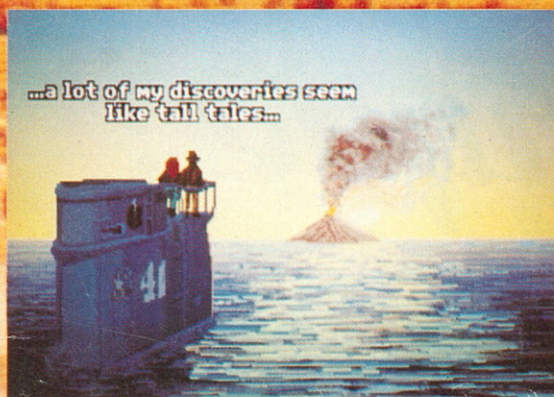


64
AMIGA
PC * PLUS-4

COOL

Commodore Világ #27
IV. évfolyam
1992/6. szám
Ára 74,— Ft

Indiana Jones 4.



YET ONE BY ONE, THE EYES OF EACH PARTY MEMBER ARE DRAWN TO THE SINGLE ENORMOUS, MULTI-FACETED GEM STONE...

Treasures of the Savage Frontier

Megvásárolható: **COMPUTERBOOKS** Kft, Budapest,
XII. Tartsay V.u.12. 1126. Tel.: 1751-564; FAX: 1753-591

A

COMPUTERBOOKS



COMPUTERBOOKS



**PC-s
játékok**

SIERRA KALANDOK
CIVILIZATION
SIM ANT & EARTH
SPELCASTING 101/201
WING COMMANDER 2



COMPUTERBOOKS

sikerkönyve!

Postai úton megrendelhető: COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519.

Commodore Világ
IV. évfolyam, 1992/6. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Guardian Dragon demo (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Török Tibor
Werner Zsolt
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 rendszel újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csek középso szelvényének hátoldala-
ra legyetek szivesek **mindig** ráírni:
COM-WARE Kft., MNB 218-
98426/41853-7 — valamint azt, hogy a
pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:

A **HÍRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazga-
tóság) az ország egész területén megta-
lálható hírlapárúsító szaküzletekben és
pavilonokban, valamint kapható a kö-
vetkező üzletekben:
ACOMB Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
C= **Márkabolt**, Bp., IX. Telepy u.29.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja
(SZAMALK), Bp. XI. Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyvtárház, Budapest, VI.
Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc,
Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széc-
henyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös,
Szt. Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, 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.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba,
Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron,
Orsolya tér 5.
**SZÜV Computer-M, Microage Szaküz-
let**, Szombathely, Szt. Márton u.31.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolá-
nyi 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 követő száma az
október 19-én kezdődő héten
jelenik meg.

Közkívánatra: Rick Dangerous 2. (64, Amiga, PC)	2
News (64, Amiga, PC)	3
Indiana Jones 4 — The Fate of Atlantis (64, Amiga, PC)	6
Treasures of the Savage Frontier (64, Amiga, PC)	12
Tökös Mákos	23
Big Game Fishing (Amiga)	
Snoopy & the Peanuts (64, Amiga)	
Tai Pan (64)	24
Games Center (64, Amiga, PC)	26
Elsősegély (64, Amiga, PC)	29
Plus/4 sarok	30
Mindenféle	
Térképek (Halállabirintus II., Video Meanies, Menekülés)	
Hirdetések	32
CoVboy Posta	35

Épp ez jutott eszünkbe...

Halihó mindenkinek, bizonyára alig vártá-
tok már az ősz, az új CoV hírnökét! Hát
tessék, itt van amire két hónapot vártatok,
azért nem kell szétmarcangolni.

Vágjunk is bele: a népszavazás egyelőre
elmarad a logo ügyében, tekintettel arra,
hogy a beküldött levelezőlapok alapján
összességében azt a konzekvenciát kellett
levonnunk, hogy úgy általában meg vagy-
tok elégedve a címlappal. Sokan írtatok,
hogy nem az a fontos, ami kívül van, ha-
nem ami belül. Eddig kb. 3000 levelezőla-
pot kaptunk statisztikával, mely meglepő
eredményt hozott a számunkra is. Eszerint
az olvasók tagozódása kb. 70 % 64-es, 14
% PC-s, 11 % Amigás, 4 % Plus/4-es és 1
% egyéb típusú géppel rendelkezik, vagy
olyan géphez tud hozzáférni. Ebből adó-
doan a következő számtól egy kicsit job-
ban oda fogunk figyelni a 64-es témára. Az
várható reakció volt, hogy a PC-sek, Ami-
gások, és 64-esek a Plus/4 sarok terjedel-
mét csökkentenék, míg a Plus/4-esek a
többiekét. Az viszont érdekes, hogy a leve-
lezőlapot visszaküldő olvasók kb. 85%-a
csökkentenék a CoVboy posta és a hirdeté-
sek terjedelmét. Nos CoVboy-t máris
visszapofiztuk 2 oldalra, a hirdetés viszont
egy olyan dolog, hogy el kell fogadni, hi-

szén a lap boldogulását segítik elő a hir-
detési bevételek, mivel terjesztőink jó szo-
kásuk szerint valahogy mindig „elfelejte-
nek” fizetni. Aki a hirdetések ellen van, az
a lap ellen is. A CoV további számait első-
sorban az olvasói igények alapján fogjuk
összeállítani, azt viszont ne kívánjátok,
hogy felsoroljuk annak a néhány száz játéka-
nak a nevét, melynek kérietek a leírását. Vi-
szont fogjátok látni előbb utóbb a CoV-
ban, vagy az Évkönyvben.

Más. A CoV Évkönyv '91-ünk is teljesen el-
fogyott. Mindenki kitalálhatja, hogy egy kis
példányszámú utánnomás nyomdakölt-
sége lényegesen magasabb, mint egy na-
gyobb példányszámú, kb. 1000 db. össze-
vont CoV 1/2 szám utánnomását úgy
200,- Ft körüli fogyasztói áron, míg a '91-
es Évkönyv utánnomását kb. 400,- Ft
fogyasztói áron tudjuk kihozni. Ehhez
viszont azt is tudnunk kell, hogy van-e
mintegy 1000 érdeklődő az
utánnomásokra. A lapban elhelyezett
levelezőlapon megpróbáljuk felmérni az
érdeklődést, az eredményéről be fogunk
számolni egy későbbi számban.

Az Adventour most elmarad, éppen elég a
TSF ebben a témában!
Jó szórakozást!

**FIGYELEM! Mint már említettük, minden számban 10
doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hoz-
zánk leközlhető anyagot (leírást, térképet, tippet stb.)
küldenek be.**

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Berényi Balázs, Budapest VI.

Ferró Attila, Debrecen

Fodor Csaba, Hajdúböszörmény

Kis János, Budapest X.

Kiss Gábor Tihamér, Budapest II.

Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Nagy Gábor, Alsószolca

Pongrácz Gergely, Győr

Szeleczy Gábor, Budapest XIX.

Várady Tamás, Budapest II.

Zelei Péter, Szolnok

A CoV 26-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

VIZ, NARCO POLICE, DRAGONSTRIKE, TOTAL RECALL

A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 25-ben megjelent rejtvényre csak egy helyes megfejtést kaptunk, azt
is az 576 KByte szerkesztőségétől. Természetesen a teljes nyereményalapot
(5 doboz lemez) ismét átviszük a következő sorsolásra, vagyis akkor már 15
doboz lemez és egy Walkman található gazdára!

KÖZKÍVÁNATRA: Rick Dangerous II. (64, Amiga, PC)

Itt következnek az 1. szint leírása:

HYDE PARK, LONDON

Az első pályán a derék Rick-nek ropant bonyolult feladata van. Fussunk át vele, de megállás nélkül. Miután átjutottunk, várjuk meg amíg a létrán lejön az a khm. nevezzük talán fat-man-nek. Ha távozott, akkor egy időzített bombacsival kirobbanthatjuk azt a nagy fehérkeretes pöttyös ládikót. Kaphatunk utána szép fegyvereket. Jöjünk vissza a létrához, és másszunk fel, gyorsan megállás nélkül. Elérkeztünk egy olyan helyre, ahol 2 gömb között az utunkba állnak. Próbáljunk meg balra eljutni. A padló fölött közvetlenül van egy gomb. Rúgjunk bele mire a jobb oldali akadály megszűnik. Másszunk át kúszásban a laser alatt és jön a következő terem. Lőjük le az előttünk lévő fat-man-t. Ha lejön a másik bácsi jó, ha nem akkor menjünk föl mi! Akkor vagy kivégzi magát, vagy nekünk kell lelőni. Itt is rúgjunk bele a jobb oldalán található kapcsolóba, mire elindul a lift. A liftre kúszva szálljunk rá és úgy is jöjünk le róla, különben vértanuként végezzük. Kússzunk el a tartályokig és mikor nem ló a laser akkor ugurjunk fel. Másszunk fel a létrán és rúgjunk meg a (nem azt a kapcsolót amit a nyíl mutat, hanem a másikat) bal kapcsolót. Ekkor kikapcs laser történt. Lőjünk le a fat-man-t és nyomjunk fel. Itt lesznek a csövek, amin felmászhatunk,

de vigyázzunk, mert egy kellemetlen egyén fog szembejönni velünk. Ki lehet robbantani a két ládát oldalról, hogy fegyverhez jussunk. A másik előny, hogy ott fogunk indulni. Másszunk fel a csöveken. Lőjük ki az ott található fat-man-t.

Rúgjunk bele a bal oldali kapcsolóba. Erre lejön a lift. Szálljunk fel rá. Lőjük ki az ott tartózkodó mant. Ugorjunk onnan fel a másik csőre is ott fent is segítsük át a túloldalra. Ugorjunk fel, és rúgjunk bele a kapcsolóba, mire a felső laser kikapcsol. Ismét ugorjunk fel amíg a lifthez érünk. Rúgjunk a kapcsolóba, erre a lift elindul, de vigyázat! A 3/4-énél visszamegy gyorsan. 3 csúsztatott időzített bombával öljük le a fat-man-t és menjünk ki, majd le! Itt öljük meg a fat-man-t és először a bal utána a jobb kapcsolóba rúgjunk bele! Ugorjunk úgy, hogy a szélére kerüljünk annak a lövöldöző izének. Mikor jobbról balra ló induljunk a lövedék után. és középtájt ugorjuk át a löveget és essünk le. Itt lőjük ki az itt található fat-man-t, majd amikor a lift fent van, rúgjunk bele a kapcsolóba és ekkor nyugodtan lemehetünk a lifttel. Utána kúszva menjünk a tartályokig. Egy csúsztatott öljük meg az ott található fat-man-t. Kússzunk le. A járkáló tartályt kerüljük el, ezek után másszunk le, és öldököljünk. Robbantsuk ki a ládát és

menjünk ki! Ugorjunk rá a liftre és onnan a létrára. Válgjunk ismét gyilkossá, majd menjünk a lifthez. Rúgjunk meg a fenti kapcsolót, és kúszva menjünk el a másik liftig. Miután felmentünk lőjük le a fat-man-t és másszunk fel. Először az első ládát robbantsuk fel. A másodiknál, miután leraktak a bizsut ugorjunk fel és várjuk a hatást. Miután megvolt, rúgjunk a kapcsolóba és menjünk el jobbra. Utána mindenki hagyatkozzon a saját ügyességére és jusson át a lasereken. Öljük meg a fat-mant és lassan közelítsük meg a hordót. az egyik erre elkezdi járkálni. Ugorjunk át, majd menjünk a kapcsolóhoz. Egy rúgás, és elindul a lift. Ugorjunk rá, menjünk a ládához. Szálljunk a liftre, mire a láda elmegy alattunk szálljunk, majd essünk le. Ki! Öljük meg a 3 fat-mant majd menjünk fel jobb oldali létrán. Rúgjunk a kapcsolóba, mire a felső lézer ló egyet. Ezzel a módszerrel öljük meg a fat-mant és menjünk fel a liftig. Szálljunk fel rá, és fent rúgjunk a kapcsolóba. A lift erre feljebb visz minket. Kúszva menjünk a létráig és ott fel. Kapcsoló művelet. Szálljunk a liftre és menjünk fel a létrán. Ujabb fat-man gyilkolás majd a két baloldali kapcsoló. Ugráljunk fel, majd a szélső létrán menjünk fel és el eme elátkozott helyről. Jön a második szint...

• Hegedűs Gábor, Pécs

Hamarosan megjelenik a CoV Évkönyv'92

Levelezésünk továbbra is állandó témája, mikor jelenik meg idén a Commodore Világ '92-es Évkönyv, mi lesz benne és hogy elő lehet-e fizetni rá?

Az első kérdésre a válasz: Ugyanúgy, mint tavaly, ősszel (október-november tájékán)

A második kérdés egy kicsit hosszabb választ igényel: minden. Természetesen 64-re, Amiga-ra (egyben PC-re) és Plus/4-re is lesznek benne játékleírások régebbi és újabb játékokról. Lesznek hosszabb lélegzetű leírások (pl. Elvira, Pools of Darkness, Ultima Underworld, hogy csak párat említsünk), de lesznek rövidebbek is, kb. 40-50 db. úgy, mint a tavalyiban, sok-sok térképpel; felhasználói program leírások (pl. Amigára CygnusEd, Scribble szövegszerkesztők); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak belefért; Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; Action Replay ismertető (64-re és Amigára is), mert már annyian kértétek; meg ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltoztatás jogát fenntartjuk.

Természetesen elő lehet rá fizetni csekken az impresszumban közölt módon, csak ne feledjétek ráírni a csekkre, hogy CoV Évkönyv'92. (A pénz feladásán túl nem kell levelet v. levlapot is feladni!). Aki nem tudja, hogy kell egy csekket kitölteni, az kérhet tőlünk is, kettőt-hármat is egyszerre.

A fogyasztói ára kb. 350,- Ft lesz, ha valaki az utcán kívánja megvenni. Azoknak, akik tőlünk rendelik meg, kedvezményt adunk, előfizetéssel 298,- Ft-ba kerül, ennyit kell a csekken is küldeni. Az augusztus 31-ig beérkezett csekkek között megtartott sorsolás eredményét legközelebb ismertetjük!

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM EXTRA	C64 C231 kazetta vagy 3 db. lemez	PC/AT HD (lemezszámmal)
OPUS1 zeneszerkesztő 8 oldalas ismertetővel	1/a. Gauntlet III.* Stryuer DJ Puff 1/b. Gauntlet III.* 2/a. Bonanza Bros* Dreadnought* Amöba 2/b. Basket Playoff*	Electro Body 1 Escape from Aces of Pacific Wolfenstein (Red Baron 2) 4 (1-6 level) VGA 1 4D Sport Tennis 1 Guy Spy 2 Hook 2 American Laura Bow 2 Gladiators 2 Indiana Jones 4 6
Kazetta — 360,- Ft	C231 kazetta — 400,- Ft C231 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.

NEWS

Kaland/RPG

— (64), Amiga, PC —

Jó kis **MAGIC CANDLE**-szerű kalandocska jelenik meg hamarosan a **Gremlin** jóvoltából. A **DAEMONGATE**-ben párszáz szereplővel lesz dolgunk, fél-dunától nagyságú térkép... hogy az **ÁPISZ**-ban is örüljenek. Véleményünk szerint a program megjelenése után ugrásszerűen meg fog nőni az ideggyógyintézeti ápoltak, valamint csökkenni fog a fantasy-adventure rajongók száma!

— (64), Amiga, PC —

A **Prestige** egyelőre csak Amigára hozta ki a **SWORD OF HONOR** című akció-kaland játékot. A Heiligtum és a japán Yuichiro család viszályát dolgozza fel a program, mely akciójeleneteiben a **Budokan** stílusait eleveníti fel. A kaland-rész pedig hagyományos.

— Amiga, PC —

A **Mindscape** sem tétlenkedik mostanság, az év derekára csak kihozták a régóta ígért akció-kaland programot a **D/GENERATION**-t. A játék kezdetén a véletlen folytán egy laboratóriumban találjuk magunkat, a **Genoq Corporation** laborban, miközben rájövünk, hogy szörnyeket állítottak elő benne (**Így születtem Én is!** — **CoVboy**), amelyek egy sikertelen kísérlet után alakultak ki. Ahhoz, hogy megsemmisítsük őket,

9 szinten kell küzdenünk, miközben tudósokkal konzultálhatunk, akiktől beszélgetés formájában tudhatunk meg fontosabb információkat. Őket is meg kell mentenünk, nehogy a neogének gyomrába kerüljenek!

— Amiga, PC —

Egy pici csend uralkodott az elmúlt hetekben a szerepjátékok terén. A csendet a **Mindscape** törte meg **LEGEND** c. programjával. A program szerzője készítette többek között a **Bloodwych**-t is, ez meg is látszik rajta. Szép izometrikus dungeon-perspektíva, gyors menükezelés, bonyolult kaland, melyben felhasználhatjuk az előző RPG-k tapasztalatait is. Ismét készülhetünk kb. 2 kockás spirálfüzzettel...

— Amiga, PC —

Egy igen 'ismert' csapat az **Attic** bizonyára ihletést kapott az **SSI**-től, mert egy játékukban ötvözték az **Eye of the Beholder** és az **Ultima** jegeit. A játék neve: **DAS SCHWARZE AUG**, mely fontos információval bír: angol nyelvű verziót egyelőre ne keressen senki!

— Amiga, PC —

A most következő hírtől valószínűleg minden PC és Amiga tulajdonos sikoltozva fog felmászni a plafonra. (**Rosszat sejtetek!** — **CoVboy**) Összeültek a **Lucasfilm** jobb sorsra érdemes csókái és elkezdtek tervezgetni a világ legidősebb programjának újabb részét a (**azt hiszem sejtésem be-**

igazolódott! — **CoVboy**) **MONKEY ISLAND 3**-at. Mit lehet erre mondani? **YIKES!!!**

— Amiga, PC —

Akiknek tetszett a **SHADOWLANDS**, azok fenhetik a fogukat a játék folytatására, a **SHADOW WORLDS**-re. A story teljes egészében átment fantasy-ból hagyományos sci-fi-be, tehát aki idáig bőr-páncélban, láncos buzogánnyal csapkodta a szembejövő orkokat, az folytathatja szkafanderben, lézerpisztollyal, és földönkívüli lényeken...

— Amiga, PC —

A **Coktel Vision** is úttörő a szakmában, annál jobb kalanddal rukkoltak ki: a **BARGON ATTACK** stílusában leginkább a **Zak McKracken**-re hasonlít. Grafikailag is nívós, humoros ötletekkel spekkelt történet.

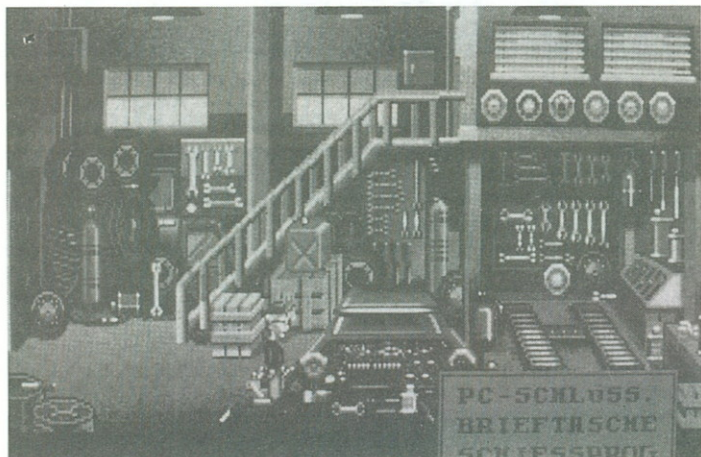
— PC —

Még nem kell lejönni a plafonról! **ULTIMA** hírek következnek. Az eddig megjelent 7+1 rész után **Origin**-ék újabb 2+1-et kezdtek el fejleszteni. Reménykedhetünk előre, mivel a +1 rész címe: **ULTIMATE ULTIMA** szabad fordításban annyit tesz: *Az utolsó Ultima!*

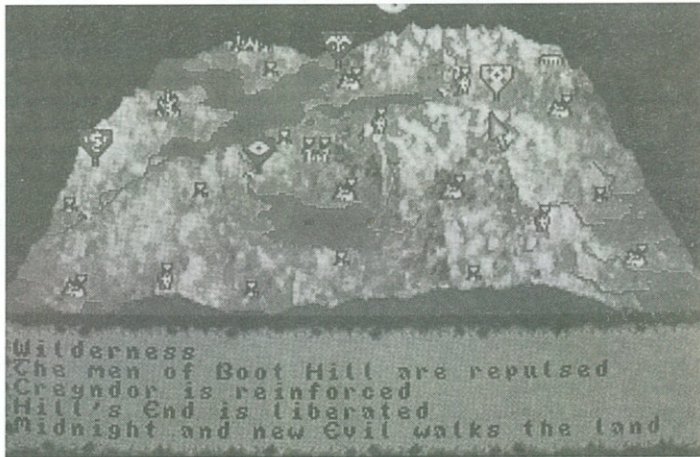
— PC —

Örömmel tölt el bennünket, hogy ismét hírt adhatunk pár új **Sierra** stuffról, már úgy hiányoztak innen a **NEWS**-ből! Mindenekelett két felújítás, megjelent a **QUEST FOR GLORY I.**, és a **POLICE QUEST I.** **VGA**-s verziója is, némi extrákkal bővítve. Itt a **SPACE QUEST V**, humoros megoldásával, a **LAURA BOW 2: THE DAGGER OF AMMON RA**, valamint a legendás sorozat a **KING'S QUEST** újabb tagja, a **VI.** is. A *Quest for Glory II.* leírásakor már boldogítottunk benneteket azzal, hogy hamarosan jön a **III.** rész is, íme itt van, **QFG III — WAGES OF WAR.** Az **ECO QUEST**-nek is jön a második része: **ECO QUEST 2: LOST SECRETS OF THE RAINFOREST.** Azt sem tudjuk hova kapkodjuk a fejünket, de má' megint mennyi lemezt kell vennünk?

▽ Koktel a Coktel-től — **BARGON ATTACK**



▽ Legendás legenda a Mindscape **LEGEND**-je



Szimuláció

— (64), Amiga, PC —

Sikerült egy nemmindennapi flippert is kreálni a **Code Masters**-nek. A **SOCCER PINBALL** pályáját egy footballpályáról mintázták, ahol felül található az ellenfél kapuja és 3 embere, lent pedig a flipperütőink vannak, melyek segítségével legalább 3x kell gólt lőnünk ahhoz, hogy átjussunk a következő szintre, amely abban különbözik az előzőektől, hogy az ellenfél másképp helyezkedik el, és így megnehezedik a játék. 3 labdával indulunk, és 10000 pont után kapunk bonus labdát.

— (64), Amiga, PC —

Úgy tűnik az Európa-bajnokságot igazán lekérte az **Anco**, a legújabb programjával, de talán az **NBI.** őszi rajtját elérik vele. A program címe: **KICK OFF 3.**, és állítólag tele lesz új ötletekkel. Kíváncsian várjuk vajon mi újat tudnak még hozni az első két rész után?

— Amiga —

A fociból az ötlet kifogyhatatlan. Idén volt ugye **EB**, meg **Olimpia**, talán ez ihlette a **Renegade** programozóit a **SENSIBLE SOCCER** megalkotásával. Leginkább talán a **Microprose Soccer**-hez hasonlít. 34 országból 64 klubcsapat kapott helyet a játékban. Klubonként 20 játékosból állítha-

tunk fel csapatot, kiváló bajnokságokat játszhatunk, élvezetes megoldásokkal.

— Amiga —

A **Psygnosis** az **ARMOUR-GEDDON**-nal már bizonyította, hogy jó szimulátort is képes alkotni. Most megint egy színvonalas mű érkezik tőlük: a **RED ZONE.** Kerékpározhatunk végre. Ezt a sportot mostanában hanyagolták, bár ezúttal is csak az Amigások élvezhetik.

— Amiga —

A **Storm** csapatnál is dúl a szexuális szabadság, minden eddiginél szebb és jobb **Strippoker**-t kívántak alkotni, kihasználva az Amigán megjeleníthető apróbb részletek lehetőségeit is. A **COVER GIRL POKER**

valóban jól sikerült, ám a szerencse gyakrabban kedvez a gépnek, nehogy pár játszma után az élvezetek világába repüljünk...

Amiga

A **Gremlin** még mindig nem hajlandó le szállni a LOTUS-ról. (Talán kiszállni belőle, nem? — CoVboy) Már a 3. részt dobják piacra, **FINAL CHALLENGE** alcímmel. Szép, de szerintünk semmi a **VOLKSWAGEN JETTA TURBO CHALLENGE**-hez képest.

PC

Hogy az **Electronic Arts** nevét se hagyjuk ki a sorból, jó kis jégheki dübörög ki hamrosan a programozók karmái közül. Az **NHLPA HOCKEY'93** nevéből is tükröződően a jövő év eleji téli szezon nagy szenzációjának várható. Ugyancsak Ők dobják hamarosan piacra a **TEAM USA BASKETBALL** kosárlabda szimulációt is.

Amiga, PC

Az **Accolade** úgy döntött, kiüti a **Microprose**-t a nyeregből, legalábbis a Golf tekintetében, mert kihozták a piacra a **JACK NICKLAUS GOLF**-ot, mely legalább annyira jó, mint a **MP GOLF**, legalábbis ennek már kész a PC-s verziója, és az animáció minőségén is javítottak. Golf-kedvelők bizonyára nem hagyják ki ezt a csemegét.

(Amiga, PC)

Egy újabb tengeraltjáró szimuláció jelent meg a piacon, a **DREADNOUGHTS**, melyet egyelőre csak a PC-sek élvezhetnek! Szimulálhatjuk a legismertebb csatákat 1890-től egészen Bismarck elsüllyesztéséig. A 3D játékban élvezhetjük többek között a Yalu-i, Yellow Sea-i, Ulsan-i, Coronei-i, Falkland-i, Dogger Bank-i, Jutland-i és River Plate-i csatákat is, miközben kitűnő zene simogtatja füleinket.

Amiga, PC

A **Mindscape** egy igazi tenisz-iskolába irat be bennünket. A **WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS**-ben a hagyományos játékon túl, mely önmagában is színvonalas 3D kivitelezésű, mozdulatokat elemezhetünk, ill. bajnokságot is játszhatunk a kiválasztott versenyben.

PC

Újra egy 'ismerős' csoport: **Bethesda**. Már hallottunk róluk a **Wayne-Gretzky Hockey** két részének megjelenésekor, azóta viszont nem sokat hallottunk róluk. Most egy kosárlabda szimulációval nyomultak ki, mely az **NCAA BASKETBALL** megtisztelő címet kapta. Egy amerikai egyetemi csapat szerepében készülünk a nagy bajnokságra, mind gyakorló, mind 'éles' üzemmódban.

PC

Az **Accolade** most PC-re adta ki új sakkprogramját a **GRANDMASTER CHESS**-t. Garantáltan megveri a **CHESSMASTER 3000**-et. Persze a nagy szám mondjuk az lenne, ha Kaszparov is megszökkenne mögötte, de ez még a jövő zenéje.

PC

Ezt persze az **Interplay** sem nézte tétlenül, s azonnal visszavágtak a **BATTLE CHESS 4000**-rel. Ez aztán a csaták csatája, igazi sakkjátszma a software-fejlesztő cégek között.

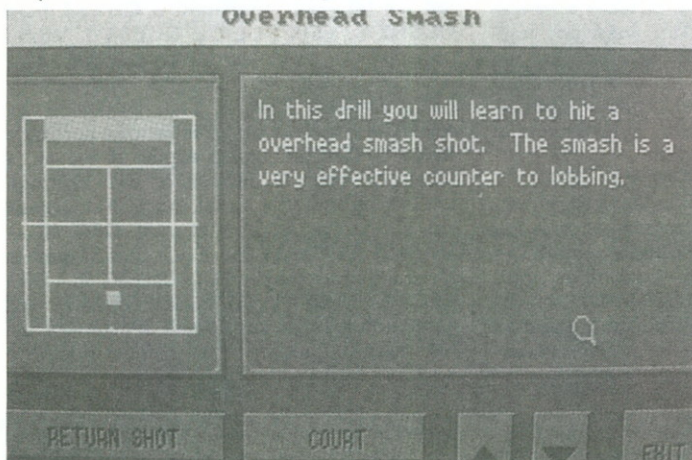
PC

Fura lett volna, ha a **Microprose** neve ki marad a sorból. Ők két repülőgép-szimulátorral törnek előre, Jön az **F-15 STRIKE EAGLE III**, és a **B-17** is. Kíváncsian várjuk. Ezenkívül egy tengeri hajó szimulációval is gazdagabbak leszünk, mert jön a **TASK FORCE 1942** is.

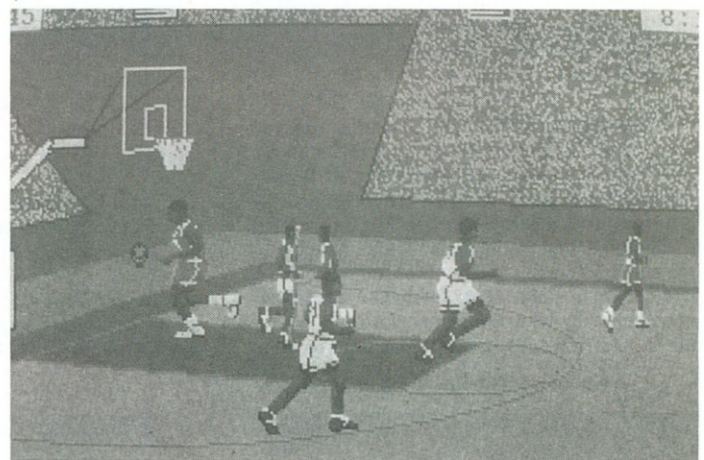
PC

Az **Origin** is hű marad nevéhez. A **WING COMMANDER** sikerei után jön **2 Commander** is. A **TRADE COMMANDER** egy keveréke a **Wing Commander**-nek és az **ELITE**-nek, míg a **GROUND COMMANDER** egy tankszimuláció a **Wing Commander** jegeit ötvözve.

▽ Tanulhatunk teniszezni — WORLD TENNIS CH.SHIP



▽ Ez kosárlabda, de ki az a Bethesda? — NCAA BASKET.



Stratégia

64, Amiga

ELVIRA; NORTH & SOUTH; SHADOW OF THE BEAST; Mi a közös ezekben a játékokban? Eláruljuk: Nagyhirű Amigás proggy-k voltak, amelyekről senki sem hitte, hogy lesz 64-es verziójuk, mégis lett. A **Psychosis** készíti a **LEMMINGS C64**-es változatát. Amigásoknak egyébként már a második rész készül, ha az **OH NO**-t és a **CHRISTMAS**-t nem számítjuk...

64, Amiga, PC

A **Starbyte** azok közé a cégek közé tartozik, akik felkarolják a C64-eseket is. A **SZENARIO** is egy olyan program, melynek mindjárt kiadták a C64-es verzióját is. Ez egy kereskedő-program, mely európai szinten játszódik. Többjátékos módban külön-külön országot képviselhetünk. Sajnos egyelőre csak német nyelvű verzió van kilátásban...

Amiga, PC

Az **Empire** legújabb stratégiája a **PACIFIC ISLAND** 1995-ben játszódik. Az Észak-Koreából érkezett szovjet kommunis-ták inváziót intéznek a Yama Yama szigetekre. Páncélos hadosztályunk épp a közelben tartózkodik, mert nemrég tért vissza a Perzsa-öbölből. Rajtunk múlik, hogy megmentsük a szigeteket a betolakodóktól.

Szép 3D akció-jelenetekkel spékelt stratégia, egyedülálló real-time programozói munkával.

Amiga, PC

Melegség önti el orcánkat, ha valaki a **PIRATES!** nyomdokaiiba lép. A nem is olyan régen megjelent **1869** után, most itt a **PATRIZIER**, melyet az **Ascon** csapat dobott piacra. Ebben a német programban a XIV. századba csöppenünk, hogy vitorlát bontva induljunk kereskedni. PC-n nem árt ha van VGA-nk no meg némi hangkártánk is.

Amiga, PC

Ha azt mondjuk **BATTLE ISLE**, a stratégia-rajongó Amiga és PC tulajdonosoknál valószínűleg azonnal megindul a nyáleválasztás. Most lehet készülődni az új Pawlov-i reflexre, ugyanis készül a **BATTLE ISLE 2**. Amigások egyelőre csak egy-két data disket kapnak az első részhez, tessék csak reménykedni, hogy hamarabb készül el Amigára a 2. rész, mint C64-re az első!

Amiga, PC

A **LEMMINGS**-ről jutott eszünkbe! Mi lenne, ha egy játékban egyesítenék a **LEMMINGS**-t a **CIVILIZATION**-nel? Valószínűleg e gondolat fordulhatott meg a **Mirage** cég fejében, s így jöhetett létre a **HUMANS**, ahol egy rakás ősember szerencsétlenkedéseinek leszünk irányítója. A játék hangulata olyan, mint a többi ősemberes filmé.

Amiga, PC

Újabb recept következik: Végy egy **CIVILIZATION**-t és keverd össze egy kis **MILLENNIUM 2.2**-vel. Adj hozzá némi **UTOPIA**-t, és **SUPREMACY**-t, majd fűszerezd csipetnyi **STAR CONTROL**-lal. Önts rá egy jó nagy adag kalandjáték-elemet, rázd össze és kész is egy új szuperjáték: az **EXODUS 3010**. Jó étvágyat!

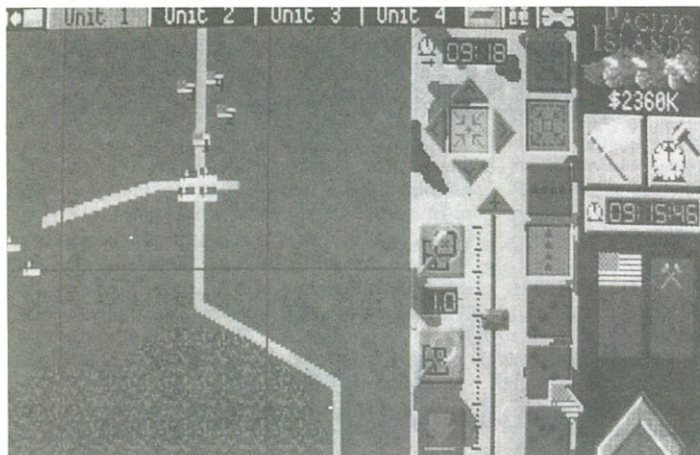
(Amiga), PC

Ha **Interplay**, akkor bizonyára mindenekelőtt a nem is olyan régen kinyomult **CASTLES** jut az eszünkbe. Sikoltozhatunk ismét: jön a folytatás, a **CASTLES II. — SIEGE & CONQUEST**. Az Amigásoktól ismét egy kis türelmet kér a cég, a PC mindenekelőtt.

(Amiga), PC

Végy 20 deka **SimCity**-t, 20 deka **Railroad Tycoon**-t, hintsd meg a **Maxis** software-házzal, és máris kész az **A-TRAIN**. Akik már végigszenvedték magukat a **SimCity**, a **SimEarth** és a **SimAnt** c. programokon, azoknak már nem lesz nehéz városokat és vasútvonalakat tervezni, üzletelni stb. Ha jók lesztek, nyomatunk róla egy leírást is... A **Maxis** máris dolgozik két új programon is. A **SIM LIFE** teljesen a **SIM EARTH** alapján készült, különféle katasztrófa-helyzetek szimulálásával, míg az **EL FISH** inkább oktatóprogram, mint játék, egy akvárium életét kell vezérelnünk, halakat telepíteni stb.

▽ 3 év múlva ez lesz a design — PACIFIC ISLAND



▽ A Pirates! csuklik egyet! — PATRIZIER



Arcade

— 64, Amiga —

A **MEAN MACHINE**-ben a jövőben küzdünk élet-halál harcban egy szuper módon felfegyverzett páncélozott járműről. Logikus: a játék célja, élve eljutni a végére. Utközben löszert és korszerűbb fegyvereket gyűjthetünk. A játék érdekessége, hogy ellenfeleinket nemcsak lelőhetjük, hanem le is túrhatjuk a pályáról!

— 64, Amiga —

Az **Ocean** még nyáron sem lustálkodott, bár mit is mondhatnánk a **WIZKID**-ről? Nagyon szép, nagyon jó, lehet lőni, horizontális scroll, egyre nehezebb szintek, viszont jó hír, hogy nyakunkon a 64-es verzió.

— 64, Amiga —

Olyan játékkal még nem találkoztunk, ahol a főhős a szó szoros értelmében egy szívacs. A **Flashsoft** most elhatározta, hogy megtöri a jeget. A **DANNY DUSTERS DIRTY DEEDS** célja, hogy főhősünk (Danny) 5 szinten keresztül jusson át (azaz 5 nagy termen, amely egy hatalmas nagy házban található), miközben egy picit takarítania is kell. A játék során előfordulhat, hogy az egész képernyő a feje tetejére áll,

ha sikerül normálisan feltörőlnünk pl. egy bor-tócsát...

— 64, Amiga —

Az **Ocean Operation Wolf**-jának a sikere ösztönözhette a szerzőket, hogy felújítsák a sztorit. A **STEVE McQUEEN WEST-PHASER**-ben egy vadnyugati sheriff szerepében játszunk. Le kell számolnunk a banditák egy csoportjával. Mindet le kell lőnünk, annak ellenére, hogy golyóink száma véges, nem úgy, mint a megszokott vadnyugati filmekben. Szép jelenetek díszítik a játékot, pl. megnézhetjük mi történik, ha véletlenül eltalálunk a szalonban egy tancsöntöt...

— 64, Amiga, PC —

Amikor meghallottuk a **Nidram Software** nevét, nyeltünk kettőt, hát ezek meg kicsodák? A **SHOOTING GALLERY** nem egy nagy durranás, céllovöldét játszunk, melyben kipróbálhatjuk célzókéességünket. A hang és a grafika még Amigán sem színvonalas, de leköthet bennünket az élvezetes játék. Talán ezért is kapott olyan sok pontot a nyugati sajtóban?!

— 64, Amiga, PC —

Jó hír az akciójátékok kedvelőinek! A **HiTech Software** hosszú huzavona után végre aláírta a Warner Brothers képviselői-

vel a szerződést, és kiadja a **LOONEY TUNES** programcsomagot, melyben ismert rajzfilmeket dolgoztak fel: pl. **Tapsi Hapsi**, **Kengyelfutó** **Gyalogkakukk** stb.

— Amiga —

A **Palace**-nak volt az elmúlt évek során néhány említésre méltó akciója, ők is régóta csak a babérjaikon ültek. A **HOSTILE BREED**-ben egy idegenek által ellepelt biológiai állomást, ezáltal az egész bolygó életét kell megmentenünk. Feladatunkat időre kell teljesítenünk, mert különben a reaktor felrobban...

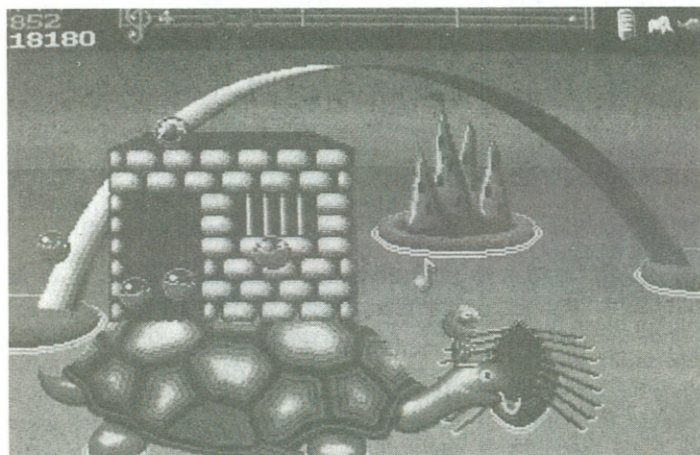
— Amiga —

Nem nagyon kedveljük a hagyományos piiff-puff akciókat, ám a **Psygoxis AQUA-VENTURA**-ja egészen más. Egy vízalatti világban kell különféle feladatokat teljesítenünk. 3D grafika, igen szép kivitelezés, jó zene, kikapcsolódásnak nem rossz.

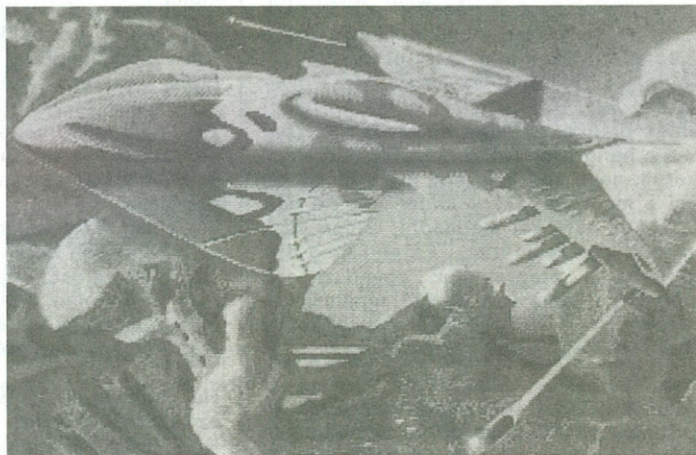
— Amiga, PC —

Amigára minden hónapban készül valami igazán szép, horizontál-sroll piiff-puff, amiről sokkal többet nem érdemes elmondani. Ezek közé tartozik a **Loriciels JIM POWER**-je is, mely a 21. században játszódik Los Angeles-ben. A várost mutáns lények lepik el, a mi feladatunk a város megtisztítása tőlük. *Izias stb.*

▽ Igyunk meg egy whiskey-t — megjelent a WIZKID



▽ 3D bugy-bugy — AQUAVENTURA





INDIANA JONES

4. The Fate of ATLANTIS

Hi dudez! Kewl stuff again! A Lucasfilm jóvoltából ismét itt van IndyJános, no persze a játék megint nem indiános, de azért a sztori megér pár oldalt a CoV-ban. Különösen azt is figyelembe véve, hogy a Lucasfilm is azok közé a cégek közé tartozik, amely egyidőben zúdítja programjait a C64, Amiga, Atari és PC tulajok nyakába.

A program — e sorok írásakor — még csak pár hetes, de hamar megállapítottuk: méltó a Lucasfilm-hez (nem, mint pl. az arcade-konverziók...), nemhiába szerepel a Power Play c. lap TOP-listáinak első helyein... Remek grafika, jó nagy kitalások stb. (bár PC-n a hang csak Adlib...). A PC-s törés jól sikerült, csak van vele egy kis bibi: ha túl kicsi a memória, akkor kódot kér; de persze ekkor nem kel megijedni, simán csak pucoljuk ki a memóriát... És van még egy probléma a programmal: ugyanazt sok móddal is el lehet érni, és van, amit csak tizedszeri RESTORE-ral (ilyen pl. a könyv felszedése vagy a halom fejtörő).

A demót nekünk kell végigjátszani (ez átgorgható, pl. PC-n az 'ESC' billentyűvel): elég nagy zöldség. A macskás vagy a szekrényes jelenet nekünk különösen tetszett. Herr Kerner nagyon aktivizálja magát, hogy a Harmadik Birodalom szerezzék meg mielőbb Atlantisz titkát, ami — ez kiderül Heimdall beszédéből — szoros kapcsolatban volt Izlanddal.

Amikor megkapjuk a vezérlést, egy mozi mellett állunk. Teljesen fölösleges a próbálkozásunk a jegyárussal és egyéb legális bejutási formákkal. Inkább jöjünk jobbra, a

mellékbejáratához, miközben a boltnál felszedjük a mai újságot.

Persze nem könnyen jutunk be az épületbe. Ajtónyitás után egy hájpacni tornyosul elénk: addig bizony be nem jutunk, míg le nem ütjük. Ezért mindig a legkeményebb sértéseket vágjuk a fejéhez (általában mindig az alsó mondatok). Nekivetkőzik, aztán usgyi, bele a potfájába! Meglehetősen könnyű leverni, bármekkora húshegy; nem is kell különösképpen ügyelnünk arra, hova ütünk (csak arra figyeljünk, hogy akkor üssünk alulra — PC-n az egeret lejjebb húzzuk —, ha felül védekezik): a kurzort mindig tartsuk az ürgén, és piiff-puff. Amígán és PC-n folyamatosan nyomkodjuk az egérgombokat.

Mellesleg még két módon is bejuthatunk: vagy rendesen beszélgetünk a testőrrel, és akkor hamarosan beenged; vagy szépen PUSH/POP-oljuk hátul mind a három mozgatható ládat, és így eljutunk a hátsó tüzlétráig (kemény idegmunka...).

Ha bejutottunk, konstatáljuk, hogy bizony az Atlantisz-előadás jó sokáig fog tartani. Hogy felhívjuk magunkra a nő figyelmét, talán a világítással kéne operálni... De amíg a világosító ott van, nem enged a karok közelébe, akárhogy próbálkozunk is. Talán inkább adjuk neki az újságot — ez csak akkor lesz sikeres, ha már az ürge is unja az előadást (általában a 3. próbálkozás, az Atlantisz elsüllyedésének bemutatása után): „Aren't you wondering...”

Ha végre eltűnik a világosító, menjünk oda a világításkapcsolókhöz:

**PUSH LEFT LEVER
PUSH RIGHT LEVER
PUSH BUTTON**

Egy kis közjáték, és máris együtt vagyunk. A nő szépen a lakásába invitál (amit éppen akkor túrt át Kerner, de szerencsére a legfontosabbat, a nő nyakláncát nem lelte meg). Szídjuk tudományos eredményeit (pl. 'Még nem is jelent meg cikked!'), erre megmutatja nagy ászát, a szépséges nyakláncát, mindenféle mágikus erővel (még Nur-Al-Sal szellemének érintését is beadja: meglehetősen muris látvány az extázisba eső nő!). Kiderül, hogy van egy Plató-könyv, amely talán több infót jelent Atlantisz hollétének tisztázására: **LOST DIALOGUE OF PLATO**. Ki ismeri? Talán a híres Atlantisz-kutató, Dr. Bjorn Heimdall, aki jelenleg éppen Izlandon keresgél.

Új helyszín: Izland. Nyomás is be a tárnába, ahol menten beszéljünk az ürgével.

Elmondja, a görögök már annak idején ismerték Izlandot (Hyperborea-ként említették), és nem egy vacak kód miatt nem tudtak a felszínére lépni, hanem egy mágikus erőter miatt — tehát valószínűleg földönkívüliek ténykedése volt a dologban, akik Izlandon is az Atlantiszhoz hasonló, űrrepülőterrel egyesített kultúrát akartak létrehozni (azért ilyen hideg helyen, mert valószínűleg ki nem állhatták a turistákat...).

Ez az, ami még közös Atlantiszban és Izlandban? Hisz lehetett volna, hogy a kontinentális kereskedelem során kerülnek természetfeletti tárgyak Izlandra... (pl. pont az, amit Heimdall vajt éppen ki).

A legfontosabb kérdést ne feleljük feltenni: **HAVE YOU EVER HEARD OF „PLATO'S LOST DIALOGUE”?**

Heimdal elmondja, hogy kiket érdemes megkérdezni ez ügyben: *Charles Sternhart* (TIKAL), *Felpe Costa* (AZORES-szigetek).
Búcsúzzunk: *Well, so long...*

Irány TIKAL. Amikor kiszálltunk, menjünk rögvést a dzsungelbe. Kis mászkálás után rá lehet jönni, melyik út vezet ki a dzsungelből. A szakadék mellett egy fa áll (SIERRA-játékok kedvelt átmászási eszközei...), amit jelenleg egy kígyó ellenőriz. Mi történne, ha a dzsungelben mászkáló ízét kiterelnék a kígyó elé... (vissza).

Az állatot úgy lehet kikényszeríteni a szakadék mellé, hogy egyrészt amikor a mozgásunk során balra, előre kerül, akkor menjünk oda — ekkor pont a megfelelő, jobb oldali ösvénybejárat elé áll. Ne mozogjunk, csak az ostorral csapjunk az állatra: és OK is minden, a kígyó eltűnik...

USE-oljunk a fára, és máris odaát vagyunk. Hamarosan *Sophia* is megérkezik, lényegesen könnyebb úton: ő ugyanis egy rendes ösvényt talált...

Ha be kívánnánk nézni a templomba vagy a szuvenireket kezdjük el tapogatni, rögvést megjelenik *Sternhart*. Sajnos, mivel nem vagyunk tudósok (és a nevünk sem emlékezteti semmire egy macskán — illetve *Sophia*-t egy kutyán — kívül), nem mehetünk be a templomba. Így a következő beszélgetés-vezérfonalat kövessük:

WHAT CAN YOU TELL US ABOUT THE TEMPLE? CAN WE HAVE A LOOK INSIDE? I'M DR. INDIANA... I'D REALLY LIKE TO EXPLORE THE TEMPLE

Ekkor megkérdi az ominózus **Plato-könyv** másik nevét: persze hogy nem tudjuk, válaszoljuk is ezt (semmiképpen sem jönne össze különben, akárhányszor is RESTORE-olnánk!): **I DON'T KNOW THE TITLE.**

A papagáj a fán ezt szépen megismétli; miközben az ürge elhordja az irháját: talán a madár tud valamit? (TALK TO...)

TITLE? (a fontos, hogy ezt kérdezzük!): a válasz pedig **HERMOCRATES.**

Újra teremtsük elő *Sternhart*-ot (pl. megint nyúlkaljunk), és **TALK: ABOUT EXPLORING THE TEMPLE...** Máris **HERMOCRATES**-t válaszolhatunk; így irány a templom...

Bent nézzünk körül. Az előtérben lévő faldíszeket megvizsgálva, és azok közül is a balra, középen lévőket (**LOOK AT SPIRAL DESIGN**), *Indy* közli, hogy bizony ezen jól megkövesedett a por... Valami oldószerrel ki lehetne még pucolni...

Az ürge szuvenirstandján volt egy kerozilámpa — szerezzük meg (de elég önző *Sternhart*, így nem akarja odaadni)! Tehát le fogjuk kötetni a figyelmét *Sophia*-vel, míg mi kimegyünk és megszerezük. **TALK TO SOPHIA: COULD YOU TALK...**

Amíg ők ketten dumálnak, futás ki, és **PICK**; majd újra be.

Bent álljunk az előtéri díszes vackok elé, és **OPEN KEROSENE LAMP**, majd **USE OPENED KEROSENE LAMP WITH SPIRAL DESIGN** — valóban szépen kipucolássza... Most már mozdítható is lesz; és kiszedhető: **PICK UP.** Ejnye, de ormányformájú!

A bejárat mellett, felénk van egy állatfej: **USE SPIRAL DESIGN WITH ANIMAL HEAD**, majd, hogy végre a program is elismeri, hogy itt bizony elefántról van szó, jó szokás szerint húzzuk meg az ormányát (**PULL ELEPHANT'S NOSE**). Kinyílnak a

múmia zárólemezei...

A tudós pillanatok alatt eltűnik, de valami érdekeseget a múmián hagy (ami villog is!): **PICK UP SHINY BEED**, majd el is hagyhatjuk a helyszínt...

Gyerünk vissza Izlandra! Itt *Heimdal*-t teljesen (szénné?) fagyva találjuk, de ne törődjünk vele: **USE ORUCHALUM IN EXPOSED EEL HEAD** — és érdekes dolgok történnek... (majd **PICK UP** a kifagyasztott cuccot!)

Irány az AZORES-szigetek! Kopogjunk be az ürge ajtaján, és csevegjünk mindenféléről. A vége az lesz, hogy *Indy* hívására már nem lesz hajlandó kijönni *Costa* (legjobb rögvést a fürdőbe kéredzkedni!): ekkor adjuk át a szót *Sophia*-nek: **TALK TO SOPHIA**, majd **HERE, YOU TALK TO THE MAN.**

Sophia-vel kopogjunk be, és beszélgesünk mindenféléről. Ha közben nem rekesztjük be a beszélgetést (általában az utolsó menüpontot tárgyalva), az azzal ér véget, hogy szívesen üzletelne is a csávó, holmi nyakláncért stb. (**WOULD YOU DO BUSINESS WITH MY FRIEND HERE?**). Az ürge eltűnik, adjuk át a szót *Indy*-nek (**I THINK YOU BETTER..**), kopogjunk be, és **LET'S TALK ABOUT A TRADE; I'M OFFERING THIS EEL FIGURINE.**

Azt az infót kapjuk (micsoda fantasztikus üzlet!), hogy az **Ashkenazy/Pierce/Dunlop** stb... **Collection**-ben van az a bizonyos könyv, ami az egyetemünkön található.

Vissza az egyetemre. A pálya túloldalán az **office**-unkban bekkukkantva a hűtőből szedjük ki a majonézes kaját, majd odaát menjünk le a pincébe. Itt szedjük fel egy széndarabot és a kijárat melletti dobozról a kendőt; majd menjünk fel az emeletre. Egy kukk a felborult szekrényre: ha a név egyezik az Azores-csávó által említett gyűjteménnyel, érdemes tovább machinálni; ha nem, hát akkor **RESTORE...** (mindig a sziget-beszélgetést töltjük, mert állandóan mást mond a vén zsuor!)

A könyvtárban nézzük meg a széklet: látunk rajta egy rágógumit. Szedjük fel!

Utána másszunk fel a kötélen a feljebb lévő terembe (**USE ROPE**), és ott nézelődjünk (itt sosem lertünk a könyvre, de hát ki tudja...). Pont a háttérben, a képernyőn pár centivel jobbra kiinduló pozícionktól, a totemoszlop mögötti polcon látunk egy dárdahegyet (könnyen észrevehető, mert kicsit barnás színe van — színes monitor előnyben!). **PICK UP.**

Gyerünk vissza. A könyvespolcot nem tudjuk megmozdítani, viszont a hátulját csavarok tartják, és a dárdahegy pont megfelelő csúcsú. Használjuk újdonsült csavarhúzóunkat! Hát ez fáj... Inkább borítsuk be a nyelét a pincebéli ronggyal, és újra USE-oljunk mind az öt (ezüstszerű) csavarra. Most már fel tudjuk nyitni a szekrény hátulját, és ha szerencsénk van, rögtön megkapjuk a **Plato-könyvet** (ha meg nem, **RESTORE**).

Utána menjünk újra le a pincébe, és ragasszuk a rágó-maradékot a cipőnkre (**USE GUM WITH COAL CHUTE**), majd irány fel.

Vegyük fel a három macska felvehető verzióját (az egyik viasz); majd vissza az úttest túloldalára.

Sophia-val beszélgessünk, és ha eddig nem tettük volna, ürítsük ki a hűtőt. Nézzük át a könyvet (jó alaposan, mert az alapján lesznek kérdések!); és *Sophia*-t is hívjuk magunkkal (**I'D RATHER TACKLE THIS**

TOGETHER, majd YES, I'M SURE!); ezután irány **Monte Carlo.**

Trottier-t hamar meglelhetjük a hotel előtt (pl. a járókelők is infomorzákat szórnak: barna zakós, virág-kitűzős stb...), **TALK TO STRANGER.** A kötelező beszédfonal: **I'M DR. INDIANA..., THAT'S ME...**

Már az elején nagyon figyeljünk! A beszélgetés legelején mondja, mi hajtotta ide (horoszkóp stb.), illetve ha ezután a könyvről kérdezzük, megemlíti, mitől is fél leginkább (a náciak, a felesége stb.). Emiatt fel is rak pár kérdést — lásd a könyvet! Ha eltaláljuk, megkérdezi, miben segíthet. Válaszunk: **FOLLOW ME...**, majd **COME ON, TAKE A CHANCE** (vigyázzunk, mert különben megsértődik és otthagyl!). Ezután eljti, mit is vár a szeánsztól (mire van pillanatnyilag szüksége), és mehetünk is...

Sophia-nak teljesen adjuk át a vezérlést (**OK, TROTTIER'S ALL YOURS** — kipróbálhatjuk *Jones*-szal pl. az áram lekapcsolását és a **Szent Kő** elemelését, de nem sikerül). *T.* első kérdésére (nehogy rögtön kiderüljön szélhámoságunk) válaszoljunk **NUR-AB-SAL DEMANDS PROOF**-ot. Ezután négy kérdést tesz fel, amelyből az első három választát már ismerhetjük (persze közben az ürge nem árulja el, ha tévednénk!): mi vezérelte ide, mitől fél, mi kell neki; majd egy ötesélyes kérdés: hány ujjja van nyitva a háta mögött? (Intenzív **SAVE**: rá kell hibáznia.) Ha valami nem jött össze: **I'M VERY DISAPPOINTED...**; különben a kérdésére azonnal válaszoljunk: **NUR-AB-SEL SAYS: „GIVE UP...”** Meg is fogadja a szellem tanácsát, és ami a legfontosabb, a terv feladása mellett a követ is nálunk hagyja.

Irány Algéria!

Itt már nem lesz olyan kemény feladvány: ez már inkább rutinmunkát igényel.

Menjünk el a késdobáló és a zöldséges mellett, utána balra-hátra a sikátorba. A *Sophia* által is említett ürgéhez jutunk, aki mihelyt szemrevételezi a követ, ad két tevét és egy térképet, hogy keressük meg a támaszpontot: de ahogy kiderül a pár óra múlva visszatérő *Indy*-ék elbeszéléséből, a kivénhedt 'hajók' nem sokáig bírták (és a dögök meg is bűdösödtek). Ha már ilyen szag-csapás ért (válaszoljunk tehát „**A tete-mek bűdösek voltak!**”-ot!), egy maszkkal engeszteljük ki az ürge. Ezt akár azonnal el is cserélhetjük másra (**I'D LIKE TO TRADE MY MASK**).

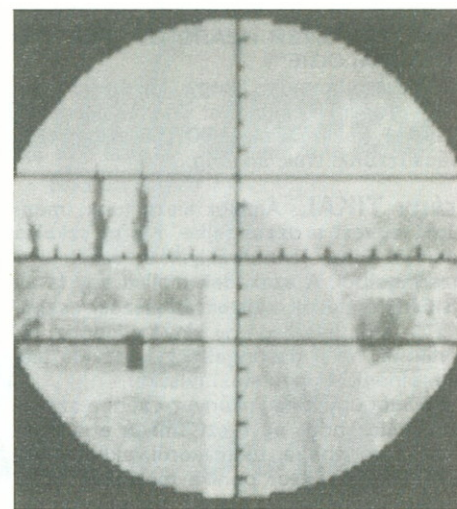
Sajnos, ahhoz hogy az előtérben lévő kol-dust kielégítsük, kaját kellene neki szerezni, itt pedig nincs kaja. A zöldségestől viszont lehet **SQUAB-ON-A-STICK**-et cserélni; az a lényeg, hogy egy bizonyos színre azt fogja mondani, hogy az tetszik neki; ekkor már csak ilyen színű tárgyakat kérjünk hátul; és sűrűn mutogassuk ezeket a zöldségesnek: egyik csak kell majd neki... (megkapjuk a kaját).

Irány a késdobáló. Bár szüksége volna egy önkéntesre, azok (így érthetően *Sophia* sem) nem nagyon tolonganak (azóta a bizonyos **BALESET** óta, amit amilyen ostoba volt a mutatványos, megemlézett előttünk). *Sophia* mondja is, amikor rá próbáljuk venni a késdobáló elé állásra, hogy „**Te csak ne lökdössél oda!**”! Ez volt a lényeges tipp...

Sophia egy idő után mégis szóba fog elegyedni a késdobálóval: ekkor egy jól irány-

zott **PUSH Sophia**-n és máris megkezdődik a mutató (valamint kapunk egy kést). A koldustól a kajáért cserébe kapunk egy beugrót egy kis városnézésre. Jobb oldalt, a hátrább látható lépcsőn baktassunk fel, és adjuk oda a léggömbkezelőnek a jegyet, majd beszállás. Amikor kiúszunk a képről, simán csak vágjuk el a kötelet a késsel...

Az előtérben a hajóbordák közül a leghátsó kijár, és meglepően éles-mint egy csákány. **PICK UP**; majd menjünk jobbra, ahol eleve csákányozásra alkalmas, áttörhetőnek látszó fal van: **USE SHIP RIB WITH CRUMBLING WALL**: egy lyukat ütünk a falba. Tömjük be a **PEG**-gel, majd illesszük rá a **SUNSTONE**-t. Most nézzünk bele a



juk a két vezérsugár metszéspontját (valamivel a szarv előtt lesz); menjünk oda, és a szokásos hajóborda-**USE** az X-re: megkapjuk a **MOONSTONE**-t.

Gyerünk vissza a közvetlenül a mólótól jobbra fent lévő pályához. Itt **USE SUNSTONE WITH PEDESTAL**, majd **USE MOONSTONE WITH SUNSTONE** (pakoljuk fel a két követ; a nagyság-sorrendre ügyelve, a középen lévő bemélyedésre).

Utána pillantás a **Plato**-könyvbe: nézzük meg, a **SUNSTONE**-n minek kell együttállnia a szarvval (ugyanaz, mint a náci táborban, tehát a **SUNSTONE**-t úgy állítsuk be, mint múltkor); a következő bekezdés pedig a **MOONSTONE** beállításáról szól. Itt fontos, hogy a **MOONSTONE**-t nem a szarvhoz, hanem a **SUNSTONE**-hoz képest kell beállítani. Tehát, ha pl. olyat olvasunk, hogy 'az éjszaka közepén telihold', akkor a telihold-ábrát kell az éjszaka(nap)-ábrához igazítani, természetesen most már csak a hold-követ forgatva.

Végül a szokott közép-nyomás, és a labirintus ajtaja megnyílik...

Menjünk be. Bent rögtön felfedezünk három szoborfejet. Ha mindhárom felszedjük (ami később a továbbjutás feltétele lesz), a továbbvezető kapu lecsukódik; ezért úgy játszunk, hogy először **KETTŐ** fejet szedünk fel (**PICK UP STTUE HEAD**), majd át a kapun: hátul látjuk az előtérben maradt fejet. Használjuk az ostort: **USE WHIP WITH STATUE HEAD IN THE NEXT ROOM** — és máris a miénk a fej.

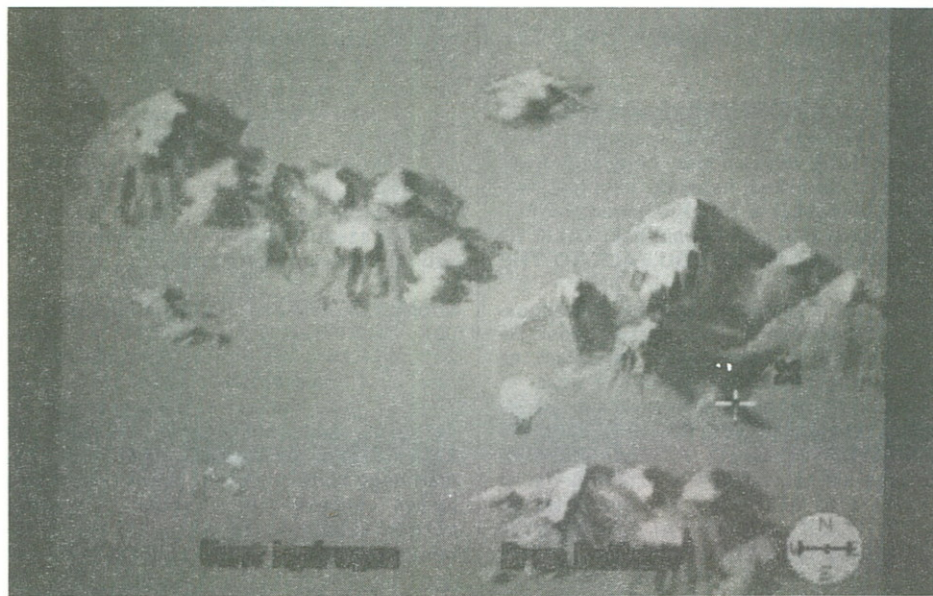
Ezután addig tekeregünk, míg egy hatalmas szobrot nem találunk (amely mellett egy kapu van, az nem lesz jó!). Itt **USE WHIP WITH STATUE HEAD**, és álljunk le a szobor előtti, kicsit megsüllyedt helyre: leliftezzünk...

Lent meglátjuk **Sternhart**-ot; már jó ideje ki nyúlt... (de hogy hogyan jutott be a megfelelő kövek nélkül...). Szerencsére nem rejtette el a **WORLDSTONE**-t (**PICK UP**). Még szedjük fel a mellette fekvő botot; valamint olvassuk el a kezében lévő üzenetet, ahol azt mondja el, hol terül el a **MAP ROOM**, és hogy a mi mágikus halunk nélkül reménytelen kijutni.

Forduljunk is vissza. Sajnos a lift elment, de a véséses mögött megleljük a lift ellensúlyának láncát, és így **Indy** fel tud mászni.

Ezután keressük meg a másik figurát, ami mellett ott van a zárt kapu. Mindhárom fejet pakoljuk fel a polcra (**USE STATUE HEAD WITH SELF/STATUE HEAD**), és ki is nyílik az átjáró...

Keressük meg azt a pályát, ahol nem tudunk hátrajutni az aranyládaéhoz. Itt jól lát-



△ Léghajókázunk egy kicsit — ott a kereszt jobbra

Kezdődik megint egy kis idegmunka. A léghajó irányítása elég nehéz. Amígán és PC-n bal egérgombra a léghajó magassága csökken (gyors, településközeleli leszálláskor nyomogassuk!), ugyanakkor az útirány az iránytűn 45 fokkal az óramutató járásával ellentétes irányba fordul; a jobb gombra pedig pont fordítva.

Szálljunk le közvetlenül valamelyik nomád település mellett. Kérdezzük meg az arabot, mit tud a németek munkálatairól, majd **WHAT DO YOU MAKE OF MAP?** Elmondja, hogy a térképen látható kereszt innentől milyen irányban van — tehát mindig így tájékozódjunk. Hamarosan jól be tudjuk majd löni a célt (egy falukban mondják is, hogy itt van egy köpésre, s ilyenkor egy vörös, kis kereszt is megjelenik a lavírozó térképen — ott szálljunk le).

A képernyőn, miután sikerrel agyonnyomtuk az őrt, menjünk ki balra. Ott **Sophia** menten bele is esik egy csapdába; nem tudjuk kihozni.

Menjünk a veremtől egy kicsit feljebb, balra lévő járathoz, és **USE LADDER**.

A tárnában bizony tapogatóznunk kell... Mindenesetre így is megtalálunk mindent:

- egy 'alvó kígyó': vegyük fel, mert civilben egy gumicső
- clay jar (kanna)
- blunt wood thing (peg)

Az előtérben lévő generátorból viszont ne szedjük ki a biztosítékot, mert akkor később vissza kell majd dugni!

Újra menjünk ki, irány balra, a kocsihoz. Van rajta egy üzemanyagtartály (a hátsó kerék felett): mire való a gumicső és a lenti generátoros benzinbetöltő? Természetesen dugjuk be a kocsni tartályába a csövet, és a végére illesszük a **CLAY JAR**-t; meg is töltődik...

Mehetünk vissza a tárnába, és irány a generátor: először nyissuk ki a gázolaj-betöltőt, majd **USE GAS-FILLED JAR WITH GAS-FILLER PIPE**. Ahol generátor van, ott kapcsoló is lesz; mégpedig közvetlenül a generátor mellett (**LITTLE METAL THING**, majd **SWITCH**). **USE**.

LOST DIALOGUE-be: a harmadik lap felé lesz egy ilyen kezdetű mondat: **AT MANY OUTPOSTS**... Itt figyeljük meg, melyik jegynek kell együttállnia a **TALL HORN**-nal: ha pl. reggeli nap, akkor **RISING SUN**, stb... A felillesztett **SUNSTONE**-hoz fordulva, addig forgassuk a tárcsát, amíg a fenti **TALL HORN** alá nem kerül az ezt a bizonyos napszakot szimbolizáló ábra, és ekkor nyomjuk meg a **PEG**-et: nicsak, **Sophia** kiszabadult!

Kapcsoljuk ki a generátort, hogy a gyújtógyertyát kiszedhessük. Mihelyt megvan, menjünk ki; irány a kocsi. Láthatóan hiányzik az egyik gyertya: **USE SPARK PUG WITH SPARK PUG**; ill. a **DISTRIBUTOR CAP**-ot is illesszük a motorba, és máris indulhatunk...

Irány Kréta.

Teljesen (az ösvényen át!) menjünk balra, át a hídon, és a pálya végén szedjük fel a földmérő-herkentyűt (**PICK UP TRANSIT**), majd vissza, és módszeresen nézzünk be minden **ENTRANCE**-be (a híd alatt menjünk át), míg egy különös falfreskót nem lelünk. Valami kapcsolatban lehet a már **Plato** által említett szarvval a freskón lévő; és a főtéren lévő nagy szarv. Ha már van egy vízszintező, biztos ezt kell használni...

Menjünk ki. A pálya hátsó részén (az egyik kő, míg a másik föld-talapzaton van, és így is egyvonalban) van két kőhalom: mindkettőt **PUSH**-oljuk meg, és a láthatóvá vált szobrokra illesszük a földmérőt.

Kezdjük pl. a jobb oldalival. A freskóra visszaemlékezve, innen a saját oldalunknak megfelelő szarv-részre kell irányítanunk a tájolót (alaposan nagyít a műszer, így nehezen ismerhető fel a szarv!). Ha befogtuk a jobb oldali szarv-felet, lépünk ki. Ha **Indy** közli, hogy a 'jobb szarvat láttam' (**I SEE THE RIGHT HORN**), minden OK, és a program automatikusan mutatja a vezérsugár irányát.

Ugyanezt tegyük meg a bal oldali szoborral, ill. szarvfélel is. Ha jól tájoltunk ('a bal szarvfelet láttam'), automatikusan megkap

hatóan valami ellensúlyos szerkezet van: mi lökjük ki az ellensúly biztosítópeckét! (USE STAFF WITH CHOCK).

Vissza, és lejjebb keressünk egy olyan termet, amiben jobbra, hátul egy hatalmas arc van. Dugjuk be az ágat a szájába! (USE STAFF WITH STATUE MOUTH!) Jé, a lift felemelkedik, és máris megszerezhetjük az aranydobozt; alatta két ORICHALCUM-ot is lelünk.

Ezek után (a liftre ráállva) menjünk vissza *Sophia*-hoz, és menjünk ki ott a hátsó járaton.

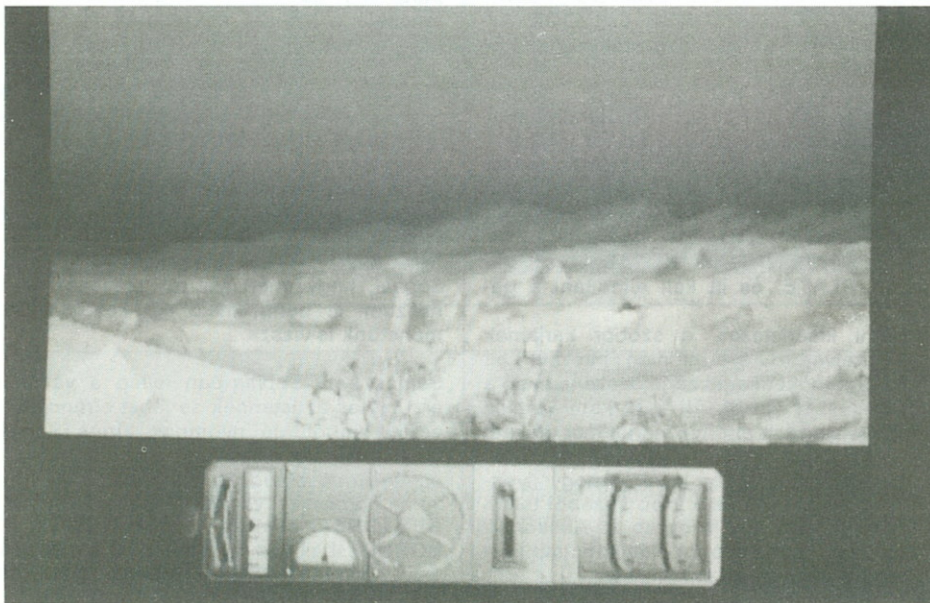
Egy olyan terembe érünk, ahol a hátsó falon (egy zárt kapu mellett) egy nyílás van. Mi nem nagyon akarunk felmászni, így kérjük meg *Sophia*-t (szigorúan csak a hiúságára hatva!), hogy ő mászzon fel! (LET ME BOOST YOU...; YOU PROBABLY...; I MUST MEANT...; WITH LUCK...). Odaátról kinyitja a kaput.

Mivel *Sternhart* azt mondta, hogy csak az aranyhállal lehet kijutni a labirintusból, próbáljuk is ki. Sajnos a nálunk lévő ORICHALCUM-ok elnyomnak minden külső hatást — de az aranydoboz kellően árnyékol (rakjuk be), és *Sophia*-t is kérjük meg, rakja bele a nyakláncát (CAN I...; I THINK IT'S TROWING...; SO WE NEED TO HIDE...; SEE...; NUR-AB-SAL...; I WANT TO PUT IT IN BOX).

Máskáljunk a termekben, és minden teremben szedjük elő az aranyhalat. Ahol egy meghatározott irányba beáll (mondja is, melyik fal felé mutat), ott a falat piszkáljuk meg a bordadarabbal: és máris megvan a kiút... (OPEN DOOR). Bent kapjuk fel az újabb ORICHALCUM-ot, majd jobbra. Az Atlantisz-terepmakett közepén a szokás szerint alkalmazunk a 3 követ; lásd az előző használatnál említetteket + a WORLDSTONE a TO APPROACH ATLANTIS ITSELF...-ben nézzük meg, hogy a MILYEN állású Hold MIT világított be és így állítsuk a WORLDSTONE-t a MOONSTONE-hoz.

Egy kis animáció, majd a megjelent ajtón ki. Ott megjelenik *Kerner*, persze fegyverrel, és elszedi a követeket (s ha rosszul társalgunk, még az életünket is), valamint foglyul ejti *Sophia*-t. Végül a jobb oldali fal megszurkálásával távozhatunk.

▽ Tengeralattjáró — sikerült beslisszolni!



A móló előtt bukkanunk felszínre. Irány a hátul horgonyzó tengeralattjáró, ahol PUSH-oljuk meg a torony bejáratát — a felmászó volt kapitány pillanatok alatt leverhető.

Bent: a hajó egész hosszán jópár vezérlő van. Legfelül, a mindig biztonságos kapitányi kabinban van a magasság-szabályzó (ennek karja egy használat után letörik, de simán pótolható a *Sophia* melletti teremből előhalaszható WC-pumpával. A kapitányi fülkében van még egy hangosbeszélő, ami vel a legénységet küldhetjük az első vagy a hátsó torpedókhöz, ill. 'pihenj'-t és gyülekezőt vezérelhetünk (értelemszerűen nekünk csak az első két lehetőség biztonságos).

A lejjebb lévő szinten, balra találjuk a magasságszabályzót; barna potméter (a kenyeres asztal után, ahol szedjük fel a kenyérszeleteket, sajtot, és kannát is) és az előre-hátra kapcsolót. Mindkettőt PUSH-oljuk meg, hogy vezérlést szerezzünk rajta. *Sophia*-t kérjük meg, ha megjelenünk az ór mögött, üsse le (*Sophiához* a háta mögötti szellőzőn át beszélhetünk). Az akkumulátoroknál a szivárgó savat a náci táborban is használt kerámiaedénnyel szedjük fel.

Irány *Sophia*. Az ór felénk fordul — kérdezzük meg tőle, ismeri-e sanyarú sorsát (DID SOPHIA FORETELL...) — ekkor üti le *Sophia*.

Az akkumulátorosavval az orvosi szoba túloldalán lévő 'erős doboz'-t marattathatjuk szét — megleljük benne a követet és egy kulcsot a kormányzárhoz.

A kulccsal menjünk vissza *Sophia*-hoz, és nyissuk ki a kormányzárát. Most már teljes az uralmunk a hajó felett — így PUSH-oljunk is valamelyik vezérlőszekentyűre! Egy csavarás a kormányon — nono, ezzel gond van, nem forog... (és ekkor kezdődik a szokásos ide-oda mászka a hajóban, RESTORE-ra dühöngés...). De ha a sebességet teljesen leszabályozzuk és az oda-vissza kapcsolót átállítjuk, már forog...

Nem nehéz felfedezni, hogy a kormányműveletekkel a hajó szemléltetői való távolsága változtatható (nehezítés, hogy minden művelet után ellenkező irányba fordul a hajó...); és akkor megy messzebb, ha a hajó menetirányával ELLENTÉTES irányba forgatjuk a kormányt (míg azonos irányba forgatva közeledik). Tehát a hajó pillanatnyi állásától függő, állandóan változó cickelés

sel a hajó az AIR LOCK-kal egy vonalba kerülhet (a magasság pedig a baloldali karral szabályozható). Amennyiben éppen ellenkező irányba megy a hajó, ha sikerül egy vonalba hozni a bejáratnál, akkor sincs gond, mert pár képpel odébb a hajó simán irányt változtat, így — ha a magasság is rendben van — simán befutunk a dokkba.

Kettesben indulunk tovább immár **Atlantiszon**. A sötétben rögvest lelünk egy létrát (PICK UP), majd jobbra menve *Sophia*-t elrabolják a hátul látható ajtón át. Ekkortól a világosság már valamivel megnő, és láthatjuk, hogy kell feljutni az ajtó platójára — simán csak támasszuk a létrát a törött lépcső aljához. Fel.

Fent kivehető, az ajtó mellett, egy kódboz. Ha kinyitjuk, benne egy fémrudat találunk, amin — tüzetesebben megvizsgálva — egy lyuk van. Ebből rögtön következik a teendő (mivel világítóeszköz égen-földön nincs): rakjunk be ebbe a nyílásba egy ORICHALCUM-ot — és menten világos lesz!

A kapu meletti szobor talapatára a szokott sorrendben helyezzük fel a követet, majd pillantsunk bele a **Plato**-könyvbe! 'A végső bejutás csak az „ellentétesen gondolkodóknak” lehetséges...' — tehát, a már kialakult beállításokban valamit, vagy mindent ELLENTÉTTJÉRE kell változtatni! Pl. a **SUNSTONE** esetén ha eddig a **MORNING LIGHT** állt együtt a szarvval, akkor most ebből **SETTING LIGHT** lesz; szerencsére nekünk csak a **SUNSTONE** állását kell megváltoztatnunk, a másik kettő kő állása legyen pontosan az eddigi (tehát ha eddig pl. az alsó kettő kőnél a **DARKEST NIGHT-FULL MOON** páros volt, akkor most is ez marad; értelemszerűen az előző kőbeállításokhoz képest minden követ pont 180 fokkal el kell így forgatnunk).

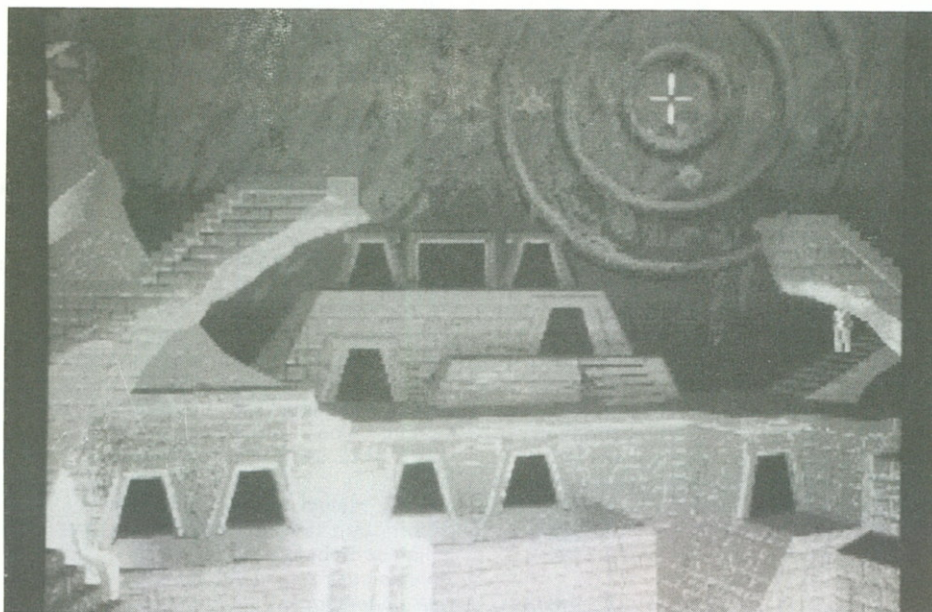
Kinyílik a szobor szája: etessük is meg (USE ORICHALCUM WITH SENTRY STALE) egy ORICHALCUM-mal! Az ajtó kinyílik; felszedhetjük a követet, a létrát, és be.

Egy még keményebb rész következik. Nem árt megjegyezni (lerajzolni), mi hol van, mert úgy lényegesen egyszerűbb lesz máskálni. Először egy kis tippalmaz:

- A rácsok sima OPEN-nel nyithatóak, és máris bemászhatunk.
- Két helyen is 'robot-alkatrészek' vannak. Itt szedjük fel a kereket (BRONZE SPOKEN WHEEL), ill. a bronz fogaskereket (BRONZE GEAR).
- Ahol a bal oldalon egy szobor van (CROSS BETWEEN A BULL AND A FISH), a feje levehető! Ennek a fejnek a láva-teremben lesz jelentősége: miután a kő-poharat megszereztük, és azt a PEDESTAL-ra raktuk itt a teremben, USE FISH HEAD WITH PLAQUE-vel a kupa feltölthető lávával, amit automatikusan fel is szedünk.
- A máskáló örök nem veszélyesek: egyrészt egyszer mindenképpen össze kell vernünk az egyiket, hogy kolbászhoz jussunk; másrészt néha ad a program a szinte elronthatatlan ütközetek után pár (4-5) pontot.
- A külső körgyűrűn is menjünk végig: ahol egy csontváz van, szedjük fel a mellkasát. Ebbe azonnal bele is rakhatjuk a sajt és a kenyér összeállításával nyert 'mélytengeri szendvics'-et, illetve a kolbászt. A végeredménynek CSALÉTEK-KALITKA neve lesz: na vajon miknek? Persze a rákoknak! (Hisz eleve van

CRAB ROOM, rákszobal Irány ide; a csapatát mérítsük a vízbe és hamarosan zsákmányunk is lesz...)

Bent irány *Sophia*: viszont rögtön el is kezd kényeskedni, amikor **OPEN CAGE**-dzsel felerőlődjük a rácsot, hogy mi lesz, ha rá



△ Lávaszoba — a háttérben a következő forgatás

- A láva szállításához szükséges kő-kupa egy olyan szobában van, ahol a földön egy mély szakadék tátong. Itt **USE LADDER ON HOLE**, és máris átmehetünk a szoborhoz, aki a kezében tartja az edényt.
- Ha megvan a **WHEEL** és a pohárnyi láva, irány a **MACHINE ROOM**. Itt az alsó szobor fejétől jobbra fent lévő pecekre rakjuk fel a kereket, majd az emelvény tetején töltjük bele a rendszerbe a pohár lávát: 10 **ORICALCUM** a jutalom... (mellesleg ezt többször megtehetjük: 20, 30... kő a jutalom, de vigyázat, mert 119-nél többet nem tarthatunk egyszerre megunknál). **FONTOS!** Ha megnyugtató mennyiségű **ORICALCUM**-ot gyűjtöttünk be, a kereket szedjük újra fel! (A franc se gondolná, hogy ilyen univerzális, több masinába is jó alkatrészeket is gyártottak az atlantisziak... kitolás kitolás hátán!)
- A börtönben, ha a felső rácsnál vagyunk, a szoborba rakjunk egy **ORICALCUM**-ot — az ór eltaposódik.
- Az átjárónál, ha az első **ORICALCUM**-ot beejtjük a hátszobor szájába, még a kapu egyik szárnya megroggyan, de utána bármennyi követ is töltünk tovább, nem működik (jelen sorok írója kb. egy órán át fáradhatatlanul pakolásztta a köveket a szoborba; de így sem indult meg...). Logikus feltételezés lenne, hogy valószínűleg itt kell használni a bronz fogaskereket, mert valami zúr lehet a nyitó-szerkezettel; de ez sem igaz. A támpont a víz lehet: 'eltorlaszolja a kaput'. De hogy tűntethetnénk el a vizet? (a logikusnak tűnő saggal nem...)

Használjuk a felszedett **EEL** szobrot! Bár ezt a program nem hangsúlyozza, de van rajta egy **ORICALCUM**-nyílás: ha ezen és a **CRAB ROOM**-on kívül más szobában akarnánk alkalmazni, a program kiírja, 'felesleges felfűteni a termet!' (a **CRAB ROOM**-beli szárítással vigyázzunk, mert utána már hiú ábránd lesz a rákfogás...). Tehát — ki gondolta volna — valóban a vizet kell eltüntetni (**USE ORICALCUM IN EEL FIGURINE!**)

ejtjük... A meggyőzés nem használ, alátámasztani meg nincs mivel a rácsot (egyedül az acélfáklyára, ill. a nap/hold stb...-kövekre írja ki a program, hogy túl gyenge; a többi tárgyról semmi hasznos infó nem ad); hagyjuk itt *Sophia*-t! (Miután persze **PICK UP STATUE PART**-tal felvettük a szobordarabkát)

Ha bemegyünk a **CANAL**-ba, hátul egy rák-forma tutajt látunk; de az utat éhes tapogatók zárják el: **USE TRAPPED CRAB WITH OCTOPUS**, és máris szabad az út. Úszszunk át, majd a tutajrak szájába szintén rakunk egy **ORICALCUM**-ot, és így a motorja életre kel (**LOOK AT CRAB MOUTH, USE ORICALCUM IN CRAB MOUTH**), innen már sima **FLOAT**-tal irányíthatjuk a tutajt.

A kapukon valamelyik (véletlenszerű) kő alkalmazásával juthatunk át (**USE SUNSTONE/ MOONSTONE/ WORLDSTONE ON SPINDLE**). Ha balra indulunk, a második képernyőn menjünk fel a lépcsőn, és szedjük fel a masina-alkatrészt: **PICK UP CRESCENT-SHAPED GEAR**, majd **CLOSE CUPBOARD** és **LOOK AT CUPBOARD** — a gép összerakásához némi segítség...

Balra egy pályával pedig menjünk be hátra, a folyosón. Amennyiben a láncot felfűzzük bármelyik karikára (**USE CHAIN WITH BRONZE LOOP** v. **ARM**), kukkantsunk be a sérült szoborba, ez létra nélkül nem fog menni (**USE LADDER WITH CHEST PLATE**). **OPEN DESK PLATE, LOOK AT DESK PLATE**: és itt kell elindítani a gépet...

- Némi kísérletezés, a szobor karjainak helyzetváltoztatása alapján intezzük el, hogy mindkét karját zárja össze (látható a mozgásuk! Ráadásul *INDY* kommentálja is, ha az adott elrendezésnél már elakadt a gép, tehát szélső helyzetben van valamelyik kar; érdekes látvány, hogy ilyenkor az ajtó előtt lévő jobb kezéből totálisan hiányzik egy jó darab...). Amikor ez megvan, már a szobor előtti lánc mindkét vége felfűzhető a két karikára.

- A fehér száj-'akarmi' a középen lévő

szögre kerül, és mielőtt feltennénk, a szomszédos terembei ábra szerint rakjuk mögéje a **MACHINE ROOM**-ban már használt kereket.

- A pántszerű (szomszédos szerzemény) valamit vagy a bal, vagy a jobb oldali szögekre illesszük (ha a bal oldaliakra rakjuk, akkor az ajtó felőli kar mozog, ha pedig fordítva, akkor ellenkezőleg).
- A fogaskereket a következőképpen használjuk a két megmaradt lehetőség szerint: ha felülre rakjuk, akkor a kar előre lendül, ha hátra, akkor pedig hátra húzódik.
- Amikor mindkét kulcskarikán fenn van a lánc, már csak az előrenyújtott karokat kell visszahúzni (pl. simán a fogaskerek áthelyezése az alsó szögre és az **ORICALCUM**-etetés): az ajtó leomlik...

Megjegyzés: A PC-s verzióval nem tudjuk, hogy a törés vagy a **Lucasfilm** búne-e, de 590 Kb-nál kisebb szabad RAM-nál mindenféle furcsa dolog történik: véglegesen eltűnik *INDY* sprite-ja, meg még sok hasonló dolog... **Tanulság:** ne játsszuk rossz operációs rendszer alatt és egy csomó képlopó programmal párhuzamosan!

Ha lemászunk a létráról, felszedhetjük a földről a **HINGE PIN**-t, ami szemre is egy marha erős vasrúd: ezzel már OK lesz *Sophia* szabadulása... De még ne most menjünk *Sophia*-ért, hisz bent a fali hieroglifák tanúsága szerint két kar kell a vajatvágó beindításához, és az előbbi pecket pedig a cellarácsnál véglegesen elvesztjük (a hajó WC-pumpája, ill. a barlangbeli bot véglegesen elveszett, hiába is **RESTORE**-oznánk).

Menjünk be az újonnan nyílt ajtón, és egy pályát balra-le. Itt nézzünk be balra a főterembe, és az emelvényen felmenve szedjük fel a csontvázas lábánál fekvő kart; ki, ismét egy pályával le, itt be a kotrógéphez, végül jobbra.

Mászunk fel rá (**GO TO MOUTH**), és a szokott módon etessünk **ORICALCUM**-mal, majd a falkarc szerint a két szélső nyílásba illesszük a két kart, és minkettől **PUSH**-oljuk teljesen fel: és már indul is a gép.

A folyosón száguldás közben a bal kart **PULL**-oljuk le teljesen alsó állásig; a jobb kart **PICK UP**-pel szedjük ki és rakjuk be középre, majd teljesen nyomjuk fel. A kotró párszor megpördül, és a falat áttörve (szerencsére a két kar megmarad) kiutat nyit (jőjjünk vissza!).

Menjünk vissza a cellákhoz, és adjuk oda *Sophia*-nak a kapunyitáskor felszedett reteszt (**GIVE HINGE PIN TO SOPHIA**), majd a már begyakorolt **OPEN CAGE**. Az adandó válaszok (végre több is van!): **I'VE GOT A PLAN; BRACE THE CAGE WITH THE HINGE PIN**.

Egy kis összezördülés (ránkripakodik *Sophia*, hogy miért akartuk eleveven elrohasztani itt bent), majd egy-két csók, és mehetünk is vissza...

Sajnos bent *Sophia*-ban fellép a vallásos érzület, és az istennek se lehet elrángigálni a főteremből. Jó nyomnak tűnne *Sophia* azon mondata, hogy 'Isteni energiával bíró egyéneknek állandóan enni kell...'; de nem kell a kolbászal vacakolni (és feleslegesen **RESTORE**-oznánk is...). Inkább **LOOK AT SOPHIA**: bejön a nyakláncos kép. Itt már csak simán **USE ORICALCUM IN NECKLACE MOUTH**: a fej ördögivé válik,



viszonyok állapíthatóak meg az ajtók között:

közvetlen (pl. azonos szinten vagy jól látható lépcsőkkel) összekötte: 1-2-3; 4-5-6; 7-8-9; 10-11-12; 13-14; 15-16; 17-18; 20-21; 22-23-24.

Próbálgatással és komolyabb megfigyeléssel:

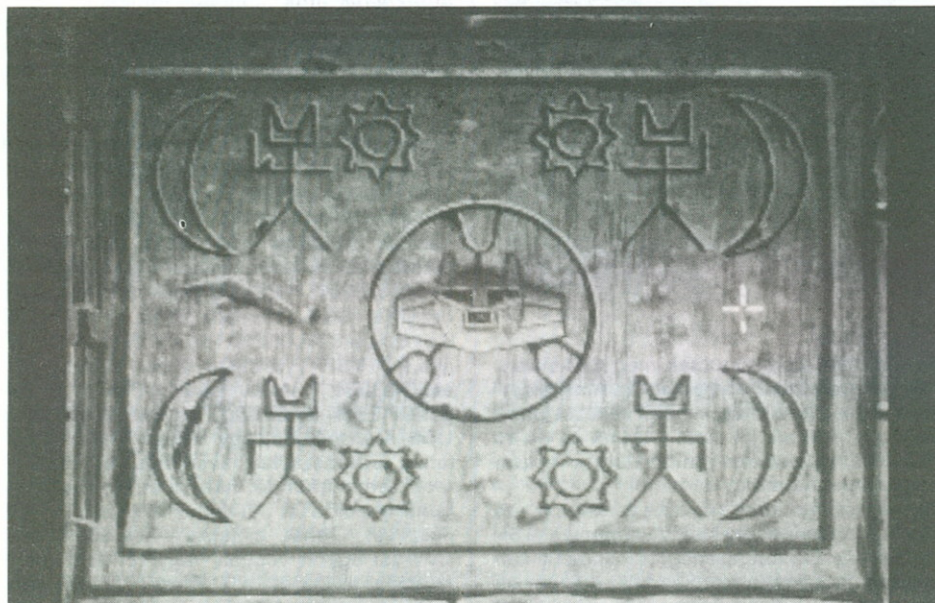
- 14-20 a lépcsőn át;
- 1 <> 8
- 2 <> 17
- 3 > 16
- 4 <> 24
- 5 > 16
- 6 <> 7
- 7 <> 6
- 8 <> 1
- 9 > 16
- 10 <> 14
- 11 <> 18
- 12 <> 19 (19 nem vezet sehova!)
- 13 > 16
- 14 <> 10
- 15 <> 22 (csak ezen át juthatunk ki a 16-os kapun bejutva)
- 17 <> 2
- 18 <> 11
- 19 <> 12
- 20 <> 25 és 20 <> 14, ami első látásra nem látszik
- 22 <> 15
- 23: ez a bemenő pont
- 24 <> 4
- 25 <> 20: a 25 a kimenő pont

áttüzesedik; és ez már *Sophia*-t is idegesíti, oda is adja, mi meg bevágjuk a dobozunkba és azt pedig a tűzbe... Az átok megszünt *Sophia*-n, mehetünk is tovább...

Bent, az új vágatba bemelve menjünk át a hídon (sima click), és hamarosan egy jó nagy labirintusba érünk: szerencsére csak megfigyelőképesség kérdése, hogy azonnal rájövünk, hogy érdemes róla térképet készíteni... Mi a következőképpen csináltuk:

Adott három nagy ajtócsoport, 3+3+3; 3+2+5; 2+3+2 (ez utolsó csoportól jöttünk ki) kapuval. A fenti sorrendet tartva, és felülről/balról számozva a következő

▽ A falí hieroglifák — egyértelmű nem?



Azért írtuk le ilyen részletesen, mert előfordulhat a kapcsolatok 'megkeveredése'; így ez alapján sokkal egyszerűbb lesz a kövendő útvonal megkonstruálása (23 —> 25). Jelen esetben ez: 23 > 24 > 4 > 6 >

7 > 8 > 1 > 2 > 17 > 18 > 11 > 10 > 14 > lépcsőn 20 > 25 és máris lemehetünk a lépcsőn.

Itt a megszilárdult láva-kérgéken kell átmenni jobbra, ez szerencsére egyáltalán nem nehéz, mert az nem semmisülhet meg, amin éppen állunk és téves lépés lehetőségére is kizárt.

Itt még egy nagyon fontos megfigyelni való van: a terem hátsó falán egy szokott elrendezés rajza van: a külső körben balra egy nap, a középsőben alul egy (tele)hold, a belsőben pedig alul egy háromszög (gy.k.: vulkán). Ezt jól jegyezzük meg, mert a továbbjutásban szükségünk lesz rá!

Amikor *Sophia* is átjutott (szerencsére nem kell segíteni; végre egyszer maga is csinált valamit!), menjünk le a lépcsőn, majd be a főcentrumba!

Ott a szokott módon rakjuk össze a köveket, és **LOOK AT WORLDSTONE**. Máris tekergethetjük a köveket a láva-labirintus termének megfelelően (a fent említett esetben a déli nap nézzen balra, a telihold és a vulkán pedig lefelé).

Némi dirr-durr, és megjelenik *Kerner*, valamint az óriút tudós. Persze mindenki magát akarja istennek megtenni; hiába említjük nekik a görbelábú gnómok csontvázát, **Plato** fatális tévedését: „ezek a fejlődés melléktermékei...”. (Én még a görbelábú ninjával is próbálkoztam — **CoVboy**) Némi összezördülés is van *Kerner* és a tudós között, de nem kell megölni, nem ilyen sablonos egymást-lepuffantás a vég...

Először *Kerner*-en próbálják ki a hatást, mégpedig 1 **ORCHALCUM**-mal. Kissé összetöpörödik, majd lezuhan: így 1 **ORCHALCUM** valószínűleg nem lesz elég; ragaszkodhatnánk is a **Plato**-féle 10 kőhöz (ha ki akarunk nyúlni; ekkor sovány vigasz, hogy a tudós is kinyúl...!). Mi inkább ne tegyük ezt, mindenesetre akárhogyan is, de a sor rajtunk van (*Kerner* helyére állunk). Talán próbáljunk hatni a tudós félelmére, hogy mi lesz vele, ha mi valóban isteni méreteket öltünk...: **YOU DON'T NEED...; LISTEN, WHAT IF...; DIVIDING BY TEN...;** (ezután lehet végérvényesen elszűrni a dolgokat: a **NO BEADS... kivételével** bármit válaszolunk, az előbb már említett dolgok történnek): **NO BEADS...; FOR YOUR SAKE, I HOPE...; LET'S GET OUT OF...; IF I REACH...; ONCE...; EVER HEAR THE TERM...;** és mégis a doki áll be, miután berakosgatja az **ORCHALCUM**-okat. Ez sem jön össze, az egész birodalom pedig összeroppanni látszik: futás is ki (automatikus...!)

Megcsodálhatjuk még a finálét, a stáblistát és a **Lucasfilm**-emléma egy fura, új megvalósítását... Jó játék ez az **IndiJános**, bár mondjuk egy kicsit debil ötletekkel ruházták fel az előző részekhez képest, ez viszont nem vált a hátrányára.

ELEV egy festői falucska volt...

De az egyik napon lakói előtt megjelent maga a gonosz, a

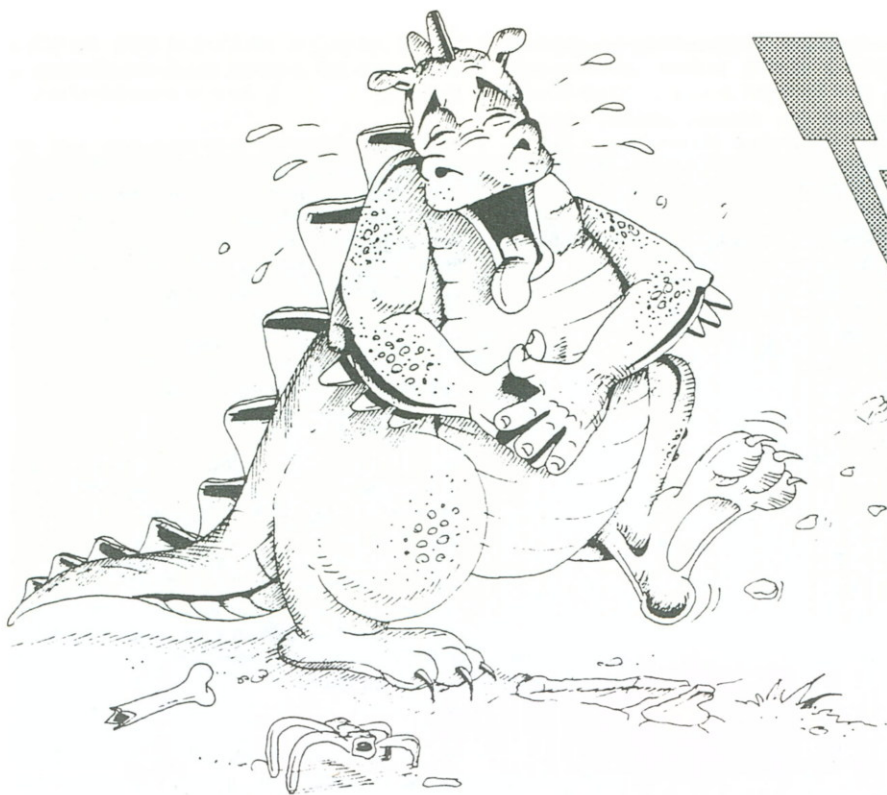
a POKOL ANGYALA!

Pokolian jó; Pokolian izgalmas; Pokolian szellemes!

Ára: 354,- Ft + postaköltség (C64, lemez)

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

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



TREASURES of the Savage Frontier



△ Ez itten kérem CoVboyné... khm. pontosabban a címképernyő (PC)

Ugye mindenki ismeri legalább hírből a **Gateway to the Savage Frontier**-t? Most már jól benne vagyunk az évben (hmm.. melyikben is...? — CoVboy) tehát valószínűleg a **TSF** is beszivárgott minden AD&D játékos gyűjteményébe. Mivel a **CoV #24**-ben már kellően jellemeztük az előző részt, szeretnénk megnyugtatni a kalandorokat: nyugodtan essenek neki a **TSF**-nek, nyomokban sem emlékeztet az első részre: ez egy jó játék!

A szükséges körítésről: a játékot kényelmi szempontokból nem Amigán, hanem PC-n játszottuk le, az MCGA (320*200 pont 256 színben) képek meglehetősen jók, a megvalósítás tökéletes, vagyis a program nem száll el. Egyetlen zavaró körülmény bukkan fel: érthetetlen módon nem a PC óráját használják az időzítések ellenőrzésére, így, ha valaki véletlenül normális gépet próbál használni, akkor ki kell vennie turbóból, ha az üzeneteket el akarja olvasni. Jó-jó a **GSF**-fel az volt a baj, hogy tetű lassú, most meg az, hogy gyors,

de hát miért nem tanulnak meg **SSI**-ék óra IC-t programozni? Mellesleg az Amiga verzió meg lassúnak tűnik a PC változat után, úgyhogy semmi jót nem várunk a 64-es verziótól, hacsaknem annyit, hogy igazán megjelenhetne már...

Van még egy apró probléma: a program nem bírja átvenni az **AMIGA**-n mentett **GSF** karaktereket, ezért esetleg új csapatot kell bütykölnünk. Hát akkor kezdjük: egy sör az asztalon, a többi a hűtőben, cigaretta a bal kéztől 15 centiméterre, jobb kéz klaviatúrára vagy az egérre tapad, szemek a kigúvadnak, fül áramvonalasan hátrasimul...

...csapatunk a **GSF** abszolválása után **Yartar** mellett élvezni a népszerűséget és a pihenést, amikor régi barátunk (barátunk?!? maximum kedvenc zsarnokunk!) **Anamitas** az egész csapatot **Lorkh**-ba varázsolja.

Mindenki ismeri **Anamitast**? Nem? Na jó. Ez egy vén, korpulens fickó, foglalkozására nézve varázsló (olyasmi, mint a programozó, vagy mint CoVboy) (**Kérem a kárpót-**

lási jegyemet! — CoVboy), akit még a **GSF** idején mi rángattunk ki a trutyiból, éppen akkor, amikor néhány jóra való banditára akart uszítani egy osztrák tévészárt és egy ex-magyar úriembert némi feldarabolás céljából. Azóta ez a piszok mindenféle rázós kalandra küldözget minimális alapbérért. Lakhelye **Secomber** (délkelet), egy színes házban lakik, dwarf testőre van, és szívárványszínű cicákat tart. (Szóke, barna, vörös, stb...)

Tehát **Lorkh**-ban landolunk, ahol a maradék **Zhentil** erők támadást indítottak a **Lordok Szövetsége** ellen. Ez utóbbi egy csomó város szövetsége, természetesen mi őket támogatjuk. A támadás célja a dwarfok helyi kultúrházának (temploma stb...) elfoglalása. A támadók vezetője **Lord Geildarr**. **Anamitas** meg a lelkünkre köti, hogy feltétlenül keressük fel **Secomberben**, miután végeztünk a feladattal és **Lord Geildarr**-ral.

Hopp, álljunk meg egy pillanatra! A csaták közben szükség esetén megtalálható a **BANDAGE** menüpont, igaz csak akkor látható, ha van haldokló játékosunk. Lehet, hogy a **GSF**-ből sem maradt ki, csak **Krevish** automatikusan ellátta a sérülteket? Ejnye... A **TSF** egyébként hozott néhány épeszű újítást. Például lehet vásárolni térképeket. Ezek használata egyszerű: **READY**, **USE** erre felrajzol egy teljesen használhatatlan térképet. Nem azért használhatatlan, mert semmitmondó, hanem azért, mert egy néhány oldallal arrébb megtaláljuk az összeset. Tehát a jelszó: térképet csak **CoV**-val együtt vegyél, vagy rendeld meg! (**Nem a térképet, a CoV-ot!**) Néhány helyen tapasztalni fogjuk, hogy csata közben további harcosok csatlakoznak egyik vagy másik csapathoz. Az ötlet jó, kellemesen színesíti a harcot, csak akkor fogunk heveny káromkodásban kitörni, amikor a varázslóink mögött egy lépés távolságra tűnik fel egy újabb kis hadsereg. Nagyon szerencsés újítás, hogy végre az **NPC**-ket (gyengébbek kedvéért: 'non-playing character', ezek önként csatlakoznak a csapathoz) is magunk vezérelhetjük. Eddig igen kínos volt ezeket megvédeni az öngyilkosságtól. Továbbá lehet találni egy rakás mindenféle **'LUCKY PAPER'**-t. Ennek a helyes magyar

fordítását igen nehéz lenne megadni, nevezük egyszerűen 'izé'-nek. Egy ilyen izé úgy működik, hogy először is beszájzolunk valamennyit. Ezek után egy rakás helyszínen becserkészünk olyan ellenséges csapatokat, amelyekben együtt vannak *kraken* késelő, *zhenil* harcosok, és 'Hosttower'-beli (na most ezt mire fordítsuk? *Hosttower*-re?) mágusok. Nagyon figyeljünk, ugyanis nincs túl sok ilyen csapat! Ha találunk ilyen társaságot, akkor természetesen ki kell nyírnunk őket, de nem mindegy, hogy milyen sorrendben! Ezeknél a csapatoknál három különböző színű kristály van. Ha bármelyik ellenséges figurát lecsapjuk, akkor a többi pánikba esik, és összetöri a nála található kristályt. Az első halott ellenségnél találunk csak ép kristályt a harc végén, tehát legkevesebb három ilyen csapatot kell kinyírni, úgy, hogy elsőként kinyírunk mondjuk egy *kraken*-t, a következő csatában majd egy *zhenil*-beli harcost, a harmadik csatában előre veszünk egy mágust. A dolog szépsége, hogy a háromféle ellenség teljesen eltérő erejű és harcmodorú. Amíg koncentrált támadással kikészítünk egy *Zhenil Lord*-ot, addig garantáltan begyűjtünk néhány kellemes varázslatot, mert az ellenséges varázslók annyira gyengék, hogy hímes tojásként kell vigyázni rájuk. Ha megszereztük a háromféle kristályt, a továbbiakban gond nélkül el tudjuk majd olvasni az 'izé'-ket, amik egyébként kémjelentések. Úgyes! Nyilván az ellenfelek is csak együtt tudják olvasni ezeket, lásd még a 'koalíciós kémjelentés' címszót.

Tehát *Liorh*-ban vagyunk. Előbb kószáljunk végig a városon. Kapunk majd néhány journal hivatkozást. A #1 nem érdekes, egy térkép. A #3 elmondja, hogy *Lord Geildarr* emberei délkeleten falbontással próbálnak behatolni a helyi postahivatalba. (Vagy az egy másik műsor?) Ezt csak akkor kapjuk meg, ha az ellenséges sebesülteket a város északi részén békén hagyjuk. A #5-öt akkor kapjuk, ha kiségtjük a kocsmába beszorított dwarfokat. (Nem bírnak a sörrel?) Ebből megtudhatjuk, hogy közeledik az erősítés.

Miután a város felszíni részeit kipucooltuk, menjünk be a kastélyba. A védők igen aktív társaságát intézzük el, majd vizsgáljuk meg az oldalsó szobákat. Ha még mindig élünk, távozzunk a kastélyból a várkert irányába. Ennek felderítését kezdjük a déli részen. Rövidesen belebotlunk a J#8-ba, ez arról értesít, hogy egy nem éppen ószi csontváz heverészik némi vérmocokok közepén. A közelben megismerkedhetünk az egyik új szörnyeteggel, bár ez nem túl veszélyes. Na igen, szörnyeteg... van néhány új köztük. Röviden: ha háromfejűvel találkozol, vagy *'bulette'*-tel, keményíts!

Észak felé haladva rövidesen erotikus pankráció tanúvá válunk, két hölgyemény csépele egymást, ráadásul mind a kettő azt állítja, hogy ő *Siulajia*. Agyoncsapni nem tanácsos egyiket sem, bóklásszunk a menüben, varázsoljunk ezt-azt. (**dispel magic, remove curse, charm person...**) Bevalljuk, fogalmunk sincs, mit csináltunk, amikor az egyik hölgy elárulta magát, és (vesztére) harcra szállt. A másik hölgy csatlakozik a csapathoz, amiből még sok bajunk lesz. A J#24 keretében rövid családregényt olvashatnak azok a szerencsések, akiknek birtokában van az eredeti dokumentáció, ezt most inkább spóroljuk meg. Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges úton, végül egy kisebbfajta útkezet során egy *Jarbarkas* nevű harcos segítségével tapossuk ki *Lord Geildarr* belső részeit. A J#11 *Jarbarkas* meséje arról, hogy ő milyen jó fej, a J#11

pedig *Anamitas* kedves meghívó levele, szabad fordításban így kezdődik:

„*Kedves barátaim, ha ezt olvassátok, akkor minden bizonnyal győztetek...*

...*ha nem akkor remélem a Jóért vívott nemese küzdelemben haltatok meg...*”

Jó fej az öreg, nem?

Vegyük az irányt *Secomber* felé (nyugatra a második város). Útközben tiszteletünket tehetjük *Loudwater*-ban. Nyugodtan kutasuk végig a várost, csapkodjuk agyon az ellenséget, és természetesen fogadjuk el a köpenyt. Ezt akkor kapjuk meg, ha a város délkeleti részéből elűzzük a kísérteteket. Ha egy csinos hölgyike kéri a segítségünket, menjünk vele. Ezután újabb szörnyeteggel ismerkedhetünk meg, a *'greenhag'*-gel. Ez egy ügyes jószág, ugyanis tudja változtatni az alakját. A bonus gyűrű igen jó szolgálatot fog tenni a játék végén. Eltársaloghatunk az északi kapukat biztosító örökkel is (J#17), akiktől megtudhatjuk, hogy *Ascore* hőseit ők mentették meg. Csöppet túloznak a fiúk.

Secomber-ben látogassuk meg *Anamitast*. Felkínál egy koronát, ezt természetesen fogadjuk el. Sajnos fele királyság és királylány nem jár vele, ellenben a továbbiakban az *Encamp* menüben látható lesz a *CROWN* menüpont. Ennek segítségével bármikor kapcsolatba léphetünk *Anamitas*-sal, aki elismétli az éppen aktuális feladatot. Jó ötlet, nem kell mindig *Secomber*-be menni. A város térképe egy csöppet megváltozott. A délkeleti sarokban a titkos ajtó mögött beszerezhetjük az első kristályt. A továbbiakban a feladatok sorrendjét csak nagyjából követjük, inkább az egyes helyszíneket külön tárgyaljuk. Ennek nem csak az az oka, hogy a szokásoknak megfelelően szabadon kószálhatunk a térképen, hanem az is, hogy több helyszínhez nem tartozik feladat.

Talán kezdjük a leginkább elhagyható feladattal. Ha a térképen bóklásszunk, előbb-utóbb találkozni fogunk az erdei varázslóval, vagy valami ilyesmivel. Tőle megtudjuk, hogy a terepen megtalálható a dwarfok három ősi barlangja, amelyekben sok tapasztalatot gyűjthetünk, ha be merünk menni. A terepen kóricáló dwarfoktól további információt is megtudhatunk a barlangokról, ha előbb nem vertük őket agyon, tehát ne tegyünk így, ha találkozunk. A három labirintus térképe nem igazán bonyolult, ezért tekintsünk el ezektől, valamint a pontos hely megjelölésétől is. (Nem nehéz megtalálni.)

Az egyik labirintus egy szimpla terem. Különlegessége abban rejlik, hogy sem a falak, sem az ajtók nem ott vannak, ahol látjuk őket, ráadásul folyamatosan változtatják a helyüket. Mindenesetre, ha már bent vagyunk, akkor igyekezzünk valamelyik fal középső részén keresztül távozni. Minél hamarabb, ugyanis gyakorlatilag minden lépésnél nagy csapat ellenséggel fogunk találkozni, akik hipp-hopp agyonvernek minket. Ebben a barlangban pihenni nem lehet. Előfordulhat, hogy a program véletlenül a fal túloldalán helyezi el az ellenség egy részét, tehát kölcsönösen nem tudjuk egymást kiirtani. Ekkor az elérhető ellenség eltírása után meneküljünk el a térképről.

A második labirintus egy folyosó, a két végén egy-egy ajtóval, közte további nyolc. Miután bejöttünk, vegyünk sorra az ajtókat nyugatról, majd a keleti ajtón távozzunk. Ha esetleg az ajtón belépés után ismét a folyosón találjuk magunkat, akkor ott már járunk. Ha nem tévesztettük el az ajtókat akkor végül keleten a szabadba érkezünk.

Szerencsére ebben a labirintusban lehet pihenni.

A harmadik labirintus a 'keresztút'. Erről láthatunk térképet is, de csak akkor, ha a keresztződésben állunk. A feladat egyszerű, pucoljuk ki a teljes területet. A feladatot kedves kis teleportok nehezítik, ezek szerencsére csak az adott negyeden belül pakolnak ide-oda néhány lépésnyivel. Ebben a labirintusban is pihenhetünk, tehát nem lesznek gondjaink.

Ha mind a három labirintust abszolváltuk, előbb-utóbb ismét találkozunk majd az erdei fickóval, aki hatalmas dicséretben és néhány bonus pontban részesít. Szerény véleményünk szerint ezért nem érdemes erőlködni.

Tower of Twilight

Itt egy *Malchor Harpell* nevű varázsló lakik. A 'torony' *Longsaddle*-től nyugatra, nem messze a két folyó találkozásától található egy kis tó közepén. A program által mutatott térképen semmi sem látható, tehát gyakorlatosan kell megkeresnünk ezt a helyet! A keleti oldalról lehet bejutni egy hídon. A torony körbejárható. A déli részen némi sikoltozást hallunk, itt egy titkos ajtó mögött legyőzhetjük a torony házi kísértetét. A nyugati oldalon néhány kísértetet találunk, északon *'drider'*-ek szaporodnak. A keleti és a nyugati oldalon találunk egy-egy csapóajtót, bármilyen bemehetünk. A torony közepét csak akkor közelítsük meg, ha a vasgölemet és a pókokat is legyőztük. Hopp, pókok! A *TSF* két új típusú pókot vezetett be, a pók királynót (nagydarab rondaság), és az 'elektromos pók'-ot. Ez utóbbi különösen kedves jószág, ugyanis (szerencsére gyenge) villámokat lehel. Elképzelhetjük mit okoz a működésük a varázslóink között... A vasgölem sem rossz találmány, ugyanis a tűz alapú varázslatok nem gyengítik, hanem gyógyítják.

A megfeszített torony az ellenséges figuráktól, menjünk be a torony közepébe. Itt *Malchor Harpell* 500 platinumért megtanít valakit a művészetére, és ad neki egy szép gyűrűt, amit a karakternek ezentúl viselnie kell. Ezután sokáig nem hajlandó mást ki képezni. Azt sajnos nem tudjuk, mennyi ez a 'sokáig', egy hónapos pihenéssel töltött idő kevés volt.

Leilon

Ez egy kellemes kisváros. A keleti kapunál egy jóst találunk. Tőle megtudhatjuk, hogy újra nagy veszélyek lesnek ránk, amelyeket csak akkor élhetünk túl, ha bátrak és ügyesek leszünk. A feladat szerint a *'Rutting Buck'* kocsmában kellene néhány fickót bevarnunk. Előbb persze nem árt körülnézni a titkos ajtó mögött. Menjünk be a kocsmába. (J#28) Egy katona *Waterdeep* egyenruhájában üdvözlő, elújságolja, hogy őket küldték az érkező követések biztosítására. Akár ehetünk is egyet, amíg megérkeznek... (J#30) Később meglepetéssel tapasztalhatjuk, hogy óreink meghagyták a fegyvereinket, hát meneküljünk. Béerkezzünk *Waterdeep*-be (J#16) Boldogan bemutatjuk a levelet, amelyet *Anamitas* bízott ránk, mire az órség egy része megindul velünk *Lord Piergeiron*-hoz, a címzetthez, de nem oda érkezünk. A J#34 keretében szerencsésen megmenekülünk.

A felszínre egy csinos labirintuson keresztül juthatunk vissza. Ebben a labirintusban van egy csomó rejtett ajtó, sok köztük egyirányú. A labirintus közepén mindig el fogjuk téveszteni az irányt, de ez nem különösebben zavaró. Az északnyugati sarokban találunk egy megköttözött embert, engedjük

el. (J#39) Megtudjuk tőle, hogy az ellenség **Waterdeep** egyenruháját használja, hogy így törjék meg a Lordok Szövetségének egységét. Az északkeleti részen alaposan bezárt ajtókat találunk, előfordulhat, hogy csak a **Dispel Magic** varázslat segít. A délkeleti sarokban az ajtónál csapda van, vigyázzunk. Az északkeleti sarokban van a kijárat, mielőtt ebben az irányban távoznánk, vizsgáljuk meg a környéken található titkos ajtót. A csata után találunk egy feljegyzést (J#62). Ez megerősíti, hogy nem **Waterdeep** katonái égetik fel a környéket.

Waterdeep

Visszajutunk **Waterdeep**-be. Ez szerencsére egy igen kis város. Ha egy maszkos koldussal találkozunk, adjunk neki egy tiszteséges összeget, így megtudjuk, hogy a templomba a '**MASK**' jelszóval juthatunk be. A városban becserkészhetünk egy csinos sárkányt is. Egy ronda fickótól megtudhatjuk (J#25), hogy az északi dokkról **Mintarn**-ba juthatunk, a délről **Orlumber**-ba. A hajók reggel 6 órakor indulnak. (Ezeket a hajnali időpontokat soha nem értettük.) A J#36-ban egy barátságos fenyegető levelet olvashatunk, valószínűleg két kalóz alkotói munkásságának része.

Yartar

Itt a helyzet nagyon egyszerű. Ellenségeink ugyanis elrabolták a **yartari** '**Waterbaron**'-t, és úgy intézték, hogy **Yartar Triboar** gyanúsítsa. Küszöbön áll a háború, tehát gyorsan cselekednünk kell. Kutassuk át a várost, így megtaláljuk az ellenséges ügynököket, ezeket segítsük át a túlvilágra. Megtudjuk, hogy már van **Triboar**-ban egy ügynök. Vegyük az irányt **Tiroboar**-ba, **Yartar**-tól nyugatra az első város.

Triboar

Nyüzgő városka, szinte minden van, illetve lesz, ha majd nem éppen háborúra készülnek a lakók. Az északkeleti részen megtalálhatjuk a J#53-at, az ügynök jelentését. Az ügynök (igen helyesen) a város újonnan épült északnyugati részére tippel. A megadott helyen találunk egy titkos ajtót. Mögötte több heves csata után kiszabadíthatjuk a **yartari** vezért. Vele együtt keressük fel **Triboar** vezérét az északkeleti részen található kastélyban, vagy egyszerűen ballagjunk el a legközelebbi rendőrörsre (észak). Hatalmas kibékülés következik, a **yartari** főnök meghív — némi jutalom ígéretével — otthonába. Ezt természetesen ne hagyjuk ki, irány **Yartar**, gyűjtsünk be minden létező ajándékot.

Daggerford

A várost lerohanta az ellenség, a herceg gyáván elmenekült. Derítsük fel a környéket. Mint tapasztalni fogjuk, mindenkit elfogtak vagy elkergettek, a templomban például egy vén tyúktojást ajánlja fel gyógyító szolgálatait. A herceg kastélya a város közepén áll, viszonylag egyszerű elkergetni az ellenséget. A kastély északi részén egy rejtett ajtó mögött kuksul a herceg, (J#51) panaszkodik, hogy nagy volt a túlerő. Ha kiszabadítjuk embereit, a J#54-ben értesítenek arról, hogy a maradék ellenség dél felé, **Way Inn** felé próbál menekülni a városból, ha sietünk, talán még utolérjük őket. Ha azonnal indulunk a déli kapu felé, akkor tényleg utolérjük őket, és természetesen ki is irthatjuk ökelméket az utolsó szálig. (Akinek még nem tűnt volna fel: ez egy ilyen békés játék. Kevés kivétellel mindenkit ki kell nyírni.)

A város északnyugati részén, egy titkos ajtó

mögött kellemes meglepetés vár ránk: néhány tűz-óriás, hasonló mágusok társaságában. Ez is egy újítás: egy csomó új típusú mágust fogunk mindenhol találni, akik mindenféle disznóságot varázsolnak. A rutinos kalandor hozzászólt, hogy az oregtől nem kell félnie, de ha néhány ilyen mágussal és sámánnal (a papok megfelelője) futunk össze, akkor nagyon kössük fel az alsóneműt.

A délkeleti sarok környékén, rejtett ajtó mögött néhány mágus kémkedik utánunk varázsgömb segítségével. Ha ide belépünk, akkor valamikor hasonló párbeszéd zajlik le:

mágus 1: „*Jelentsd a kapitánynak, hogy beléptek egy kis szobába!*”

közkatona: „*Itt vannak!*”

Miután a kis csapat illetően éleselméjűségről tett tanúbizonyságot, heveny közelharcba keveredhetünk velük. Bevalljuk, mi ennél a poénnál kezdtük igazán megszeretni ezt a játékot. Lehet, hogy ezzel nagyfokú gyermetséget (vagy hülyeséget, szamárságot, nem kívánt törlendő) (**Törölve — CoVboy**) árultuk el, de hát ez van.

Way Inn

Mivel **Daggerford**-ból ide próbáltak menekülni a kémeik, logikus, hogy mi is itt tesszük tiszteletünket. A **Way Inn** ügyesen elállja az utat, így biztosítva a kocsmáknak mindennapi forgalmát. Okos megoldás, de nem új, lásd budapesti aluljárókat. A kocsmától északra található egy ügyes kis boltot, ahol a tulaj '**firepot**' (fordítsuk, mondjuk 'repülő csészealj'-nak) nevű izéket sóz rá mágusainkra. Ez egy olyan szerkentyű, amit a mágusaink dobálni tudnak, és ha véletlenül eltalálják vele az ellenséget, akkor néhány pont kárt tesznek benne. Totál hülyeség, csak a helyet foglalja a tárgy listában, de akinek kedve van hozzá, vagy kíváncsi a hozzátartozó effektekre, nyugodtan vehet néhány darabot. Ha esetleg kiderülne, hogy teljesen másra kellene használni, akkor visszavonjuk a 'hülyeség' jelzőt.

A központi helyen található kocsmáknak két oldalán feljártól találunk a felső szintre. Ennek a szintnek a keleti részén, egy rejtett ajtó mögött gyülekező ellenséget találhatunk. Ha jól emlékszünk, akkor ez is kristályhordozó csapat. A szint közepén, a kocsmá 'fölköt' (a térkép persze teljesen más mutat) fog lezajlani a nagy csata. Ez egy kemény összecsapás lesz, készüljünk fel alaposan. Miután győztünk, (J#49) kiszabadítjuk a **Redbeard** nevű illetőt, aki elűjságolja, hogy az itteni támadók vezére, bizonyos **Lord**, elég nagyképu volt, és elmondta, hogy a tökéletes terv szerint a kalózok blokádot vonnak **Waterdeep** köré, de a Lordok szövetsége nem fog segíteni **Waterdeep**-nek, mert az eddigi támadások során viselt hamis egyenruha miatt azt hiszik, hogy **Waterdeep** vezére ellenük fordult. Így az ismeretlen **Lord** rövidesen igazi magyaros szokás szerint kopjára tűzheti **Waterdeep** ma még békésen alvó, holnapotól békésen nyugvó urának, **Lord Piergeiron**nak fejét. **Redbeard** végigtekint a lemészárolt zsoldosok és szörnyek hulláin, majd hidegvérűen megjegyzi:

„*Úgy gondolom, ma nyugodtan alhat Lord Piergeiron.*”

Következő célunk lehet akár **Longsaddle** is.

Longsaddle

Longsaddle néhány tanyából, piacból, **Malchor Harpell** egyik palotájából, és a szokásos sallangokból áll. Nézzünk körül a terepen, a kastélyt talán hagyjuk a végére. A

piac valamikor reggel nyit, természetesen sétáljunk be. Itt tapasztalni fogjuk, hogy krakenek fosztogatják a békés árusokat. Lovagiasan siessünk az árusok segítségére. A megmentett fickótól megtudjuk, hogy az öreg **Jasper**, aki az istállóval szemben lakik, valószínűleg bajban van. Irány az öreg **Jasper** háza. Öreg **Jasper** házában fel szabadítása (avagy a házban történő ideiglenes állomásozás) után irány a következő épület. Persze az elfoglalt házakat alaposan vizsgáljuk át. Ha megtisztítottuk a környéket az ellenségtől, (J#64) egy fekete füstfelhőből materializálódik maga **Malchor Harpell**, megdicséri, majd figyelmeztet, hogy az ellenség a **Mirabarban** (északon) összel rendezendő államközösségi csúcstalálkozón akarja végleg szétzúzni a Lordok Szövetségét.

Ha esetleg még nem jártunk volna **Harpell** kastélyában, próbáljunk benézni oda. Mivel az őr meglehetősen furcsán viselkedik, nyomuljunk be. Természetesen itt is szörnyek lebzselnek, így újabb lehetőségünk nyílik harci képességeink csillogtatására, valamint némi mészárlásra és kegyetlenkedésre, éljünk a lehetőséggel.

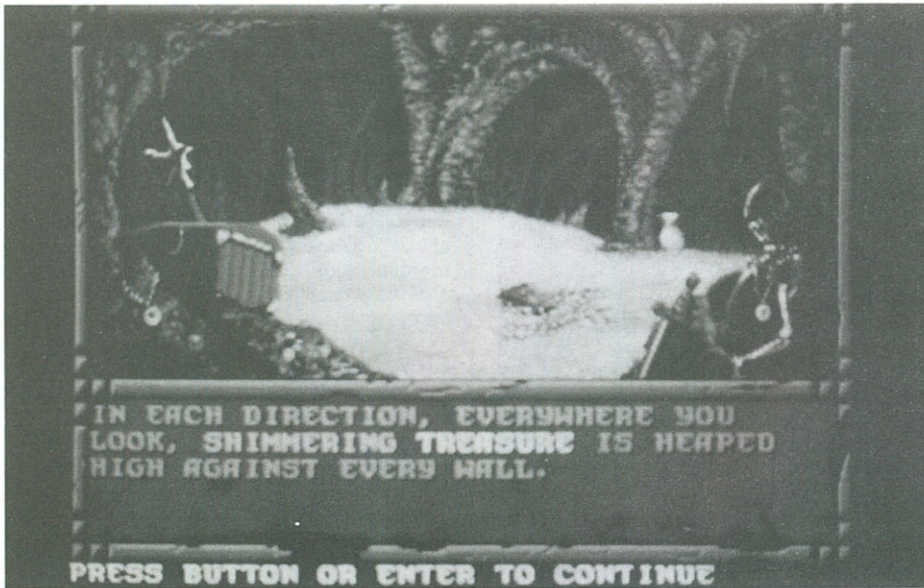
Ha esetleg azonnal **Mirabarba** rohanunk, azt tapasztaljuk, hogy semmi lényegeset nem tapasztalunk, mert a tanács még nem ült össze. (Egy fél napunk ráment az erőlködésre.) Tehát **Mirabarrról** majd később, inkább kérdezzük meg régi ismerősünket, **Anamitast**, hogy most mit is tegyünk.

Mintarn

Ez a város félig-meddig kitérő szerepet játszik. A város déli részét ellepték a szörnyek, ezeket kell kiirtanunk. Az egyik épületben (J#40) ismét találkozhatunk kedves régi ismerősünkkel, a bájos és csöppent véres kezű **Jagaerdával**. Azok kedvéért, akik esetleg nem ismernék a hölgyet, elmondhatjuk, hogy ő az egyik sziget királyának kedves leánykájája, aki mindig valami zűrös dologba mászik bele. Most éppen a kereskedőhajókat fosztogató kalózok után koslatott, amikor az egyik hajóval együtt elkapták őt is. Ismét bizonyítékot kapunk arról, hogy **Waterdeep** egyenruhájába bújtatott krakenek ügködnek a terepen. (Ez mintha már ismert lenne...) **Jagaerdát** természetesen fogadjuk be a csapatba, kitűnő segítőtárs. Miután megtisztítottuk az egész várost a szörnyektől akár távozhatunk is. Mielőtt ezt megtennénk, egyik karakterünk, aki közben fülíg szerelmes lett **Siulajjába**, szomorúan konstatálja, hogy az ifjú hölgy eltűnt. A tengeren még látunk egy sietősen távozó hajót. Két alternatíva van: az optimista, amely szerint a hölgyet egyszerűen elrabolták, és a pesszimista, amely szerint már nagyon eleget belőlünk.

Orlumber

Orlumber a másik jelentős sziget a **TSF**-ben, ezen található **Orlumber** városa. A város nagyon kellemes: találunk benne egy jól fejlett mágia boltot. A bolttól nem messze ücsörgő bürokratától megtudjuk, hogy a várostól nyugatra az alagúton keresztül megközelíthető **Farr Windward**, a 'különösök' városa. Nyugodtan felkereshetjük a várost, de onnan senkit sem menthetünk ki, mert akkor habozás nélkül megölnek. **Farr Windward**-ban gyűjtötték össze az összes olyan fickót, akik nem tudtak beilleszkedni környezetükbe. A rabokat egy különleges pecséttel megjelölik. Hmm.. Nem igazán vonzó módszer. Túlságosan emlékeztet egyéb bélyegekre, jelvényekre. A város déli részén találunk egy rejtett ajtót, ezen keresztül gyorsan megközelíthetjük az ellen



△ Valahol itt tombol a földalatti mozgalom (PC)

séget. Ha esetleg felkutatjuk a teljes barlangrendszert, akkor az északnyugati végén megtaláljuk az átjárót **Farr Windward** irányába. Mielőtt átmennénk, keressük fel a sziget kormányzóját, **Tulgar Wrighttson** az északkeleti részen, a tenger mellett található palotában. Fenemód boldog lesz, hogy megtisztítottuk városát az ellenségtől. Irány **Farr Windward**. Ha valamit ilyen feltűnően tolnak az orrunk elé, akkor azt meg kell vizsgálni!

Farr Windward

Miután átjutottunk az örökön, igyekezzünk minél hamarabb elérni a várost, ugyanis az alagutat mindenféle szemét népesíti be. Ahogy belépünk, igen kellemes kép tárul elénk: egy szakállas fickó talicskán tol egy túlméretes plüssmacit. A kép láttán nekünk azonnal rokonszenves lett a társaság. (Ki lehetett az az idióta, aki ezt kitalálta?) Azonnal egy boldogan ünneplő társaságba botlunk. (J#45) **Haalbok**, akit mindenki szeretett, meghalt. Csapatunk nem érti a dolgot, amit viszont az ünneplők nem értenek, vagy valahogy így.

A bejáratnál nem messze egy kitűnő boltot találunk, vásároljunk be alaposan. Innen néhány lépésre áll **Haalbok** háza. Menjünk be. (J#22) **Ougo**, a különös, végre elmagyarázza, miért is ilyen boldogok az emberek a reggel elhunyt **Haalbok** háza előtt: azt ünneplik, hogy az illető végre megszabadult innen. **Ougo** vezetőnek kínálkozik, természetesen fogadjuk el. Az 'Ugró'-ban egy szomorkodó embert találunk (J#48). A fickó éppen leugrani készül a sziklára, mert időnként valakinek le kell ugrania, hogy mutassa a normális utat. Először megkérjük neki, hogy nemrég ugrott le valaki (**Haalbok**), erre a fickó boldogan elhúz. Innen nem messze beszerezhetjük a normálisságunkat bizonyító papírokat. Hát igen, sok emberre ráférne egy ilyen papír. A város nyugati részén egy kis adatheldolgozó központot fogunk lerombolni, az északi részen pedig megszerezzük azt a bélyegzőt, amivel az új rabokat kezelik. **Ougo** természetesen igen jól ismeri a várost, könnyen idetalál. Ezután vissza **Haalbok** házába. Nahát, ez a fickó él! Megkér, hogy csempésszük ki **Ougo**-t, és vigyük el **Orlumber** vezetőjének házába. **Ougo**-t SZOBORNAK álcázzák, így kell átvinnünk az őrségen. Micsoda ötlet! Természetesen fogadjuk el az ajánlatot.

Irány a palota. Gond nélkül bejutunk, majd az álcázott **Ougo Tulgar Wrighttson** karjához nyomja a varázslattal felizzított bélyegzőt. (J#43) Az áldozat őrgöngve ismételteti:

„Nem teheted ezt velem! Én normális vagyok! Normális!”

Mivel ezt ezentúl senki sem hinné el neki, mert rajta van a bélyeg, kénytelen szabadon engedni **Farr Windward** rabjait. Ismét jó munkát végeztünk. **Ougo** egy darabig velünk jön, kellemes segítőtárs.

Luskan

Itt egy kissé elbonyolódik a cselekmény. Attól függően, hogy a játék melyik fázisánál tartunk, teljesen eltérően viselkednek a városlakók, és teljesen eltérő cselekmények részesei lehetünk. Bármikor keressük fel a várost, a **Hosttower** zárva marad. Persze attól még erőlködhetünk: kiabálhatunk a kapunál, megpróbálhatunk betörni, stb. Mindenesetre, ha megpróbálunk bemenni, akkor előbb alaposan készüljünk fel. A kísérlet eredménye sok-sok pont lesz.

Ha a játék elején felkeressük a várost, akkor némi vesztegetés után teljesen biztonságos a terep, megbecsült vendégek leszünk a kalózkapitányok palotáiban. Ha már alaposan benne vagyunk, akkor remélhetőleg megkapjuk a #74-es journalt, körülbelül a város közepén, az egyik házban. Ekkor ismét találkozunk **Jagaerdával** (ő ott van minden kilométerkönél). Tőle megtudjuk, hogy **Ruathym** szigetváros igen erős flottájának parancsnoka, **Redleg** kapitány a **luskani** kalózokat támogatja a **Waterdeep** elleni blokádban. Gyanús körülmények arra utalnak, hogy mindez nem saját jószántából teszi, hanem valamilyen mágikus módon kényszerítik. Ahhoz, hogy a blokádot megtörjük természetesen tisztáznunk kell a **Redleg** kapitány körüli zűrt. Irány **Ruathym**.

Most ugorjunk egy nagyot.

Ha kiszabadítottuk **Redleg** kapitányt, érdemes lesz ismét alaposan körülnézni **Luskanban**. A város északkeleti részén kiszabadíthatjuk **Siulajia**-t (J#42). A feljegyzésben az öröknek szóló utasítások találhatóak, többek között nyomatékos utasítás a fogoly nevének titokban tartására. Valami miatt nagyon félnek **Siulajia** családjától. Az egyik közeli lyukból kibányászhatjuk **Jagaerdát** is, aki közben ügyesen fogságba esett.

Ruathym

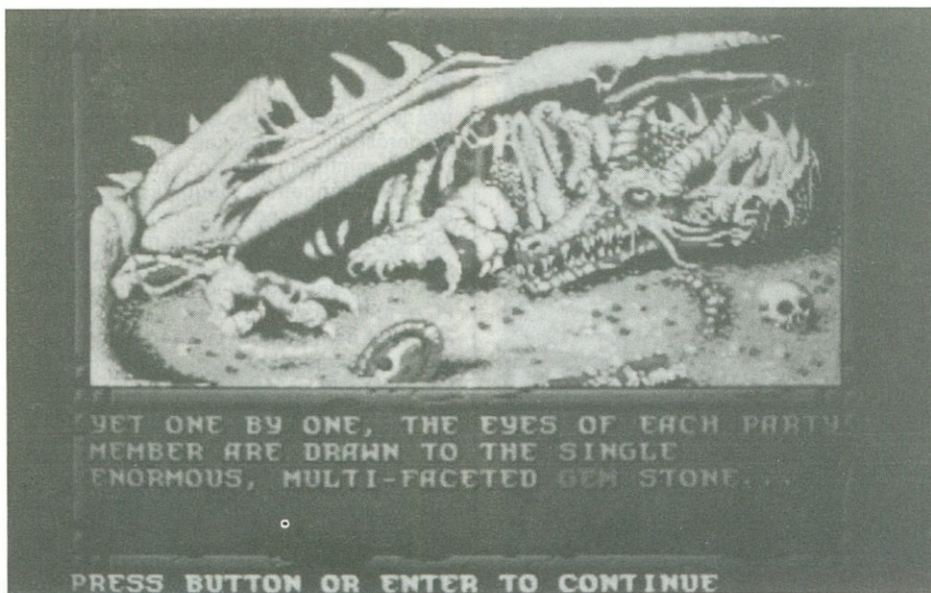
A város nyugati felén találjuk a fontos helyszíneket. Elsősorban surranjunk be az eligazításra (J#50). Itt egy magas, ronda fickó tart eligazítást. Természetesen ő **Redleg** kapitány. A mendemondaként terjedő gyanú megerősödik, mert a kapitány igen furcsán néz ki, mintha megbabonázták volna, vagy bábuként rángatnák. Járjuk körül a házat, a felesleges ellenséges csapatokat tegyük a földre egyenlővé. Találunk majd egy rejtett ajtót, mögötte néhány őrt. Természetesen ezeket is csapkodjuk le, majd szabadítsuk ki a megkötözött embert (J#52). **Redleg** kapitány nem akart szövetséget kötni a **luskani** kapitányokkal, de előbb tűszokkal kényszerítették, majd jöttek a sísapkás mágusok, és elvarázsolták. Most, hogy kiszabadítottuk, segíteni fog. Először is megmutatja az utat egy rejtett kis hajó felé, amelyen visszajuthatunk **Luskanba**. Elég buta módon egy szál karddal áll be a csapatba. Ha valamit ráaggatunk, hogy védjük, azt eldobálja a csaták során (ha jól vettük észre). Szerencsére elég erős fickó, valószínűleg nem lesz gondunk vele. Mielőtt elhagynánk a várost, azért nézzünk körül, megéri. Az északi részen találunk egy viseltes könyvet (J#55), amely **Ruathym** történetéről szól. A könyv megemlíti az első királyt, aki az öreg kastélyban lakott. Az illető soha nem hagyta el a lakhelyét. A kastélyban állítólag csak olyan figurák érezhetik magukat biztonságban, akik **Ruathym** hűséges szolgálói. Ezt természetesen meg kell vizsgálnunk! A vizsgálat eredménye a **BloodAxe +3** lesz, ami egy túrhető kétkézes fegyver. A játékban egyébként a kétkézes fegyverek dominálnak, +3..+4 fokozatúakat ad a program. Persze, akinek kedve van hozzá, az most is barkácsolhat akár +40-es fegyvert is. Ha végeztünk, keressük fel az északkeleti dokkot, és némi tűzijáték bemutatása után vesszünk szem elől a kissé erőszakosan marasztaló házigazdákat.

Neverwinter

Előbb-utóbb kénytelenek leszünk felkeresni ezt a városkát is. Mióta itt jártunk (**GSF**), hatalmas fejlődés zajlott le: két dokkot építettek, valamint a kerteket újra benépesítették szörnyekkel és elrabolt követekkel. A feladat természetesen a követek kiszabadítása. Eddig még soha nem volt rossz módszer felkeresni a kocsmát, tegyük most is azt. (J#58) A kocsmá neve **'A kövér ember asztala'**, ennek megfelelően a kövér emberrel társalunk, aki agyondicséri **Ascore** Hőseit, vagyis szerény csapatunkat. A szövegben megemlíti, hogy jó helyen járunk, ennek megfelelően nézzünk körül alaposan. Hopp, hátul egy érdekes ajtó, amely az egyik kertbe vezet! Készüljünk fel, mentjük ki az állást, majd vizsgáljuk meg az ajtó túlsó oldalán álldogáló ellenséges csapatokat. Itt is a program kedvenc támadó stratégiájával fogunk találkozni: jókora túlerő, több kis csapatban szétszórva, nehogy egy-két **Fireball** segítségével elintézzük őket, igyekezznek a csapatot harapófogóba zárni. Északra, egy rejtett ajtó mögött megtaláljuk az egyik elrabolt követet.

Vizsgáljuk végig a többi kertet is. A délkeleti sarkokban találjuk a másik követet, kiszabadítása érdekében a szokásos kis háborút kell megvívunk. Természetesen tegyük tiszteletünket a kastélyban is.

Ebbe a városkába hamarosan visszajövünk, ugyanis innen, az északi dokkról hajózunk majd el a végső összecsapások helyszínére.



△ **Sárkányunk még nem sejtí, hogy ma ebédelt utoljára** (PC)

Mirabar

Időközben összeült **Mirabar** tanácsa, ahol természetesen ellenségeink akarnak nagyot alakítani. Igyekezzünk hát oda, hiszen feltétlenül meg kell akadályoznunk a Lordok Szövetségének széttűrését.

A város melletti bányában aktív drágakőbányászás folyik. (Gondoljuk mindenkinek felcsillant a szeme.) A városnak két vezetője van, a dwarf **Steelfist**, és az ember **Raurym**.

Mirabar az egyik legszínesebb helyszíne ennek a játéknak. Van itt mindenféle bolt, természetesen mágusnak való is, ékszerész, ellenség számolatlanul, stb. Beronthatunk akár azonnal is a Tanács (ööö... Council!) Ezt most éppen minek is kell fordítani?) (**Valami önvólanzat — CoVboy**) épületébe. Itt egy igen heveny csatát kell túlélnünk, szerencsére jön segítség a dwarfoktól. A csata után hatalmas hálálkodást zúdítanak ránk, de ezt már könnyebb lesz túlélni. Mindkét király meghív otthonába némi extra beszélgetésre.

A boltokban érdemes lesz alaposan bevásárolni a harcosainknak és a varázslóinknak is. A várost gondosan derítsük fel, tanulságos lesz. Az ékszerész boltja mögött kijutunk a folyópartra, ahol szintén találunk némi ellenséget. Ez azért különös, mert a folyó állítólag nem hajózható. Északnyugaton találunk két titkos ajtót, mögötte újabb csapat kémekkel. Valamelyik helyszínen lesz egy térkép is, amelyről **Siulajja** megállapítja, hogy a **Pokolkapu Erődöt Mirabarral** összekötő egyenest ábrázolja. Ezt az erődöt nem feltétlenül kell megkeresni a játék során, ugyanis legjobb tudomásunk szerint nincs a térképen. (Körülbelül fél napi keresgélést öltünk bele, de sehol nem találtuk.) **Mirabar** északi részén van a bánya. Természetesen vizsgáljuk meg, hiszen drágakőbányában nem mindennap járunk. A bánya két végén némi csatába bonyolódhatunk. A keleti végén a dwarfok bányásznak, itt (J#18) egy fiatal dwarf panaszkodik, hogy mindenki eltűnik aki lemegy a bányába. Segítsünk nekik, irtsuk ki a lila férgeket. Miután ezzel megvagyunk, megtekintethetjük a bánya keleti végét, ahol egy sötét gödör van. Valamelyik játékosunk leugorhat, megvizsgálja a gödröt. Próbáljuk ki. Ugrás, nagy puffanás, csörömpölés, majd észrevesszük a lelógó kötelet. Miért nem vettük előbb észre?! A játékos felmászik néhány ponttal gyengébben, és közli, hogy

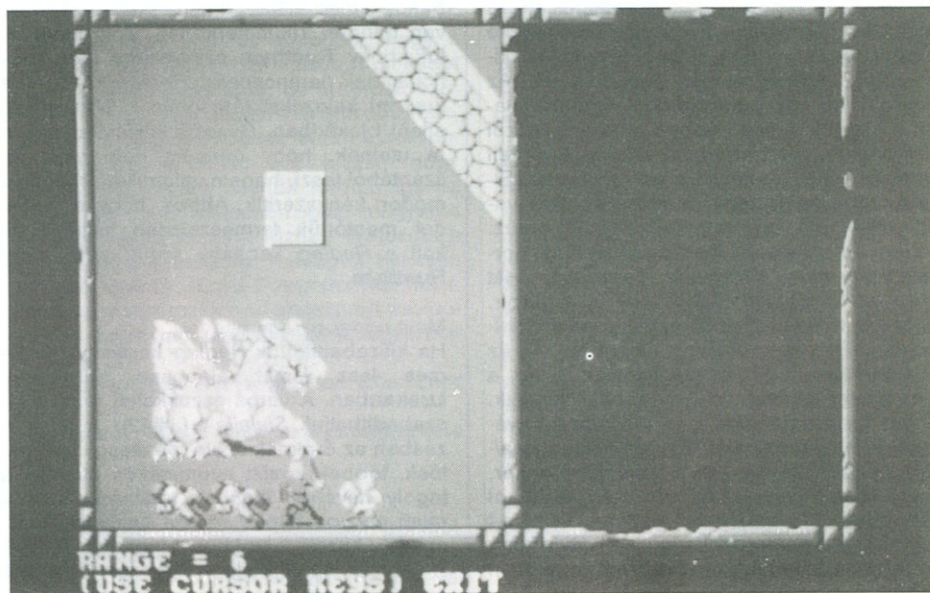
csak a nagy bűdös sötétet látta. Szinte halhali lehetett a játék tervezőinek gúnyos vihögását...

Természetesen keressük fel a város vezetőit is. Mondókájuk lényege összefoglalva: A Lordok Szövetsége megerősödött, már csak egy veszély fenyegeti. Valaha régen itt bűtyköltek egy hatalmas ékkövet, amelynek segítségével uralni lehetett a **Freezefire** nevű kegyetlen fehér sárkányt, az **Ice Peak** ékességét. Az ékkő elveszett, de ha az ellenség birtokába jut, akkor mindennek vége. Természetesen mi is bekapcsolódunk az ékkővadászlatba. Az egyik vezér a nyakunkba sóz egy **Kriiador** nevű harcost is, vigyük magunkkal, térkitöltőnek nem rossz. Az **Ice Peak** messze északnyugaton található. **Fireshear** fekszik hozzá legközelebb, tehát utunk oda vezet. **Fireshear** csak **Neverwinterből**, hajón közelíthető meg. Mielőtt oda utaznánk, még kukkantsunk be **Port Llast**-ba.

Port Llast

A város térképe teljesen megváltozott. Derítsük fel a terepet. A templom egy rejtett zugában egy pap panaszkodik. (J#57) Északnyugaton mindeféle huncut ellenséggel harcolhatunk, például becserkészhe

▽ **Az utóbbi félóránban valahogy megfogytoktunk** (PC)



tünk egy nagy vasgólemet. Természetesen a sétahajókázást ne hagyjuk ki.

Hipp-hopp, máris lönek ránk! Maradjunk a hajó fedélzetén, de gyorsan keressünk egy jól védhető helyet, ugyanis tömeges támadásra kell felkészülnünk. A győzelem után hamarosan visszaérünk a kikötőbe, ahol nagy örömmel fogadnak. A sétahajókázást a biztonság kedvéért leállítják, állítólag két hétre. Ha két hét múlva újra próbálkozunk, akkor ugyanezt fogják mondani. A megmentett hajóért cserébe az első kapitánytól a délkeleti sarokban kapunk egy jó vértzetet.

Fireshear

Ez egy sziklába vájt városka. Szerencsére éppen érkezésünk előtt dűlták fel, tehát nem fogunk unatkozni. A journaloktól tekintsünk el, némi nyavalygáson és haldokláson kívül semmi fontosat nem tartalmaz.

Új szörnyekkel ismerkedhetünk meg, **yetik**-kel és **jégtarkasok**kal. A **yeti** olyasmí, mint egy **ogre**, csak erősebb és fehér, a **jégtarkas** a **pokolkutya** világosabb mása. Mindkettő jól bírja a hideg varázslatokat, ebből következik, hogy jobb lesz tűzzel támadni.

A városban találunk majd egy csomó lejáratot a bányaszintre, ballagjunk le. A térkép nem tartalmazza az összes lejárathoz tartozó labirintust, csak azt, amelyikből továbbjutunk. Hogy izgalmasabb legyen, azt sem adtuk meg, hogy melyik járat honnan hova vezet. A bányalabirintus közepén összefuthatunk a támadó szörnyek egyik jelentős csapatával, és kiszabadíthatjuk a foglyokat (J#20). Ajándékként megkapjuk a **Shear-Hammert**. Aki esetleg nem tudná: ezt harcban el is lehet dobni, és így messziről megtámadhatjuk az ellenséget. A csata során egy nagyon szemét húzást tapasztalhatunk a program részéről: megrémülnek a játékosaink, és villámgyorsan menekülni kezdenek. Ez azzal jár, hogy egyrészt kapnak hátulról, amikor megfordulnak, másrészt szétszóródik a csapat. Ha szerencsénk van, nem menekülnek el végleg, és újra irányíthatjuk őket, de addig egy-két emberünknek kell tartania a frontot, ami bizony kinos lesz. Ezt a trükköt a program be fogja még dobni, legyünk résen!

Ha sikerül a város térképének északnyugati részén felbukkannunk (két lépcső vezet ide), gondosan készítsük fel csapatunkat egy nagyon durva összecsapásra, amelynek során megtudjuk, hogy miért támadtak



△ *Savage Frontier* nevében bevezetett (PC)

a yetik olyan villámgyorsan és kegyetlenül. Kapaszkodjon meg mindenki: a támadókat egy *beholder* irányítja! Gondoljuk, mindenkinek ismerős ez a szerkesztő: lebegő, sok szemű gömb, vastag bőrrel, mágia nem fogja, villámgyors, és mindenféle szemétséget varázsol. Előszóval varázsol 'Slow'-t, ami lelassítja a játékosainkat. Ez a csata azzal kezdődik, hogy a játékosaink megremülnek, szétfutnak, a *beholder* pedig lelassítja őket. Szép kilátások! Ha mindezek ellenére győztünk, nyitva áll az út *Ice Peak*-re, a sárkány lakhelyére.

Ice Peak

Ice Peak egy nagyobb sziget, a hegyvel, és néhány kisebb helységgel. Természetesen érdemes ezt a területet is felderíteni, annak ellenére, hogy az előbb kiszabadított *ShearMaster* azt tanácsolta, hogy feleslegesen ne bókálssunk. Ha találkozunk az első városka, *Aurilssborg* vezérével, akkor rövid úton sítire kerülünk. Túlzottan aggódunk nem kell, rövidesen kiszabadít egy halász, de jobb az ilyet elkerülni, büszkeségünket megóvándó. Jobb, ha mi szabadítjuk ki őt. (J#80). A fickó neve *Icy Trees*, javasolja, hogy keressük meg *Icewolf* faluban a főnökét, *Bleak Sky at Morning*-ot. Elég hülye név, de hát ez van. Menjünk tovább kelet felé. A térkép-váltásnál konstatahatjuk, hogy ilyen módszert már láttunk, mégpedig a sorozat ősnél, a *Pool of Radiance* végállomásánál. Ejnye fiúk, kifogytatok az ötletekből?

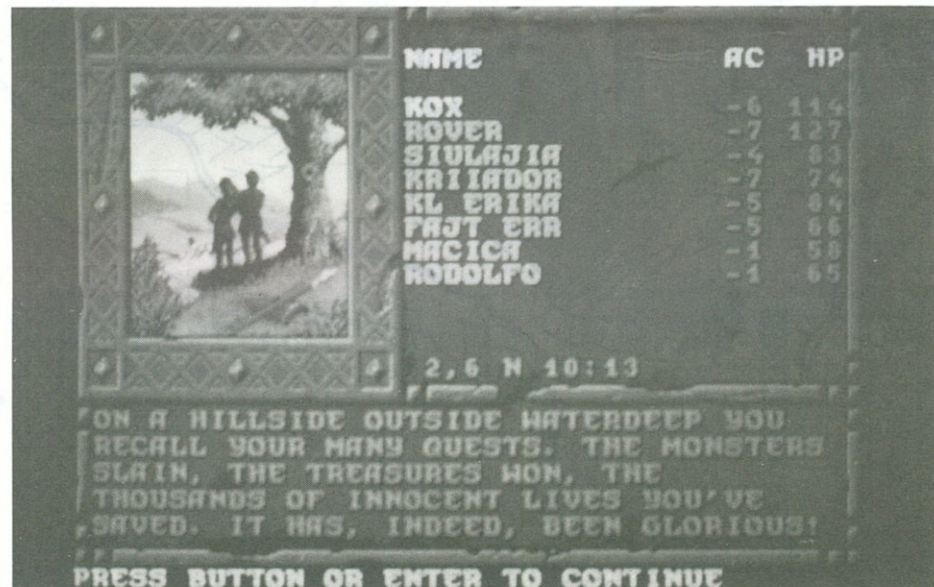
Ezen a térképen találkozunk *Bjorn*-nal, idősb *Bjorn* fiával, aki most *Bjorn* erődjének lakója. Egyszerű! Érdemes ezt a terepet is átvizsgálni. A megtalálható journalok arra utalnak, hogy nem egyedül küzdünk az ékkőért: a továbbiakban még véres harcot kell vívni a konkurenciával, hiszen ők is itt vannak. Úgy gondoljuk, itt fogunk először találkozni 'black robed master'-rel, szabad fordításban maszkos bankrablóval. Ez a legjobban felszerelt ellenséges harcos, -8 AC-vel fog nekünk esni. Az északi-keleti dokkból egy kis csónakon juthatunk *Ice Wolf* faluba. A főnököt középtájon, az órk mögött találjuk, amíg nem derítettük fel a terepet, ne keressük. Itt is küzdhetünk

bankrablókkal. A déli részen találhatunk egy ládát is. Mielőtt ezt elkezdjük piszkálni, mentsük ki az állást.

A ládát szokott óvatosságunkkal vizsgáljuk meg. Találunk egy csapdát. Ha ezt megpróbáljuk hatástalanítani, csinos gázfelhő lesz a jutalmunk. Viszont ha egyszerűen szétzúzzuk, akkor találunk néhány gyűrűt. Még mindig vigyázzunk, az egyik gyűrű el van átkozva! A másik kettőre nagy szükségünk lesz. *Ice Wolf*-ban megtalálhatjuk a fontos objektumokat: gyakorló, templom, ékszerész. Az északi emberekkel próbáljunk jó viszonyt kialakítani. Ha úgy gondoljuk, hogy felkészültünk, keressük fel *Bleak Sky at Morning*-ot (J#67). Tőle megtudjuk, hogy ők őrzik az utat, immár hosszú generációk óta. Igen itt az idő, hogy mi elinduljunk ezen az úton. Az út egyirányú, visszaút nincs!

Rövidesen találkozunk néhány fekete sapkással, akik ismét megerősítik, hogy a *Pokolkapu Erőd*-ből jöttek. Nem baj, ismétlés a tudás anyukája.

▽ *Kultúrát befejezés — mehetünk aludni...*



A játék most már teljesen ránk bízva, hogy mikor fejezzük be. Ezen a térképen válogathatunk a szörnyek közül. Van nagyra nőtt szarvasbogár (*umber hulk*), háromfejű fenevad, amely mindenféle stílusban támad, fúj és varázsol, óriások, dobozt őrző vámpír. Az ékkövet rejtő barlang egy alagúton keresztül közelíthető meg.

Érdemes megfigyelni az elrejtett csapdákat: a játékos hozzászokik, hogy az épületek alaprajzából, a térképekből következtetéseket vonjon le. Tehát felraknak a térképre egy 4x4-es négyzetet. Az ember boldogan berohan a legközelebbi rejtett ajtón, és talál néhány piszok barna melákot. A nagy négyzet viszont egy szimpla hómező. Ezután a figyelem természetesen a hegycsúcs-hoz hasonló területre összpontosul, de oda nincs bejárat. Ha a játékos még nem járta be az egész terepet, akkor békésen beszél az alagúton ellenségeinek gyűrűjébe.

Véleményünk szerint engesztelésül elhelyeztek egy könnyítést a programban: ha bementünk az alagúton a hegy belsejébe, pihenhetünk. Ha a csapat rendben van, mentsük ki az állást. Lépjünk be a barlang északi végén található arénába. Tapasztalataink szerint jobb délről megközelíteni ezt a helyet.

Ezzel a játék utolsó mozzanatához értünk. Reméljük senkinek nem hiányzik, hogy ezt nem részletezzük, legyen egy kis (nagyon kicsi) meglepetés a végére is.

A nagy győzelem után begyűjthetjük a jutalmat, ha el bírjuk vinni. Ezt szerint értjük, ugyanis egészen brutális mennyiségű pénzt nyomnak vértől síkos mancsunkba.

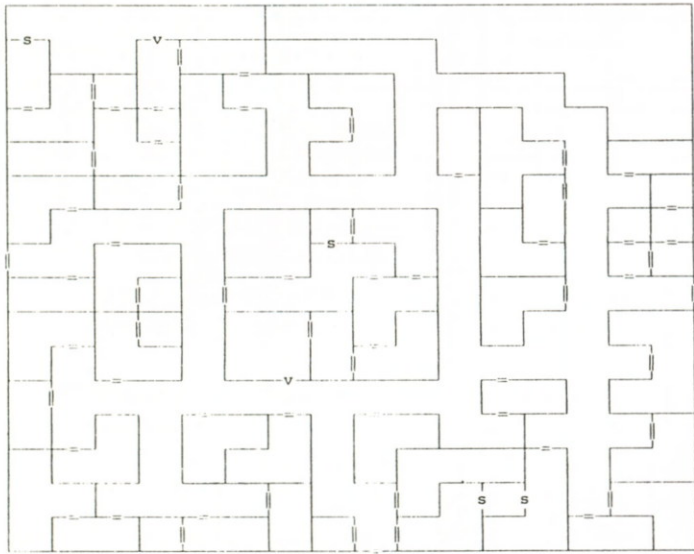
A TSF egyik kedves újítása, hogy a feladat teljesítése utáni kóborlás során is történik lényeges cselekmény. *Siulajia* előbb-utóbb elhagyja a csapatot. A pontos időt nem igazán lehetett rögzíteni, megfigyelésünk szerint akkor, amikor szintet lép a pontszáma. Ha felkeressük a vén vajákost *Secomber*-ben, automatikusan visszaadjuk a koronát, amely különben is lemerült, mint egy ócska Szokol. Ki tudja, mi minden történhet még? Mi mindenesetre többet nem tudunk kisajtolni belőle. Mindent összevetve a TSF a GSF-hez képest kellemesebb szórakozás.

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

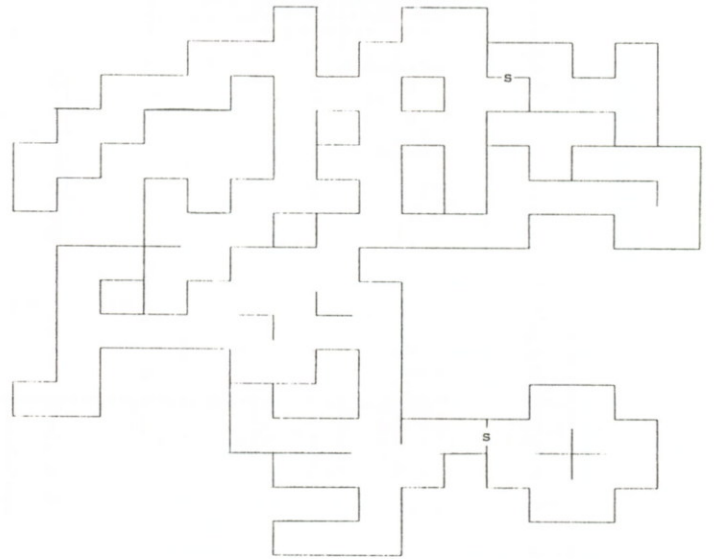
TREASURES of the Savage Frontier



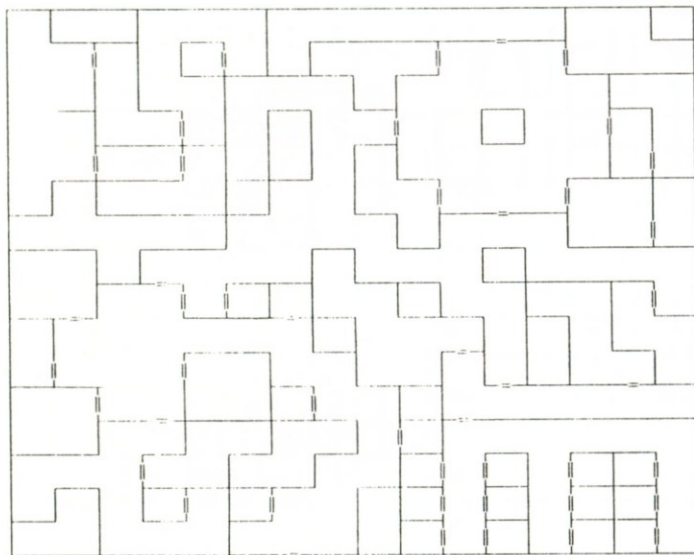
Daggerford



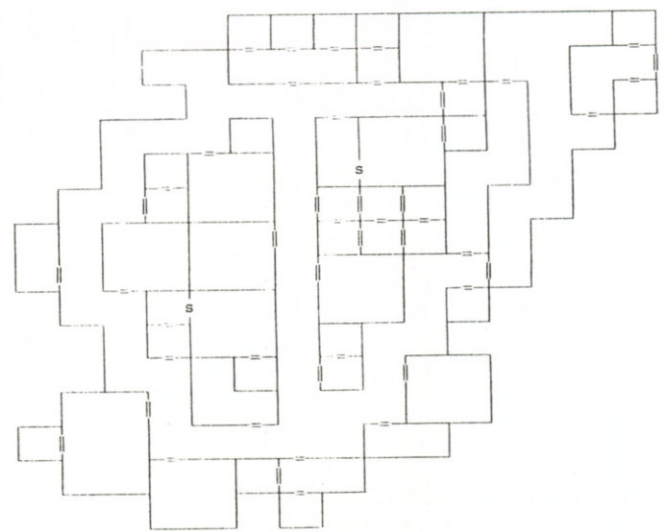
Fireshear mine



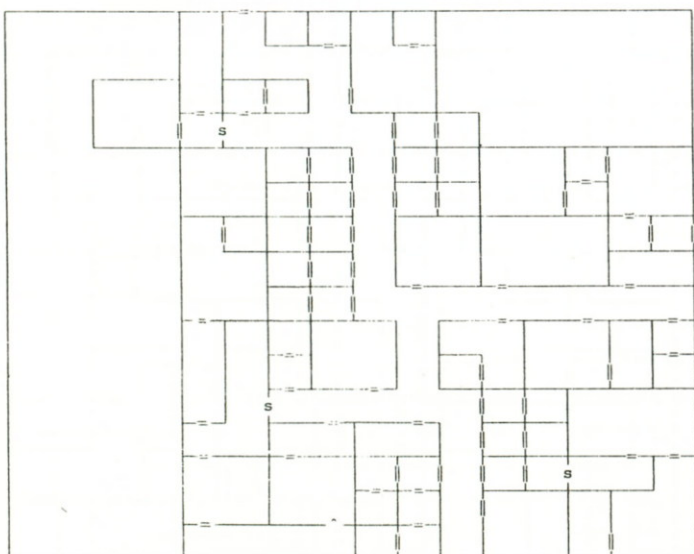
Fireshear



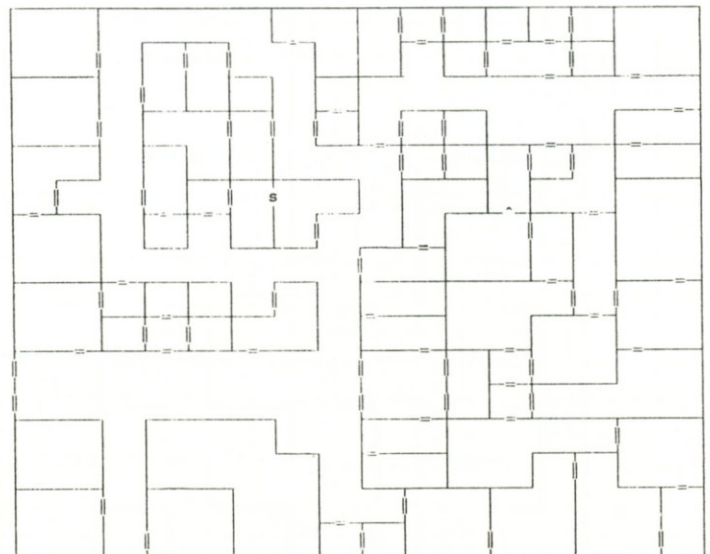
Farr Windward



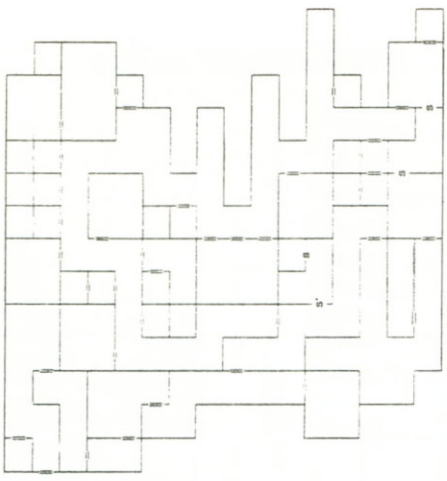
Leilon



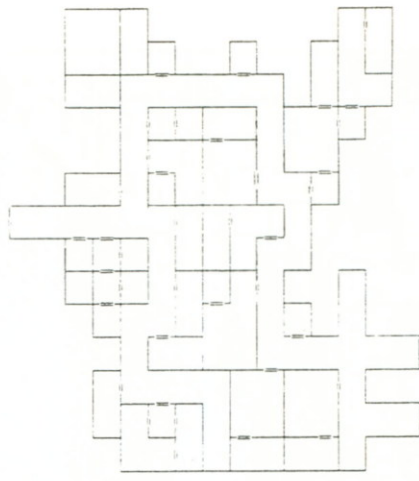
Llorkh



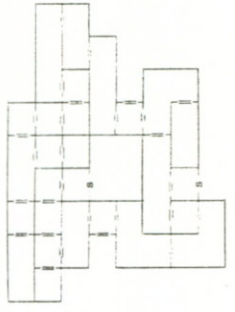
Orlumbor



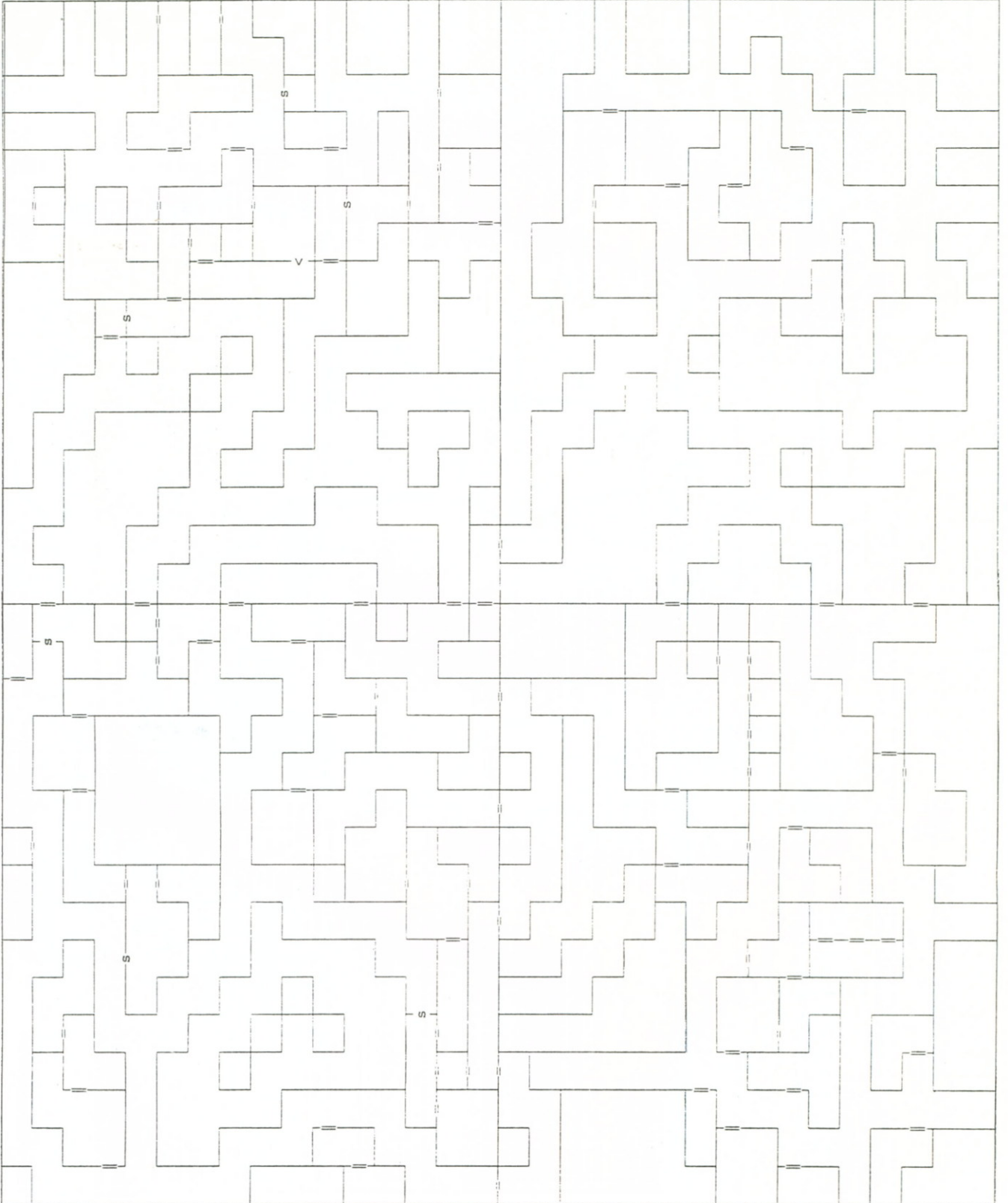
Mintarn



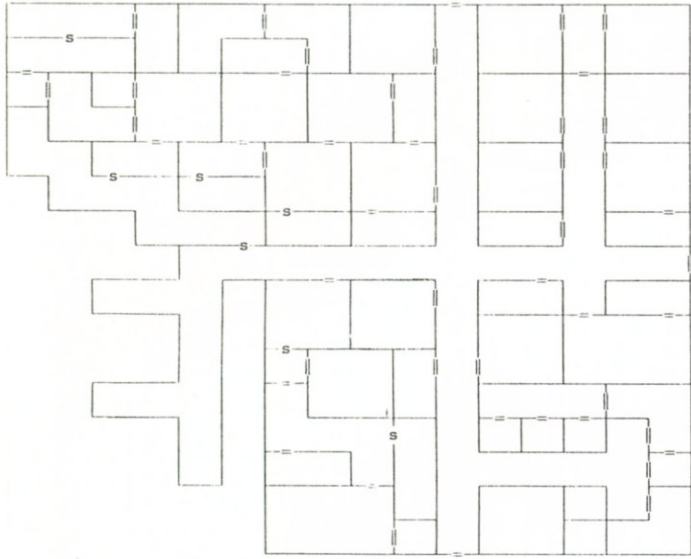
Tower of Twilight



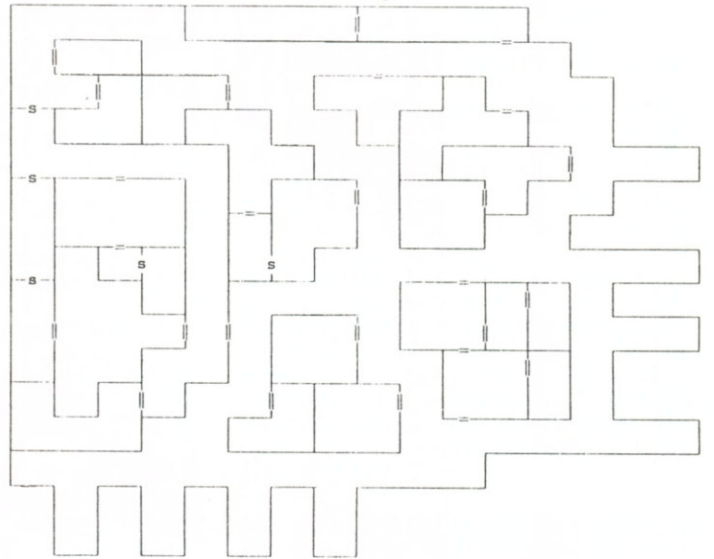
Ice Peak



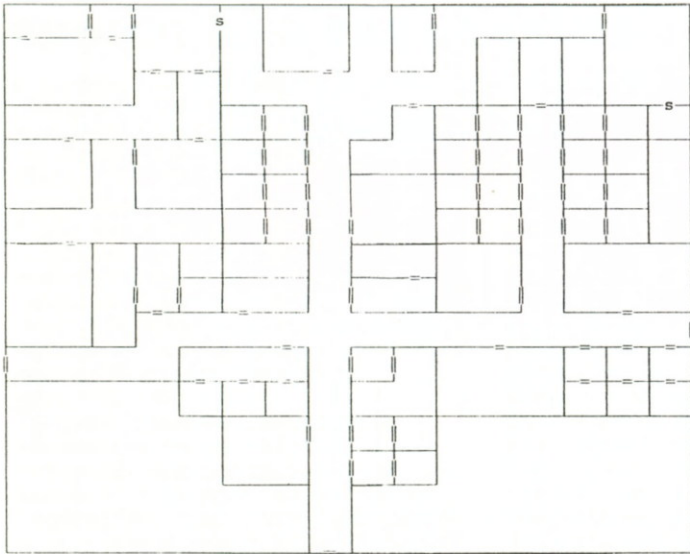
Port Llast



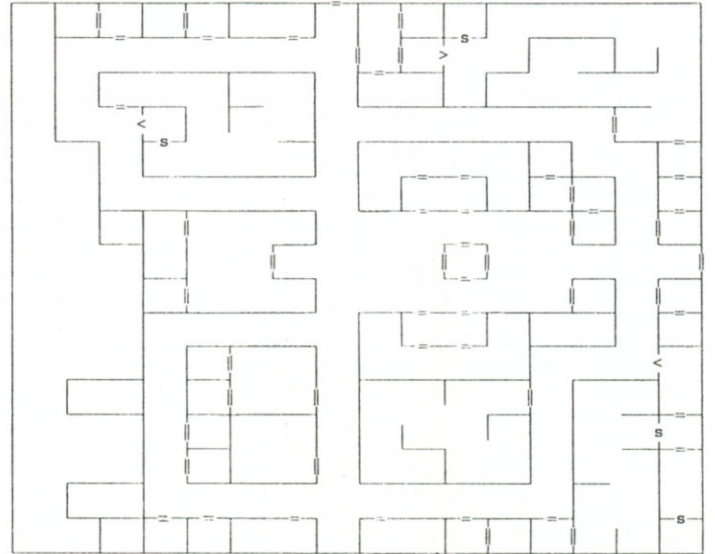
Ruathym



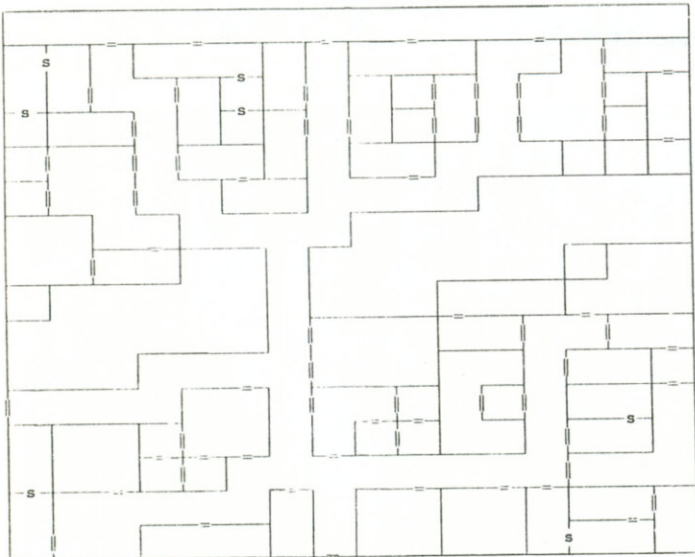
Triboar



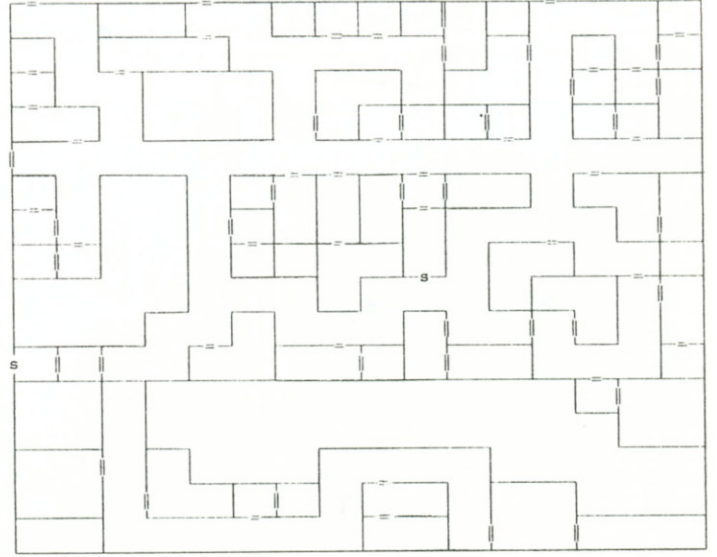
Neverwinter



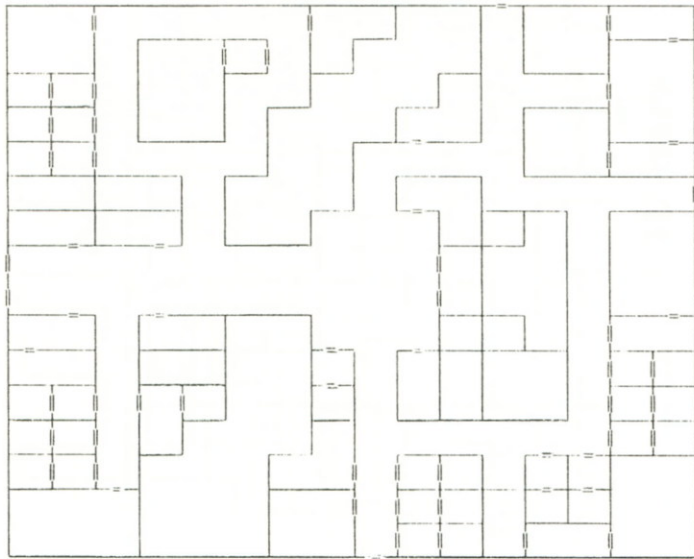
Mirabar



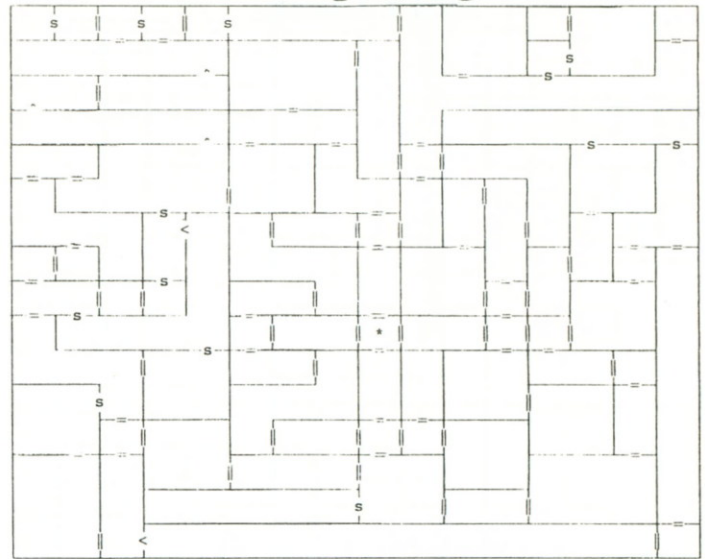
Loudwater



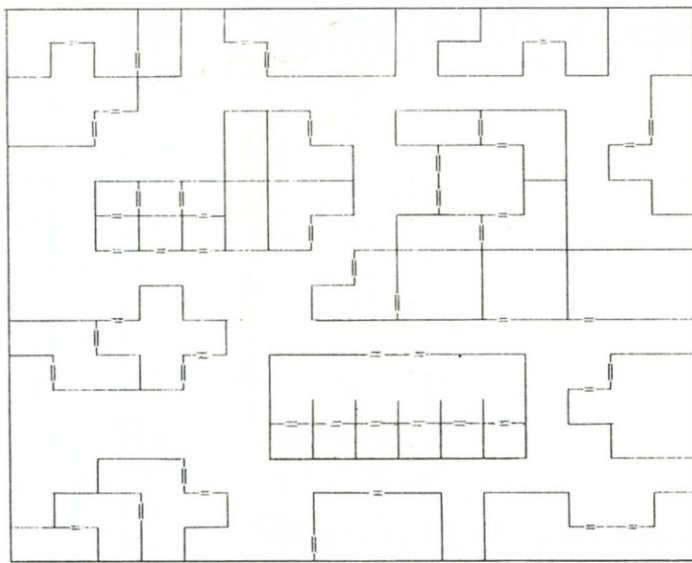
Yartar



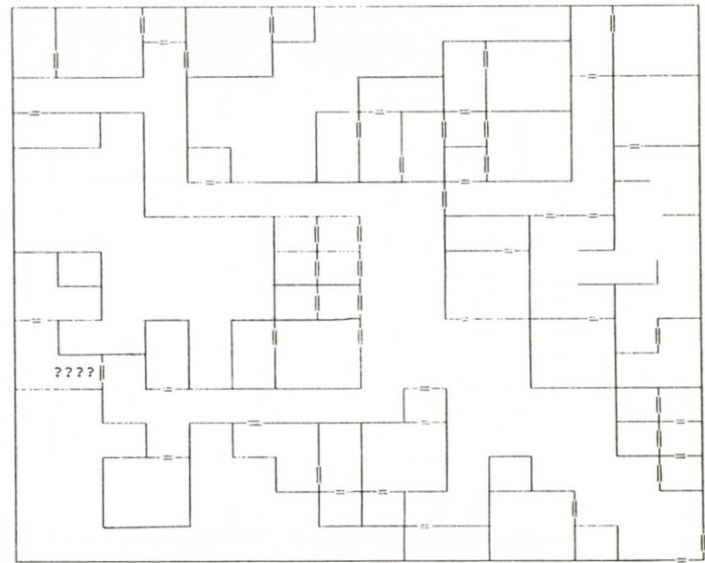
Waterdeep dungeon



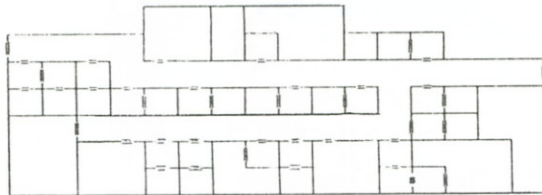
Longsaddle



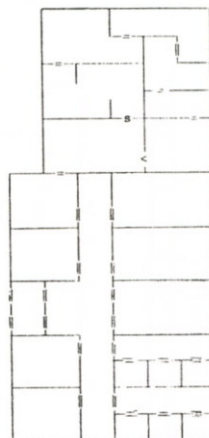
Luskan



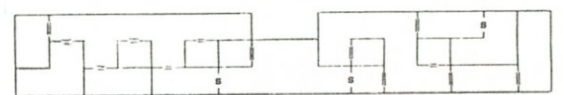
Secomber



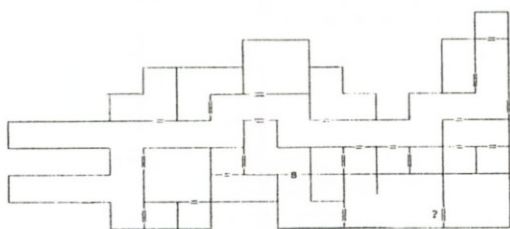
Llorkh dungeon



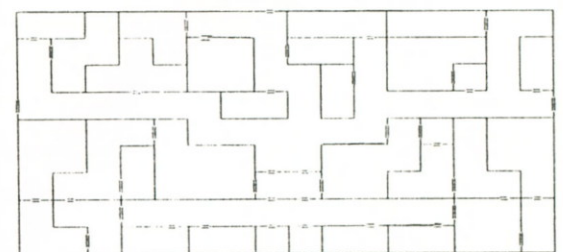
Emelet



Waterdeep



Way Inn



Big Game Fishing (Amiga)

Éz a Simulmondo halásziprogramja. Ugy gondoltam, hogy mivel a program olaszul közli az információkat, küldök nektek a TökösMákosba egy leírásfélét. Rövid töltögetés után, az **1. menü**ből, a bal oldali lemez ikonnal kimentett állást tölthetünk vissza. A kupával betekinthe-tünk a Nagy Halászok Listájába, (high-score table). A **Simulmondo** ábrával beírhatjuk a nevünket, majd a játék kezdetét veszi. Az olasz zászlóval semmit sem lehet kezdeni, viszont a halas ábrára clickelve a nehézségi fokozatokat változtathatjuk.

2. Menü: A játék elején újabb három ábra fogad bennünket. A jobb oldalal egy-két érdekes cuccot vásárolhatunk. Lentől felfelé haladva: **hal** (a beetetés-hez), **benzin**, **orsó**, **csali** és egy olyan **műszer**, amely a halak helyzetét mutatja. A hajó ábrával visszaléphetünk a 2. menübe.

A **kupa ikonra** lépve megtudhatjuk, hogy miből mennyi áll a rendelkezés-ünkre. Itt lehet játékállást is menteni a **lemez ikonnal** és a **kaptár** vagy **épület**

tömkeleg ikonnal visszaléphetünk az 1. menübe, végül a **hajó képpel** kerü-lünk át a 2. menüponthoz.

A **kormánykerék** és a **hajó** képét vá-lasztva egy térképet kapunk.

- A legfelső **S.O.S.** felirattal segítséget kérhetünk, ha például elfogyott az üzemanyagunk.

- A **térkép** ikonnal kiválaszthatjuk azt a pontot, ahova a hajó menni fog. A pi-roosan villogó pontok a kikötők.

- A **hajó** ikon választásával nekilátha-tunk a pecázásnak.

- A **bal alsó képpel** visszatérhetünk a térképhez.

- Az utána következő egyelőre fekete képernyő azt a mélységet fogja mu-tatni, ahol a halakat könnyedén ki le-het fogni.

- Az ezt követő képen öt hal látható. Ezek a **csalik**. A fölötte levő sávot a joy jobbra ill. balra húzásával tudjuk állítani. Ez azt az erőt mutatja, amivel mi az **orsót** tekerjük. A második csík — kapás esetén — azt fogja mutatni, hogy a damil mennyire feszül. Ha a

halat túl nagy erővel akarjuk húzni, vagy leakad, vagy elszakad a damil.

- A bot bal oldalán az orsók száma lát-szik.

- A boton lévő szám a letekert damil hossza.

- A vödörben lévő halak etetésre valók. **'SPACE'**-szel lehet etetni.

- A jobb oldali képen felül a sebesség visszajelzője látszik (+;—), alul a benzin mennyisége.

Néhány jótanács: É-ÉK irányba indul-junk el. Válasszuk a 4-es csalit. A se-bességet állítsuk 2-re, a húzóerőt pedig 2 fölé. Engedjük a horgot 30 m-re (joy előre+tűz), majd emeljük föl a botot (joy hátra). Ha kapás van, álljunk meg és húzzuk ki a halat. Az erőt úgy állít-suk, hogy a damil feszessége ne men-jen a pirosba.

Hát ennyi lett volna. Remélem tetszett. Ha nem, bocs hogy raboltam az időtö-ket.

• Pacsa Péter, Békés

SNOOPY AND THE PEANUTS (64, Amiga)

A programot a **The Edge** programozó-csapat készítette, akik kezei közül már sok hasonló program látott napvilágot (pl: **Garfield**-ek). A program egyébként már CDTV-n is forgalomban van, tehát mégsem olyan rossz.

A tört;net a képregényen alapszik, s majdnem az összes képregényhős szerepel benne. A lényege az, hogy megtaláljuk **Linus** takaróját. A megoldáshoz többféleképpen is eljuthatunk, én csak az egyiket ismertetem. A programban **Snoopy**-t irányítjuk.

Irányítás: jobbra-balra

Tárgyak felvétele/lerakása: le
Házakba bemenni: 'SPACE'

Induláskor **Snoopy** háza előtt vagyunk. Menjünk be (mögé), és vegyük fel az írógépet (le), majd használjuk (gomb). A kész levelet vegyük fel, s adjuk oda a nappaliban álló **Charlie Brown**-nak (te-gyük a kezébe). Amíg ő elmegy főladni, vegyük fel a sütsi üveget, s vegyük ki a tartalmát (gomb). Menjünk ki a házból, s menjünk a tóig jobbra. Várjuk meg amíg a béka felénk ugrál, s ejtsük fog-ságba az üveggel (gomb, majd a hülye béka beleugrik). A békás üveget most még tegyük le. Menjünk **Linusék** há-

zába az esernyőért, s vegyük ma-gunkhoz. Induljunk a felhőhöz (bal szélső képernyő). Nyissuk ki, hogy át-mehessünk alatta, majd tegyük le, a labdat vegyük fel, s rúgjuk át (gomb). Ezután az esernyővel menjünk vissza, azt tegyük le. A labdával ugráljunk át a tavon a cölöpig (először a hordóra, majd a cölöpre), s rúgjuk be a vízbe. Most már átkelhetünk végig a tavon (csak baromi nehéz), de először men-jünk vissza a partra, s a fűben lapuló pénzérmét vegyük fel. Ha sikerült átug-rálnunk a tavon a kútig, akkor dobjuk bele a pénzt (gomb). Mindenféle lufi kezd kifelé szivárogni, s az egyikre va-lami rá van kötve. Így nem tudjuk le-szedni, csak a csúzlival, ami a pálya bal oldali végében van, az almafa alatt. Nem kell visszafelé átugrani a tavon, csak essünk bele, s a gép a partra tesz. Ha megvan a csúzli, jöjünk visz-sza (most már át kell kelni), s löjünk le azt a lufit (is). Egy pumpa! Vegyük fel, majd essünk a vízbe. A partról irány **Linusék** háza, ahol menjünk a kert vé-gébe, s fújjuk fel a medencét. (Álljunk a bal széléhez, gomb — tartsuk nyomva, majd jobbra-balra — van amikor

lefagy). Ha ready, akkor a slagot hoz-zuk ide (a végét kell fölemelni), s tölt-sük tele a medencét (3xgomb). Ezután menjünk el a békánkért, aki az üveg-ben kuksol. Mire visszaérünk **Lucy** már javában pancsol a vízben. Engedjük ki a medence mellett a békát, mire **Lucy** kiugrik, és elhagyja az úszógumiját. Mivel a vágyunk mindig is egy ilyen úszógumi volt, ezért vegyük fel, majd vigyük az alá a fa alá, amelyen **Charlie** sárkánya van, s ott a fa alatt tegyük le, s menjünk vissza a pumpáért. Ezután fúj-juk fel majd ugorjunk rá. Az úszógumi megdob felfelé, s leverjük a sárkányt (ha nem akkor vigyük odébb, s újra fúj-juk fel). A sárkányt vegyük fel, s keres-sük meg **Charlie Brown**-t, majd adjuk oda neki (általában a felhőnél van, vagy az eredménykijelző táblánál). Elkézdí röptetni, majd elesik, s elveszt egy kul-csot. Ezt vegyük fel, és menjünk az is-kolai öltözőszekrényekhez. Az egyikből lent kilóg valami. Ugorjunk eme szek-rény felé úgy, hogy a kulcs kb. érintse a zárat. Hurrá, megvan a blanket. Ke-ressük meg **Linust**, s adjuk oda neki.
ENDE

• Fehér Szabolcs, Bp.

SZÁMÍTÓGÉPES GRAFIKUSOK, PROGRAMOZÓK!

Kft-nk számítógépes játékokat készít, magas színvonalon, kiterjedt üzleti kapcsolatokkal. Mivel a játékok színvonalával, ezen belül is elsősorban a grafikájával szemben támasztott minőségi követelmények egyre magasabbak, ezért programozókat illetve grafikusokat keresünk szerződéses állás betöltésére!

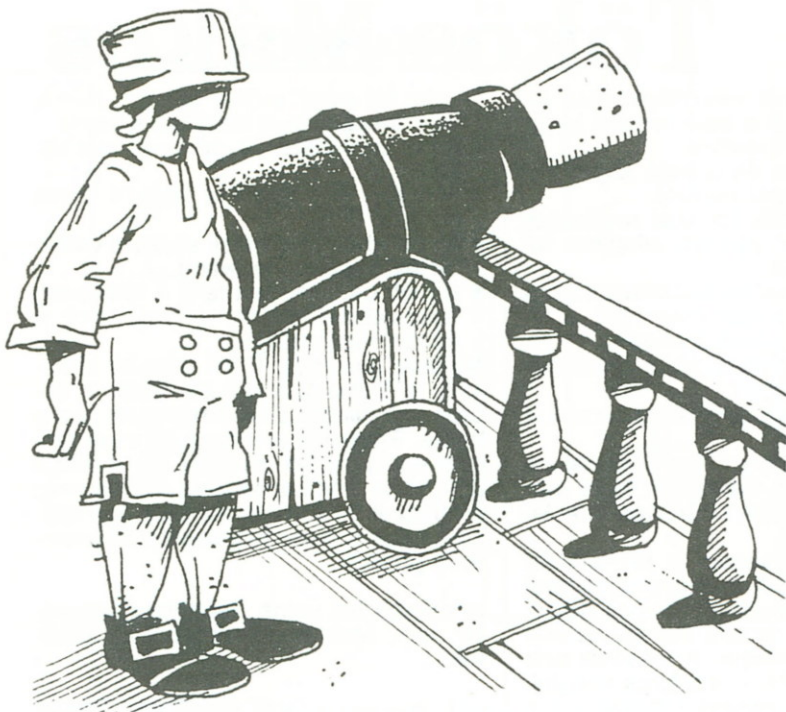
Olyan programozók jelentkezését várjuk, akik készség szinten jártasak a 68.000-es processzor programozásában. A C nyelv ismerete nem kötelező, annak hiányában igen magas szintű assembly gyakorlat szükséges.

Mindenekelőtt számítógépes grafikusokat keresünk. A jelentkezéshez demonstrációs anyag bemutatását kérjük, elsősorban Amigán, de C64-en és PC-n jártas grafikusok is jelentkezhetnek lemezes anyagaikkal személyesen, vagy telefonon Szenttornyai Lászlónál, illetve Tassonyi Kadocsánál:

NOVOTRADE Software Kft.

Budapest, XIII. Hegedűs Gyula út 5. 1136

Tel.: 111-4665



TAI PAN

A beküldött TOP listák alapján arra a következtetésre jutottunk, hogy még mindig dúl C64-en a **PIRATES!** mánia. Ezen felbuzdulva a **CoV Évkönyv'92**-ben csokorba szedtük azokat az információkat, amit a **CoV**-ban közölt leírás(ok) óta összeszedtünk. Ha nem is annyian, de legalább feleannyian kértétek viszont, hogy írjunk némi infót a hasonló kaliberű, ám kivitelezésében és megoldásaiban a **PIRATES!** színvonalát el nem érő, ám érdekes és rafinált programról, a **TAI PAN**-ról. Leírást nem tudunk, és nem is akarunk adni, mert szinte lehetetlen egy adott stratégiát javasolni, inkább egy kis hint-özön lesz, amolyan: *ami éppen eszünkbe jutott játék közben módszerrel*. Nos akkor essünk is túl rajta. Mi a **Hotline**-töréssel rendelkezünk. Ezt csak azért említjük, mert a mi verzióink hibátlan, ugyanakkor sokan panaszkodtak, hogy a saját verziójuk itt-ott kifagy, vagy nem úgy viselkedik, ahogy kellene...

ezt adjuk el Hangcsuban. Itt álljunk rá egy időre a két szomszéd város közötti kereskedelemre, hordjunk teát, jádét Sanghajból Hangcsuba, onnan ópiumot vissza, ha már kezdjük ünni, akkor ismét kezdjük az ópiummal. Az Észak-Kínai városokat mellőzhetjük, Time is money, nem érnek annyit. Az északi városok Japánban is kellemetlenek, kevesebbet fizetnek az ópiumért, estleg áruház sem lesz majd legális bizniszhez és a visszaruhoz. Közben azért kalózkodással és a rulettel is kísérletezzünk, ezek hozzák az igazi nagy pénzt. Ha elértük a 2 milliós vagyont — nyert ügyünk van. Zsin Kua szája igencsak tátva maradt, amikor 6 hónap után 24,5 milliócskával mentünk vissza hozzá. (A mienk is!) Teleportál is!

- Az ágyú és kormány ikonok fel lettek cserélve, ergo? az ágyúval kormányozunk, hajóznunk, a kormánykerékkel pedig támadunk, lővünk, egyértelmű nem?

atlan ember.)

- A naptárt a „*suhi*” nevű univerzális kézi-szerszámunkkal tudjuk megjavítani, de ára van! (Az elején zenészkedtünk vele, most mint órák, műszerként használjuk.) Verjük fejbe az utcán lévő néhány — szintén suhival szaladgáló — sötét alakot. Ezek részben a konkurrenciánk, részben a csendőrök. Ha csendőrt sikerült elpáholni, akkor az egyhónapos gaol-nyaralásunk elindítja a naptárt. Nem árt viszont, ha előtte az álló időben előre gondoskodtunk az így kieső jövedelmünk pótlásáról.
- Ha hajót akarunk Kínában eladni, mindig alkudjunk. Ha 3-4 alkalommal bemelegyünk ugyanabba a bankba, akkor nagy szórással eltérő árakat fognak felajánlani érte. Japánban nem alkudnak, de ott fizetik érte a legmagasabb árakat. Végülis ott sem biztos, egyik sem.
- Ha úgy adtunk el hajót, hogy nincs másik, vagy nem vettünk előtte másikat, akkor teljes rakománnyal, felszereléssel, legénységgel sikerült eladnunk.
- Hajó adás-vételkor egyébként is tud eléggé idióta vicceket a program, pl. hiába van másik hajónk, ettől még mindenünk eltűnik, vagy pl. ha veszünk mellé másik hajót, akkor is eltűnhet egész hülye módon a rakomány: elfoglalt maradt a rakterünk, de nincs benne semmi, nem tudjuk eladni, és le is íródik a főkönyvünk készlet oldalán, ugyanakkor vásárolni sem tudunk a helyére.
- A játékhoz már jelent meg térkép a SpV 7-ben, ez Kínára még csak-csak használható, de pl. Japánban már e térkép és a program szerinti városnevek sem fognak egyezni. Jó felfedezést kalandorok!
- Az ajánlott crew létszámmal a hajónk nem fog elindulni, „*Not enough crew*” szöveggel válaszol. Minimum plusz 1 fő kell hozzá, maximum plusz 7 főt tudunk felvenni és elvinni.
- Időként a tengeren „*You are under enemy attack*” üzenetet ad a program. A térképen persze rajtunk kívül senki sincs. Megkérdeztük a távcsövet, az is csak azt mondta, hogy „*Nothing...*”, szóval ő lehet a „*Nothing*” nevű láthatatlan ember a fantomhajójával. (Vagy egy eltévedt és 1841-ben a Kínai-tengeren felbukkant atomtengeralattjáró? (A baj csak az, hogy ilyen-



△ Eddig juthatunk el az ORION féle töréssel... (64)

- A legjobb kezdő taktika a pénzünk gyarapításához: Tuningoljunk rögtön egy kicsit a rulettet. (Ha nem jött be: kezdjük újat, de a rulett-taktikát be lehet tanulni.) Vegyünk olcsó ópiumot Dél-Kínában (55 ezer alatt), a maradékon olcsó teát (25 ezer alatt) Sanghajban. Ezeket adjuk el Japánban, onnan hozunk olcsó jádét,

- Mentett állás visszatöltése után a naptár hajlamos a kifagyásra. Ekkor '0 időben' ténykedünk, de a crew ettől még eszik. Majd mindent ugyanúgy csinálhatunk, mint egyébként, csak a tengeren nem lesz rajtunk kívül másik hajó, így nem tudunk kalózkodni, viszont minket sem támadnak. (Kivéve a 'Nothing' nevű látha-

kor a hajónk hajlamos lecövekelni, majd a crew dezertálni.)

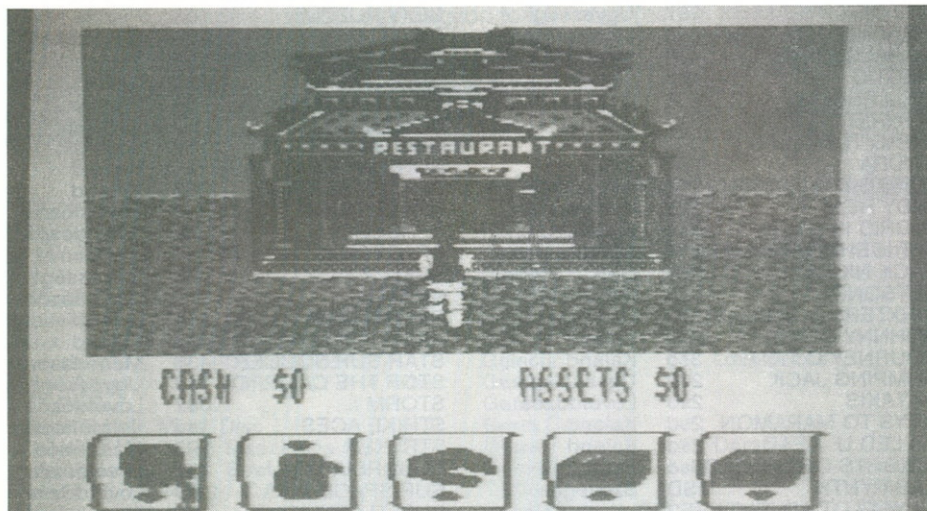
- Arra még mi sem jöttünk rá, hogy a jó égből lehet eljutni Korea keleti és Japán nyugati partján a két-két legészakibb városba. Nekünk legalábbis még sohasem sikerült. AJ AR ASA (az SpV 7-ben megjelent térképen Chajudo) után félúton mindig jött a „You are...”, szóval a láthatatlan *Nothing* a fantomhajójával támadva. A teknőnk se előre, se vissza hátra, meg kellett várni, míg jött, hogy a crew dezertált, a teknő elsüllyedt, jóccakát.! Különben is, mi dolgozunk ott, muszáj oda mennünk?

csak valahol végleg fel nem szívódtak, — vagy jött a „You are under...” verzió, a támadó „Nothing” nevű bácsi, crew dezertál, hajó elsüllyed, a joss megengedi, hogy valamelyik tartalékkal folytassuk Kantonból.

- A suhi leginkább csak azután szokott előkerülni miután már a legénységet elfogadtuk. Szemtelenebbik esetben ezáltal csempészi valaki a kocsmájtó elé. Ismeretlen városban többnyire a kupi — pardon? *Lady's House* — szokott legkönnyebben, leggyorsabban előkerülni. Jó ruletozással, néhány egymillió bankrobbantással már a kezdő városban

ós vagy on felett, és ha a naptár nem volt kifagyva! Vagy itt irt hozzá 2 milliót vagy 6-ot, vagy innen Kantonba átérve. Volt hogy mind a kétszer, **Macaoban** 6-ot, Kantonban további 8-at! (Szóval mint az ÉLLET, az első 2 milliócska után a többi már tisztességesen is jön?)

- Angolul nem tudók figyelmébe: vannak városok, ahol a csempészek megkeresítik az életünket, az egyik elad, a másik vesz ugyanott. Ha nem figyelünk a szövegükre, akkor utólag jöhetünk rá, hogy éppen most sikerült a legolcsóbban eladnunk, vagy a legrágábban vennünk. (Miért nem intézik el egymás között?) Az egyszerűség kedvéért: amelyik a Hé Pajtás megszólítás után az „I've...” szöveggel kezd, és az ár megjelenésekor az „cost”, akkor ő ránk akarja szólni a szajréját. Másrészt, amelyik a „Have You...” kérdéssel kezd, és az árnál „give”, az akar tőlünk venni. Még egyszerűbb arany szabály: Dél-Kínában csak eladnak, Japánban csak vesznek a csempészek.
- A kalózkodásba is bele lehet jönni. Ha jól emlékszünk egy mentett állásból valami 10-12 órás tréninggel sikerült az első hajót úgy elfoglalnunk, hogy vihettük. Ebből az időből a program töltötetése úgy 60-65% volt, 35-40% a tényleges játékidő. Az eredményességi mutató kb. így nézett ki: elfoglaltuk és vihettük — 2%, elfoglaltuk, de csak a rakományból kaptunk — 4%, szétlőttük és elsüllyedt — 2%, minket lőtt szét és süllyesztett el — 2%, szétlőttük egymást, mindketten elsüllyedtünk — 5%, elmenekült, elhúzta a csíkot — 15%, visszatámadott és az átugrázó emberkéi kinyírtak — 70%. (Közben nyomdafeséket nem tűrő kifejezések intenzív gyakorlása: 95%)
- A leírás file tanácsát, hogy fregattal kalózkodjunk, nem szabad komolyan venni. Lassú, és amellet a 4 db ágyú nem ösztözet lő, hanem idióta módon egyenként kell beállítani a lőtávot és löni velük. Mire az első 2-3 lőtáv megvan, nem maradt mire löni. Nem áll ám le a kedvünkért! A lorkákat hagyjuk a fenébe, gyorsak.
- Ha az anyagi helyzetünk megengedi, emberkénk bedobhat egy-két felest a kocsmában, tehát egy látogatást egy-egy *Lady's House*-ban. Olyan happy utána... (Berúgva és lefárasztva „game over”!)
- A kifagyott naptárunk néha magától is megjavul egy hajóval találkozva, ha pedig kézi irányítással megyünk, akkor a program többnyire megújítja és egy idő után abbahagyja az enemy attack szövegét. Mint ahogy mi is végre.



△ Igen hamar a restinél kötöttünk ki! (64)

- A program leírás file-jából mindenféle useful infókat lehet megtudni. Csak hát... (legalább is nekünk ... Következtesen...)
- Azt mondja, hogy találunk lakatlan szigeteket, ahol partraszállhatunk, lerakhatjuk a csempészárut, vagy csempészekkel találkozhatunk. No a lakatlan szigetek oké, de a többi már soha, egyetlen alkalommal, egyetlen ilyenem sem sikerült! Már a partraszállás sem! A távcső szerint lakatlan sziget is támadhat! A „Yuo are...”
- A városokban állítólag csempésztanyákat is felfedezhetünk. Tényleg? Soha ilyet nem sikerült találnunk.
- Ha a minket támadó kalózok közül sikerül sokat legyilkolnunk, akkor visszavonulnak. No fene... Minket eddig még mindig elintézték. Annyian szoktak jönni, hogy lehetetlen kiirtani őket. Egyszer a csihi-puhi közben megpróbáltuk számolni az átugrázó LEGO-emberkéket. 47-nél feladtuk, nem győztük nemhogy kiirtani, de számolni sem őket.. (1 elég sok az mennyi lehet?)
- Ha **Macaoba** egynél több hajóval érkezünk vissza, akkor kiválaszthatjuk azt, amelyikkel mi akarunk hajózni, a többit pedig elküldhetjük legális áruval kereskedni. Világos, adnunk kell a tisztas üzletember mivoltunk látszatára. Csak hát ilyen sem sikerült még soha, akárhány hajóval érkezünk is, ilyen választási lehetőséget, menüt, opciót, vagy akármit soha nem sikerült kicsalogatnunk a programból. Joystick-kel, billentyűzettel próbálgattuk, — no effekt. A sokadik eredménytelen próbálkozás után néhány — enyhén csúnya — kifejezés mormolásával kombinálva is kísérleteztünk — ez sem segített.
- A korábbi hajónkra tudtunk csak venni, vagy csak arról eladni, a többinek még csak a raktere sem jelent meg. Elindulás után hűségesen követtek üresen, míg

elérhetjük a plafon „**Tai-Pan**” címet. (Időnként kidobálnak közben, de menjünk vissza nyugodtan. (Menjünk át utána a kocsmába, dobjunk be néhányszor 32 tömény felest, ha kijöttünk a szédelő világba, elrabolnak bennünket, a program máris tölti az értékelést. Az, hogy nem játszottunk még, az nem zavarja.)

- Csempészetért még sohasem dugtak gaolba. Időnként egy-egy városban razziázhatnak a csendőrök, mert a csempész kollégáknak csak a hűlt helyüket találjuk. Ha az órajavító tevékenységünk miatt a gaolba dugtak bennünket, akkor a rakományunkat sem kobozták el soha, mellékbüntetésként csak lefegyvereztek, s suhít kellett a város másik végében megkeresni. A fejbeverték ott szoktak lenni egy hónap múlva is a kupacban, az utcán. Micsoda állapotok!
- Végigbrusztoltuk a **macaói** több hajóig újra az egészet. Itt két mentett állással le is álltunk szórakozni, mert a többségi no effektéken kívül néha meglepő egyedi eseteket is generált. 2 milliós vagyon alatt semmi, a két klipperünk közül nem ment el egy sem, de ha hajót akartunk még vásárolni, a bankban lecsóróztak és kirúgtak az 1.4 milliókkal. 2.5 milliós kassza mellett 2 klipper vagy 2 klipper + 1 lorka esetén amortizálódott 1 klipper, kaptunk érte vagy 2 milliót: 1-1 alkalommal. 2 klipper + 1 lorka megtízszerezte a kasszát egyszer, de meghagyta mind a 3 hajót, egyszer amortizálódott 6 millióért 1 klipper, felszívódtak Kantonig a lorka, egyszer pedig választási lehetőséget kaptunk, de Kantonban, amikor az egyik klipper rakott volt. Meg is jelent a választáshoz 1 klipper. Világos, érthető ugye????
- A **Tai-Pan macaói** ügyeletét tovább próbálgatva egyre gyakrabban bejött a pénztöbbszöröző móka, de csak 2 milli-

Elég jó kis kereskedő-stratégiai-kalóz játék amúgy, — és mennyivel keményebb, főleg a kalózkodásban, de általában is, mint a **Pirates!** Csak ne lenne ennyire lassú, és helyenként ennyire ronda...

Na erről tényleg ennyit. Bár régi játék (1986-os), a grafikája is hagy kívánalmakat (a tenger kimondottan primitív), azért még mindig többre értékeljük a hyper-super graphics — nothing play, nothing brain játékoknál. Meg olyan eredetien jó ötletek vannak benne, de akik az egyenesen előre, és löni, ütni mindenre ami csak a képernyőn van típusú játékokat szeretik, hát azoknak kimondottan nem ajánljuk! (Ettől még ízlések és műtrágyák lehetnek különbözőek, Tiszteljük mások elmebáját!, monda egykor *Senki Alfonz*. Hogy klasszikus műveltségünkkel is... A mienket is!)

GAMES CENTER

BUDAPEST, Postafiók: 363. 1519.

Tisztelt megrendelőink! Címünk a postafiókunkat üzemeltető hivatal megszűnése miatt megváltozott. Kérjük, hogy továbbiakban küldeményeitek új címünkre továbbítsátok! Bankszámlaszámunk változatlan!

C64 lemezes ajánlatunk:

ACCOLADE COMIX	6sd	Ügyességi	G-LOC	116	Szimulátor	RIZIKO	1sd	Társasjáték
ADDAMS FAMILY	288	Máskálós	GAUNTLET III	4sd	Máskálós	ROBOX	4sd	Kaland
ADRENALIN	065	Lövöldözős	GEO MATRIX	115	Logikai	ROCK AND ROLL	2sd	Ügyességi
AFTERWORLD	129	összetett	GEOS 2.0	1sd	Felhasználó	SCHERLOK HOLMES	1sd	Nyomozós
ALIEN KILL	034	Lövöldözős	GOLDEN PYRAMIDS	297	Ügyességi	SEXY PUZZLE	108	Puzzle
ALIEN WORLD	507	Lövöldözős	GRAPHIC ADV.CREA.	1sd	Játékkészítő	SEYMOUR G.T.H.	188	Ügyességi
AMOBA	118	Logikai	HARALD HARD	438	Máskálós	SHANGHAI WARRIOR	1sd	Verekedős
ANGLE	096	Logikai	HECTIC	123	Ügyességi	SHOE PEOPLE	420	Gyerekjáték
ATA REVENGE	134	Tetris	HELI RESCUE	221	Ügyességi	SOCCER PINBALL	134	Flipper
AUGGIE DOGGIE	215	Máskálós	HENRIETTA B.O.S.	1SD	Szöveges	SOKOBAN	1SD	Logikai
BARD'S TALE 1.	4SD	AD&D	HERO TURTLESS	1SD	Akcio	SOLITAX	157	Logikai
BASIL THE G.M.D.	1sd	Máskálós	HYDRA	864	Akcio	SORC.OF CLAY.CAST.	1SD	Kaland
BASKET PLAY-OFF	2sd	Sport	HYPER THRUSTER	141	Lövöldözős	SPACE CRUSADE	288	Kaland
BEACH COMMAND.	169	Lövöldözős	INDY HEAT	321	Autóverseny	SPACE DUNK	216	Lövöldözős
BEAR GEORGE	097	Máskálós	INGRID IS BACK	2sd	Kaland	SPACEGOLD	1sd	Lövöldözős
BIFF	108	Máskálós	INT.ICEHOCKEY	114	Sport	SPACEGUN	1sd	Akcio
BIG NOSE	107	Máskálós	JACK NICLAUS	2SD	Golf	SPELLB.DIZZY	169	Ügyességi
BINGO	2SD	Kvizjáték	JETSONS	316	Máskálós	SPHERE	073	Lövöldözős
BLACK HORNET	379	Lövöldözős	JINXTER	2SD	Szöveges	SPHINX JINX	165	Kaland
BLACK KNIGHTS	151	Kaland	JOHNNY QUEST	1SD	Kaland	SPIRIT OF ADVENT.	4sd	Kaland
BLACK PANTHER	451	Karate	JOURNEY O.T.C.E.	3sd	Kaland	STAR SUP.SOCCER	436	Menedzser
BLOOD'N'GUTS	2SD	Sport	JUMPING JACK	202	Ügyességi	STOP THE CALIPPO	1sd	Ügyességi
BLUE ANGELS	1SD	Szimulátor	KATAKIS	2sd	Lövöldözős	STORM I.	092	Lövöldözős
BOD SQUAD	292	Máskálós	KEYS TO MARAMON	2sd	Kaland	STRIKER ACES	1sd	Szimulátor
BONANZA BROS	270	Máskálós	KILLED U. DEAD	2sd	Kaland	STRYKER	193	Máskálós
BOZUMA	4sd	RPG	KNIGHTS OF LEGENDS	8sd	Fantasy	SUBURBIA	131	Lövöldözős
BRAIN ARTITICE	400	Logikai	LABIRYNTH	1SD	Szöveges	SUP.SPACE INVA.	2SD	Lövöldözős
BRIDGE	076	Kártya	LANCELOT ADVENTURE	2SD	Kaland	SUPER SEYMOUR	155	Ügyességi
BRIT SPEEDWAY	196	Menedzser	LAST STAR	162	Lövöldözős	SW.WORLD CUP	079	Menedzser
BRUBAKER	2SD	Szöveges	LINE OF FIRE	2sd	Akcio	TANK DIV.	112	Ügyességi
BUBBLE DIZZY	152	ügyességi	LORDS OF CONQUEST	1sd	Stratégiai	TENRACT	236	Lövöldözős
BUDOKAN	2SD	Sport	LORDS OF DOOM	4sd	RPG	THAI CHI	113	Máskálós
BUGBOMBER	257	Logikai	LUCKY LUKE	201	Társasj.	THINCROSS	1SD	Logikai
BUNDES.MAN.2.	117	Menedzser	MAGIC MOUSE	144	Máskálós	TITANIC BLINKY	131	Máskálós
BUST OUT	054	Fantó	MANAGER	189	Menedzser	TONIDO	114	Csőépítő
CARRIER COMMAND	162	Stratégiai	MIC.PUSH'M	065	Logikai	TOYBALLS	089	Logikai
CATALYPSE	2SD	Lövöldözős	MIC.USER DUNGEON	2sd	???????	TRACER SANCTION	1sd	Kaland
CHAMP 3D.SNOOK.	117	Billiárd	MISSION NADA	116	Ügyességi	TRANS LOGIC	138	Logikai
CHAMP EUROPE	403	Sport	MOONTOAC	130	Máskálós	TRAZ 3.	192	Falbontó
CHAOS	065	Lövöldözős	MOPPER	102	Ügyességi	TRIPLEX	168	Logikai
CHUCK ROCK	377	Máskálós	MURRAY MOUSE	111	Máskálós	TURBO TORTOISE	214	Máskálós
CLIK CLAK	1SD	Ügyességi	NAM	1sd	Stratégiai	TURN IT 2.	269	Logikai
COOBY & SCRAP.	252	Máskálós	NAUGHTY N.	113	Nyerőgép	TWIST	044	Logikai
COPIDO	089	Logikai	NEIGHBOURS	187	Ügyességi	ULTIMA I.	1sd	RPG
CREATURES II.	2sd	Ügyességi	NEURONICS	297	Logikai	ULTIMA II.	2sd	RPG
CRUEL ZONE	244	Lövöldözős	NIGHTMARE ON ELM	2sd	Akcio	ULTIMA IV.	4sd	RPG
DATER	244	Ügyességi	NINJA RABBIT 2.	288	Ügyességi	VEGAS CASINO 2.	1SD	Játékterem
DEATH LORD	4sd	RPG	NOVA	1SD	Memória	VIDEO VEGAS	1sd	Játékterem
DETECTIVE 2000	127	Szöveges	NYTHYHELL 1-2	297	Szöveges	VIORIS	062	Tetris
DEWA BLOW	070	Box	OMEGA	4sd	Szimuláció	WACKY RACES	391	Ügyességi
DIE HARD 2.	371	Akcio	OPERAT. PROMETHEUS	260	Kaland	WAR CONSTR. SET	2sd	Játékkészítő
DINGSDA	2SD	Kvizjáték	OSKAR	149	Ügyességi	WAYOUT LAB.	068	Labirintus
DIZZY RAPIDS	166	Ügyességi	OVERLOAD	086	Logikai	WINTER CAMP	1sd	Ügyességi
DOUBLE DARE	242	Kvizjáték	PALE MOON	115	Ügyességi	WINTER S.SPORTS	1SD	Sport
DOUBLE TROUBLE	251	Logikai	PANZER GRENADIER	1sd	Stratégiai	WINZER	1SD	Kereskedő
DRAGON	088	Ügyességi	PEARL OF DAWN	272	Máskálós	WONDERBALL	243	Ügyességi
DREADNOUGHT II	079	Lövöldözős	PHANTASIE III.	2sd	AD&D	WOODY WARM	338	Ügyességi
DUONOID	042	TV-foci	PLASTO	072	Logikai	WORLD CRICKETT	141	Menedzser
EMPIUS	225	Stratégiai	POT FUN	121	Nyerőgép	WORLD GEOGRAPH.	1SD	Kvizjáték
EXIS	264	Logikai	POTSWORTH	315	Máskálós	WORLD OF SOCCER	078	Menedzser
F-15 STRIKE EA.	1SD	Szimulátor	PREC.FIGHT	101	Lövöldözős	WP.TENNIS 2.	043	Sport
FAMOUS FIVE	451	Kaland	Q 10 TANKBUSTER	109	Lövöldözős	X-MEN	4sd	Akcio
FAST	139	Ügyességi	QUADRANT	281	Logikai	XERTYN X.	151	Máskálós
FELIX	138	Máskálós	RAINBOW	034	Tetris	YATHZEE	091	Kockapóker
FIRESTART	4SD	Kaland	RAINBOW ISLAND	1sd	Ügyességi	YES MINISTER	1sd	Kaland
FLIGHT SIM.2.	1SD	Szimulátor	REBELL RACER	121	Ügyességi	YOLK DIZZY	142	Ügyességi
FORGOTTEN WORLD	1sd	Akcio	RECK RUFUS	195	Ügyességi	ZAK	1SD	Tetris
FORRESTER	136	Máskálós	RELAXED MOTION	102	Logikai	ZILLION	065	Logikai
FROSTY SNOWMAN	080	Ügyességi	REX I.	1SD	Stratégiai			

C64 kazettás ajánlatunk

1000 Miles	Blood Money	Clik Clak	Flendish Freddy's B.T.O.F.
Addams Family	Blue Angels	Cool Croc Twins	Final Fight
Adidas Football	Bod Squat	Crack Down	Flimbo s Quest
Alien Storm	Bonanza Bros	Creatures	G'Loc
Alien World	Budokan	Creatures 2.	Gauntlet 3.
Back to the Future 2.	Buffalo Bill	Dick Tracy	Gem x
Back to the Future 3.	Cabal	Die Hard 2.	Ghost Busters
Batman the Movie	Champ of Europe	Dinasty Wars	Golden Axe
Battle Command	Chase H.Q.2.	Dylan Dog	Guldkorn Expressen
Black Hornet	Chips Challenge	Dyter 07	Hammerfist
Black Hornet	Chuck Rock	Elvira Arcade	Hunt for Red October

Impossamole	Narc 2000	Robocop	Supremacy
Indy Heat	Neuronics	Robozone	Sisyphus 2.
Iniana Jones 3.	Newerending Story 2.	Rolling Ronny	Teenage Mutant Hero Turtles
Jetsons	Night Shift	Rubicon	Terminator 2.
Johnny Quest	Nightbreed	Second World	Total Recall
Last Battle	Ninja Rabbit	Shadow Dancer	Turbo Charge
Last Ninja 2.	Ninja Rabbit 2.	Shadow of the Beast	Turbo Tortoise
Locomotion	North & South	Shadow Warriors	Tusker
Lupo Alberto	Outrun Europa	Shuffle	Untouchables
Manchester United	Over the Net	Simpsons	Vendetta
Manic Robo-Kid	P.P. Hammer	Skull and Crossbones	VIZ
Mechanicus	Pitfighter	Space Crusade	Wacky Races
Mercs	Plural	Space Invaders	Wings of Fury
Midnight Resistance	Pots Worth	Spacegun	Winter Camp
Monty Python	Rainbow Islands	St. Dragon	Winter Super Sports
Myth	Rick Dangerous 2.	Strip Poker	WWF Wrestling
Myth	Robocod	Summer Camp	

Sajnos előző két hirdetésünkben egy nagyon fontos rész (nem a mi hibánkból) kimaradt:

A C64 lemezes listából kazettások ne rendeljenek! A kazettás listában szereplő játékok mindegyike utántöltős. Egy kazettaoldalra egy utántöltős játékot veszünk fel. Az utántöltős programok után maradt szabad helyet népszerű, sokak által egyébként rendelt file-os programokkal töltjük fel. Ez plusz ajándék.

Szerencsére az itt leírtakra már eddig is sokan rájöttek, csak igen kevesen értették — tőlük ezúton kérünk elnézést, s egyben megkérjük őket, hogy egy újabb levélben küldjék el a módosított rendelést! Előre is köszönjük!

Amiga programajánlatunk

3D Construction Set		Forma 1 GP	Autóverseny	4 lemez	Phenomena Demo		
Ace Mine No.1.	Boulder Dash-szerű	Formula 1 GPC			Plumber Flumber	Mászkálós	
Air Bucks	Stratégiai	Frenetic			Popeye 2.	Mászkálós	
American Gladiator	Akción	Fruit Simulator			PP Hammer		
Aquaventura	Akción	G-Loc 100%	Repülős akción		Predator 2.		2 lemez
Aster-x		G.B. Air Rally			Proflight		
Asteroida	Lövöldözős	Galactic	Lövöldözős		Pushover	Logikai	2 lemez
Bargon Attack	Kaland	Games/1			R-Type 2.		
Battle Bound		Games/2			Race Drivin'	Autóverseny	
Battle of Britain Miss.	Disc	Germ Crazy			Radio C. Racer		
Battlements	Mászkálós	Ghost	Demo		Railroad Tycoon		2 lemez
Big Business II.	Stratégiai	Global Effect	Stratégiai	3 lemez	Rave Vision	Demo	
Billiard		Go Moku			RBI Baseball 2.		
Billiard Simulator 2.		Gods V1.16	Akción	2 lemez	Rectangle		2 lemez
Billy the Kid		Gonzo Games			Renegade Legion Interceptor		
Black Buster	Logikai	Gordian Tomb			Renner		
Bonanza Brothers	Mászkálós	Haegar	Kaland (német)	3 lemez	Return of Medusa 2.		
Bond Mine V.	Boulder Dash	Halls of Montezuma		2 lemez	Rodland		
Boppin'	Logikai	Harpoon Data Disc 2.			Rollerpede+	Mászkálós	
Borobodur	Kaland	HAWK			Rolling Rolly		
Brigade Commander		Herevith th The Clues	Nyomozás	2 lemez	Roulette		
Budbrain Megademo 2.		Hero Quest			Saten-on	Ügyességi	
BUILDERLAND		Hook	Kaland	4 lemez	Secret of the Silver Blades		2 lemez
Burgerman		Hunter III.	Mászkálós		Sensible Soccer	Foci	2 lemez
Calippo	Mászkálós	Ian Botham's Cricket	Krikett	2 lemez	Set Strike Junior		
Canton		Interlock	Lövöldözős		Sex Tetris		
Captain Jack	Demo	Invaders 2.	Lövöldözős		Shadow Dancer		
Captain Planet		Iron-Light Cycles	Ügyességi		Sim City ASIA		
Card Games		Jaguar XJ 220	Autóverseny	2 lemez	Sly Spy 2.	Akción	2 lemez
Cardinal of the Kremlin		Jaguar XJ Data	Uj pályák		Sole Defender	Úrhajós, lövöldözős	
Cash		Joker	Zenedemo		Somewhere in Time	Ügyességi	
Centurion	2 lemez	Jump'n Roll	Ügyességi		Sooty & Sweep	Mászkálós	
Champions of the Ray	2 lemez	Kengi			Space Max	3D úrhajós	3 lemez
Championship Man.	Foci	Khalaan	2 lemez		Spirit	3 lemez	
Ch.ship of Europe	Foci	Kick off 2. Player Tactics			Stalingrad	Stratégiai	
Charge		La Cormena	Kaland	3 lemez	Starrush	Lövöldözős	2 lemez
Chips Challenge		Last Ninja 3.	2 lemez		Steg	Mászkálós	
Chuck Yeager F. T.		Life and Death	2 lemez		Stormball		
Civilization	Stratégiai	Line	Ügyességi		Stormtrooper	Mászkálós	2 lemez
Coma Demo Pack		Little Beau			Stratego		
Cool Croc Twins	Mászkálós	Live Act Demo Disc			Street Rod 2.		2 lemez
Crack	Mászkálós	Logical			Striker	Foci menedzser	
Cube-X	Logikai	Mad TV	Stratégia	2 lemez	Strip Poker		2 lemez
Cubix		Magic Serpent			Summer Conference	Demo	
Darkman		Magickland Dizzy	Mászkálós		Summer Night Games		
Death Knights of Krynn		Maupiti Islands		2 lemez	Super Grand Prix		
Denver		Mech Force	Stratégiai		Super Ski	Si	
Dr. Mario	Logikai	Meesterbrein			Super Tetris	Tetris	
Dragon Tiles	Ügyességi	Megaball			Supernova Fruitmachine	Félkarú rabló	
Dragon's Kingdom		Megafortress	Rep. szim.	2 lemez	Switchblade 2.		
Eishockey Manager		Megatron	Ügyességi		Techno	Demo	
ELF		Mercs			Techno Warrior	Zenedemo	
EPIC	Úrhajós	Midwinter 2.		3 lemez	Teller		
Erik	Mászkálós	Mission Builder		2 lemez	Tennis Cup II.	Tenisz	2 lemez
Eur. Champ. 1992	Foci	Monkey Island 2.	Kaland	11 lemez	Terminate	Zenedemo	
European Football Ch.	Foci	Move'em			Terminator 2.		2 lemez
Eye of the Beholder	4 lemez	Mucinu			Terror Liner 2.		
F-15 Strike Eagle 2	2 lemez	Myth 100%	Akción	3 lemez	Test Drive Europe Scenery		
Familien Duell	Társasjáték (német)	Navy Seals			The 4 Crystals of Tran.	Kaland	2 lemez
Fate - Gates of Dawn	Kaland	Outrun Europe		2 lemez	The ball game		
Final Fight		Ouzone			The Bandit	Mászkálós	
Fire & Ice	Mászkálós	Paradise Demo	Demo		The Carl Luis Ch.	Sport	2 lemez
Firefighter	Akción	Paramax	Mászkálós		The Gateway		2 lemez
Firestar		Personal Nightmare		3 lemez	The Humans	ügyességi, stratégiai	
Flight of the Intruder		PGA Tour Golf		2 lemez	The Simpsons		
Floor 13	Nyomozós	PGA Tour Golf (Új!!!)	Golf	2 lemez	Their Finest Hour (B.O.B.)		2 lemez

Thunderjaws		2 lemez	Twist			Wonderland		3 lemez
TOKI			Utopia Data	Logikai	Adatlemez	Wonderland		4 lemez
Touchdown	Amerikai foci	2 lemez	Viking Child			Wrangle - O - Mania	Ügyességi	
Touring Car Racer	Autóverseny		Warriors of Relayne	Kaland	3 lemez	Xerion	Lövöldözős	
Triango			Warzone		2 lemez	Z-Out		
Turrican 2			Willy	Mászkálós				
Tv Sport		2 lemez	Wizardry		5 lemez			

A harmadik oszlopban tüntettük fel, ha az adott program többlemezes.

Amennyiben olyan programot szeretnél, amely listánkban nem szerepel, de akár a CoV-ban, akár valamelyik másik magyar számítógépes újságban megtalálható, rendeld meg, mert szinte biztos, hogy már az is birtokunkban van.

PC-s ajánlatunk

7 UP SPOT	logikai	432K	E, V, T	LUFTWAFFE	rep.gép.szim.	2HD	E, V
ADVANTAGE TENNIS	tenisz	926K	C, E, V	MOD-OK	zenék	617K	(MOD Player)
ATOMINO	logikai	151K	E, V	NBAA BASKETBALL	kosárlabda	190K	E
AUTOROUTE EXPRESS	világtérkép	1.230K	C, E, V, H	NEWS	újságkészítő	511K	C, E, V
BANANOID	falbontó	48K	V	NIGHTSHIFT	ügyességi	347K	E
BATTLE OF BRITAIN	repülő	722K	C, E, V, T	NINJA RABBIT	verekedős	302K	C, E, V
BLUE ANGEL	repülő	345K	C, E, V	ÖKOLOPOLY	társasjáték	1.055K	E
BLUES BROTHERS	mászkálós	486K	E	PASSIANS	kártya	52K	E
BOMB	ügyességi	131K	E	PC GLOBE	földatlasz	1.187K	C, E, V, H, T
CARMEN USA	nyomozós	593	V	PGA TOUR GOLF	golf	422K	E
CENTREFOLD SQUARE	logikai	478K	C	PINBALL	flipper	195K	E
CENTURION	stratégia	940K	E	PIPEMANIA	csőösszerakó	91K	E
C kollekció I.	vegyes	202K	C	PLAZMA DEMO	demo	146K	V
C kollekció II.	vegyes	86K	C	POOL	biliárd	30K	E
C kollekció III.	vegyes	330K	C	POOLS OF DARKNESS	RPG	2HD	E
CLOWN	demo	155K	V	RISE OF THE DRAGON	kaland	6HD	E, V
COLA	demo	182K	V	JOHN MADDEN FOOTB.	rugby	1HD	E
COMIC CAPTAIN	mászkálós	90K	E	SHANGHAI	logikai	1.253K	E, V
CORPORATION	ügyességi	525K	E, V, T	SHERMAN M4	stratégia	252K	E
CYCLE	motorverseny	268K	E	SILENT SERVICE 2.	tengeralattjáró	737K	E, V
CYRUS	sakk	118K	E	SOKOBAN	logikai	77K	C
DEATH TRACK	autóverseny	480K	E	STREAM TRACK. + MUS.	zenekészítő	840K	—
DITKA	rugby	885K	V	STUNT CAR RACER	autóverseny	179K	E
DR.BRAIN	logikai	2.485K	E, V	STUNTS	autóverseny	1.094K	C, E, V
ELITE PLUS	úrhajós	273K	E, V	TEAM SUZUKI	motorverseny	181K	E
F-15 STRIKE EAGLE	rep.gép.szim.	180K	V	TERMINATOR 2.	akció	813K	E, V
FIGHTER BOMBER	rep.gép.szim.	703K	C, E, V, H	TEST DRIVE III.	autóverseny	652K	E, V
FORD SIMULATOR	autóverseny	134K	C, E	TIME QUEST	kaland	3HD	E, V
GOLD OF AMERICAS	stratégia	289K	C, E, T, H	TOPPLER	ügyességi	157K	E
QUEST FOR GLORY 2.	kaland	2HD	C, E, H, T	VECTOR DEMO	demo	197K	V
HUGO 1	mászkálós	1.206K	E	V demo 1.	demo	661K	V
INDIANA JONES 2.	mászkálós	86K	E	V demo 2.	demo	484K	V
INDIANA JONES 4.	kaland	2HD	C, E, V	VIRUS demo	demo	46K	—
JEOPARDY	kvíz	411K	C, E, V, T	WAR IN THE MIDDLE E.	stratégia	481K	C, E
LARRY II.	kaland	285K	C	WOLFPACK	tengeralattjáró	614K	E, V
LEX FREE	kvíz	406K	E	ZONEY GOLF	golf	443K	E
LINKS	golf	1.443K	V	TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER			
LOOPZ	csőkirakó	105K	C, E, V	RPG	2HD	E, V	

C = C, E = E, V = V, T = Tandy, H = Hercules monitor rövidítése;

Nagy katalógusunk, valamint a megrendelés feltételei megjelent a Commodore Világ 25. számában, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében elküldjük!

Új címünk: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

TOP LISTÁK

C64 TOP 10

1. Ultima 6
2. Addams Family
3. Soul Crystal
4. Moonfall
5. Lords
6. Elvira II.
7. Battle Command
8. Gateway to the Savage Frontier
9. Elvira I.
10. Supremacy

AMIGA TOP 10

1. Treasures of the Savage Frontier
2. Megalomania
3. Powermonger
4. Indiana Jones 4.
5. Fire & Ice
6. Police Quest III.
7. Battle Isle
8. Civilization
9. Microprose Golf
10. Populous II.

PC TOP 10

1. Gateway Corporation
2. Wing Commander II.
3. Spellcasting 201
4. Sim Ant
5. Indiana Jones 4
- The Fate of Atl.
6. Gunship 2000
7. FALCON 3.0
8. A-TRAIN
9. Sim Earth
10. Civilization

Plus/4 TOP 10

1. Elite/PIGMY
2. Domino/EVS
3. The Balls/KICHY
4. Battery 2/TCFS
5. Blockout/CSORY
6. Storm Across Europe/TGMS
7. S.H.I.T./EVS
8. 3D Pool/PIGMY1
9. Sziget/BIT-IKLI
10. Ball-X/TCFS

ELSŐSEGÉLY

Dancs László Monorról azon C64-eseknek szeretne segíteni, akik cartridge-zsel is rendelkeznek:

Elite - Célszerű a freezelés előtt valamilyen szöveges képre váltanunk (6,7,8,9), mert különben kifagyhat a játék. Ezután a következő címeiken tehetünk módosításokat: 0491-0497 - Név; 04B0 - FOOD; 04B2 - RADIOACTIVES; 04B3 - SLAVES; 04B4 - LIQUOR/ WINES; 04B5 - LUXURIES; 04B6 - NARCOTICS; 04B7 - COMPUTERS; 04B8 - MACHINERY; 04B9 - ALLOYS; 04BA - FIREARMS; 04BB - FURS; 04BC - MINERALS; 04BD - GOLD; 04BE - PLATINUM; 04BF - GEM-STONES; 04C0 - ALIEN ITEMS. Ha a különböző címekre \$00-t írunk, akkor nem tartalmazza a hajónk a felszereléseket! 04C1 - E.C.M. SYSTEM; 04C2 - FUEL SCOOPS; 04C3 - ENERGY BOMB; 04C4 - EXTRA ENERGY UNIT; 04C5 - DOCKING COMPUTERS; 04C6 - GALACTIC HYPERSPACE; 04C7 - ESCAPE POD.

04CD - \$00: CLEAN; \$01: OFFENDER; \$FF: Fugitive; 04C9-04CA - LITTLE TRUMBLE száma; 04A2-04A5 - pénzünk; 04A6 - üzemanyag (ha \$46-nál nagyobb számot írunk be, akkor előfordulhat, hogy a kis galaktikus térképnel (5) nem bírunk akkor körrel rajzolni!); 04AF - LARGE CARGO BAY (rakodótér nagyságát állíthatjuk be); \$16: eredeti; \$16-nál nagyobb: bővítve van; 04CC - Rakéta száma.

Végül a lézerek: 04A9 - elől; 04AA - hátul; 04AB - bal oldalt; 04AC - jobb oldalt. \$0F - PULSE; \$8F - BEAM; \$32 - MINING; \$97 - MILITARY. Ezeketől eltérő számok beírásával a lézer erősségét állíthatjuk (\$01 - leggyengébb; \$FF - legerősebb; \$00 - nincs lézer)

Nodes of Yesod - RESET után POKE 34430,165 (örökélet): POKE 45082,234: POKE 45083,169: POKE 45084,0 (SPRITE ütközések letiltása): SYS 31252 (játék indítása)

TRON - RUN/STOP + RESTORE után - jobboldali játékos: POKE 5366,173 (örökélet): POKE 6998,165 (örök 'turbo') - baloldali játékos: POKE 5751,173 (örökélet): POKE 6950,165 (örök 'turbo'): SYS 49920 (indítás)

Defender of the Crown - Több zsoldossal kezdetünk, ha beírjuk: POKE 56576,(PEEK(56576)AND252)OR1: POKE 648,132 (karateres kép áthelyezése 8400-ra). Töltsünk be egy monitort (\$C000-\$CFFF)

Tegyünk be a meghajtóba a DOC első oldalát:

L*CO*,08
M 11F7

:11F7 14 99 18 02 B5 53 C9 04
(az első érték - 14 - a százsz zsoldosok száma kezdéskor)

S*:@:CO*,08,0400,3339

Igaz, hogy a szövetségeseink is több zsoldossal kezdenek, de könnyebb is legyőzni őket, mint a normannokat.

Szegedi Gábor, Miskolci olvasó C64-re küldött be néhány muzeális értékű POKE-ot:

House of Usher: POKE 6721,173 (örökélet): POKE 6577,189 (a számláló megáll): POKE 9422,0 (a szörnyek ártalmatlanok):



POKE 11462,0 (a taposók ártalmatlanok): POKE 6335,0 (a zuhanás nem halálos): POKE 8290,0 (egyebek - ágyúgolyó, stb - sem halálosak): SYS 2061

Mr.Mephisto: POKE 17865,234: POKE 17866,234: POKE 17867,234 (nem csökken a BONUS): RUN

Olympic Skier: POKE 32988,4: POKE 61347,0 (sérthetlenség): POKE 58214,12: POKE 58216,10: POKE 58226,0 (mindig megkapjuk az új pályát): SYS 4096

QIX: POKE 2205,x (az életek száma 1-255): POKE 2197,x (a QIX sebessége 1-255): SYS 2061

Save Me, Brave Knight: POKE 10330,173: POKE 13115,173: POKE 13837,173: POKE 14736,173 (örökélet): SYS 35090

Skramble!: POKE 10049,4: POKE 9476,0 (sérthetlenség): SYS 9594

Star Trek: POKE 37465,165: POKE 37550,165 (örökélet): POKE 35157,164: POKE 37171,165 (végtelen bomba): POKE 35821,165: POKE 36903,165 (végtelen szuperhajtómű): SYS 32768

Super Grid: POKE 6757,234: POKE 6758,234: POKE 6759,234 (örökélet): POKE 7437,234: POKE 7438,234 (végtelen idő): SYS 4608

Super Pipeline: POKE 32851,x (életek száma): POKE 26161,0 (átlóthatunk a falon): SYS 2061

Mazál Ferenc Sopronból Amigára küldte el az **ANOTHER WORLD** kódjait: 1 - EDJI; 2 - HICI; 3 - FLLD; 4 - LIBC; 5 - CCAL; 6 - EDIL; 7 - FADK; 8 - KCIJ; 9 - LDI5; 10 - GABK; 11 - KCGB; 12 - LALD; 13 - LFEK.

Makrai Balázs Budapestről ugyancsak Amigára küldött be tippeket. Ezúttal a **POWERMONGER**-t helyezte nagytó alá:

● Az alvezérek azért késnek a parancsok végrehajtásával, mert nincs adóvevőjük. Nekünk ugyan van, de mégis postagalambokkal kell értesíteni őket, aminek a sebessége elmarad az adóvevőtől;

● Az ellenséges seregek nem szeretnek gyártani, de RANDOM MAP-nál mi sem tudunk;

● Legjobb mód az öngyilkosságra, ha egy csapat nélküli vezérrel megpróbálunk átmenni egy ellenséges nagyvárosra;

● Az agresszió minden mennyiségre vonatkozik: 1-esnél a tárgyakra egy kis részét tehetjük le, 2-esnél a felét, 3-asnál az egészét. Ugyanígy: tárgyfelvétel, kaja fel és le, emberek szétszélesztése és persze a csata;

Huszár Zoli Budapestről Amigán nagy **LEMMINGS** mániás. Azt üzeni itt egy újabb csokor, ha a CoV 16-ban, ill. CoV 24-ben megjelent kódokból még nem lett volna elég: **OH NO! MORE LEMMINGS CRAZY**;

2. FLCIHTTGBK; 3. LCALWTFHKB;
4. CILUTFNIBD; 5. CAHRFLJBE;
6. IHRUGLCKBO; 7. LRFNFCALBM;
8. SUGLCLMBF; 9. UFLCGHUNBR;
10. GLCKHUUOJB; 11. LCCMTUGPBE;
12. BIMUNLOBS; 13. CCIPTEMBCN;
14. KIQTLOBCCP; 9. CCHRTFMBDQ;
16. RVLKCILECS; 17. TDOCHVFC;
18. DMCIHTTGL; 19. KCCLVVLHCD;
20. CIMUVLIICI;

WILD;

2. KHPUDOCKCP; 3. LQUODOGLCR;
4. RUMICOMMCP; 5. UDOCAHWNCP;
6. LICOHWQCR; 7. MCCLVDPNCE;
8. CKLWUEMQCP; 9. CCHRTFMBDQ;
10. IHSTGMCCDJ; 11. MRTNICDDDL;
12. STGMCKLEDR; 13. VOICHTFDL;
14. OKCMHWVGDN; 15. MCCLUTFHND;
16. CKLUTNIIDK; 17. CAHSUGMJDJ;
18. KHRUGMCKDD; 19. LPUOICELDE;
20. PUGMCILMDF;

WICKED;

2. UGMCCHUNDR; 3. OICMITWODS;
4. MCCLVUFDPD; 5. CKLVUFOQDS;
6. GCHQTDHBN;

XMAS LEMMINGS;

2. KJNLJCCCW; 3. NHLDLCADCW;
4. HLDLNCIOECS.

Shadow@/Partizans a **HERO QUEST**-hez közl C64-re egy jó kis tippet: Keressük meg pl. Disk Demon-nal az 1 block-os datát a lemezen (gy.k. a directory-ban megvan a file címe. Ha üres lemezre mentetünk, akkor \$12 01-en a 3. és 4. byte). Ha megvan a file, írjunk a \$17 byte-ba \$28-at, és a \$18 byte-ba \$23-at (DEC esetén 23-ba 40 és 24-be 35). Ha visszatöltjük az állást 9.000 goldunk lesz. Elvileg minden karakternél jó.

Csonka Tamás BOKOD City-ben feltehetőleg bosszanthatta, hogy a **CHIPS CHALLENGE** kódjait eddig csak részben közöltük — az első 28 szint kódja a CoV Évkönyv'91-ben, a 29-61. szintek kódjai pedig a CoV 24-ben voltak — így hát elküldte nekünk a folytatást (még mindig C64-re): 62 - TIGW; 63 - COHX; 64 - IJPQ; 65 - UPUN; 66 - ZIKZ; 67 - GGJA; 68 - RTDI; 69 - ALLY; 70 - GCCG; 71 - LAJM; 72 - EKFT; 73 - QCCR; 74 - MKNH; 75 - JDV; 76 - NMRH; 77 - FHIC; 78 - CRMO; 79 - JINU; 80 - EVUG; 81 - SCWF; 82 - LLIO; 83 - OVPJ; 84 - UVEO; 85 - LEBX; 86 - FLHH; 87 - YJYS; 88 - WZYV; 89 - VCZO; 90 - OLLM; 91 - JPQG; 92 - DTMI; 93 - REKF; 94 - EWCS; 95 - BIFQ; 96 - WVHY; 97 - IOCS; 98 - TKWD; 99 - XUVU; 100 - QJKR; 101 - RPIR; 102 - VODU; 103 - PTAC; 104 - KWNL; 105 - YNEG; 106 - NXYB; 107 - ECRE; 108 - LIOC; 109 - KZQR; 110 - XBAD; 111 - KRQJ; 112 - AJLA

Mindenféle

A levelezőlapon beérkezett statisztikai eredmények alapján megállapítottuk, hogy nagyon sokan kértek NEWS-szerű információt a frissebb PLUSI-s játékokról. Most Jahny manow maestro tesz elég eme tiszteletteljes kérésnek. Lássuk a medvét:

- A BARD'S TALE 3. után (Pigmy) megjelent a BARD'S TALE 1-2. is! Ha minden igaz, TCFS gondozásában. Hm... mindenesetre szép munka! YA! Kazettán NE keressétek, feleim!
- Megjelent a LORD OF THE HELL 2. is! Van öröm a háznál, gondolom. Ez is lemez, és természetesen tök a C64-es verzió...
- Kazettásoknak nem tudok igazán új KÉPEKKEL nyomtatott adventour-t, de azért a piskótáknak íme az ajánlat; most főként a kazettásokra gondolok: ROBIN OF SHERWOOD, THE HOBBIT, ERIK THE VIKING, ARROW OF DEATH 1-2., SECRET MISSION, GREMLINS, SAVAGE ISLAND, TWIN KINGDOM VALLEY 2.
- Boldogító lehet az a tudat, hogy megjelent az..... IDŐRÉGÉS, BOSSZÚ képekkel teli kazettás verziója... bár ez C64-en sem túl szép (tudom, tudom; végül is Rátkai maestro egyedüli munkájának eredménye).
- Lemezen COOL a FLIGHT SIMULATOR II., de nem semmi (a) THE JET SIMULATOR 2.2 sem, ami létezik kazettán is.
- Stratégia szinte csak egy van plusin, ez a DEFENDER OF THE CROWN 8.0, ami a legújabb verzió. Erről viszont annyit, hogy gyorsabb és intelligensebb a C64-es, igaz, hogy régi-játéknál. Sok kellemes órát okozhat minden felhasználónak. Kazettán is!
- Elég friss a TIT által átkonvertált ZOMBIE game. A grafikai megoldás a FREDDY HARDEST c. „szolidan nyomjunk le mindenkit, mint a bélyeget” szépséghez. Talán ez az egyedüli menüvezérelt játék plusin, tehát pointerrel kell mindenféle clickelnünk (van nagy izgalom mindenhol, mi?), még mozgás esetében is. A grafika kifejezetten jónak mondható, fekete-fehér, de ez természetesen a felbontást növeli, és kazettán is létezik.
- Lövöldözősajánlat: aki még ritkán látott +4-en ún. „fémcs” grafikájú játékokat: FLASH GORDON, TERRA-X, BATTERY, DEX 2.A NUCLEON, BALL-X, DINAM-X, DYNAMOID szintén ilyen grafikájú ügyességi. Az összes megvan kazettán is.
- 3D-GFX csemegék: az ismert DRILLER-en kívül már megjelentek a folytatások is. A TOTAL ECLIPSE még régebben, a DARK SIDE (Driller folytatása) újabban, és a TOTAL ECLIPSE 2. a legújabbak között. Azt hiszem ez minden Feescapekedelőnek öröm a háznál. Mondanom sem kell, hogy mind megvannak kazettán is.
- A STELLAR7 egy ősrégi '83-as game, persze 64-ről konvertálva. Nos, ez '91-ben készült el, tehát nem mondható porosnak ez a nem éppen rossz 3D GFX tankszimulátorocská. A lényeg a szokásos 'FIRE, FIRE, FIRE....' Gondolom sokan keresik majd.
- Lame társaságok számára készült el a CLUES OF CODER. Cukin leszedi a védelmet az ártatlan stuffokról... ööö, remélem GOTU már elkészítette...

PLUSI SÁROK

- TGMS újabb programja — a FREDDY HARDEST-en kívül — KENNY D., ez egy foci manager program COOL képekkel.
- A FUTURE COMPOSER egy isteni MX-szerkesztő, képes 64-es zenék betöltésére, futtatására és variálására no meg egyben a konvertálására — minden gépi kódú ismeret nélkül. Háááát, a JCH EDITOR mellett ez a leghíresebb!
- A DEMONSDOM tuti, hogy sokaknak ismerősen cseng, ha máshonnan nem, hát a #19es COV-ból (ez most nem reklám, de ott van a térkép). Egy muksival kell kiszabadulnunk a piszok nagy kastélyból. Természetesen ez tökig áll some surmó alakzatokkal és na-ne-érints-meg dolgokkal. A kiszabaduláshoz kell néhány exkluzív tárgy is. Hát a grafika nem a legjobb, de érdekességként annyit elárulható, hogy ez a karakter vezeli le KORAK elvtársat (nagy egy KRAKKER ez a fíjú!) egy poénos demóban. KORAK egyébként híres személyiség a PLUSI-sok (2db 'K!') körében, mindenki kedvenckéje & üdvöskéje. Szóval már csak ezért is érdemes...
- FREDDY HARDEST IN SOUTH MANTHAM — ez egy jó GFX-es game, hmmm... a jobb felbontás kedvéért a belső kép (itt foglal helyet akciózgató hősnök) fekete-fehér. Persze ez kárpotíthat mindenkit a COOL képekért. Persze ez is konvertált játék, 64-en teljesen ugyanolyan. Ja, a lényeg... hááááát, verj le mindenkit a patkányoktól kezdve a láncfűrészes lamekig. Szóval elmegy, az örülhet, aki ezt szereti.
- BUBBLE WORKS és TERROR BUBBLE — mindkettő TERRORISTS game, és nagyon szépek! A Bubble Works nagyon EXTASY grafikájú, a Terror Bubble pedig hosszú ideig játszható marad. Mindkettőben egy buborékot kell vezetgetni a pályákon.
- ATOMIX. Nomen est omen. Ez sláger volt 64-en is, s már régebb óta megjelent a COMMY FOUR változat is, mint egy CODER remekműve. Kiköpött egyformák, tehát nagyon jó kis játékról van szó. Logikai, molekulákat kell kiraknunk, persze a megadott alakzat szerint... mintha az EXTASY-t és a STONEPUZZLE-t összekeverték volna egy kémia tanár agyában található sötét INFO-halmazzal. Minden nagyon OK ebben a kitűnő játékban...
- Szuper ügyességi játék a DOKY által átkonvertált SENSITIVE. Azt hiszem erre minden lezerebb +4 tulajdonos megnyalhatja a tíz ujját, feltéve ha le akar

csúszni az aktuális pályáról... szóval egy golyót kell vezetgetni a logikai pályák tömkelegén. Kell egy kis ész hozzá, hogy kikombináljuk, merre is indulhatunk el úgy, hogy a 2-3 mp múlva alólunk eltűnő kockák miatt ne seggeljünk a mélybe, s hogy egyben eljussunk az 'EXIT' feliratig. Persze pihenő stabil négyzetek is vannak, de sokszor megesik, hogy csak egy irányból kolbászolhatunk rájuk. Később teleportok is várják az arra rácsapódókat.

- INTO THE EAGLE'S NEST, talán valami dereng a „KémeK a sasfészekben” c. szupi filmről, nem? A 64-es játékról nem mondható el semmi jó, legalábbis ott nem stíus ez a game... persze PLUSI-n más a helyzet, egy szép grafikájú játékról van szó, a cél különböző akciókat végrehajtani a csúnya és rossz náci bácsik ellen. A kastélyban találhatunk utánpótlást, ez segít a küldetések végrehajtásában. Ja, a képernyő-nézőpont felülnézeti. Lövöldözz, de mértékkel...
- Hallott már valaki a GRAND PRIX CIRCUIT című csodáról? Mert ha nem, hát szerezze meg... persze CSAK lemezen. Na, ez már nem olyan régóta szepitgeti a gep byte-jait, az biztos. Jóféle kis autószimulátor (hm... 'TEST DRIVE 3.' by 64!). Azért ne várja senki, hogy ugyanolyan lesz, mint a C64 verzió! A színek enyhén szólva kidolgozatlanok, s van egy-két kihagyás az eredetiből... aki ezen túteszi magát, az alapjáná véve egy jó autószimulátorral játszhat. Remélem a megítélésben nem az én 16-bit-eshez szokott szemem a gond! Mondjuk annyit még illik elmondani róla, hogy ez nem konvertált átirat, TCFS-re jellemzően (több gond van a programírással...).
- Aki még nem hallott volna a HEAD OVER HEELS-ről annak egy rövid jellemzés... Ez egy ősrégi játék, ZX-Specin készült el az eredeti verzió, később 64-en. Az utóbbi két évben pedig átiratát PLUS4-re is (na, ki lehetett a CODER?), nagyon jól sikerült, mint általában minden átirat, tiszta 64-es GFX, csak zene nincsen, mivel a rengeteg pálya mellett ezt már nem lehetett bezsúfolni a tárba. 3D mászkálós valami, sok USE-ful cucot kell begyűjtenünk a két figurával (egy kutya, amely nagyokat ugrik, lába nix, csak csőkevényas szárnyai és hatalmas orra... és egy macsesz, nagy lábakkal igen gyorsan tud futkározni, de ugrani nem nagyon). Ezek külön is mozoghatnak és mászkálhatnak, de ha HEAD-et (kutya) — HEELS (macs) fejére „nyomatjuk”, akkor egyszerre mozognak, kombi-

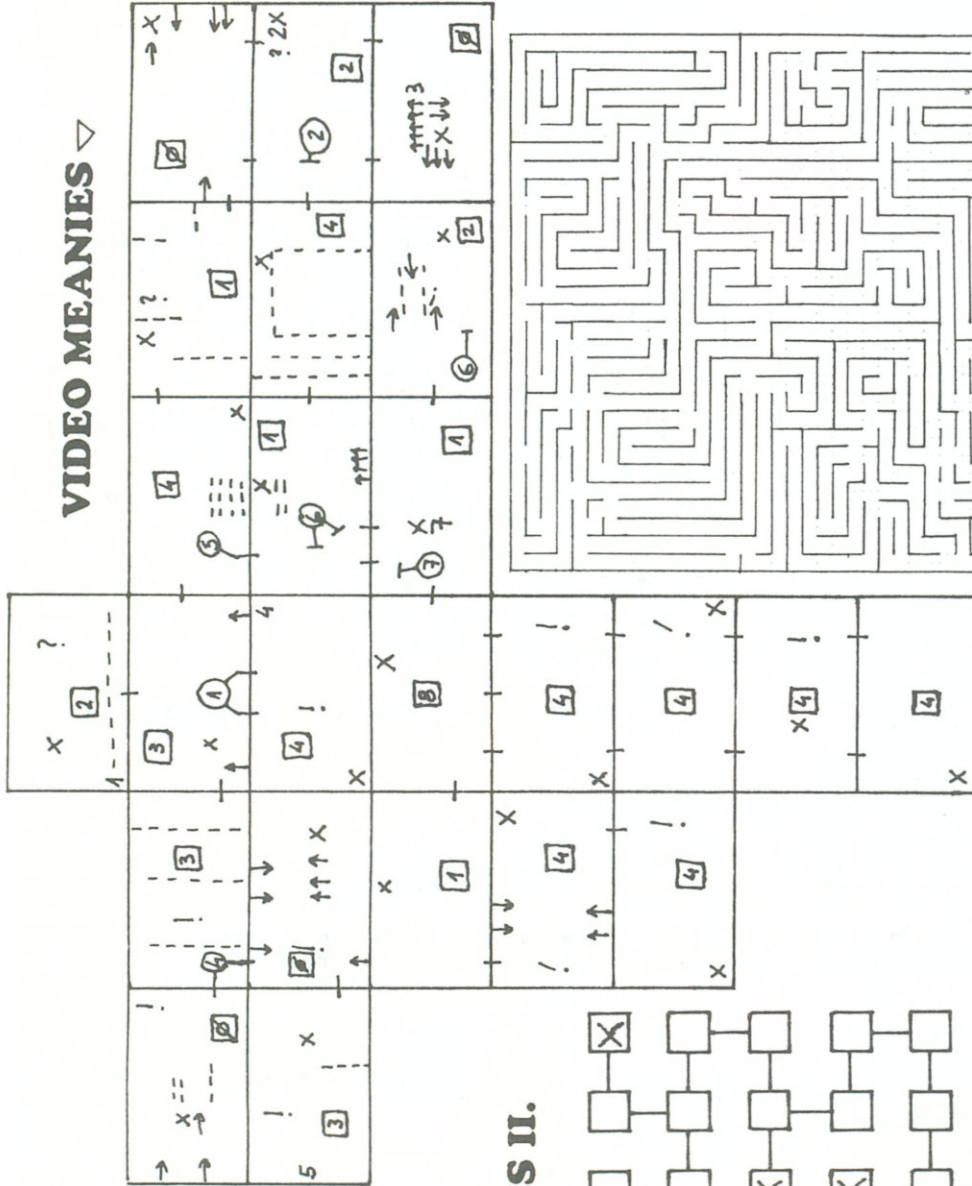
nálva a két tulajdonságukat. Persze sok az akadály, rengeteg a terem és van pár ellenfél (robotok) is. Végcél felszabadítani a sok HEAD&HEELS-ből álló CREW orszagát... Na, erről ennyit, a GF szuper!

• Ugyanilyen régi game a **WIZARD OF WOR**. Ez NEM ÁTIRAT! TCFS írta meg, kb. hasonlít az ősi játékhöz, végül is nem nagy az eltérés. A tartalom maradt (mindenki döntse el, milyen szinten), egy labirintusban kell irtogatnunk a szörnyikéket halomba. Akár ketten is játszhatjuk, ez tök poén, mert egymást is lelőhetjük, szóval baromi jó!

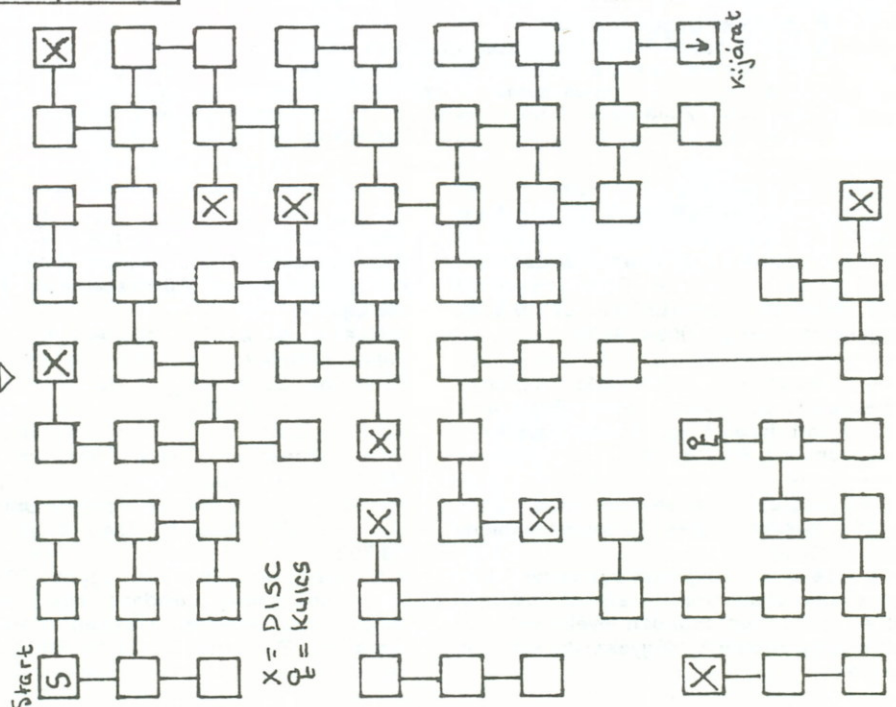
- A **KRAKOUT PRO** szintén TCFS terméke, a legjobb ARTHUR NOID-féle game! Szépen sikerült ügyességi, jó pályákkal. A GFX & MX jól sikerült.
- **TETRIS** és **HELIX** — ugyanaz a játék lényege. A TETRIS-nek isteni a zenéje a PLUSI-hoz mérve! Nem is olyan rossz logikai suff mindkettő (=isteniek)!
- **CAPTAIN FIZZ** — lövöldözős játék. A grafika nem lenne rossz, csak mivel mindkét játékos pályái látszanak a képernyőn (és nagy pálya kell egy ilyen típusú bytépiskolmányhoz) eléggé picurik a képek. No persze nem is olyan rossz.

- **STONEPUZZLE**. Ez is egy ügyességi játék. A lényeg az, hogy a képernyő jobb oldalán látható képet kirakjuk az ACID-figurával a kövekből, persze mindezt időre.
- **LANCER LORD** — hát ez csak érdekesség(?). Ez 64-en is nagyon szédült volt. A grafika mintha karakteres lenne... a lényeg pedig hogy egy struccon ülve babrálgassuk szintén struccon ülő aranyhaverjainkat... és erre szétpukkanak... és tojás lesz belőlük. Vigyázz kedves játékos mert azután a tojásból kikel a strucc + muksó, s mehet az egész előlről!

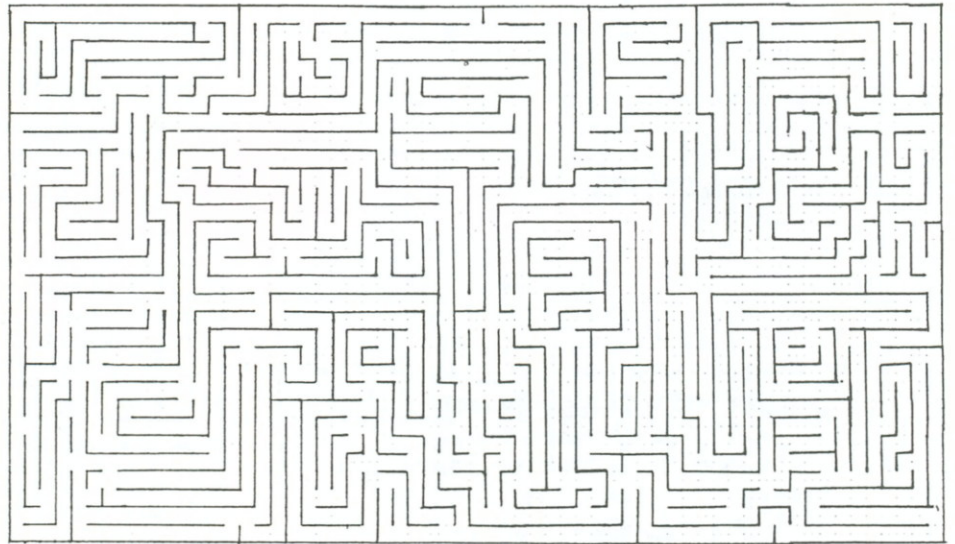
VIDEO MEANIES ▽



HALÁLABIRINTUS II. ▽



MENELÜLÉS ▽



LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
eszközöket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	35.600,-
AMIGA 500 Plus	44.800,-
Commodore 64/III. számítógép	11.920,-
Commodore 1541/III. drive	12.720,-
1084S monitor	25.520,-
NORIS Data magnó C64-hez	2.320,-
512 KByte RAM órával	3.920,-
NORIS Data Maus	2.200,-
TV-modulátor	2.800,-
5.25" DS/DD NONAME fl. disk 10 db.	220,-
5.25" DS/HD NONAME fl. disk 10 db.	400,-
5.25" Disc Box 100	560,-
3.5" Disc Box 80	560,-
3.5" DS/DD NONAME fl. disk 10 db.	440,-
QUICK SHOT II. Plus Joystick	600,-

Árunk az ÁFA-t nem tartalmazza!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Amiga • PC • C64 gyors szerviz
CDTV megrendelhető!

ÚJ! Olcsó PC-k és modemek megrendelhetők.
Kérésre külön katalógust küldünk.

HAÁR & HAÁR BT.

Címünk megváltozása miatt az új címről telefonon
adunk felvilágosítást!

Telefon: 1732-008

Telefonon is megrendelheted bármely termék
ünket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C92A: Turbo Charge (utántöltős)

C92B: Catalypse (utántöltős) / Potsworth (utántöltős) / Johnny
Quest (utántöltős)

C93B: Chuck Rock (utántöltős) / Winter Supersports'92
(utántöltős)

C94A: Addams Family (utántöltős) / The Bod Squad
(utántöltős) / Winter Camp (utántöltős)

C94B: Creatures 2. (utántöltős) / Klik Clak (utántöltős)

C95A: Xonox / Arnie / Tank Division / Toobin / Forester / Heli
Rescue / Aqua Blasta / F1 Tornado / X-Out 2 / Pale
Moon / Cracker / Back Fire / Spellbound Dizzy /
Championship Snooker / Twist / Magic Tile / Dizzy D.T.
Rapids

C95B: Wacky Races (utántöltős) / The Jetsons (utántöltős)

C96A: Budokan (utántöltős)

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db.
60 perces kazettán: 500,- Ft. Árunk a postaköltséget is
tartalmazza. A rendelést utánvétellel postazzuk! Az eddig
meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A
hibás kollekciókat visszacsereéljük!

C64 magnósok! Ezentúl bármelyik programot le tudod
másolni, ha megrendeled a C64 Datasette Modul-t! Erre a
készülékre rá kell csatlakoztatni 2 db. magnót, a készüléket
pedig a C64 tápegységére. Egyik magnón le kell nyomni a
PLAY-t, a másikon a RECORD-ot. Egy led jelzi, ha adat van a
kazettán. Így bármely program lemásolható! Ár: 600,- Ft +
postó! Használati útmutatót küldünk! Fél év garancia!

A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezszám, és a típus.

Top Wrestling (2, pankráció); Bahnhof (1, ügyességi); Jim
Power (2, akció); Mad Bomber 2 (1, ügyességi); Hoi (2,
ügyességi); Cyber Assault (1, akció); Castle Dr. Brain 1MB (4,
kaland); Colgate (1, lövöldözős); Police Quest 3 1MB (5,
kaland); Crazy Season (2, ügyességi); Hover Spruit (2, úr-
autóverseny); Die Hard 2 1MB (1, lövöldözős); Samurai 1MB
(2, ügyességi); Parasol Stars (1, ügyességi); Deliverance'92
1MB (2, akció); Pools of Darkness 1MB (3, RPG); Special
Forces 1MB (4, ügyességi).

1 Amiga lemez: 200,- Ft; 2 db. lemez: 330,- Ft; minden további
lemez csak 110,- Ft. 10 db. lemez rendelése: 1199,- Ft.

Az itt látható kollekciók és a modul
megrendelhetők a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

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 hirdeté-
seket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kí-
nál 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 hirdetés díjat az impresszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szol-
gáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levél-
ben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

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

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

● C64 programcsere lemezen. Listát kérek/
küldök. **Póczik András,** Budapest Napfény
utca 21. 1098.

● Hi C64-esek! King stuffok kazettán! Van
egy csomó utántöltős is! Kazettát nem nye-
lek el! Bárki írhat, minden levélre válasz-
lok! **Szabó Richárd,** Hőgyész, József Attila
ltp. 7191.

● Keresem C64-re, magnóra ezeket a
programokat: Wings of Fury, North &
South, Defender of the Crown, Viz, Sim
City, Gunship, Stealth Fighter, F-14 Tom-
cat. **Gyérik János,** Balassagyarmat, Mártí-
rok útja 74, 2660.

● C64-re eladók 3 Ft-tól szuper programok.
Válaszborítékért listát küldök. **Kovács
Krisztián,** Szeged-Algyő, Bartók Béla 6.
6750. Tel: (62) 67-023.

● C64 + ZX84! Csere kazettán! 64: Hudson
Hawk, Simpsons, North & South, Viz, Last
Ninjak. ZX: Impossible Mission, Tirnanog.,
Sir Fred, Shadow Dancer. **Sznyiida Balázs,**
Szarvas, Körös utca 40. 5540. Tel:(06-67)
13-752.

● 576-ban megjelent és egyéb C64-es
programok cseréje, eladása lehető legol-
csóbb áron lemezen, kazettán. **Deutsch
Szabolcs,** Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel:
(93) 18-481.

● Keresem C64 kazettára a következő prog-
ramokat: Hero Quest I-II., Carrier Command
(működő verziót), Deja Vu I-II., Simcity,
Supremacy, Lords of Midnight, Lords. Cse-
re is érdekel. **Ligetvári Zsolt,** Malomsok,
Fő utca 62. 8533.

● C64-es, C+4-es játékprogramok eladása,
cseréje lemezen és kazettán, precíz, gyors
lebonnyoltással. Cím: **Suvák Csaba** (SU-VI
SOFT), Pécs, Ignác utca 14. 7625. Tel: (06-
72) 30-103.

● C64/C128 programok 70,- Ft-os egység-
áron kaphatók Évánál, új MINI-DISK-en. Vá-
laszborítékért tájékoztató és katalógus! **Ko-
pácsi Lajosné,** Budapest, III. Vizimolnár u.
2. X/95. 1031.

Minden kazettás, lemezes program leg-
olcsóbban tőlünk! Cím: **Idlers Soft-
ware,** Győr, Banai u. 24/A.

- C64-re sikerprogramok eladása, kazetán! Minden hetedik megrendelőm ingyen kap egy cool programot! **Varga Gergely**, Pápa, Kiss János utca 2/B. 8500. Tel.: (06-89) 13-785.
- C64 magnón utántöltős programhegyeimből eladok olcsón. Fujii szintetizátoromat is eladnám. **Fekete Gábor**, Mátészalka, Krasznai út 38. 4700. (válaszborítékkal) Tel.: (06-44) 13-663.
- Programcsere C64-en magnón! Legújabb utántöltős programok, pl.: Second World, Alien World, Budokan, Battle Command, Crack Down, T2, Supremacy. Ha nincs cse-realapod, akkor is írj!!! **Tóth Zoltán**, Mátészalka, Hajdu u. 39. 4700. Tel.: (06-44) 14-427.

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőimet, hogy az augusztus 15-i sorsolás 3 nyertese: **Klimpfer Gábor**, Győr, Batthyány tér 11; **Miklós Benedek**, Balatonlelle, Báthory u. 4.; **Bihari Emil**, Mezőkovácsháza, Szabadság u. 141; A következő sorsolás időpontja: november 5. Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok még mindig csak nálam! **Horváth Lajos**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 24-239

- C128/64 gépre program csere-vétel-eladás. 9180 program közül lehet választani. Kérésre listát küldök. **Járóka László**, Budapest, Adria sétány 6.L/1.2. 1148.
- C64-es játékprogramok nagy választékban. **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8.3/2. Tel.: (06-46) 384-454.
- A legolcsóbb utántöltős programok rendelhetők nálam C64-re csak kazettára. Válaszborítékért listát küldök. Minden 5. program után egy **BONUS. Maczelka László**, Maroslele, Pf.: 6. 6921.

64 hardware

- C64/II. + floppy + Speeddos 2.7 (gyorsító + reset + belső monitor + könnyített képernyő-kezelés + programbetöltés 1 gombnyomással) + porvédő + 2 mikrocsatlós joystick + lemeztartó = 80 lemez játékokkal + 20 lemez felhasználói programokkal = 400 program + 1001/I-II. játékkönyvek + kézikönyv = 36.000,- Ft-ért eladó! Amíg a készlet tart! (Csak 1 van!) **Fodor Gábor**, Budapest, XIV. Fűrész u.76. 1147. Tel.: 1842-175
- Eladó egy Commodore 64/II., Final Cartridge III. Plus, magnó, Commodore egér és joystick, hozzá még jó adag program, sok lemez & utántöltős!!! Ezenkívül még egy szuper monochrome japán monitor + Audio/Hi-Fi kimenet. **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145
- Eladó feléves garanciával egy C64/C + Disk.D.1541/II. + joystick = programok. Ára: 32.000,- Ft. **Hegy László**, Orkény, Petőfi S.u.43. 2377

Eladó jó állapotú C64 II., 1541 II-es floppy drive több mint 120 lemezzel, 3 darab joy, 50 darabos lemeztartóval, 26.000 Ft-ért, külön-külön is. Alkudni lehet. Cím: **Szabó Géza**, Hajdúszoboszló, Szilfókalja u. 14/A. 4200.

- Eladó egy alig használt 1541-es drive 100 lemezzel. Cím: **Varga Miklós**, Verpelét, Lehel u.3. 3351. Tel.: (06-36) 59-285.
- Eladó egy C128D (beépített floppy-val) számítógép, MKVII action Cartridge + 2 joystick + 40 lemez játékprogramokkal. Érdeklődni lehet: **Zentai Zoltán**, Tel.: Bp. 1764-519.
- Egy 2 éves C64/II, új C1541/II-es, új data-sette, cartridge, 40 lemez, 150 játék kazetán, szakirodalom együtt olcsón eladó. Cím: **Kaczúr Zsolt**, Budapest, XV. Hevesi Gy. 81. X/65. 1157

- Eladó: C64 beépített resettel, 1541 floppy, Seikosha GP-500 printer, magnó, szakirodalom, lemezek. Lehetőleg egyben! Érdeklődni: **Fagyal Béla**, Kunmadaras, Karcagi út 13. 5321. Tel.: (06-59) 27-127.
- Eladó C64/II. + 1541/II. floppy + magnó + 50 lemez + lemeztartó + 2 mikrocsatlós joy + Philips monitor. Irányár: 42.000,- Ft. **Pataki István**, Szombathely, Kodály Z. utca 28. Tel.: (06-94) 25-543
- Sürgősen eladó: C64 alapgép + 1541 drive + 3 joy + kb. 200 lemez (tele játékokkal) + 100 db-os lemeztartó + 1 cartridge 23.000,- Ft-ért. Cím: **Bereczki Tamás**, Várpalota, Árpád utca 18. 8100
- Eladó egy C64/II. alapgép + 1541/II. drive (garanciális) + 100 db. lemez + 2 db. diskbox + cartridge + 2 joy. + 1 DR 1000 magnó. Mindez csak 28.000,- Ft. Ja, és alkudni lehet! **Kopházi Attila**, Budapest, III. Hollós K.L.u. 10. VIII/24. 1039
- Eladó: C64 + 1541/II. floppy + 100 lemez + 1 joystick + 2 db lemeztartó + szak-könyvek 27.000 Ft-ért. Cím: **Sponga Balázs**, Gyál, Árpád utca 1. 2360

● Eladom C64/I. Speeddos-szal (gyorstöltő) és RESET-gombbal felszerelt számítógépet (kitűnő) állapotban; 1541/II. floppymat (szintén kitűnő állapotban); Speeddos-szal vagy kívánságra anélkül; magnómat; eredeti MON-64 (gépi kódú programszerkesztő) cartridge-emet; lemezeimet (DS/DD) játékprogramokkal és disk-tartóval; 2 db. Quickshot/II. mikrocsatlós joystickomat. Igen kedvező áron eladó, külön-külön is a kért konfiguráció szerint. Cím: **Endródi Attila** Gábor, Budapest, XIII. Párkány u. 38. IX/27. 1138. Tel.: 1732-665.

● Helló mindenki! Eladó: C64 + 1541/II. floppy + magnó + MPS 801 printer + 25 lemez + 20 kazetta + 2 joystick. Amiga csere érdekel. Irányár: 43.000,- Ft. Cím: **Kiss Krisztián**, Szolnok, Molnár Anna út 8. VIII/70. 5000

● Figyelem! Eladó egy jó állapotban lévő C64 + magnó + 1 joy + 6 programos Turbó Cartridge, fekete/fehér TV hangmodulátorral és szakirodalommal, játékleírással, 15 kazetta játékkal. Irányár: 17.800,- Ft. **Harasztosi Zoltán**, Budakeszi, Szél utca 29. 2092.

Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 1541 floppy + magnó + 2 joystick + cartridge + 30 lemez és 25 kazetta tele játékokkal + kazettatartó. Árajánlatot a következő címre kérek: **Maróthy Tamás**, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192. Tel.: 1275-693.

● Áron alul, sürgősen eladó egy MPS 803-típusú nyomtató. Érdeklődni lehet: **Iványi Péter**, Vác, Ipoly út 29. 2600. Tel.: (06-27) 13-594.

● Sürgősen eladó egy C64/II. + 1541/II. floppy + 2 joystick + törő cartridge (Action C. VI.) + 70 lemez játékprogramokkal + 18 játékkazetta + szakkönyvek + CoV 13-25 + 576 KByte (összes). Nagyon jó állapotban! Ára: Megegyezés szerint. Cím: **Kátai Péter**, Szentendre, Mórincz Zsigmond út 33/A., 2000. Tel.: (munkaidő alatt) (06-26) 11-788, 64-es mellék.

● Eladó C64 + magnó + 10 kazetta játékokkal + joy + Tape Cartridge (Copy 236, Tape Master 2, Fejbeállító stb.) + könyvek + újságok 23.000,- Ft-ért. Esetleg külön is! **Pásztor Attila**, Nyirbátor, Szentvér u. 100. 4300

● Eladó egy C64, floppy, magnó, nyomtató, Action Replay Mk 7. **Kurucz Zsolt**, Hajdúszoboszló, Hőgyes u. 29. 4200

● C64 + 1541/II. floppy drive + 90 lemez jó programokkal (70 márkás) + zárható lemeztartó + 10 kazetta 270 programmal. Irányár: 28.000,- Ft. Ráadás: magnó (fejhibás). Cím: **Bálint Kálmán**, Zalaszentgrót, Városmajor út 30. 8790.

Amiga programok hatalmas választékban! 3,5" és 5,25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

- Amiga 500 kiegészítőkkel sürgősen eladó. **Ifj. Kaszás Mihály**, Hajdúszoboszló, Ádám 27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
- Új AMIGA 500-asok eladók 1MB-ra bővíthető 41.000,- Ft-ért. Korlátlan mennyiségben. **Szuchy Csaba**, Békéscsaba, Áchim u.27. 5600. Tel.: (06-66) 28-763.
- Amiga programok 80,- Ft-os egységáron kaphatók Evánál, Noname lemezen. Válaszbélyegért tájékoztató és katalógus! **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031
- Eladó egy Amiga 500 + Commodore 1084S monitor + bővítő (1MB) + joy + Mouse Pad + ajándék 150 db. lemez. Irányár: 60.000,- Ft. **Sisák Attila**, Békéscsaba, Deák u.17. 5600. Tel.: (06-66) 21-677

Amigához hangdigitalizáló kártyák és egyéb kiegészítők eladók. **Toxin Crew**, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602, vagy (06-40) 13-174.

- Eladó egy Amiga 500-as (1.3) + 512K alaplapon, csatlóval (Fast/Chip) + Action REplay I. + TV. modulátor + joystick + 60 db. lemez (játékokkal) 45.000,- Ft-ért. Cím: **Kocsis Tamás**, Halásztelek, Nyár u.6. 2314
- Eladó egy 1 éves Amiga 500 (V1.3), 1 MB bővítéssel, RGB színes sztereo monitorral, 100 lemezzel, 1 joystick-kel. Ára: 65.000,- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cím: **Biczó Bence**, Balatonboglár, Liliom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Amigára játékprogramok, és 3,5"-os lemezek eladók (60,- Ft/db.). Listát lemezen küldök. **Püski Csaba**, Parád, Kosuth út 268. 3240. Tel.: (06-36) 64-242.

- Amiga programok eladók: 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. **Bogár József Zsolt**, XVIII. Széchenyi 28. 1183
- Amiga Sample lemezek cseréje! Válaszborítékért listát küldök, cseréhez listát kérek, + C64-hez eladó egy Action Replay Cartridge Plus V6.1. Cím: **Ifj. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvári u.6. 3441.
- Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **Kónyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005.
- Eladó egy új, garanciális Amiga 500, 39.000,- Ft-ért, egér (Amiga) 1.800,- Ft-ért, modulátor 2.500,- Ft-ért, memóriabővítő 4.000,- Ft-ért, színes TV 14.000,- Ft-ért. **Prohászka Gábor**, Győr, Benczúr u. 1/A. 9021
- Amiga 500-on programokat cserélek. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem szükséges. Cím: **Jankó Zoltán**, Érd, Hunyadi J.u. 23. 2030
- Amiga 500 1MB és 1084S színes monitor áron alul. Cím: **Nagy Gábor**, Esztergom, Szentkirályi u. 58/2. 2500. Tel.: (06-33) 13-063.
- Amiga 500, színes monitor, Codata Printer (Epson kompatibilis), 3,5"—5,25" drive-ok, Infra vörös joy eladó. Ugyanitt NoName Disk 3,5"-os 450,- Ft, C64 floppy drive 9-10 ezer Forint. **Tóth Károly**, Sopron, Híd utca 4/A. 9400. Tel.: (06-99) 11-191.
- Eladó utánvétellel is: 2 hónapos V1.3 Aiga 500 + 512 Kbyte-os bővítő + TV Modulátor + Joy + Mouse + 100 db. lemez szuper programokkal, lemeztartóval. Ára mindössze: 46.999,- Ft. Cím: **Glázer Szabolcs**, Győr, Krausz D.u.9. 9024. Tel.: (06-96) 31-207.

Hi Amigások! Megalakult az Amigoodness Club! Aki szeretné a legújabb programokat hetente megkapni, az írjon, és egy mágneslemezt küldjön, amire a listát felvesszük. Bővebb információ: **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u. 11. 7300.

● Programcsere Amigán! Keresek sakk-programokat. Lista lemezen! **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor V. 2/4. 5000. Tel.: (06-56) 44-729.

Amiga programok óriási választéka! Lista lemezen! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák Ferenc utca 12. 2230.

● Eladó egy Amiga 500 1MB-ra bővítve + joy + egér + RF modulátor + 100-as lemeztartó + 100 lemez legújabb programokkal. A gépre még fél év garancia van! **Réti László**, Hatvan, Várkonyi S.u. 1/A. 3000

● Amiga szuper programok másolása (25,- Ft), lemezzel egy-tt: NoName: 69,- Ft; SONY: 89,- Ft. **Kalász Ádám**, Budapest, III. Kaszásdűlő út 7. VIII/75. 1033. Tel.: 187-0360.

● Amiga programok a legolcsóbban! 5,25"-ra is! Válaszborítékért listát küldünk! **PPK**, Pécs, Bókai u.32. 7632.

Amiga 500-ra a legújabb programok, szuper áron eladók! Listát küldök!
Cím: **INF Soft, Gyöngyös, Pf.: 253. 3201.**

● You like 3D animated adventures? Want extra money? Wanted reliable, experienced adventurer who would be able to provide me with the latest releases. Swapping ain't impossible either so please do write. One meg required. Send your letter along with your list and prepaid envelope to: **Czikora Tamás**, Szolnok, Lovas István u. 11. 5000. or call: (06-56) 77-190.

PC

● Eladó jó állapotú PC/XT + joystick + monitor. Ugyanitt keresek használt, de jó állapotú Amiga 500-ast kiegészítővel. Legjobb a csere lenne. Cím: **Hídvégi Csaba**, Salgótarján, Nyírfácskva út 8. 3104. Tel.: (06-32) 16-852.

● Plussy Dudez! PC-s kontaktokat keresek, szinte minden érdekel (Scatterbrain of Riding Coroners). **Tóth Ákos**, Békéscsaba, Andrassy 11-17. IV/20. 5600

● PC/AT programcsere. Listát és felbélyegzett válaszborítékot kérek. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u.60. 1132

● Szeretnél kapni 10.000,- Ft-ot? Akkor add nekem a VGA kártyádat és a VGA mono monitorodat! Kapsz érte 10.000,- Ft-ot + egy EGA kártyát + egy EGA mono monitor! Tel.: Bp. 1212-959. **Hollender Miklós**, Budapest, VII. Garai u. 20. 1076.

● IBM AT-n programcsere! Felbélyegzett válaszboríték ellenében válaszolok is. Programlistát kérek és adok. Ingyen másolok. **Lukács Gyula**, Kazincbarcika, Esze Tamás út 30. 3700. Tel.: (06-48) 17-226.

PC-re cserélnék programokat, főképp a stratégiai és manager programokat lát-nám szívesen. Megvan: Larry 1-3, F sorozat, Railroad, Centurion, Civilization, NAM 65-75, Moonbase, Castles, Elite Plus, Silent Service II. Cím: **Czágler Péter**, Százhalombatta, Pf.: 59. 2440. Tel.: (06-23) 55-457.

● PC-hez eladó egy 640 x 480-as színes 14" VGA monitor, 21.000,- Ft-ért. Cím: **Fehérvári Máté**, Székesfehérvár, Rákóczi u.14. 8/25. 8000. Tel.: (06-22) 20-211.

IBM PC programok olcsón eladók! Több, mint 1 Gigabyte-nyi! **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514.

● Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez. Stereo, 11 hangcsatornás, beépített 2,5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, kimenettel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja a lehetőségeit. Megrendelés kizárólag utánvétellel. **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u. 26. 1195

● Eladó egy 14 inch-es papírféher Dualsync monitor. Üzem módok: Hercules (720 x 348); mono CGA ill. EGA (320 x 200, 16 szűrke-fokozat), reverse kapcsolóval. Irányár: 4900,- Ft. **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300. Tel.: (06-24) 85-262 (este)

● Eladó egy IBM PC/XT szuper monochrome HERCULES monitorral, 1024 K alaplapp, 30MB winchester, 360 KB-os floppy drive. Ajánlom kezdőnek, akit érdekel a programozás, de azért néha játszhat is. Erre bőven megfelelő. Kívánság szerint telepíthatom játékokkal a wiincsit, de DOS 5.5, NC 4.0 utility és nagyon sok más felhasználói program pl. FoxBase, TPascal 6.0, Assembler, rajzprogramok stb. is jár hozzá. Érdeklődni: **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145

● Eladó egy 3 hónapos IBM-286/AT, 6/10 MHz, 1 MB RAM, 30 MB Harddisc, 1.2 MB Floppy, Gameport, CGA monitor. Ára: 47.000,- Ft. A konfiguráció csak egyben eladó. Cím: **Biczó Bence**, Balatonboglár, Liliom u. 16. 8630. Tel.: (06-85) 51-089.

Plusi és társai

● Hi Plusisok! Keresem: Defender of the Crown, Captain Fizz, Mercenary 2, Tir Na Nog, Revs, Atomix, Speech +4, Bubble Bobble c. programokat. **Forgács Viktor**, Eger, Veres P. u. 7. 3300

● Színvonalas programcsere és eladás, vá-laszborítékért lista! **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

● Eladó egy 64 KB-os C16-os C=Plus/4, Levis magnó, Quick Shoot II Plus mikro joystick. Ezenkívül rengeteg & legújabb programgyűjtemény!!! **Simon János**, Budapest, XIV. Thököly út 146/B. 1145

● Eladó egy 64Kbyte-ra bővített C16-os gép + magnó + joystick. Ára: 10.000,- Ft. Címem: **Hegyi László**, Örkény, Petőfi S.u.43. 2377

● Program manager kerestetik! Ilyen még nem volt Plus/4-en. Adventure Building System! Könnyedén készíthető vele szöveges kalandjáték illusztráló grafikával! További infó: **Rajnai Álmos** (RACHY), Keszthely, Bercsényi M.u.46. 8360

Egyéb

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

Mi a megoldás, ha rossz a joy-od? El-dobni? Újat venni? Nem, megjavítani! Hol? Hát nálunk! Hibás joy javítás és felvásárlás. **Czegi Soft**, Szombathely, Bartók Béla krt. 37. III/16. 9700. Tel.: (06-94) 18-709.

● COBY jelentkezz! **László Zoltán**, Zalaegerszeg, Landorhegyi u. 52. 8900

● 5.25"-os lemezeket cserélnék! 1 doboz DS/HD-ért adnék 2-3 doboz DS/DD-t. Márkások és NONAME-ek is! **Jankovich Ádám**, Esztergom, Deák F.u. 37. 2500

● Írjanak nekem olyan személyek, akik tudják, hol lehet olcsón beszerezni rugókat mikrokapcsolós joyhoz. A levelek portósan is jöhetnek! A bolt helyét is írják meg. Help! **Hajzer Barnabás**, Százhalombatta, Labda utca 2. 2440

● Eladó (külön-külön is) Spectrum 48K + 50 db. játékprogramkazetta + Interface II. + magnó + 25 db. SpV. + könyvek + extrák együtt 12.000,- Ft-ért. **Hatvágyner Tibor**, Budapest, XVIII. Bököny u. 24. 1182. Tel.: 1575-555/101.

● AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázslatok, varázstárgyak, szörnyetegek és egyéb hasznos dolgok. Válaszboríték köte-lező! Cím: **Nagy János**, Nyíregyháza, Toldi u. 53. III/2. 4400

● Hiányzik a játékdoboz az örökélet és/vagy a turbótöltő? Írj az STA-nak! Küldöm az örökéletet, vagy lemezt kérek. Levélben vá-laszborítékot, lemezekhez 36,- postaköltséget küldj! **Kovács Balázs**, Budapest, Orsolya u.5. IV/12. 1204

● AREA51 keres megbízható, ügyes, CSAK! grafikust Amigára, csapatmunkára. Szolnokiak előnyben. A legjobbat választjuk ki, ezért küldjetelek munkáitokból. **AREA51**, Szolnok, Barátság út 14. 5000.

● AD&D szerepjátékhöz olcsón eladók a nélkülözhetetlen szabálykönyvek, karakterlapok, 4, 6, 8, 10, 12, 20 oldalú kockák és egyéb kiegészítők. Válaszborítékért tájékoz-tatom. Ifj. **Horváth Lóránt**, Érd, Arany J.43.

Itt a megújult OTHIS Software!

Olcsó árak, kedvező klubtagsági feltételek. Sőt! Karácsonyra CD-lejátszót nyerhetsz! 50,- Ft ellenében az országban egyedülálló képes katalógust küldünk!

Cím: **OTHIS Software, 2601 Vác, Pf.: 342,**

Utánvétellel nem tudunk katalógust küldeni! Válaszboríték nem kell!

OTHIS — Társ a játékban!

utáni futás (meg a busz utáni futás) teljesen lefárasztott bennünket. BE, ŰL SZÉK (53%) Akkor hát az újság jön — pontosabban (S) egy felirat „A NAGY OLVASÁS KÖZBEN FIGYELJ A BUSZRA!”. Tehát: OLVAS COV (kicsit megugrott a %: 60%), FIGYEL BUSZ (61%), OLVAS COV (62%), FIGYEL BUSZ (63%), OLVAS COV (64%), FIGYEL BUSZ (65%). Végre megjött a busz! Tök jó a text-halmaz. Begurul az Ikarusz a megállóba, és kinyitja aajtait. A nyílásokon párszáz hering ömlik ki, egymást lefele taszítva. Várjunk (66%), míg leszáll a nagy tömeg, majd szálljunk fel: ülünk le. (FELSZÁLL BUSZ, ŰL, OLVAS COV (67%) OLVAS COV — nem tudunk az idegességtől: miért nem indul a busz? Kérjünk segítséget. „SEGÍTS MAGADON, ISTEN IS MEGSEGÍT!” Na ... szét a anyád! Hát akkor Várjunk (68%). Végre elindul A busz. Akkor OLVAS COV (69%) Tízpercnyi zötykölődés után egy hangra leszünk figyelmesek: „JEGYEKET, BÉRLETEKET KÉREM FELMUTATÁSRA!” Jaj, ne! Mit kerünk??? Ja persze, kérjünk segítséget! (S) „VAN NEKED EGY TÁSKÁD IS, NEM?” aha. Akkor „nyissuk” ki a táskát (HÚZ CIPZÁR — 70%) és kotorászunk. (KOTORÁSZ TÁSKA) Egy csomó könyvet+fűzetet, és egy tolltartót találtunk. Hát akkor nyissuk ki mondjuk a tolltartót (NYIT TOLLTARTÓ) és vizsgáljuk meg (V TOLLTARTÓ — 71%). Egy bérletet találtunk!!!

Mutassuk meg a piától bűzlő nőnek MUTAT BÉRLET — 74%) „NA ... MEG, KISKÖCSÖG, PEDIG ÚGY KIRÓTTAK VOLNA RÁD ÚGY 600 FT BÍRSÁGOT!” Jól van. Akkor hát OLVAS COV (75%) Lassan elérkezünk lakhelyünk felé. A nagy tömegben szólunk, hogy nyomják már meg a gombot! (SZÓL EMBER NYOM GOMB — 76%) Aztán kérdezzük meg, hogy leszáll-e (KÉRDEZ EMBER — 77%), majd nyomulunk a lépcső felé. Lasan fékez a busz, nyílik az ajtó, KI. Hisz ez egy BUSZ QUEST! Természetesen sikerült egy 2 m átmérőjű tölcsébe lépni. Neeeee! V RUHA: tiszta sár. A képernyőn megjelenik az alábbi üzenet: „NAGYON KELL WC-zned!” Na akkor a kínos dolgok elkerülése végett fussunk be a házba (FUT LAKÓHÁZ — 78%). A bejáratnál egy rakás postaládát találunk. Keressük meg a magunkét (KERES POSTALÁDA), majd nyissuk ki (nálunk kézzel nyílik!) NYIT POSTALÁDA (80%) „MIKÖZBEN NAGYON KELL VÉCÉZNE, A COVVAL A KEZEDBEN A POSTALÁDA NYITÓKALLANTYÚJA FELÉ NYÚLSZ. IDEGESEN BEÁLLÍTOD A NYITÓÁLLÁST ÉS KINYITOD A KIS AJTÓT. A BENNE LEVŐ NAGY CSOMAGTÓL MEGLEPŐDSZ: MEGVIZSGÁLOD - A TE NEVED VAN RAJTA. NÉZZÜK CSAK, FELADÓ ASSZONYGYA A ... COM-WARE kft!!!!!! SZÓVAL SEJTÉSED BEBIZONYOSODIK: HÁROM HÓNAPI VÁRAKOZÁS UTÁN MEGJÖTT AZ ÉVKÖNYV!!!! Huh! Wek! Yikess! Yeah! COOOOOL! Vhoa (Larry) Hát ez COOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOL!!! (bocs!) (100%) „FELMÉSZ A LAKÁSRA, IDEGESEN KINYITOD A DOORT, FÖLDHÖZVÁGOD A TÁSKÁD, LEVETED A KABÁTOD, MEGSIMOGATOD A KUTYÁT ÉS KIBONTOD A PAPÍRZACSKÓT. ÖRÖMMEL TAPASZTALOD, HOGY AZ ÉVKÖNYV VAN BENNE. KÖRBEFUTSZ A LAKÁSBAN, MEGMOSOD A KEZED ÉS BEROBBANSZ A VÉCÉBE. MIKÖZBEN KÖNNYÁTESZ MAGADON, KINYITOD A CSODÁLATOS PAPÍRHAMAZT..... THE END! SIKERREL BEFEJEZTED A KÜLDÉTESEDET — QUEST OVER — CONGRATULATIONS: DICSŐ HARCOS! JÓ VOLTÁL.....!”

VÁRADY TAMÁS, Budapest

CoVboy: Azt a következtetést kellett levonnom, hogy a TV szereplésemről készült novellákat követően egyeseken elhatalmasodott a Robert Redford mánia. Azt persze nem tudom, valóban csak a véletlen műve-e, hogy a sztory egy része az ANUBIS's Quest-hez hasonlóan a Ferenciek terén ill. annak környékén játszódik, mindenesetre a sok író műve közül azért választottam ki ezt, mert talán a legjobban mutatja be egy CoV olvasó ózsi lelkiállapotát. Majd referálok az Interplay-nél, hátha érdekli őket a sztori...

Forgószinpad

Helló CoVBoy!

Azt írtátok a CoV 19-ben, hogy a Lords of Midnight a kazettás adathordozókra épül, és így az egész egyszerre van a memóriában. Ez nekem nagyon magas: nem értem, hogy ez Spectrumon van, vagy C=64-en? A kérdés tehát így hangzik: Van-e a Lords of Midnight kazettás Commodore 64-en? És a Doomdark's Revenge?

(Egyébként úgy rémlik, hogy láttam már valami Midnightot kazettán, de az lehet, hogy egy félkarú rablót volt...)

KOVÁRI JÁNOS (COLT), Hatvan

CoVboy: Van! A másik is! A félkarú rablót én a 182-es buszon láttam, a másik keze eltűnt egy hölgy táskájában. Ja és ott is majdnem Midnight volt.

...mikor lesz már repülőgépszimulátor a CoV-ban?

ADDER OF SERPENT SOFT (MARCI)

CoVboy: Ezt már én is kérdeztem a fiúktól, itt az egyik sarokban pont elférne egy VIRTUALITY-s dolog.

...Melyik jobb — az 1.2-es, vagy az 1.3-as?

SZABÓ ZSOLT, Budapest

CoVboy: Az egy hármast azért jobb, mert ha mellette esetleg becsúszik egy egyes, akkor még nem állsz bukásra.

Tisztelt Uram!

Hatvanéves létemre is meg szoktam venni az újságot... Az Ön humora utánozhatatlan... Ha nem vagyok indiszkrét, mennyi az évi jövedelme a szerkesztőségben?

CoVboy: Azt hiszem el tetszett téveszteni a házszámot! Évi nevű kolléganőnk nincs, legalábbis én nem tudok róla.

Hi Káoboly!

...A szerkesztőségeteknek jó a fazonja...

NEMES ZOLTÁN, Buda-pest

CoVboy: VIDAL SASSOON CUT & GO — Csak levágom a hajam és már megyek is!

Yo, dear CoVboy!

PC-n hogy lehet nem .exe, .bak, .com, .bas file-okat futtatni? Pl. .001, .ARJ stb.

LÉNÁRD LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: Ez a téma kifogyhatatlan! Majd minden második PC-s zargat engem ilyen problémákkal. Éppen ideje volt már egy ilyen témájú könyvnek kijönni (ld.

borító). Abban megtalálod a kérdéseidre a választ.

Tisztelt Szerkesztőség!

C64 tulajdonos vagyok és rendszeresen olvasom a lapjukt! Az 1992/2. számban olvastam egy cikket, melyből azt derült ki, hogy egy előző számban lemez melléklet volt, amin rajta volt a TEST DRIVE III. C64-es verziója. Azt nem tudom, hogy ez hanyadik szám, de ha utána tudnak nézni, és számomra postai utánvételrel elküldenek, nagyon hálás lennék.

PÁDÁR SZABOLCS, Erdőkertes

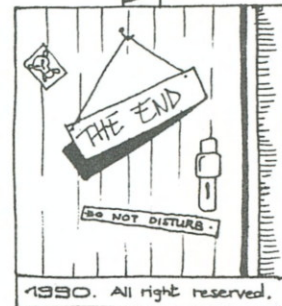
CoVboy: Leveledből egyáltalán nem az derült ki, hogy rendszeres olvasója lennél a lapnak, mert komolyan vetted, amit a CoVboy postában írtam, már pedig aki a jó öreg CoVboyt komolyan veszi az meg is érdemli.

Kedves CoVboy!

Egy pár napja elmentem a **** céghez, és vásároltam 40 db. NoName lemezt. Formázáskor kiderült, hogy hibásak. Felhívtam a céget, Ők azt mondták, nem cserélik ki, mert nincs rajtuk a 100% ERROR FREE jelzés, vagyis nem felelnek meg a gyári követelményeknek. A drive-om nem hibás, tehát olyan ez, mint a sorsjegy, amelynek az egyik oldalán a NEM NYERT szerepel.

KOVÁCS BALÁZS, Budapest

CoVboy: Azt nem írtad meg, milyen NoName lemezekről van szó, de DS/DD-re tippelek. Az utóbbi időben megnőtt a NoName lemezek hibaszázaléka, persze ez attól függ, milyen sorozatot fog ki az ember. A boltban egyébként igaza van. Ezek a lemezek azért lényegesen olcsóbbak a márkásabb társaiknál, mert minőségükért a gyártó nem vállal garanciát. A szerencse forgandó. Soha nem lehet tudni, ki az a szerencsés, akinél mindegyik nyeri! Konklúzió: Nem biztos, hogy mindig az olcsóbb áruval jársz jobban!



Ez itt a JENŐ'S QUEST!

Elegem volt már a tengernyi levélből. Mi lehet egy postásnak a legnagyobb büntetés? Hát az, hogy elkobozzák a táskáját. Itt is mindenki nyer. Én nyerek, mert Jenő kezében egyszerűen kevesebb levél fér el, mint a táskájában, Ő is nyer, mert nem fognak lépten nyomon a fenekébe harapni a kutyák. Ők ugyanis Jenőt a táskájáról ismerik meg!

1990. All right reserved.



SZEPTEMBERBEN MEGJELENIK

A PC-S JÁTÉKOK CÍMŰ KÖNYV!

Az első ebben a témában Magyarországon.

A könyv első fejezetében hasznos alapozást nyújt a kezdő PC játékosok számára. Áttekintést kapunk a legfontosabb DOS parancsokról. Gyakori problémát jelent kezdők számára, mit kezdjenek egy .ARJ, vagy egy .A01 kiterjesztésű file-lal. A könyv részletesen ismerteti a legismertebb tömörítőket, valamint azok használatát, gyakorlati példákkal illusztrálva. Gyakran lerobbanhat a rendszer, ha nem voltunk elég óvatosak, és vírus került a gépünkre. A fejezet végén a vírusvédelemre találunk atyai tanácsokat.

A könyv második fejezete egy igazi PC-s ELSŐSEGÉLY. Mintegy 60 játékhoz találunk belépési kódot, cheat-eket, egyéb könnyítéseket, valamint a legtöbb játékból a kódkioldás módját.

A harmadik fejezet részletes áttekintést nyújt a PC-s játékok fejlődéséről a kezdetektől napjainkig, külön kiemelve az elmúlt 2 év legjelentősebb munkáit, tematikai bontásban (Adventure/RPG, szimuláció, stratégia, sport, akció, egyéb).

JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN . JÖN

A könyv legnagyobb százalékát a játékleírások alkotják. Kevés olyan \GAMES alkönyvtárral is rendelkező PC lehet az országban, melyen ne lenne legalább egy SIERRA játék. A játékleírások első csoportját a legismertebb SIERRA sorozatok alkotják, így képekkel illusztrált teljes megoldást találunk a következő játékokhoz: *Leisure Suit Larry I, Leisure Suit Larry II, Leisure Suit Larry III, Leisure Suit Larry V* (nem kell csodálkozni, a IV. még nem jelent meg), *Police Quest I, Police Quest II, Police Quest III, Space Quest I, Space Quest II, Space Quest III, Space Quest IV, King's Quest I, King's Quest II, King's Quest III, King's Quest IV, King's Quest V*.

Persze nem mindenki hódol a Sierra stílusú kalandjátékoknak, a játékleírások másik fele a legutóbbi idők legnépszerűbb PC-s játécai közül lett összeválogatva. Ugyancsak leírást találunk a következő játékokról: *Breach 2, Rules of Engagement, Civilization, Sim Ant, Sim Earth, Spellcasting 101, Spellcasting 201* és a *Wing Commander 2*-ről.

A könyv kb. 220 oldal, ára 485,- Ft.

Korlátozott példányszámban jelenik meg, így gyorsan rendeld meg, ha nem akarsz lemaradni róla.

Megrendelhető postai úton az impresszumban közölteknek megfelelően, a csekk hátuljára kérjük ráírni: PC-s játékok, valamint az MNB 218-98426/41853-7 sz. számlaszámot. A 485,- Ft magában foglalja a csomagolási és postaköltséget is, tehát ennyit kell a csekken elküldeni.

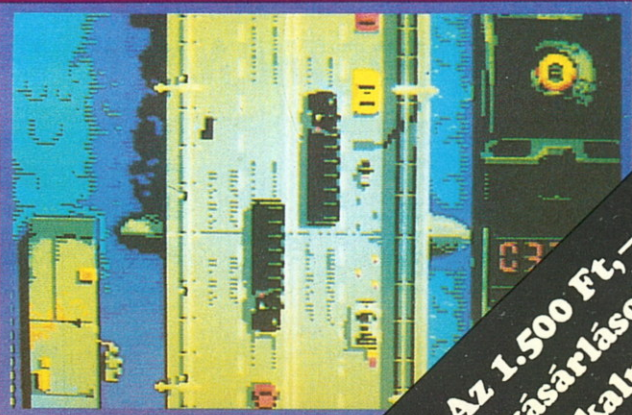
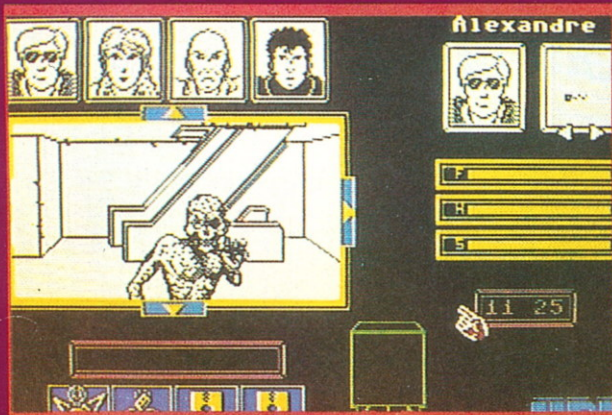
A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb október 19-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 28-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 29/30-ban közöljük.



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

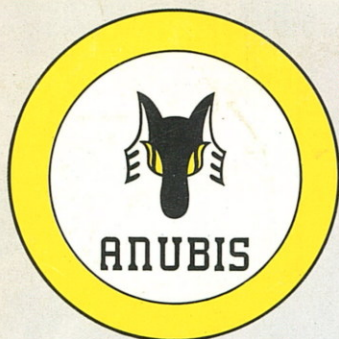
ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.432,- Ft
Commodore Amiga 2000	69.999,- Ft	Maxell 5.25" MD2-DD lemez	472,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Commodore 1541/II.floppy	13.280,- Ft	Fuji 5.25" HD lemez	792,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft	Profex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft	Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft	Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Amiga Boot Selector	1.032,- Ft	Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
Amiga Handy Scanner	10.392,- Ft	4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Amiga Midi Interface	2.072,- Ft	Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft
Telmex 512 KB órás memóriabővítő	4.000,- Ft	Noris Maus M1 C-64	2.000,- Ft
1 MB memóriabővítő A500 Plus-hoz	6.392,- Ft	Noris Maus-Pad	392,- Ft
2 MB memóriabővítő A500-hoz	11.992,- Ft	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
4 MB memóriabővítő A500-hoz	19.992,- Ft	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Alfadat 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Alfadat 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft	Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Quickshot II.Plus joystick mikrokapcsolós	712,- Ft	Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Quickshot II.Turbo joystick	792,- Ft	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft	Poszterek, játékok	
Quickshot QS - 123 IBM analóg joystick	1.032,- Ft	<i>nagy választékban kaphatók!</i>	
Noname 3.5" DS/DD lemez	400,- Ft	Újdonság PC-hez:	
Noname 3.5" DS/HD lemez	640,- Ft	Thunder Board hangkártya	15.120,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	216,- Ft	(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)	
Noname 5.25" DS/HD lemez	400,- Ft		

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Genlock-ok, képdigitalizálók, turbo kártyák, AT-kártyák rövid szállítási határidővel megrendelhetők!
Nyitvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!



SZÁMÍTÓGÉP KLUB

Amiga • PC

Gépek, szoftverek, hardverek,
tanfolyamok, kedvezményes szervíz
a klubtagok részére

Nyitva: hétköznap 8-17 óráig; szombaton 9-13 óráig

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	Sony DS/DD 5.25"	540,— Ft
Action Replay III.	13.100,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	594,— Ft
512 K bővítő	5.100,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	990,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.044,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	810,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	1.937,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.566,— Ft
Genlock-ok	35.000,— Ft-tól		

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

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

25.000,— Ft feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

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

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft