéli atomerőművet (kár, hogy a Császárságban már vagy 100 éve nem használnak atomenergiát), Rubik-kockát (azoknak, akik a játéktól még nem elég idegesek), és hamis szállítólevelet, amivel bármilyen csempészárut át lehet vinni a csillagbázisok vámjában (nem lehet...)

Veda (szörny): Ez egy nagyon derék élőlény, narancssárgán izzó bőrrel és néhány csáppal. Barátságosan ránkpillant az összes szemével, aztán meghív, hogy tartunk velük egy sörré. Ha a többes szám rendhagyó használata után érdeklődnék (Us?), akkor kifejti, hogy ő(k) tulajdonképpen tizenkét fajta tökéletes szimbiózis, és azzal töltik az idejüket, hogy különféle biomechanikus dolgokat gyártanak a kezük ügyébe eső élőlényekből, aztán rásózzák őket az érdeklődőkre. Az első elképesztő ajánlata (*What have you got?*) a mindössze 100 creditbe kerülő Blog Globe (vagy Glob Globe?), ami érdekes fényjelenségeket produkál, mihelyt hallótávolságon belül zene szólal meg, csak vigyázni kell vele: ha egy hónapig nem hal zenét, elpusztul szegényke... Fényorgonát még ne vegyünk tőle (*No, thanks*), amitől ugyan megsértődik, és nem hajlandó többet beszélni velünk, de a következő felbukkanásakor ajánlott marhaságra már benevezhetünk. Ez az 'Amoebic Contact Lenses' névre hallgat, és 250-be kerül. Veda azt mondja róla, hogy a benne rohangáló amóbák védik a szemet az erős fénytől, tehát nagyszerűen alkalmas arra az esetre, ha mondjuk egy kellemes estén szupernóvákat kívánunk nézegetni. Ha megvesszük tőle, azonnal be is építi a szemünkbe, amóbástul-mindenestül.

Tomar San (ember): Ez az intenzíven őszülő fickó rögtön azzal kezd a beszélgetést, hogy nekünk szegezi a kérdést: a biztosítótól vagyunk-e? *Who wants to know*-ra hajlandó elárulni a nevét, valamint azt, hogy egzotikus dolgokkal kereskedik — de most már nagyon jó lenne, ha elárulnánk, hogy a biztosítótól jöttünk-e (*Sorry, why*), mert ha hamarosan nem fizetik ki a kárát, akkor csődbe megy: a Bassruti rendszerben bekövetkezett szerencsétlenség miatt nagyon sokat veszített. (*What loss?*) Egy egész NSB-rakományt, ami most már soha nem fog felszállni abból a dokkból — megint csak a szerencsétlenség miatt. (*What are NSB's?*) Az NSB egyébként egy erős nyugtatószer, amivel a megőrült egyéneket kezelik: egy 'Idegstabilizáló Lököt' a bőr alá, és a beteg átmenetileg visszanyeri a tudatát. Szóval a szállítmány nagyon értékes, de nem tudja megszerezni (*Go and get them!*), mert a bázist a katasztrófa következtében elárasztották a szörnyek, és kész öngyilkosság lenne egyáltalán csak bedokkolni is oda. Ráadásul fogalma sincs, hogy a Bassrutiban merre van a szállítmány, és nem is egyhamar várható, hogy a Császárság megtisztítsa azt a bolygót, mert most el vannak foglalva a genetikai hivatal-

al való pereskedéssel. Volt azonban egy fickó, aki túlélte a katasztrófát, aki talán tudja, hogy hol van az NSB-szállítmány. Ez valami bányászféle volt, de mihelyt valaki megemlítette neki a rendszer nevét, teljesen megszongott. (Mivel a Bassrutiban mindössze két állomás van, ebből nem nehéz kitalálni, hogy a Bassruti Mining Stationre leszállva tudjuk "megöngyilkolni" magunkat.)

Ichiki (csuklyás): Valami Baakiki nevű helyről jött kereskedő, és feltétlenül üzletet akar velünk kötni. Meglátás szerint, amit ő ad, az maga a tudás: pontos, értékes, tökéletes. *Yes let's trade*-re valamit mondani kellene neki, de arról majd később lesz szó.

Flitch kapitány (humán): Első ránézésre úgy fest, mint a kalózok a gyermekeknek szóló VidoDiskeken, de később azért kiderül, hogy a marcona külső érző szívet takar. Az ő szíve éri, hogy nekünk infokra van szükségünk, és nem tartja elképzelhetetlennek, ha 25 credit/info egységáron ezeket átadja nekünk. Eszünk ágában sem volt ennyit fizetni neki (ECM-re gyűjtöttünk), de egyszer jókedvünkben befizettünk nála egy körre, és egész jó kis infokat mondott. Az *Info on Shipre* óva int bennünket az állig felfegyverzett Titan osztályú hajóktól, viszont szíves figyelmünkbe ajánlja a Scow-kat és a Tankereket: elől kell löni őket, mert ott nincs pajzsuk. Ez különösen vonatkozik a Manchi hajókra is, mert ő olyat még nem hallott, hogy egy bogárvezette hajó elmenekült volna a harcból. *Info on Piratesre* Bél úrról (Sir Gut) kezd fecsegni, aki a kalózok Vörös Testvérségének a főnöke. A Free Guild Outposton rendezte be a főhadiszállását, és előszobájából egy Omar nevű barátságatlan fickó szokta kidobálni az érdeklődő egyedeket. Ha a *Jobot* kérünk tőle, akkor megbíz bennünket egy szállítással: szintén a Free Guild Outposton van egy Chi-Sha nevű barátja, akinek egy chipre van szüksége, és biztos fizetne annak, aki elviszi neki. (A tárgyaink között megjelenik a 'microchip'). Ennyit a mozgó figurákról.

Szóval a Hiathra kintijában beszélhetünk egy ügyetlen robottal, aki azzal kezd a dolgot, hogy letapos bennünket, aztán szenzorait együttérzően forgatva, megjegyzi, hogy reméli, nem sérültünk meg. Inkább *I'm OK*, mert ha azt mondjuk, hogy megsebesültünk, akkor előránt egy kulcskészletet és feltétlenül meg akar bennünket javítani. A robot a 'Princess Rowena' csatahajón szolgál, az 5. flotta büszkeségén. Amikor többet kérdezzük róla, átkapcsol propagandaaadásra, és felsorolja a fegyverzetét, amelyek egyértelmű tippek a hajónk leendő felszerelését illetően. *Fight any Manchis?* kérdésre azt mondja, hogy még nem voltak bevetésen a bogarak ellen, mert a flottaparancsnokuk a Manchi-fenyegetés növekedésének esetére tartogatja őket. (?)

A roboton kívül még találkozunk egy figurával, aki úgy fest, mintha gárdista lenne, de lehet beszélni vele, mert ő mozog (*On Leave?*). Toomnak hívják és eltávozáson van: a szabadságát azzal tölti, hogy ide-oda utazgat, mert nagyon kedves emberekkel találkozhat. Ha egy példát is kérünk, akkor Avenstar hercegnőt említi, és igazán sajnálkozik, hogy meggyűlt a baja a Fekete Kéz Sektával. A rangja (*What's your rank?*) őrmester, mert az új parancsnoka, nem nagyon figyel rá. A régi parancsnoka, Targon, nagyszerű fickó volt, de őt sajnos

felfelé buktatták és azóta teljesen eltűnt. Azt beszélik, hogy a hercegnőnek volt valamilyen titkos megbízatása a számára... Ennyi elég is volt a beszámolómból.

A kintin felett nyíló szobában egy Cebak nevű hölgyet találunk, aki él-hal a Hive játékért, és biztos benne, hogy a Manchik nem olyanok, mint a játékban szereplő rovarok, mert akkor hogyan is lehetne nem szeretni őket?! A játékról (*Hive?*) és a nővéréről (*Sister?*) kérdezve még azt is elfecsegi, hogy a nővére a legprofibb HIVE-játékos, de ő sajnos Lagrange-on él a papával. Ha találkozunk vele, feltétlenül üdvözljük. A kotyogását egyébként nem muszáj végighallgatni, inkább alapos játékos módjára végigkutatjuk a helyiséget: különösen azt az úrruhát, ami a többtől külön lóg a falon és egy 'keycard' van a zsebében. Természetesen ez átvándorol a mi zsebünkbe.

Micon I Outpost

Az üzenet szerint ez volt az elsőnek létesített úrállomás a Far Armban. A dokktól délre, a folyosó végén nyíló ajtó mögött van a kereskedő és a szerelő. Innen balra egy bezárt ajtó van, de ha elolvassuk az ajtó melletti feliratot, akkor megtudjuk, hogy kártyával nyílik. (Ha felvettük a Hiathra-n a 'keycard'-ot, akkor ki is nyithatjuk vele — teljesen feleslegesen, mert nincs mögötte semmi.)

A balra levő kintinban a szokásos dolgokon kívül összefutunk egy szomorú zenésszel, aki a HIVE-automatákból áradó zaj miatt berzenkedik (*Yes, it is*), aztán hosszas unszólásra előadja, hogy ő udvari zenész volt, és már-már egy élő legenda, hiszen a Far Arm leghíresebb emberei hallgatták a muzsikáját. Legenda úr kicsit részeges is: *Buy him ale* után (10 credit/db) végigkérdezhetjük a híres embereket (Hiathra, Koth, Avenstar, stb.) és mindenkiről elkotyog valami használhatatlan apróságot. A lényeg az, hogy Koth admirális nem szerette a zenéjét, mert szerinte "a tűz ropegása a legjobb zene"!

Az állomás jobb felső részén, egy fényesen berendezett szobában lebeg a karoszkén Sir Eld. Nemes egyszerűséggel csak a kereskedők fejedelmének nevezi magát, és érdeklődik, hogy azért jöttünk-e hozzá, hogy tanuljunk tőle. Legyen meg az öröme: *Yes*. Tanulni azt lehet, ő majd elmond mindent — de előbb egy kis szívességet kérne tőlünk (*What's the favor?*): valami kis gondja támadt a minap, és egy elég magas hivatalt betöltő személynek szereznél egy aprócska ajándékkal kifejezni a háláját az ügy elrendeződése kapcsán tanúsított előzékenysége miatt. A lényeg az, hogy egy finoman faragott kis szobrocskát ('statuette') akar elküldeni velünk Orellianra, a császári rezidensnek. Alkalomadtán majd menjünk be a szoborral Orellianhoz, aki élesen azt kérdezi, hogy ez valami vesztegetés akar-e lenni? Természetesen azt válaszoljuk, hogy nem (*Not at all*), különben egy kis zűrbe keveredünk. Miután szobrot áadtuk, menjünk vissza Sir Eldhez, aki halásan köszöni a szívességünket, és különböző kereskedelmi tippeket ad (mit és hova érdemes szállítani). A szellemi ellátmányhoz hozzátartozik egy jóval értékesebb fizikai is: a 'stealth box'. Ez a hajó felszerelésébe kerül, és miután megkaptuk, soha nem fogják a kalózok megtámadni a hajónkat. Így tehát célszerű ezt a küldetést már rögtön a játék elején megcsinálni.

A kereskedőtől balra egy zárt ajtó van. Ha nálunk van a 'keycard', akkor kinyithatjuk vele, de semmi különleges nincs mögötte.

ConVecEast Station

Gryphonban kering, ami egy elég sze-
gény rendszer lehet: mindössze egy árva
Mining Stationre tellett nekik.

Sok érdekes itt nem történt, mindössze
egy részeg bányással találkoztunk. Termé-
szetesen ez is azért iszik, hogy felejtse:
valami nagy bizsira lett volna kilátása,
mert radioaktív cuccokat akartak szállítani a
Zedbe, de egy idióta kereskedő lassú hajón
küldte az árut, és az egész megromlott,
mire odaért. (célzás arra, hogy romlandó
árak is vannak) A kereskedő pedig a
bányással fizettette meg a kárát, mondván,
hogy rossz árut adott neki. Senki sem hall-
gat egy bányászra... Itt *Typicalt* válaszol-
junk, mert *Neither do I*-ra a bányászt sértő-
dötten nekünk ront. Az ökölharcot ugyan
megnyerjük, de rögtön előkerül egy gárdis-
ta is, és némi bírságolás után kirüg ben-
nünket a bolygóról. A bányászt egyébként
tovább kérdeztük ismét hallunk a Bassruti
Mining Stationn történt szerencsétlenség-
ről, valamint arról a bányászról, aki az
egyetlen túlélője volt az eseményeknek és
mihelyt megemlítette neki valaki a hely
nevét, rögtön begolyózott tőle.

Denebprime Starbase

Ha valaki már belejött a wormhole-okban
történi közlekedésre, akkor annak célszerű
áttenni a működési területét Karonusból
Denebbe, mert a Denebprime-Ross Mining
Station és a Denebprime-Arcturus/Micon II
közötti áruszállítás gyors és busás haszno-
nal kecsegteti.

Denebprime csillagbázison lakik Aven-
star hercegnő. A szobája rögtön a zsilip
után jobbra nyílik, ahol Vengor, az igen
barátságosan testőrösaurus Skarlát Testvé-
riség- vagy Fekete Kéz-ügynöknek néz
bennünket, aki szeretett hercegnőjét jött
lemészárolni. Mielőtt megtenné a gyanújá-
ból következő lépéseket, egy lány női hang
szól ki a szomszéd szobából, hogy feldara-
bolás helyett inkább engedjen be bennün-
ket. Odabent a hercegnő rohángál ide-oda,
és bemutatkozás után azt az érdekes meg-
állapítást teszi, hogy bár mi sohasem talál-
kozunk egymással, a sorsunk mégis
összefonódik az övével. Egyéb összefonó-
dásokra tett ajánlkozásainkat megelőzve
hirtelen előránt egy Jakar névre hallgató
kristálygömböt, ami tulajdonképpen egy
egyszerű hazugságvizsgáló készülék: csak
meg kell fogni, és ha az ember hazudik,
akkor elég a keze — ha nem hazudik,
akkor nem ég le a keze. Harmadik alterná-
tíva nincs. A hercegnő először a hajónk
nevét tudakolja (JOLLY ROGER), aztán az
után érdeklődik, hogy hogyan kerültünk ide
(nyilván nem *Make up a story*, hanem a *Tell
the truth* a helyes válasz). Aztán közli, hogy
ez a gömb egy nagy átverés, de amúgy is
tudta a válaszunkat. Nagylelkűen nekünk
adja azt, ami már úgyis a miénk (mármost a
hajónkat), majd arra kér, hogy miután meg-
felelőképpen felkészültünk az előttünk álló
nagy feladatra, térjünk vissza hozzám. A 'fel-
készülés' azt jelenti, hogy néhány hajó kilö-
vésével a reputációkat ádára kell növelni
(Fierce). Ha így térünk vissza a hercegnő-
höz, akkor hosszas előadást kapunk a
Nagy Összeesküvésről, meg Targon kapi-
tányról, akiknek annyira nyoma veszett,
hogy küldetésének névadója (FERRET =
vadászgőrény) sem tudja megtalálni. Ha
ezek után ugrunk be hozzá, akkor a her-
cegnőt már nem találjuk itt: Vengor arról
tájékoztat, hogy a Fekete Kéz bérgyilkosa
sikertelen merényletet követett el a hercegnő
ellen (isten nyugosztalja szegénykét!),
és Avenstar különféle indokokkal elhagyta

a rendszert. Ezt az alkalmat részünkről arra
használtuk fel, hogy betörjünk a hercegnő
szobájának hátsó részéről nyíló helyiségbe,
és megtaláljuk a... nagy semmit.

A kantinban újabb érdekes figurák várják
az úrcsavargót: mindenekelőtt Dr. Felsane,
aki a játék szereplőinek 95%-hoz hasonlóan:
nő. Idegen fajok antropológiáját tanul-
mányozza az egyetemen, és megkér ben-
nünket, hogy segítsünk neki a munkájában
(*What kind of help?*): érdeklődésének
középpontjában most a Nar'See-ben ósho-
nos Sish-ahn ősgyikfajta áll, aminek jó
nagy állkapcsai vannak és rendkívül bará-
tságosan élőlény (*OK, I'll help!*). Mindössze
annyi lenne a dolgunk, hogy ha inni invitál
bennünket, akkor fogadjuk el a meghívá-
sát, aztán kössünk bele azzal a durva kife-
jezéssel, hogy 'RAKBIT'. Nagyon figyeljünk
a reakciójára, mert minden apróságról tud-
ni akar. Közöni szépen. (*De jópofa lány...
— CoVboy*)

Ross Mining Station

Deneb központi csillagjai körül kering
orbitális pályán, és — az üzenet szerint —
messzi galaxisokban híres az ásványairól.
Ez úgy hangzik érthetőbben, hogy ide szin-
te minden érdemes Denebprime-ről átho-
zni, leszámítva természetesen az ásványo-
kat.

A kantin melletti szobában Dr. Elanius
Ferah rendelésként található. A doktornő tel-
jesen vak, ami nem akadályozza meg abban,
hogy plasztikai sebészettel foglalkozzon.
Rövid csevegés után lehet kérdezni a páci-
enseiről, de az ismert figurák közül mind-
össze Koth admirális fordult meg a kezei
alatt, akinek egy forradást kellett eltávolítani
az arcáról. (A szomszéd szobában van egy
páncélszekrény is. Ez volt az egyetlen, amit
nem törtünk fel...)

A kantinban találjuk LUX-23A-t, a szerel-
mi bánattal megáldott robotot. Megkérdezi,
hogy a gazdája küldött-e minket? A gazdi
igen kemény figura: a LUX-23-sorozat
programja szerint gazdájának minden
kívánságát köteles teljesíteni, de ennek a
gazdinak semmi sem volt elég jó! Ezért
LUX mellé vett még egy humanoid nőstény
kivitelben készült MAID robotot is. Ahogy
úgy kettecskén takarították a port a búto-
rokról, a két robot gyorsan összeemele-
gett, sőt, arra is rájöttek, hogy ők úgy ille-
nek egymáshoz, mint dugó az aljzathoz.
Egy szép napon azonban a gazdájuk úgy
döntött, hogy MAID-et átprogramozza szem-
létkompaktornak, és szegény robotleány-
zó bánatában világgá szaladt. A haragvó
gazda pedig fejedéscsókát fogadott, hogy
elkapják a szökött robotot. Luxi is elmenne
utána, de a programja határozottan tiltja,
hogy felbosszantsa a gazdáját. Éppen ezért
arra kér bennünket, hogy ha megtalálnánk
valahol MAID-et, akkor mondjuk neki az ő
nevét (ebből tudni fogja, hogy Lux küldött
bennünket), és rejtjük el addig, amíg a
gazda visszahívja a fejedéscsókát. Valószí-
nűleg még mindig humanoid nőstény for-
mában van, de lehet hogy közben átprog-
ramozta magát. Esetleg vissza is hozhatjuk
neki... (Ez aztán tökéletes marhaságnak
tűnik első hallásra — még nagyobb lesz,
amikor tényleg megtaláljuk a kis barátrón-
jé!)

Lagrange Mining Station

Ez Nar'See-ben van, a goromba sauru-
sok rendszerében.

A kocsma feletti szobában levő bozontos
szószí nem más, mint Tiwa, a Hiathra csil-
lagbázison élő Cebak nővérkéje. Szintén
HIVE-őrült, de nagyon boldog, hogy üzene-

tet hoztunk az ikertestvérétől (két HIVE-parti
között sokat gondol rá). Ő is hosszasan
locsog mindenféle témáról. A beszámolójá-
nak 90%-át a HIVE-játék istenítése teszi ki,
a fennmaradó 5-5%-ban pedig elkotyogja,
hogy a Cebaknál lakó gárdista a falon lógó
ruhájában tartja a 'keycard'-ját (tartotta —
már rég eltették...), továbbá megkér, hogy
vigyünk el egy levelet Cebaknak (Tiwa's
letter). Aki akarja elviheti. Cebak nagyon
boldog lesz vele, csak azt sajnálja, hogy ez
nem neki szól, hanem nekünk: "Típek és
trükkök a HIVE-játékhoz". Aki nem menekül
el gyorsan, annak fel is olvassa (Egyéb-
ként az is benne van, hogy ha valaki meg-
csinál 5 pályát vele, az egy csomo pénzt
nyerhet. Ezt nem próbáltuk ki, mert már a
harmadik pályán kinőtünk a nadragunkat az
unalomtól.)

A kantinban egy kedélyes dinosauruszt
találunk, aki a bárputtot támasztja. Vidáman
vigorog minden belépőre, és aki netán
megrémülne az állkapcsában sorakozó
túhgyes fogaktól, annak még barátságos-
an inog is hatalmas tuskés farkával. Ha
küntetjük megszólításunkkal, akkor szé-
pen bemutatkozik: ő Borf, a Sishaz-ahn
filozófus, aki az emberi hülyeséget tanul-
mányozza, és most azonnal igyunk vele
egy korsó sört (*Human folly?*). Véleménye
szerint az igen-igen primitív emberi faj rop-
pant érdekes vizsgálódási terület, mert
nehezen találni a galaxisban még egy
olyan fajtát, ami egész történelme során
arra rendezkedett be, hogy teljesen idióta
példányok irányítsák. (Nocsak. Ez a játék
aktuális mondanivaló is hordozó? — CoV-
boy) Szerinte a Manchi-háborúnak is véget
lehetne vetni, ha az emberek nem piszkál-
nák állandóan őket. Mielőtt folytatja, gyor-
san vállalja el a felkínált Sishaz sört (*OK,
I'll try it*), nehogy véletlenül visszavonja a
meghívást. Az első korty alapján nagyszerű
ez az ital. A második után meg még
inkább. Az alakoholtól általában minden
humanoid rögtön nagyon erősen érzi
magát, szóval kössünk bele újdonsült bará-
tunkba dr. Felsane útmutatásai szerint:
mondjuk neki azt, hogy RAKBIT. Ez valami
érdekes nyelvi fordulat lehet, mert Borf
elbődül, szemei kifordulnak, eltátja a száját
és... — előrhögi magát. Egy filozófus nem
bánt egy ilyen csöppnyi teremtményt, bár
azt el kell ismerni, hogy a csöppnyi terem-
mény igen bátor, hogy ilyet mondott neki.
Ennek örömeire vállon vereget, és mihelyt
előástak bennünket a padlóból, tovább tölti
belénk a jóféle Sishaz sört. Ennek az lesz a
vége, hogy egy idő múlva nem tudjuk hol
vagyunk, sőt, azt se nagyon, hogy egyálta-
lán kicsodák. Nem baj: miután berúgtunk
Borffal, menjünk vissza a Ross Mining
Stationre, ahol dr. Felsane nagyon boldog
lesz a beszámolóinktól, és hálája jeléül
átnyújt nekünk egy 'Malir artifact'-ot, ami
legutóbbi ásatásai során került elő. Hogy
ez a meghatározás vajon miféle dolgot
takar, az a játékból nem derült ki — min-
denesetre a későbbiekben hasznos lesz.

Free Guild Outpost

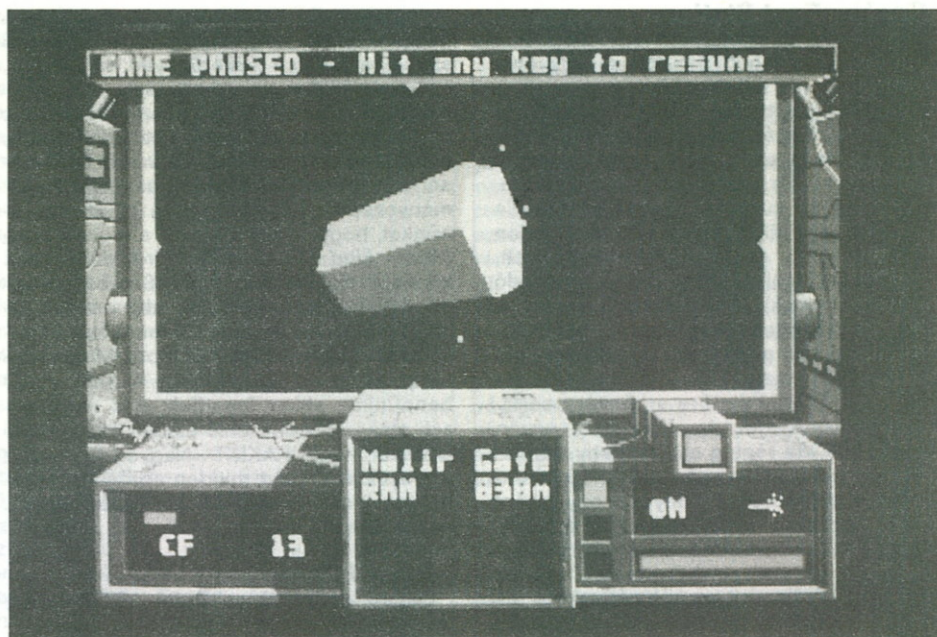
Ez a Bassruti rendszerben van. Itt van az
a bizonyos katasztrófa sújtotta bolygó is,
ahol boldog szörnyek fogyasztják a látoga-
tókat. Mivel az minket nem tesz boldoggá,
ha reményteljesen induló csavargói pálya-
futásunk egy hullő gyomrában végződik,
ezt egyelőre hagyjuk ki az életünkből, és az
irányt a szabadkereskedők (értsd: csempé-
szek) Mekkája, a Free Guild Outpost felé
vegyük. Már a zsilipben levő üdvözlő felirat
is roppant tanulságos: "Isten hozott! Akkor
is, ha köröz a rendőrség!"

A kintinban egy igen kellemes jelenség vonja magára a figyelmünket: egy hölgy. Tűzvörös, testhez álló ruhája igen ígéretes domborzati viszonyokat láttat az avatott szemlélővel, azt pedig az avatatlan szemlélő is láthatja, hogy a hölgy tök részeg. Ez már két ok arra, hogy megszólítsuk. Ez Chi-Sha. Ha Flitch kapitánytól elhoztuk a 'microchip'-et, akkor először is válaszoljunk a jelenlegi foglalkozásunkra vonatkozó kérdésére az igazságnak megfelelően (A *rogue*), aztán amikor azt kérdezi, hogy mit akarunk tőle, mondjuk neki, hogy MICRO-CHIP. Ettől egészen felvillanyozódik (Akkor mégsem chipet adatok neki, hanem egy tápegységet — CoVboy), és hálából 100 kredittel növeli folyószámlánkat. Ha legközelebb erre járunk (egy hónap múlva — addig nem lehet vele megint beszélni, mert el van foglalva a következő pohárkával), meglepő manővert művelünk: ismét csavargóként mutatkozunk be, aztán bemondjuk neki a varázsszót, ami úgy hangzik, hogy LUX-23A. Ugyanis Chi-Sha a szökött MAID robot. (Erre tudományos módszerrel jöttünk rá: mindenkinek bemondtuk Luxi nevét. Avenstar hercegnőnek többször is. Milyen szép is lett volna, ha a Far Arm-szerzte szeretett és tisztelt császári helytartó nem más, mint egy elkészült takarítási robot. Kérdés, hogy ehhez mit szőtt volna Borf, a Sishazahgn filozófus?) Chi-Sha szemei elkerekednek, és rétegve kérdezi, hogy ha tudjuk a titkát, akkor mi a szándékunk: segítünk-e neki elérjétni? Van például egy jó megoldás: ha átprogramozza magát, akkor működhet karbantartó droidként is. Mondjuk neki, hogy Yes (ez azt jelenti angolul, hogy elérjétné a hajóban, amikor felszállunk). Már csak azért is, mert a hajó felszerelése között 'repair droid'-ként jelenik meg, és néha rövid idő alatt megcsinálja azokat a berendezéseket, amelyek harc közben meghibásodnának. (Néha meg nem, de úgysem kerül túl sokba a szervizelés.) Aki akarja, visszaviheti Luxhoz a Rossra, és ott eldöntheti, hogy visszaadja neki vagy inkább megtartja magának. (Ha visszaadná, akkor úgyis megint megszökik, és ugyanabban a kocsmában tűnik fel újra...)

Az Free Guild Outpost hátsó fertályában rendezte be főhadiszállását az úrkálózik szakszervezete, a Skarlát Testvériség (ezekről beszélt Flitch kapitány is). Az előszobában egy Omar nevű alacsony fickó fogad bennünket, aki elképesztően büszke arra, hogy ő kalóz. (Még mindjárt jobb, mint a kalauz! — CoVboy) Ha Mr. Gutot kívánnánk látni, akkor Omar jelzi, hogy Mr. Gut viszont nem kíván látni ilyen noname fickókat, mint amilyenek mi vagyunk. Először át kell mennünk a próbán: fosszunk ki egy teherhajót, és hozzuk ide a rakományát. (Nem muszáj idehozni: ha már kiraboltunk valakit vagy volt vérdíj kifizetve a fejünkre, Omar már úgy veszi, hogy derék fickók vagyunk.) Omartól függetlenül azért be lehet menni Mr. Guthoz, de ő addig nem kommunikál velünk, amíg Omar próbáját ki nem álltuk. A csevegésről majd később. (A Sir Gut szobája előtti folyosón van egy bezárt ajtó, ahova magától értetődően betörtünk — nem volt bent semmi érdekes, viszont ráléptünk egy pár riasztóra, minek folytán kidobtak bennünket az állomásról.)

Trochal Outpost

Ez a Bassrutival szomszédos Sigure-ben van, és ezt a két rendszert köti össze a leg-rövidebb wormhole. A felső részén van Valanie apátnőnek, a Fekete Kéz szekta ve-



△ Ez a Malir Gate sem pont szemben van (PC)

zetőjének szigorúan magánhasználatra berendezett úrállomása.

Az alsó részen egy nagyobb szobát képeztek ki a szekta meditálásra hajlamos tagjainak. Egy csuklyás hölgy bókálszik itt a gondolataiba merülve, de azért hajlandó beszélgetni velünk: az apátnőről megtudjuk, hogy ha a szektába óhajtanánk belépni, akkor próbára fog tenni bennünket és egyébként ő a Tudás, a Bölcsesség és a Hatalom, mert senki sem műveli nála jobban a fekete mágiát. A felső részen levő szobában lakik.

Tényleg ott lakik. Szép kislány. Úgy fest, mint egy húsvéti nyuszi: fehér haj, piros szemek. Amikor megszólítjuk, azt tudakolja, hogy azért érkezünk-e, hogy belépünk az ő kis gyermekeinek sorába? Tökmindegy, mit válaszolunk: Yesre egy kicsit turkál az agyunkban, aztán arra a következtetésre jut, hogy ő nem kíván egy hozzánk hasonló balfácán anyáskája lenni, és egyébként is: tűnjünk el, de nagyon gyorsan! (Párszor még meglátogattuk a kedves nénit, de idővel megunta és már nemcsak turkált az agyunkban, hanem ki is őrítette — GAME OVER. Ugyanez az effektus azonban életbe lép, ha úgy látogatjuk meg, hogy már megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől és beszélünk Targon kapitánnyal).

Micon IV Outpost

Ez a Zed N27-ben van, és az Outpostoktól eltérően úgy fest, mint egy Mining Station. Ide csak úgy jöjünk, hogy a páncélszekta a maximális 500 és a Free Guild Outposton teljesen kijavítottuk. A Micon IV ugyanis egy aszteroidamező kellős közepén található, és a wormhole-ugrás és az út a leszállásig szanaszét veri a páncélunkat. (A legnagyobb kitolás az lett volna, ha a bolygón nem is lehetne megcsináltatni...)

A bázis alsó részén van a kintin, onnan balra pedig a bányászok szállása. Itt találunk egy figurát, aki Teb néven mutatkozik be és szintén elég illuminált állapotban van. Szerinte kereskedőnek lenni nem rossz, de ha valaki igazán a business kelletős közepébe akar csöppenni, akkor bányásznak megy: egész nap sziklákat hurcolászni, féltónnás fűrőgépeket bírközni, hegyoldalakat lebontani — nincs is ennél jobbl Ráadásul ha valaki feltár egy új

dilithium mezőt, az 1% részesedést is kap a kitermelésből származó nyereségből! Miután végighallgatuk a mondókáját, gonosz mosollyal a fülébe súgathjuk annak a helynek a nevét, ahol a bányászoknak a legjobb dolga van. Ezt a helyet úgy hívják, hogy BASSRUTI. Hoppá! Teb hangulata hirtelen az ellenkezőjébe csap (merthogy ő volt a katasztrófa egyetlen túlélője). Összefüggéstelen szavakat hörög, de azért végigkérdezhetjük tőle az összes lehetséges kérdést. A katasztrófát a genetikai labor kísérletezése okozta: hosszas fejlesztő munkával sikerült kitenyészteniük egy olyan szörnyet, ami ellenáll minden természeti behatásnak, és ráadásul még folyton éhes is. A szörnyek kísértáltak a laborból, és elfogyasztották az összes bányászot, genetikust, gárdistát, meg akit még találtak. Teb egy agyafúrt módszerrel menekült meg: balra nézett, jobbra futott... A legfontosabb kérdés: hol van az NSB? Teb úgy emlékszik, hogy a szállítóhajó legénysége a bázis alsó részén rejtette el, abban a szobában, ahol a páncélszektrény áll. (Teb szobájából még nyílik egy zárt ajtó, ami a 'keycard'-dal nyitható. Bent van egy páncélszektrény, ezt általában fel lehet törni és elképesztő összegeket lehet begyűjteni belőle: ha jól emlékszünk, az utolsó zsákmány teljes 11 credit volt!)

Az állomás bal felső részén találjuk Prosk professzort, a róla elnevezett Gravitációs Laboratórium vezető tudósát. Mint a tudósok általában, ő is kissé szórakozott, és egyetlen témája van: a találmányai. Kérdezhetjük a legújabbról, és a többiről. A legújabb találmánya a Warp Drive. Mihelyt elkészül vele, nem kell többé Malir Gate-eket használni — bárhova lehet menni a világ-egyetemben. Már csak egy dolog hiányzik hozzá: a transzmütációs tekercs. Ellopták a Manchik, arra már keresztet lehet vetni. De biztosan lehet találni egy másikat valahol... Mondjuk neki, hogy elhozzuk azt a bigyót. A reakcióját idézzük: "Csodás. Hadj gondolkozzam, hol találhatnál egyet... Ó. Óó. Ah, nem jut semmi az eszembe. Talán majd neked igen." Jópofa? Vannak még egyéb találmányai is: itt van például a lebegő karosszék, amit Koth admirálisnak készített, aki elvesztette mindkét lábát a lázadó kereskedőkkel vívott ütközetben. (A prof szobájával szemközt van egy zárt

ajtó. Ha valakinek betörhetnéke támad, és véletlenül sikerülne kinyitnia, akkor az ajtóból átlovas lefelé lépjen, mert a szoba felső része tele van pakolva riasztókkal. Egyébként szokásos módon itt sincsen semmi.)

Micon II Outpost

A Deneb szomszédos Arcturusban van. Itt szedtük össze a pénzt a hajónk felszerelésére: a Denebprime csillagbázison beszerezhető legtöbb áru itt nagyon keresett (60-100 credit haszon is lehet egy-egy darabon), visszafelé meg lehet vinni radioactivest, és a haszon bőven fedezi a páncél helyreállítását.

Az alsó részen egy ideges figurát találtunk, aki a szobában felhalmozott monitorokat bámulja: ő-irányítja a kitermelést, és ebből kifolyólag nagyon elfoglalt. Használható infot nem sikerült kiszedni belőle.

A hátsó részen levő folyosón egy érdekes figurára bukkanunk. Momentán táncolva szórakoztatja az erre tévedőket, de egy creditért cserébe külön szolgáltatásra is hajlandó: beavat bennünket a Nagy Titokba. Ha megkapja, elég rendhagyó módon jár el a pénzzel: először megpróbálja lenyelni, aztán mikor ez nem sikerül, rövid ideig gargalizál vele, végül pedig kiköpi a földre. Aztán a kifordult szemével rákoppant és eképp szól: *"Négy nap múlva engem koronáznak császárral! Már előre is: éljekl!"* — és ezzel távozik. Annyira azért nem bolond, mert elviszi magával a creditet is.

I.S.S. Koth

Ez nem bolygó, hanem egy anyahajó a Titan-flották kiszolgálására. Attól függetlenül be lehet rá dokkolni (csak simán neki kel menni a fedélzetének). Itt nincs kereskedő, lévén katonai objektum.

A kázinóban találkozunk egy hölgygel, aki azt állítja magáról, hogy ő a fogadó bizottság, és arra kíváncsi, hogy csak látogatóba érkezünk vagy pedig katonai titkokat akarunk lopni? Bármit válaszolhatunk neki. Hosszas előadást tart a méregdrága hajó technikai berendezéseiről, a tiltott zónák látogatásához szükséges engedélyről, amit a Hiathra levő kirendeltségnél lehet beszerezni (nem lehet, de úgyis van kártyánk), satöbbi.

A leszálló fedélzet bal oldalán egy rohangáló gárdistával cseveghetünk. Ő a katonai hierarchiának úgy kb. a középső fokán helyezkedhet el: az őrmesteknek (ld. a Hiathra kázinójában) két lábuk van; ennek a fickónak egy; Koth admirálisnak, a parancsnoknak, pedig már egy sem (neki viszont van lebegő fotelje). A féllábú gárdistával hosszasan cseveghetünk a közelmúltban lezajlott lázadás leverésének körülményeiről. (Ezt most nem részletezzük: az infoi a lamer játékosnak szóló útmutatások a hajójának felszerelését illetően, amit egyszer már summáztunk annyival, hogy a legdrágább a legjobb.) Egyébként ez a fickó is fecseg Targon kapitányról, aki most Avenstar hercegnőnél teljesít különleges megbízást.

Ezzel végére is értünk a terepszemlének. Mire ezeket megcsinálja az ember, addigra illik annyi pénzt keresnie, hogy a hajóját a legdrágább cuccokkal is felszerelje. Ha még életben van, akkor most már elkezdhet játszani is. (Ellenkező esetben meg hagyja az ördögbe az egészet!)

Ha már úgyis a Koth anyahajónál hagyunk abba, akkor rögtön maradhatunk is ott. A folyosóról nyílik egy zárt ajtó — ha minden igaz, a 'keycard' nyitja (ha meg nem, akkor törjétek bel). Az ajtóval szemben levő

második pozícióban riasztó van (a szekrény előtt), szóval azt nem muszáj letaposni. Álljunk inkább a szekrény mellé (ott, ahol ablak van a falon) és vizsgálódjunk egyet. A szöveg azt mondja, hogy az anyahajó gigantikus energiaszolgáltatója előtt állunk és vakító sugarak csapnak ki belőle. A Vedátót vásárolt "amőbikus kontaktlencsék" azonban megvédenek bennünket a káros sugárzásoktól és főtűsünk boldogan kirámolja a kapcsolótáblából a transzmutációs tekercset. (Ez is tudományos módszer volt: végignéztük az összes bázis összes négyzetét — már amelyiket lehetett...)

Ha megvan a 'transmutation coil', irány a Micon IV, ahol Prosk professzor már izgatottan várja a Warp Drive elkészítéséhez. A derék tudós gyorsan előkapja a "Régebbi találmányaim" feliratú dobozát, és rövid kórtársítás után megkérdezi, hogy milyen ajándéokra vágyunk: 'stealth box'-ra, 'null damper'-re vagy 'eltűnni innen'. Lopakodó egységünk már van, vigaszdíj szintén jár — kérjünk tehát 'null damper'-t, ami a hajó felszereléséhez fog kerülni. Először azt hittük, hogy ezt is besorolhatjuk a használhatatlan tárgyak sorába, aztán észrevettük, hogy a wormhole-utazások közben érdekes módon nem verjük szét a páncélunkat. Ha tehát megvan ez a kűtyű, akkor nem kell a hosszabb ugrások után elmenni páncélzatot javítani, mert nem veszünk semmit.

Ha a minősítésünk 'fierce', és megkaptuk a küldetést Avenstar hercegnőtől, akkor mindenki elelmélkedhet rajta, hogy az eddig felsorolt szereplők közül, melyik lehet Targon kapitány. Amíg az elmélkedés tart, véletlenül bedokkolunk Basstru Mining Stationre, mert borzasztóan izgatják a fantáziánkat azok a szörnyek. Teb (a katasztrófa túlélője) elmondta, hogy az NSB abban a szobában van, amelyikben a páncélszekrény. Tényleg ott van. A gond csak az, hogy mielőtt belépünk valamelyik ajtón, egy másik ajtó mögül rögtön előbukkan egy szörny, és olyan gyorsan felzabál bennünket, hogy még azt sem tudjuk kinyögni, hogy 'Sishaz-agnh'. A dolog trükkje az, hogy a szörnyek is ugyanúgy mozognak, mint a gárdisták: amikor minket hajkurásznak, mindig felénk jönnek, de elakadhatnak a berendezési tárgyakban. Ha szerencsénk van, akkor a szörny pont beleakad valamibe, és mi gyorsan kiszaladhatunk az ajtón (vissza a dokkba), aztán a másik ajtón keresztül eljuthatunk a páncélszekrényes szobába. Mindenki boldogan feltörheti a páncélszekrényt. Hehe. Az NSB természetesen nem ott van. A páncélszekrényvel szemközt levő szekrényben van. Most már csak vissza kell jutni vele a dokkba — kellemes szórakozást kívánunk...

Mielőtt nálunk van az 'NS Boost' keresünk valakit, akire rászóhatjuk. Tebnek nem kell, eladni nem lehet, az opciók között senkinél nem jelent meg az átadására vonatkozó mondat, tehát egy lehetőség maradt: azoknál próbáljuk elpasszolni, ahol *Other...* opció is megjelenik. Miután megtaláltuk, hogy ki reagált rá pozitívan, teljesen logikus is lesz: mint Somar Tan mondotta, az NSB átmenetileg stabilizálja az idegrendszerét és volt egy fickó már valahol, aki nem egészen volt normális. (Illetve ilyen már sok volt ebben a játékban, de volt egy olyan, aki aztán különösen nem volt az!) Ez nem más, mint leendő császáruk a Micon II. hátsó folyosóján. Az injekciótól átmenetileg megnyugszik, és azután érdekli, hogy minek köszönheti, hogy segítünk rajta? Csak úgy, vagy a hercegnő küldött bennünket? Ha az utóbbi eset áll fenn,

akkor bizonyára tudjuk a fedőnevét is (FERRET). Targon kapitány felfedi magát, aztán beszámol az eseményekről. Úgy kezdte, hogy vett egy ütött-kopott Sunraceret magának, megváltoztatta a nevét és az arcát. (A fenébe! Akkor a vak plasztikai sebész hazudott, amikor azt mondta, hogy nem dolgozott rajta! Mi meg nem törtük fel a páncélszekrényt!) Úgy hallotta, hogy a kalózok mélyen a Manchi világokban fosztogatnak. Ennek semmi értelme nem volt: egy kalóz miért hagyta ott jól jövedelmező állását azért, hogy lényegesen bizonytalanabb és veszélyesebb bogárvadászattal foglalkozzék?! Ennek így semmi értelme. (Egyébként erről a furcsaságról már mi is hallhattunk: a Micon IV melletti aszteroidamezőben volt egy üzenet, ami arról szólt, hogy a kalózok már azelőtt is vadásztak a Manchikra, mielőtt a császárság fejpénzt kezdett volna fizetni a kilőtt Manchi hajóért.) Tehát elkezdte figyelni őket, hogy többet tudjon meg a Testvériségről. Megdöbbentő felfedezést tett: a kalózokat Vilanie pénzeli, és az egész akció csupán csalétek! Az egyetlen célja az, hogy kirobantassa a totális háborút a Manchikkal, és ehhez használják eszköznek a kalóztámadásokat a Manchi-világban. Hogy kinek áll érdekében ez? Annak a sötét árnyak, aki Vilanie mögött áll: pénzeli és mozgatja. Koth admirális. Hiathra már túl öreg ahhoz, hogy harcoljon — de Koth harcolni fog, és a háború kedvező alkalom lesz neki, hogy magához ragadja a császári hatalmat. Az meg nem nagyon zavarja, hogy közben a Far Arm elpusztul. Vagy lehet, hogy pont ez a célja? Hrrrr... (múlik a gyógyszer hatása) Beszéljed kell Sir Guttal, hogy azonnal állítsa le a Manchik elleni akciókat, mielőtt még késő lenne! Hrrrr... (szorozzátok meg kétfővel) Ezt Vilanie tette velem. Kitalálta, hogy hol voltam és mit tudtam meg... Mondtam már, hogy négy nap múlva császárrá koronáznak?! — és ezzel az egykori Targon kapitány visszavedlik szánalmas emberi ronccsá.

Miután Targonral beszélünk, már ne menjünk Vilanie-hoz, mert mi is hasonlóképpen járunk. Inkább a Free Guild Outpost felé vegyük az irányt. Ha már kiraboltunk néhány kereskedőt, vagy volt vérdíj kifizetve a fejünkre, Omar szemében nagyot nővünk és bármikor bemehetünk Sir Gut-hoz, hogy feltárjuk neki Koth tervét. Sir Gut figyelmesen végighallgatja a beszámolókat, aztán a dühösen az asztalra csap:

— Vilanie! Az a rohadt boszorkány megint tervez valamit! Utálom, amikor manipulálnak. És különösen azt utálom, amikor olyan férges teszik ezt, mint Vilanie és Koth!

— Izé, szóval nem ártana, ha abbahagynátok a Manchik támadását. Még mielőtt valami baj lenne.

— Persze, rendben van. Minden akciót azonnal leállítok. Vilanie pedig átkozottul drágán fog fizetni azért, hogy átvert minket: százötvenezeret fog perkálni egy nyomoruht tojásért!

— Egy tojásért?

— Manchi tojás. Chi-gongernek vagy minek hívják. Mélyen be kellett törnünk érte a Manchik területére. Kérdeztem Vilanietól, hogy minek ez neki, de csak annyit mondott, hogy azért, mert ritkaság. Ezek után viszont már nem eszem meg a meséjét. Itt valami bűzlik. Szerintem a tojás az. (Akkor az egy záptojás — CoVboy) Többet kéne tudnunk róla. Megvan! Kérdezz meg róla valakit a Baakilből! Azok általában mindig mindent tudnak mindenről. Aztán gyere vissza...

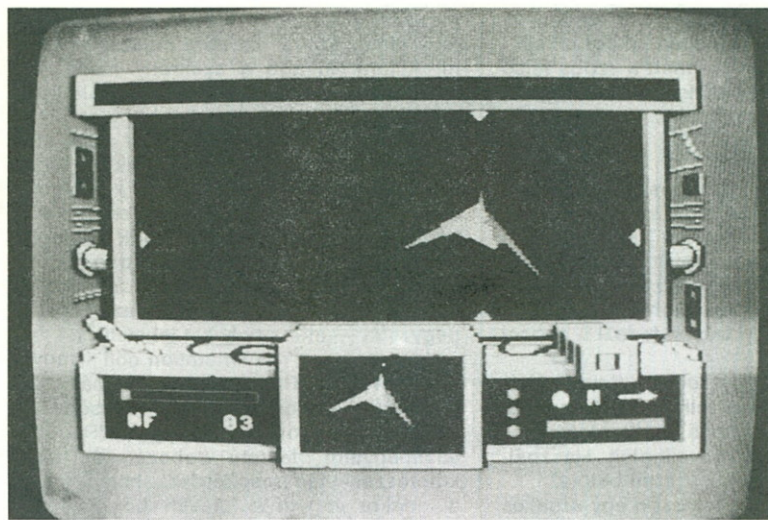
A Baakiliból származó "valaki" természetesen nem más, mint Ichiki, akivel már ezerszer találkozhattunk a bolygók kintin-jaiban. *Let's trade!* után mondjuk neki azt, hogy MANCHI EGG és azonnal felcsillan a szeme: egész véletlenül a Manchi-témakör a specialitása. Az információért azonban nem pénzt kér fizetségül (a Testvériségről szóló infot 50 creditért adja), hanem valami ritka, egzotikus tárgyat. Az nem baj, ha nem túl értékes — mit ajánlunk? Véletlenül van nálunk egy ilyesmi, amiről dr. Felsane pontosan ezt a jellemzést adta: Ichiki tehát a "malir artifact"-ra vágyik. (Később kipróbáltuk: jó neki a Rubik-kocka is, amit a zsákmacskás robottól lehet nyerni.) Ettől megered Ichiki nyelve és hetet-havat összehord a Manchikról: óshangyákból kialakult hangyafajta, fejlett szociális készséggel (sohasem háborúznak egymás között), amelyek retteg az idegenektől. Nem túl agresszívek, de ha felbosszantják őket, abból semmi jó nem származik. A legfelsőbb hatalom a királynőjük, akit minden Manchi teljes odaadással szolgál. Ő szüli az új nemzedékeket is, és amikor érzi, hogy közeleg a vég, már csak egyetlen tojást rak, amiből az új királynő születik. Ezt a tojást úgy hívják, hogy Chi-gonger. Ichiki személyesen is járt az anyabolygójukon a Ja-Kanon (GC 3409), tehát az információ első kézből valók. Ha a Császárságban valaki háborút akarnak velük, akkor azok idioták. A Manchik csak három évszázada építették az első csillaghajójukat és mára már 27 rendszer szálltak meg, amelynek a lakossága jóval meghaladja a Far Armét. Ha háború lesz, akkor az egyik faj teljesen kipusztul — most már csak az a kérdés, hogy melyik...

A vidám információkkal mehetünk vissza Sir Guthoz:

— Helló, mester! Jó híreim vannak: a Chi-gonger valószínűleg a legértékesebb dolog a Manchik között: mindössze abból születik az új királynő.

— Hopplá! Ez baj. Ismerem valamelyest a Manchikat, mert sokat harcoltam ellenük, és nem tartom különösebben agresszív fajtának. De ha felidegesítik őket, akkor gyilkos hangulatba kerülnek! Elhozni tőlük a tojást, ami egyszer majd királynő lesz... ööö... szóval fogalmazzunk úgy, hogy nem volt igazán bölcs dolog.

— Mesterem, nagy ötletekből én egyszerűen kifogyhatatlan vagyok: most például



△ Már megint egy bogaras Wasp (64)

az jutott eszembe, hogy vissza kéne szerezni Vilanietől azt a tojást.

— Nála van a Trochalon. A szobájában őrszi, egy zárt ajtó mögött. Oda bejutni egy kicsit nehézkes lesz, de a Testvériség talán segíthet. Megvan! Úgy csináljuk a dolgot, hogy te bedokkolsz a Trochalra, mi meg ezzel egyidejűleg megtámadjuk a bázist. Ezzel lekötjük az őrség figyelmét, te meg szemtől szembe kerülhetsz Vilanival. A többi a te dolgod térj vissza a tojással.

Hát ennyi. Itt állt meg a tudomány. Ha most bedokkolunk Trochalra, és elstátunk Vilaniehoz, ő szépen agyonver bennünket és a játéknak vége. Ha visszamegyünk Sir Guthoz, akkor ő meg tők ideges lesz, hogy egy századnyi Scow-ja várakozik a Trochal mellett támadásra készen, mi meg itt bókálunk! Pedig olyan szépen elrendeztünk mindent! Ha meglenne a tojás, akkor szépen vissza lehetne küldeni a Manchiknak (a professzor azt mondta, hogy a Warp Drive-val bárhova lehet utazni, ha tudjuk a koordinátáját, és Ichiki elmondta a Manchi anyabolygóját), megelőznénk a háborút, és esetleg végignézhennék, amint szeretve tisztelt császáruk levágatja a derék Koth admirális harmadik lábát is — de nem. Hiányzik valami (valószínűleg egy tárgy), amivel Vilanie ellen lehet védekezni...

Először azt hittük, hogy ez is olyan végtelemlített játék, mint az ELITE, bár a történetek alapján ez nem lenne túl logikus (mondjuk az ELITE-ben sem volt logikus). A programban viszont benne van a záróképernyő. Ennek öröme végigINSPECT-eltük az összes bázis összes helyszínét (leszámítva a Bassrutit és a Micon IV zárt szobájának a felső részét, ahová nem lehet eljutni), betörtünk, feltörtünk, megtörtünk minden ajtót és páncélszekrényt (kivéve a vak nőét — az azért már túlzás lenne a játék szerzőtől), megvettünk mindenkitől mindent, százszor visszamentünk az összes szereplőhöz, aki csak létezik (hátha mond valami újat), mindenkit végigkérdeztünk minden fogalomról, ami a játékban egyáltalán csak felbukkant), háromszor újrazektünk (hátha valamit nem jó sorrendben csináltunk) — no effect. Nincs semmi újdonság.

Ha valaki esetleg tudná a választ arra a poétikus kérdésre, hogy "hogyan lehet átjutni Vilanien?", az igazán megsűghatná nekünk egy baráti levélben! Megakadályozhatja vele, hogy kivessük magunkat az ablakon... (Innen?! A földszintről? — CoVboy) De az üzlet fordítva is áll: ha valaki arra vágyik, hogy mihamarabb térjünk meg az Urhoz, annak jelezzük, hogy kipusztulni csak akkor vagyunk hajlandók, ha előbb válaszol egy kérdésünkre!

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	Quickshot II. joystick	552,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Quickshot II.Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Noname 3.5" DS/DD lemez	392,- Ft	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Commodore A-520 TV-modulátor	2.800,- Ft	Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft	Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Commodore 1541/II.floppy	13.280,- Ft	Noname 5.25" DS/HD lemez	384,- Ft	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft	Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft	Maxell 5.25" MD2-DD lemez	472,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
1.8 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft		
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	7.920,- Ft	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft		
Roctec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft		
Roctec 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Profex 3.5" DF/DD lemez	544,- Ft		
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft		
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris C15 C-64 kassetta 5 db.	312,- Ft		
		Action Replay MK.III.	12.792,- Ft		
		4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft		

Poszterek, játékok
nagy választékban kaphatók!

Újdonság PC-hez:
Thunder Board hangkártya 15.120,- Ft
(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!



COMMODORE 64
AMIGA
IBM PC

Programmkatalógus
1992/2

1926. Budapest, Pf. 6.

PC Ilista

3D Construction Kit/Domark	183K	EGA, VGA	repülőgép szimulátor	Jet/Sublogic	95K	CGA, EGA, Herc
A-10 Tank Killer/	1.122K	VGA	repülőgép szimulátor	Kick Off 2./Anco	189K	EGA, VGA
Abrams Battle Tank/Dynamix	398K	EGA	tank szimulátor	Larry 1./Sierra	285K	CGA, EGA, Herc
Airball/Microdeal	142K	CGA, EGA	3D izometrikus máskéálás	Larry 3./Sierra	1.744K	CGA, EGA, Herc
Airborne Ranger/Microprose	286K	CGA, EGA	kommandós akció	LHX Attack Chopper/Electronic Arts	781K	CGA, EGA
Arcade Volleyball/PC Computer	25K	CGA	róplabda-szerű ügyességi	Lightspeed/Microprose	1.225K	CGA, EGA, VGA
Arctic Fox/Dynamix	98K	CGA	3D akció egy tankban	Lnewats/?	78K	EGA
Arkanoid2/Novologic	138K	EGA	minőségű fallenisz-szerkesztő	Lord of The Rings Vol. 1./Interplay	1.363K	EGA, VGA
Asterix/?	364K	EGA	kalandjáték (francia)	M4 Sherman/Loricel	262K	CGA, EGA, VGA
Atomix/?	95K	VGA	logikai	Mah Jongg/?	43K	EGA
Autodesk Animator	895K	VGA	animátor	Maniac Mansion/Lucasfilm	199K	EGA
Battle Isle/Blue Byte	898K	VGA, VGA	stratégia 2 játékkal	Menace/Psychosis	101K	EGA
Battlechess/Interplay	504K	EGA	sakk, tréfás animációkkal	Mig-29M Super Fulcrum/Domark	745K	EGA, VGA
Battlechess2/Interplay	932K	CGA, EGA, VGA	kínai sakk, tréfás animációkkal	Millennium 2.2./Electric Dreams	389K	CGA, EGA
Battlehawks 1942/Lucasfilm	379K	EGA	repülőgép szimulátor	Moonbase/KDT	243K	CGA, EGA, VGA, Herc
Blits/?	36K	EGA	két személyes Tetris	North and South/Infogrames	503K	CGA
Blast/Moraff	102K	CGA, EGA, VGA, Herc	ügyesség, térbeli TETRIS	Oil Imperium/Reline	584K	CGA, EGA
Blockout/?	27K	EGA	fallenisz	Platoon/Ocean	352K	EGA
Breaker/?	715K	VGA, (EGA?)	sport, japán harcművészetek	Police Quest 1./Sierra	258K	CGA, EGA, Herc
Budokan/Electronic Arts	170K	EGA	stratégia-harc szimulátor	Police Quest 2./Sierra	432K	CGA, EGA, Herc
Carrier Command/?	55K	CGA	ügyességi játék egy macskával	Pool of Radiance/SSI	1.862K	CGA, EGA, Herc
Ca/?	884K	EGA	tréfás óskori olimpia	Populous/Electronic Arts	889K	EGA
Caveman Ugh-lympics/?	705K	EGA	fantasy szerepjáték	Prehistorik/Cinemaware	337K	EGA, VGA
Champions of Kyrin/SSI	178K	CGA, EGA	autós üldözés	Prince of Persia/?	311K	CGA, EGA, VGA
Chicago 90/?	1.684K	CGA, EGA, VGA	stratégiai élejték	PT-109/Spectrum Holobyte	256K	EGA
Civilisation/Microprose	45K	CGA	3D tank ügyességi	Pyramid/BSX	697K	VGA
Combat Zone/?	85K	CGA, EGA	máskéálás ügyességi	Railroad Tycoon/Microprose	801K	CGA, EGA
Command HQ/Ozark	211K	CGA, EGA, VGA	stratégia	Rampage/?	108K	CGA, EGA
Conflict Europe/FSS	244K	CGA, EGA	stratégia	Red Baron/Microprose	124K	VGA
Conflict Middle East/SSI	3.258K	CGA, EGA, Herc	Sierra kalandjáték	Rick Danger/Microstyle	1.687K	CGA, EGA, VGA
Conquest of Camelot/Sierra	2.670K	EGA	látványos grafikai akciójáték	Risk/	199K	CGA, EGA
Crime Wave/Access	478K	CGA, EGA, VGA, Herc	ügyességi	Robot/Borland	279K	CGA, EGA
Crown/Starbyte	75K	EGA	kártyajáték	Rocket Ranger/Cinemaware	168K	CGA, EGA
Damit/BSX	372K	CGA, EGA, VGA, Herc	repülőgép akció	Roger Rabbit/Silent	595K	CGA, EGA
Dawn Helder/Sega	475K	EGA	brutális autóverseny szimulátor	Secret Agent/Dynamix	211K	CGA
DeathTrack/Activision	326K	EGA	3D kommandó játék	Seoul Island 2./Lucasfilm	1.593K	EGA
Die Hard/Activision	309K	CGA	karatés akció	Shufflepuck Cafe/Broderbund	6HD+70K	EGA, VGA
Double Dragon/Arcadia	998K	CGA, EGA, VGA	sáirkány szimulátor	Shut Box/?	1.050K	CGA, EGA, Herc
DragonStrike/SSI	220K	EGA	máskéálás akció	Slipheed/Sierra	29K	EGA
Duke Nukem/Apogee	78K	CGA	3D sci-fi kalandjáték	Sim City/Infogrames	407K	CGA, EGA
Elite/Firebird	1.607K	CGA, EGA, VGA, Herc	logikai ügyességi	Sim Ant/Maxis	520K	CGA, EGA
Eye of Beholder/SSI	2HD	CGA, EGA, VGA	fantasy szerepjáték	Sim Earth/Maxis	1HD	EGA, VGA
Eye of Beholder 2./SSI	945K	CGA, EGA	fantasy szerepjáték	Skybase/?	540K	EGA, VGA
F-14 Tomcat/Activision	280K	CGA, Herc	repülőgép szimulátor	Smart/?	102K	EGA
F-16 Combat Pilot/Digital Integration	542K	CGA, EGA, VGA, Herc	repülőgép szimulátor	Space Quest 1./Sierra	68K	CGA, EGA, Herc
F-19 Stealth Fighter/Microprose	391K	CGA, EGA	repülőgép szimulátor	Space Quest 2./Sierra	331K	CGA, EGA, Herc
F-29 Retaliator/Ocean	547K	CGA, EGA	repülőgép szimulátor	Space Quest 3./Sierra	1.839K	CGA, EGA, Herc
Face Off/Activision	86K	EGA	sport, jéghoki	Space Rogue/Origin	333K	CGA, EGA, Herc
Fairy Godmother/Soggy	114K	CGA	máskéálás akció	Star Control/Accolade	585K	VGA
Falcon/Spectrum Holobyte	344K	EGA	repülőgép szimulátor	Star Goose/Logotron	78K	EGA
Falcon Spectrum Holobyte	500K	EGA	repülőgép szimulátor	Street Rod/California Dreams	218K	CGA, EGA
Fantavision	378K	CGA, EGA, Herc	rajzoló/animátor	Supremacy/Probe	572K	CGA, EGA, Herc
Flight of Intruder/Holobyte	397K	CGA, EGA, Herc	repülőgép szimulátor	Tapper/US Gold	689K	CGA
Flight Simulator 3./Microsoft	388K	CGA	repülőgép szimulátor	The Third Courier/Accolade	444K	CGA, EGA, Herc
Flight Simulator 4./Microsoft	134K	CGA, EGA, VGA	repülőgép szimulátor	Thexder/Sierra on Line	211K	CGA
Ford Simulator/SoftAD	100K	CGA	autó szimulátor	Turbo Outrun/Sega	221K	EGA
Gato/Mindscape	1.078K	CGA	logikai (Amigán VAXINE)	Ultima VI/Origin	1.740K	CGA, EGA, VGA, Herc
Games of Harmony/Accolade	587K	CGA, Herc	tengerelátjáró szimulátor	Verite/Spectrum Holobyte	58K	EGA, VGA
Golden Axe/Sega	89K	CGA	kaland/ügyességi	Wall Street Wizard/Reline	287K	CGA
Golf/Accolade	61K	CGA	máskéálás akció	Western Front/SSI	175K	CGA
Goody/Opera	378K	CGA, EGA	golf	Wing Commander/Origin	284K	EGA
Grand Prix Circuit/Accolade	505K	CGA, EGA, VGA, Herc	máskéálás ügyességi	Xenon/Blitmap	564K	EGA
Gunboat/Accolade	2.424K	VGA	autóverseny szimulátor	Xenon 2 Megablitz/Blitmap	593K	EGA, VGA
Gunship 2000/Microprose	309K	CGA, EGA	hadihajó szimulátor	Zak McKracken/Lucasfilm	541K	CGA, EGA, VGA, Herc
Gunship/Microprose	2.627K	CGA, EGA, Herc	helikopter szimulátor	CGA-COLLECTION: Alleycat, Rollo, Pool, Mission, Goody, Livingstone, Updown, Tennis	3HD	EGA
Hero's Quest 1./Sierra	204K	CGA	helikopter szimulátor		186K	CGA, EGA, VGA, Herc
Hitchhiker's Guide to Galaxy/Infocom	487K	CGA	szöveges kalandjáték		286K	CGA, EGA, VGA, Herc
Hostages/Infogrames	92K	CGA	kommandós akció		201K	CGA, EGA, VGA, Herc
Hunt for Red October	87K	EGA	tengerelátjáró szimulátor			
Indiana Jones and Temple of Doom	513K	EGA	máskéálás ügyességi			
Indiana Jones 3. adventure/Lucasfilm	1.162K	EGA	autóverseny szimulátor			
Infiltrator/Mindscape	91K	EGA	kalandjáték			
Jack Nicklaus' Golf/Accolade	498K	CGA, EGA	kommandós akció-szimulátor			
			golf			

BACK TO FUTURE 3	1SD ügyességi	BACK TO FUTURE 3	150 tétis	CONNECT 4	133 logikai	CONNECTION	220 szimulát.
BAD GAMMON	040 logikai	BAD GAMMON	150 tétis	CONVOY RAID	2SD stratégia	CONVOY RAID	2SD stratégia
BAD LAD	2SD kaland	BAD LAD	177 máskéülés	COSMIC TUNNELS	2SD szimulát.	COSMIC TUNNELS	177 máskéülés
BADLANDS	2SD autóvers.	BADLANDS	179 menedzser	COURSE OF A B.	2SD máskéülés	COURSE OF A B.	2SD máskéülés
BAGIMAN	106 máskéülés	BAGIMAN	186 máskéülés	COURSE OF RA	6SD AD&D	COURSE OF RA	6SD AD&D
BALL GAME	123 logikai	BALL GAME	120 lövöldöz.	CRACKDOWN	2SD logikai	CRACKDOWN	2SD logikai
BALLSTIX	109 logikai	BALLSTIX	034 falbantó	CRACKERS REVENGE	1SD kártya	CRACKERS REVENGE	1SD kártya
BALLOON	99 ügyességi	BALLOON	66 ügyességi	CRAFT	125 máskéülés	CRAFT	125 máskéülés
BANGER RACER	123 máskéülés	BANGER RACER	2SD szöveges	CRAZY KONG	49 ügyességi	CRAZY KONG	49 ügyességi
BANGKOK KNIGHTS	111 vererekedés	BANGKOK KNIGHTS	154 máskéülés	CRAZY RUNNER	128 máskéülés	CRAZY RUNNER	128 máskéülés
BARBAR	111 vererekedés	BARBAR	190 vererekedés	CREATIONS	1SD ügyességi	CREATIONS	1SD ügyességi
BARBARIAN 1.	396 vererekedés	BARBARIAN 1.	200 ügyességi	CRIMINALS	96 ügyességi	CRIMINALS	96 ügyességi
BARBARIAN 2.	396 vererekedés	BARBARIAN 2.	200 ügyességi	CRIME TIME	1SD stratégia	CRIME TIME	1SD stratégia
BARD'S TALE 2.	4SD RPG	BARD'S TALE 2.	4SD RPG	CROSS AMERICA	191 autóvers.	CROSS AMERICA	191 autóvers.
BARD'S TALE 3.	4SD RPG	BARD'S TALE 3.	4SD RPG	CROSSGOWN	2SD kaland	CROSSGOWN	2SD kaland
BARKY BUILDERS	202 máskéülés	BARKY BUILDERS	186 ügyességi	CROWN	287 ügyességi	CROWN	287 ügyességi
BARKY MANAGER	1SD menedzser	BARKY MANAGER	100 sport	CRYPTIC (AST.M./Z.)	196 kaland	CRYPTIC (AST.M./Z.)	196 kaland
BASKETBALL	88 sport	BASKETBALL	146 logikai	CUBULUS	1SD logikai	CUBULUS	1SD logikai
BASKETMASTER	88 sport	BASKETMASTER	165 sport	CURSE OF BABYLON	113 lövöldöz.	CURSE OF BABYLON	113 lövöldöz.
BAT	3SD kaland	BAT	471 lövöldöz.	CUTHERBERT	121 máskéülés	CUTHERBERT	121 máskéülés
BAT OF NAPOLION	3SD stratégia	BAT OF NAPOLION	3SD stratégia	CYBERBALL	1SD sport	CYBERBALL	1SD sport
BATMAN JOKER	175 máskéülés	BATMAN JOKER	175 máskéülés	CYBERWARS	189 lövöldöz.	CYBERWARS	189 lövöldöz.
BATMAN PENGUIN	175 máskéülés	BATMAN PENGUIN	175 máskéülés	CYBERWORLD 2.	161 lövöldöz.	CYBERWORLD 2.	161 lövöldöz.
BATMAN THE MOVIE	417 akció	BATMAN THE MOVIE	417 akció	CYBERWORLD 3.	259 máskéülés	CYBERWORLD 3.	259 máskéülés
BATTLE CHESS	2SD sakki	BATTLE CHESS	2SD sakki	CYBEX	193 lövöldöz.	CYBEX	193 lövöldöz.
BATTLE COMMAND	360 szimulát.	BATTLE COMMAND	360 szimulát.	CYBOWORMZ	83 akció	CYBOWORMZ	83 akció
BATTLE OF BRIT.	191 stratégia	BATTLE OF BRIT.	191 stratégia	CYCLES	1SD motorver.	CYCLES	1SD motorver.
BATTLE TECH.	2SD kaland	BATTLE TECH.	2SD kaland	CYLOGIC	88 logikai	CYLOGIC	88 logikai
BATTLE WALLEY	175 lövöldöz.	BATTLE WALLEY	175 lövöldöz.	CYLUSSION	103 máskéülés	CYLUSSION	103 máskéülés
BATTLEWORLD	2SD lövöldöz.	BATTLEWORLD	2SD lövöldöz.	CYRUS	141 lövöldöz.	CYRUS	141 lövöldöz.
BATTLESHIPS	241 logikai	BATTLESHIPS	241 logikai	D.D.T.	087 ügyességi	D.D.T.	087 ügyességi
BC BILL	186 máskéülés	BC BILL	186 máskéülés	D.A.N. WARRIORS	1SD kaland	D.A.N. WARRIORS	1SD kaland
BEACH HEAD 1.	257 akció	BEACH HEAD 1.	257 akció	DALLEY THOMPSON	2SD sport	DALLEY THOMPSON	2SD sport
BEACH HEAD 2.	2SD akció	BEACH HEAD 2.	2SD akció	DALLAS QUEST	1SD kaland	DALLAS QUEST	1SD kaland
BEACH VOLLEYBALL	240 sport	BEACH VOLLEYBALL	240 sport	DAMBLUSTERS	147 szimulát.	DAMBLUSTERS	147 szimulát.
BEAR PUP	119 ügyességi	BEAR PUP	119 ügyességi	DAN DARE 1.	219 akció	DAN DARE 1.	219 akció
BEN	170 logikai	BEN	170 logikai	DAN DARE 2.	198 akció	DAN DARE 2.	198 akció
BETORES A BAZIS.	1SD szöveges	BETORES A BAZIS.	1SD szöveges	DAN DARE 3.	164 akció	DAN DARE 3.	164 akció
BETRAYER	193 stratégia	BETRAYER	193 stratégia	DANCE VAMPIRES 2.	180 szöveges	DANCE VAMPIRES 2.	180 szöveges
BETTER DEAD	163 ügyességi	BETTER DEAD	163 ügyességi	DANCE VAMPIRES 3.	183 szöveges	DANCE VAMPIRES 3.	183 szöveges
BEVERLY HILLS C.	1SD ügyességi	BEVERLY HILLS C.	1SD ügyességi	DANGER FREAK	99 ügyességi	DANGER FREAK	99 ügyességi
BEYOND DARK CAST.	174 akció	BEYOND DARK CAST.	174 akció	DANGER RANGER	170 ügyességi	DANGER RANGER	170 ügyességi
BIG GAME FISHING	302 menedzser	BIG GAME FISHING	302 menedzser	DAREDEVIL DENIS	2SD akció	DAREDEVIL DENIS	2SD akció
BIG MAD	70 máskéülés	BIG MAD	70 máskéülés	DARK CASTLE	2SD akció	DARK CASTLE	2SD akció
BIG SLEAZE	143 szöveges	BIG SLEAZE	143 szöveges	DARK FUSION	207 lövöldöz.	DARK FUSION	207 lövöldöz.
BIGFOOT	169 máskéülés	BIGFOOT	169 máskéülés	DARK SIDE	196 kaland	DARK SIDE	196 kaland
BIGTOP BARNEY	209 ügyességi	BIGTOP BARNEY	209 ügyességi	DARKMAN	173 máskéülés	DARKMAN	173 máskéülés
BISMARCK	176 szimulát.	BISMARCK	176 szimulát.	DAVID'S MIDNIGHT	152 lipper	DAVID'S MIDNIGHT	152 lipper
BLACK KNIGHT 1.	173 szöveges	BLACK KNIGHT 1.	173 szöveges	DAYS OF THUNDER	161 autóvers.	DAYS OF THUNDER	161 autóvers.
BLACK KNIGHT 2.	89 lövöldöz.	BLACK KNIGHT 2.	89 lövöldöz.	DEADLY EVIL	106 akció	DEADLY EVIL	106 akció
BLACKHAWK	89 lövöldöz.	BLACKHAWK	89 lövöldöz.	DEATH K.O.F. KRYNN	6SD AD&D	DEATH K.O.F. KRYNN	6SD AD&D
BLADES OF STEEL	1SD sport	BLADES OF STEEL	1SD sport	DECEPTOR	1SD ügyességi	DECEPTOR	1SD ügyességi
BLAGGER GOHOLL	132 máskéülés	BLAGGER GOHOLL	132 máskéülés	DEEP	1SD akció	DEEP	1SD akció
BLASING THUNDER	85 akció	BLASING THUNDER	85 akció	DEF. O.T.P. CROWN	2SD stratégia	DEF. O.T.P. CROWN	2SD stratégia
BLASTBALL	164 kaland	BLASTBALL	164 kaland	DEF. O.T. EARTH 2.	198 lövöldöz.	DEF. O.T. EARTH 2.	198 lövöldöz.
BLASTERS O.T.JUNI.	183 máskéülés	BLASTERS O.T.JUNI.	183 máskéülés	DEFLEKTOR	123 logikai	DEFLEKTOR	123 logikai
BLINKY	192 máskéülés	BLINKY	192 máskéülés	DELIA VU	2SD kaland	DELIA VU	2SD kaland
BLINKY'S S.S.	141 stratégia	BLINKY'S S.S.	141 stratégia	DELIVERANCE/A	118 máskéülés	DELIVERANCE/A	118 máskéülés
BLITZKRIEG	163 ügyességi	BLITZKRIEG	163 ügyességi	DELIVERANCE/B	187 lövöldöz.	DELIVERANCE/B	187 lövöldöz.
BLOBBER	131 tétis	BLOBBER	131 tétis	DELTA	2SD máskéülés	DELTA	2SD máskéülés
BLOCK OUT	347 lövöldöz.	BLOCK OUT	347 lövöldöz.	DEMON'S TALKERS	162 lövöldöz.	DEMON'S TALKERS	162 lövöldöz.
BLOODMONEY	240 RPG	BLOODMONEY	240 RPG	DEMON'S KISS	1SD lövöldöz.	DEMON'S KISS	1SD lövöldöz.
BLOODWICH	366 logikai	BLOODWICH	366 logikai	DERICOLOR	67 logikai	DERICOLOR	67 logikai
BLUE ANGEL 69	102 lövöldöz.	BLUE ANGEL 69	102 lövöldöz.	DESERT FOX	2SD stratégia	DESERT FOX	2SD stratégia
BLUE MAX 2001	102 lövöldöz.	BLUE MAX 2001	102 lövöldöz.	DESOLATOR	2SD szimulát.	DESOLATOR	2SD szimulát.
BLUE MAX 2001	102 lövöldöz.	BLUE MAX 2001	102 lövöldöz.	DESTINY KNIGHTS	1SD kaland	DESTINY KNIGHTS	1SD kaland
BLUES BROTHERS	174 vererekedés	BLUES BROTHERS	174 vererekedés	DESTROYER ESCORT	1SD szimulát.	DESTROYER ESCORT	1SD szimulát.
BMX NINJA	146 szimulát.	BMX NINJA	146 szimulát.	DETECTIVE	187 nyomozás	DETECTIVE	187 nyomozás
BMX FREESTYLE	174 vererekedés	BMX FREESTYLE	174 vererekedés	DEVIL'S REVENGE	117 akció	DEVIL'S REVENGE	117 akció
BMX QUARRY	149 logikai	BMX QUARRY	149 logikai	DIAMOND FEVER	104 máskéülés	DIAMOND FEVER	104 máskéülés
BOB MORAN SCIEN.	249 lövöldöz.	BOB MORAN SCIEN.	249 lövöldöz.	DICK TRACY	1SD akció	DICK TRACY	1SD akció
BOB WINNER	1SD RPG	BOB WINNER	1SD RPG	DIE HARD	65 ügyességi	DIE HARD	65 ügyességi
BOBO	145 ügyességi	BOBO	145 ügyességi	DIG-DUG	1SD logikai	DIG-DUG	1SD logikai
BOCCO BALLS	113 sport	BOCCO BALLS	113 sport	DIGITAL TANGRAM	1SD logikai	DIGITAL TANGRAM	1SD logikai
BOOM 1844	84 lövöldöz.	BOOM 1844	84 lövöldöz.	DINASTY WARRIORS	380 akció	DINASTY WARRIORS	380 akció
BOMB JACK	201 máskéülés	BOMB JACK	201 máskéülés	DINO EGGS	121 máskéülés	DINO EGGS	121 máskéülés
BOMBUZAL	347 logikai	BOMBUZAL	347 logikai	DINO WARS	2SD vererekedés	DINO WARS	2SD vererekedés
BONDA	41 ügyességi	BONDA	41 ügyességi	DIPLOMACY	189 stratégia	DIPLOMACY	189 stratégia
BONKA	201 máskéülés	BONKA	201 máskéülés	DIRTY THE ADVEN.	1SD kaland	DIRTY THE ADVEN.	1SD kaland
BONKA BOO	49 máskéülés	BONKA BOO	49 máskéülés	D.I.S.C.	110 lövöldöz.	D.I.S.C.	110 lövöldöz.
BOP'N'ROBBLE	467 ügyességi	BOP'N'ROBBLE	467 ügyességi				
BOP'N'LOWFOUR	2SD RPG	BOP'N'LOWFOUR	2SD RPG				
BACCARO	179 ügyességi	BACCARO	179 ügyességi				
BACK FIRE	331 máskéülés	BACK FIRE	331 máskéülés				
BACK TO FUTURE 2	1SD ügyességi	BACK TO FUTURE 2	1SD ügyességi				

GETTOBLASTER	192 lövöldöz.	HULK	209 szöveges	KIKSTART 3.	189 motorver.	MAX HEADROM	164 kaland	NOMAD	194 lövöldöz.	PREDATOR	15D akció
GHOSTBUSTERS 2.	15D akció	HUMAN KILL MACH.	218 lövöldöz.	KILLERWATT	143 ügyességi	MAZEMANIA	130 ügyességi	NONTERRAQUEOUS	15D lövöldöz.	PRES.MISSING	180 kémijáték
GHOSTCHASER	15D ügyességi	HUNCHBACK 1.	232 lövöldöz.	KILLINGMACHINE	232 lövöldöz.	MECHANICS	347 flipper	NORTH AND SOUTH	15D stratégia	PRIDE	105 falombó
GHOSTHUNTER	169 akció	HUNCHBACK 2.	203 ügyességi	KILOZAPP	15D lövöldöz.	MEDIAVALORDS	25D kaland	NORTH STAR	152 lövöldöz.	PRINCE C.	135 kaland
GHOULS	159 másképlős	HUNG SOCCER	15D foci	KINGS BOUNTY	25D kaland	MEGAPHONIX	164 lövöldöz.	NOFERRATU	143 másképlős	PRISON RIOT	165 másképlős
GIANNA	153 másképlős	HUNTER FRED OCT	15D akció	KLAX	135 ügyességi	MEGATETRIS 2.	73 tetris	OCEAN RANGER	23D stratégia	PRO TENNIS	168 tenisz
GLIDED AGE	140 ügyességi	HUNTER ON ICE	145 kaland	KNIGHT GAMES	15D ügyességi	MEWAGE	378 úrhajós	PRO MOUNTBIKE	161 kerekű	PRO TUNIS	104 bicikli
GLADIATOR	171 verekedős	HUNTER SMOON	106 pacman	KNIGHTMARE	23D	MERCENARIES	364 kereskedő	PRO SKATE SIM.	25D kerekű	PRO SKATE SIM.	175 gördeszka
GLIDER PILOT	154 másképlős	HYPERBLOB	172 lövöldöz.	KNUCKER	177 másképlős	MERCENARY 1.	201 kereskedő	PRO BOXING 1-2	84 ügyességi	PROGOLF 1-2	171 box
GNOME	154 másképlős	IBALL	165 lövöldöz.	KNUCKLEBUSTERS	303 verekedős	MERCENARY 2.	280 akció	PROGOLF 1-2	84 ügyességi	PROGOLF 1-2	149 golf
GOLDEN AXE	147 verekedős	PLAY 3D SOCCER	204 foci	KOBYAYASHINARU	210 nyormozós	METAL GEAR	280 akció	PROGOLF 1-2	84 ügyességi	PROGOLF 1-2	149 golf
GOLDEN BAITON	15D foci	PLAY FOOT CHAL	15D foci	KOKO	136 akció	METAL LOCK	89 logikai	PROJEKT PROM.	15D lövöldöz.	PROJEKT PROM.	211 szöveges
GOLFMASTER	108 golf	WANT M.DIAMOND	299 másképlős	KONGO KONG	53 ügyességi	METAL WARS	113 tetris	PROTECTOR 2.	74 billiard	PROTECTOR 2.	170 lövöldöz.
GOFFY'S RAIL W.	168 másképlős	IC MATCH	192 verekedős	KRAKOUT CONT.SET	29 falombó	METAPLEX	171 akció	PSYCASTRIA	149 kosárlab.	PSYCASTRIA	25D kaland
GORDIAN THOMB	180 másképlős	ICE TEMPLE	72 falombó	KRAKOUT PROF.	195 falombó	METROPOLIS	171 akció	PSYCHO	346 stratégia	PSYCHO	25D kaland
GOTHIK	65 autóver.	ICEBALL	92 logikai	KRYMINI	52 logikai	MICLEA BASEB.2.	15D sport	PUFFY'S SAGA	153 másképlős	PUFFY'S SAGA	153 másképlős
GRAND SLAM MONS.	25D sport	ICUPS	139 lövöldöz.	KRYSTALS OF ZONG	92 ügyességi	MICKY MURUNAWAY	15D akció	PULL-TRANSX.	82 ügyességi	PULL-TRANSX.	144 falombó
GREAT COURTS TEN	79 ügyességi	IDOREGESZ	25D szöveges	LADY TUT	143 csomag	MICRODOTT	205 ügyességi	PURPLE HEART	15D akció	PURPLE HEART	15D akció
GREENBERET	148 tenisz	KARI WARRIORS 1	116 akció	LANDING ON TB.19	174 ügyességi	MICROHOUSE	126 ügyességi	PURPLE SHUFFLE	150 puzzle	PURPLE SHUFFLE	150 puzzle
GREG NORMAN GOLF	197 golf	KARI WARRIORS 3	130 akció	LASER SQUAD 91	15D stratégia	MICROSOFT	125 ügyességi	PUZZLENOID	92 puzzle	PUZZLENOID	92 puzzle
GREMLINS 2.	348 akció	ILGOSSEN	488 másképlős	LASER SQUAD 2.	15D stratégia	MIDNIGHT PATROL	122 lövöldöz.	PUZZNIC	163 logikai	PUZZNIC	163 logikai
GRIDTRAP	104 másképlős	IMPOSSIBLE MIS.1	200 akció	LAST BATTLE	25D akció	MIGHTY BOMBJACK	15D akció	PYRAMYD	25D akció	PYRAMYD	25D akció
GRUMP'S REVENGE	153 ügyességi	IMPOSSIBLE MIS.2	15D akció	LAST FIGHT	25D akció	MINDRAKER	065 logikai	QUARTERBACK	191 sport	QUARTERBACK	191 sport
GUNBOAT	176 akció	INDIA T.L.ROS.	222 kaland	LAST NINJA 1.	25D akció	MINGOLF	137 golf	QUARTET	119 lövöldöz.	QUARTET	119 lövöldöz.
GUNSHIP	25D stratégia	INDIANA J.S.	15D kaland	LAST NINJA 2.	25D akció	MINGOLF SIM.	147 golf	QUEST	79 szöveges	QUEST	79 szöveges
GUTZ	195 másképlős	INFILTRATOR 1.	15D akció	LAST NINJA 3.	25D akció	MISSING CX-13	23D golf	QUEST FOR TYRES	102 ügyességi	QUEST FOR TYRES	102 ügyességi
HADES 2.	418 másképlős	INFILTRATOR 3.	25D akció	LAW O.T.WEST	25D kaland	MISSION 2.	232 ügyességi	QUEST FROM KRON	186 szöveges	QUEST FROM KRON	186 szöveges
HALIFAX	74 logikai	INNER SPACE	221 lövöldöz.	LEPARCH	255 logikai	MISSION 2.	232 ügyességi	QUEST SPORT	420 szöveges	QUEST SPORT	420 szöveges
HARD AND HEAVY	186 másképlős	INSECTS	160 lövöldöz.	LEADERBOARD 1.	177 golf	MISSION 2.	232 ügyességi	QUESTMASTER	82 pacman	QUESTMASTER	82 pacman
HARD DRIVIN	179 autóver.	INSIDE OUTING	137 ügyességi	LEADERBOARD 2.	183 golf	MITH	25D kaland	QUICK DRAW	388 lövöldöz.	QUICK DRAW	388 lövöldöz.
HARD HAT WACK	154 másképlős	INT. FOOTBALL	73 foci	LEAGUE SOCCER	071 foci	MONSTER	302 foci	R-TYPE	15D lövöldöz.	R-TYPE	15D lövöldöz.
HARD WORK	108 másképlős	INT.3D TENNIS	83 tenisz	LED STORM	163 autóvers.	MONTEZUMA	65 másképlős	RADAR RACE	075 menedzser	RADAR RACE	075 menedzser
HARDY	146 másképlős	INT.KARATE 1.	183 tenisz	LEGION DEATH	181 stratégia	MONTY P.FLY.CIR	280 ügyességi	RACE	108 autóver.	RACE	108 autóver.
HARTRICK	49 sport	INTERCHANGE	187 verekedős	LEONARDO	235 logikai	MONTY MOLE	172 másképlős	RADAR RACE	34 ügyességi	RADAR RACE	34 ügyességi
HATE	84 lövöldöz.	INTRUDER	168 ügyességi	LETHAL ZONE	103 tetris	MONTY ON RUN	216 másképlős	RADAR RACE	114 lövöldöz.	RADAR RACE	114 lövöldöz.
HAVOC	154 másképlős	INVEST	15D menedzser	LIMBO 2.	106 ügyességi	MOONP.2	38 ügyességi	RADAMP RACE	119 sport	RADAMP RACE	119 sport
HAWKEYE	93 logikai	IRON HAWK	163 lövöldöz.	LIMES & NAPOLEON	247 stratégia	MOONP.2	38 ügyességi	RAGE	130 lövöldöz.	RAGE	130 lövöldöz.
HAZAR	154 foci	IRON ROLLER	166 lövöldöz.	LITTLE PUFF	109 ügyességi	MOONSHADOW	163 lövöldöz.	RAID OVER MOSCOV	20 lövöldöz.	RAID OVER MOSCOV	20 lövöldöz.
HE MAN 1.	175 akció	ISLAND CAPER	25D kaland	LIVINGSTONE	134 kaland	MOTORCROSS	15D akció	RAINBOW WARRIORS	93 ügyességi	RAINBOW WARRIORS	93 ügyességi
HE MAN 2.	154 akció	ITALIA '90	181 másképlős	LOGICAL	227 logikai	MOTORBIKEMASS.	120 motorver.	RAINBOW WARRIORS	15D akció	RAINBOW WARRIORS	15D akció
HEAD OVER HEALS	178 másképlős	ITALY '90	181 másképlős	LOGO	15D logikai	MOTORPHICILE	36 motorver.	RALLY SIM.	15D autóver.	RALLY SIM.	15D autóver.
HEART OF AFRICA	154 foci	ITALY '90	181 másképlős	LONG WOLF	15D logikai	MOTORPHICILE	36 motorver.	RALLY SIM.	15D autóver.	RALLY SIM.	15D autóver.
HEARTLAND	117 másképlős	IVANSTEW.IRONM.	181 autóver.	LOPEZ	189 logikai	MOUNT.BIKERACE	145 motorver.	RAMBO 2.	224 akció	RAMBO 2.	224 akció
HEAT SEEKER	34 ügyességi	WOJIMA	121 stratégia	LORD O.TRING	15D szöveges	MR.DOE	282 ügyességi	RAMPAGE	150 akció	RAMPAGE	150 akció
HEAT WAVE	15D stratégia	J.W.DARTS	168 ügyességi	LORDS	15D stratégia	MR.JEHO	071 másképlős	RAPTOR	117 akció	RAPTOR	117 akció
HEAVY METAL	15D stratégia	JACK BULLET	94 lövöldöz.	LORDS OF CHAOS 1	344 RPG	MR.MEHIHO	147 ügyességi	RASTAN	153 akció	RASTAN	153 akció
HEIST	125 máskyálós	JACK T.NIPPER 1.	228 másképlős	LORDS OF CHAOS 2	273 RPG	MR.ROBOT	100 másképlős	RASTAN SAGA	181 akció	RASTAN SAGA	181 akció
HELLHOLE	166 lövöldöz.	JACK T.NIPPER 2.	169 másképlős	LOST NINJA	387 másképlős	MR.WIMPY	97 ügyességi	RATOR	156 lövöldöz.	RATOR	156 lövöldöz.
HELLM	125 máskyálós	JACKAL	153 lövöldöz.	LOTTUS TURBO ESP.	15D autóver.	MRS.PACMAN	66 pacman	RBLIBASEBALL	15D sport	RBLIBASEBALL	15D sport
HELLM	166 szöveges	JAHANGIR KHAN	263 squash	LUPO ALBERTO	15D másképlős	MURDER MISSISSIP	15D nyormozós	REBELL	143 lövöldöz.	REBELL	143 lövöldöz.
HELTER SKELTER	214 ügyességi	JAW BRAKER	152 sport	M.C.S.B.	153 lövöldöz.	MUTANT MONTY	145 másképlős	RECON	126 lövöldöz.	RECON	126 lövöldöz.
HENRY'S HOUSE	177 másképlős	JAWS	34 másképlős	M.O.T.	463 kaland	MUTANT MONTY	145 másképlős	RED HEAT	202 verekedős	RED HEAT	202 verekedős
HERBERT'S D.R.	134 máskyálós	JEEP COMMAND	150 lövöldöz.	MAD SPRING	142 lövöldöz.	N.A.R.C.	321 verekedős	RED L.E.D.	153 ügyességi	RED L.E.D.	153 ügyességi
HERO 2/200	105 akció	JEREMIAS RATTER.	96 ügyességi	MADNESS	70 logikai	NARCO POLICE	15D akció	RED STORM RISING	25D stratégia	RED STORM RISING	25D stratégia
HERO'S QUEST	201 máskyálós	JET	246 másképlős	MAGIC CANDLE	45D RPG	NAVY MOVES 1.	199 akció	REEDER 1.	121 szöveges	REEDER 1.	121 szöveges
HERO'S QUEST 2.	184 RPG	JETSET WILLY	172 kósárlab.	MAGIC JOHNSON	172 kósárlab.	NAVY MOVES 2.	341 akció	RENEGADE	159 verekedős	RENEGADE	159 verekedős
HEROES O.T.LANCE	25D kaland	JOE BLADE 2	103 másképlős	MAGNUM	202 lövöldöz.	NAVY SEALS	184 lövöldöz.	RETROGRADE	25D stratégia	RETROGRADE	25D stratégia
HESGAMES 2.	15D sport	JOHNNY REB.2.	141 stratégia	MAJIK	157 logikai	NEAGOX	184 ügyességi	REVOLUTION	124 akció	REVOLUTION	124 akció
HIGH FRONTIER	100 ügyességi	JUDGE DREDD	349 akció	MAJIK	157 logikai	NEBULUS	139 ügyességi	REVOLVER	173 stratégia	REVOLVER	173 stratégia
HIGHNOON	107 stratégia	JULIUS CEASAR	269 stratégia	MALICIOUS	177 lövöldöz.	NEBULUS	139 ügyességi	RICK DANGEROUS 1	236 másképlős	RICK DANGEROUS 1	236 másképlős
HILLSFAR	25D lövöldöz.	JUMP OUT	94 logikai	MANCHESTER UNIT.	469 menedzser	NEUROMANAGER	45D kaland	RICK DANGEROUS 2	336 másképlős	RICK DANGEROUS 2	336 másképlős
HISKADO	111 logikai	JUMPIN' CUBE	135 ügyességi	MANIC MANSION	25D kaland	NEUROMANAGER	45D kaland	RINGS'N'UP	125 másképlős	RINGS'N'UP	125 másképlős
HIVE	123 lövöldöz.	JUMPING JACK	505 ügyességi	MANIAK	133 ter.fogl.	NEURON	157 kaland	RISK	180 lövöldöz.	RISK	180 lövöldöz.
HOBBIT	179 kaland	JUMPMAN JUNIOR	162 lövöldöz.	MANIC MINER	166 bányalát.	NEURON	157 kaland	ROAD RUNNER	150 lövöldöz.	ROAD RUNNER	150 lövöldöz.
HOBGOBLIN	079 másképlős	K.A.M.E	131 ügyességi	MANTAMANIA	088 autóver.	NEURON	157 kaland	ROADBLASTER	15D lövöldöz.	ROADBLASTER	15D lövöldöz.
HOLLYWOOD ORB.	179 máskyálós	KANGARU	141 ügyességi	MARIO BROS	64 másképlős	NEURON	157 kaland	ROADBURNER	15D lövöldöz.	ROADBURNER	15D lövöldöz.
HOLLYWOOD POKER	25D kártya	KANGARU	141 ügyességi	MARIO BROS	64 másképlős	NEURON	157 kaland	ROADRUNNER	141 autóver.	ROADRUNNER	141 autóver.
HOME ENTR.CENTRE	25D vegyes	KARNOV	15D másképlős	MARS SAGA	25D akció	NEURON	157 kaland	ROADWARRIOR	150 stratégia	ROADWARRIOR	150 stratégia
HONG KONG PHOONY	200 másképlős	KEMPELEN	15D sakk	MASK 1.	195 lövöldöz.	NEURON	157 kaland	ROBIN HOOD SHOOT	120 lövöldöz.	ROBIN HOOD SHOOT	120 lövöldöz.
HOPELESS	200 másképlős	KENNY D.SOCCER	118 foci	MASK 2.	195 lövöldöz.	NEURON	157 kaland	ROBIN O.T.WOOD	15D akció	ROBIN O.T.WOOD	15D akció
HOSTAGES	15D akció	KEYFINDER	102 másképlős	MASTERMIND	057 logikai	NEURON	157 kaland	ROBOCOP 1.	15D akció	ROBOCOP 1.	15D akció
HOT POP	25D menedzser	KICK OFF 1.	149 foci	MASTERMIND	057 logikai	NEURON	157 kaland	ROBOCOP 2.	15D akció	ROBOCOP 2.	15D akció
HOT ROD	15D autóver.	KICK OFF 2.	149 foci	MASTERS OF MAGIC	178 kaland	NEURON	157 kaland	ROCK'N'BOLT	189 ügyességi	ROCK'N'BOLT	189 ügyességi
HOT WHEELS	86 másképlős	KICKBOX	165 sport	MATCH	119 menedzser	NEURON	157 kaland				
HOUSE OF USHER	65 ügyességi	KID GRID	44 másképlős	MATCHBOXES	160 logikai	NEURON	157 kaland				
HOVERBOWER	15D akció	KIKSTART 1.	15D motorver.	MATCHBOXES	160 logikai	NEURON	157 kaland				
HUDSON HAWK	15D akció	KIKSTART 2.	112 motorver.	MATCHBOXES	160 logikai	NEURON	157 kaland				
HUGO	15D akció	KIKSTART 2.	112 motorver.	MATCHBOXES	160 logikai	NEURON	157 kaland				

ROCKETBALL	173 sport	SKY FOX 2.	15D szimulát.	THAT'S...	127 demo	UP PERSPECTIVE	15D szimulát.	YOGI'S GREAT ESC	168 máskéklős
ROCKET RANGER	45D akció	SKY RUN	76 ügyességi	THE BLOB	50 pacman	URIDIM	182 lövöldöz.	YUPPIE'S REVENGE	120 kereseklős
ROCKET ROGER	196 máskéklős	SKY SHARK	15D lövöldöz.	THOMAS ENGINE M.	166 ügyességi	USS JOHN YOUNG	132 szimulát.	ZAGA MISSION	189 ügyességi
ROCKSTAR MANAGER	207 menedzser	SLAMBALL	128 tenisz	THREE MUSKETEERS	25D kaland	UNO TURHAPURO	162 ügyességi	ZAK MCRACKEN	45D kaland
ROCKY HORROR S.	302 máskéklős	STRIKER	144 ügyességi	THRUSTER BALL	140 lövöldöz.	V-GA	133 akció	ZAKRON	52 logikai
ROCKY	380 ügyességi	STRIKER FLEET	270 logikai	THUNDER BLADE	15D lövöldöz.	V-JZ	100 lövöldöz.	ZALAGA	104 lövöldöz.
ROLLERCOASTER	212 lövöldöz.	STUEMP	198 máskéklős	THUNDER JAWS	335 akció	VALENTINO	15D sport	ZAMZARA	191 lövöldöz.
ROLLING ROLLER	15D máskéklős	STUNRUNNER	156 ügyességi	THUNDERBIRDS 1-4	515 autóver.	VECTORBALL	254 máskéklős	ZAXON	127 lövöldöz.
ROLLING TWINS	128 ügyességi	STUNT BIKE SIM.	101 bicikli	THUNDERCATS	192 akció	VENDETTA	193 ügyességi	ZEPPELIN	99 lövöldöz.
ROUNDABOUT	125 ügyességi	STUNT CAR RACER	241 autóver.	TIBO'S TALE	15D máskéklős	VERMINATOR	185 ügyességi	ZERGRAVITY RACE	175 ügyességi
ROUND THE BEND	180 máskéklős	SU SWEET	287 logikai	TICKET HOLLYWOOD	23D kaland	VIGILANTE	52 akció	ZIG-ZAG	103 ter. fogl.
ROY OF ROVERS 1.	181 kaland	SUB BATTLE SIM.	25D szimulát.	TIFANY	196 tenisz	VINCENT	327 vereseklős	ZOMBI	103 logikai
ROY OF ROVERS 2.	183 kaland	SUBBUETO	184 gombfogl.	TIGER MISSION 1.	189 nyertöngép	VINDICATOR	15D máskéklős	ZOOMERANG	061 logikai
RYLICON	243 akció	SUBURBIA	160 lövöldöz.	TIGER MISSION 2.	158 lövöldöz.	VIRUS	168 lövöldöz.	ZORRO	215 máskéklős
RUDI THE RAY	90 máskéklős	SUMMER CAMP 1.	293 máskéklős	TIGER ROAD	192 lövöldöz.	VOLEYBALL SIM.	153 lövöldöz.	ZOOZOOM	71 logikai
RUFFIN REDDY	134 máskéklős	SUMMER GAMES 2.	25D sport	TILT	495 vereseklős	VOYAGER	147 lövöldöz.	ZYLOGON	113 lövöldöz.
RUGBY MANAGER	116 sport	SUMMER OLYMPIAD	15D sport	TIME AND MAGIC	143 logikai	WACKY DARTS	15D kaland		
RUGBY SIM	181 sport	SUNNY SHINE	25D RPG	TIME FIGHTER	15D szöveges	WALLET OF STREAM	168 ügyességi		
RUGBY THE W.CUP	145 sport	SUP KID IN SPACE	96 lövöldöz.	TIME MACHINE	318 máskéklős	WALL STREET	137 szöveges		
RUOF OF ROVERS 1.	180 máskéklős	SUP MONACO GP	191 autóver.	TIME RACER	140 máskéklős	WANDERER	15D kereseklős		
RUOF OF ROVERS 2.	183 máskéklős	SUP HANG-ON	441 motorver.	TIME TRAX	31 motorver.	WAR 1.	185 lövöldöz.		
RUOF OF ROVERS 3.	177 ügyességi	SUP HUEY 2.	171 menedzser	TIMES OF LORE	15D kaland	WAR 2.	101 lövöldöz.		
RUYER TOY PARTY	177 ügyességi	SUPER LEAGUE	171 menedzser	TIN TRICK	226 ügyességi	WAR I.T. MEARTH	25D kaland		
RYGAR	144 máskéklős	SUPER MARIO BROS	121 máskéklős	TIN TRICK	110 logikai	WAR O.T. LANCE	25D kaland		
SABOTEUR 1.	157 akció	SUPER OSWALD	176 máskéklős	TRINA NOG	152 máskéklős	WARBANK	63 ügyességi		
SABOTEUR 2.	165 akció	SUPER PACMAN	98 pacman	TO BE ON TOP	346 máskéklős	WARBRINGER	15D akció		
SABOTEUR 3.	166 máskéklős	SUPER PIPELINE 1	154 ügyességi	TOAD FORCE	158 lövöldöz.	WARGAME 1864	174 stratégia		
SABOTEUR 4.	158 vereseklős	SUPER PIPELINE 2	162 ügyességi	TOM & JERRY	210 máskéklős	WARHAWK	200 lövöldöz.		
SABOTEUR 5.	189 lövöldöz.	SUPER SOCCER	121 foci	TOMAHAWK	166 szimulát.	WARLOCK	166 lövöldöz.		
SABOTEUR 6.	15D logikai	SUPER STOKK CAR	138 autóver.	TOMCAT	15D sport	WARFORD	15D stratégia		
SABOTEUR 7.	343 akció	SUPER TRUCKER	127 ügyességi	TONY L.R. BASEBA.	15D sport	WARRIOR	329 autóver.		
SABOTEUR 8.	420 akció	SUPER ZAXON	168 lövöldöz.	TOP CROSS	146 ügyességi	WARRIORS OF ZYPA	202 ügyességi		
SABOTEUR 9.	180 autóver.	SUPER CAR	138 autóver.	TOPGUN	180 motorver.	WASTELAND	202 ügyességi		
SCAPEGOAT	25D	SUPER CUP	110 foci	TOTAL ECLIPSE	166 kaland	WATERPOLO	45D kaland		
SCARABEL	179 labirint.	SUPER CYCLING	100 máskéklős	TOTAL RECALL	15D akció	WATERSKI	277 sport		
SCARABEUS	498 ügyességi	SUPER DIRT	15D sport	TOUCH FOOTBALL	89 foci	WEIRD DREAM	112 labirint.		
SCARABEUS 2.	192 ügyességi	SUPER FLYING	100 máskéklős	TOUCH GUYS	328 vereseklős	WEIRDOLVES	15D máskéklős		
SCARABEUS 3.	192 ügyességi	SUPER GOLF	200 ügyességi	TOWER OF TORTURE	278 máskéklős	WEST BANK	163 tetriz		
SCARABEUS 4.	130 lövöldöz.	SUPER HERO	128 lövöldöz.	TRAFIC	196 ügyességi	WESTERN GAMES	166 lövöldöz.		
SCARABEUS 5.	105 lövöldöz.	SUPER JET	160 autóver.	TRAILBLAZER 2.	400 szimulát.	WHERE IN WORLD.	25D sport		
SCARABEUS 6.	182 lövöldöz.	SUPER KICK	15D stratégia	TRAINS WORLD	220 kereseklős	WHITEHOUSE BLUES	15D kaland		
SCARABEUS 7.	182 lövöldöz.	SUPER KICK 2.	15D szöveges	TRANSFORMERS	197 vereseklős	WHO DARES WINS 1	269 ügyességi		
SCARABEUS 8.	15D logikai	SUPER KICK 3.	129 logikai	TRANTOR	190 vereseklős	WHO DARES WINS 2	170 akció		
SCARABEUS 9.	130 kaland	SUPER KICK 4.	72 máskéklős	TRAP DOOR	335 labirint.	WILD WEST 2.	186 akció		
SCARABEUS 10.	45D kaland	SUPER KICK 5.	164 akció	TRAZ 2.	143 labirint.	WILDE STREET	119 vereseklős		
SCARABEUS 11.	128 lövöldöz.	SUPER KICK 6.	162 ügyességi	TRAZ 3.	144 lövöldöz.	WILLOW	184 máskéklős		
SCARABEUS 12.	171 vereseklős	SUPER KICK 7.	151 lövöldöz.	TRIAUCUS	122 lövöldöz.	WIMBLEDON	76 foci		
SCARABEUS 13.	229 ügyességi	SUPER KICK 8.	162 ügyességi	TUBE MADNESS	180 logikai	WINDWALKER	45D kaland		
SCARABEUS 14.	15D sport	SUPER KICK 9.	166 akció	TURBO BOAT SIM.	107 lövöldöz.	WINGS OF FURY	15D lövöldöz.		
SCARABEUS 15.	166 akció	SUPER KICK 10.	109 logikai	TURBO CHARGE	25D akció	WINTER OLYMP 1.	25D sport		
SCARABEUS 16.	185 akció	SUPER KICK 11.	189 térsimulát.	TURBO GIRL	150 akcióver.	WINTER OLYMP 2.	45D sport		
SCARABEUS 17.	185 akció	SUPER KICK 12.	15D box	TURBO RUN	25D autóver.	WIZARD'S LAIR	183 máskéklős		
SCARABEUS 18.	305 logikai	SUPER KICK 13.	065 kereseklős	TURBO-ESPRT	171 autóver.	WIZARDRY 5.	65D AD&D		
SCARABEUS 19.	059 logikai	SUPER KICK 14.	71 logikai	TURNIT	144 logikai	WIZARD OF WAR	183 lövöldöz.		
SCARABEUS 20.	259 sport	SUPER KICK 15.	15D kaland	TURNN'BURN	460 lövöldöz.	WOBBLER	167 logikai		
SCARABEUS 21.	37 máskéklős	SUPER KICK 16.	228 ügyességi	TURNS OF DEATH	175 kaland	WOLFIE	222 ter.fogl.		
SCARABEUS 22.	15D lövöldöz.	SUPER KICK 17.	110 ügyességi	TURRICAN 1.	25D akció	WOMBLES	137 máskéklős		
SCARABEUS 23.	105 ügyességi	SUPER KICK 18.	154 máskéklős	TURRICAN 2.	25D akció	WORLD CLEADERB.	25D golf		
SCARABEUS 24.	133 lövöldöz.	SUPER KICK 19.	442 tv.fogl.	TANK BATTLEZONE	111 lövöldöz.	WORLD CHAMP SOC.	183 foci		
SCARABEUS 25.	102 ügyességi	SUPER KICK 20.	165 lövöldöz.	TANK ATTACK (GP)	188 stratégia	WORLD CUP '90	175 foci		
SCARABEUS 26.	169 lövöldöz.	SUPER KICK 21.	165 lövöldöz.	TANKS	165 lövöldöz.	WORLD CUP EDITOR	144 menedzser		
SCARABEUS 27.	134 úrhajós	SUPER KICK 22.	448 vereseklős	TAPPER	142 ügyességi	WORLD CUP RUGBY	201 sport		
SCARABEUS 28.	174 lövöldöz.	SUPER KICK 23.	188 ügyességi	TARZAN	25D kaland	WORLD GAMES	25D sport		
SCARABEUS 29.	154 lövöldöz.	SUPER KICK 24.	187 kaland	TASS TIMES INT.	187 kaland	WORLD LEAGUE	98 menedzser		
SCARABEUS 30.	189 lövöldöz.	SUPER KICK 25.	197 kaland	TAUCETI 1.	25D sport	WORLD OF KYN	92 szöveges		
SCARABEUS 31.	15D szimulát.	SUPER KICK 26.	182 máskéklős	TAUCETI 3.	187 kaland	WORLD SOCCER	181 foci		
SCARABEUS 32.	122 máskéklős	SUPER KICK 27.	194 lövöldöz.	TEAM SPORTS	25D sport	WORLD TOUR GOLF	15D golf		
SCARABEUS 33.	184 lövöldöz.	SUPER KICK 28.	167 bicikli.	TECHNOPOP	15D akció	WORLD TROPHY SOC	129 foci		
SCARABEUS 34.	186 lövöldöz.	SUPER KICK 29.	132 máskéklős	TENSPEED	15D akció	WORM	184 foci		
SCARABEUS 35.	169 logikai	SUPER KICK 30.	15D akció	TERMINAL CITY	15D akció	WRESTLEMANIA	15D sport		
SCARABEUS 36.	189 logikai	SUPER KICK 31.	170 lövöldöz.	TERMINATOR 2.	15D akció	WFF WRESTLING	25D sport		
SCARABEUS 37.	25D stratégia	SUPER KICK 32.	162 máskéklős	TERRAFIGHT	170 lövöldöz.	X-MEN	15D kaland		
SCARABEUS 38.	402 máskéklős	SUPER KICK 33.	162 máskéklős	TERRY'S BIG ADV.	187 ügyességi	X-OUT 2.	091 lövöldöz.		
SCARABEUS 39.	224 máskéklős	SUPER KICK 34.	15D kiegész.	TEST D.2.CALICH	15D kiegész.	XENOMORPH	25D kaland		
SCARABEUS 40.	282 stratégia	SUPER KICK 35.	15D kiegész.	TEST D.2.EURO.CH	15D kiegész.	XENON	35D kaland		
SCARABEUS 41.	25D stratégia	SUPER KICK 36.	15D szimulát.	TEST D.2.M.CAFS	15D kiegész.	XEVIOUS	170 lövöldöz.		
SCARABEUS 42.	15D kiegész.	SUPER KICK 37.	15D szimulát.	TEST DRIVE 1.	25D szimulát.	YAWN	25D szöveges		
SCARABEUS 43.	15D kiegész.	SUPER KICK 38.	15D szimulát.	TEST DRIVE 2.	25D szimulát.	YEAR KUNG FU	197 vereseklős		
SCARABEUS 44.	180 foci	SUPER KICK 39.	183 tetriz	TEST DRIVE 3.GPC	25D szimulát.	YOGI AND FRIENDS	149 máskéklős		
SCARABEUS 45.	183 ügyességi	SUPER KICK 40.	15D foci	TETROID	15D foci	YOGIE/GREEDM.	160 máskéklős		
SCARABEUS 46.	15D foci	SUPER KICK 41.	077 logikai	TETRON	077 logikai	YOGI BEAR	175 máskéklős		

A szám, amésoodik oszlopban a játékok
bóckeszámát mutatja, míg az 'SD' az oldal
(SIDE) rövidítése.

Amiga lista

688 Attack Submarine
 7 UP Spot
 A-10 Mission Disc
 A-10 Tank Killer
 Action Station
 Adv. Destroyer Sim.
 Adv. Tact. Fighter
 Advanced Ski Simul.
 Adventure C.Set
 Air Supply
 Airport
 Alpha Waves
 Amigoids
 Angel Nieto Pole
 Archipelagos
 Armada
 Armour Geddon
 Astro Marine Corp.
 Atomic
 Atomic Robokid
 Attack of London
 Aunt Antic Adventure
 Axels Magic Hammers
 Back to the Future
 Back to the Future 2
 Back to the Future 3
 Backgammon
 Bad Company
 Badlands
 Ballyhoo
 Barzay
 Bar Games
 Barbarian
 Bard's Tale 3
 Barney Bear
 Barney Mouse
 Basic Compiler
 Basket Manager
 Batman
 Batman the Movie
 Battle Chess
 Battle Command
 Battle Masters
 Battle Squadron
 Battle Wolley
 Battle of Britain
 Battleship
 Beach Volleyball
 Bedroom Olympia
 Betrayal
 Beyond t.Ice Palace
 Billard Simulator
 Blade of Steel
 Blazing Thunder
 Blinks Scary School
 Block Out
 Blox
 Blue Angel 69
 Board Games
 Bobo
 Bolis & Pipes
 Boris Vallejo Show
 Breach 2
 Bubble Bobble
 Buck Rogers
 Bubbrian Demo
 Budokan
 Buffalo Bill W.W.R.S
 Bug Bash
 C64 Emulator
 Cabal
 Cadaver
 Capone
 Carrier Command
 Carriage
 Casino 3000
 Castle Master

Chambers of Shaolin
 Champ
 Champions of Krynn
 Charlots of Wrath
 Chase HQ 2
 Chessmaster
 Chessmaster 2000
 China Karate
 Chucka Christie
 Chuck Rock
 Chuck Yager F.T.
 Clever & Smart
 Cloud Kingdom
 Clown-o-Mania
 Codename Iceman
 Colonel Bequest
 Colorado
 Conflict
 Conqueror
 Cougar Force
 Course of Ra
 Crack Down
 Crazy Cars 2
 Creepy
 Cricket
 Crillon
 Crime Wawe
 Crossbow
 Crossbow Constr.Kit
 Cyberball
 Damocles
 Damoses Mission d.
 Danger Castle
 Das Boot
 Days of Thunder
 Death Trap
 Deluxe Paint
 Demo Collection
 Destroyer
 Dick Tracy
 Dig! Paint
 Dynasty Wars
 Dino Wars
 Dionysos Demo
 Disc
 Disney Animation St.
 Dizzy 1
 Dizzy 3
 Dizzy 3
 Don Manolo
 Downhill Challenge
 Dr. Fruit
 Dragon Breed
 Dragon Cave
 Dragon Spirit
 Dragon Strike
 Dragon Wars
 Drakhen
 Dyer 07
 E-Motion
 ELITE
 Ebonstar
 Eco Phantoms
 Edd the Duck
 Elephant Antics
 Elvira
 Emyln H.Arcade Quiz
 Emyln H.Int.Soccer!
 Empire
 Enterprise
 Escape From Tharkan
 Escape t.t.Planet...
 Eskimo Games
 European
 European Super L.
 European Space Sim.
 Everon FC
 Excobot

karate
 box
 RPG - 3
 vgyes
 autóverseny - 2
 sakk
 sakk
 karate
 gyűjtőgetős
 maszkálós
 repülőgép szimulátor
 maszkálós
 ügyességi
 kalandjáték - 6
 kalandjáték - 5
 maszkálós
 stratégia
 3D-s harcoksis stratégia
 maszkálós-vekedős - 2
 logikai
 két személyes maszkálós - 2
 autóverseny
 gyűjtőgetős
 baseball szimulátor
 ügyességi
 akció - 2
 kalandjáték
 keresztrejtvény készítő
 rugby
 3D-s kalandjáték
 küldetéslemez
 bányajáték
 rombolószimulátor - 2
 autós körverseny
 maszkálós-lövöldözős
 rajzprogram
 5 demo
 hadihajó szimulátor
 akciójáték
 rajzprogram
 maszkálós-harci
 óshülös-vekedős - 2
 Demo
 ügyességi (sport?)
 animátorprogram 1MB - 3
 maszkálós
 mint az előbb
 két emberes lövöldözős játék
 Pac Man
 sí-akkrobatika
 ügyességi
 lövöldözős
 Mint a Dungeon Master
 sárkányos-lövöldözős
 harci - 2
 kalandjáték - 2
 kalandjáték - 2
 RPG
 gyűjtőgetős-lövöldözős
 ügyességi
 űrhajós-kereskedelmi
 űrhajós lövöldözős
 űrrepülő ügyességi - 2
 ügyességi
 maszkálós-gyűjtőgetős
 kalandjáték - 5
 angol nyelvű kérdézz-felelek
 foci
 stratégiai
 lövöldözős
 repülőgépes-falbontó
 maszkálós
 téli játékok
 földrajzi oktatóprogram
 foci mencedzser
 űrbázis szimulátor (kód 2-8, ablak lel)
 foci mencedzser
 lövöldözős

Exterminator
 Eyes of Horus
 F-16 Combat Pilot
 F-19 Stealth Fighter
 Falcon
 Falcon Miss.D. 1-2
 Fast Food
 Fast Lane
 Fernandez Must Die
 Ferrari Formula One
 Ferrarys Freddy's...
 repülőgép szimulátor
 maszkálós
 Fighting for Rome
 Fire
 Fire & Brimstone
 Fire & Forget
 Firepower
 Flimbo s quest
 Flood
 Fly Fighter
 Football Manager
 Formula 1 3D
 Freddy Hardest I.S.M
 Fruit Mania
 Full Metal Planet
 Fullspeed
 Future Wars
 Future Wars
 Galaxy Force 2
 Garfield Writers T.
 Garry Lineker Hot S.
 Gelsita
 Genghis Khan
 Genix
 Ghostbusters 2
 Glana Sisters
 Glitch Demo
 Globulus
 Go Amiga
 Go Player
 Gold of the Aztecs
 Golden Axe
 Goofy's Express
 Grand National
 Grand Prix 500
 Grand Prix Circuit
 Great Courts 2
 Gremlins 2
 Gunboat
 Gunship
 Hammerist
 Hard Drivin
 Hard Drivin 2
 Hard n Heavy
 Hawkeye
 Highway Patrol
 Hill Street Blues
 Hockey Liga Sim.
 Hollywood Poker Pro
 Hong Kong Phooey
 Hostages
 House of Flux
 Hunt for Red October
 Hurricane
 Hybris
 Hydra
 I.Ludicrus
 I Play
 IBM Emulator
 Ice Runner
 Ikarl Warriors
 Ilyad
 Immortal
 Impassomole
 Indiana J.A.T.L.C.
 Indianapolis 500
 Indy 3 Adventure
 Infestation

Ügyességi
 maszkálós
 repülőgép szimulátor
 repülőgép szimulátor - 2
 adatlamez
 maszkálós-gyűjtőgetős
 autóverseny
 maszkálós-lövöldözős
 autóverseny mencedzser + verseny
 ügyességi - 3
 küldetés lemez
 repülőgép szimulátor - 2
 stratégiai játékok
 lövöldözős
 maszkálós
 autós lövöldözés
 lövöldözős
 maszkálós-gyűjtőgetős
 gyűjtőgetős
 maszkálós-lövöldözős
 foci mencedzser
 autóverseny
 vekekedős
 gyűjtőgetős
 űrhajók
 űrhajók
 autóverseny
 motoverseny
 kalandjáték - 2
 lövöldözős játékok
 ügyességi
 foci
 kaland
 stratégiai - 2
 logikai játékok
 ügyességi - 2
 maszkálós
 Demo
 Ügyességi 1MB
 nyilvántartó program
 GO játékok
 maszkálós-kalandjáték - 2
 maszkálós-vekekedős
 játékos oktatóprogram - 2
 lövőrsenyprogram - 2
 kétszemélyes motorverseny - 2
 autóverseny
 tenisz
 maszkálós
 szimulátor 1MB - 2
 helikopter-szimulátor
 akció
 3D-s autóverseny
 folytatás...
 maszkálós-gyűjtőgetős
 maszkálós-lövöldözős
 autóverseny
 renőrség "szimulátor"
 űrhajós lövöldözős
 poker - 2
 maszkálós
 akció
 űrhajós gyűjtőgetős*
 mint a film
 szárverseny
 lövöldözős
 maszkálós-vekekedős
 harci
 3D-s foci
 Ami a neve...
 maszkálós bányajáték
 harci
 lövöldözős játékok
 maszkálós
 kalandjáték - 2
 kalandjáték
 autós körverseny
 maszkálós-kalandjáték
 autós körverseny
 kaland - 3
 vektoros űrhajók

Int. 3D Soccer
 Int. Karate
 Int. Soccer Chall.
 Interceptor
 Intern. 3D Tennis
 Intern.Ice Hockey
 Interphaser
 Invest.
 Iron Tracker
 Ironlord
 isido
 Italy 90 2
 Italy 90 World Cup
 Ivan Ironman Off.R.
 Ivanhoe
 James Pond
 Jig Show Puzzle
 Joan of Arc
 Jump'n Roll
 Jumping Jack Son
 KLAX
 Kamikaze
 Kelly-X
 Kenny D.Football
 Kick Box
 Kick Off 2
 Kid Gloves
 Klugki
 Killing Cloud
 Killing Game Show
 King's Bounty
 Last Ninja 2
 Leaderboard Golf
 Leatherneck
 Lemmings
 Leonardo
 Licence to Kill
 Line of Fire
 Locomotion
 Logo 2
 Long Lance
 Loom
 Lops
 Lords of Rising Sun
 Lords of War
 Lost Dutchman Mine
 Lost Patrol
 Lotus Turbo Esprit
 Lyn Whu s Challenge
 M.U.D.S.
 M1 Tank Platoon
 MS DOS 3.3
 Mad Professor
 Mages Staff Silde S.
 Magic Ball
 Magic Fly
 Magic J.Basketball
 Magic Line
 Maniac Mansion
 Manic Miner
 Master of the Town
 Masterdrive
 Mega Disc
 Megaphoenix
 Mercenary
 Merv the Merciless
 Metal Masters
 Mickey Mouse
 Microbattle
 Microprose Soccer
 Midnight Resistance
 Midwinter
 Mighty Bomb Jack
 Millennium 2.2
 Minigolf Plus
 Mysterious World Car
 űrhajós
 Moonshine Racers
 maszkálós

Mozgáim dalok	Resolution 101	3D-s akció	Team Suzuki	motorverseny
Mr. Hell	Retaliator	repülőgépi szimulátor - 2	Tech	stratégiai-arcade
Murder	Return of the Jedi	repülőgépi akció - 2	Technoball	bekérítés
Mystical	Rick Dangerous	máskálós	Tee Off	úrfoci
Napoleon	Rick Dangerous 2	máskálós	Temple of the...	máskálós kalandjáték
Narco Police	Robocoop	akció - 2	Tennis Cup	golf
Nebulus	Robocoop 2	gyűjtögetős	Tennis Manager	karate
Never Ending Story 2	Rock n Roll	kaland-akció - 2	Terror Liner	tenisz menedzser
New Zealand Story	Rolling Thunder	máskálós	Terry's Big Advent.	bekérítés
Nigel Mansall G.P.	Ruff & Reddy	ügyességi	Test Drive 2	máskálós
Nightbreed	Run the Gauntlet	sport - 2	The Cycloesim	autóverseny - 3
Nightshift	Running Man	szimulátor	The Final Battle	motorverseny szimulátor
Ninja Rabbit	S.D.I.	akció - 2	The Final Day	szöveges
Nitro Boost Chall.	SCL Negro	akció - 2	The Power	máskálós lövöldözős
North & South	ST Emulator	akció	Thundertrike	logikai
Nuclear War	Satan	táblás logikai	Tilt	3D-s úrhajós lövöldözős
Nucleus	Scribble	úrhajós lövöldözős	Time Bandit	ügyességi
Oboron 69	Secret of Monkey I.	szövegszerkesztő	Time Machine	gyűjtögetős
Octalyser	Seven G. of Jambala	kalandjáték (1MB) - 4	Time Soldiers	akció - 2
Off Road Racer	Seven Tiles	máskálós-gyűjtögetős	Times of Lore	máskálós kalandjáték
Oil Imperium	Sex Olympics	úrfoci	Tintin on the Moon	ügyességi
Oil Mania	Shadow Warriors	szex-kalandjáték - 2	Tip Trick	ügyességi
On the Road	Shanghai	harci - 2	Tom & Jerry 2	akció - 2
Onslaught	Sherman M4	logikai	Torvak the Warrior	akció - 2
Operation Combat	Shinobi	stratégiai-akció	Total Recall	akció - 2
Operation Harrier	Shufflepuck Caffé	asztali ütögetős	Tower of Fra	repülőgépi szimulátor - 2
Operation Stealth	Sidewinder	lovöldözős	Toyota Celica GT	autóverseny
Operation Thunderb.	Silkworm	lovöldözős	Track Suit Manager	foci menedzser
Orbit	Silkworm IV	shoot em up	Trans World	kereskedő
Oriental Games	Silver Eagle	stratégia	Transformers	felhasználói
Othello Killer	Sim City 512K	3D-s úrhajós	Trivial Pursuit	kérdés-felelek
Outlands	Simulcra	síverseny	Turbo	autóverseny
Overlood Demo	Ski Race	motoros-szán verseny	Turbo Cup	autóverseny
P-47	Skidoo	shoot em up	Turbo Outrun	autóverseny - 2
PANG	Slayer	akció - 2	Turbo Outrun 2	autóverseny - 2
POW	Sly Spy	falbontó	Turn It	logikai
Page Stream	Snoopy	máskálós	Turrican	máskálós lövöldözős - 2
Paperboy	Showstrike	lovöldözős	Tusker	máskálós kalandjáték
Passing Shot	Sound Tracker	zenekészítő - 5	Twintrix	Tetris
Pharaos Curse	Space Fight	lovöldözős	U.N.Squadron	máskálós
Phobia	Space Odyssey	úr-demo	USS John Young	lovöldözős
Pick n Pile	Speedball 2	rugby	Universal MII Sim.	hajó szimulátor - 2
Pinball Magic	Spideeman	máskálós	Unreal	háborús szimuláció - 3
Pinball Wizard	Spy Who Loved Me	akció	Untouchables	akció - 3
Pinball Panther	Star Wars	lovöldözős	Vaxine	akció
Pipe Mania	Star Wars 2	lovöldözős	Vegas Gambler	kaszinó
Pirates	Starflight	úr-kalandjáték	Video Feilitazo	úrhajós lövöldözős - 2
Planet Simulator	Starglider 2	helikopteres lövöldözős	Viz Games	ügyességi-sport - 2
Plotting	Storm	úrhajós kereskedőjáték	Voo Doo Nightmare	máskálós
Pocket Rockets	Streamings Wings	lovöldözős	Voyager	úrhajós
Populous	Street Hockey	légi korong görkorcsolyával	Wacky Darts	dobónyíl verseny
Populous Data 2	Street Rod	autóverseny (1MB) - 2	Wargame Constr.Kit	stratégiai játékkészítő
Ports of Call	Stunt Runner	úrhajós katalamverseny	Warlords	stratégiai - 2
Postman Pat	Sub Rally	autóverseny	Wayne Gretzky Hockey	jéghoki
Power Drift	Subutoo	gombfoci	Wild Streets	verekedős
Power Sixx	Summer Edition	olimpia - 2	Wings	repülőgépi szimulátor (1MB) - 2
Powerboat USA	Summer Games	olimpia	Wings of Death	lovöldözős - 2
Powermonger	Super Cars	autóverseny - 2	Wings of Fury	repülőgépes lövöldözős (1MB)
Prehistoric Tale	Super Cars 2	autóverseny - 2	Wolfpack	tengerajutató szimulátor
Prehistoric Tale	Super Grand Prix	autóverseny - 2	Wonderboy In Monst.	máskálós
Prehistorik	Super Huey	helikopter szimulátor	World Atlas	földrajz-történelem atlasz - 2
Prince of Persia	Super Monaco G.P.	autóverseny	World Cup Kick Off	foci (1MB)
Pro Tennis	Super Oswald	gyűjtögetős	World Trophy Soccer	foci (1MB)
Pub Trivia	Super Scramble Slim.	motoros enduro - 2	Xenon 2	úrhajós lövöldözős - 2
Puffy's Saga	Super Squeek	motoros enduro - 2	Xenophobe	máskálós
Punisher	Supremacy	úrhajós lövöldözős	Xybots	lovöldözős
Puzzle	Susi Demo	nyilvánláró	Yogi Bear & Friends	máskálós
Puzzle	Swappit	bányajáték	Zaratrusta	úrhajós lövöldözős
Quicksilver Pinball	System 4	ügyességi	Zero Gravity	úrhajós-ügyességi
R-Type	Table Tennis	ping-pong	Zoom	bekérítés-ügyességi
R-Type	Tangram	logikai	Zynaps	úrhajós lövöldözős
Raffles				
Rainbow Warriors				
Railly Cross Chall.				
Rambo 3				
Rasterbke				
Recovery				
Red Heat				
Renegade 3				

A programok mögötti szám - amennyiben van - a lemezek mennyiségét jelzi.

*My programjaink listáját
- és amelyek néha kimaradnak -
megtalálod a CoV újabb számaiban!*

Közvetítés listánk

*sohasem csak lapzártánk lett kény,
így aki erre kíváncsi, az vagy
különben egy felkutatott válogatásunkat, vagy
várja meg a CoV következő számát, Boc...*

Megrendelési feltételek:

Az előző oldalakon elterülő programhegyekből mindenki saját maga válogatja össze a neki szükséges programokat. A lista alapján mindenki kikalkulálhatja, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel, és annak alapján tárhatja elő elképzelését.

Első lépés annak az eldöntése, hogy küldött adathordozóra kívánjuk felvetetni a programokat, vagy kérünk a programok számára adathordozót. Ez nem mindegy, mert az alább látható kis táblázatból is kiolvashatjuk, hogy adathordozó kérése esetén nem építettük bele a szolgáltatás áraiba, hogy egyértelmű legyen, az a pénz a postáé lesz, mert ő sem a két szép szemünkért viszi el a küldeményt a címzetthez. Ezért már itt leszögezzük, utánvételes postai szolgáltatást nem vállalunk, a mai postaköltségek mellett mindenki kiszámolhatja, hogy pl. egy küldött Amiga lemez utánvétellel való visszapostázásáért az 50,- Ft helyett úgy kb. 150,- Ft-ot kellene az átvételkor fizetni.

A szolgáltatás díjtételeit tehát előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban, rózsaszín pénzesutalványon. A kitöltésre egy példa alul látható. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: Az MNB 218-98426/45224-9 számlára telepítendő. A feladó rovatba, középre olvasható nevet, címet és irányítószámot kérünk.

A legfontosabb: A csekk hátuljára, a középső szelvénybe (megjegyzés rovat) is kérjük beírni az MNB számot (MNB 218-98426/45224-9), valamint ide kérjük beírni a megrendelt adathordozókat is (pl. 1 db. C64 lemez, 2 db. Amiga lemez, 1 db. PC lemez).

Ha szélesebben elrobogtatok a postára és feladtátok a pénzt, akkor ne felejtsetek el kérni egy kitöltetlen, ajánlott levelek feladásához szükséges cédulát, valamint egy 50,- Ft-os bélyeget is, amit nekünk fogtok feladni, hogy ajánlottan visszaküldhessük a kért dolgot/dolgokat, ugyanis minimum ennyiért fogjuk tudni visszaküldeni, ha több, azt majd mi kipótoljuk.

Ha tudtok, készíttetek fénymásolatot a pénzfeladást igazoló szelvényről, de ez nem feltétlenül szükséges, az eredetit is elküldhetitek. Ezután elkészíthetitek számunkra a küldeményeteket.

A szolgáltatás díjtételei

Kért adathordozók ára

C64 kazetta	200,- Ft/kazetta	125,- Ft/db.
C64 lemez	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.
PC	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.

2 db. C64 lemeznyi program + adathordozók megrendelése esetén 75,- + 75,- + 75,- + 75,- + 40,- + 40,- = 380,- Ft-ot kell feladni a csekken, és a csekk hátulján az MNB szám mellett fel kell tüntetni a kért adathordozókat is.

Akik nem kérnek adathordozót, azok a csekk hátuljára csak az MNB számot írják!

Hogy készítsétek el a megrendelő levelet?

a) Max. 5 db. lemez, vagy 2 db. kazetta megrendelése esetén, ha küldtök adathordozót:

A feladást megoldhatjátok egy C/5-ös méretű borítékban (az ÁPISZ-ban értik, hogy mi az), vagy ún. Minta érték nélkül feliratú tasakban, megfelelően bebugyolálva, vagy kartonpapírok között. Mindenképpen mellékeljétek félbehajtvva egy ugyanilyen, kb. C/5 méretű borítékot, vagy mintaszakot, ráragasztva az 50,- Ft-os bélyeget, és pontosan megcímezve magatoknak, ill. az ugyancsak magatoknak megcímezett ajánlott szelvényt, ahol feladónak a GAMES CENTER-t tüntetitek fel. Az adathordozók mellé tegyétek bele a listát, amit kértek, géptípus feltüntetésével, valamint a pénz befizetését igazoló szelvényt vagy annak másolatát.

b) Több, mint 5 db. lemez, vagy 2 db. kazetta megrendelése esetén, ha küldtök adathordozót:

Ezt már célszerűbb inkább valamilyen dobozban, pl. 8-10 lemezre a saját floppy-dobozában becsomagolva elküldeni, így abban vissza is tudjuk küldeni. Ez esetben az 50,- Ft-os bélyeget is mellékeljétek leveletekhez, a magatoknak megcímezett ajánlott szelvényvel együtt, ahol feladónak a GAMES CENTER-t tüntetitek fel. Az adathordozók mellé tegyétek bele a listát, amit kértek, géptípus feltüntetésével, valamint a pénz befizetését igazoló szelvényt vagy annak másolatát.

c) Max. 5 db. lemez, vagy 2 db. kazetta megrendelése esetén, ha nem küldtök adathordozót:

ld. a) pont, csak nem tesztek bele a borítékba adathordozót.

d) Több, mint 5 db. lemez, vagy 2 db. kazetta megrendelése esetén, ha nem küldtök adathordozót:

ld. b) pont, adathordozók és doboz nélkül, tehát itt a kellékeket egy sima borítékban is feladhatjátok.

Ugye érthető, az 50,- Ft-os postabélyeget és a magatoknak megcímezett ajánlási szelvényt minden változat esetén kérjük elküldeni! Természetesen a hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük!

Címünk: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 6, 1926

<p>A feladó neve és címe: Kovács Péter 1225 Bp. Barométer u. 18/a</p> <p>BELFÖLDI POSTAÜTVÁNY</p> <p>A Ft-összeg betétvel kírva: Magyar közpénztár</p> <p>Címzett: MNB 218-98426/45224-9 számlára telepítendő</p> <p>Rend. hely: Budapest 18/a.....1225</p> <p>Utca, házszám:</p> <p>Devizált szám: Ellendevizált szám:</p> <p>Keltehbélyeg:</p>	<p>A postagón bekeretezett részt a feladó tölti ki. Javított utalványt a Posta nem vesz fel.</p> <p>SZELVÉNY</p> <p>FELADÓVEVÉNY</p> <p>Feladókör letéti díj: Ft</p> <p>Címzett: MNB 218-98426/45224-9 számlára telepítendő.</p> <p>Rend. hely:</p> <p>Utca, házszám:</p> <p>Devizált szám: Ellendevizált szám:</p> <p>Keltehbélyeg:</p>
---	---

<p>A személyazonosság igazolása:</p> <p>I. címzett nyugtája</p> <p>Az utalványozott összeget átvettem.</p> <p>12 év hó n.</p> <p>Aláírás:</p> <p>Az utalvány érvényességi ideje a befizetés napját követő 30. napon jár le.</p> <p>A napló lapja száma:</p> <p>A rendeltetési hivatal keletelbélyegje az utalvány</p> <p>elkérdezők: kiszámlázók:</p>	<p>Köszlemény:</p> <p>Program-rendelés MNB 218-98426/45224-9 számlára Megrendelt adathordozók: 1 db. C64 lemez 2 db. Amiga lemez 1 db. PC lemez</p> <p>79-040-00 700-5. sz. ny. Belbelső postai utalvány - PÁLI Nyomdázás (M)</p>	<p>Felhívjuk a feladó szíves figyelmét hogy: Az utalvány érvényességi ideje a befizetés napját követő 30. napon jár le. A Posta az utalvány összegéért csak a feladás napját követő egy évig felel. Tudakozódóskor a tudakozvány száma:</p> <p>...../19.....</p>
--	---	--

QUEST FOR GLORY 2. +

(TRIAL BY FIRE)

Mi megmondtuk előre, hogy **Sierra** leírás nélkül megint nem ússzátok meg. Akkor talán bele is huppanhatunk a közepébe. A fenomenális, fantasztikus, utánozhatatlan CoV Évkönyvben ott hagytuk abba, hogy hősünk **Abdullah** mester és a katta fogadósok társaságában repülőszőnyegre pattan és tovaröppen **Shapeir** városa felé...

(Na de fiúk, melyik játék folytatása is ez? — CoVboy)

Persze el is felejtettük, hogy az évkönyvet nem mindenki vette meg, úgyhogy először is egy kis **Sierra** helyreigazítás: A játék első része a **Hero's Quest** nevet kapta. Azután ki tudja milyen megfontolásból (**Sierrák** esetében ez nem kérdés — **CoVboy**) 1991. tavaszán megjelent a folytatás, amely a **Quest for Glory 2 — Trial By Fire** címmel, persze **Quest for Glory 1** nincs, az a **Hero's Quest**, egyértelmű nem? (Fogadjunk, hogy a harmadik rész címe **Trial by Fire 2** lesz — **CoVboy**)

Mindenekelőtt tekintsük át, milyen új dolgokat mahináltak össze az előző részhez képest:

ANIMÁCIÓ: Jobb, pl. itt hősünk nem hagy ki 90 fokot a fordulásnál, hanem szépen animál.

HARCOK: Most már nem egy 20 centivel magasabb ember nézetéből szemlélhetjük, aki szinte teljesen a hős mögött helyezkedik el, hanem a szokásos 3D-s nézetből (ami ugyan a **HQ1**-ben is előfordult, de ott ez nagyon ritka volt). Ugy látszik **Sierrák** lustábbak annál, hogy nagyméretű képeket is alkossanak.

A menükben is van pár új dolog, a gyengébbek kedvéért leírjuk jelentésüket:

'CTRL-Y': Silly Clowns (OFF-ON-AUTO): Bohóckodások (ennek értelmét még nem láttuk, legalábbis ki kapcsolva nem)

'F4': Arcade difficulty - milyen nehezek legyenek az akciórészek. Az **EÁSIEST** a legkönnyebb.

'F8': A múltó sebessége (nem az animációé).

'F6': Game detail: Az animációk minősége. Az **OPTIMAL** a legjobb (ez változik pl. PC-n monitoronként és gépenként. XT-ken és CGA-n az ajánlható legkisebb értéken legyen.) A játékhoz az egér nagyon melegen ajánlott a szokásos jobb gombs **LOOK**olás persze itt is megvan.

Most indíthatjuk a játékot (e mozzanat csak a kezdőknek ajánlott, mi már enélkül is eljutunk 147 pontig — **Hih!**). A **Főmenü** jelentkezik be, aki áhitattal várja parancsunkat. Itt látható egy darab pergamen 4 felirattal, ezekkel majd később foglalkozunk. Van itt még egy gyertya is. Nagyon érdekes, mert lobog is a lángja, szóval valódi lehet. Egy lúdtoll is ékeskedik a képernyőn, miközben egyre több tintával szívíja tele magát a kimunkált kis tintatartóban. Az asztal is jelen van, eléggé rusztikus. Vegyük inkább szemügyre a 4 feliratot:

INTRO
ÚJ HŐS KEZDÉSE
IMPORT HŐS
CONTINUE QUEST

san kibérelnek a megtalált kincsekből egy fogadót, amit át is neveznek **Katta's Tale Inn**-nek. Mivel a **Spielburg**-i szerkónk már rég nem divat errefelé, no meg nem is használható, **Shame** gyorsan ránkvarácsol egy adat menő cuccot. Na, ezzel szinte vége is a demónak.

ÚJ HŐS KEZDÉSE

Ez már ismerős az 1. részből, de a karakterek kiválasztása itt más, a bemutatásuk meg sokkal jobb. Infót kaphatunk róluk a **'SHIFT'** és a **'/'**-billentyű egyidejű lenyomásával. Jelentésük:

THIEF (tolvaj): Inkább megkerüli a dolgokat, mint, hogy a közepébe vágjon azonnal.



INTRO

Az intro egy intro behívását eredményezi. (A **SPACE** meg a **SPACE-1?** — **CoVboy**) Lássuk tehát. Először egy rózsaszínű óriás tűnik fel a **SIERRA** hegy (szikla) mögött, s mikor a **HQ.1**-ből érkező társaság elszárgul előtte egy repülő szőnyegen, vérbeli arab dzsinn mivoltja miatt el is akar minket téríteni egy jól sikerült kacajjal. Viszont elkésett, mert eddigre a társaság már tovaszárgult. Egy-két szökési kísérlet után visszatér a földre, a derék hős társaival. Valaki azt mondja **Roger Wilco** képesített arafelé, de szerintem a **U.S.S. Enterprise** volt az (meg különben is, **Roger Wilco** xenoni ősókkal rendelkezik, az **Enterprise** meg földi tünemény). A sivatag közepén egy hegyektől védett oázisra épült a város, melynek neve **Shapeir**. A város központja, szíve a forrás. Itt gyors-

FIGHTER (postásnéni): „Bele a közepébe” módon nyíltan harcol.

MAGIC USER (fagyaltárus): Hasonló a harcmodora a tolvajéhoz, inkább **'INDIRECT'**, azaz közvetett (sőt **INDIRECT!**) módon akarja elérni célját.

Célszerű először is a tolvaj osztályt választani, mert a leírás is erre épül. Amúgy ez tud varázsolni is (főleg ha az elején adunk neki **MAGIC**-et meg **PARRY**-t, bár az utóbbi a harchoz kell), és a mászó, ajtónyitó (ezalatt a bezárt ajtót kell érteni), önkényesen eltulajdonító skillek is szimpatikusak teszik. Bár az emberek nem kedvelik annyira a piszkosabb ügyletei miatt, mert minden ember irigy, s nagyon nem veszik jónéven, ha kölcsönvesz egynéhány stufocskát.

IMPORT HERO

Ezzel a HQ1. (bocsánat: **Quest For Glory I**) végén kimentett **HQ1-HERO.SAV** (Ezt hogyhogy elfogadja? Ez Hero's Quest rövidítés és nem QFGI?!?) nevű file felhasználásával folytatjuk a karakterüket. Ez annyival jobb, hogy esetleg több a tárgyunk, jobbak a tulajdonságok, s nem kell a kezdésnél annyit szórakozni. De a tolvajnál valami hibás lehet, mert ad neki egy pajzsot is (vagy ez a HQ1 'megvétele' honorálása), s csata közben emiatt nem lehet varázsolni.

CONTINUE QUEST

Ez ekvivalens a RESTORE paranccsal.

A karakterszerkesztésről.

A karakterlapon található egy kép, ami meglepő módon minket ábrázol. Meg kell adnunk egy nevet, esetünkben ez legyen *Vlagyimir Iljics Abdullah*. Kapunk még 50 pontot is, amit eloszthatunk a kezdeti — nem túl jó — karakternél.

A tulajdonságok:

STRENGTH: Erő, abban van szerepe, hogy milyen erőset ütünk az erőversenyekben (lásd: szkander) milyen hamar győzünk illetve mennyi tárgyat bírunk el. A *Health* pontokkal arányos. Csatában, küzdés közben nő.

INTELLIGENCE: Na vajon mi lehet? Sok haszna nincs, csak a gép adja.

AGILITY: Ugyesség. A kötéltáncban, illetve egyéb ilyen témájú dolgokban hasznos A köteles pali jó növesztő lehetőség (*Easiest* fokozatban 7-esével nő) Az egyéb ilyen téma alatt bármilyen *skill*-t (jobb oszlop) lehet érteni.

VITALITY: Életerő. A *Stamina* pontokkal arányos. Ajánlott, hogy magas legyen, mert a csatákban főleg a *Stamina* pont viseltetik meg a legjobban, és nem lehet tovább harcolni (pihenni kell). A „karbirkózásban” is szerepe van, mert különben hamar lenyom, vagy visszanyom. Harcban, szkanderolásban nő meg.

LUCK: Szerencsét jelent, kb. annyira fontos lehet, mint az intelligencia.

HONOR: Dicsőség, lásd intelligencia (talán a vége szempontjából fontos). Kezdetben 50 pont (ez még az 1-ben nem volt, szóval mindenképpen 50 lesz). Ha kedvesek vagyunk a koldushoz, vagy teljesítünk becsületbeli

dolgokat, akkor nő (nekünk még nem nagyon akart nőni).

WEAPON USE: Azt mutatja meg, hogy milyen pontos ütések tudunk bevenni, de szerintünk szerepe van a fegyver erejében is. Növelni harcban, de főleg a *Guild Hall*-ban tudjuk.

PARRY: Az 1-ben a Fegyvermester egyik maximuma volt, küzdésben a védekezés pontosságát mutatja. Csatával növelhető.

DODGE: Félreugrásunk pontossága. Szintén küzdéssel növelhető.

THROWING: Törhajigálásunk pontossága. Gyakorlással nőhet.

STEALTH: Lopakodás, milyen csendesen tudunk trappolni (a **SNEAK** paranccsal).

PICK LOCKS: Zárnyitás. Mivel most még csak 1 db, ajtót találunk, amit ki lehet **UNLOCK**-olni, s ott is csak egyszer lehet kipróbálni, nem tudjuk, hogy mikor lehetne tuningolni, azonban rájöttünk azóta, hogy minden ajtónál lehet gyakorolni, csak éppen nem fog kinyílni.

OPEN: Nyitó varázs. A gép minden varázsolni tudónak beteszli.

FLAME DART: Lángdárda. Támadóvarázslat, erősen sebez. Alap.

CALM: A HQ1-ben *Erasmus* köve alatt volt. Elaltatja az ellent. Alap.

DETECT MAGIC: Varázslatot keres, s ha különlegesen talál, elmondja.

TRIGGER: A HQ1-ben a *Hermit*-nél lehetett begyűjteni. Alap. *Tán* tárgyak eltüntetésére, majd visszahozására jó. Boltban kapható.

RAZZLE DAZZLE: Itt a boltban is lehet kapni, de a HQ1-ben egy „játék” folyamán lehetett elnyerni. A támadó lényeket lebénítja egy ideig.

FORCE BOLT: Támadóvarázs. A **FLAME DART**-tal ellentétben ez kék színű.

LEVITATE: Lebegés, csak meghatározott helyeken használható.

ELLENFELEK:

(További tanácsokat a *Guild Hall*-ban csata közben kaphatunk)

Ghoul: Csontváz. Alsó ütései vannak. Elég gyenge. A karmait le lehet szedni, és el lehet adni a gyógyszerésznek (**GET CLAW**). Pénz nincs nála. Egy-egy bevitt ütése lassítja a hős mozgását, amíg nem teljesen meghal az.

Scorpion: Shit dolog, mert ha nincs nálunk *Poison Cure Pill* (\$12), akkor hamarosan kimúlunk a farokszúrás miatt. Elég szívós. Ki lehet szedni a fullánkját (**GET TAIL**).

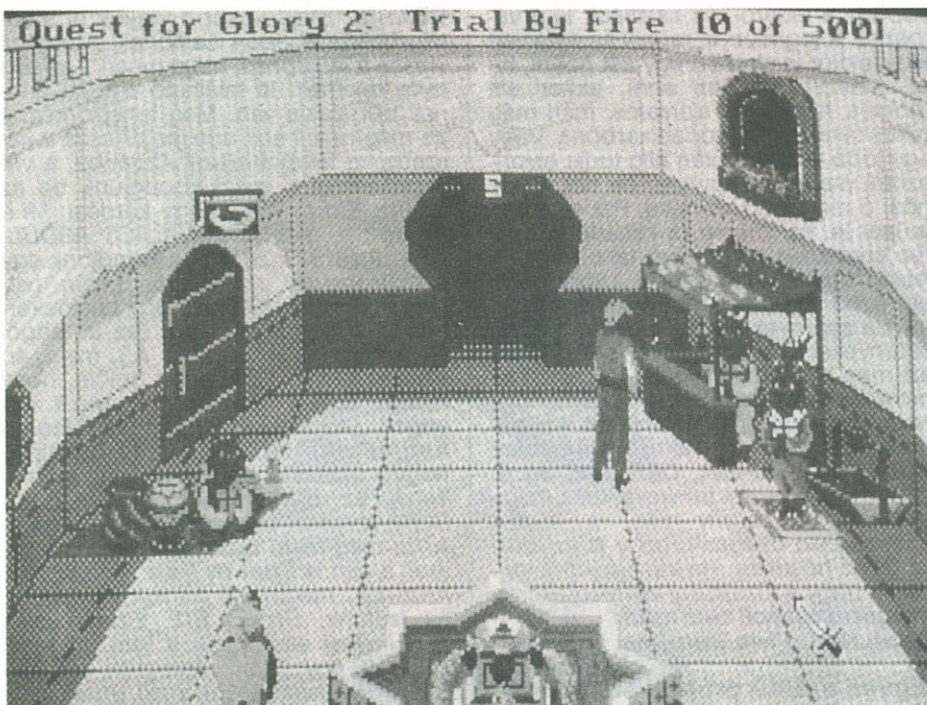
Jackalman: Sakálémberek — banditák. Általában csapatostul járnak, négy és hat között. Amúgy gyengécskék, de sok pénz van náluk (**SEARCH BODY**).

Terror Saurus: A HQ1-ben lévő sauruszok erősebb fajtája. Hülye, de viszont nagy az ereje. Védekezni a lábikrájával szokott. (Érdekes szokás, majd kipróbálok én is, csak nem tudom mit fog hozzá szólni *CoVboyné?* — *CoVboy*) Haszontalan, mert nincs nála semmi usefull.

Ezek vannak a sivatagban, de van pár egzotikus lény is, akik ritkák (pl. griff, ennél a magas ütés a hasznos).

Most jöjjön a JÁTÉK!

Abdulla Doo: Blablalabla. Arról szól, hogy *Raseir* város elveszett a gonosz úr keze alatt, s most *Shapeir*-nek szüksége van egy hősrre. Jól van. Alljunk fel: **STAND** (Ez volt az első hasznos mondatunk). A teremben van egy hátulra vezető rész, ott alhatunk egy jót, mikor kedvünk tartja (nem csak éjszaka), **UNTIL DAWN** — Hajnalig, **ONE HOUR** — ???, **UNTIL EVENING** — estig (ha este van, akkor következő nap éjszakájáig), a következő a **CANCEL**. Egész érdekes lenne átaludni az egész játékot, s hagyni a bajt rájuk. De nem ez a játék célja, mert hősünk (kinek neve véletlenül még mindig **VLAGYIMIR ILJICS ABDULLAH**), nem szeretne „ágyban, párnák közt halni meg”, (ez egy idézet volt). Most menjünk inkább ki innen lefelé. A bejárati „plaza” tartalmaz egy kígyót bűvölő *Katta*-t, egy virágáros *Katta*-t, s egy ajándékboltos ipsét. Ez az ipse a későbbiek során eltűnik, de most vegyünk tőle egy térképet és egy iránytűt. Aargh. Nincs megfelelő pénzünk. Sebaj, rikkant boldogan hősünk, hiszen arabokkal teli területen vagyunk, s bármit, bármire, bármennyit váltanak



△ Dollárt, márkát tessék! (PC)

(Ezt a helyet véletlenül nem Shapeir's Ostbahnhof-nak hívják? — CoVboy). Csak ez még régen játszódik, s az üzleti szellem nem volt annyira kifejlődve, mert a pénzváltó az egyik legnehezebben megtalálható helyen van, a labirintusban. A pályaudvarra most kikeveredni nehéz, szóval menjünk inkább ki a sivatagba. Itt egy ór beszél nekünk, hogy nem ajánlatos a sivatagban délidőben járkalni, s hogy az veszélyes hely, mert tele van banditákkal. Banditák? Epp ez kell nekünk! Várjunk meg egy arra járó hordát (a sakálféjű gentlemanuszkok a legjobbak, de van néhány kendőzött fejú rosszember is, akik a hegy mellett támadnak). A többtől jobb, ha elfutunk (Terror-Saurus, skorpió) — **RUN**. Miután elintéztük őket (előre — bök, hátra — hátra, jobbra — védelem lent, balra — védelem fent), kutassuk át a banditákat — **SEARCH BODY**, s máris gazdagok vagyunk (ha pénzszerzésben lennénk, akkor ezt jól lehet használni a gyors meggazdagságra). Most vegyük meg a térképet és az iránytűt. Fedezzük fel a térkép segítségével a zsákutcákat, elképzelhető, ahol lesz valami. Pl. (a térkép iránytűjét nézve) Északra, közép tájékon: *Aziza*, az *Enchantress* háza, ide kellene 2 szó. Délnyugatra: pénzváltó. Délkeletre: asztrológus. A terek 2 részből állnak. Mindegyik téren van pár boltos (ékszer, kosár, szőnyeg, bőrmunka, lámpa, textil, virág, növény, korsó) s a szultán palotájának ny-i részén is van kettő. Van egy fátylós ajtó, ahová be lehetne törni, de nekünk amint belép a figuránk, megjelenik pár ór, s el vagyunk kapva. Hagyjuk tehát a későbbi időkre. A szökőkút terén (északra és délre is) meg a *Guild Hall* keleti részén van pár ajtó, ide érdemes benézni (későbbi kényelem szempontjából): fegyvergyáros, gyógyszerész, varázsboltos. A *Guild Hall* előtt néha egy orosz-lán+fickó=*Liontaur* fekszik, aki szintén nyugdíjas hős (mint a HQ1-ben az alvó tata). *Rakeesh* a neve. Néhanapján egy kis „oroszlán” játszik mellette, akire

most az anyja helyett (aki jobban szereti a gyerektartás helyett a lánzszatartást) ő vigyáz. Azért kis orosz-lán, mert *Simba* a neve, és aki olvasott is valaha egy közép-afrikai vadászkönyvet, az rájön, hogy orosz-lánt jelent szuahéli nyelven. Az anyja ugyanezt mondja, de a szuahéli helyett azt mondja, hogy az a saját nyelve. Szóval kenyai. Amúgy bent van egy hirdetőtábla, s ezen csak egy-két fontos dolog van. Pl. *Keapon Laffin* keresi a *Dervish* tekergő részét, pénzt ad érte (**Miért nem mindjárt Larry Laffin? — CoVboy**). Van itt jávorszarvas-trófea is persze, ami a déli fajtából való. Erre a hős arról jött rá, hogy kalapot visel (mármint a trófea) (**Gondoltam, hogy nem az uborkanonzerv! — CoVboy**), és kívül van még egy kalandorkönyv, amit ajánlott aláírni — **SING BOOK**. A függönyözött ajtó mögött szokott pihenni a néger néni. Mivel neki egy gyerek is sok, ezért hagyjuk ezt az ajtót békén. A másikon ha bemelegünk egy edzést tartunk. Varázslat használata tilos. A nő egy pajzzsal és egy dárdával lesz. Mi meg törrel. Marha jó tréning. És ingyen van (a HQ1-ben még egy aranyért volt). Van itt ezenkívül egy fegyvershop is, ahol a harcosok kicserélhetik kardjukat egy sokkal jobbra (**CSERELHETIK** — szóval a tolvajnak, vagy varázslónak nincs ilyen lehetősége). Amúgy ez 100 aranyba kerül. Itt viszont lehet tört vásárolni (nem kell egyesével venni, hanem meg lehet adni, hogy pl. 999-et kérünk). Eléggé pökhendi alak, ezért meg kellene tanítani a jobb modorra. Kérdezzük meg a pajzsokról. Kiderül, hogy szkanderban nyerte. Hihi. Mi is tegyünk próbát. **WRESTLE**, majd megmondja mennyi is lesz a tét. Ha elfogadjuk, megint **WRESTLE**. Az állón fogunk **ARM-WRESTLING**-ezni. Bal nyíl — erő növelése. Jobb nyíl — erő csökkentése. Enter — Tartás. **'SPACE'** — Nyomás. Miután lenyomtuk, megkapjuk a pénzüket, s várjuk, hogy kedvesebb legyen hozzánk. Nem, szerinte mi csak szerencsésebbek voltunk. Hmm. Talán

mégegyszer meg kellene mutatni neki, hogy ki is a jobb. Nem, azt nem engedni, „nem akarja ilyen alakokra vesztegetni az idejét”. Nesze. Pukkadj meg. A *Guild Hall* előtt kb. a 3. napon megjelenik egy vándor, aki most kötéljáró (**AGILITY**) *skill*-jét mutogatja, s természetesen becsméri a népet. Mondjuk, hogy **YES**, erre ő fogadást ajánl fel, hogy 1-et fizetünk, s 5-t kapunk, vissza, ha átmegyünk a kötélre. **PAY. CLIMB ROPE**. Fent ajánlatos gyakran menteni, de nem kell megijedni, nem olyan nehéz, s 7-esével növeli az **AGILITY**-t egy sikeres átjárás. A 'bal' billentyűvel előre lépünk, a 'jobb'-bal tartjuk a helyzetünket, a 'le' egyensúlyoz balra, a 'fel' meg jobbra. Ha inogna lépésnél a pali, akkor jobbra gomb kell. Persze ő is csak lebecsmérel minket, s még kétszer kihív. Mind a kétszer lesz tét. Szóval még kétszer **PAY, CLIMB ROPE**. Ezután lehet **ASK**-olni, pl. a pénzváltó felől. Erre azt mondja az „osztálytárs”, hogy ilyen magunkféle tolvajokkal is dolgozik a pénzváltó. Szóval most menjünk oda. Vátsunk át annyi pénzt, amennyit akarunk, majd **ASK**-oljuk munkáról (**JOB**). Először meg akarja tudni, hogy jók vagyunk-e a munkára, s utána fog csak üzletelni velünk. **TELL**-hetünk neki akármit, akkor azt mondja, hogy a nyelvünk aranyból van. (**Állítólag ez én volnék! — CoVboy**) Adhatunk neki egy csokor virágot is, de ő az ékszer kedvelő. Itt van egy ór, amit jobb nem bántani (nem is lehet, de azért megmondjuk). Látogassuk meg a csillagász hapsit, aki először nem ismer fel minket (persze, hogy csillagász, mert szódásüveg vastagságú a szemüvege, és fogadni mernénk, hogy rövidlátó). Lehet kérdezni: **PLANET, SIGN, FUTURE**. Ekkor beszél nekünk arról, hogy most milyen bajlós jelek vannak az égen, meg kell egy hős, különben mindennek vége, meg blablabla. A jövőnkrol nem tud olyan fontosakat mondani, csak lélekeltani zöltségeket hord össze, hogy pl. *a félelem lesz az úr rajtunk*, meg *úrrá lesz a félelem rajtunk* stb. Ezt csak a látogatásunk után következő nap fogja mondani, mert kell neki egy este, hogy kiolvasson mindent a csillagokból. Minden második napon a bejárati tér előtt egy pasas sauruszokat árul, s nagyon meglepi a hősünket, hogy a sauruszok itt milyen kezesek. Vethetünk tőle egy sauruszt, s az 50 dínáros árból lealkudhatunk tizet, erre kapunk egy szép, zöld, s fiatal sauruszt, aki rögtön belénkszeret, és egy nyelvnyálás smacival végignyálja a fejünket, ezután már a mienk is. Ezen túl nem lesz itt a kis ember, mert ez volt az utolsó eladható lénye. Most már vele érdemes a sivatagba menni, előtte **OPEN GATE** a karámnál. Viszont a sivatagban le kell róla szállni, ha inni akarunk (**TAKE OFF**, majd felszállni a **TAKE ON**-nal). Mivel az árus azt mondta, hogy ezek az állatok nagyon bátrak, soha nem hagyják el gazdájukat, s ha megtámadja valami a gazdát, akkor ő is segítenek neki, mindenki elvárna, hogy ha jön pl. egy terrrorszaurusz, akkor a zöld hátasunk is elkezd csépelni. De nem szabad ilyenben reménykedni, mert amint meglát egy szörnyet, levet a hátáról, és kirohan a képernyőről. Ha legyőztük az ellenfelet, akkor csak menjünk ki, majd vissza a képernyőre, s ott találjuk a sivatag je-

lenlegi hajóját (azaz a sauruszunkat, ha valaki nem jött volna rá). Az egyik nap (kb. 8.) lesz olyan, ha nem nyúlunk sokat a sauruszhoz, akkor kijön a karámból a plazába, s ez azt jelenti, hogy el kéne vele menni. Ez viszont csak később lesz, egyelőre hagyjuk. A gyógyyszerésznél sok COMM pontot kaphatunk, csak kérdezzünk a tűz-, és földszörnyről (FIRE ELEMENTAL, EARTH ELEMENTAL). A tűzszörnyrel kapcsolatban elmondja, hogy nagyon szeretne egy ilyen, s akkor ő blabla. Nem fontos, hogy mit ígérget, mert úgysem fogjuk megkapni, ugyanis akkor le lenne már rombolva a város, ha ő kapná meg. Elmondja, hogy ahhoz, hogy megértsük a tűzszörnyet, meg kell érteni a lángot. Kérdezzük erről (FLAME). Erre beledob egy kis tömjént (INCENSE) a melléte lévő égő tálkába, mire az éghető anyag lévén megemeli a lángokat. Ha tovább faggatjuk, akkor azt is elmondja, hogy hogyan lehet legyőzni. Egy kis éghető anyaggal (pl. tömjén) csalogassuk ki a térről, majd mikor szűk helyen vagyunk, és nem tudja kikerülni a vizet, akkor gyengítsük le a vízzel, s utána fogjuk el. De hogy? **ASK ABOUT CAPTURE.** Erre egy lámpa is jó lesz. Aha. Vegyünk hát egy csomag INCENSE-t, 70 centime lesz. A másik szörnyről azt mondja, hogy az ő eleme is a föld. Meg kell érteni a földet. Erről is kérdezzük (EARTH). Beledob egy darab földet a tűzbe, s az elég. Elmondja még, hogy a földszörnyet az égő porral (BURNING POWDER) lehet elintézni. Abból egyelőre nem ad, mert kevés van neki, s nem hinné, hogy valóban szükségünk lenne rá. Egyébként elmondja az összetevőit, de mivel a program sok szavát nem is érti ezeknek, így nem kell megkeresni az összetevőt. Menjünk be a varázsboltba. Itt vegyük meg az összes varázslatot, ami nem szerepel még a karakterlapon. Ha ez megvan, kérdezzük meg egy kötélről, ugyanis nagyon ajánlgat egyet (ROPE). Elmondja, hogy varázskötél, meg mond még pár hülyeséget arról, hogy hogy kell használni (csukjuk be a szemünket, emeljük fel a kezünket, s gondoljuk hogy máris felszáll (a kötélt). Ekkor másszunk rá, de süssünk ám, mert a varázs hamar elszáll, s ott függünk a semmiben, ezért leesünk). Lehet nézegetni a babákat (pl. Rosella baba, a Michelin Man, USS Enterprise (nem ám Enterprise), kenyérpírtó, görgős csirke, röntgenszemüveg 15 dínárért, ezt meg is lehet venni (vegyük is meg). A gyógyyszerésznél még vannak könyvek, amik a saját elemüket írják le illetve egy keletkező új szörnyről is van szakirodalom, a hatalmas és félelmetes... Pizzáról, ami a Pizza nyers erejét birtokolhatja, vagy mi. Ezt a palit kérdezzük meg Áziza-ról, mire azt feleli, hogy tudni kell a 'P'-t, meg a 'Q'-t, hogy bejussunk. Hogy mi az a 'P', meg a 'Q', azt még nem tudjuk (A billentyűzeten legalábbis egy sorban vannak — CoVboy). Faggassuk meg a többi szörnyről (AIR ELEMENTAL, WATER ELEMENTAL). A levegőszörnyre azt mondja, hogy tegyünk ragacsot a lába alá, majd dobjunk sarat az arcára, s el van intézve. Hát ez már nem annyira használható hint. A vízszörnyről még kevesebbet mond, ugyanis valami pénzről gagyog versikéjében, és hogy ezután majd le kell

söpörni a lábáról, és tisztítsuk ki a városból. A fogadóban reggel és este van kaja, ekkor is elereszt egy-két poént, ha pl. kétszer akarunk enni, akkor azt mondja, hogy nem ajánlatos, mert még nincs feltalálva a szódobikarbóna. Vagy egy jobb vacsora után alig tudja elvon szólni magát az ágyhoz, de hát ő egy hős, ő meg tudja csinálni. Pár este van műsor is, pl. Shema (a kattanó) táncol (ez eredetileg harcrahívó tánc volt), illetve Omar a költő szaval. Utóbbi ember elmondja, hogy kell nekik egy hős, mert a szörnyek uralják a városban a szörnyeket küld a városra, s a hősnek ezt meg kell akadályoznia. Kérdezni lehet a Boszorkánynőről, erre elmondja, hogy Azizának hívják. Infókat kaphatunk még a következő témában: **SULTAN, SHAPEIR, DERVISH.** Az 5. napon figyelmeztet minket a katta, hogy kint egy tűzszörny van, s elkezd Abdulla Doo óbégatni, hogy itt az ideje az újbóli hőstettre. Ha kimegyünk meglátjuk, hogy a tűzszörny kevereg a téren (mégsem csapott be a katta) Doom No 1. - Fire Elemental

Egyes számú próba - Tűzszörny

Elkezd sorba égetni a plazát, de a bazáros emberek már nincsenek ott. Most eljött a cselekvés ideje, mert megégeti a katták cégtábláját. Kövessük a gyógyszerész tanácsát: vezessük be a szörnyet a sikátorba a tömjénnel — **USE INCENSE.** Ha benn vagyunk kb. a kép feléig lesz elegendő tömjén (hiába veszünk több csomaggal, ott mindig kifogy). Várjuk meg, míg a szörny a sikátor alján lévő kövek első vízszintes vonalához ér, ekkor tegyük le a lámpát — **USE LAMP:** Most rögtön öntsük le a vízzel — **USE WATER.** A szörny most nem tudott kitérni a támadás elől, sokkal kisebb lett. Félelmében beugrik a lámpába, mi meg vígan zsebreavágjuk. Ha fordítva csináltuk volna (előbb a víz, majd a lámpa), akkor kiszaladt volna a képernyőről a szörny, s a plazában újból megnőtt volna. Most már varázslámpánk van (amúgy is az Aladdin & Co készítette), de egyelőre még semmire sem használható (majd a földszörnynél talán, de nem, ott se). Ezután elmehetünk vissza a kocsmába, s ki lehet kérdezni Abdullát a többi szörnyről. A földre azt mondja, hogy a földrengés ereje van benne. A levegőre, hogy egy hatalmas forgószél, a vízre meg, hogy az lenne a legnagyobb csapás, mert kifogyna a város a vízből, mivel az ott lakozik. Ajánlatos elmenni az Oázisba, amit az ór ajánl, hogy tekintsük meg. Azt mondja, hogy 5 egység délre, majd 3 keletre, s ott is vagyunk. Az egységet ő shakeen-nek mondja, és hogy az egy táv innen, oda. Aha. Menjünk el a sauruszsal a Dervishhez (5-ször délre, majd 3-szor keletre). Elég különös pofa, és sok mélyértelmű „bölcsest” mond, mint pl.: *Az oázis tava olyan, mint egy bölcs mondás, mert mindkettő sekélynek látszik, de sokkal mélyebb annál.* Yeah. A szakálla furcsa módon a fára tekeredett, s erről is tud bölcset mondani, de most inkább hagyjuk. A szörnyekről is ki lehet kérdezni sorban, s elmondja róluk, hogy mindegyik a saját elemének tulajdonságát képviseli, pl. *olyan a vízszörny a víznek, mint a mágnes a vasnak.* Tépkedjük meg a szakállát (**GET**

BEARD), majd később vigyük el a varázsboltos Keapon Laffinnek. Menjünk vissza a látképhez, majd innen 7 képernyőt keletnek. Itt található egy fa, aminek női alakja van. Meg lehet öntözni, de még nincs sok értelme. Vissza a városba. Itt teleportáljunk Azizához, a varázslónénihez, majd kopogjunk be az ajtaján. Ekkor feltesz egy kérdést: *Mi a neved?* — **VLGYIMIR ILJICS ABDULLAH.** Majd: *Ki küldött?* — Mondjunk egy varázslónevet, pl. Keapon Laffin (varázsboltos). Erre elkezd egy találóskérdést. *En vagyok az első:* (ez az angol ABC első betűje, azaz az 'A'), majd: *én meg az utolsó ('Z').* Kijön belőle, hogy **AZIZA,** szóval írjuk be ezt. Most beenged. (**Az infoért köszönet Rátonyi Andrásnak**). Itt örömmel konstatáljuk, hogy a varázslónéni a víz az eleme. Tehát az elemek: **Víz: Aziza. Föld: Gyógyyszerész. Levegő: Keapon Laffin.** A tűz meg majd biztosan a miénk lesz, mert a cím is **Trial by Fire.** Visszatérve Azizához, meginvítal minket egy teára, ha leülünk. Szóval **SIT.** Ezután meg **YES,** mivel elfogadjuk a teát. Itt lehet kérdezni egy halom dologról, sőt bármit el is mesélhetünk neki, mert mindenre azt mondja, hogy: *Bölcs dolog volt, hogy megosztottad ezt velem, ezentúl jobban fogom megítélni a dolgokat.* Kérdezzük ki a tomboló elemekről. Erre azt mondja, hogy *jobb lenne, ha megmutatná.* Az asztal képe bejön, s manifesztálódik a 4 elem megtestesítője. Elmondja, amit mindenki tud, hogy ezeket nagy varázserővel bíró személyek hívják életre. De mond újat is, mert elmondja, hogy mindegyiknek megvan az ellenfele, s egyiket sem lehet elpusztítani, csak legyengíteni az ellenfelével, majd elfogni, s eután békés célokra lehet felhasználni ezeket. Most jönnek sorba az elemek: tűz (elmondja, hogy a víz az ellenfele, és a jellemző tulajdonsága az éhség), föld (tűz az ellenfele, s az erő jellemzi), levegő (föld az ellenfele, a szabad mozgást szereti), víz (levegő az ellenfele, képlékenységekben rejlik az ereje). Többet is mesél még róluk, pl. a tűzzel legyőzött földet egy ruhászsákban kell cipelni, vagy a vizet úgy lehet legyőzni, hogy kikergetjük levegővel a helyéről, majd az belemegy a legközelebbi víztároló edénybe. A víztől elmondja még, hogy a szörnye kiszívja mindenből a vizet, ami hozzáér. pl. az emberből is. A levegőről nem tud többet, mert az az ő ellenséges eleme. Szedjük ki belőle még valamit a *Fruit of Compassion*-ról. Erre elmondja, hogy az bizony szomorú mese. Kirajzol egy fátyolos nő arcot, majd elmondja, hogy abban az időben még fátylat viseltek a nők. Erre hősünk belekotyog, hogy csak a lényegét szeretné hallani. Belekezd ebbe is **Aziza.** Következik tehát az **ESTI MESE:** Egyszer volt, hol nem volt, volt egy fiatal lány, aki gyógyító akart lenni, hogy tudjon segíteni más emberek is. Az apja azonban nem engedte, hiába kérte a lány, hadd menjen el beiratkozni egy tanfolyamra. Az apja szerint túl veszélyes szakma ez egy ilyen fiatal lánynak, majd be akarta iskoláztatni egy karavánkísérő és kovács szakiskolába. Azonban a lány minden este kérlete, s azzal is fenyegetőzött, hogy elmegy a vörösén világító lámpával jelzett házba dolgozni, ha nem engedi. (*A következő számunkban folytatjuk...*)



ADVENTOUR

A Yosh sziget átka

Itt a magyar nyelvű, szuper ékezetes **Yosh-sziget** c. adventure. Csonkított magyarral működik, tőkre a *Rátkai stuffz*, save/load nincs.

A program már kezdéskor holmi originál lemezről fecseg: tegyük be. Rövid töltés, és gyerünk. Egy csónakban vagyunk, most jöttünk egy hajóról, ami a tenger fenekére távozott. (V CSÓNAK) Egy bőrdöd. Kinyitni nem lehet, majd később. (EVEZ ÉK) A csónak összetörik, kikötünk. (V SZIKLA, V CETLI) Egy kin-rím, nem írom le. Kelet felé egy sziklafal van. Rajta írás, **Yosh**-nyelven. Rímbe szedve arról szól, hogy ha a Kristály bosszúját el akarjuk kerülni, dörzsöljük be arcunkat a helyi *Héliá-D* termékcsalád egyedüli termékével, a *Szent Zöld*-del. Ez egyébként egy érdekes hatású moha, ami innen észak felé terem, majd később nagyon hasznos lesz. Menjünk D-re. Itt egy kéthetes hullát találunk. (V HULLA) és (KUTAT HULLA) Az eredmény egy pénzérme és egy csákány. Az új haverunkat még kérdezzük, köszönhetünk neki, és még a beszélgetést is meg lehet próbálni, így inkább É. Itt (MÁSZIK FAL CSÁKÁNY) és máris egy párkányon vagyunk. (F TÖR), majd (LE). Egyébként itt bármely irány kiadása után "a szabadesés csodálatos érzetét" követően "landolunk" a fal tövében. Vissza NY-ra, és döntsük ki az ottani magányos, száraz fát (VÁG FA)-val. Egy üreg látszik: LE. Itt automatikusan felvesszük a rozsdás kul-

csot, majd a versike elolvasása után visszagyörünk. (K,É) Itt a moha: (VÁG MOHA TÖR v. KÉS). Valahonnan víz csepegését halljuk, vagdossuk meg a bokrot a törrel, azután BE. A barlangban egy kristálytisza vizű tavacskaát látunk, (ISZIK VÍZ). Erőnlétünk 100%-ra kúszott vissza. (Ide bármikor visszatérhetünk inni). A falban polcok vannak kiképezve, szóval (V POLC). Jutalmunk egy agyagedény. Egyébként a tó fölé fursán egy oszlop nyúlik... Majd mások. (KI) Egyébként a szigeten kóricál a Halál, a varázsló, és egy bennszülött, nyugodtan beszélgetünk velük (a mágusnak előbb köszönjünk), kérdezzük őket. Verekedni talán nem volna muszáj... A barlang előtti helyszínről NY felé menve egy tisztásra jutunk, ahol egy kunyhó áll, és sok bokor. Bekopoghatunk. (OLVAS TÁBLA). A lakókat hirdeti, névszerint "Rizsa Guru Von Mannaja Hléba és Roger Roger A Rekettyés." A lényeg, hogy a guru lakik itt, menjünk BE. (KÖSZÖN GURU, BESZÉL GURU) Azt mondja, ha üzletelni akarunk, csak tessék. Ha továbbra is erőltetjük a beszélgetést, akkor panaszosan elmondja, hogy Roger barátja vagy két hete eltűnt, fél hogy baja esett. Ő volt a hulla. (KÉRDEZ GURU), mire sejtelmesen válaszolja, hogy a Vulkan napokon belül kitör. Azt is mondja, hogy "h...hallottam egy dolgot, ha valaki átugrik egy bokrot, megfejtí a titkot." Ha a kunyhó előtt átugorjuk a bozótot, egy medvecsapda

közepében kötünk ki, és szitkozódunk, mire kilép a guru hahotázva, és sajnálkozva mondja, hogy ezt a viccet sose tudja kihagyni. Üzleteljünk: minden tárgyat megpróbálhatunk odaadni neki, de a kulcsot ne! A csákányért egy kötelet kapunk, a pénzért egy tolvajkulcsot, az edényért cserébe pedig megtanít a **Yosh**-nyelvre. (KI) Mostmár kinyithajuk a bőrdödöt: (NYIT BŐRDÖD TOLVAJKULCS). Egy üveg mérge, és egy üveg RUM(!!!) a jutalmunk. Egyiket sem fontos meginni, de még a guru sem hajlandó ezekkel üzletelni. É-ra kullogva egy erős kapu elé jutunk, amit átmenetileg egy nagy gorilla őriz. Vele a beszéd minden formája kommunikációs nehézségekbe ütközik, szóval próbáljuk kinyitni a kaput. A tolvajkulcs nem járt sikerrel, és ráadásul a gorilla is vagy fejbevágott, vagy hasbarúgott. A barlangban igyunk egyet, majd két választás is lehet a gorilla megölésével kapcsolatban.

1. Odamegyünk és (ha még van csákány), (ÜT CSÁKÁNY GORILLA).
2. Ha még van rumunk, keressük meg Mr. Halált és adjuk át neki, mire elbattyog a gorillához és már egy döglött állattal találkozhathatunk legközelebb.

HÉ! Törrel nem ajánlatos nekimenni, mert túl gyengének bizonyul. (a tör)

(Ha már ismerjük a **Yosh**-nyelvet, elolvashatjuk a rímbe szedett sorokat elszórva a játékban).

Itt az idő, hogy mohapakolást alkalmazunk: (DÖRZSOL ARC MOHA), mire a prg. azt mondja, hogy mostanság egy hínáros békaszőlőre vagy 1 lápi remetere emlékeztetjük. Siessünk, mert a moha 5 lépés alatt lefoszlik az arcunkról, és mehetünk újat vágni a falról. Tegyük ezt. Menjünk be a barlangba, igyunk, és kössük hozzá a kötelet az oszlophoz. (KÖT KÖTÉL OSZLOP, és LE). Egy vízzel teli üregbe jutotunk, ahol 3-4 parancs kiadása után fulladásos halál vár ránk. Ehelyett vegyük fel a ládát (F LÁDA), és vissza (FEL). Kötél nélkül inkább ne jöjjünk le.. A ládát csak a kulccsal tudjuk kinyitni, benne egy hatalmas kristályra lelünk. Sajnos, egy energianyaláb végigfutott rajtunk, és kettévágott. Inkább menjünk ki a barlangból, majd É-ra, a vulkán felé, hiszen már az írások is megmondták: "A *Yosh*-sziget átka a Tűzhegyből fakad, titka mindörökké megoldatlan marad." Ebben mi nem vagyunk olyan biztosak, ezért visszamegyünk a kapu elé, melyen írás áll, "Crak McCapary". Itt az idő: (DÖRZSOL ARC MOHA, NYIT AJTÓ v. KAPU KULCS). Egy labornak berendezett tágas térben vagyunk, kémcsövek és kis mechanikai szerkezetük közt, és itt a titok nyitja: a VULKÁN-GÉP, ami az átkot gázok pontpontpont formájában bocsátja a szigetre. Ne törődjünk most semmivel, még a ránkortó Crak-kel sem, mert néhány lépés múlva kinyír minket, és a moha is lefoszlik rólunk. Bátor nyissuk ki a ládát a kulccsal: jön a szép energianyaláb, de megütözik bűvös-mohás képünkön, és Crak-et égeti por alakúvá.

Hát ez 100%, végigcsináltuk, a sziget lakossága ujjongva dobál fel minket (a Vulkangépet is, csak azt véletlenül elfelejtették elkapni...), az Átok elszállt. Vége.

Ha a Halál, a varázsló vagy a bennszülött mohás arccal meglát minket, kiröhögnek, hogy hogy nézük ki?

• Vályi Ákos, Toportyán Team, Debrecen.

BUCK ROGERS (64, Amiga, PC)

Itt következik egy adag javítás és bővítés a BUCK ROGERS - C.D. szövegjeihez.

Történet: ASZTEROIDÁK: VESTA, FORTUNA, PALLAS, PSYCHO + EGC Gennie-s bázis, JUNO + TUSZ, AURORA, THULE + börtön, CERES + RAM BAZIS. Ezek felderítésére a feladat után kerülhet sor. ez alól kivétel a THULE-i börtön és a CERES-i RAM bázis.

A PSYCHO melletti bázist elfoglalta Talon, majd ECG-k kerültek rá. Térkép van róla (mármint a játékban). Itt el kell menni a jobb felső sarokba, majd aktivizálni az önmegsemmisítőt, amit kb. 50-re programozunk. Ezután rohanjunk a hajóba, de itt ECG-k állják utunkat. Amúgy itt nem tesznek agyaparázist. A világítás gyenge, s ezért nehezen mozoghatunk. Ha felrobant a bázis, azzal kész is a dolgunk.

Most a JUND-n lévő túszt kellene kiszabadítani. Ezt csak azután lehet megtenni, ha a HQ-ban értesítenek minket, hogy elraborták a marsi homokfutó királynőt. Benn egy csomó robot, meg marsi ram vár minket, az irányítóteremben meg egy pali kíséri végig utunkat. Meg kell keresni a királynőt, őt felfelé találhatjuk (a bejárati ajtóól számítva), de egyenesen egy egész sor érdekes dolognak lehetünk tanúi, pl. aknáknak, sivatagi majmoknak, s természetesen a COMBAT BAT-oknak.

Ha felfelé mentünk, nézzünk be minden baloldali terembe, s hamarosan megleljük amit kerestünk, az irányítóközpontot. Itt van a nagyfejű, aki idáig lebecsmérelt. Ellenünk küld meg utoljára egy tartalék támadórobotot. Ha ezt legyőztük, nemcsak a "szépséges" királynőt mentettük meg a maga csábos 2 centis fogacskáival, hanem kapunk egy... egy rakétavetőt!!! Na, ezért megérte idelátogatni.

El lehet menni újból a marsi felföldekre, s itt a közepén egy lyukban valamelyik csapattag észrevehet egy bizonyos dolgot, amit egy paragrafusszám képez. Ez nekem, csóró kalózmásolat-használónak nagy gondot jelent, de talán nem fontos annyira. Ezt aztán jelentjük Scot.Dos-nak, mihelyt visszaérünk a hajóra.

Amúgy nem kerül mindig a Thule-i börtönbe a Neo szigorúan titkos ügynöke, szóval, ha valakinek nem üzennek erről a HQ-ban, akkor ne ijedjen meg. Ezután érdemes elfoglalni más hajóit, kotorászni a könyvtárakban, jókat inni és enni a bárókban, s ezzel is infót szerezni. Fel szeretnék sorolni pár fontos információt, amit itt lehet hallani/olvasni.

- Ha el akarunk foglalni egy hajót, löjjük szét a fegyvereit, majd a verzerlőjét, s ezután rohamozzuk meg (ram).
- Különösen vigyázzunk az orvosunkra.
- A CERES: aszteroida bázist elfoglalták az űrpatkányok, de a titkos dolgokat át tud-

ták lóni FORTUNA-ra (erről egyelőre nem tudok semmit, mert nem található meg).

Karakterek:

RAM ASSAULT BOT: Szürkés-kék színű, kb. egyenlő méretű a COMBAT BOT-tal, ez plazmavetőt használ. Ha az kifogyott, akkor BOLT/NEEDLE GUN-t.

RAM COMBAT BOT: Ez nem használ plazmavetőt (javítás)

RAM ASSASINS (! — nem ASSISTENTS): Ram "orgyilkosok", tisztek.

Note 1:

A marsi faluban meg lehet győzni az embereket a GLIDERG-ek érkezéséről, de ekkor is kell nekik segíteni.

Note 2:

A vénuszi bázison először el kell látogatni a harmadik emeleti rabokhoz, s csak ezután lehet találkozni a vénuszlakók főnökével.

REPAIR ELECTRONICAL: Elektronikus dolgok javítása, az elhagyott hajón és még pár más helyen használható

REPAIR MECHANICAL: Mechanikai dolgok javítása

REPAIR NUCLEAR ENGINE: Az űrhajónál a motor javítása

LIFE SUPPORT: Az űrhajónál az életfenntartó dolgok jav.

REPAIR ROCKET HULL: Az űrhajó páncéljának a javítása

JURY RIG: Nem tudom pontosan mire jó, de a csatában valami rontást idéz az elfelfelen.

BYPASS SECURITY: Fontos! Titkosított dolgok elérése, titkos ajtók nyitása

OPEN LOCK: Zárnyitás

OMMO OPERATIONS: ? Kommunikációs berendezések kezelése

SENSOR OPERATIONS: A szenzorok kezelése, az ellenséges űrhajóról infót kapunk ennek segítségével

DEMOLITIONS: A demótöltet használata, Fontos!

FIRST AID: Elsősegély

REPAIR WEAPON: Fegyverjavítás

ORVOSI SKILL-EK

LIFE SUSPENSION TECH.: Életfenntartási technológia

TREAT LIGHT WOUNDS: Könnyű sebek gyógyítása

TREAT CRITICAL WOUNDS: Kritikus sebek gyógyítása

TREAT POISONING: Mérgezés gyógyítása

TREAT STUN/PARALYSIS: Bénulás gyógyítása

TREAT DISEASE: Fertőzés gyógyítása

DIAGNOSE: Na mi?

PLANETOLOGY: Bolygóismeret, a túléléshez kell

BATTLE TACTICS: Harc közben néha lefut egy kis szöveg arról, hogy taktikus lesz-e

a köv. lépése

ASTRONOMY: Lehet, hogy asztronómia? Nem láttam hasznát, bár a PLANETARY SURV.-nél kell

MATHEMATICS: Talán teafőzési képesség?

ASTROGATION: Űrhajóirányítás

NAVIGATION: Van egy huszasom rá, hogy navigáció!

DISGUISE: Hogy áll rajtkon az állruha

LIBRARY SEARCH: Használható DRIVE JETCAR-nál. Nincs sok haszna, kocsivezetés

PILOT FIXED WING: Ezt se használtam, fixszárnyúak vezetése

CLIB: Kell a vénuszi bázisnál

DRIVE GROUND CAR: Talajjáró vezetése, nem használtam

MANUEVER IN O (O gravity): Ahhoz kell, hogy az űrben ne redukálódjék 3-ra a mozgásunk, hanem léphessük a normális 12-t.

PILOT ROTOR WING: Helikopterfélék vezetése, nem jó semmire

USE JETPACK: Hátitáska-szerű röptető szerkezet használata, csak a szabad ég alatt lehet használni

HIDE IN SHADOWS: Fontos! Elrejtőzés más elől, főleg hajók megszállásakor

MOVE SILENTLY: Csöndes trappolás

PICK POCKETS: Egyszer kellett használnom, zsebtolvajlás

ACROBATICS: Nem kell használni sosem

CLIMB: Mászás, szükséges

ACT: Szerepalakítás, viszont elég fontos

INTIMIDATE: Ijesztgetés, nem mindig jön be, de használható

LEADERSHIP: Főleg az elején fontos, az irányítás fontossága, mikor a Neo csapatok segítenek nekünk, akkor mi irányíthatjuk őket

BEGRIEND ANIMAL: Barátságosság az állatokkal szemben, egyszer használtam, a savbékákkal szemben

FAST TALK: Gyors beszéd, nem használtam egyszer sem

SINGING: Azt jelenti, hogy milyen jól tudunk a kádban énekelni, miközben a hasunkat szappanozzuk. Magától értetődő, hogy fontos.

DISTRACT: Elterel (figyelmet), megzavar, szórakoztatás, nem hinném, hogy fontos lenne

ETIQUETTE: Az etikett jól ismerése manapság mindenkitől elvárható, de a XXV. sz.-ban semmi haszna szerintem

TRACKING: Nyomozás, nyomolvasás, nem árt ha jó

SHADOWING: Nyomkövetés, követés, lehet, hogy kell

PLANETARY SURVIVAL: Túlélő képesség

• Homoki Péter, Székesfehérvár

Champions of Krynn (64, Amiga, PC)

A sárkányok közül vigyázzunk a *Kopak*, *Borak*, *Aurak*-féle háziállatokkal.

A legveszélyesebb az *Aurak*, erős varázsló általában *Fire Shield*-del kezd, ha sebesülés miatt nem tud varázsolni, akkor energiasugarat lő ki, ezenkívül képes lángot köpni, amivel az áldozatot meg is vakítja egy időre.

Sanction átkutatása

A városba érve egy tolvaj dézsmálja a pénztárcánkat. Harmadszorra elkapjuk. Fo-

gyasszuk ki, mire elköpi, hogy a gonosz csapatok a fogadó északi szobájában vannak. Ki kell nyírni őket. A fogadó alatt lévő kis terem egy kisebb kincset rejtget. A keleti falon van egy kapu *Huemyd*-be és *Duarghost*-ba. Menjünk az utóbbiba. A hidon kapukok rohannak meg. Mig agyonvágjuk őket, a többiek elzárják az utat. Hehe. De egy ilyen pitiáner trükkel nem tudnak minket feltartóztatni. Na irány a nyugati rész, a dombok. Egyszerre csak egy női si-

kolyra leszünk figyelmesek. Elkapták a *Minotaurok*. Ha kiszabadítjuk (talán túléljük) kiderül, hogy a mi emberünk és a legdélibb dokknál vár, mert most jobb ha eltűnünk. Keressük meg. Kapunk tőle egy medált, mely megmutatja a rejtett ajtót a *Minotaurok* börtönétől délre, vagy északra. Tök mindegy, a keleti (ajtón) falon levő ajtó *Huemyd*-be még működik. Jó vicc volt, ugye?

• Kovács Gábor, Felsőrajk

HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE • HELPLINE

KING'S BOUNTY (64): Nemrég vettem fel a programot, és nagyon elnyerte a tetszésemet. Előtte ugyan már elkezdte valaki, szóval csak 700 napról indultam. Mikor a végére értem, újra akartam kezdeni, de a program fogta magát és visszament az utoljára kimentett álláshoz. Hogyan lehet újra

kezdeni a játékot? • Tóth András, Bp.
CoV: Úgy, hogy felveszed még egyszer. Ilyen jellegű játékoknál magától értetődik, hogy az ember rögtön az elején készít 5-6 másolatot arról a lemezoldáról, ahova az a játékállást menti, aztán azokra mentet. Lehet, hogy ez mégsem tel-

jesen nyilvánvaló dolog, mert már egy csomóan jöttek ilyen problémákkal SSI-szerepjátékokkal kapcsolatban. Rémlik, mintha ez benne lett volna a leírásban is — de ha mégsem, akkor viszont azt is ki-felejtettük belőle, hogy az intrót a 'SPACE' megnyomásával lehet átugrani.

ELSŐSEGÉLY



Szigeti Sándor Miskolcra néhány Amiga cheat-tel gazdagítja az Elsősegély rovatot:

Mega-Lo-Mania:

- 2 - GZIARZLIWMX
- 3 - MKIAVZLXXSJ
- 4 - KPIANBSXXSF
- 5 - QAIADAMYXSL
- 6 - OFIAVBSYXSH
- 7 - VQHAZBSJTAT
- 8 - SVHAAASGWMF
- 9 - SHKAKESPTAL
- 10 - JGLAXWCTHAY

Gods:

- 2 - WDK
- 3 - ZSD
- 4 - EMJ

Logical (néhány érdekesebb pálya): FALCONS FLIGHT, WONDERLAND, THE SNARE, ARROW ROAD, BACK IN RED, THE DARK AGE, PICTURE OF HER, ALEXANDRIA, WALK IN CREAM

Logo/I.:

- 11 - 23YF
- 23 - W2TM
- 35 - KGGL
- 47 - HCDV
- 59 - TSPM
- 71 - I2DM
- 83 - XUSH
- 95 - ZMWX
- 107 - S2MZ
- 119 - 2CVO

Logo/II.:

- 11 - F8ET
- 23 - K3JE
- 35 - LJJQ
- 42 - ULSA (eddig jutottam)

Logo/III.:

- 11 - UHS5
- 18 - Y1WJ (eddig jutottam)

Krizsanits Gergely Budapestről az ELF c. program 1.pályájához nyújt némi segítséget Amigára:

1.világ: madárnak mag (give), cserébe toll; indiánnak toll (give) cserébe újság; WC-n ülő embernek újság (give) cserébe gyufa; tűzhelynek gyufa (use) + csirke (use) cserébe sült csirke; hajlongó embernek sült csirke (bribe) cserébe kinyitja a jobb oldali ajtót, ahol bemehetünk.

2.világ: wizard-nak varázskönyv (give) + almamag (give) cserébe alma; őrnek alma (give) cserébe kinyitja az ajtót (itt szedjük fel a csorba baltát).

3.világ: köszörűsnek csorba balta (give) + zacskó pénz (give) cserébe élezett balta; csavargónak balta (give) cserébe varázstekercs; zöld szörny támadása a varázstekercsrel (attack) cserébe protkó; törpének protkó (give) cserébe hangvilla; őrnek hangvilla (use) cserébe mehetsz jobbra...

Welgert József (POC) Gyomaendrődön a PP Hammer c. játékkal szeret játszani C64-en. El is küldte nekünk a játék első 38 szintjének kódját:

- 01-SARDINEN
- 02-GARDINEN
- 03-COUSINEN
- 04-SCHIENEN
- 05-BIENEN

- 06-MIENEN
- 07-SCHMIDT
- 08-MUELLER
- 09-MEIER
- 10-HINZ
- 11-KUNZ
- 12-SCHULZ
- 13-SCHNEIDA
- 14-ALLE
- 15-MEINE
- 16-ENTCHEN
- 17-SCHWIMMN
- 18-AUFM
- 19-SEE
- 20-GOODBYE
- 21-AND
- 22-THANKS
- 23-FOR
- 24-THE
- 25-FISH
- 26-FOURTY
- 27-TWO
- 28-DA
- 29-ANSWER
- 30-MIT
- 31-FUENF
- 32-MARK
- 33-SIND
- 34-SIE
- 35-DABEI
- 36-AEGYPTEN
- 37-BESCHIED
- 38-SAMSON...

Ja, és itt van még egy CHEAT a DYTER 07-hez: ha játék közben beírjuk, hogy 'JULIA', örökéletet kapunk. Ha újra beírjuk, kikapcsolódik az örökélet. Ezt egyébként a képernyőn egy kis zöld négyzet jelzi.

Bencs Viktor Budapesten egy PC lelkivilágában szeret túrkálni. Most az Eye of Beholder, a Prince of Persia, valamint a Castles c. programok kódjait küldte el:

- EOB:** (sor,szó,kód)
- 1,1,AROUND
 - 1,2,RANK
 - 1,3,CLERICS
 - 1,5,DUNGEON
 - 2,1,szerintem nincs megoldás
 - 2,2,CURSOR

- 3,1,PUMMEL
- 3,2,CAREFREE
- 3,3,WEAPONS
- 3,4,MYSTIC
- 3,6,FEATURE
- 4,2,CERTAIN
- 4,3,FITNESS
- 5,1,INFORMATION
- 5,3,szerintem nincs megoldás
- 6,1,GNOMES
- 6,2,AWAY
- 6,3,DISPLAYED
- 6,6,LINE
- 7,1,BELOW
- 9,2,CAN
- 10,2,ATTACK.

Prince of Persia: (szó,sor,oldal,betű)

- 1,1,3,A; 1,5,3,W
- 1,5,10,P; 1,6,8,I
- 2,1,4,J; 2,2,6,K
- 2,3,4,R; 2,4,1,T
- 2,4,10,G; 2,5,3,Y
- 3,2,11,F; 3,3,5,D
- 3,5,4,C; 4,2,4,T
- 4,2,5,F; 4,2,7,M
- 4,3,1,L; 4,4,3,B
- 4,5,2,?; 4,5,3,R
- 4,6,7,O; 4,6,10,Y
- 4,7,12,E; 5,2,1,V
- 5,3,3,C; 5,5,1,O
- 5,6,2,H; 6,1,1,D
- 6,5,7,B; 6,6,1,P
- 6,7,4,S; 7,5,8,U
- 8,2,1,S; 8,10,2,N
- 9,2,4,L; 9,2,5,A
- 9,3,2,J; 11,3,3,M
- 11,7,1,U; 12,6,1,H
- 13,2,8,I.

Castles: (szint-kód)

- 01-1295; 02-1287
- 03-1322; 04-1259
- 05-MONTGOMERY; 06-SAVOY
- 07-CAERNARVON; 08-13000
- 09-1158; 10-1173
- 11-1186; 12-1194
- 13-1215; 14-1200
- 15-BARNABAS; 16-EDWIN
- 17-EDITH; 18-GWINEDD
- 19-OGRES; 20-CANTREF
- 21-POWIS; 22-BEAN SIDHE
- 23-FAERIE; 24-SEELIE
- 25-ANDRE; 26-125,000
- 27-EXCELLENT; 28-1215
- 29-ABERFFRAW; 30-ROGER.

Tóth Attila (Mc.Troti) Tapolcán nagyta-
karítást végezhetett, hogy ráakadt arra a
néhány 64-es programra, amelyhez
most POKE-okat küldött be nekünk:

- Who Dares Wins 1.** - POKE 4516,99 (örökélet)
- Who Dares Wins 2.** - POKE 15697,173 (örökélet)
- Quest for Tires** - POKE 7341,99 (ötvenhat élet)
- Commando** - POKE 2180,255 (örökélet)
- Infiltrator 3.** - POKE 9551,12 (végtelen gránátok): POKE 1044,96 (sérthetetlen-ség)
- Choplifter** - POKE 8011,173 (örökélet)
- Airwolf** - POKE 13466,252 (sérthetetlen-ség)
- Pharao's Course** - POKE 34070,4 (örökélet)

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Memória szerkesztő

Az itt mellékelt rutin bevitele után egy frapáns kis memória-szerkesztő birtokosai lehetünk, melynek négy fő funkciója van:

'F1' — az aktuális képernyő bemásolása az aktuális képernyő-helyre. Inicializáláskor ez \$4000

'F3' — Lapozás előre. Az aktuális címhez hozzáadódik \$03E8 (#1000)

'F5' — Lapozás vissza;

'F7' — Info — ki/be. Ennek hatására megjelenik, ill. eltűnik a felső két sort elfoglaló info-card. Ez az alábbiakat tartalmazza:

X,Y: koordináták

SAVE-MEM: aktuális képhely kezdőcíme

Ha bekapcsoljuk az info-card-ot, az addig a felső 2 sorban lévő szöveg pufferbe kerül, majd ha megszüntetjük az info-t, visszairódi a felső két sorba.

Még két jótanács: Ha „kimentjük” a képet (F1), ne tartsuk bekapcsolva a card-ot, mert az fog kimentődni, a felső két sor helyett.

Ha a program aktív, ne nagyon programozgassunk! A megjelölt részen (a prg. végén) szöveg található. Ezt „monitor”-ból kell bevenni. A rutin rásztermegszakítással kapcsolódik bele az interpreter rutinjaiba. Aki nem tudja, hogy mi az, az vegye meg a CoV Evkönyv'91-et és olvassa el a programozástechnika részben.

Akkor lássuk a rutint:

6000	78	SEI
6001	A9 7F	LDA #7F
6003	8D 0D DC	STA DCOD
6006	A9 81	LDA #81
6008	8D 1A DO	STA D01A
600B	A9 2F	LDA #2F
600D	8D 14 03	STA 0314
6010	A9 60	LDA #60
6012	8D 15 03	STA 0315
6015	A9 00	LDA #00
6017	85 FB	STA FB
6019	85 FD	STA FD
601B	8D 00 20	STA 2000
601E	A9 04	LDA #04
6020	85 FC	STA FC
6022	A9 40	LDA #40
6024	85 FE	STA FE
6026	8D 01 20	STA 2001
6029	A9 00	LDA #00
602B	85 FF	STA FF
602D	58	CLI
602E	60	RTS
602F	EE 19 DO	INC D019
6032	A5 FF	LDA FF
6034	C9 01	CMP #01
6036	D0 07	BNE 603F
6038	A9 01	LDA #01
603A	85 02	STA 02
603C	20 26 61	JSR 6126
603F	A5 CB	LDA CB
6041	C9 04	CMP #04
6043	F0 0F	BEQ 6054
6045	C9 05	CMP #05
6047	F0 0E	BEQ 6057
6049	C9 06	CMP #06
604B	F0 0D	BEQ 605A
604D	C9 03	CMP #03
604F	F0 0C	BEQ 605D
6051	4C 31 EA	JMP EA31
6054	4C 64 60	JMP 6064
6057	4C 94 60	JMP 6094
605A	4C AF 60	JMP 60AF
605D	A9 00	LDA #00
605F	85 02	STA 02
6061	4C 07 61	JMP 6107
6064	A2 03	LDX #03
6066	A0 00	LDY #00
6068	B1 FB	LDA (FB),Y
606A	91 FD	STA (FD),Y
606C	C8	INY
606D	D0 F9	BNE 6068

606F	E6 FC	INC FC
6071	E6 FE	INC FE
6073	CA	DEX
6074	D0 F0	BNE 6066
6076	A0 E8	LDY #E8
6078	B1 FB	LDA (FB),Y
607A	91 FD	STA (FD),Y
607C	88	DEY
607D	D0 F9	BNE 6078
607F	AD 00 20	LDA 2000
6082	85 FD	STA FD
6084	AD 01 20	LDA 2001
6087	85 FE	STA FE
6089	A9 00	LDA #00
608B	85 FB	STA FB
608D	A9 04	LDA #04
608F	85 FC	STA FC
6091	4C FA 60	JMP 60FA
6094	AD 00 20	LDA 2000
6097	18	CLC
6098	69 E8	ADC #E8
609A	8D 00 20	STA 2000
609D	85 FD	STA FD
609F	AD 01 20	LDA 2001
60A2	69 03	ADC #03
60A4	8D 01 20	STA 2001
60A7	85 FE	STA FE
60A9	EE 20 D0	INC D020
60AC	4C C7 60	JMP 60C7
60AF	AD 00 20	LDA 2000
60B2	38	SEC
60B3	E9 E8	SBC #E8
60B5	8D 00 20	STA 2000
60B8	85 FD	STA FD
60BA	AD 01 20	LDA 2001
60BD	E9 03	SBC #03
60BF	8D 01 20	STA 2001
60C2	85 FE	STA FE
60C4	EE 20 D0	INC D020
60C7	A2 03	LDX #03
60C9	A0 00	LDY #00
60CB	B1 FD	LDA (FD),Y
60CD	91 FB	STA (FB),Y
60CF	C8	INY
60D0	D0 F9	BNE 60CB
60D2	E6 FC	INC FC
60D4	E6 FE	INC FE
60D6	CA	DEX
60D7	D0 F0	BNE 60C9
60D9	A0 E8	LDY #E8
60DB	B1 FD	LDA (FD),Y
60DD	91 FB	STA (FB),Y
60DF	88	DEY
60E0	D0 F9	BNE 60DB
60E2	AD 00 20	LDA 2000
60E5	85 FD	STA FD
60E7	AD 01 20	LDA 2001
60EA	85 FE	STA FE
60EC	A9 00	LDA #00
60EE	85 FB	STA FB
60F0	A9 04	LDA #04
60F2	85 FC	STA FC
60F4	CE 20 DO	DEC D020
60F7	4C FA 60	JMP 60FA
60FA	A2 FF	LDX #FF
60FC	A0 FF	LDY #FF
60FE	88	DEY
60FF	D0 FD	BNE 60FE
6101	CA	DEX
6102	D0 F8	BNE 60FC
6104	4C 31 EA	JMP EA31
6107	A6 FF	LDX FF
6109	E0 00	CPX #00
610B	F0 19	BEQ 6126
610D	A2 00	LDX #00
610F	86 FF	STX FF
6111	A0 00	LDY #00
6113	B9 B0 61	LDA 61B0,Y
6116	99 00 04	STA 0400,Y
6119	C8	INY
611A	C0 50	CPY #50
611C	D0 F5	BNE 6113
611E	A2 00	LDX #00

6120	8E 07 20	STX 2007
6123	4C FA 60	JMP 60FA
6126	A2 01	LDX #01
6128	86 FF	STX FF
6128	86 FF	STX FF
612A	AE 07 20	LDX 2007
612D	E0 01	CPX #01
612F	F0 12	BEQ 6143
6131	A2 01	LDX #01
6133	8E 07 20	STX 2007
6136	A0 00	LDY #00
6138	B9 00 04	LDA 0400,Y
613B	99 B0 61	STA 61B0,Y
613E	C8	INY
613F	C0 50	CPY #50
6141	D0 F5	BNE 6138
6143	A2 00	LDX #00
6145	BD 00 62	LDA 6200,X
6148	9D 00 04	STA 0400,X
614B	E8	INX
614C	E0 50	CPX #50
614E	D0 F5	BNE 6145
6150	A5 D3	LDA D3
6152	20 86 61	JSR 6186
6155	8D 2B 04	STA 042B
6158	8E 2C 04	STX 042C
615B	A5 D6	LDA D6
615D	20 86 61	JSR 6186
6160	8D 31 04	STA 0431
6163	8E 32 04	STX 0432
6166	A5 FE	LDA FE
6168	20 86 61	JSR 6186
616B	8D 40 04	STA 0440
616E	8E 41 04	STX 0441
6171	A5 FD	LDA FD
6173	20 86 61	JSR 6186
6176	8D 42 04	STA 0442
6179	8E 43 04	STX 0443
617C	A5 02	LDA 02
617E	C9 01	CMP #01
6180	F0 03	BEQ 6185
6182	4C FA 60	JMP 60FA
6185	60	RTS
6186	8D 08 20	STA 2008
6189	29 F0	AND #F0
618B	4A	LSR A
618C	4A	LSR A
618D	4A	LSR A
618E	4A	LSR A
618F	AA	TAX
6190	BD A0 61	LDA 61A0,X
6193	A8	TAY
6194	AD 08 20	LDA 2008
6197	29 0F	AND #0F
6199	AA	TAX
619A	BD A0 61	LDA 61A0,X
619D	AA	TAX
619E	98	TYA
619F	60	RTS

61A0	30 31 32 33 34 35 36 37
61A8	38 39 01 02 03 04 05 06
61B0	18 20 20 20 20 20 20 20
61B8	20 20 20 20 20 20 20 20
61C0	20 20 20 20 20 20 20 20
61C8	20 20 20 20 20 20 20 20
61D0	20 20 20 20 20 20 20 20
61D8	12 05 01 04 19 2E 20 20
61E0	20 20 20 20 20 20 20 20
61E8	20 20 20 20 20 20 20 20
61F0	20 20 20 20 20 20 20 20
61F8	20 20 20 20 20 20 20 20
6200	20 20 20 20 20 20 20 20
6208	20 20 20 20 0D 05 0D 20
6210	05 04 09 14 2B 20 02 19
6218	20 02 02 03 20 20 20 20
6220	20 20 20 20 20 20 20 20
6228	18 3D 24 20 20 20 19 3D
6230	24 20 20 20 20 20 13 01
6238	16 05 2D 0D 05 0D 3A 24
6240	20 20 20 20 20 20 20 20
6248	20 20 20 20 20 20 20 20

• Molnár Zsolt, Kecskemét

Mindenféle

Helyesbítés

A CoV 23-ban a 30. oldalon kezdődő *Wizard of Akryz* c. prg. ismertetőjét **Kincses Károly és László Zoltán** együtt készítették.

Cave Guennie (1990)

64-ről (nem 100 %-ban) „konvertált” FLASCHBIER stílusú játék. Ügyesség-re, egy zsák türelemre, alacsony vérnyomásra, erős joystick-re lehet benne szükség.

Aki nem ismerné a FLASCHBIER-t: célja különböző szobákból való kijutás, szörnyek és kövek kicselezésével. Abszolút kemény játékosoknak: Nyomd meg a 'C'-t a címképernyőn!

Irányítás: 'A' - bal; '4' - jobb; '3' - fel; 'W' - le; 'SHIFT' - öngyilkolás

Krakout Prof. (1991)

Az ötlet és a grafika a C64-ről, a kivitelezés pedig TCFS-t dicséri. A szokványos faltenisz, csak itt jobb oldalról látjuk az ütőt, és minduntalan feltűnedeznek mindenféle ide-oda animáló kockák, szívek stb., melyek megnehezítik a játékot. Ha még nincs meg, azonnal szerezd be!

Video Classics (BLIP)

A változatosság kedvéért ismét egy faltenisz, bár ez több apró ötlet összefoglalója. A menüből összesen 6 különböző labda game-t választhatunk. Ezek a következők:

TENNIS — ez mi lehet?

SQUASH — agyonverhetjük a gépet

SOLO SQUASH — nem sok értelme van...

4BAT BLIP — 2 ütőnk van, melyek egymással 90°-os szöget zárnak be. Háááát?

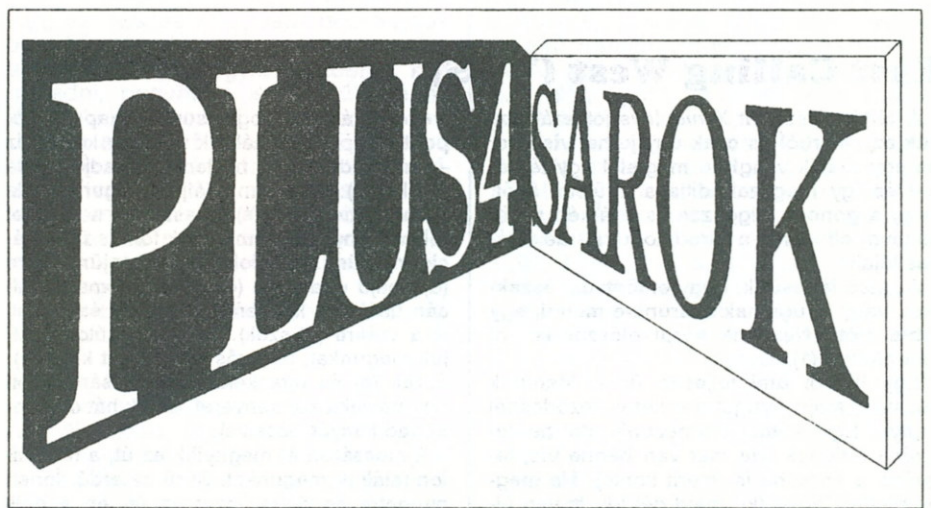
ASTERBLIPEROIDS — a képernyő közepén kövek mozognak, így kell átjutatni a labdát az ellenfélnek, hogy szenvedjen vele ő tovább...

RUN/STOP-pal léphetünk vissza a menübe. Érdemes leporolni!

• **TLC OF TTC, Baja**

Elite

• A *Lave*-n vegyünk food-ot és textiles-t. Ugorjunk át *Zaonce*-re. Adjuk el az árukat, vegyünk helyette számítógépeket. Menjünk el *Isinor*-ra, adjuk el az árut, vegyünk



liquor-bar-t. Menjünk át a *Qutiri*-re, adjunk el mindent, és tegyünk néhány kört a *Zaonce* és a *Qutiri* között.

• Az energiabomba nem nyírja ki a Thargoid-okat!

• Letiltás:

RUN
RESET
>3E28 00
G3F80
>1120 00
G1013
>10F3 00
G1069
>07F8 80
>9203 D0 00
>921D D0 00
>3635 AD
>07F8 80
>9459 4C D0 3E
>07F8 00
>3ED0 8D 3E FF
T F2A4 F2C5 2616
>3EF5 4C 45 F4
>3EE9 EA EA EA EA EA
*Állás betöltése
*T 25A8 25FC 2616
>2627 00 FF FF FF
>262E 97 97 97 97
POKE 31976,173
POKE 34021,173
POKE 34003,173
POKE 12733,173
POKE 8977,173
G4900

(Sok pénz, Military laser, infinite fuel, sérthetetlen pajzs)

* Csak ha már van kimentett állás

Kimentés:

I/O men-
SAVE cím (RETURN)
RUN/STOP+RESET
S*cím*,1,25A8,25FD

Örökéletek

DANGER ZONE - 6034,255
FIRE ANT - 7200,4
JOEY - 9777,220: 10103,220
LEAPER - 8076,173
MEGA ZAP - 9001,220
MOON BUGGY - 12002,234
OUT ON A LIMB - 5067,226
PETALS OF DOOM - 15719,220
REACH FOR THE SKY - 9930,x (életszám)
SPACE PILOT - 4866,234: 4867,234
THRUST - 4657,234: 4658,234
VARMIT - 6654,173
WHO DARE WINS - 4162,57: 4163,57:
4167,57: 4168,57

Mercenary

• Az antigrav-val űrhajókat is fel lehet venni (nem rossz felvenni pl. a Csillagközi Űrhajót)

• A 03-15-ös szektorban a föld alá csak úgy lehet lemenni, hogy előtte kihozzuk a 03-15-ös szektorból a pass-t (átjárási engedély)

• **Mezei Zoltán, Törtel**

Castle Dracula

Hogy ki írta a játékot, azt nem tudom (nem is fontos). Kezdetben a házunkban vagyunk, itt megtudhatjuk, hogy a feleségünk nincs itthon. Menjünk ki, és bókálásszunk addig, amíg egy hardware shop-ot nem találunk. Itt vegyük meg a lámpát, a kalapácsot, és a pisztolyt (BUY LAMP, BUY MALLET, BUY GUN). Menjünk vissza a lakásunk felé, addig, amíg egy Bible Shop-ot nem pillantunk meg. Itt egy ezüst kereszt! Vegyük meg (BUY CROSS)! Az árus közli, hogy csak akkor adja oda, ha van szenteltvízünk. Jó móka, ugyanis a templomban a pap azt mondja, hogy ad szenteltvizet, ha van keresztünk. He-he!! De most jól kitolunk velük! A Bible Shopban SHOOT SHOPKEEPER. Erről eny-

nyit (TAKE CROSS). Irány a templom (TAKE WATER). 2x délre (?), utána van egy út nyugatra. Itt az erdőbe jutunk. Kóboroljunk addig, amíg egy kocsi fel nem vesz. Rövid út végén Dracula bátyó házikójánál vagyunk. Most bemelegyünk (CLIMB WALL, CLIMB DOWN). Ez itt egy nagybonyolultságú labirintus. A megoldás 3x kelet + 1x nyugat (E,E,E,W). Nocsak, itt egy csúnya bácsi! Adjuk neki a keresztet (GIVE CROSS). Meghalt! De kár! (Egy megjegyzés: még valahol van egy ficsúr, annál (GIVE WATER). Fejből nem tudom hol van, hülyeséget meg nem akartam írni) 3x dél (S,S,S), no! Itt a ne-jünk! És alszik! (EXAM WIFE) A vámpír elbájolta!! Szegény! Észak, kelet, dél

(N,E,S). itt egy híres fazon! (SHOT GUN) Ennek annyit! (TAKE KNIFE) (DROP GUN) Ugyis üres. 2x észak (N,N), itt van némi cumó! Kevés tűzifa, és egy köpeny. A tűzifából cöveket (SHARPEN WOOD) csinálunk, a köpenyt pedig felvesszük (WEAR CLOAK). A kést eldobjuk (DROP KNIFE), dél (S), 2x nyugat (W,W). Itt egy könyvespolc. Olvassunk! (MOVE BOOK) Nohát! Ez egy titokzatos ajtó. Bemelegyünk (W). Most mikro-batmanek támadnak ránk, de visszapattannak a köpenyünkről. Keressük meg a házigazdát (S,...). Adjuk át neki 'üdvözlétünk' (DRIVE STAKE), jé ezt megnyertük!

• **Németh Gábor Vecsés**

East Calling West (WLS)

A történet szerint *Xenid* lovagot száműzők az x-várból és csak úgy juthat vissza, ha egy másik világban megtalál egy térképet és így megszabadítja a területet attól, hogy a gonosz leiggazza és a térkép segítségével elfoglalja a birodalom kis, de értékes tájait.

Az első lépésünk, hogy eldöntsük, északnak, vagy nyugatnak akarunk-e menni, egy tábla előtt. Nézzünk körül először is: mi van nálunk (1).

Egy korszó, ami teljesen üres. Menjünk északra, majd nyugatra a kereszteződésnél (é,ny). Egy kúttal szemezünk, de ne legyünk télenek. Ha már van benne víz, tegyünk a korszóba is (merít korszó). Ha megmerítetted, kelet (k), majd dél (d). Itt van újra a tábla, de most menjünk nyugatra (ny), majd újra nyugat (ny). Megvizsgálhatod az itt található várat, de felesleges (v vár). He-

lyette inkább kopogtassunk a kapun (kopogtat kapu). Ha nálunk van egy korszó víz — márpedig miért ne lenne — adjuk, oda (ad korszó). A várban találjuk magunkat. Ha északra megyünk (é) olvassuk el a könyvet (olvass könyv), ahonnan sok fontos információt nyerünk. Ha kiolvastuk, menjünk délre (d), majd újra délre (d). Itt fogjuk meg a tálcán található kenyeret (f kenyér) és ülünk le a székre (ül szék). Egy porcos úton találjuk magunkat, ismerős a táj, tehát kelet (k), észak (é) és újra kelet (k). Mocsár szélén egy bácsika kér kenyeret, adjuk hát oda neki, (ad kenyér bácsika).

A mocsáron át megnyílik az út, a túloldalon találjuk magunkat. Sűrű az erdő. Innen nyugatra és délra vezet az út, én a délit ajánlom (d), de kilehet próbálni a nyugatit (ny) is, igaz meghalsz!

A tisztáson vizsgálódjunk egy picit (v tisztá-

tás). Az itt található battát kapjuk fel (f balta). Vágjuk ki az utunkat álló fát (vág fa balta). A rézkulcs nekünk nem kell, de felvehetted (f rézkulcs). Innen délre (d). Igaz a programból nem kapunk értesülést, hogy nyugatra is vezet út, de elnézhetünk arra is (ny). A fán lévő cetlit olvassuk el (olvass cetli). Ezt inkább a crackereknek ajánlom, akik ismernek engem. Az üzenet nem mindenki számára fontos, tehát visszamehetünk a kis házikóhoz keletre (k). Itt menjünk be (be), majd vizsgáljuk meg a papírcetlit (v papírcetli). Erre egy code-ot kapunk amit írjunk be a gépbe. A játéknak a célja végül is ennek a papírcetlinek — térkép — megtalálása volt. Érdemes végigjátszani a programot, mert utánna egy meglepetés ér mindenkit. Sok szerencsét kívánok a játékhoz!

● **Rajcsányi László**
(Laco of wls) Dunakeszi

Arrow of Death I.

A játék PIGMY konverzió C64-ről.

Mindjárt egy jó tanács: egy sima 'RETURN'-nel tüntessz el a képeket, mert egy későbbi helyszínen tönkremehet tőle a játék.

Kezdetben egy *COURTYARD* nevű helyiségben vagyunk, egy halott futár társaságában. Kutassunk egy kicsit (EXAM MESSENGER, EXAM COURTYARD). Vizsgálódásunk eredménye egy kótél, és egy amulet (TAKE ROPE, TAKE AMULET). Most nyugat (W), dél (S). Itt egy varázsló és egy *Golden Baton* nevű bigyó, amit ne taperojunk, mert egy kicsit halálos. Emlenben az (EXAM ZARDRA) hatása az, hogy pusztítsd el *XERDON*-t... ..Mágikus nyilvesszők... ..Arrrggghhh! Meghalt. Nyugat (W). Itt egy kampó (HOOK). Most érdekes dolgot fogunk csinálni, ezt nem szinkronizálom (TAKE HOOK, TIE ROPE, DROP HOOK). Kelet, észak (E,N) (Gy.k.: arra megyünk!) Nyugat (W), itt egy páncél, és egy ilyen pajzszerű bigyó. A páncéllal tök meglepő dolgot fogunk csinálni (WEAR ARMOUR) (EXAM COAT). Jé, ez forog. Hajtsuk meg "mint *Singer* a varrógépét" (3x TURN COAT). Egy hihetetlenül titkos ajtó. No ide bemelegyünk (nem mondom meg, hogyan). Itt egy kard (TAKE SWORD). Ki. Vizsgáljuk meg az eddig érintetlenül hagyott ágyat (EXAM BED). Nicsak egy kispárna. Argh!! Utálom a kispárnákat (TAKE PILLOW, CUT PILLOW). Egy pénztárca! (OPEN PURSE) Ebben van pénz! No nem baj, mindjárt eladkozunk! (DROP PURSE, DROP PILLOW).

Most, hogy kivándálok magunkat, 2x kelet, 1x észak (E,E,N). Már itt is a koldus! Ennek a pénzünk kellene (GIVE COIN). Ó, hát ez jó üzlet volt. Itt egy üveggömb, és egy cetli. (TAKE NOTE, READ NOTE, DROP NOTE, TAKE ORB). Annyival okosabbak vagyunk, hogy csak na: "ha minden elveszett, várj". Kelet (E). Próba szerencse (WAIT). Trallalla!!! Ez teleport a javából! Észak (N). Itt a révész. De ki fizeti a révészt? (Lehet, hogy a *Postabank*? Mindenesetre állítólag decemberben lesz *PIRAMIS* koncert is — *CoVboy*) Adjuk neki az Amulet-et (GIVE AMULET). Itt vagyunk a csónakban, de innen nincs kijárat (WAIT). Megint sikerült! (Többet nem fog!) Dél, kelet (S,E). Itt egy rabszolga, de még ne szabadítsuk ki. Dél, dél, nyugat (S,S,W). Mérgesgombalelőhely. (Ha a rabszi velünk lenne, egy kedves koldus jól elkábitaná, és akkor... (TAKE TOAD), kelet, észak (E,N) (GO COOK-HOUSE). Itt az üstben kafa leves van, de a gomba még hiányzik belőle (POISON CAULDRON). Keressük meg a rabszit (N). Engedjük el (CUT CHAIN). Dél, dél, fel (S,S,U). Itt egy szikla! (PUSH ROCK) (GO CAVE). Sőtét van, de van egy üveggolyó, ami egy tök COOL szerszám. (RUB ORB) és lón világozás! Egy tekercs (TAKE SCROLL, READ SCROLL, DROP SCROLL), aha! Szóval az óriás sas tolát keresem, hát jó! Te tudod! Gyerünk ki innen, utána le, majd észak, nyugat (N,W). Itt az óriások háza (GO BUILDING). Jé, ezek ettek a gombaleve-

sünkből. Ne várjuk meg, hogy felébredjenek! (GO LADDER) No, ez a padlás. Elmegyek megfürdeni. Amíg visszajövök, addig ti meglehetitek azt a lépést, amellyel kijuttok innen...

No visszajöttem. Sikerült? Ha a folyón vagytok, akkor (WAIT), utána kiír egy irányt és arra. Ez egy roppant bonyolult útvesztő, csak egy irányba lehet menni. Itt a sas, de nem figyel ránk. Hopp, ez elvitt egy szép rétre. Egyébként úgy jártunk, mint a világ legnagyobb gorillája, ugyanis felemeltünk egy akkora tárgyat, hogy nem tudjuk ledobni (FEATHER). 6x észak (N,N,N,N,N,N) (GO HUT). Szegény törpe! Itt egy szemüveget találunk, amit magunkkal viszünk. (TAKE (bazi ronda neve van). valamint van itt valami ezüstbogyó is. Ki, észak, nyugat, észak, vizsgál rom, megyünk a titkos ajtón (E,N,W,E,EXAM...., GO TRAPDOOR), kinyitjuk a szekrényt, felvesszük a könyvet (WEAR (szemüveg)) (READ BOOK) (REMOVE (szemüveg)) (DROP (szemüveg)), ebből megtudjuk, hogy a nyilvessző elkészítéséhez szükség van a szent fűzfa ágaira, és hogy ennek a gaznak az őrzői imádják az ezüst tárgyakat. Ki, dél, kelet, 4x észak. Itt a szent fűzfa. Most már csak egy lépés (kettő) van hátra, és tölthetjük a második részt. Ezt a lépést a könyv információ alapján nem lehet túl bonyolult kitárolni, úgyhogy rátok bízom, ugyanis lassan betelik a papírom.

● **Németh Gábor, Vecsés**

Captain Fizz

(Egy programról sosem lehet eleget firkálni. A múltkor *Captain Fizz* tipp után következtek egy újabb info halmoz. — Én) A játékot *Muffbusters*-ék pakolták át Plus/4-re. A kerettörténetet mindenki elolvashatja a program elején, ezért ezt nem írom le. A játékot csak ketten játszhatjuk, egymást segítve, mert csak egyszerre lehet átlépni a következő pályára. A cél: kijutni a la-

birintusból. Menjünk most végig a műszerfalon:

HEALTH: Egészség; ha ez 0, akkor a játékos meghalt, de még fel lehet támasztani (lásd később). Egyébként 9999-ről indul.

CREDIT: Ezekből lehet feltuningolni a HEALTH-t. 1 CREDIT kb. 300-500 pontnyi HEALTH-t ad, kezdetben 10 van.

ARMOUR: Fegyverzet; 10-ről indul,

kb. 50 lövés csökkenti eggyel.

DAMAGE: Károsodás;

CHARGE: Na vajon mi lehet ez?

SWITCHES: Kapcsolók, eredetileg zöld színűek, de ha mindegyik piros, a lézer hatástalanítva van egy időre;

EXIT: Ez akkor jelenik meg, ha minden szükséges tárgyat összeszedtünk, lehet menni a kijárathoz.

Most jöjjenek a tárgyak:

Különböző színű téglalapok: kulcsok, az ajtók melletti négyzetben lévő szín jelzi, hogy csak melyik jó;

Pontok: minden pont egy CREDIT;
Piros színű 'pisztolyok': a fegyvertet növelik;

Fehér alapon egy L betű: ezeket kell kilőni a pálya teljesítéséhez;

Fehér körkép közepén repedéssel: ha összeszedtük az összes tárgyat, átváltozik, és el lehet hagyni rajta a pályát (bele kell menni), vagyis kijárat;

Fehér körkép, sok ponttal a szélén és egy nagy a közepén: Kapcsolók, minden lézerhez tartozik legalább négy. Ezekhez kell sorrendben hozzáérni. Ha jóhoz értél hozzá, a SWITCHES felirat alatt egy pont pirosra színeződik, jöhet egy másik kapcsoló. Ha rosszhoz értél hozzá, az összes pont visszaáll az eredetire és lehet újból kezdeni. Ha mindegyik pont piros, a lézer hatástalanítva van, szabad az út.

Azon a pályán, amelyen több lézer is van, az összes kikapcsolódik. Sajnos egy idő után visszaállnak a kapcsolók, ezért célszerű az egyik játékosnak kint maradni, hogyha a lézer működésbe lépne, ki lehessen újból kapcsolni.

Piros alapon fekete nyíl: Egyirányú ajtók, ezeken akkor érdemes bemenni, amikor minden tárgyat összeszedtünk, mert nem mindig lehet visszajönni.

Kék színű mászkáló lézerek: El-lenségek, ki lehet őket löni, mert leszívják az egészséget.

Kék színű 'lámpák': Töltők, volt már róluk szó.

Néhány tipp a játékhoz:

Mivel a kulcsok páros számban vannak általában, úgy érdemes felszedni őket, hogy mind a két játékosnak jusson belőlük. Ha netán nem jutott volna kulcs mind a két játékosnak, úgy az egyik menjen át az ajtón, és maradjon

ott, a másik pedig álljon az ajtó elé. Az a játékos, akinél a kulcs van, nyomja az ajtó irányába a joy-t, de ne menjen át. Az ajtó kinyílik, és ha a másik játékos elég gyors, átmehet rajta, mielőtt becsukódik. Azon a pályán, ahol csak L betű van, nem fontos kilőni az összeset. Ha az egyik játékosnak elfogyott a HEALTH-je, nem fontos feladni, mert ha a másik játékos végigmegy egyedül néhány pályán, az első játékos annyiszor 1000 HEALTH-t kap. Általában érdemes egymáshoz közel maradni. Sajnos a másik játékost le lehet löni.

Térképet azért nem készítettem, mert a pályák nem túl nagyok, és kismillió van belőlük. Az egyszerű grafika ellenére a program nagyon jó, és is kell hozzá, nem elég a tűz-gombon tehenkedni!

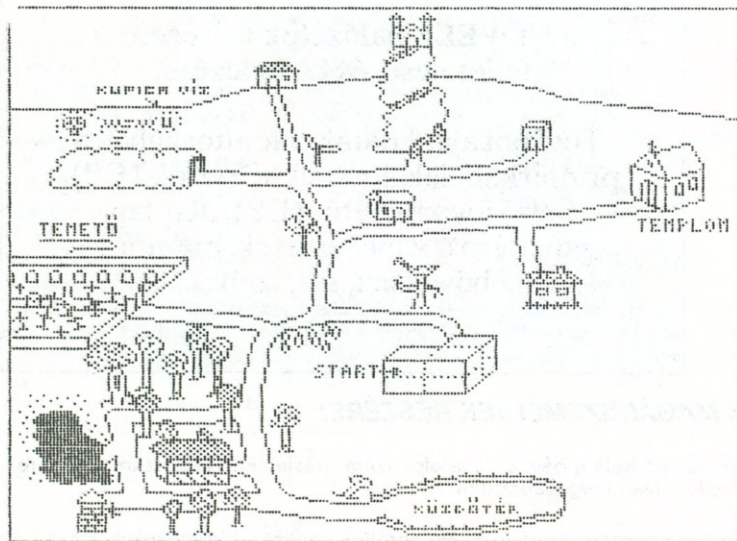
Na csó!

• Szalontai Tamás, Szolnok

Térképek:

Pumpkin ▽

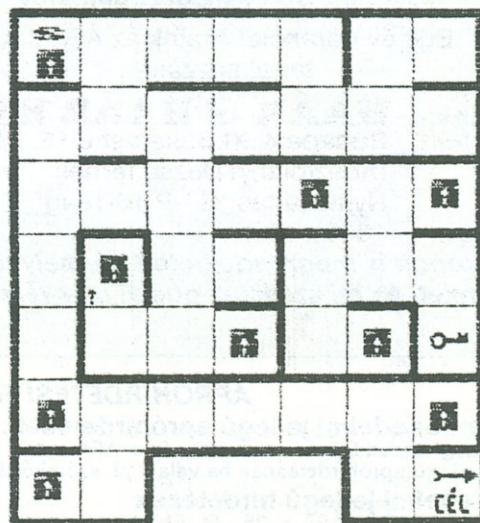
Halállabirintus ▽



■ - diszkek

☞ - kulcs

S - start



A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S199 kazetta	C64 C229 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezzámmal)
A/ Blood Bros Dynatron Mission Down to Earth Metalix Flipper Stop Ball B/ The Best Gunners Challenge Raider Exploding Fist 3 Attack of the Killer Tomatoes Willow Pattern Bedlam	1/a-b. Strippoker * 2/a-b. Battle Command * Dylan Dog * Manchester * 3/a-b. Big Nose Pot Fun Xiphoids Augie Dog Lenitive prv. F1 Tornado Dizzy Rapids Hyperthrust Titanic Acrobatic	Another World 1 Civilization V3.0 Update 1 Hugo 3 1 Legend 1 Midwinter 2 1 Tennis Cup 2 1 The Games: Winter Challenge 1 Vivid Raytracking 1 It came from desert 2 Jack Niclaus Golf Sign.Edition 2 Populous 2 2 Spellcasting 201 3 Space Quest 1 VGA 5 Conan the Cimmerian 6 Conquest of Longbow 6 386-osoknak Composer 669 (8 channel) 1 A320 Airbus 2 Autodesk 3D Stud.9 Mindenkinek Leírások 1 HD
S199 kazetta — 360,- Ft	C229 kazetta — 400,- Ft C229 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft * utántöltős	1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!
Megrendeléseket bármilyen levélben, vagy levlapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük!
Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
AMIGA 500 Plus	56.000,-
Commodore 64/III. számítógép	14.900,-
Commodore 1541/III. drive	15.900,-
NORIS Data magnó C64-hez	3.000,-
VIDEO Supergame 64	15.800,-
512 KByte RAM órával	4.900,-
NORIS Data Maus	3.200,-
TV-modulátor	3.500,-
5.25" DS/IDD NONAME fl. disk 10 db.	280,-
5.25" DS/IHD NONAME fl. disk 10 db.	500,-
5.25" Disc Box 100	700,-
3.5" Disc Box 80	700,-
3.5" DS/DD NONAME fl. disk 10 db.	450,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	750,-

**ÚJ! AMIGA 600 — 20 MB merev lemez-
egységgel, 2.05-ös operációs rendszerrel,
valamint CDTV megrendelhető!**

Egy év garancia! Áraink az ÁFA-t is
tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI. Bukarest u. 15. F/3.

(Kosztolányi Dezső térenél)
Nyitvatartás: H—P 10-18-ig

Telefon: 1866-143

**Telefonon is megrendelheted bármely termé-
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.**

HELIX computer

SZERVÍZ

1133 Budapest, XIII. Kárpát u. 7/A.

Telefon: 149-7909

Nyitva: hétfőtől-csütörtökig: 9-17 óráig
pénteken: 9-15 óráig

PC XT/AT
COMMODORE
AMIGA
ENTERPRISE
TVC

számítógépek és perifériák javítása.
(általában 1-3 nap alatt)
Kérésre házhoz megyünk!

NOVELL hálózatok tervezése,
fejlesztése, és kivitelezése.

További ajánlataink: monitorkábelek,
printerkábelek, joystick-illesztők (EP),
belső joy kivezetés (EP), alaplap
gyorsítások, winchesterek, memória-
bővítések, stb.,...stb...

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

Amiga 500 eladó! Original, garanciális.
Ára: 39.000,- Ft. Ugyanitt a legolcsóbb
1541/II-es floppy, original állapotban,
garanciával: 14.000,- Ft! Felvilágosítás:
GIGA-LIGA, Sopron, Pf.: 263. 9400

● IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY
hangkártya eladó. Ára: 3.500,- Ft. **Garab
László**, Veszprém, Csermák u. 5. 8200

● Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Vá-
laszborítékért listát küldök. **Kónyár**, Szol-
nok, Pf.: 39. 5005

● Eladó egy Commodore+4 + magnó +
150 játék + 1 joystick + monitor (zöld) +
könyvek, újságok. Ára: 16.000,- Ft. **Baranyi
Gábor**, Budapest, XII. Fülemlé út 12-18/6a.
1121

● Eladó C64-es alapgép, floppy-drive,
magnó, Final-III. cartridge, kb. 100 disk vá-
logatott programokkal, C64 szakirodalom,
együtt mindössze 22.000,- Ft-ért. **Blahó
Gábor**, Szeged, Vitéz u. 13-15. 6722. Tel.:
(06-62) 19-470 (esti órákban)

● C + 4-es programok eladása, cseréje ka-
zettán és lemezen. Korrektségi, megbízható-
ság! **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10.
7623. Tel.: (06-72) 23-113

A legjobb turbók, másolók, monitor, fej-
beállító egy cartridge-ben, C64-hez. A
gép bekapcsolása után egyből rendel-
kezésre áll! Bővebb felvilágosítás vá-
laszborítékért. Cím: **Halmi Csongor**,
Sopron, Széchenyi tér 15. 9400

● Amiga 500 (V1.3), 1MB, RF-modulátor,
100 db. lemez tele programokkal eladó
47.000,- Ft-ért. **Fischer Gábor**, Budapest,
III. Szőlő u. 35. 1034. Tel.: 1685-602

● C64 utántöltősen keresem a HERO
QUEST 1-2-t. Cserébe felajánlom: Logical,
Eskimo Games, F-15 Strike Eagle. **Kalmár
István**, Kiskunhalas, Fűzes u. 20. 6400

● Eladó: ECS (Super) Agnus-os, új 1.3-as
AMIGA-500 (45.000,- Ft) óras, kapcsolós,
512 KByte-os bővítő (5.000,- Ft) valamint
3.5"-os japán disk-ek, original (60,- Ft/db),
programokkal (65,- Ft/db). Cím: **Romelsz
Gábor**, Pécs. Érdeklődni délután a (06-72)
22-349-es telefonon.

● C64 utántöltős programok eladók! Pl.:
North & South, Manchester Europe. Felbé-
lyezett válaszborítékot küldj! **Barna
Kalmár István**, Kiskunhalas, Fűzes u. 20.
6400

Több, mint 650 lemeznyi utántöltős já-
ték C64-hez a legolcsóbban. Ha nem
hiszed, válaszborítékért listát küldünk!
Cím: **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263.
9400

● Keresem: *Crime Time*, *Nightshade*,
Spiderman, *Fish*, *TD3*, *Uninvited*, *Bard's
Tale-k*, *Geos-ok*, C64-re, 1541-es floppy-ra.
Eladom: **SpV 14-et**. **Sarinay Dávid**, Bala-
tonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636, Tel.:
(06-84) 45-380

● Eladók C64-es programkazzetták, törökár-
tya!!! **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsi-
linszky Endre utca 24. 5553

● Original lemezek, 33,- Ft/db. **LUXI**, Deb-
recen, Veres Péter u. 31. 4033. Tel.: (06-52)
40-371

● C64/II. + OC-118N floppy drive + Data-
sette + 2 joy + Final III. + 100 lemez re-
mek programokkal eladó. Irányár: 40.000,-
Ft. Ajándék: 1 Walkman. **Gazambare Soft
(Wilhelm Tibor)**, Gyöngy, Ady E.u. 13. 7064

● Olcsón vennék jó állapotban lévő AMIGA
500-as számítógépet, max. 38.000,- Ft-ért.
Érdeklődni az alábbi címen lehet: **Király
Béla**, Budapest, XIX. Árpád u. 7/B. 1195

Eladó: AMIGA 500 (6 hónapos) + 512 KByte bővítő (órával, kapcsolóval) + 24 tús, A/3-as Hyundai nyomtató (nagyításkicsinyítés, NLQ+ minőség) + PHILIPS 8833-ll monitor (színes, stereo, nagy felbontású) + 3.5"-os külső drive + 100 db. lemez + 100 db-os lemeztartó doboz (2 oldalas, keresős) + 2 db. joystick + Amiga műanyag porfogó + szakkönyvek. A termékek esetleg külön is eladóak. Az egyben vásárlók előnyben. Össz. iránár: 160.000,- Ft. Cím: **Gáva János**, Napkor, Orosi u. 35. 4552

● Eladó egy Commodore +4-es gép, magnó, 1 db. joystick, kb. 500 db. program, irodalom 10.000,- Ft-ért. Érdeklődni: 18h után a (06-46) 328-938-as miskolci telefonszámon lehet (**Kalászdí**)

● Spectrumhoz beszereztem egy Speccy DOS floppy interface-t. Szeretnék életet lehelni a drive-ba. Szükségem lenne a Speccy DOS alapvető parancsainak a leírására. Aki rendelkezik ilyenekkel, értesítsen. **Kalmár Zoltán**, Budapest, XI. Frankhegy u.1. 1118. Tel.: 153-97-04

● Hey Amigók! Cool cserepartnereket keresek. Szimulátor rajongók hanyagoljátok! Cím: **Steiner Balázs**, Budapest, XXII. Rózsa R.u.28. 1221

● WANTED: Action Replay 6 vagy 7, magyar vagy angol leírás nem hátrány. Keresetnek még hangdigi kezelő proggy-k! Cím: **Szöke Attila**, Sopron, Ónodi utca 11, 9400. Tel.: (06-99) 24-416 (este 6 után)

● C64-re kazettán programokat adok és cserélek. A kínálatból: Murderers, North & South, Creatures. Olcsón! **Tarcsi László**, Kesznyéten, Táncsics u.54. 3579

● PLAYHELP CLUB! C64-es magnósok jelentkezésére várjuk! Válaszborítékért tájékoztatunk! Írj bátran! Két cím, ahol érdeklődhetsz: **Koós Miklós**, Balatonvilágos, Dózsa Gy. u. 53. 8171, vagy **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u. 15. 9/54. 3200

● C64-es játékprogramok eladása, cseréje lemezen, kazettán. Precíz kiszolgálás mindenki részére. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u. 14. 7625. Tel.: (06-72) 30-103

● Eladom a CoV 22-öt. **Sarinay Dávid**, Balatonszemes, Bajcsy Zs. u. 11/A. 8636

● Figyelem! Eladó másfél éves Commodore 64 + egy éves 1541/II. floppy drive + 110 lemez csúcs játékokkal: Creatures 1-2, Pang, Zak McKracken, Last Ninja 1-3, North & South, Fighter Bomber, Battle Command, Terminator II, Stealth Fighter stb. + 1530 magnó + 10 kazetta játékokkal + szakirodalom + 2 joystick. Ugyanitt külön eladó alkatrésznek, billentyűzet hibás C-116, bővített. Árajánlatokat kérek a következő címre: **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zsilinszky utca 28/A. 5500

● C64-es bővítő kártyák eladóak (FAST-LOAD, DATASET, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II.) Érdeklődni: **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc 8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454

● IBM programok cseréje. Megvan: Eye of the Beholder I-II, Heart of China és még sok jó. Minden jó játékot keresek. Cím: **Tárnóczy Áron**, Budapest, XI. Budafoki út 17/A. 1111

● Bzzzz... Akartok egy kewl csapattól akármit? (64-dizk!) Cím: **Shadow@PRT**, Nagymaros, Ságvári 32. 2626

● Eladó C64/II. magnóval, 2 joystick-vel + C16 (64 KByte) magnóval + kazetták és szakirodalom. Elcserélném. Cím: **Burány István**, Érsekcsanád, József A.u.31. 6347

● Eladó C64 magnóval, 1541/II. floppy, CITIZEN 120D nyomtató, kb. 60 lemezzel, lemeztartóval, szakirodalommal, kazettákkal. Irányár: 40.000,- Ft. Egyben, vagy külön is! **Reinholz Károly**, Győr, Heszky E.u. 18. 9024

● Hi Adventurer! Keresem C64-re a Magic Candle-t! Megvan: Bard's T. 1-3, Secret o.t.S.B. stb. és még eladó CREPTO WC papír is. **SAISHO Inc**, Dorog, Schiller út 28. 2510

C64-re Action törökártyák, Amigához Action MK-III (8.500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

● Eladó C64/1. + 1541 + zöld-fekete monitor + 1 joy, néhány játék 25.500,- Ft-ért. Tel.: Bp. 1-883-881

● Eladó: 2 éves C64, új floppy, monitor, C= magnó, sok lemez, kazetta, rengeteg szakirodalom. Irányár: 32.000,- Ft, alkudhatsz. **Bódogh Attila**, Tatabánya-II, Dózsa Gy. út 59. 2.lph. 4/3. 2800

● Szuperolcsón! Plus/4, C16-os új sikerprogramok lemezen és kazettán reklám áron eladóak. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila út 5/B. 8500

● C64 + 1541/II. floppy + magnó + 120 db. lemez (88-91-es játékok) + 1 lemeztartó + 2 kazetta + 2 joystick + könyvek 30.000,- Ft-ért eladóak. **Földi Krisztián**, Szeged, Téglás út 133. 6750. Tel.: (06-62) 67-010

● Figyelem! Ez az évtized üzlete! Eladó egy féléves, alig használt C64 + magnó + floppy + CITIZEN 120D printer + 164 lemez (300 super új és régi programokkal) + 4 mikrokapcsolós joy. A hihetetlenül olcsó ár megegyezés szerint, esetleg külön is eladó. Tehát a bombasztikus üzlet megkötésének címe: **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u.15. 2500. Tel.: (06-33) 12-834

C64-re AcReplay-ok, A500-hoz Kickstart 2. (5.500,- Ft). Cím: **DERKO**, Budapest, Pf.: 701/679. 1399

● Keresem 64-re kazettára a Street Rod, Superstar Soccer, Grand Prix Circuit c. programokat megvételre, vagy cserére. Van néhány lemezes program: Creatures, DOTC, Beast, LN 3. Válaszboríték nem hátrány. Cím: **Mittwég Béla**, Mohács, Felszab. lkt. 32/B. 7700

● Egy igazi egyéniség keres vevőt (igényes vevőt!) eladó multiintelligens Enterprise 128-as gépére. Alapgép + joystick + interface + magnó + 10 kazetta (Pl. Bard's Tale). Irányár: 15.000,- Ft. **Bistey Balázs**, Szolnok, Gorkij út 34. F/5. 5008. Tel.: 32-436

● Eladó: 1541/II. floppy: 15.000,- Ft, 90 lemez, tartóval: 3.200,- Ft. 1351-es mouse: 3.200,- Ft. Egyben is megvehető: 20.000,- Ft-ért. Alkudni is lehet! Tel.: (06-96) 64-073 (**Kása**)

286-os 16 MHz-es IBM AT 40 MByte Winchester, 1 MByte RAM, +384 K Ext. memória, 5,25 8c 3.5 HD-s Drive, Monochrome monitor, programokkal és 14 hónapos garanciával eladó! Érdeklődni: **Széki Csaba**, Szekszárd, Csopek u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

● C64-en 90-92-es programokat cserélek, listát kérek és küldök. Csak lemezen!!! Írj! **Hámori Dávid (Light of GODS)**, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

ATARI 800 XL + ATARI 1050-es drive 15 programmal eladó. Irányár: 17.000,- Ft, vagy 48 KB Spectrumra, ill. ENTERPRISE-ra cserélném magnóval, és joy illesztővel (programokkal). **Lukács Krisztián**, Szeged, Gáspár Zoltán u.2. 6723. Tel.: (06-62) 16-306

● Eladó C64 alapgép, 1541/II-es floppy-val, magnóval, joystick-okkal, sok játéklemezzel, és sok újsággal újszerű állapotban. Irányár: 28.000,- Ft. Érdeklődni: **Nagy László**, Békéscsaba, Munkácsy út 11. II/4. 5601. Tel.: (06-66) 27-296

● Végkiárúsítom C64-es konfigurációm: C64/II, datasett, kazetták, 1541 floppy, joyok, 64 alkatrészek, MPS 801 nyomtató, és aki kapja marja LEMEZAKCIÓNAL egységesen 50,- Ft/disk áron. **Bálint Zoltán**, Nyíregyháza, Ószőlő u. 99. 9/52. 4400. Tel.: (06-42) 12-801

● Egyben eladó: C64/II. + floppy disk drive + 2 db. micro joy + 2 db. 100 db-os lemeztartó + 320 db. lemez tele játékokkal + Commodore játékkönyvek. Ára: mindössze 36.000,- Ft. Telefon: Bp. 1639-670 (**Hinterviser György**)

● Commodore 64/II. + 1541/II. drive + 1531 magnó + 2 db. mikrokapcsolós joystick + 100 db. lemez programokkal + szakkönyvek + RESET + kazetták. Ára: 35.000,- Ft. Citizen 120D nyomtató + festékszalag: 20.000,- Ft. Commodore MPS 1230-as nyomtató (IBM kompatibilis) + festékszalag. Ára: 35.000,- Ft. Érdeklődni lehet telefonon: 16 óra után a (06-23) 42-172-es telefonon, vagy cím: **Öreg Szabolcs**, Zsámbék, Jóvilág út 18/C. 2072

● C64-re játék- és felhasználói programok eladó! Válaszborítékért listát küldünk! **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.

● C64, C128, AMIGA programlemezek eladók 70,- ill. 75,- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u.2. X/95. 1031

Eladó: C64, floppy, 140 lemez 2 disk-box-szal, 320K RAM bővítő, epromégető, fényceruza, cartridge, német-magyar nyelvű teljes szakirodalom és Data Becker könyvek. Alkudhatsz a 49.999,-ból. Cím: **Punhauser Dénes**, Tárnok, Templom u. 63. Tel.: (06-60) 48-019

● AMIGA 1000 1/2 Mega, TV Modulátor, egér, joy, rakás játék, Spectrum 48 KByte, lemeztartó, interface, Sp. játékok eladó: 40.000,- Ft-ért. **Berényi Balázs**, Budapest, VI. Szalmás P.u. 2/B. 1068

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

● Eladó egy +4-es kb 750 programmal (64 átiratok is). Irányár: 13.000,- Ft. Alkudni is lehet! Garanciális AMIGA 500-at vennék egérrel és programokkal. **SÜRGŐS! Baktai István**, Mezőkövesd, Mátyás király út 205. 3460. Tel.: (06-40) 12-676

● Eladók a következő dolgok: Audioton zöld monitor 4.000,- Ft; C-128-as 8.000,- Ft; Tv-modulátor A-500-hoz 2.500,- Ft; C-64-hez magnó 1.500,- Ft; 150 db. teli lemez (3.5"-os AMIGÁHOZ) 7.500,- Ft. Más: Code-ekkel és swapperekkel venném fel a kapcsolatot AMIGÁN! Érdeklődni a következő címen: **Szabó Péter**, Baja, Lőkert sor 39/D. 6500. Tel.: (06-79) 24-090

● Eladó egy fél éves C-64 + magnó + 18 kazetta tele programokkal (Creatures, Lotus Esprit, Turbo Outrun, Vendetta stb.) Ára: 12.000,- Ft; 1.500,- Ft és 150,- Ft/db. Cím: **Gazdagán László**, Kiskunlacháza, Dobó István 21. 2340

● Eladó! C-64 alapgép + 1541/II. lemezegység + 85 db. lemez tele új és régi programokkal + 100 db.-os lemeztartó + szakirodalom + 1 joystick. Mindez együtt: 21.000,- Ft-ért. Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. út 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526

● Eladó: Kifogástalan állapotban lévő fél éves 1541/II. floppy 110 db. lemezzel és a legújabb játékokkal. Ár: 14.999,- Ft. Cím: **Tankó Barnabás**, Bicske, Munkácsy 33. 2060

● Eladó: C64 teljes konfigurációval + programok + szakkönyvek. Irányár: 38.000,- Ft. **Oravecz János**, Gyál, Muskáti u. 30. 2360

Ezt is meg kellett érni! A mai napig nem hevertem ki azt a megrázkódtatást, ami akkor ért, amikor megtudtam, hogy frenetikus rovatomat laza félkezessel lepofozták a borítóról. Pedig milyen sokáig élőködtem ama szép, fényes lapfelületen. Az viszont tarthatatlan lenne, ha 2 oldalra csökkenne a Posta, ám kedves kis háziállatom morgása belátásra bírta a fiúkat, így nem maradtok le semmiről, maximum én, hát 'fényes' karriert így soha nem fogok elérni! Miután mindnyájan túltettük magunkat ezen a transzportáción, lássuk az e havi termést. Félreértések elkerülése végett nálam az az e havi, amivel ebben a hónapban foglalkoztam. Szokás szerint big sorry mindenki-nek, aki a mai napig nem kapott választ meg sem érkezett levelére. Ennek legfőbb oka alant látható, ugyanis Jenő (O a postás) néha támogatásra szorul, s mire célba ér, valahogy mindig elfelejt, egyáltalán ki ő, és mit keres itt. Ezt azután másnap újra megismétli. Néhányan azonban újabb trükkkel próbálták leveleiket becserkészni a közelembe. Mega thanks Fábrián Sanyinak és Nagy Zolinak Győr-Ménfőcsanakról, akik úgy gondolták, ha csomagban adják fel levelüket, azt biztos nem Jenő hozza ki. Ez feltehetően volt. A csomagot természetesen megkaptam, ami nem ketyegett, így felelőtlenül felbontottam. Érdekes dolgok kerültek elő, egy kb. 3 cm vastag köteg papírhalmaz, egy doboz sör, egy revolver, néhány Boci-csokis papír, és egyéb arányok. Hát ezt meg hogy értsem? Lőjem rögtön fejbe magam, azért előbb megíhatom ugye a sört? A papírhalmazról először azt hittem, azt a célt szolgálja, hogy megóvja a nemes nedűt Jenőék karmaitól, ám rá kellett döbennem, hogy az egy levél. Khm. Az első 40 oldal elolvasása már heveny tüneteket mutatott rajtam, így úgy döntöttem, mégis megiszom a sört... ..Őszintén szólva a pontosan 204 oldalas levél tartalmából nem sok maradt meg bennem, mint pl. „A dögölt viziló sokáig lenn tud maradni a víz alatt”, vagy „A tehén egy olyan élmés szerkezet, amibe bedobod a szénát és kijön a tej”. Ezután mégis úgy gondoltam, hogy ha ez lesz a jövőben a design, akkor mégis csak jobb, ha főbe lövöm magam. Ha itt most egy nagy fehér felület tátong alattam, akkor töltve volt a stukker, ha nem, akkor mégis kénytelenek lesztek a CoV-ban elviseelni a jó öreg CoVboy-t... Katt... Mégegyszer katt. Te jó isten a másvilágon folytatódik minden, legalább a jövőben egy kicsit 'szellemesebb' lesztek! Ja és majdnem elfelejtettem. Ezentúl csak azokra a levelekre válaszolok, amelyhez nem csak felblyegzett válaszborítékot, hanem egy doboz sört is mellékeltek, elvégre ennyivel igazán adózhat mindenki szegény egykori földi halandó CoVboy emlékére. Ja és ezentúl a leveleket ne a CoV, hanem a TuV címére postázzátok. Hogy mi az a TuV az legyen az e havi rejtvény. A helyes megfejtők között dobozos söröket sorsolunk ki. Beküldési határidő természetesen 1992. április 1. (Hi-hi)



Most küldjük vagy ne küldjük?

CoVboy, vagy akárki!

Mi a szösz? Mi ez már „Nem elég nekem semmi sem kedvesem”, PUF. De ha nem küldtök CoV-ot, hát az már abszurdum. Eddig vártam. Április 22. van, márciusi (!) CoV még a kanynarban sem! Mondjuk már megvettem, de akkor is! ELŐFIZETŐ vagyok! Ez azt jelenti, hogy előre befizetem a CoV-ok árát, és Ti majd folyamatosan külditek nekem. Remélem az áprilist külditek. Nem-akarok ezzel-azzal fenyegetni titeket, ez becsületbeli dolog. Lehet, hogy a Posta turpissága, de mivel nálatok van a feladóvévény, én nem tehetek semmit. Nézd csak át a névsort. Mucsányi Gábor. Ha ABC sorrendbe van szedve, akkor a középtájt keresd. Ja! Tudod mit, itt a csekk. Őszintén leköteleznél azzal, ha ezentúl idejében megkapnám, sőt elég hogy megkapnám (bár ezen az alapon a márciusi még ráér). Szóval inkább idejében. Merthogy a PC-t nem én kapom, az odáig OK, de hogy azért még CoV-ot se kapjak...!

Remélem legközelebb az újságotok hasábjain foglalkozom veletek (olvaslak titeket), (meg magadat — CoVboy) nem újabb levélben május 20-án, hogy még mindig nincs se márciusi, se áprilisi (hát még májusi)...

Csaó, egy előfizető! MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok

CoVboy: Erre a levélre feladtuk a 22. és a 23. számot is, akkor még nem volt 24. Egy héttel később viszont visszakaptuk a küldeményt egy levél kíséretében, íme:

Kedves CoV, CoVboy, 1.75 stb!

Lenyűgöző! ez k**** rendes volt tőletek, de nem fogadhatom el. Én csak arra kértelek benneteket, hogy majdan az áprilisi és az utána következő számokat küldjétek (!) el. Ezért most ezt a két számot visszaküldöm, mert

1) Már mindkettő megvan. A februárit elküldtél, a márciusit megvettem (nem bírtam tovább).

2) Nem akarok deficitet okozni (he-he)

Azt kívánom, bárcsak minden ilyen „intézmény” ilyen becsületes lenne. Tényleg köszi! MUCSÁNYI GÁBOR, Szolnok

CoVboy: Nagyszerű kezdeményezés! Ezentúl nem küldjük el az előfizetett számokat, csak akkor, amikor megjön a reklamáló levél. Akkorra viszont már a leg-többben megveszitek az újságárusnál, ké-

zenfekvő, hogy sokan vissza fogjátok küldeni, és még meg is dicsérték bennünket, hogy k**** rendesek vagyunk. Mi meg újra eladhatjuk azokat a példányokat, amelyeket visszaküldtök. Nékém téccik.

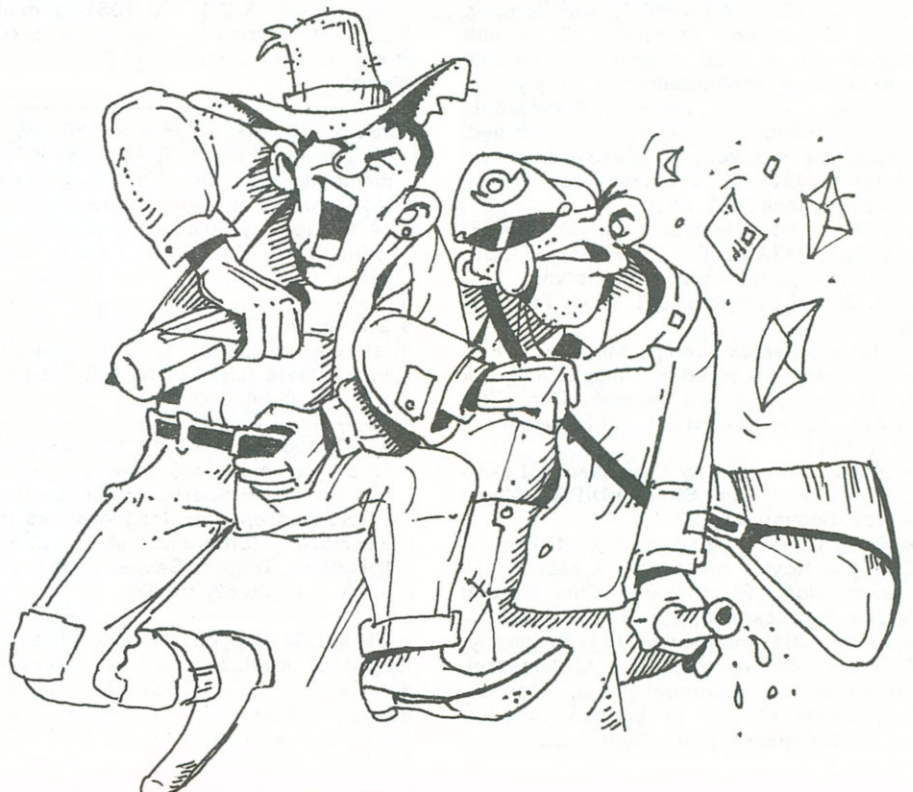
CoV könyv folytatásokban

Tisztelt KFT!

1991. dec. 28-án a COM-Ware kft. által előre nyomott postai feladóvévényen befizettem 600,— Ft-ot, amiért Önök 1 db Commodore Világ c. könyv címre küldését vállalták. Azóta sok idő telt el és a könyvet még nem kaptam meg. Kérem sürgősen pótolják a mulasztást. Amennyiben két héten belül ez nem történik meg, kénytelenek leszek beperelni, majd csődbe juttatni a Kft-t. Vegyék ezt figyelemzetésnek! FENYVESI NORBERT, Mosonmagyaróvár

CoVboy: Nocsak. Most sírjak vagy röhög-jek? Majd még eldöntöm. Drága kedves

tisztelt jó aranyos Megrendelő! Ön felületesen olvasta el a csekket, amin befizette a 600,— Ft-ot. (A francba! Igazán írhatunk volna egyel több nullát...) Ön a földkerekség legnagyobb szabású könyvére fizetett elő. Ez a könyv már akkora, hogy egyszerre nem is tudjuk elküldeni Önnek Mosómedvevárra. Fejezetenként fogja megkapni! Folytatásos thriller! Ön 9 teljes fejezetet keresztül fog izgulni, de mivel mi szem előtt tartjuk az Ön egészségi állapotát is, nyáron egy picit békén hagyjuk. Ha esetleg lanyhuini kezdene az Ön izgalmi állapota, rögtön visszaszökken az eredeti plusz végtelenre, ha közlöm, hogy lehet hogy két fejezetet egyszerre élvezhet! Épp ezért: piti-piti (mellmagasságba emeltem csuklóimat) — ne tessék már csődbe vinni minket! Áh... (sírva fakadtam) A pítit visszavonom — jöhet a csőd! (Jaj, bocsánat: az Ön csődje) Ez egy rossz állás, tehát aktuálissá válna valami más munkahely után nézni.



Néha akkora marhák írnak ám ide, hogy azt Ön el sem tudná képzelni! De hát nem is akarom Önt feltartani az én kis problémáimmal, lényeg az: a könyv megy — csak darabokban! (Már megint a Postal)

Hirdetni öröm

Hali CoVboy + 1.75 + ÁFA
Írok neked most... (még ne dobd el!). A hirdetésekéről volna szó. Kezemből került az újságosnál a CoV (megvettem!!!) a legfrissebb (92/1??) számot. Mivel jó ideje nem vettem már ezt az újságot, ezért újdonságnak hatott rám a hirdetési módszerek! Annak idején úgy oldották meg a hirdetési dolgot, hogy az újságban elhelyezett fecnival díjtalanul lehetett hirdetni. Megjegyzem, kezd az újság egyre „f****bb” lenni. A Te megaköpeid azután elszórakozhat ám az ember. Szóval te mint felelőtlen szerkesztő kérlek próbáld valamit tenni ez érdekében, hogy a kis hirdetések legalább élvezhessék ezt a szolgáltatást. Szeretném, ha a Postaladában (a CoV-ban) válaszolnál, hátha jobb érvekkel meg tudsz győzni! B&J STUDIO FROM A-64 TEAM, Budapest
CoVboy: Mindig örömmel tölt el, ha egy visszatérő potenciális vevővel hoz össze a sors. Úgy istenigazából mire akarsz engem megkérni? A hirdetések nem szokták az orromra kötni a magasságukat, így nem tudom eldönteni, hogy ki a kis hirdető és ki a nagy hirdető. Máskülönbén én nem sok olyan helyet ismerek, ahol 100,- Ft+ÁFA-nál olcsóbban élvezni lehet!

A kalózkodás öröme #2

Minden bevezető nélkül:

Chapter 1. — Egy újabb áldozat

Kedves CoVboy! A CoV 22. számában olvastam egy kaposvári figuráról. Ugyan nem írták le a nevét, de én rájöttem ki Ő: Jászberényi Péter, Kaposvár... Kb. ötször jelent meg hirdetése a CoV-ban. Ráadásul, nekem sem küldött vissza egy kazettát. Szóval, hogyha valaki csaló, akkor ő az. A CoV-ot egyébként én előfizettem '92-re. Üdv: CZAKÓ ISTVÁN, Mátészalka

Chapter 2 — A bűntény folytatódik

Helló CoVboy! Amikor a 22. számban megláttam Gy.T. levelét, azonnal elhatároztam, hogy írok neked! Nem csak Gy.T. volt, akit rászedt az a bizonyos kaposvári úriember, gondoltam Jászberényi Péternek hívják. Igaz, engem nem 800,- Ft-tal vágott át, csak egy kazettával. A 23. számban újra hirdet ez a ****. Nagyon udvariasan oda se írta a szót, hogy ELADÓ, csak CSERE. Szerintem azért, mert ha szavanként 25,- Ft-ot befizetett volna, még a disztyót is el kellett volna otthon adni. Yikes!!! C64-en Populous meg Wizardry! Nem semmi! Nekem pl. a Larry 5. kéne kazettán, véletlenül nincs meg? Mondjuk jó üzlet leáztatni a bélyeget a válaszborítékról, de nem a legtisztességesebb! Üdvözlettel: POLOZNIK FERENC, Szolnok

Chapter 3. — Megszólal a tettes

Tisztelt CoV, CoVboy! Rendszeres olvasója vagyok a CoV-nak, olyannyira, hogy minden száma megvan, még az Évkönyv is. A CoV-ot főleg játékleírásokért, hirdetésekért veszem (Főként az utóbbiért, nem? CoVboy), de el szoktam olvasni a levelezési rovatot is. A 22. számban megláttam egy levelet a levelezési rovatban, aminek láttán elájultam. Anyám hat hétig borogott, és csak azután tértem vissza ahhoz a kellemes olvasmányhoz. Nyilván már mindenki kitalálta, de azért leírom, hogy a „Kalózkodás öröme” című levélről lenne szó.

Legtöbbször cserélni szoktam, de ha a pénzügyi helyzetem megkívánja, eladásra is rá szoktam fanyalodni, de nagyon ritkán (Úgy hetente párszor? — CoVboy). Onnan ismerem meg ezt a bizonyos György Tamást, hogy ideírt nekem. A levelének az volt a lényege, hogy őneki pár rendszeres vevője inkább a cserét választva otthagya, és velem kezdett cserélni (Mít cseréltek? Gilded Age-ért 150,-et? — CoVboy). Felszólított, hogy hagyjam abba ezen irányú tevékenységemet, különben megjáróm. Én azt hittem, hogy ennek következménye nem lesz, és tovább folytattam a tevékenységemet, mármint a cserét. Most itt az eredménye. Azt pedig senki sem gondolhatja komolyan, hogy valaki 150,- Ft-ot ad egy játékkért!!! Ráadásul olyanért, amiről tudja, hogy nem is létezik!!! Most felszólítom Gy.T.-t, hogy az elveszett vevőért ne engem hibáztasson!! Ami az újságban megjelent, az mind hamis rágalom. Szeretném, ha a tisztelt játékkereskedő úr, mármint Gy.T. visszavonná, amit írt!! Mindezt felvállalva: JÁSZBERÉNYI PÉTER, Kaposvár, Hegyi u.3/A. 7400.

CoVboy: Nem szívesen térek vissza erre a dologra, de egyik oldalról az elmúlt hetekben érkezett reklámoló levelek tömege, másrészt J.P. levele arra készítetett, hogy ezt a pár levelet mégis közöltegyem. Sokat hozzátenni nem akarok, s a döntőbíró szerepét sem kívánom eljátszani. A dolog legyen intő példa mindenki számára, aki hasonló „CSERÉVEL” próbálkozik. Azt az egyet viszont nem ártott volna C.I.-nek és P.F.-nek megírnia, vajon mi volt azokon a kazettákon, amit J.P. nem küldött vissza nekik. Fogadok, hogy nem DISCO válogatás, mert ha az lett volna rajta, már rég visszakapták volna utánvételt (kb. 800,-ért). Azzal egyetértek, hogy a múltkor J.P. hirdetése valahogy átment a szítán, néha én is feledékeny vagyok. A noteszem viszont előkerült, úgyhogy lesben állok. A hirdetésből való kizárás egyébként vonatkozik mindenkire, aki visszaél mások bizalmával, és erről mi egymástól teljesen független forrásokból visszajelzést kapunk. A játékszabályokat kéretik betartani!

CoV-Murphy törvénykönyve

Csá, egyorruák!

HANCU — the light in Night (H-LIN) is here again! Következzék tehát a CoV—Murphy törvénykönyve, melyet már korábban ígértem:

A megjelenéssel kapcsolatos törvények:

● Az új CoV törvénye — Az új CoV mindig akkor jelenik meg, amikor véglegesen meggyőződött róla, hogy a szomorú életben soha többé nem fog megjelenni (Ez már remélhetőleg a múlté — CoVboy)

● Előfizetők törvénye — A teljes ismerősi körödből mindig Te kapod meg utoljára a CoV-ot. (Kell neked az utca végén lakni — CoVboy)

● Nem előfizetők törvénye — Az újságírók szokincse arra a kérdésre, hogy „CoV van?”, a következő két mondatban merül ki: „Még nincs”, „Már elfogyott”. Ha esetleg mégis lenne, az biztos, hogy az előző szám. (En ilyeneket is hallottam már, hogy „Ammeg-mi?”, „Naonalulvanhadnekellenjárnareelő-kotorásznom!”, „Tegnapkúdtémvissza” stb. — CoVboy)

● Minden CoV-osra vonatkozó törvény — Az 576 mindig előbb jelenik meg.

● 576-osok törvénye — A CoV mindig előbb jelenik meg.

A tartalommal kapcsolatos törvények:

● Plus/4-esek törvénye — A CoV-ban a Plus/4-ből van a legkevesebb.

● 64-esek törvénye — A CoV-ban a 64-es leírásból van a legkevesebb.

● Amigások és PC-sek törvénye — A CoV-ban mindig Amigás és PC-s stuffból van a legkevesebb.

● Általános törvény — A CoV-ban csakis olyan leírás jelenik meg, ami neked nincs meg. Ha mégis meglenne, akkor

— már rég végigjártaszottad — tegnap törölted le, mert nem tudtál vele mit kezdeni

— a leírásból jössz rá, hogy a játék milyen rossz

A hirdetésekkel kapcsolatos törvények:

● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben hardware-t akarsz eladni, az összes többi hirdetés sokkal olcsóbban fogja kínálni ugyanazt a hardware-t.

● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz eladni, a hirdetés díja és a postaköltség sokszorosan felül fogja múlni a programeladásból származó bevételt.

● Ha feladsz egy hirdetést, amelyben programot akarsz cserélni, az összes jelentkező azokat a programokat fogja kínálni, amik neked is megvannak, és azokat fogja keresni, amelyeket Te is. Ha mégis találsz olyan cserepartnert, akire a fentiek nem vonatkoznak, akkor

a) a lemezeit (kazettáid) visszajönnek 'Címzett ismeretlen' jelzéssel

b) az illető lenyeli az adathordozódat (Ez a gyakoribb — CoVboy)

c) az adathordozódat darabokban kapod vissza

Ha mégis sikerül megszerezni az adott programot, akkor

a) kiderül, hogy megvolt, csak más címen

b) vírust is kapsz a program mellé (Pl. Plus/4-en — CoVboy)

c) rájössz, hogy a program bűn rossz

A levelezéssel kapcsolatos törvények:

● Ha levelet írsz CoVboy-nak, ami

a) teljesen normális — nem fogsz rá választ kapni

b) normális, de van benne hülyeség — nem fogsz rá választ kapni

c) tömény hülyeség — nem fogsz rá választ kapni

● Ha küldesz a leveled mellé válaszborítékot — nem fogsz választ kapni

● Ha nem küldesz válaszborítékot, akkor se, tehát tők mindegy, hogy küldesz-e vagy nem.

● A leveledre választ kizárólag a következő esetekben fogsz kapni:

a) ha a levelet erősen ittas állapotban írtad, és fogalmad sincs, mit kérdeztél benne

b) ha a levelet nem is CoVboy-nak írtad, csak eltévesztetted a címet

c) ha 18 és 25 év közötti CoVgirl vagy

CoVboy: Ez utolsó törvénypont kiegészítendő a következőkkel: Levelekre kizárólag akkor fogsz választ kapni, ha

d) leveled a paksaméta tetején leledzik

e) leveled a borítékkal együtt nem vastagabb, mint a köröm

f) leveledben egy rózsaszínű csekk, vagy annak másolata is lapul

g) nincs nyár

h) szerencséd van

A haza és a kultúra védelmében

Telnek a napok, jól elvagyok, bár elég sok itt a katona is. Amelyiknek a vállapján a gombon kívül más is tartózkodik, azt gyanakvó szemmel nézegetem, ahogyan ők engem. Érdekes dolog megismerkedni ilyen lényekkel. Azért nem csak szerénykedek itt, hamar megismeretek a jobbik oldalamról is. Pl. amikor berúgtam a parancsnok ajtáját (nem nyílt ki...), elköltöttem az örkocsit, dobiztam, újra „bertúgtam”...! nem lesz hely leírni mindent. Az ezred réme. Érdekes dolog, amikor jönnek fel a



bajtársak, hogy „Neharagudjtevagazarájzolósrác? Rajzoláslaboritékómravalamit? Persze-holasór?” meg ilyenek.

Idézet a Honvédségi Alapszabályzatból: „A Magyar Honvédség elsődleges és fő feladata a honvédek kulturális hiányosságainak pótlása!”

Boldog vagyok... Bye: GETTO

CoVboy: Melegség tölti el szívemet, amikor arra gondolok, hogy Getto hazafias kötelességeinek teljesítése közben a honvédek kulturális hiányosságait is pótolja. Máris oda sülyedtünk, hogy Getto neveli a mai fiatalokat, mégis jól tettem, hogy főbe löttem magamat!

Forgószínpad

...Szeretnék venni egy AMIGÁ-t, és azt szeretném megtudni, hogy egy AMIGA program betöltéséhez milyen tartozékok kellenek?

MÓR CSABA, Esztergom

CoVboy: Az első tartozék kb. 45-50 ezer Forint, mert meg kell vened a gépet. Ha megvan a gép, el kell döntened, hogy TV-n akarod-e használni? Ha igen, akkor a következő tartozék egy TV modulátor, ha nem, akkor pedig egy színes monitor. Az előbbi úgy 5 ezerből már megvan, az utóbbit 20-30 ezerből lehet, hogy megszámlolják. Ha a HW megvan, be kell szerezned a játék nevű tartozékokat. Persze

tartozék lehet az asztal, amire a gépet teszed, a szék, amin ülsz, a kávé és a sör magad mellett, és még sorolhatnám...

...Az óvszer az Miami ötlet! Tehetnél minden CoV-ra. Ha már ez a **** kormány **** az egészségügyre, legalább Te szárnyaid alá vehetnéd a fiatalokat! Tehetnél ugyanígy buszjegyeket, múzeumbelépőket, pamutzoknit, keményvalutát (pl. Zloty-t), cukor-és kenyérjegyet (ja, az még nincs, nem baj, majd lesz nem-sokára!) DJAGRASZTO, Sátoraljaújhely

CoVboy: Jó neved van! Mit jelent? Az újság címlapján elhelyezhető melléklet gondolata egyébként már nekem is megfordult a fejemben. A probléma csak az, hogy a huszonegyedik ujjamra való használt zoknikból még tervben felülli teljesítés esetén is lassan jön össze annyi, amennyi az összes CoV-ra elegendő lenne, persze nem kizárt, hogy egyszer a példányszámunk drasztikusan lecsökken, s akkor majd visszatérünk a dologra...

... Le a HIV-alkodó MILKA-tehénnél. Éljen a MILKA nyuszi, amely szép, aranyos, lila és szőrös. Kítőrés! Emberek, kítőrés! Megjelent az OSSIAN új nagylemeze. Jee! BIRI, Duna-bogdány

CoVboy: Gyanítom, ha szőrös, akkor előbb-utóbb ő is HIV-alkodó lesz. Egyébként majd küldünk egy HEAVY-MEDÁLT!

...Ő mondd tehenek királya. Miért kell neked eljátszanod a hülye tyúkot, holott Te egy tiszteltemélő szép marha vagy... marha vagy. Kérlek, próbáld már megszüntetni ezt a +4-es - 64-es vitát... LELESZ SZABOLCS, Nyíregyháza

CoVboy: Ezt már 1990-ben megpróbáltam, a próbálkozás alatt látható, az eredményét pedig majd legközelebb szemlélteti Getto maestro.

...a CoV dupla számnak ha jól számolom barátok közt is min. 74 oldalasnak kellett volna lennie, nem 67-nek. Hát igen, kettőt fizet 1,2 tizedet kap. Olálá! Volt mit sópörni (pénzben)... SZÁLKAY VIKTOR, Győr

CoVboy: Álljon meg a menet, ha jól sej-

tem, te valami nagy ember lehetsz, ha még nálunk is jobban tudsz mindent. Maradjon közöttünk, a CoV alapítói okiratában, valamint egyéb szerződéseiben is az lett rögzítve, hogy 32 oldal + borító. A megfelelő hivatalokban nyugodtan utána-nézhetesz! Természetesen voltak olyan számok, amelyek 36+borító oldal, ill. 40+borító oldal terjedelműek voltak, ezeket nyugodtan lehet ajándék oldalaknak venni. A dupla szám 64 oldal+borító volt, fogalmam nincs, hogy a 67 neked hogy jött ki, matekból biztos erős vagy. Az egész dologról egyébként a kutyám jut az eszembe. Minden este 1 tányér húst kaptott. Egyszer jól viselkedett, ezért 2 tányért adtam neki. Másnap majdnem megharapott, mert követelte a 2. tányérját. A CoV mindig is 32 oldalas volt, ha néha ennél több, annak tessék kérem örülni!

...Én szeretem a Sierra On Line programjait. A kérésem az lenne, hogy a Police Quest nevezetű programjuknak a leírása megjelenjen a következő CoV-ban. Ha a leírás egy régebbi SpV-ben megjelent volna, akkor azt a számot megrendelem. Üdvözlettel: HUSZKÓ LEVENTE, Tiszaújváros

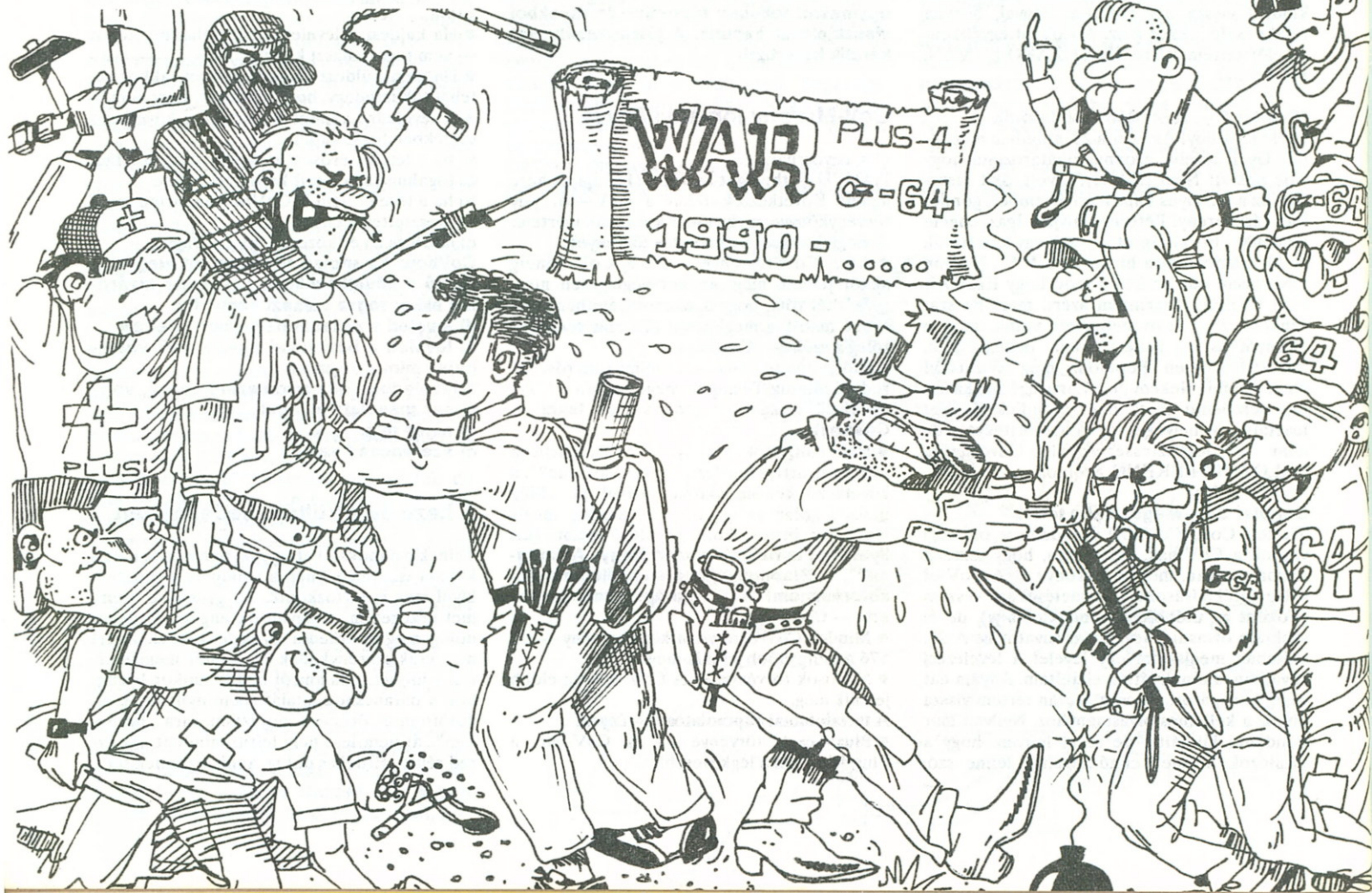
CoVboy: Én is úgy tudtam, hogy a Sierra stuffok Spectrum átiratok...

...Megvettem a CoV Évkönyvet. Abban olvastam egy leírást a Final III-ről. A monitorból nem tudok a játékba visszalépni, oda, ahonnan kiléptem. Arra szeretnék választ kapni, hogy lehetne a játékot tovább folytatni? KOVACSIK TIBOR, Budapest

CoVboy: Szerintem jobban teszed, ha beszerzel egy Action Replay Mk V, VI vagy VII. cartridge-t. Azzal megy a dolog. Majd a következő évkönyvbe betesszük az info-ját is jó?

...A te rovatod a legjobb... FUCSKÓ MIKLÓS, Üröm

CoVboy: Kösz, de egyrészt ezt eddig én is tudtam, másrészt ezzel nem lopod be magadat a szívembe! Programot ettől még nem fogok másolni!



C64 TOP 10

1. Pirates
2. Turrican
3. Supremacy
4. North & South
5. Lords
6. Elvira II.
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Gateway to the Savage Frontier
10. D.O.C.

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Mercenary 2.
3. Creatures
4. Tir Na Nog
5. Krakout
6. Revs
7. Head Over Heels
8. Mercenary
9. Future Wars
10. Spiderman

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Apidya
3. Silent Service 2.
4. Secret of the Monkey Island
5. Microprose Golf
6. Battle Isle
7. Quest for Glory II.
8. Airbus A 320
9. Lemmings
10. Birds of Prey

PC TOP 10

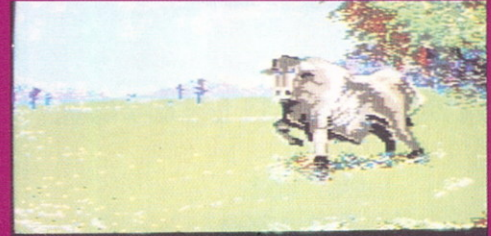
1. Civilization
2. Wing Commander II.
3. King's Quest V.
4. Quest for Glory II.
5. Secret of the Monkey Island 2.
6. Space Ace 2.
7. Pools of Darkness
8. Falcon 3.0
9. Battle Isle
10. Star Trek

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

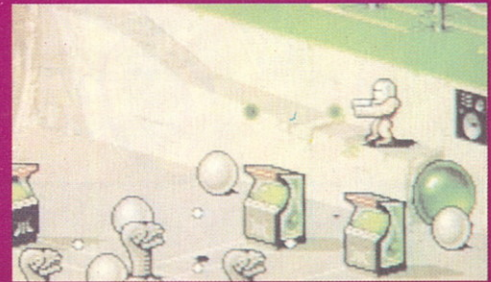
Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapon elküldik címünkre (COM-WARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemez soroslunk ki.

Beküldési határidő: 1992. július 13.

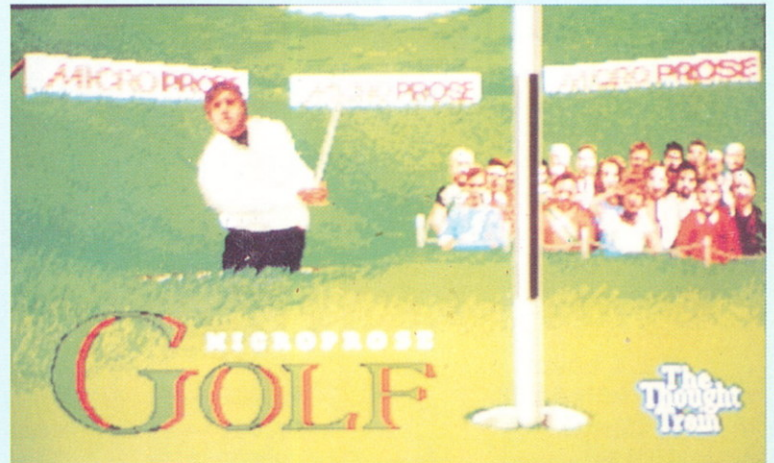
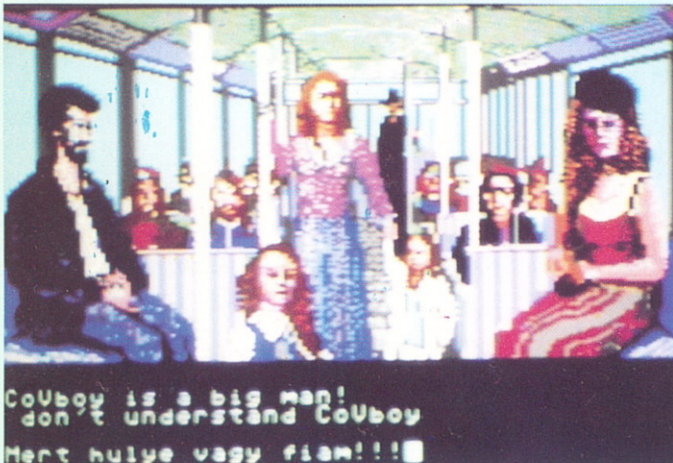
A nyertesek nevét a CoV 27-ben közöljük.



>e
Grassy Field
knee-deep in absurdly lush grass, your
Cloro)



Előzetes a CoV 26-ból



▽ Jinxter (64)

◁ Starglider 2. (64, Amiga)

Microprose Golf (Amiga) △

Quest for Glory II. (Amiga, PC)
(A kaland folytatódik)

Az 1.500 Ft, — feletti
vásárlások esetén
alkalmanként 1
váltható be!

**Public Domain (nem copyrightos)
Amiga software-ek (demok,
slideshow, music diskek,
lemezes újságok) a legnagyobb
választékból megrendelhetők.
Válaszboríték és bélyeg
ellenében listát küldünk.**

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701 1399
Budapest

Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezújságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
 - felhasználói prg. leírás/ismertető
 - humor
 - rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
 - hardver
 - fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertető és működők)
 - basic segítség
 - örökélet poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
 - CTBK ismertető
 - és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírújság-oldal) a GameShift című C64-es lemezújság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Leközlünk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!

E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.

Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Baráti Köre címére, a Budapest, 1046 Ugető u. 20-ba,

vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!

Az eddig megjelent példányok:

GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2

Várjuk leveled!



PLUS/4 AKCIÓ

**Plus/4 + magnó: 5.800,- Ft
(3 hónap garanciával)**

**Iroda: 1134 Budapest, Dunyov u. 5
Tel: 1497-493**

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	42.920,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft	Noname 3.5" disk	472,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
Video Frame Gabber	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+ kalkulátor)	1.937,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft		

(A felsorolt árak a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!)

C64-es gépet Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es, Plus/4-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

**— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft —**