

64
AMIGA
PC * PLUS-4

COV

Commodore Világ #28
IV. évfolyam
1992/7. szám
Ára 74,— Ft



Gateway Corporation

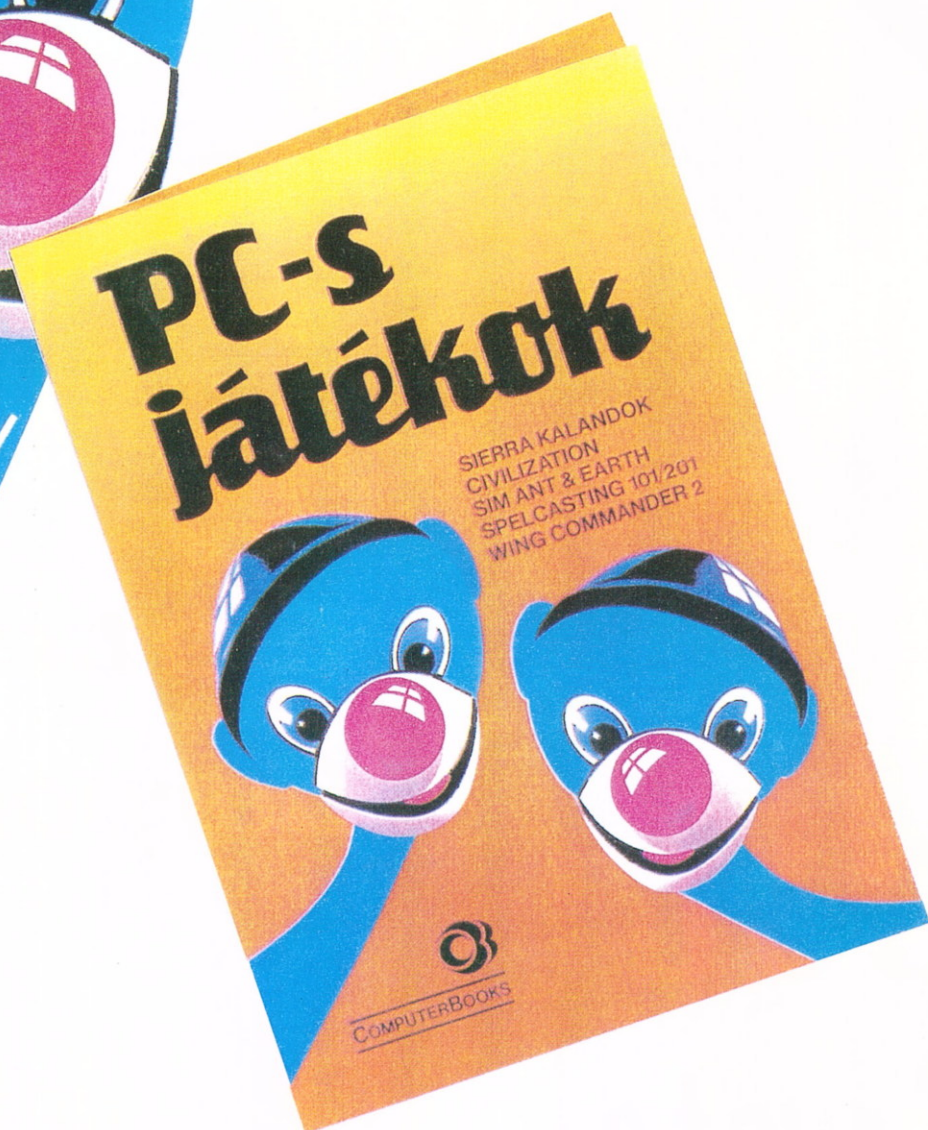
Soul Crystal



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

A

COMPUTERBOOKS



sikerkönyve!

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

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/7. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: So What/Equinox demo (Amiga)

Belső grafika: Müller Mihály

Munkatársak: Bors Gábor
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 rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117

(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyenek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

Terjeszti:

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

MUT BT. újságos pavilonjai és áruhelyei, Pécs és környéke.

ACOMP 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, Széchenyi u. 21.

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.

PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Nagykőrösi u. 9.

SZIGMA BIT Szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.

ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.

TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

Új terjesztők jelentkezését is várjuk! Fenti szaküzletekben igény szerint a SpV, CoV régebbi számai is kaphatók.

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő két száma
összevontan a december 07-én
kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe...	2
Előfizetés'93, CoV Évkönyv'92...	3
News (64, Amiga, PC)	4
Another World (64, Amiga, PC)	7
Lords (64)	8
Soul Crystal (64, Amiga, PC)	10
Gateway Corporation (Amiga, PC)	14
Games Center 1992/3. programkatalógus	melléklet
Tökös Mákos	22
Clystron (64, Amiga)	
Poseidon kincse (64, Amiga)	
Adventour	23
Drakula Adventure (64)	
Champions of Krynn (64, Amiga, PC)	
Szünykereső (64)	
Elsősegély (64, Amiga, PC)	26
Programozástechnika (64)	27
Plus/4 sarok	28
Mindenféle	
Into the Eagle's Nest	
Laser Squad	
Hirdetések	31
CoVboy Posta	34

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

1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bors Gábor, Siófok
Bózsó Botond, Budapest, XIV.
Gazda Zoltán, Kaposvár
Gregorik András, Budapest VII.
Kalmár Zoltán, Hetényegyháza
Nyereményüket postai úton juttatjuk el.

Magyar Zoltán, Ózd
Mányoki László, Kaposvár
Menyhért Barna, Miskolc
Polgár Péter, Monor
Rác István, Veszprém

A CoV 27-ban megjelent rejtvény helyes megfejtése:

ZOMBI (C64), THE SPY WHO LOVED ME (C64)
A nyertesek nevét a következő számban közöljük.

A CoV 26-ban megjelent rejtvényre végre-valahára mintegy ezer helyes megfejtés érkezett. Igéretünkhöz híven kisorsolásra került 1 db. WALKMAN, valamint az előző két nyereményalap (2 x 5 doboz lemez) is, azaz összesen 15 doboz lemez.

A WALKMAN-t nyerte: Horváth Szabolcs, Öreglak; Gratulálunk a nyereményéhez!

Továbbá 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Baranyi Tibor, Szentés
Domokos Márton, Budapest XIV.
Füred Tamás, Celldömök
Górász Dávid, Budapest VII.
Jung György, Debrecen
Kosztolányi Szabolcs, Szeged
Lénárt Barnabás, Budapest XIII.
Miskei Zoltán, Kalocsa
Nyereményüket postai úton juttatjuk el!

Páricsi Szabolcs, Nagycserkesz
Soós Ernő, Esztergom
Szabó Imre, Tárnok
Szabó Zsolt, Budapest XIV.
Szeleczky Gábor, Budapest XIX.
Vida Szabolcs, Veszprém

Az 1992. augusztus 31-ig CoV Évkönyv'92-re előfizetők között szeptember 18-án megtartott sorsoláson 1 db. kétkazettás, hordozható, rádiós magnetofont nyert:

Szeleczky Gábor, Budaörs, Patkó u. 5. X/9. 2040

Gratulálunk! A nyeremény eljuttatásáról már intézkedtünk!

Épp ez jutott eszünkbe...

Nyárból a télbe! Ez volt a szlogen nálunk a HQ-n is szeptember elején. Ilyet még nem látott a világ. Az egyik héten még sült halat lehetett fogni a Balatonból, a következő héten meg olyan hideg lett, hogy a tacsók el-törtek a kanyarban. Ez az időjárásváltozás egy kicsit minket is helyrebillentett, mi más lehet csinálni ebben a barátságtalan idő-ben, mint egy új CoV-ot, meg ugye a '92-es Évkönyvet. Az elmúlt alkalommal már ijesztgettünk benneteket, hogy a beérkezett levelezőlapokon kitöltött statisztikát figyelembe kívánjuk venni a továbbiakban, nem tudjuk, hogy ez a CoV 28 tartalmában ér-ződik-e, mindenesetre mi próbálkozunk.

A statisztika eredménye

A CoV 28. lapzártaig még kaptunk egy adag levélapot, és fel is dolgoztuk azokat. Most közzétesszük az eredményt, miért is titkolnánk el, hisz ez a Ti véleményeteket tükrözi.

Összesen beérkezett: 3858 levél, ami kb. harmada az eladott példányszámnak, tehát az egyenletes statisztikai eloszlást feltételezve egy mindenki által reális igényt kell tükröznie.

Megosztás a géptípusok szerint:

C64: 2340 db (60,7 %)

Amiga: 450 db. (11,6 %)

PC: 666 db. (17,3 %)

Plus/4: 234 db. (6,1 %)

Egyéb: 72 db. (1,8 %)

Nincs számítógépe: 96 db. (2,5 %)

Néhányan (elenyésző mértékben) két gépet is bejelöltek (pl. C64, PC), őket az egyéb kérdésekre adott válaszok alapján súlyozva soroltuk be, vagyis mindenki csak egy géptípusnak megfelelően került besorolásra.

Az egyes kérdésekre adott válaszokat géptípusonkénti bontásban, százalékban határoztuk meg, azaz az adott géptípussal rendelkezők hány százaléka szavazott egy adott kérdésben.

C64-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?

Igen — 87 %

Nem — 13 %

Mely téma terjedelmét növelné? (Súlyozott sorrendben)

C64 játékleírások — 22,3 %; Elsősegély — 14,3 %; C64 programozástechnika — 12,8 %; CoVboy Posta — 12,3 %; Adventour — 10,2 %; Stratégiai leírások — 6,1 %; Szimulátor leírások — 4,6 %; News rovat — 4,6 %; C64 felhasználói programleírások — 4,3 %; RPG leírások — 3 %; Hirdetések — 2,8 %; Térképek — 2,3 %; Plus/4 sarak — 1 %; Sport játékleírások — 0,7 %; Demo rovat — 0,5 %; Manager programleírások — 0,5 %; PC-s leírások — 0,25 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

CoVboy Posta — 11,2 %; Hirdetések — 10,5 %; C64 programozástechnika — 7,9 %; Plus/4 sarak — 6,4 %; News rovat — 5,1 %; Adventour rovat — 3,8 %; Hosszú leírások — 3,6 %; RPG téma — 1,8 %; Elsősegély — 1,8 %; Amiga/PC leírások — 1,3 %; Játékleírások — 1 %; Stratégiai programleírások — 0,7 %; Sierra stílusú leírások — 0,5 %; Sport programleírások — 0,25 %; Rejtvény — 0,25 %; Egyikét sem — 0,25 %.

Amigások:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?

Igen — 83 %

Nem — 17 %

Mely téma terjedelmét növelné? (Súlyozott sorrendben)

Elsősegély — 14,6 %; RPG téma — 13,3 %; Amiga játékleírások — 12 %; Stratégiai leírások — 12 %; Szimulátor leírások — 9,3 %; Amiga felhasználói programleírások — 8 %; CoVboy Posta — 8 %; Kalandjátékok leírásai — 6,6 %; Amiga programozástechnika — 6,6 %; News rovat — 5,3 %; Demo rovat — 4 %; Térképek — 1,3 %; Sport programleírások — 1,3 %; Hirdetések —

1,3 %; Amiga hardware téma — 1,3 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

C64 programozástechnika — 14,6 %; CoVboy Posta — 13,3 %; RPG téma — 12 %; Plus/4 sarak — 8 %; Hirdetések — 5,3 %; Hosszú leírások — 4 %; News rovat — 2,6 %; Stratégiai programleírások — 1,3 %.

PC-sek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?

Igen — 80 %

Nem — 20 %

Mely téma terjedelmét növelné? (Súlyozott sorrendben)

PC-s játékleírások — 25,2 %; Stratégiai leírások — 13,5 %; CoVboy Posta — 11,7 %; Elsősegély — 9 %; Kalandjátékok leírásai — 9 %; Szimulátor leírások — 7,2 %; News rovat — 7,2 %; PC felhasználói programleírások — 5,4 %; RPG téma — 5,4 %; PC programozástechnika — 5,4 %; Sierra stílusú játékok — 1,8 %; Fantasy téma — 0,9 %; PC elsősegély — 0,9 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

Plus/4 sarak — 17,1 %; C64 programozástechnika — 15,3 %; CoVboy Posta — 9,9 %; Kalandjátékok leírásai — 6,3 %; RPG leírások — 4,5 %; Hirdetések — 4,5 %; News rovat — 2,7 %; Sportjátékok leírásai — 1,8 %; Manager programleírások — 1,8 %; Hosszú leírások — 1,8 %; Stratégiai programleírások — 0,9 %; Adventour rovat — 0,9 %; C64 elsősegély — 0,9 %.

Plus/4-esek:

Meg vagy-e elégedve a CoV borítójával?

Igen — 96 %

Nem — 4 %

Mely téma terjedelmét növelné? (Súlyozott sorrendben)

Plus/4 sarak — 71,8 %; Plus/4 programozástechnika — 20,5 %; CoVboy Posta — 5,1 %; Plus/4 felhasználói programleírások — 5,1 %; Elsősegély — 5,1 %; Plus/4 hardware téma — 2,5 %; Plusi news rovat — 2,5 %.

Mely téma terjedelmét csökkentenéd? (Súlyozott sorrendben)

C64 programozástechnika — 10,2 %; C64 játékleírások — 7,6 %; CoVboy Posta — 5,1 %; News rovat — 5,1 %; Hirdetések — 2,5 %; Kalandjátékok leírásai — 2,5 %.

Az egyéb géptípussal, valamint géppel egyáltalán nem rendelkezők többsége nem foglalt állást a feltett kérdésekre, így az ő véleményeikről nem készítettünk statisztikát.

A kiértékelés:

Olvasóink minimális százaléka nincs elégedve a CoV címlapjával, ők valószínűleg másodállásban grafikusok, tőlük ezúton kérünk elnézést, hogy csak ennyit telik tőlük. A számítógépes grafikák borítón való elhelyezése egyébként osztatlan sikert aratott. Általános vélemény, hogy már csak egy jó LOGO-t kellene a borító tetejére tenni, és akkor pontot lehetne tenni a borító vité végére.

A C64-esek leginkább C64-es játékleírásokat látnának szívesen, valamint az elsősegély rovatot. A C64 programozástechnikánál már megoszlottak a vélemények, ugyanis a C64-es olvasók mintegy 13 %-a kéri, kb. 8 %-a pedig nem. Ha a szavazásnál azt feltételezzük, hogy a többiek tartózkodtak, akkor úgy illik, hogy megtartsuk ezt a rovatot. A CoVboy posta ügyében is megoszlanak a vélemények, kb. hasonló arányban kéritek növelni, illetve csökkenteni a postát. Ez egyébként a többi géptípusnál is hasonlóan alakult, így úgy döntöttünk, CoVboy maximum 3 oldalon ronthatja a levegőt, ha esetleg torlódás lenne, úgy lopunk tőle egy oldalt. A kaland, stratégiai és szimulátor programok leírásait lényegesen többen kéri, mint ahányan nem, így lapunk játékleírásainak megosztása is ennek

megfelelő lesz — megjegyezzük, hogy akciójátékok leírását senki nem kérte, az marad a Tökös Mákosban, ha jut neki hely. Egy néhányan kériek felhasználói leírásokat, demo rovatot is, kiváló alkalom, hogy egy kis reklámot csapjunk a meghiperszerstb. ponyvaregénynek, a Cov Évkönyv'92-nek. Ebben lesz bőven C64-re felhasználói leírás, és demo rovat is. Az új-ság oldalszáma viszont véges, demo rovatot nem kívánunk indítani. Nagyon sokan csökkentenék a hirdetések terjedelmét, csatlakozunk az előtünk szólóhoz, mármint a CoV 27-hez, erről a véleményünk azóta nem változott.

Az Amigások több elsősegélyt látnának szívesen, megjegyezzük, hogy az elsősegély összeállításában is figyelembe kívánjuk venni a géptípusok százalékos eloszlását. Itt is az domborodott ki, hogy nagyobb százalékban inkább RPG, stratégiai, szimulátor stb. játékleírásokat látnátok szívesen, kevesebben kériek az Amiga felhasználói programokat, demo rovatot stb. Nekik ugyancsak a CoV Évkönyv'92-t tudjuk ajánlani. Az Amigások nagyon haragudhatnak CoVboy-ra, mert többen vannak, akik szeretnék őt kiebudálni a CoV-ból, mint amennyien mellette vannak.

A PC-sek természetesen elsősorban PC-s játékleírásokat olvasnának, úgy ahogy a Plus/4-esek Plus/4-es leírásokat, ez így van rendjén, teljesen természetes, hogy mindenki elsősorban a saját gépe partján áll. A divatos játéktípus a Sierra és az egyéb kalandjátékok, nekik a CoV mellett tudjuk ajánlani a PC-s játékok c. könyvet is, nálunk még mindig megrendelhető!

Teljesen egyértelmű, hogy a C64-esek, Amigások, PC-sek a Plus/4 sarak terjedelmét csökkentenék, a Plus/4-esek, Amigások, PC-sek a C64 programozástechnikát felejtették el, a C64-eseknek nem tetszik, hogy egyre több az Amiga/PC-s játékleírás, ez így van rendjén, viszont amíg a CoV mind a négy géptípussal foglalkozik, ezen a problémán nem nagyon tudunk segíteni. Az mindenesetre érdekes volt, hogy sok Plus/4-es csökkentenék a 64-es leírások terjedelmét, ugyanakkor manapság a legtöbb Plus/4-es játék C64 átirat. Másik oldalról a C64-esek is csökkentenék a Plus/4 sarak terjedelmét, amikor az ott között infók nagy része nekik is hasznos, főként a kazettásoknak. Kit tud rajtuk eligazodni?

Milyen leírást látnátok szívesen?

Azt már a múltkor tisztáztuk, hogy mindent, amit kérietek felsorolni egyszerűen lehetetlen. Azt viszont elárulhatjuk, hogy a legtöbben mely leírásokat kérietek. A C64-esek a legnagyobb számban a *Soul Crystal*, *Lords*, *Battletech*, *Battle Command* és az *Elvira I.* c. játékok leírását kérietek. Az első kettő itt található pár oldallal arrébb, a másik három meg a CoV Évkönyv'92-ben. Az Amigások az *Elvira II-t*, *Police Quest III-at*, *Pools of Darkness-t* és az *M4 Sherman-t* látnák szívesen a CoV-ban. A *PQ.III.* a PC-s játékok c. könyvben van, az *M4 Sherman-t* legközelebb, a CoV 29-30-ban közöljük, a többi pedig a CoV Évkönyv'92-ben lesz. A PC-sek legnagyobb számban a *Civilization*, a *Larry V*, a *Police Quest III.* és a *Space Quest IV.* leírásait kérietek. Mind benne van a PC-s játékok c. könyvben. A Plusisok, ki tudja miért a *Spiderman-t* kérietek a legtöbben, biztos sűrűn vesznek CoV-ot...

Mikor lesz már CoV Évkönyv'92?

Ezt a kérdést csak azért tettük fel, hogy megspóroljuk helyetteket, hiszen már elindult a fenti kérdést feltevé, haragos levéladat. Ha jól emlékszünk, a tájékoztatásban egyértelműen leírtuk, hogy október-november tájékan. Ez egyébként inkább november lesz, mint október!

Ja, majdnem elfelejtettük! A következő két CoV összevontan jelenik meg december második hetében!

A CoV '93 évi előfizetése

Előljáróban szeretnénk megköszönni mindazoknak a bizalmát, akik az 1992. évre előfizették lapunkat. Reméljük, ők továbbra is előfizetőink maradnak. Az év eleji bizonytalanságot követően áprilistól szilárdabb talajra helyeztük a CoV megjelenését, ezt bizonyítja, hogy az év közepétől már elenyésző volt az ezzel kapcsolatos reklamációk száma. Az előfizetőink között is csak néhányan voltak, akik év közben egy-két számot nem kaptak meg, erről viszont már nem mi tehetünk, több ezres nagyságrendű tételnél sajnos a Posta berkein belül is előfordul némi hibaszázalék. Természetesen a problémás eseteket azonnal orvosoltuk, így senki sem maradt előfizetett CoV nélkül!

Másodsorban szeretnénk elvinni a kedvét mindazoknak, akik halálhírünket keltették, és legszívesebben a pokolba kívánnának bennünket (mert ők is vannak egy páran), továbbra sem óhajtunk kipusztulni, ezt bizonyítja az a tény is, hogy immár az V. évfolyamot kezdjük el taposni! Ha nagyon égne a ház, talán ez a pár sor sem lenne itt a lap tetején...

IGEN!!! 1993-ban is rontjuk a levegőt köreitekben, s mazochista (gy.k. önkínzásban örömet leló személy) az, aki ettől a megálvezettől akarja magát megszabadítani! Előfizetőink ezzel a számmal együtt meg is kapták a gyönyörű, mosolygó, aranyos rózsaszín csekkecskét a borítékban, mely a bevezetési díj arra a csodálatos eseményre, hogy évente 9 (dupla szám esetén 8) alkalommal postaládád kincset rejtegetsen. Arra, hogy az utcán megvásárolható példányokban ezúttal miért nem helyeztünk el csekket, nagyon egyszerű a válasz. Egyrészt, mert az újságárusnál állandóan kipotyog, és elfelejti visszatenni, így tavaly is rengetegen reklamáltak, hogy hiába keresitek, nem találjátok. Másrészt ezt a kércsekket hógküldjünk hógküldtsé feladhadassad dolgot egy kicsit feleslegesnek is tartjuk, aki a számítástechnikával foglalkozik, feltételezhető, hogy egy ilyen csekket ki tud tölteni:

- Kérsz a postán egy rózsaszín postautalványt, mely áll ugye 3 részből (bal, középső, jobb);
- A bal felső részre beírod a címed
- A baloldali közepre beírod az összeg címzettjét: OTP, Bp. XI. Irinyi J.u.30. 1117 (és nem ott reklamálsz, ha valami gondod van, hanem nálunk! Az OTP csak a pénzünket kezeli.)
- A jobb oldali szelvényre ugyancsak az OTP címét írod be;
- A középső szelvényre írod azt a címet, ahova az előfizetett példányokat kéred, nyomtatott betűvel, és IRÁNYÍTÓ-SZÁMMAL, mert ezekről a szelvényekről kerül számítógépen rögzítésre a neved és címed!
- Ugyancsak a középső szelvény hátoldalára, a megjegyzés rovatba beírod az MNB számot (MNB 218-98426/41853-7), valamint azt, hogy CoV '93-as előfizetése. Ha az MNB számot elfelejtetted ráírni, úgy esetleg az OTP levelezget veled, hogy kinek küldted a pénzt, mert nem tudja, hogy melyik számlára továbbítsa a pénzt, s ez esetben ne csodálkozz, ha üres marad a postaládád!
- Most már csak az összeg megjelölése van hátra, melyet baloldalon számmal és betűvel, középen és jobb oldalon csak betűvel kell kitölteni:

Az 1993 évi előfizetési díj: **700,-** azaz Hétszáz magyar forint, ennyit kell a csekkre írni, ami ugyan ismét visszahökkenhet attól, hogy lábad nyoma sístergő füstcsík formájában jelenjen meg a lakásod és a posta között, ám gondolj csak a következőkre:

- Életed már megint sivár lenne, ha nem biztosítanád magadnak azt, hogy a következő CoV-nak boldog tulajdonosa leszel;

- Nem kell állandóan az újságos nyakára járnod, és nem feyegyet az a veszély sem, hogy a „MEG NINCS”, „MEG NINCS” után „ELFOGYOTT” lesz a válasz;
- Hallottál már róla, hogy tervezik a kétkulcsos ÁFA bevezetését? A lapkiadás — éppúgy, mint általában az élelmiszerek — egyelőre a 0 %-os kulcsba tartoznak. Na már most, ha a 0 %-ot megszüntetik, és lesz belőle 8 %, vagy ki tudja mennyi, az azt jelenti, hogy példányonként jónéhány Forintot ezentúl állam bácsinak újabb adó címén kell befizetnünk, vagyis kénytelenek vagyunk pár Forinttal feljebb küszni. A CoV 1993-as végleges árát még mi sem tudjuk, ám az évközi dolgok előfizetőinkre nem vonatkoznak;
- Ismét nagyszabású akciót hirdetünk a csekket még idén befizetők között;
- A 700,- Ft egyébként sem olyan sok pénz, ha belegondolsz: kb. 10 liter benzint, 40 db. buszjegyet, durván 20 liter tejet (esetleg 10 üveg jó kis sör — CoVboy), vagy 9 CoV fér ki belőle;

Srrrrccssssrrrr... (Ez itt a cipőd sístergő hangja volt, a posta irányába? — CoVboy)

...Köszí, hogy már vissza is érkezted, s mivel a pénzt 1992 december 31. előtt feladtad, te is azok sorába tartozol, akik **örült sorsolásokon vesznek részt!**

- Természetesen 20-an most sem menekülnek meg attól, hogy visszavigyék a pénzüket. Ok lehet, hogy megint furcsán fognak a postásra tekinteni, de aggodalomra semmi ok, ingyen CoV-ok boldog tulajdonosai lesznek egész évben;
- Sokan kifogásolták, hogy csak 1 db. nagy nyereség volt az 1992. évi előfizetők között megtartott sorsoláson, így a nyeresi esély is minimális volt. Ezért úgy gondoltuk, a törtéti felszeleteljük, s így nagyobb eséllyel vehet részt bárki az 1993. évi előfizetők között 1993. februárban megtartandó sorsoláson. A sorsoláson való részvétel feltétele: 1992. december 31-ig feladott csekk. Kizárjuk a sorsolástól azokat, akik a csekk középső szelvényének feladó rovatából „lefelejtik” az irányítószámot (**3 napom ráment, amíg az összeset kikerestem! — CoVboy!**)

A következő nyereségek kerülnek kisorsolásra:

- 1 db. hordozható stereo kétkezetes rádió-magnetofon;
 - 1 db. 20 K-s DATA-BANK típusú manager kalkulátor (számológép, mely egyben üzenetek, nevek és telefonszámok tárolására, keresésére is alkalmas, 20 karakteres LCD kijelzővel);
 - 3 db. WALKMAN (sétálómagzó);
 - 5 db. mikrokapcsolós Quickshot joystick;
 - 10 doboz FUJI 5.25" HD-s lemez
 - 10 db. zsebszámológép;
 - 20 előfizetőnknek visszaküldjük az előfizetési díjat Szóval ennyi! Ha még nem mentél volna a postára, akkor még egy dolgot kell a füledbe súgnunk: 1993-ban már nem csak a leírásokat beküldők között sorsolunk ki egy-egy CoV megjelenésekor 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt, hanem az előfizetők között is tartunk ilyen sorsolást. Szerencsés esetben akár minden sorsoláson nyerhetsz egy doboz lemezt (persze, csak ha előfizető vagy)! Hé, hova futsz, várj még egy pillanatra! Ha valaki úgy érzi, hogy ez a csekk-kitöltési mese kicsit magas, az tőlünk is kérhet csekket, de a feladó és az összeg kitöltése alól ez esetben sem menekültök meg!
- A CoV 1993 évi ütemezését a következő számunkban fogjuk ismertetni.
Na most már mehetsz! Mi? Hogy közben bezárt a posta? Nem baj, holnap sem késő...

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 — bár ez inkább november lesz). 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. Battletech, Elvira I-II, 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; C64-re Rockmonitor); programozástechnika (64-en pl. kalandjátékleírás technikája); továbbá még egy csomó dolog (pl. POKE-ok, Cheat-ek, térképek mindegyik géptípusra), ami csak befér. Egy összefoglaló a tavalyi év legjobb demóiról; Plus/4 sarok; **Action Replay** ismertető (64-re és Amigára is), mert ami még menet közben eszünkbe jut, a műsorváltogatás 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. levelet 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. Előfizetőinknek kedvezményt adunk: nekik 298,- Ft-ot kell a csekken elküldeni.

NEWS

Kaland/RPG

!!!64!!!, Amiga, PC

Hónapok hosszú ígéretése után végre megjelent C64-re is az **ELVIRA II - The Jaws of Cerebus**. Itt van tehát végre, amire olyan sokat vártatok. Amíg a 16 bites verziót az **Accolade** dobta piacra, addig a 64-es változatot a **Flair** követte el. A **Mistress of the Dark**-hoz hasonlóan ebben sem fogunk csalódní. A történet egy amerikai horror show-t dolgoz fel (*Cassandra Peterson*). Az első részhez hasonlóan teljesen ikonvezérelt, s a grafikák C64-en is színvonalasra sikerültek. Olyan sokan kértétek, hogy az **Elvira I-II-ről** egyszerre közlünk leírást a **CoV Évkönyv'92**-ben!



(64), (Amiga), PC

Isten tudja mióta háborgattok minket leveletekkel, melyben azt kérdezitek: a **Bard's Tale**-nek lesz-e folytatása? Ami késik, az

már itt is van, a **Bard's Tale IV. — Castle of Deception**. A **Skara Brae** városában induló első rész (*Tales of the Unknown*) — ki hinné — már 1985-ben elkészült C64-en. Azóta eltelt egy kis idő, az **Electronic Arts** akkor még fiatal programozója (*Michael Cranford*) is sokat fejlődött. Két évi programozói munka eredményeként most PC-n készült el először a sorozat 4. része, amely már 3D perspektívában játszódik. A játék teljesen ikonvezérelt. A szerző szerint egyébként a játék térképe akkora, hogy ha minden részletet látható nagyságban akarunk szemlélteni, akkor egy kb. 1,5 x 2 méteres papíron fér el. Nem vetették el az Amiga és C64 verzió elkészítését, de erre még idén aligha számíthatunk!

Amiga, PC

Az **SSI**-től már megszokhattuk, hogy minden hónapban meglep bennünket valami újdonsággal. Az **AD&D** rajongók ismét gazdagabbak lesznek egy darabbal. Az **Athas** bolygón, egy új világban játszódó **Dark Sun** a **Dark Queen of Krynn** elemeit tartalmazza leginkább. Csak győzzük ezt is végigjátszani...

Amiga, PC

Akik krónikus **Aragorn**, **Elf** vagy **Hobbit** hiányban szenvednek, azokat az **Interplay** ellátja egy új „Gyűrű-kúrával”, ugyanis megjelent a trilógia második része: **Lord of the Rings 2 — The Two Towers**. Elolvas-tad már **Tolkien** bácsi könyvét?

Amiga, PC

Ebben a hónapban úgy látszik nem fog-nak unatkozni a szerepjátékok kedvelői. A **Silmarils** megjelentette a rég beharangozott **Ishar-t**. (**Ishar — Legend of the Fortress**) Ez egy rendkívül szép grafikával megalko-tott kalandjáték, amely **Kendoria** fantáziaor-szágában játszódik. A 3D animációk félel-meteseek, a szörnyek ábrázolási megoldásai rendkívül jól sikerültek.

Amiga, PC

Szégyen volna, ha a **Sierra** neve egy-egy **Adventure** blokkból kimaradna! Megjelent a **Laura Bow 2 — The Dagger of Amon Ra**. **Roberta Williams** gangster történetének második részéről mit is lehetne írni? Olyan sokat, hogy hamarosan rátok zúdítjuk a tel-jes leírást is!

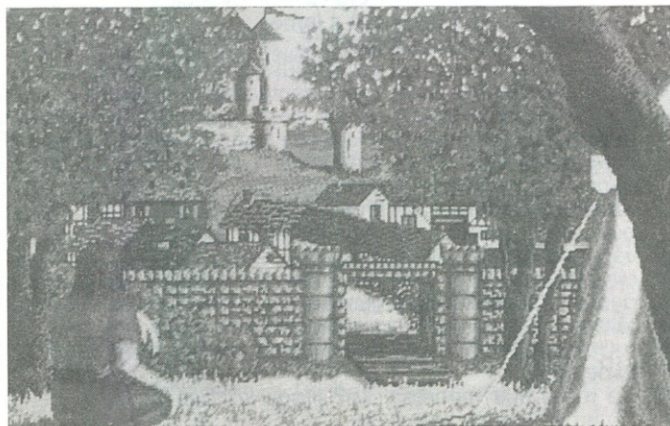
PC

Hát ez coooool!!! Ismét **Pirates!**, csak most az űrben. Ki követte volna el ezt, mint az **SSI!** A **Spelljammer** nevet viselő új szerep-játékukban megpróbálták ötvözni a közép-kor, a jövő, valamint a fantasy világ elemeit. Hát ez sikerült is. Kalózkodásunk során **Elfekkel**, törpökkel, gnómmokkal gyűlik meg a bajunk, miközben a XVII. század kalózhajóinak torzszüleményeivel kell **Elite** típusú küldetésekben részt vennünk a **Spell-jammer** galaxisban. Ezután joggal állít-hatjuk, hogy a játék stílusát egyértelmű behatárolni. Ez egy olyan kaland, amelyben szimuláljuk a stratégiát!

PC

A kalandok sorának még mindig nincs vége! Az **UBI Soft** egy a szerepjátékok és a stratégiai játékok érdekes keverékével ruk-kolt elő, nevezetesen a **Spellcraft**-tal. (**Spellcraft — Aspects of Valor**) **Robert** nagy utazó, és idejének nagy részét az emberiség őseinek kutatására fordítja. A **Stonehenge**-i kökeresztnél azonban érde-kes dolog történik vele. Kiderül, hogy az ott egy dimenziókapu, és **Robert** átkerül a Földről, **Valoria** világába, ahol izgalmas ka-landok várnak rá...

Imhol végre ismét a bárdok meséje! (PC)



Az SSI sötét napja — Dark Sun (PC)



Szimuláció

64

A **Code Masters** programozói még mindig kitartanak a „jó öreg” mellett. A foci kedvelőinek lehet csemege a **1st Division Manager**, egy igazi manager játék, melyben taktikát választhatunk, csapatot szelektálhatunk stb.

64

Ugyancsak a **Code Masters** igyekezett a piacra a **SLICKS** című programjával. Szerintünk a **Nigel Mansell GP**. óta ez a leg-vérmesebb autóverseny szimulátor. Híres nemzetközi pályákon száguldozhatunk, s a játék érdekessége, hogy két játékos móddal

is ellátták..

64

Az **Impulze** is szereti a focit, mert a **Match of the Day** című programjukban egy manager szemszögéből láthatjuk el feladatunkat. Napi feladataink egy naptár mezőiben jelennek meg. A sok variációs le-hetőség teszi igazán érdekessé a játékot!

64, Amiga

Már olyan régen találkoztunk jéghekkival gépünkön, a **Zeppelin** tett róla, hogy ez a hiányérzetünk megszűnjön. Az **Internati-onal Ice Hockey** különösebben semmilyen érdekességgel nem szolgál, hacsak nem azzal, hogy egy gól-elemzést is beépítettek.

!64!, Amiga

Ha azt mondjuk **Simulmondo**, azt mon-

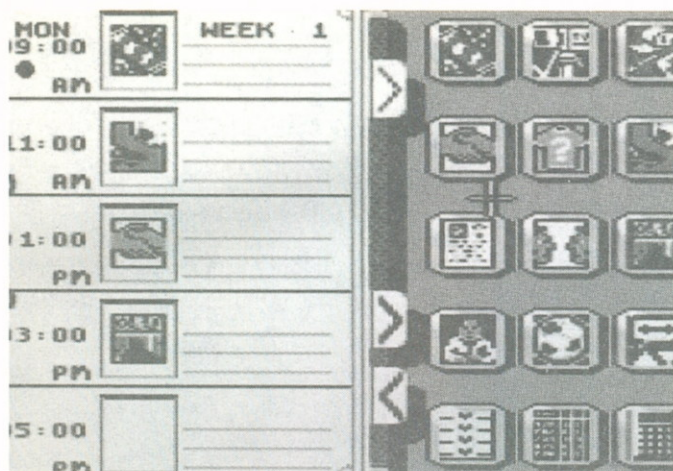
dod **Big Game Fishing**. Most végre 64-en is pecázhatunk egy nagyot. Bővebben lásd a **CoV 27**-ben!

64, Amiga

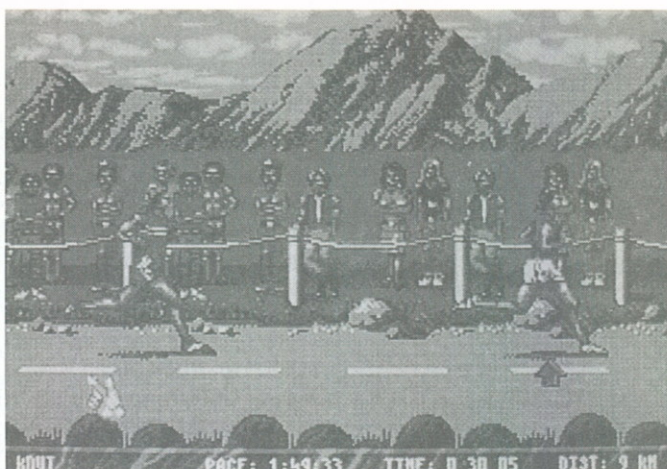
A **Simulmondo** nem csak pecázni tud. Az **1000 Miglia Vol 1**. c. programját most C64-en is kiadták. A program a harmincas évek olasz 1000 mérföldes autóversenyét szimu-lálja, melyet annak idején **Brescia** és **Róma** között rendeztek.

Amiga

A foci kedvelői nem unatkoznak. A **Grandslam** egyelőre csak Amigán megjele-nő **Liverpool** című programja egy **UEFA** kupa küzdelmet dolgoz fel, managerési le-hetőség beépítésével. Két játékos módot is kaptunk, és szép a 3D perspektíva is.



Kivel is játsunk ma? — Match of the Day (C64)



Marathonba kéne menni... — Int.Sports Challenge (Amiga)

— 64, Amiga, PC —

Alig, hogy vége lett a barcelonai nyári olimpiai játékoknak, az **Empire** már nyomul is az **International Sports Challenge** szimulációjával. A 3D vektorgrafikai megoldások élvezetessé teszik a játékot. Hat sportág között választhatunk (műugrás, úszás, lóugratás, kerékpárverseny, lövészet és végül a maraton). Ez utóbbi versenyen csak az előző öt teljesítése után vehetünk részt. A sportjátékok kedvelői hosszú percekre ismét a képernyőre tapadhatnak.

— Amiga —

Ugyancsak a foci kedvelőinek lehet csemege a **Rage Software** által kiadott **Striker**. A 3D pályakép élethű animációt tár elénk. A legforróbb pillanatokat visszajátszhatjuk, taktikát változtathatunk játék közben stb. Egyszóval izgalmas meccseket élhetünk át segítségével.

— Amiga —

Ezekután már talán unalmasnak tűnhet az a bejelentés, hogy végre megjelent a **Krisalis** új foci szimulációja: a **Graham**

Taylor's Soccer Challenge. Az angol liga-küzdelenben vihetjük véghez mindazt, amit a már megjelent **Bundesliga Manager Professional** című programban megtehetünk. A megrögzötteknek ajánljuk.

— !Amiga!, PC —

A **Wing Commander** PC-n aratott sikerei buzdíthatták fel az **Origin** programozóit, hogy kiadják ezt a színvonalas akció-szimulátor keveréket Amigán is — igaz egyelőre csak az első részt. Őszintén szólva az a benyomásunk, winchester nem hátrány!

Stratégia

— 64, Amiga —

Mit kezd a bátor halandó egy Cybertank vezetésében? Hát persze, hogy elindul felfedező útjára. **Join** is így tett, ám különös módon váratlan akadályokba ütközött. A **Cintronics** új stratégiája: az **Omega** lehetőséget biztosít a számunkra különböző támadási módok szimulálására, a fegyverzet, az elektronikus rendszer stb. szabad definiálása befolyásolhatja egy-egy támadás sikerét.

— Amiga, PC —

Akik tiszta szívükből imádják a **Civilization**-nel egyenrangú stratégiai játékokat,

azoknak ajánljuk az **Impressions** most megjelenő **Caesar**-ját, amely röpké 2000 évvel repít minket vissza a római birodalomba, hogy **Caesar**-t megtestesítve hódítsunk újabb területeket, azokon hozunk létre településeket, s településeink fejlettségi szintjét folyamatosan emeljük (templomok, csatornák, utcák stb.): így talán elérhetjük, hogy a lakosság ellenünk forduljon, tehát a hatalmunk egyre nagyobb lesz.

— Amiga, PC —

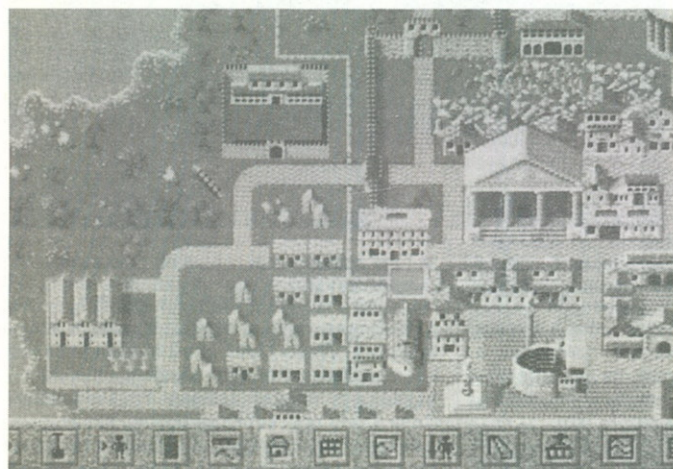
Régóta ígértgették a **Warriors of Releyn** című stratégia megjelenését, ám az **Impressions** azt csak most nem olyan régen dobta a piacra. Egy fantáziavilágban kell felvennünk a harcot a **Dharak** hordák ellen. A játék érdekessége, hogy for-

galomba kerül a karakterszerkesztő Kit is, mellyel mi definiálhatunk új karaktereket a játékhoz.

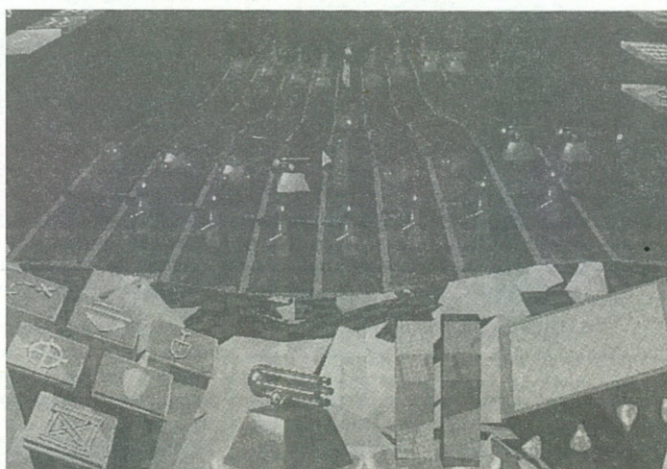
— PC —

Az **Artech** csapat megalkotta a háború színházát! A **Theatre of War**-ban három háború típusban kell stratégiát kialakítanunk. A **Medieval**-ban gyalogosok, íjászok és katapultosok ellen kell küzdenünk. A **Great War**-ban már ágyúk és tankok is részt vesznek a csatában, míg a **Centemporary**-ben repülő és rakéták is rontani fogják esélyeinket. A játék egyelőre csak PC-n jelent meg, és kizárólag Super-VGA-s kártyával élvezhetjük. Ez azt is jelenti, hogy a szerzők törekedtek a lenyűgöző grafikai megjelenítésre.

No megállj Caesar, elloptad a Civilization-omat! (PC)



Függönyt fel! — Theatre of War (PC)



Arcade

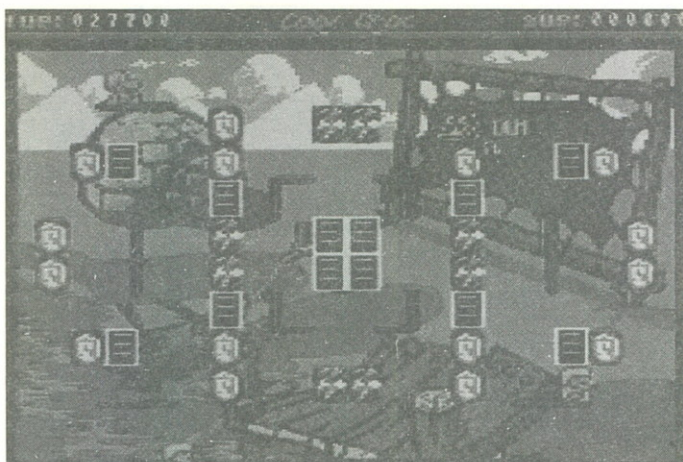
— 64 —

Az **Arcade Masters** hatalmas baromsággal lepte meg a nagydéműt! A **Cool Croc Twins**-ben a két krokodil testvér: **Punk** és **Funk** kalandját éljük át. Isten tudja hány

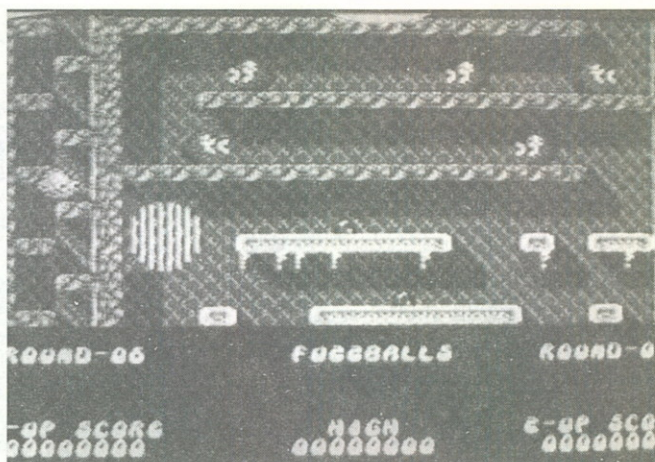
szinten kell elvergődnünk szerelmünkhöz, **Daisy**-hez. Pályánként kell teljesítenünk a feladatot, vagyis hogy a kereten belül elhelyezkedő lámpákat meggyújtjuk, amit úgy érhetünk el, ha háromszor megérintjük őket. Természetesen ellenfeleink ebben megpróbálnak megakadályozni. Élvezetes játék, humoros megoldásokkal.

— !64!, Amiga —

A **Last Ninja III**. óta a **System 3** sem sokat hallatott magáról. Most megjelent játékok a **FuZZball** egy akció-kaland keverék. Egy kastélyban kell kóricálnunk 50 szinten. A játékban némileg felelevenednek a **Manic Miner** elemei is. Mint Amiga átírat nem is sikerült olyan rosszul!



Kroki gondok — Cool Croc Twins (C64)



Ennek a focihoz semmi köze! — Fuzzball (C64)

64

Hajdanán 5-6 évvel ezelőtt még érdekes-ség számba ment egy jó kis hamburger összerakó játékkal kirukkolni C64-en (pl. *Mr. Wimpey*, *Hamburger* stb.). Nem is értjük, mi az új a **Supersoft** által forgalmazott **Burger Chase**-ben? A jól ismert hamburger-összerakó játék re-designolt változata. Feladatunk az egyes szinteken kavarva lepotyantgatni a hamburger egyes alkotórészeit, a zsemlefeleket stb. Szép grafika, gyorsabb animáció, kolbászoló kolbászok, pöffeszkedő tojások. Ennyi. Hááát jobb, ha inkább megtartjuk magunknak a véleményünket...

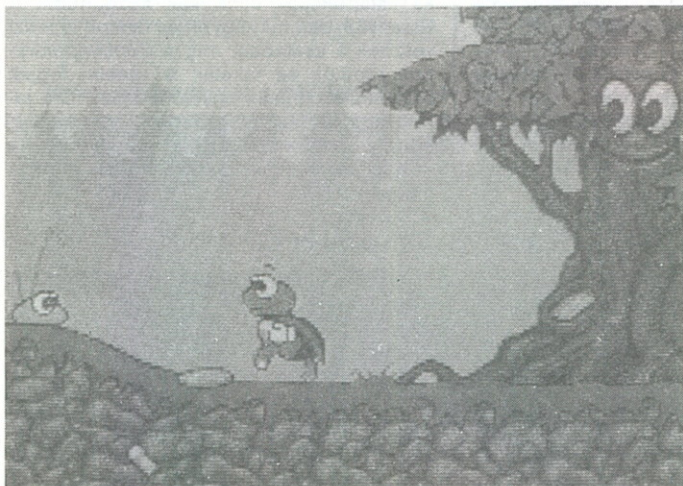
(64), Amiga

A **Team 17** programozói csoport is otthagya már névjegyet monitorjainkon. Elég, ha csak az *Alien Breed*-et, vagy a *Project X*-et említjük. Most nagyszabású baromsággal törekednek az akciójátékok között a TOP 10-es listára. A **Superfrog** egy humoros békakaland. Ugró főhősünkkel kell bejárni a tengernyi pályát, A kis békahercegnek meg kell törnie *Margaret*, a boszorkány hatalmát. Ebben persze nem lesz könnyű dolga, ill. dolgunk. A grafikai kivitelezés jól sikerült, ez egyébként is elengedhetetlen követelmény egy **CARTOON** képregény-, film- vagy videojáték feldolgozás esetén!

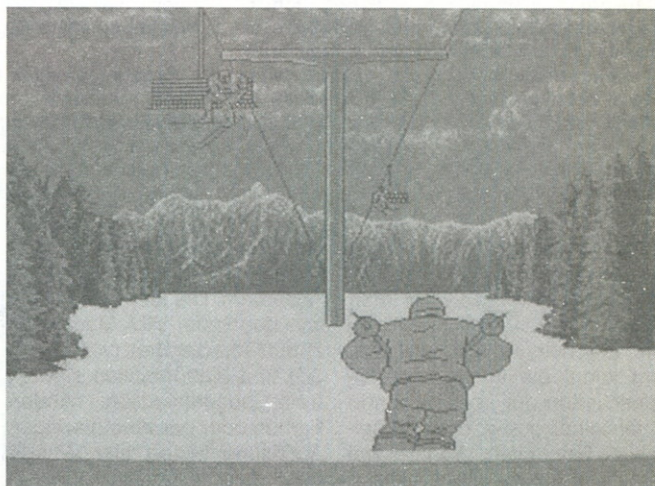
Amiga, PC

A **Ready Soft** a *Space Ace* és *Space Ace 2* sikereit úgy könyvelte el, hogy nem nagyon fogják visszautasítani a vásárlók a **Guy Spy — and the Crystals of Armageddon** című alkotásukat sem. Ebben a sztoriban egy nagyhírű kém személyében kell elkapnunk a hírhedt gangstert, *Baron Von Max*-et. A dolog nem lesz könnyű, mert a vasútállomástól, a függővasúton keresztül, a hegyoldalon át, Egyiptomtól, Kenyán keresztül egészen Peruiig kell üldöznünk őt, míg végül sikerül utolérni és legyőzni. A szép grafika mellett újdonság: még *CoVboy*nak is tetszett!

Barátunk lement békába — Superfrog (Amiga)



Látványos lesiklás — Guy Spy (PC)



Logikai, egyéb

64

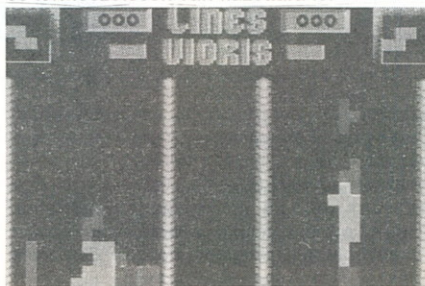
Vajon tudja-e valaki, hogy a *Breakout* stílusú játékok már 1976-ban megjelentek video-játékokon. A **Binary Design** tett róla, hogy a sor ne záruljon le. Leginkább az *Arkanoid 2*-re hasonlít a **Hallax**, mely még szemetebb pályákat és meglepetéseket tartogat.

64

PC-n még ma is kuriózumszámba megy a *Xonix*. Most C64-en egy újabb *Xonix* klónt élvezhetünk. A **Qix**-et is a **Binary Zone** követte el, s természetesen mi is lehetne a játék célja, mint minél nagyobb terület százeleket elfoglalnunk...

64

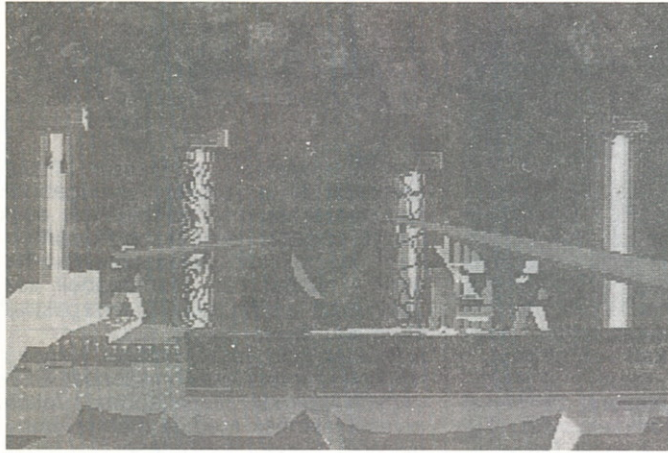
Nicsak! Itt egy újabb *Tetris* klón! A **Binary Zone** most dobta a szelek szárnyára a **Vioris**-t. Ennek a *Tetris*nek az az érdekessége, hogy két játékos opcióval is ellátták, és természetesen van kazettára is!



(64), Amiga, PC

Az **Ocean** neve is fémmjelzett már a szakmában. A **Push Over** című logikai játékkal most megint nagyot alkottak. Ez a dominójáték egy nagyon érdekes megvalósítása. **Colin Curly** egy komikus figura, aki elvesztette burgonyaszirmai, ám *G.I.Ant* hangyabarátunk segít neki visszaszerzeni. Ehhez azonban sok-sok szinten kell átvergődnie magát, miközben logikai feladatok tömkelege vár rá. A kijáratok csak úgy nyílnak, ha az előzetesen összerendezett dominókat úgy döntjük, hogy a „kulcs”-dominó — melyet nem mozdíthatunk — a végén dől el. Egy pálya teljesítéséért token jár. A játék időre megy, de ha lejár, egy token fealdozhatunk a továbbjutáshoz. Otletes játék, reméljük, a 64-es változat is mielőbb megjön.

ANOTHER World



A játék kerettörténetét az intróból tudhatjuk meg. Röviden: Vörös hajú főhősünk, egy kutató professzor, az egyik éjszakai titkos kísérlete közben műszaki hibák miatt egy másik világba teleportálódik.

Itt lépünk mi be a játékba. Az irányítást nem írom le, aki fél perc alatt nem tapasztalja ki, az meg is érdemli (**Nézzenek oda! Nem lehet mindenki olyan ómen, mint Te! — CoVboy**). A game egy tóban kezdődik, ide teleportálódtunk. Miközben írásztalunk maradványai elsüllyednek a fenékre, gyorsan ússzunk fel, különben szép halálunk lesz. Kedves világba kerültünk, induljunk el rögtön jobbra. A földön araszoló „lényeket” rúgdossuk le, de vigyázzunk, meg ne harapjanak. Eképpen megtisztítva a pályát, egyszer csak egy kedves fenevaddal találjuk szemben magunkat. Futás vissza! A szakadéknál ugorjunk a liánra, az elszakad, és mi visszakerülünk a medencéhez. Újból fussunk egyet, és amikor odaérünk, ahol a fenevaddal találkoztunk, barátokra lelhetünk, akik lelövik a fenevadat, örömről azonban nem sokáig tart, mi sem ússzuk meg egy kábitólézer nélkül.

Kisebbségetés után egy ketrecben találjuk magunkat, melléjük egy becsületes tekintetű idegen üldögél. Kezdjük el lengeni a ketrecet, mire az leesik az ordibálórre. Vegyük fel a fegyverét, és kezdjük el futni cellatársunk után. Pár órrelövés után (közben cellatársunk kinyit egy ajtót) a kinyitott ajtón át egy folyosóra érkezünk (remélem, közben mindenki rájött, hogy pisztolyunkból lehet pajzslézer, és lézerbombát is kilőni.) A lifttel menjünk először fel, itt megcsodálhatjuk a város panorámáját. Vissza a lifthe, le a földszintre. Itt löjük szét a folyosó végén lévő kapcsolót. Gyerünk fel egyet a lifttel, itt egy őrt láthatunk alattunk (akit egyébként lóvá tettünk a kapcsolószekrény szétlövésével, nem nyílik az ajtaja). Az előttünk lévő falat szétlőve gyorsan menjünk el az őrtől.

Az utána következő pályaszere fussunk, itt várjuk meg a társunkat. Miután megjött, menjünk fel és ne ijedjünk meg attól, hogy a közben megjelenő őrt ki akar nyírni minket, hanem a társunk által talált nyílásba másszunk bele. A csatornákon végigárasztva, egy újabb helyszínre érkezünk. Töltsük fel a fegyverünket, a fegy-

vertőlőbe beállva. A három falat löjük ki és tovább. Végre szabadban vagyunk, rögtön le is lőhetünk egy őrt (közben láthatjuk, hogy társunk enyhén lővészáporközben menekül). A leszakadt hídnál ne tétovázzunk, ugorjunk le.

Egy sziklaferemre értünk, löjük bele egy nagyot a falba. Nini, egy barlangnyílás. Bemenne, egy barlangrendszerbe jutunk.

Essünk le a lyukba, majd a következőbe. Induljunk el jobbra a lezúduló köveket kerülgetve. Ha sikerült, már csak pár hüvelyk növényt kell kikerülgatnünk, átugrani egy gödröt, egy újabb növényt. Ezután rövid jobbra-futás után egy falhoz érkezünk. Löjük szét. Most pedig vissza mindenén át, viszont a köveknél föfelé. Egy kiálló sziklapárkányra kerülünk. Várjuk meg, hogy az egy pályával előrébb levő denevér felébredjen, és elkezdjen röpködni. Amikor bekapta a hüvelyk növényt (amelyik a plafonon lóg a cseppkövek között) kezdjük el átugrálni cseppkőről cseppkőre. Vigyázzunk, hogy mindig a cseppkő tetejéről ugorjunk, mert esetleg nem bírjuk elkapni a következőt, és leesünk. Az utolsó cseppkőről ismerős helyre jutunk, itt már jártunk. Ne ijedjünk meg, hogy nem bírnak visszamenni, hanem essünk le a bal oldalon, és robbantsuk szét a szikla alját. Most már csak fel kell jutnunk. Egy nehéz rész következik.

Induljunk el jobbra, a vermetek átugrálva. Amikor odaértünk, ahol a vízfeketét látjuk, álljunk le a pálya bal szélére, és robbantsuk szét az oszlopot. Baj van, a víz elkezd beömleni a folyosóba. Futás! Ha jól ugráltunk és eléggé gyorsak voltunk, pont kilökött minket a víz, és megmenekültünk. Na, miután kifújtuk magunkat, irány jobbra. A fal szétrobbantása után jutunk pár pályát, és átfutunk egy vizes és kiszáradt medrén. Ezt csapoltuk meg az előbb. A vizes után lelövünk egy őrt, mehetünk tovább. Pár folyosó múlva a pálya szélén egy őrt ki minket. Amikor felemel, kezdjük el mozgatni a robotkormányt, erre főhősünk megrúgja a nemesebb szervét és leejt minket. Fussunk a pisztolyunkért és egy elegáns gurulás után löjük le. Tovább jobbra. Itt csak két őrt kell majd elintéznünk.

Ha kész (pár óra) futás vissza, a lépcsőn föl. Amint fölértünk az új pályára, rögtön tüzeljünk, (béke poraira — az őrnek) láthatjuk, amint a másik elfut. Menjünk utána. Most egy kis cselet fogunk alkalmazni. Álljunk meg, és húzzunk fel egy pajzsot az ajtó elé. Most közelítsünk úgy az ajtóhoz, hogy kinyíljon. Az őrt elkezd lövöldözni, ezért kellett a pajzs. Amint megjelennek az energiagyolók, menjünk hátra, addig, hogy az ajtó bezáródjon. Az őrt szétcincálják a

visszapattanó energiagyolók, szabad az út. Az ajtót berobbantjuk, jobbra tovább. Töltsük fel a fegyvert, majd a következő pályán löjük le a lámpát. Ehhez kell egy kis szerencse, valamennyit várni kell, hogy pont az őrt fejére essen, aki éppen azon a pályán áll. Most fussunk balra egészen addig a pályáig, ahol azt látjuk, hogy lelöknek egy foglyot az alattunk lévő folyosóba (ő a régi barátunk). Most segítünk neki megmenekülni. Menjünk vissza oda, ahol az első őrt löttük le. Itt egy csillár lóg le, ezt lelőve megmentettük a foglyot.

Most menjünk egyfolytában jobbra, amíg egy medencéhez nem érünk. Most úszkáljunk egyet. Induljunk le balra, a második lyuknál fel. Egy kis levegő, ah! Tovább le, le és jobbra, egy vezetékhez érkezünk. Durr bele, majd vissza a felszínre. Ússzunk a jobbpartra, ki a vízből és a következő pályán megtaláljuk a lámpával fejbevert őrt hulláját (ha jól céloztunk). Továbbmenve egy újabb lyukhoz érkezünk. Készüljünk fel, egy vesszőfutásra, most nagyon gyorsnak kell lennünk. Essünk le, robbantsuk ki az ajtót, futás jobbra, addig fussunk, amíg a folyosó végére nem érünk. Itt kezdjük el tűzparabajozni az őrrel, tartsuk addig az állásunkat, amíg meg nem jelenik barátunk segítő keze a plafonról és ha odajutunk, felhúzz. Fent barátunk zsákmányol egy úrhajót, és indulhatunk.

Baj van, az arénába jutottunk, elkezdenek ránk lövöldözni. Kezdjük el össze-vissza nyomkodni a gombokat, addig, amíg meg nem találjuk a katapult gombját.

Hát igen, jellemző, hogy pont a fürdőbe tudtunk katapultálni. Nyomás jobbra! A következő pályán szedjük le azt a pár őrt, amely szembejön, és tovább. Nini, itt a barátunk, jön is velünk, de ajaj! mi ez a móka? lezuhanunk! Nincs semmi baj, barátunk megment. Hoppa, mit csinál ez, baj van, ez egy őrt! Kezdjük el mászni a falhoz, amin két kar van, miközben megjelent az igazi társunk, és elkezdte püfölni az őrt. Rövid bunyó után az őrt elveri a havert, de semmi baj, amint közeledik, húzzuk meg a kart, és az őrt el is felejtethetjük. Ne késlekedjünk, gyorsan másszunk visszafelé, a lézerekéntől ne ijedjünk meg. Ha elég gyorsak voltunk, egy teleport kiszíppant minket a tetőre.

Érdeklődő sárkány tekint le ránk, kezdjük el mászni fel, de főhősünk vár, annyira fáradt, hogy féltőn elájul. Ekkor megjelenik igazi barátunk, és a kezébe vesz. Milyen kedves. Felülünk a sárkányra, és elindulunk. The end.

A játék szuper, szép grafika és jó effektek. Aki akar egy jót játszani, és olyan játékot, amit lehet mutogatni barátoknak, ismerősöknek is, mindenképpen szerezze meg. Jó szórakozást (és jó idegeket)!

• Labancz József, Vác

(CoVboy: Természetesen ez is azok közé a játékok közé tartozik, amit olyan sokan kértek. Ezúton köszönjük Labancz Józsinak, hogy elküldte a megoldást, s így közléthettük azt!)

LORDS



Néhány hónappal ezelőtt unalmas **Populous**-ozgatás közben hatalmas csatakiáltással esett be az ajtón 0.75 és elordította magát: „Yeah, ilyet még nem láttatok! Megjelent C64-re a **Populous**! Csak a nevét változtatták meg...” Hogy, mit? Na ne szórakozz! Drive elő, por le takarít, floppy behelyez, drive kattog, aztán juhuj!

A játék alapjául valóban a **Populous** szolgált, az természetesen már egy másik kérdés, hogy a **Future Art** programozói még koppintani sem tudnak valami tökéletesen. Nyomokban hasonlít



△ Így indul a LORDS... (C64)

a **Populous**-ra, egy kicsit, szóval egy Amigához, vagy egy PC-hez szokott jámbor ember ne várja azt a látványt tőle, amihez hozzászokott, ám a jó öreg C64-es képességeihez, és az utóbbi idők programinségéhez képest csak dicsérni tudjuk (**Na most aztán meg-erőltettétek magatokat!** — CoVboy).

A játékban istent játszunk **Lucifer**rel szemben. Mindkettőnknek van 1-1 szolgálk, akik településeket (házakat, várakat...) építenek stb. Célunk **Lucifer** összes létesítményének, végül szolgáljának a megsemmisítése.

Ha beszereztük a játékot, célszerű mindeneelőtt betölteni. Az intró megtekintését követően arról kaphatunk tájékoztatást, hogy már a **Lords II.** is készül, micsoda káprázatos programbőség... Az intró után választhatunk, hogy melyik éghajlati övben kívánunk isten szerepében tetszelegni (**Ugy imádom, amikor velem foglalkoznak!** — CoVboy).

1. Mérsékelt égöv
2. Sivatagi égöv

Sok különbséget nem fogunk látni a két típus között, talán az utóbbiban kevesebb hegyet és fát bonthatunk le, no meg a grafikában is van némi eltérés.

A kiválasztás a joy mozgatásával történhet, 'RETURN' segítségével indul is a játék!

Ezt követően a program érdeklődik, hogy nincs-e véletlenül egy egerünk (MOUSE), ennek hiányában természetesen joystick-kel is kavarhatunk a játékban.

Már csak egy 'SPACE'-t kell nyomnunk, hogy végre elmehessünk kávéfőzni, mert a programozók kevés figyelmet fordítottak egy jó kis gyorstöltő beépítésére...

...a kávé elfogyasztása után visszaülhetünk gépünk társaságába, talán végzett is a töltőgéppel.

Most meg fogja tőlünk kérdezni a program, hogy milyen néven szólíthat bennünket, ezt egy maximum 8 karakteres névvel definiálhatjuk. Most már tényleg indulhat a játék.

A bal felső sarokban fog megjelenni a gép által összeállított világ térképe. Középen alul he-

lyezkedik el a játéktér. Gyengébbek kedvéért a képernyő többi része csak díszítő céllal került fel. A **Populous**-ban megszokott 3D perspektíva helyett — elsősorban memóriabeli korlátok miatt — itt csak 2D perspektívát élvezhetünk.

A játéktér jobb és bal oldalán ikonokat találunk, mindkét oldalon kilencet. Ezek négyzet alakúak, alapállapotban fekete kerettel jelennek meg. A manna mennyiségét, illetve növekedését úgy jelzi a program, hogy az ikonok kerete fehérre vált. Csak azt az ikont tudjuk használni, amelyen már fehér a keret. Az ikonok közül 12 varázslat-ikon, a többi pedig a játék egyéb funkcióihoz tartozik.

Az ikonok:

BAL/1. ikon: Nem kell kijelölni. Ha megjelenik rajta a fehér keret, akkor kezdetünk építeni, vagy bontani. Bontani csak sima terepet vagy hegyet tudunk, vagyis pl. ha fával van dolgunk, akkor azt először is el kell pusztítanunk, majd ezután folytathatjuk bontási dolgainkat. Természetesen kedvünk szerint bonthatunk/építhetünk településeket is, ha úgy érezzük, hogy feleslegesek/szükség van rájuk. Építeni/bontani csak emberünk közelében tudunk. Néha — minden ok nélkül — eltűnhet az összes manánk. **A funkció használata:** tűzgomb+fel és tűzgomb+le;



BAL/2. ikon: Ezzel az ikonnal mocsárba süllyeszethetjük az ellenfél mászkáló emberkáját. Néhány pont jelképezi, és csak akkor lehet észrevenni, ha tudjuk mit keresünk. Használata nem sokat ér, legalábbis szerintünk.



BAL/3. ikon: Ennek az ikonnak a használatakor a játéktéren egy véletlenszerű helyen RND darabszámú árok keletkezik. Ezekbe bele lehet esni! Ha az ellenfél szolgálja éppen nincs a miénk közelében (amikor ki lehet a földet ásni alatta), ez is megteszi. Szintén nem sokra tudtuk használni.



BAL/4. ikon: Ezzel a funkcióval a játéktér közepére jó kis villámokat szórhatunk. Előnyös varázslat, mert ezzel tudunk pl. fák-akat kipusztítani. Erre alkalmas a Bal/8. ikon is, ezért megfelelő manna esetén célszerűbb azt használni!



BAL/5. ikon: Nem sokra mentünk vele.



BAL/6. ikon: Csatlakozunk az előtünk szólóhoz.



BAL/7. ikon: Földrengés. Ez a leg-hasznosabb varázslat. A várakon kívül mindent elpusztít az adott területen. A legtöbb ház elpusztul, és árvíz is lehet.



BAL/8. ikon: Ez a varázslat elpusztítja az összes fát. A fatönnök azonban megmaradnak, azokat még külön le kell bontanunk.



BAL/9. ikon: Villogó ponttal megmutatja a szolgál helyét. Nem varázslat! Kis időre úgy tűnik, hogy lefagyott a program, de rövidesen folytathatjuk a játékot.



JOBB/1. ikon: Használatok nagy robajjal hegy (a képernyőn inkább buckára hasonlít) nő ki a földből, miközben ezek földönfutóvá válnak. Egyéb ként ez 1 bontással eltüntethető. Használata sok mannánkba kerül.



JOBB/2. ikon: Árvíz. Használatok 8-9 játéktérnyi területet eltöröl a föld színéről egy szökőár. Ez sem rossz varázslat.



JOBB/3. ikon: ARMAGEDDON. Bevetésekor jelentősen megcsappan az ellenfél házainak mennyisége. Felesleges használnunk. Ha sok a pazarnálni való mannánk van, inkább pár földrengést és szökőárt használjunk.



JOBB/4. ikon: Játéktér scrollozása balra



JOBB/5. ikon: Játéktér scrollozása jobbra



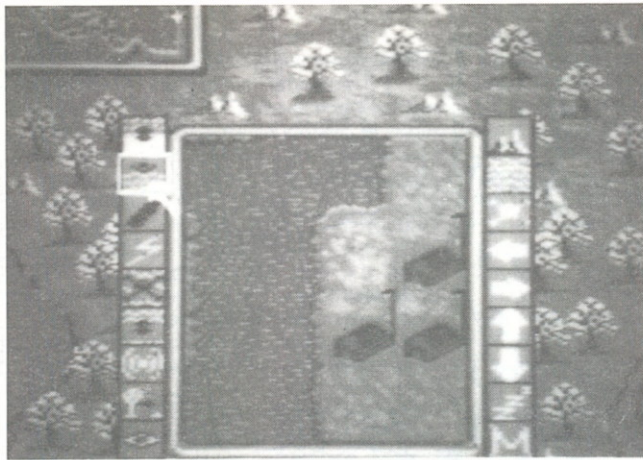
JOBB/6. ikon: Játéktér scrollozása felfelé



JOBB/7. ikon: Játéktér scrollozása lefelé



JOBB/8. ikon: Ez az igazi PAUSE... ZZZ a **POPULOUS** módjára. 'SPACE' után tovább idegesíthetjük *Lucifer*-t.



△ ...s jobb esetben itt végződik! (C64)

JOBB/9. ikon: Használatok a **LORDS** menübe jutunk.



LORDS menü

Ebből a 'SPACE' segítségével léphetünk ki.

SAVE HIGHSCORES: Ha annyi pontot sikerült szerezni, hogy felkerüljünk a listára, a program egyes kiment az új HSC-t a lemezre.

FINAL RESULTS: Ez a végső kiértékelés. Csak akkor tudjuk használni, ha véget ér a játék. Ekkor tudhatjuk meg, hogy hány kastélyt, várat, házat tudtunk felépíteni, mennyi földrengéssel, esetleg szökőárral sikerült *Lucifer* barátunk idegrendszerét megtépáznunk, valamint azt, hogy hány pontot sikerült elérni, és mennyi ideig tartott a játék (óra/perc).

NEW ENVIRONMENT: Új világot választhatunk. Ha enélkül kezdenék új játékot, akkor ismét játszhatunk az előző pályán. A programozók csak 20 világot alkottak.

BEGIN NEW GAME: Új játékot kezdhetünk.

TERRAIN EDITOR: Mi tervezhetünk világot. Nem érdemes szenvedni vele, ha nincs meg a játékhoz a **DATA DISC**-ünk, mert 1-2 órai szerkesztés után elveszhet az, amit alkottunk.

GAME STATUS: A **FINAL RESULTS**-nak megfelelő adatokat kérhetjük le a játék közben.

SOUND ON/OFF: Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. Zenét? Hát ami azt illeti, valami tengermorajlásszerű zaj van, de ezt nem igazán tudtuk zenének azonosítani.

END GAME: A legvégén ezt célszerű használnunk (RESET).

HIGHSCORES: Az eredmény-lista. Ez nem mentődik ki a lemezre. A kimentést a **SAVE HIGHSCORES** segítségével van lehetőségünk végrehajtani.

A legfontosabb tereptárgyak:

Vizesvödrök: A legérdekesebb az, hogy beleeshetünk, de jobb ha inkább lebontjuk ezeket. Mi is kreálhatunk persee ilyeneket.

Hegyek: Nagyon jó, hogy vannak, mert van mit lebontani. Természetesen mi is építhetünk ilyeneket.

Víz: Nem lehet rálépni, de feltölthetjük.

Fák: Mint már volt szó róla, előbb le kell rombolni ezeket fatönné, majd lebonthatjuk őket.

Romok: No comment. Pár gerenda, házfalak stb.

A játékról

A játék indulásakor a szolgál a bal, illetve a jobb felső sarokból indulnak. Össze-vissza császkálnak, néha lepakolnak egy-egy házat. A ház hovatartozása a házak mellett kitűzött zászló alapján állapítható meg: fehér, fekete. A házak úgy kerülhetnek egyre magasabb rangba, hogy minél több szabad terepet hozunk létre körülöttük. Ha elérték a kastély szintet, akkor már nem lebontathatók, és az ellenfél is csak árvízzel törölheti el.

A játék elején mászkáló emberként előtt szépen kezdünk építgetni, bontogatni, mannánk mennyisége szépen nőni fog.

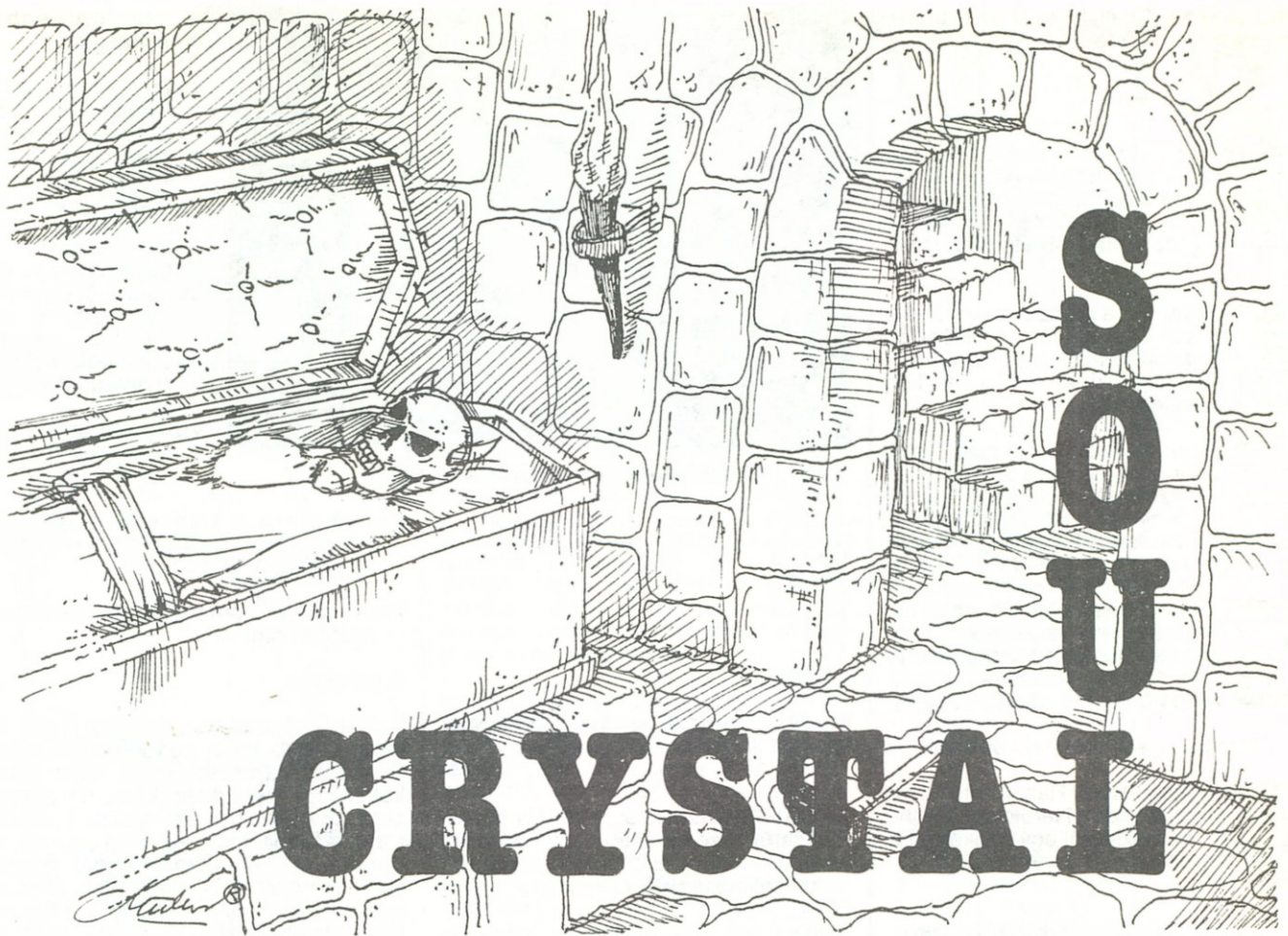
A **Populous**-szal ellentétben itt a leghatasosabb varázslat a földrengés (**ÉN IS ADDIG RÁZTAM SZEGÉNY 64-EST, MÍG A KÉPERNYŐRŐL MINDEN EL NEM TÚNT! — CoVboy**). Ez a kastélyok lerombolására nem alkalmas.

Ha egy csattanásszerű hangot hallunk, nézzünk körül a térképen (**...vagy a vilányóránál! — CoVboy**), mert *Lucifer* elindított egy mászkáló emberkét terjeszkedési céllal. Ha van elég mannánk, végezzünk vele, mert temérdek sok házat, várat hozhat létre.

Pár földrengés, majd a kastélyok eltüntetése végett néhány szökőár, és már nyertünk is!

A grafika jó közepesnek minősíthető, bár véleményünk szerint több településformát találunk, mint a **Populous**-ban. A hanghatások még elviselhetők, de az ide-oda animáló emberkének rendkívül csúnyára sikerültek. A stratégiai játékok kedvelőinek hasznos időtöltést ígér ez a játék, pár napig mindenki elszórakozhat vele, mielőtt leformattálja a lemezt.

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



Az elmúlt hetek levélettermése bizonyítani hivattott azt a tényt, hogy C64-re egyre több a német nyelvű (Szerintem úgy jobban hangzik, hogy dojcsul csaholó — CoVboy) játék, s ezekkel kevesen boldogulnak. Ezek sorába tartozik a Starbyte által forgalomba hozott SOUL CRYSTAL is.

Mint előző számunk bevezetőjében már említettük, szeretnénk a visszaküldött levelezőlapokon megjelölt kéréseiteknek eleget tenni. Ezt azért említjük, mert a C64-es olvasótábor 90 %-a kérte ennek a játéknak a leírását, tehát bizonyára sokaknak nagy öröme fog szolgálni ez a pár oldal.

Ugyanakkor a játék megjelent Amigára, sőt a napokban megérkezett a PC-s verzió is, úgyhogy 3 legyet ütünk egy csapásra...

A szerzők — az AVANTGARDISTIC ARTS — már 1989-ben elkezdtek írni a játékot, ez a gyorsaság nem ment a játék rovására, nyugodtan kijelenthetjük, hogy C64-en az utóbbi idők legszebben kivitelezett kalandjátéka (talán nem túlzás ha a kaland előtagot el is hagyjuk). C64-en 6 kemény lemezoldalt elfoglal, de ezt kárpótolja a színvonalas játék, no persze ha tudunk is vele játszani (én pl. már a németben eljutottam arra a szintre, hogy ismerem ilyen szavakat: sparhelt, kukmál, zihérájszú, cüg, svarc, meg ilyesmi, de a programban ilyen szavakkal nem futottam össze — CoVboy). Egyébként mindazoknak, akik még nem látták a játékot, elmondhatjuk, hogy itt nem kell bepötyögni semmit, minden szó (legyen az ige, tárgy stb) egy listából, clickeléssel választható ki.

Szóval az elején mindenképpen nézzük meg az intrót, nem bánjuk meg. Ezt C64-en a 'RUN/STOP'-pal szakíthatjuk meg. Ja és még valami, a C64 verziónál, amikor töltés közben megjelenik a 3,5' lemez képe (á la Amiga), akkor fordítsuk meg a lemezt, és ne lemezt cseréljünk.

Egyébként is intelligens a 64-es változat lemezkezelő rendszerre, mert a 6 lemezoldalból mindig csak a megfelelő fogadja el lemezkérés esetén!

A sztori kezdete: DAVE egy fiatal srác, akinek már tele van a... khm. szóval a hőcipője, hogy a muti, meg a fati állandóan beszél az életébe. Megelégteli a dolgot, és közli felmenőági őseivel, hogy neki ebből elég volt, s elmegy egyedül nyaralni. A muti és a fati ennek nem igazán örülnek, de nincs más választásuk, el kell fogadni, DAVE nem kisiskolás már, így elengedik. DAVE elutazik, majd egy fogadóban (INN) száll meg. Miután kipakolta cuccait, elindul, hogy felderítse a környéket. Itt kapcsolódunk be a játékba...

Mielőtt fejest ugranánk a játékba, a vezérlésről kellene szólnunk egy kicsit: az irányítást végrehajtó igéket négy csoportra osztották, ezek mellett még találunk másik három csoportot is külön funkciókkal a képernyő alján.

1. GEGENSTAND

- **NIMM** — Egy tárgy felvételére nyílik lehetőségünk a tárgyjegyzékből. Azt a tárgyat tudjuk felvenni, ami már megjelenik a tárgyjegyzékben. A tárgyak az egyes helyszíneknek megfelelően automatikusan a tárgyjegyzékbe kerülnek, persze ettől van eltérő eset is. Tanács: lehetőleg temetőkapunál mellőzzük!
- **VERLIERE** — Az előzővel ellentétes parancs. Túl sok értelmét nem találtuk, mivel a tárgyak száma nincs korlátozva.
- **BETRACHT** — Megvizsgálhatunk a segítségével valamit. Igen szórakoztató dolog, hogy némely alkalommal csak egyszer hajlandó elmondani a dolgokat.
- **INVENTAR** — Kilistázza a nálunk lévő tárgyakat. Ha nem férne ki egyszerre, akkor csak azt közli, hogy sok van belőle...



△ Bizalomgerjesztő nyitás (C64)

- **ZERSTÖRE** — Tönkretehetünk valamit. (Végre egy értelmes parancs — CoVboy) Túl sok lehetőségünk nem adódik, hogy használjuk. (A játék elején van egy DAVE nevű objektum, ezt célszerű mindjárt tönkretenni! HI-HI! — CoVboy)
- **WENDE** — Megfelelne az angol verzióban a USE parancsnak (Ez vicces! Ha lenne angol verzió! — CoVboy). Ha valamilyen dolog véghezviteléhez nem találunk megfelelő igét, akkor ezzel is próbálkozhatunk, ám a legtöbbször a program az „Also gut! Schwann...” kezdetű szöveggel válaszol, ami azt próbálja az értésünkre adni, hogy valami marhaságot igyekszünk elkövetni...

2. AKTION

- **DRÜCKE** — Megnyomunk valamit. Ezt fogjuk használni a legkevésbé (De kár! CoVboy).
- **ZIEHE** — Meghúzzunk valamit. Születésnap nem lesz a játékban, így csak egyszer fogjuk használni...
- **SPRICH** — Beszélünk valakivel. Gyakran többször is használunk kell egymás után.
- **GIB** — Átadunk egy tárgyat valakinek. Erre sem sűrűn lesz szükségünk.
- **HILF** — Segítünk valakinek. Hasonlóan, mint a ZIEHE-nél...
- **WARTE** — Várakozunk egy lépést. Noha egy helyen úgy éreztük, van értelme a használatának, mégis úgy gondoljuk, egyszerűbb, ha mást lépünk!

3. MANIPULIEREN

- **ÖFFNE** — Kinyitunk valamit, de ez nem csak ajtó lehet! (Sórt nem találtam! — CoVboy)
- **SCHLIESSE** — Az előző ellentét-párja. Nem nagyon fogjuk használni.
- **VERRIEGLE** — Zár bezárása — kulccsal ajánlott.
- **ENTRIEGLE** — Zár kinyitása - szintén kulccsal.
- **BEFESTIGE** — Összekötünk két objektumot. Egyszer lesz rá szükség.
- **BEWEGE** — Elmozdítunk valamit. Alkalmas lehet titkos ajtók keresésére.

4. UMGEBUNG

- **SCHAU** — Visszakérhetjük a helyszín leírását.
- **AUSGÄNGE** — A kijáratokat kérhetjük le.
- **BETTRITT** — Belépünk valahova.
- **VERLASSE** — Elhagyunk valamit (pl. csónakot).
- **GRABE** — Ásunk. A játékban két helyen kell használnunk, ebből egyszer találunk is valamit.

5. SPIEL

- **PUNKTE** — A játékban elért pontszámunkat tekinthetjük meg. A C64-es verzió ebben a kérdésben érdekes dolgokat mutatott. A végén van 3 cselekedet, melyek összértéke kb. 2500 pont. A játékot gyakran teljesíteni lehet 3-4000 ponttal is, úgy hogy ezután a ponttáblázatba kb. 6000 ponttal iratkozunk fel. Egyértelmű nem?
- **LÖSUNG** — Megoldást jelent. Lehet próbálkozni...
- **ÜBER S.C.** — Infókat kapunk a játékról.
- **CREDITS** — Erre nem jöttünk rá...
- **NEUSTART** — Újrakezdés.
- **SPIELEND** - A játék befejezése.

6. DISK

- **SPEICHERN** — Játékállást menthetünk.
- **LADEN** — Játékállást tölthetünk.
- **INSTALLIEREN** — Save disket készíthetünk (Ja, hogy C64-re neked is hibás töréss van? Akkor ne csodálkozz azon, ha ez nem fog sikerülni! — CoVboy).

7. SPEZIAL

- **KURZTEXT** — Ha aktív, akkor csak az ismeretlen helyszínek leírását kérhetjük le. Célszerű használnunk, mert a 4-5 oldalas szövegektől gyorsan gutaütést kaphatunk!
- **AUSFÜRLICH** — Az előzővel ellentétben itt mindig megkapjuk a helyszín leírását.
- **MUSIK** — Ki/bekapcsolhatjuk a zenét. A zene még C64-en is élvezhető (csak 4-5 perc múlva megy az ember idegeire — CoVboy).
- **SIDMODUS** — C64-en a zene hozzáigazítása a hangchipez.

Akkor talán mégis fejest ugorhatunk...

I.rész - DISK B / SIDE 1.

Már megint csak kapkodunk! Majdnem elfelejtettük, hogy a menüpontoktól jobbra találjuk a négy égtájnak megfelelő nyilakat. Ha valamelyikre ráclickelünk, abba az irányba kóricálunk tovább. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban a négy égtájt a magyar rövidítésének megfelelően fogjuk jelölni. Tessék csak annak megfelelően clickelgetni (É, NY, D, K)! Az utasítás és tárgylista mezőjében található információt pedig az ugyancsak a menük mellett található fel és lefelé mutató nyílra való clickeléssel léptethetjük fel és le.

Az elején már elmondtuk, hogy egy fogadóba érkezünk. (Mondjuk ezt a kép alapján elég nehéz megállapítani! — CoVboy) Illelne bejelentkeznünk a hotelportásnál, menjünk tehát a recepcióhoz (NY, É). Jó szokásunk szerint megvizsgáljuk az asztalt (BETRACHTEN TRESSEN), hátha elfelejtette a portás levenni az előzőleg otthagytott borralót. Pénzt ugyan nem találunk, csak prospektust, amit fel is vehetünk, el is olvashatjuk, de ha akarjuk, tönkre is tehetjük. Az asztalon van még csengő is, jaj de jó, nyomjuk meg. Nothing happen. Mi a fene! Nyomjuk meg még kétszer, erre hajlandó végre előkerülni a portás (PORTIER) is. Ha nem így lenne, csengessünk még egy párat!. Biztos SOUL CRYSTAL-ozott a szobá-



△ Vizesés előttem, vizesés utánam... (C64)

jában, azért nem hallotta az első csengetést (KLINGEL). A portással cseveghetünk egy kicsit, intelligens ember révén hajlandó odaadni végre a szobakulcsot is (ZIMMERSCHLÜSSEL). Ha a portás megjelen, beszélni kell vele (SPRICH), hogy a kulcs bent legyen a tárgylistában! Ha már itt vagyunk, ráérünk még felmenni a szobába. Észak felé találjuk az ebédlőt, körülnézhetünk, és beszélhetünk az öreggel is (DORFBWOHNER). A kajálda megvan, aggodalomra semmi ok, nézzük meg, hol is fogunk aludni. A szobánk elé (D, NY) kóricálunk, és kinyitjuk az ajtót (ENTRIEGLE ZIMMERTÜR MIT ZIMMERSCHLÜSSEL, ÖFFNE ZIMMERTÜR). Mit állunk itt, mint egy faszent, menjünk be (D)! Nézzünk körül. Nyár lévén tombol a 38 fokos hőség, jobb, ha mindjárt fel is vesszük a fürdőgatyónkat (BADEHOSE) (Szép dolog, mondhatom! Amikor bejöttem a szobába, sehol nem volt ez az átkozott BADEHOSE a tárgylistában, aztán kiderült, hogy a STUHL-t kell megvizsgálni! CoVboy). Most tegyük le mindent (a szobakulcsot és a gatyót azt azért ne), majd vegyük fel magunkra a fürdőgatyót (WENDE BADEHOSE AUF DAVE AN), és távozzunk a szobából (É). Azt, hogy a tárgylistában szereplő dolgok közül mi van nálunk, a tárgylistában szereplő nevek mellett rázójeles megjegyzés tudatja velünk. Így ellenőrizhetjük, valóban csak ez a két tárgy van-e nálunk a távozáskor? Ne felejtjük el kulcsra zárni az ajtót, nehogy meglepetésben legyen részünk! Menjünk keletre (K), dobjuk le a kulcsot a portásnak, majd irány a tó (D, K, K, É és ismét É). Ha csak a gatyó van nálunk, akkor a program írói megengedik, hogy még egy kicsit játsszunk, ergo nem fulladunk meg. Ha kifürdöttük magunkat, távozzunk (NY, É), és megcsodálhatjuk a vízest. Ezt nem lehet kihagyni, menjünk alá (BETRITT WASSERFALL). Lássunk csodát ez egy időalagút volt, és átkerültünk a múltba...

...Menjünk el az erdei tisztásra (K, É), ahol segedelemre szorul egy egyszerű. (Mi az, egy mutáns tehén? — CoVboy) Segítsünk neki, mire ő megajándékoz bennünket egy kristálygömbbel. Most menjünk nyugatra (NY) és már vége is az első résznek.

II.rész (Te is tudtad a kódot?)

A továbbiakban is csak akkor jegyezzük meg zárójelben a lényegesebb német szavakat, ha azt fontosnak találjuk, egyébiránt a listából ki lehet némi töprengés után következtetni, hogy kiről, vagy miről van szó. Indulásképpen menjünk nyugatra (NY), majd tájékozódjunk, mivel van dolgunk, vizsgáljuk meg a tulajt (ERDLOCH), és olvassuk el a üzenetet (BETRACHTEN NOTIZ). Ez egy igen rosszul sikerült poén a szerzőktől (egyéb-ként ez jellemző az egész játékra is: a poénok fele még csak hagyján, a másik fele viszont kimondottan idegesítő). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY), ahol találunk az ork-kölyöket. Jobb ha odaadjuk neki a kristálygömböt (KRISTALLKUGEL), s ezt meghálálja!

Hálából elvisz a szüleihez. Kiváló alkalom, hogy körnézzünk. Ha lehet, az orkmanával nem kezdünk el flörtölni, mert ezt az orkpapa nem veszi jó néven. Az asztalon pipa van, amelyről kiderül, hogy marihuanát tömtek bele. Ha kedvünk támadna pőfékelni egyet, az orkpapa tesz róla, hogy bevégezzük a játékot. 5 lépés után viszont az orkmaná véletlenül átkavar a kölykőn, mire zűrzavar támad, és az alkalmat kihasználva gyorsan felvehetjük a pipát (PFEIFE). Az edzett ifjúságért mozgalom jegyében egy kis gyalogtúra következik (É, K, É, NY, NY). Egy ház előtt állunk, mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Az ajtót megpróbálhatjuk kinyitni (PI. PAJSCHERREL — CoVboy), de ez nem fog sikerülni, inkább kopogjunk (DRÜCKE (!) TÜR). Meg fog jelenni Mylgor, aki megígéri nekünk, hogy kapunk szállást és munkát is tőle, ha aláírunk egy szerződést vele. Ez elég rosszul kezdődik, s a folytatás sem jobb: kitalálja, hogy a szerződést a vérünkkel írjuk alá, majd az is kiderül (BETRACHTTE VERTRAG), hogy nem is tudjuk mi áll a szerződésben! Más viszont nem tehetünk, mint hogy aláírjuk, mert egyébként sovány reményünk sem marad arra, hogy a játékban továbbjussunk. Tehát: WENDE MESSER AUF DAVE AN, WENDE BLUT AUF VERTRAG AN. Adjuk oda neki a szerződést. Mi a manó? Nem történik semmi. Ja, hogy a kést is adjuk vissza? Ezután bemehetünk a házába. Itt vizsgálódhatunk, mindenkinek ajánljuk a kandalló megvizsgálását is (BETRACHTTE KAMIN), érdekes jelenet, amint Mylgor csúnya szemeket meresztget ránk (Jenő tekintetét véltem felfedezni benne! — CoVboy). Fárastó volt a nap, térjünk hát nyugovóra (D, WENDE DAVE AUF BED AN). Éjszaka felriadunk egy furcsa hangra, je ez olyan, mintha kő csúszna kövön (Es még erre mondják, hogy kő kövön nem marad? — CoVboy). Menjünk északra (É) és beszéljünk Mylgorral. Adni fog egy csomó tárgyat. Jól tesszük, ha felvesszük ezeket, a ruhákat pedig célszerű fel is öltöni (FELLSTIEFEL, BAUMWOLLHEMD, HOSE, WENDE ... AUF DAVE AN), majd hagyjuk el a házat észak felé (É). Ha elballagunk keletre háromszor (K, K, K), visszaérünk a 2.rész kiindulóhelyéhez. Itt látunk egy méhkast (BIENENSTOCK), amit megvizsgálva a program igen tudományos megállapítást tesz, ugyanis tájékoztat minket arról, hogy a méheknek fullánkjuk van. Nofene. Hát akkor füstöljük ki őket (WENDE PFEIFE AUF BIENENSTOCK AN). Még a program is meg fogja csodálni, hogy milyen 'furasán' repülnek a méhek? Na vajon miért?! A változatosság kedvéért ismét megvizsgálhatjuk a méhkast, és felvehetjük a mézet (HONIG). Menjünk innen nyugatra (NY), majd északra (É). Egy szakadékhoz értünk, melyet áthidal egy farönk. Az átjutással megpróbálkozhatunk, de biztos egy csiga ezred caplatott át rajta az előbb, mert fene mód csúszik. Csizmánkat viszont bekenhetjük egy picit mézzel (WENDE HONIG AUF FELLSTIEFEL AN), majd kavarjunk észak felé (É). Ha átértünk, irány nyugat, és észak (NY, É). Az ezüst kísértése ne kerítsen minket hatalmába, csak az érméket vegyük fel. Nyugatra találunk egy lapátot (SCHAUFEL). Menjünk a falu közepére (K, D, K, D, NY). Innen pedig északra, majd nyugatra (É, NY). Találunk egy „kalandorbolt”-ot, melyben minden felszerelés kapható, csak most kifogyott a legtöbb a raktárból. Kutyaszán még van, adjuk oda az eladónak az ezüstérméinket (SILBERMÜNZEN), mire az eladó közli, hogy ezért

a bagóért szuper minőséget nem tud produkálni, de azért valamit kapunk, csak el kell menni érte északnyugatra (NY, É). Rendkívül érdekes megjegyzést fűz a program abbéli cselekedetünkhöz, ha mi próbálnánk meg a szánt húzni: közli, hogy a kutyák lusták, és feltelepednek a szánra. Ezért inkább mi ülünk rá a szánra (BETRITT HUNDESCHLITTEN), és huzatassunk északra (É). A program egy kicsit unalmas novellát közöl arról, hogy farkasok jelentek meg és felzabálták a kutyáinkat (nagyon éhesek lehetnek, mert a szán is eltűnt). Ha északra (É) megyünk, egy szakadék állja utunkat — lehetőleg ne kecmergünk bele. Nyugatra (NY) van egy jégpalota. Nem engednek be minket, eljött tehát az ideje, hogy megigyük az italt (WENDE ELIXIER AUF DAVE AN), majd rögtön utána északra távozzunk (É). A palotába bejutva beszéljünk Firon-nal, aki azt mondja, hogy ő kész a halálra. Segítsünk neki (HILF), erre a program megdicsér bennünket, de egyéb nem történik. Próbáljunk vele még beszélni párszor, végül megúnja, ad egy jégkulcsot, és kitesz minket a szánkós helyszínre. Ezúttal nem kutyá-, hanem borzszánkót találunk. Szálljunk be (BETRITT DACHSSCHLITTEN), majd huzatassunk dél felé (D), szálljunk ki (VERLASSE), és menjünk a szakadék túloldalára (D, K, K, D, K, É, É). Ezúttal keletre megyünk (K), majd be a kolostorba (É). Az ebédelőben körülnézve találunk patkánymérget (talán ezért olyan kihalt ez a kolostor...), az északra (É) lévő kamrában pedig egy kardot. A karddal menjünk a bányába (D, D, NY, NY, É), és ezüstözzük meg a kardot (WENDE KURZSCHWERT AUF SILBER AN). Most már mehetünk a temetőkapuhoz (D, K, K, É, NY). Természetesen mi nyithat egy temetőkaput? Na mi? Hát persze, hogy a jégkulcs! Menjünk a temetőben északra (É), ahol áshatunk. Más, hasonlóan értékes leletek mellett találunk egy kezet, amely kinyújtott középső ujjal üdvözlí a kedves játékost (Hm. Valamilyik őskori CoV postájában mintha lett volna már valami hasonló! Hol a copyrightom? — CoVboy). Menjünk északra (É), és vizsgálódjunk, majd mártuk bele a kardot a szenteltvízbe (WENDE KURZSCHWERT AUF WEIHWASSER-BEZKEN AN). Ha ez is megvolt, menjünk le. Az itt talált sirkövet (GRABPLATTE) megvizsgálva kapunk egy imát, amely lelkünk megnyugtatósára szolgál (... végül is elég nagy bunkóság a szerzőktől, mert egészen másra szolgál...) Menjünk fel, majd imádkozzunk az oltár előtt (WENDE GEBET AUF ALTAR AN — mit ne mondjunk, ez elég érdekes módja az imádkozásnak!). Erre meg fog jelenni Jack barát szelleme (SPRICH MIT JACK'S GEIST), aki el fogja mondani, hogy Firon testvérét, Richard-ot megölték, és hogy a teste itt van, a feje pedig egy elhagyott bányában lett elásva. Hm. Ez véletlen? Menjünk oda (D, D, K, D, NY, NY, É, NY), és ássunk rendületlenül. A program örömmel fogja közölni, hogy megtaláltuk a király fejét. Sajnos mutatni nem mutatja, pedig milyen szép látvány lenne... Menjünk vissza a temetőbe (K, D, K, K, É, NY, É). Ezúttal nyugatra (NY) megyünk. A felénk settenkedő árnyal ne törődjünk, menjünk északra (É), nyissuk ki a szarkofagot, és tegyük a csontvázra a fejet (BEFESTIGE ... MIT SILUETT). A király teste összeforr a fejével, majd hirtelen eltűnik. Kopogtat valaki a hátunkon — a szellem megjelent mögöttünk (még jó, hogy nem ütött fejbe). Beszéljünk vele párszor, mire nagy nehezen kapunk tőle egy varázsajtót nyitó imát (olyat, mint Mylgor házában), ez persze nem elég

erős ahhoz, hogy a vizesést lezáró varázst semlegesítse, úgyhogy menjünk délre (D). Na már megint itt van a kedves kis árny, aki másodállásban farkasember. Nyírjuk ki: (ÖL FARKASEMBER, ja bocsánat ez nem Rátkai stuff, szóval ZERSTÖRE, vagy WENDE KURZSCHWERT AUF WERWOLF AN — ez csak akkor fog sikerülni, ha előzőleg ezüstöztük és szenteltvízzel mártottuk a kardot, máskülönben barátunknak nem lesz gondja a vacsora beszerzésével). A farkasember ekkor átalakul egy fiatal nővé, majd érintésre elporlad. (Ez a legújabb fogamzástgátló szer? — CoVboy) Megtudjuk, hogy a farkasember megsebzett minket, sebünkől zöld vér szivárog, a seb egyre csak nő, és előbb több mi is farkasemberek leszünk. Hát ez coool!

Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor Mylgor ajtaja nyitva van. Menjünk is oda (K, D, K, D, NY, D, D, NY, NY, D), majd tovább délre (D), és korábbi — nem a legkorábbi — hálólhelyiségünkben találjuk magunkat. Főhősünk közben erősen morcolgatja szemöldökét — talán mégis csak le kellett volna csapni azt a nyavalyás Firon-t. Jó ötlet, de könyörgünk, akkor hogy fogjuk elhagyni a jégpalotát? Az ajtót nyissuk ki a varázsigével (WENDE ZAUBERSPRUCH AUF WESTTÜR AN). Menjünk innen nyugatra (NY). Vizsgáljunk meg mindent, és nyissuk ki a fiókokat (SCHUBLADE). Itt egy csomagra lelünk, melyben egy laborkulcs lapul. Induljunk vissza a kandallóhoz (K, É). Ha megvizsgáljuk a kandallót, arra a következtetésre jutunk, hogy valami nem stimmel. Mozdítsuk el (BEWEGE KAMIN), és az itt található lejáraton menjünk le. A labort most még hagyjuk, a szobába menjünk be. Az ágyban egy amulettet találunk, amit azon nyomban magunkra is ölthetünk. Most már visszamehetünk a labor elé, nyissuk be (ÖFFNRE TÜR, É). Mylgor nem örül nekünk (ha sokat szórakoznánk vele, akkor belénk dőf egy jó kis injekciót). Kapóra jön a polc, döntjük a nyakába (ZERSTÖRE REAGIEREN), a keletkező robbanástól elszáll, de nem puttyad ki. Menjünk innen ki (D), és csukjuk is be az ajtót. Ekkor az ajtó mögött egy hatalmas robbanás zajlik le, amit az ajtó sem bír ki, és nyakunkba szakad az egész ház, ami azért kínos, mert vajmi kevés az esélye annak, hogy valaki kiás bennünket (hősünk meg is jegyzi véleményét a dologról). Azért kapunk egy kis vigasztalást is: Mylgor-t valószínűleg képtelenség levakarni a falról... A labort tehát jobban le kellene zárni (VERRIEGLE LABORTÜR MIT LABORSCHLÜSSEL). Nagyszerű! Menjünk a kezdőhelyszínre (fel, É, K, K, K). Most végre mehetünk északra (É), és ezzel vége is a második résznek.

III.rész

Indulásképpen menjünk délre (D) — ezt a képet érdemes szemügyre vennünk! Tölthetjük is vissza az előző állást... Menjünk inkább keletre (K). Itt egy kis bírkózást fogunk folytatni az amulettünkkel, majd eldobhatjuk; ha fel akarjuk újra venni, akkor elnyeli a föld. Menjünk kétszer északra (É, É). Itt a mocsár-tó, melynek partján egy csónak van — nem kell nagy fantázia ahhoz, hogy kitaláljuk, hogyan lehet megfulladás nélkül átjutni a túlsó partra (BETRITT BOOT, É). Itt a táblán azt olvashatjuk, hogy nyugatra tilos menni, tehát arra megyünk (NY). Jaj! Sajnos elnyelt a futóhomok... Talán mégis észak (É) a jó irány. Innen mehetünk nyugatra (NY). Most ne menjünk délre



△ Így jár, aki málnaszörpbe dugja a fejét! (PC)

(gondoljuk nem kell kommentálni, hogy mi van ott?)... Északra két bonus helyszínt találunk — akinek sürgős elhaláloznivalója lenne, az menjen arra. Marad tehát a nyugati irány (NY), ja és a követ (RIEGELSTEIN) se felejtjük el felvenni (**Ki követ és mit követ?** — **CoVboy!**) Itt van az öreg remete. Beszéljünk vele párszor. Mond egy pár hasznos infót, végül a program megállapítja, hogy a remete már kissé (nagyon) hülye. Menjünk vissza (K, K, majd É). A kastély előtt vizsgálódjunk, majd menjünk északra (É), és máris láthatjuk hősünket, ahogy ott fekszik felnyársalva — nyakunkba pottyant a rács, ahogy ráléptünk a platformra, kénytelenek leszünk hősünket feláldozni (WENDE ZIEGELSTEIN AUF PLATTFORM AN). Miután a rács leesett (ÖFFNE FALLGITTER), és most irány észak (É). Mivel a kapu zárva van, menjünk a kapusházba, ahol megtaláljuk a kapukulcsot. Menjünk vissza a kapuhoz. Nyissuk ki a kulccsal — természetesen sikerül beletörni, de azért ki tudjuk nyitni. Menjünk északra (É) — a program egy hosszú monológgal untat bennünket, melynek a végén megjegyzi, hogy a DESIGN-t a programban valószínűleg szentimentális öregemberek hozták össze — esetleg remeté... (hát ez tényleg jó poén volt) Vége is a III. résznek.

IV. rész

Ebben a részben természetesen azzal kezdünk, hogy a kapu bezárul mögöttünk. Menjünk a kertbe (NY), innen pedig az istállóba (É). A kalandort megvizsgálva egy cédulát találunk fontos infóval. A ládával nem tudunk mit kezdeni (össze lehet pl. törni). Menjünk inkább a földalatti barlangokba (D, K, le, le). Északra találunk egy tervrajzot (egy szót sem értünk belőle), és egy parfümöt (ezt a program minden tiltakozása ellenére öntsük magunkra — WENDE PARFÜM AUF DAVE AN). Menjünk délre (D), majd nyugatra (NY). Itt egy CuSath nevű állat őrzi a nyugatra vezető folyosót (szerintünk egy hagyományos kardfogú tigris) (**Szerintem meg a kusét az olyan mint a háló-kocsi, csak éppen ébren van!** — **CoVboy!**). Ha a parfümöt magunkra öntöttük, akkor át fog engedni. A trónteremben találunk egy palástot. Ezt öltjük magunkra (WENDE PURPURMANTEL AUF DAVE AN). Ezután menjünk a tóhoz (K, D, D), majd innen nyugatra (NY). Az öreg hanyattesik a palásttól, ha beszélünk vele, akkor odaadja a csónak kulcsát. Mehetünk vissza a tópartra, és szálljunk be a csónakba (BETRITT KAHN). Nyissuk ki a lakatot (ENTRIEGLE KAHN MIT BOOT

SCHLÜSSEL), és evezünk át (K). Zárjuk le a csónakot (különbön elúszik), és lépünk ki a szárazra (VERLASSE KAHN). Dél felé a házban egy vaskulcs található (D, EISENSCHLÜSSEL). (**És félegykor? CoVboy!**) Most menjünk vissza a tópartra az előbb ismertetett módon, és innen menjünk fel a kastélyba (É, K, itt majd később lesz dolgunk, É, fel, fel, É). A fogadóteremben vagyunk. Menjünk északra (É), nyugatra (NY): bejutunk a lépcsőházba.

Itt először menjünk fel, majd vizsgáljuk meg az eget, ezután pedig a telihodlat. Szegény Dave-en érdekes szörzet nő, és üvölt egy-kettőt, majd visszakapjuk az irányítást. Menjünk északra (É). Az asztalon találunk egy könyvet, ezt el kellene olvasni. Most menjünk az alagsorba (D, le, le). Először menjünk keletre (K). Itt nagyon érdekes dolgok vannak, de foglalkozzunk a szoborral inkább (BEWEGE KRIEGERSTATUE), és szépen elteleportálódunk. A szobában van egy kulcs (KAYS SCHLÜSSEL), ez nyitja a rácsot (GITTERTÜR). A kis nyílás (SLOT) majd később lesz érdekes. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk délre (D). Nézzünk körül: az infók értelmezésére majd később rájövünk (általában túlzottan is később). Nyissuk ki az acélajtót a vaskulccsal, majd irány kelet és észak (K, É). Ismét az elágazáshoz értünk, mehetünk északra (É). Az itteni ajtó állítólag nyitva van... Azért egészen nincs: találunk rajta egy kilincset, amelyet lenyomva nem nyílik ki az ajtó, hanem megnyílik a föld alattunk. Ha megvizsgáljuk a kilincset, akkor azt látjuk, hogy az alsó része vastagabb. Ha nem nyomjuk le, hanem húzzuk („DON'T PUSH IT — PULL IT!” — emlékszel?) (ZIEHE AN TÜRKLINKE), akkor az ajtó balesetmentesen kinyílik. Mehetünk északra (É). A könyvespolcot egyelőre hagyjuk békén (**Még úgy sincs rajta a CoV Évkönyv'92 — CoVboy!**), menjünk előbb nyugatra (NY). Ez Zargon hálósobája. Az ágyát átkutatva találunk egy bőrszényt (LEDER SAUCHEN), amiben egy papír van. A papíron egy kombinációt találunk! Nagyszerű, most már csak a széfet kell megtalálni hozzá! Kétszer menjünk keletre (K, K), és meg is találjuk — nyissuk is ki (WENDE CODENUMMER AUF TRESOR AN). Kedves ösmerős — a Mylgor féle szerződés. Na, ezt most szétszedjük, hogy megszabaduljon a lelkünk. Meg is szabadul — csak sajnos a fejünkötöl is (GAME OVER). Mégis jobb lesz ezt az incidenst mellőzni. Menjünk nyugatra (NY), és vizsgáljuk meg a könyvszekrényt (BÜCHERWAND). Mesteri logikával kitalálhatjuk, hogy BEWEGE BÜCHERWAND. Mehetünk is északra (É). Az itteni helyszínen néhány pontért vizsgálódhatunk — a levél elolvasásakor a program közli, hogy nem érti, hová tűnt a szerződés — hááát épp most vettük fel... A nyugatra lévő szobában (NY) van Zargon varázstüze, ami nem forró, hanem jéghideg. A szenteltvíztartóban egy csipetnyi szenteltvíz van. Öntsük rá a tüzre — ez ugyan nagyon jó ötlet, de később esetleg meglepő lesz, hogy nem tudunk kimenni a várból! Oltogatás előtt tehát WENDE

VERTRAG AUF PURPURFEUER AN, majd ezután WENDE WEIHWASSER AUF PURPURFEUER AN. Menjünk keletre (K), innen keletre (K) van Zargon, de egyelőre hagyjuk békén. Folytassuk a kastély felderítését a felső szinttel (D, D, D, fel, K, É).

A konyhába jutunk, ahol nyúzsögnek a hullák. Itt találhatunk ételt is (lehet enni belőle — 20 pontért), de itt semmi hasznos nincs, tehát irány nyugat (NY). Itt egy szelet fehér kenyeret találunk, meg egy csomó patkányt. A teendő elég nyilvánvaló: WENDE RATTENGIFT AUF WEIßBROTSCHEIBE AN, GIB WEIßBROTSCHEIBE AN RÄTTEN. Ezután mehetünk tovább. Északon (É) a konyhakertet találjuk, ahol 5 pontért sikerül megtudnunk, hogy a fűvek (KRÄUTEN) varázstal összetevők. Menjünk délre, majd nyugatra (D, NY), és a kamrába jutunk, ahol körülnézhetünk. Menjünk le. Lám hordók, hát végre megtaláltuk, amiért ennyit szenvedtünk! Vagy mégsem? Nyissuk ki az egyik hordót (ÖFFNE FAB). Sajnos üres, viszont egy átjárót lelünk mögötte. Menjünk át nyugatra (NY), majd északra (É). Itt hősünk nyavalyogni fog egy sort, hogy megint hullákra sikerült bukkannia. Csukjuk be a koporsókat (SCHLIEßE SÄRGE), majd teleportáljunk Zargon-hoz (BETRITT DRUDENFUß). Brutális emberek esetleg megpróbálhatják kinyírni Zargon-t — no effekt. Ha a kristályt akarjuk összetörni, akkor visszateleportálódunk. Döntsük fel tehát az üstöt (ZERSTÖRE KESSEL), azután törjük össze a kristályt. Zargon látványos pirománia közepette eltűnik — csak a koronája és a jogarja marad utána. A koronával nemigen tudunk mit kezdeni (**En példaul Becherovkát szoktam rajta venni — CoVboy!**) — logikus lenne, ha egy kis szenteltvízzel el lehetne küldeni egy másik világba, de az sajnos elfogyott, mint a tegnapi Népszabadság. Magunkkal se vigyük, mert minden lépésre 10 pontot lenyúz a vérrel megszerzett összpontszámunkból — a jogarra viszont szükségünk lesz. Menjünk a SLOT-os szobába (NY, D, D, D, NY, É), és nyissuk ki a jogarral (WENDE SZEPTER AUF SLOT AN). Hát ez nagyszerű! sikerült kinyitni a kastély kapuját. Menjünk el (D, K, É, fel, K, D, D), de még ne menjünk ki, hanem keressük meg a metró kfm. szóval a földalatti forrást (le, le, D). Vizsgálódjunk egy kicsit, és — mivel már a hordónál sem tudtuk szomjunkat oltani — igyunk egy kicsit a vízből. DAVE szépen leszörtelededik — a fertőzésnek vége. Most már tényleg kimehetünk (É, fel, fel, D).

És ismét a jól megszokott kis életünkbe csöppenünk... **THE END... CONGRATULATIONS... meg minden!**

Mint az eddigiekből már kiderülhetett, a program egyetlen nagy hibája — legalábbis a hazai általános műveltség, és nyelvtudás tükrében —, hogy német nyelvű. A cég egyelőre nem ígér angol verziót, ami elég szomorú, nem valószínű, hogy sok bátor vállalkozó próbálkozna az átírással, figyelembe véve azt a tényét is, hogy a szövegek terjedelme mintegy 320 kbyte (még C64-en is)!

Összességében ettől függetlenül nem rossz kis kalandot alkottak a szerzők, bátran ajánlhatjuk mindenkinek, senki nem fog benne csalódnia. Ja, a cég már dolgozik a játék folytatásán, a **SOUL CRYSTAL 2**. 1993 egyik szencziójának ígérkezik. Kíváncsian várjuk...

Gateway

Corporation



Akiknek már volt szerencsájük elolvasni a **PC-s játékok** című könyvben található **SPELLCASTING 101** és **SPELLCASTING 201** játékleírást, azok bizonyára már alig várják a folytatást... Nos a **Legend Entertainment** ismét bizonyított. Legújabb alkotásuk igaz nem az **S101/201** folytatása, de nem sok hiányzik ahhoz, hogy **S301**-nek tituláljuk. A játék menükezelését az **S101/201**-ből vették át, s a sztori is legalább annyira debil, mint az előzőek (**Talán nem véletlen, hogy engem sem lehetett levakarni a monitorról, amíg áramszünet nem lett... — CoVboy**).

Ezt a programot az emeli az eddigiek fölé, hogy még fantasztikusabb a grafikája (PC-n VGA színeket használ, és néhány SVGA kártyát is kezel 800*600*16-os módban) — legutóbb csak az **S101** idején lehetett ennyire áradozni a grafikai színvonalról...

A játék alapötlete (mint ahogy azt Copyright-ként a program állandóan hangsúlyozza is) **Frederik Pohl: Átjáró** című könyvéből származik. Ez a könyv magyarul is megjelent, bár nem terjesztették széles körben (lásd: **Galaktika Baráti Kör**).

Az intro és a kezdetek...

„2077-ben járunk. A Vénusz a Föld túlnépesedése miatt potenciális letelepedési célpont a már majdnem teljesen lakhatatlan Földdel szemben.

Nevéhez nem egészen híven ez a bolygó nem egy paradicsom. A felfedezőknek, majd az útjukat követő letelepedőknek először is alkalmazkodniuk kell a 900 C°-os hőmérséklethez és a 94 atmoszférás felszíni nyomáshoz.

A bolygónak emiatt inkább a belsejét vették volna birtokba az emberek, amennyiben nem találják ott egy régi civilizáció nyomait, és ami a fontosabb, a technikáját. A bolygó keresztül-kasul volt szöve mesterséges alagutakkal.

Az időközben teljesen eltűnt, 500.000 éves civilizáció a Földet uráló 20 billió lakó reménye lett, amikor a technikai vívmányokat is megtalálták.

Egy — a felfedezőről, **Sylvester Macklin**-ről elnevezett — csatornában bukkantak rá az első űrhajóra.

A felfedező: **Macklin** mégsem jelentette azonnal az ügyet, hanem inkább beszállt, és maga lépett a tetek mezejére — piszkálta a kapcsolókat, stb... Nem kellett hozzá sok kurázi, hogy az indítógombot megtalálja: a motorok feldübörögtek, és mihelyt a hajó felszállt, eltűnt. Egy olyan helyen materializálódott újra, amit manapság **Tau-féle 'úr'**-nek hívnak.

Amikor az űrhajó visszalépett a normál űrbe, **Macklin** meglepve tapasztalta, hogy még mindig a mi Naprendszerünkben van; és még meglepőbb élménye volt az, hogy egy komplett dokk-rendszerben dokkolódott be, ami a **Merkúr** és a **Vénusz** között keringett. Az űrhajó bedokkolt, és **Macklin** kiszállt körülnézni.

Vissza már nem tudott szállni, közben egyre éhesebb és szomjasabb lett. Elhatározta, hogy ha már ügysem mehet vissza, jelzi az emberiségnek, hol van: kifundálta, hogyan kell a hajó üzemanyag-tartályait felrobbantani. Erre a **NASA** már felfigyelt, és nem hagyta a dolgot feltérképezetlenül.

A **NASA** konvoly, amikor a **Heechee** úrallo-máshoz ért, száznál is több működőképes,

a fénysebességnél gyorsabb sebesség elérésére képes hajót lelt. Ez az **ÁTJÁRÓ** lett az emberiség kijárata az ismeretlen világok felé...

A földi kormányok felismerték, hogy bajt okozna, ha egyetlen állam felügyelné az **ÁTJÁRÓ**-t, ezért egy független multinacionális céget, a **GATEWAY ENTERPRISE**-t bízták meg a lehetőség hasznosításával."

A fénysebesség feletti űrjárgányok manapság már kísérleti célokat szolgálnak: önként jelentkezők maszkálnak velük ide-oda az űrben, hátha felfedeznek valami érdemlegeset. Mostanság a tudósok a hajók irányítási rendszerének belső fortélyait még mindig nem ismerik, így előre nem állapítható meg, hol landol az űrhajó — felettébb kellemtelen helyen is végcélhoz érhet...

Ezek a kiruccanások igen veszélyesek. A felfedező 15 százaléká egyáltalán nem tér vissza, 80 százalékuk semmit sem talál, csak a maradék 5 százalék küldetése bizonyul eredményesnek — és belőlük lesznek a milliomosok.

2101 December 23-án mi nyerjük a lokális lottó-főnyereményt: egy 238575 dollár értékű jegyet az **ÁTJÁRÓ**-ra, tíz napra, amivel megfoghatjuk az isten lábát...

2102 Május 17-én meg is érkezünk az állomásra...

Rögvest a szobánkban találjuk magunkat. A falon a házitelefon villog, ezzel is jelezve, sürgős üzenete van számunkra. Kapcsoljuk be! (Egyszerűen csak **LOOK TV COMSET**, miután **TAKE DEBIT CARD**-dal felszedtük az azonosítási kártyánkat)

A legfontosabb üzenetek

HECTOR GOMEZ:

Figyelem, a Heechee hajó kezelésének ismeretése minden nap 15 órakor van a T20-as teremben, a Tanya szinten. Kérjük, hozd magaddal a DataMan-t!

THOM SELDRIDGE:

Helló, golya! Én lennék a te konzulenséd. Ugorj be egy italra a Blue Hell Bar-ba: minden este ott vagyok, pont nyolckor.

TERRI NELSON:

Én volnék az állomás bemutatója, és a 'hid' az esetleges személyekhez. Bármikor felhívhatasz.

Ez a három legfontosabb személy, akikhez legelőször szerencsénk lesz.

A fiókban lelünk egy némileg humoros kiállítású könyvet is (amit aztán persze becserelehetünk a Corporation office-ban (a Dog-szinten) — READ BOOK — egy DATAMAN-ra): >Open the drawer; >Take book Ezekután kimehetünk a szobából, és mivel a fent említett office pont innen nyílik, NW-re, lépünk is be! Odabent adjuk oda a nőnek a könyvet, és cserébe meg is kapjuk a személyi adatbankunkat, a DATAMAN-t (>Give book to the receptionist)

Az előadás és utána...

Hamarosan itt a három óra, menjünk is a T20-as terembe! (>Southeast; >North; >Down; és ott be a terembe: >West; >Wait until 15:00)

A prof az előadáson mindenkit meglel egy kék kítűzővel: szemben az eddigi fehérrel, ez már némi jogot biztosít a röpködésre. Ezenkívül szó esik a Dataman hasznosságáról is.

Az előadás után már semmi dolgunk egészen este nyolcig, ezért már most felmehetünk a bárba (persze meglátogathatjuk a parkot a csavarhúzóért, majd a fegyverszobát a pisztolyért stb...).

>Out; >Up; >South; (Heecheetown)
>East; (Blue Hell Bar)
>Sit; >Wait until 20:00

Thom Seldridge meg is érkezik, és leül mellénk. Először a két fontosabb szintről beszél az állomáson, (Dog és Tanya), majd várakozó álláspontra helyezkedik (Thom looks at you expectantly). Ne késlekedjünk, vegyünk neki egy italt, hátha ezzel is elősegítjük karrierünk alakulását (Nemes cselekedet, ezt magammal szemben is be fogom vezetni! — CoVboy):

>Buy Thom Seldridge a drink

Ekkor már komolyabb dolgokat fog megemlíteni:

Kétféle felderítő van: a kék (ez a sima legénység, nevezhetjük öngyilkosoknak is) és a zöld kítűzős (ez már jobb, teljesen szabadon száguldozhatnak ide-oda). A zöldek vehetnek részt az Orion programban, ahol minden felfedezés azonnal fantasztikus pénzjutalommal jár.

Elmondja: Terri Neilson, a konzulensünk, esténként gyakran benéz ide a bárba (22:00-kor), és ő az a megfelelő személy, akinél el lehet intézni a zöld kítűzőhöz való jutást.

Odaadja a memo-ját, hogy mihelyt találkozunk Terri-vel, adjuk oda neki, hátha bevesz az Orion-programba.

Amikor befogja a száját, és elkezd újra fészkelődni a székén, ismét rendelünk neki egy kis lötytyöt!

>Buy Thom Seldridge a drink

Újra elkezd beszélni:

„Amikor a NASA felfedezte a kikötőt, a hajókon kívül semmit sem talált... Elégge fura egy ilyen hatalmas és fontos úrkikötő esetében... Többek szerint is itt az állomáson még egy csomó dolog felfedezetlen... Össze is hozlak egy legendás Gateway-ivel...” és egy emberrel tér vissza: Nubar Kamalian-nel.

Persze mi vagyunk itt a fizető emberek, így ő is rögvest meg akar kopasztani: „How about a drink, new fish?” Persze, YES-eljünk...

„Ötször repültem ki, ebből majdnem két küldetés végződött halálosan... Leszálltam egy Diedre-osztályú bolygón, és a sok nyavalyán átverekedve magam egy doboznyi ilyen lemezkét találtam...” — felmutatja a nyakláncát. Emellett egy kicsit szidja a Társaságot, majd nagylelkű ajánlatot tesz: ha megverjük a kaszinóban a 'Ki tud többet a Földről?'-játékban (Na vajon honnan vették az ötletet? — CoVboy), miénk lehet a medallion, mert neki úgyis van még... Kövessük is a kaszinóba! Ott >Play game

A játék, avagy a programvédelem

A játék: a program védelme (elég egyszerű...). Egyszerűsítés, hogy van négy választható témakör, és akkor már csak a megfelelő válasz-sorrendre kell vigyázni. Tehát, először válasszuk ki a témakört, majd az alábbi táblázat kiválasztott oszlopa szerint billentyűt nyomjuk be.

A = Sorszám
B = Történelem
C = Művészet
D = Tudomány
E = Játékok

A	B	C	D	E
(1)	3	4	3	1
(2)	2	2	2	2
(3)	4	4	4	4
(4)	2	1	1	4
(5)	4	1	4	1
(6)	1	2	3	4
(7)	2	3	2	2
(8)	4	4	4	3
(9)	1	1	3	2
(10)	4	3	4	4

Ha ügyesek vagyunk, az ürge 7-es válasz-helyességénél jobbat érünk el, és így megkapjuk a medallion-t...

Utána már csak vissza kell mennünk a bárba és tízig várunk (>Wait until 22:00)

Felkészülés a próbarepülésre

Hamarosan megérkezik Terri Neilson a Felfedezőprogram-szekciótól.

Térjünk máris a tárgyra, az Orion-programra!

>Ask Terri Neilson about orion program Elmondja, az elmúlt két év 3000 tanítványához képest csak 25 vehetett részt az Orion-programban. Ilyenkor nem sok esélyünk lehet a bekerülésre: legalább két teljesített missziónk kell, hogy legyen (ez a könnyebb része), valamint egy nagy felfedezésünk.

Végezetül még megadja a PV hívószámát, és beszél arról, hogy is lett belőle valaki. Ezután már semmi dolgunk, dőljünk le a szobánkban aludni, reggel pedig természetesen >Take all.

Ha előző nap elmentünk a hangárhoz, ott azt a tájékoztatást kaptuk, hogy másnap érdemes megpróbálnunk a kirepülést —

most menjünk is! (>Out; >North; >Down; >South; >South; >Give blue badge to agent;)

Némi érdekességet elmagyaráz, majd bevezet a dokkba. Ott máris másszunk fel a hajóba, és ülünk le (SIT).

A kódbeírásnál természetesen a négy karaktert úgy kell beállítanunk, hogy a képernyő alsó felének valamely kiválasztott kódjával azonos pozícióban levő számjeggyel pontosan megegyezzen, és ekkor GO.

Lesz egy értelmetlen küldetésünk, ahol semmi megoldandó feladatunk (még lehetőségünk sem lesz rá!) (ezeket a program BLACK HOLE, FRAGMENTS, RED GIANT névvel illeti, és felbukkanásuk véletlenszerű), de a másodikkal immár szerencsénk lesz: egy bolygó, a SIGMA DAYAN 7 körül állunk be keringő pályára. Szálljunk le, vegyük fel az úrruhát (dupla click rá), majd >Open hatch; és OUT (Blast Zone).

Az első kaland

Induljunk is el az ösvényen (>North), egy barlangbejárat alatt találjuk magunkat. Természetesen felmászni nem tudunk, de jól láthatóan a barlang felett egy ösvény vezet a hegygerince. Keressük is meg a sziklaparkány kezdetét! (>West; >West; (Rockslide), >Climb Rockslide; >East; >East: felérünk a hegytetőre. Van itt egy nagy szikla: mi lenne, ha megtszigálnánk? (>Look at the large rock; >Look under the large rock). Hopp... Odalent egy hatalmas sziklahalom keletkezett: hátha most már feljuthatunk a barlanghoz! Menjünk is le! (>West; >West; >Down; >East; >East; és végre felmászhatunk a köhalmon: >Up; — Entry Chamber)

Bent érdekes dolgot látunk: néha egy-egy nyílás jelenik meg valamelyik irányba, de mire odalépünk, már be is záródik a nyílás. De ha más irányba lépünk, szerencsénk lehet... Szerencsére van szabályosság a teendőkben: a következő táblázatban felsoroljuk, hogy merrefelé kell lépni, ha az adott irányban kinyílik a fal:

Erre nyílt ki a fal	Nekünk errefelé kell mennünk:
Northeast	East
East	West
West	Northwest
Northwest	North
North	Northeast

Bent a teremben vegyük is fel a dobozt (>Take the metal box) és menjünk vissza (a felszállásnál először álljunk ORBIT pályára, majd onnan induljunk vissza az állomásra)...

Visszatérés után

A felfedezésünkért finom kis 25000 dolcsit kapunk... és automatikusan elő is lépünk... Most már csak az a dolgunk, hogy az előző este kapott számon felhívjuk Terri-t, és így egyengessük karrierünk útját egy zöld kítűző képeben...

Tehát: vissza a szobánkba! (>North; >North; >Up; >South; >West).

Nézzük meg Terri számát (>Look at napkin). 33-0579. Most már hívhatjuk is... (>Read the PV commset, 6-os billentyű). Megmondja, mikor és hol találkozunk (nálunk ez 9:50 volt, természetesen a Blue Hell bárban).

Ott bejelenti, hogy támogatja az Orion programban való részvételünket, és hogy

minden nap reggel 9-kor van tájékoztató a zöld kítűzőseknek a T52-ben, a Tanya szinten. Persze immár zöldek vagyunk...

Most már itt az idő, hogy a parkban is tevékenykedjünk egy kicsit... (teljesen északon).

Először is, szedjük fel a rózsát az érlelőből, majd (ajánljuk a sima dupla clicket) húzzuk meg a gyümölcsfák melletti szerkentyűn levő vörös kart:

>Pull the emergency lever

Egy kis idő múlva egy karbantartó jelenik meg, átkokat szórva arra a marhára, aki állandóan kikapcsolja ezen éltfontosságú be rendezést.

Miközben szétkapja a gépet, átad egy-két szerszámot, köztük egy spéci csillagfejű csavarhúzó-szerűséget. Ezt meg is tarthatjuk, ha beleejtjük a keltetődénybe (majd miután elmegy, előszedhetjük): DROP KEY IN HYDROPONICS TRAY. Eközben az ürge megállás nélkül nyomja a södért:

„Maga egy bizonyos Rolf Becker-re emlékezett... Eppen úgy néz ki, mint ő. Ő szintén egy fiatal kutató volt, '92-ben kezdte. Mindig szerencséje volt, minden küldetésén sikerrel járt, és ezáltal rengeteg pénzt szedett össze.

Szerencsés volt, kivéve az utolsó misszióit...

Az első misszióján pl. egy jeges bolygó körül elkezdett szaglászni, és amilyen hülye szerencséje volt, éppen ráhibázott egy úrhajó-szerkentyűre hatvan lábbal a fagyott metánfelszín alatt. Menten ráeresztett pár rakétát, amivel krátert vágott a jégbe, és így már hozzáférhettek a cucchoz... Csinos kis milliót akaszthatott le a felfedezéséért az istenadt!

A második küldetése is szerencsés volt. Akkoriban még nagy pénzek jártak különleges csillagászati jelenségek lefényképezéséért — ezt is megcsípte...

Mihelyt hazatért, elvette az igencsak szemrevaló Adriana Lafore-t, a Corporation egyik nagygyűjének lányát.

Beckernek meg kellett volna itt állnia, de mégsem tette. Tovább hajszolta a szerencsét... és nem is jött vissza...

De ezzel a történet még nem ér véget... Később elég fura dolgokat láttam... Van egy tudós, aki a Al laborokban melózik az elkerített részben. Lehet, hogy nem hiszed, de láttam, hogy a falon át tud menni!

Szinte minden éjjel, pontban éjfélt után ez az ürge felmegy a Babe szintre, és ott eltűnik.... Egy ládát vonszoltam oda, hogy kilessem, mit is csinál... Az ürge odamegy a folyosó végén levő Heechee fémből való falhoz, és puff... eltűnik!"

Amint lelép az ürge, szedjük fel a csavarhúzózt az akváriumból, majd menjünk ki! A rózsával lepjük meg a titkárnót a főtértől NW-re (mert úgyis mondja, ha ASK-oljuk, hogy nagyon örülne egy új rózsának az asztalon levő elszáradt régi helyett):

>Give rose to the receptionist

Az újságban szintén Rolf Becker-ről van szó, s arról, hogy a hitves 1 millió dollárt ajánl a férj visszahozójának...

Ezután nézzünk be a múzeumba (a szintünkön teljesen délre van). Van ott egy-két Heechee szerkentyű, amit viszont nem tudunk elcsenni, mert ha a VIZUÁLIS érzékelő nem érzékeli azt a helyén, a vitrinben, akkor riadóztat, ha megpróbálnánk lelépni...

A jobb oldali vitrinben levő szerkentyűről az aláírás alapján kiderül, hogy valamiféle szenzor lehet vagy képrögzítő herkentyű, és van rajta egy kb. 10 cm átmérőjű nyílás... Nem láttunk már egy kb. ekkora mé-

retű szerkentyűt, ami esetleg belefér ide? Hát persze, a medál!

>Put medallion in depression

Most már csak próbálkozunk kell, hátha valami értelmeset ki tudunk hozni a dolgokból...

>Take the tuning fork

>Put tuning fork in Heechee device: a Tuning fork hologramja (ami ráadásul meg is fogható és át is helyezhető) megjelenik a szerkentyű felett... Mit is mondott a figyelmeztetés? Vizuális riasztórendszer? Hát akkor lehet, hogy elegendő lesz a HOLOGRAM-ot visszarakni a TUNING FORK helyett...

>Take the hologram

>Put hologram on pedestal

A vészjelzés megszűnik: bejött a csel! Most már az eredeti példányt a TUNING FORK-ból nyugodtan fel is markolhatjuk:

>Take tuning fork

Ki is mehetünk... Most lépünk be a fegyverszobába (az alsó szinten leghátul, IN). A pisztolyt, bármilyen magas is a rangunk, a szobából nem tudjuk kicsempészni: de nézzük meg a szellőzőrácsot, hátha azon át el tudjuk csúsztatni a pisztolyt valahova — hisz az állomáson rengeteg ilyen szellőzőrács van...

Ha valamit látni is akarunk a rácsból, miután felszedtük a pisztolyt (TAKE GUN), álljunk fel az előtérben levő asztra:

>Stand on the storage cabinet

Most, hogy megvan a spéci csavarhúzó, már ki is tudjuk nyitni a rácsot (sima dupla click!), és bent: meglepetésünkre egy gombot lelünk, amire LOOK-olva megtudhatjuk, hogy ez a légkondicionáló tisztító és karbantartó kis robotot hívja (biztos a patkányok felgyülemlő tetemeit szedezgeti össze...) (...vagy a huzatban felszippantott CoVboy leveleket — CoVboy). Nyomjuk is meg, majd várjunk egy kicsit! (Figyelem! PC-n a program itt hajlamos néha a kifagyásra! Pl. előfordulhat, hogy ilyenkor azt írja ki: „Nem látható itt semmiféle gomb!”, ilyenkor nem árt bootolni...)

A tisztítórobot megjelenik, és ami érdekes, látunk rajta egy fiókocskát, amiben hurcolászatni lehet vele ezt-azt. Mi a pisztolyt fogjuk a gondjaira bízni: >Put gun in the robot waste box; majd >Close the air duct. Már is mehetünk vissza pl. a mi lakosztályunkba. Ott >Open vent cover; >Press small button; >Wait; >Take gun; Fel is mehetünk, a karbantartó útmutatásai szerint, egy kis szellemidézésre... A feső szinten menjünk teljesen nyugatra, majd akár be is mászhatunk a ládába...:

>Get in the crate

>Wait until 24:00

Perry pár perccel belül megjelenik, és mielőtt eltűnne bent, elejt egy cetlit, amit szedjük fel: >Get out; >Take slip of paper; >Read slip of paper (23522).

Itt az idő, hogy bemenjünk...: >Hit tuning fork; majd

>Put tuning fork in slot

A kódot az előbbi papírról lehet leolvasni: simán, egymás után nyomkodjuk be a számokat.

Odabent nem sok érdekesség van (jelenleg).

Ezután már mehetünk vissza a szobánkba némi alváásra...

Ismét hajókázunk

Másnap indulás a T52-be a zöld-eligazításra, kilencrel!

Utána mehetünk egy kicsit hajókázni (>South; >In; >Sit). A szokott módon irogassuk be a kódot, és az esetleges célta-

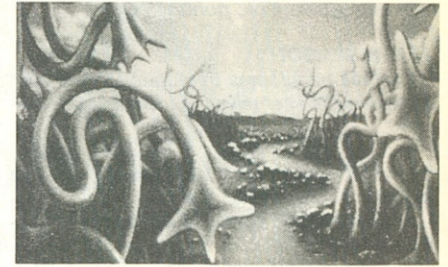
lanra sikeredett küldetések után ismét próbálkozunk!

Hamarosan az Aleph 4-en landolunk — először itt vannak letaglózó színek a programban...

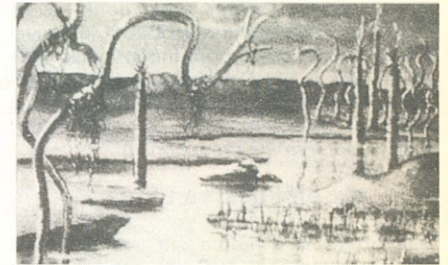
Ez a bolygó már cseles: többször kell visszamászkalnunk ugyanarra a helyszínre, mert a program csak így adagolja a helyszíneket...

>Out (Landing Site)

>East (Path)



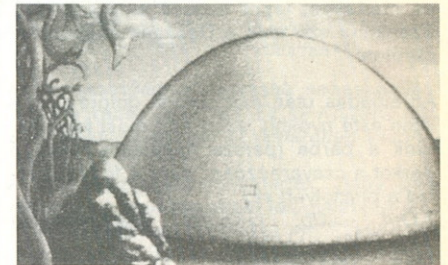
>South (Lake Shore)



Itt még nincs sok teendő: talán ha párszor visszatérünk még...

>North

>Northeast (Clearing)



Na, végre értelmes életnek nyomára találtunk! Sőt, ha egy ideig várunk itt, két kürt(?)szó után mindenféle gyanús alakok jelennek meg, és kiteszkolnak a tisztásról. Ez ellen úgy védekezhetünk, hogy vagy nyugatra megyünk, vagy — ami először kézenfekvőbb — elrejtőzünk a szikla mögé (HIDE BEHIND BOULDER).

Most már kileszhetjük, mit is csinálnak ezek a véglények! WAIT-oljunk a második kürtszó utánig; úgy látszik, ez az építmény valami kultikus célokat szolgáló lehet, mert libasorba állnak előtte, a vezető megfúj valami sípszerűséget, majd simán visszavonulnak...

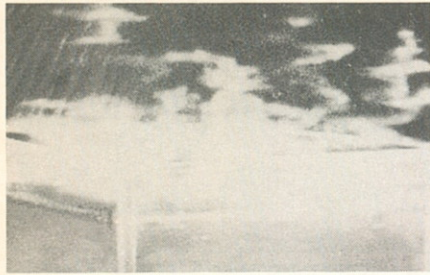
Ezt igen sűrűn csinálják, és ezt ki is használhatjuk a falujuk meglátogatásához, ahonnan rendes körülmények között menten kirúgnának, de ilyenkor nincs ott senki...

Előtte még menjünk vissza a tópartra... Most már egy szalamandert is lelünk, amit menten csipjünk el (>Take salamander), majd irány a falu.

>North (Path)

Itt várjunk addig, míg újra fel nem harsan a második kürtszó, és ekkor most már tényleg irány a falu (>East).

Itt menten lépünk is be (In) a főnök kunyhójába (Chief's Hut).



Itt egy akváriumot lelünk; most még ne áztassuk meg a szalamandert (de főleg magunkat ne: ki tudja, mikor éget szét ez a lötyty!), hanem inkább DOWN-nal rejtőzzünk el (Under Big Hut).

Amikor odakint (egy WAIT után) minden elcsöndesedik (...Silence follows), UP, és akcióba léphetünk.

Jé! A vezért tisztelhetjük a lében! Enyhén sebezhető pozícióban van, de ne löjük le, mert esetleg nem lenne kellemes a méter magas savban turkálni mindenféle lötyty után, hát még ha nem is látunk semmit a dög maradványaitól!

Inkább tegyük be a szalamandert a kádba (>Drop salamander in the tank), és várjunk. Hopp! Elhalássza a főnöktől a mágikus rudat, de amilyen lütytő, még csak véletlenül sem adja oda, inkább lelép vele.

Menjünk utána! Na, vajon hova mehetett? Csakis a tópartra! (>Out; >South) Valóban itt van! (>Take the metal cylinder)

Most már mehetünk is vissza a dómhoz (>North; >Northeast; >North; (Base of Dome)). Alkalmazhatjuk a régi, jól bevált trükköt:

>Put metal cylinder in the dome slot
Már megint egy kis dühítés! Gyorsan eláruljuk, mit kell nyomni:

Kérdés száma	Alakzatok rövid leírása	Nyomandó választ
1.	Háromszögek és körök	4
2.	Egy hatszöggel kezdődik a sor	4
3.	Mindenféle kusza vonal	3
4.	Duplázott síkidomok (tükörhatás)	2
5.	Nem koncentrikus kör-a-körben	5

Ha sikerrel bejutunk, bent mind a három színes izét szedjük fel, majd másszunk fel az emelvény tetejére (>Take the yellow fan; >Take the blue prayer fan; >Take the red prayer fan; >Up), majd a kék cuccot a piros, a sárgát a kék és a pirosat a sárga aljzatba tegyük:

>Put blue prayer fan in the red slot
>Put yellow fan in the blue slot
>Put red prayer fan in the yellow slot

A herkentyű máris szállítható... 2xOUT, majd irány az úrhajó (>South; >Southwest; >West; >Up), és vissza a támaszpontra... Most már 50000 dolcsit kapunk tudományos bónuszként, és másfél milliót egyéb címen...

Pár nap pihí után

A jólét megérdemelt élvezete után az egyik nap reggelén a házi telefon villogása ébreszt. Titkos üzenet: ha lehet, azonnal fáradjunk a kaszinóból nyíló szoláriumba, mert a Föld létérdekéről van szó...

Sajnos, jelenleg még nem engednek be a kaszinóból nyíló ajtón, ezért először is szerelnünk kell egy beugró. Ezt a recepció felletti Virtual Reality gép kezelőjétől zsebelhetjük be, amennyiben megtaláljuk a tengerparti VR program rejtett hibáját (a többit is végignéztük itt, de semmi érdemleges

nem volt: pl. ugyanazokat csinálni, mint amit mondanak — pl. Ugorjál, akkor JUMP meg hasonlók).

>Out; (Blue Hell Bar); >Out; (Heecheetown); >Northwest; (Corporation Office Lobby); >Up.

Dumáljunk egy kicsit az ürgével... Bizony, ez a MEMBERSHIP BIN lesz a bejuttatónk a klubba...

Az ürge elmondja, hogy lehet kikészíteni egy VR programot, hogy az kifagyjon (tehát nem PRESS ESCAPE KEY segítségével lépünk ki). Nekünk éppen ez lesz a feladatunk; és ahogy már előre is sejthető, itt is a végtelen ciklus (X=X*2) trükkjét kell alkalmaznunk a fagyasztásra...

Először is kapcsoljuk be a VR szimulációt:

>Sit in the couch

>Put on collar

>Push switch; (ha esetleg az nem a Beach-on állna, ekkor addig PUSH-oljuk, míg arra nem áll).

>Press power button

Figyeljük meg a helyszínen, hogy itt a SCANNER szolgál minden dolgok sokszorosítójaként (ebből már talán következik is a túltöltési stratégia!); viszont az ürge nem engedi, hogy vackolódjunk a gépével.

Ezért talán itassuk le (>Take daiquiri; >Give daiquiri to the bartender; jópárszor!) Nem fog tiltakozni (Még szép! — CoVboy), s hamarosan szépen kidöglik. Ekkor már szabadon nyúlhatunk...:

>Take the frosted glass

>Put frosted glass in scanner

És megindul a láncreakció... A VR program persze, annak rendje és módja szerint, kifagy, mi meg megkapjuk a beugrót (NE FELEJTSÜK EL TAKE-KEL FELSZEDNI!).

>Take off collar; >Take membership pin; >Out; >Out; >East; >East; >East
Mihelyt belépünk, láthatunk valakit, ahogy beszél a szoláriumba, északra. Ez lesz a mi emberünk! Menjünk utána (>North; >Sit in the couches).

Rendkívül izgatottan elmondja a névtelen telefonáló, miért hívott ide.

„A Corporation elnökségének speciális asszisztense vagyok, és az ő személyes parancsára vagyok itt.

Amit az Aleph 4-en találtál, több mint egy szimpla gép. Ez a legnagyobb felfedezés azóta, hogy Macklin felfedezte az Ájtárót magát; és meg kell mondanai, hogy kellemtelen véget jelzett előre.

Miután elhagytam ezt a szobát, légszívases azonnal menj a Corporation Administrative hivatalába. Leonard Worden és a Tudományos Főmunkatárs már vár Rád, hogy elmagyarázza az Aleph 4-en talált lelet jelentőségét és azt, mit kell tenned azon négylépéses küldetésben, amire kiválasztottunk...

Amit nem fognak elmondani — mert nem is tudják —: minden kis misszió teljesítése esetén 5 millió, a teljes teljesítéskor plusz 25 millió dollár vár Rád...

Bocs, hogy ilyen hülyén kellett ezt Veled közölnöm, de nem akartam, hogy véletlenül kiszivároгjon a dolog... Ha egy ilyen katasztrófa híre eljutna a Földre, ott olyan méretű pánikot keltene, amekkorát még nem látott a világ... És jegyezd meg: nem találkozunk...”

Gyerünk vissza a Corporation Office Lobby-be! Ott betessékelnek a konferenciaterembe, ahol már várnak ránk, és kezdődik is az előadás:

Az előadás

Leonard Worden kezd:

„Zöld a köpenyed, úgyhogy tudod, ki is vagyok... Ez a hölgy itt mellettem Yung Seon

Lee, a Tudományos Szekció főfeje.

Dióhéjban, egy igen veszélyes küldetést bízzunk Rád: aktivizáld a Heechee cloaking rendszert, ami remélhetőleg meg fog védeni bennünket egy támadó fajjal szemben. Máris bővebben kifejtem...

Amit az Aleph 4-en találtál, sokkal fontosabb, mint gondolhattad volna: egy komplett Heechee számítógép, optikai rendszér, kristálmátrixszal az adattárolásra és — manipulálásra. Az a három 'prayer fan', amivel végül is fel tudtad szedni a gépet, pedig tulajdonképp memóriaeegység...

A computer önmagát 'the Savant'-nak hívja. Az eltelt három hét alatt megtanította tudósainknak a Heechee nyelvet, némi matematika-alapot, és egy csipet történelmet. A múlt este mégis azzal fordult hozzánk, hogy az alapfeladata nem a tanítás, hanem a veszély hírének közvetítése.

Elmondta, miért tűntek el a Heechee-ek. Úgy tűnik, találtak egy másik, idegen fajt, a 'Assassins'-eket. Ekkor már az Assassins-ok módszeresen irtották a Galaxis intelligens népeit. Nem tudták a Heechee-iek, miért tesz ez, így megfélemleni sem tudták őket...

A rossz hír, hogy az Assassins-ok még mindig élnek! Egy szép nagy őrtornyot építettek Heechee-en, a 'WatchTower'-t, ami a Galaxis zugaiból érkező elektromágneses és FTL sugárakat figyel. Ha a torony egy fejlett civilizáció sugárzásait észleli, azt azonnal széttiporják.

A Heechee éppen hogy megközelítette az FTL illeten küszöbszintjét, amikor felfedezték az Assassin-ok jelenlétét és fényt derítettek viselt dolgaikra. Úgy döntöttek, építenek egy sugárzás-árnyékoló rendszert. Ez a rendszer 4 generátorból táplálkozik.

A Heechee-iek pánikba estek, éppen ezen védelmi rendszer bekapcsolása előtt. Ezért az új egy ismeretlen szegletébe távoztak, az Ájtárót itt hagyva, és a többi cuccot: hajókat, a Vénusz-barlangokat stb...

Most jön a sűrűje! Amikor a Heechee-iek elhagyták a védelmi rendszerüket, már csak apróbb simítások voltak rajta szükségesek. A Savant-ot ezután egy olyan bolygóra telepítették, amiről azt gondolták, hogy értelmes lények fel tudják fedezni. Remélték, hogy olyanok is jönnek, akik a kódon is átjutnak, és vannak annyira fejlettek, hogy a négy generátor bolygóját is fel tudják keresni, hogy bekapcsolják őket.

De az Aleph 4 ezt nem tette meg, és így most rajtunk a sor. Az FTL sugárzás a mi Naprendszerünkben — 'hála' a Heechee technológiának — most már olyan mértékű, ami már aktivizálhatja a WatchTower-t, és így a nyakunkra hozza a halált, viszont nem tudjuk betiltatni a Heechee technológia használatát a Naprendszerben: így nekünk kell aktivizálnunk a Heechee árnyékolórendszert.

„Mivel Te már eléggé jártos vagy az Aleph 4-en, a generátorok bekapcsolása rád hárul. A számítógép minden fontos információkat megadott: a pályakódok a négy generátorhoz. Eléggé masszív szerkezetek...

El kell mindegyik bolygóra repülnöd, meg kell keresni a generátor vezérlőtermét. A vezérlőtáblák mindegyikén lesz jobbról balra nézve egy tekerő, egy csúszka és egy nyomógomb. A tekerőt elfordítva az 'áram' megindul. A csúszkát felhúzza a generált tér nagysága kiterjeszhető a bolygó felszíne fölé is. A gomb megnyomása aktiválja az erőteret.”

Még megmutatja, mi történik a világunkkal, ha mindez nem jön össze; és a kártyánkat beprogramozza az új koordinátákkal.

Azonnal induljunk is a dokkba, és szálljunk fel!

Repülés Aurigae 6-ra

Szerencsére most már nem kell vacakolni 'értéktelen' helyekkel — menten **Aurigae 6**-on találjuk magunkat (már ha jól állítottuk be a kódot). A szokott módon szálljunk ki. Először ugorjunk be a képernyőn hátul látható barlang-félébe!

>West; (Residence); >Take the clear prism; majd >East; (sajnos a hátul levő fekete piramist még nem tudjuk felszedni, de ami késik, nem múlik...).

Most már tudjuk pótolni a fémtányér törött szenzorát:

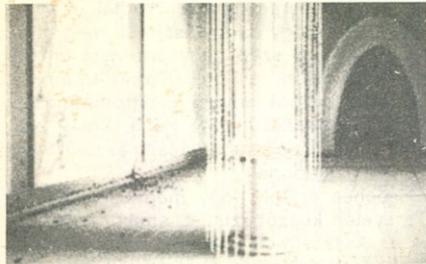
>Take the cracked prism

>Put clear prism in the diamond tray

És indulás:

>Step on the metal disk

Egy nagyon érdekes, pusztulóban lévő városba jutunk. Betérve a templomba, bizony a vezérlőtábla az ominózus 3 tekerentyűvel sugárvédett, jelenleg még nem férünk hozzá.



Ha már itt vagyunk, szedjük fel egyet a földön mászkáló bogarakból! (>Take beetles) Mehetünk is ki, mindenesetre még egyszer álljunk a fémtányérra, hátha fel tudjuk valahol használni a felszedett rovar.

Irány újra a Residence, de előtte szedjük ki a teleport-szerkentyűből az imént belerakott szenzort és a kábelvéget! (>Take the clear prism; >Take the bright cube)

Odabent szedjük ki a régi kábelt a műszerfalból:

>Take the dark cube

Rakjuk vissza a jó prizmat az eredeti helyére:

>Put clear prism in the diamond tray

A világos kábelt pedig a sötét helyére:

>Put bright cube in the square socket

Ez a beszéd! Az üvegvédő eltűnt! Persze hiába mozdítanánk a piramist: azt még mindig fogva tartja valami... Talán valamit a mellette levő alapzatra kellene rakni? Próbálkozzunk az evilágból való bogárral!

>Put beetle in the oval tray

>Take the black pyramid

Siker!

Végezetül szedjük fel az összes fontos dolgot:

>Take the clear prism; >Take the bright cube; és máris felmászhatunk a teleport-diszkre... (Előtte értelemszerűen >Put clear prism in the diamond tray; és >Put bright cube in the socket!)

>East; majd >Northeast: egy, a Legend-től már megszokott (lásd az összes eddigi produkciójunkt!) labirintusban találjuk magunkat; kövessük a következő irányt:

>Southeast; >East; >Northwest; >South;

>West; >Southeast; >North

És egy szerkentyűt lelünk, ami jól láthatóan be tudja fogadni az imént felszedett fekete piramist:

>Put black pyramid on the metal stand

Most már ki is mehetünk: pl. >South.

Jaj de jó! A vezérlőtábla sugárfüggöny-védelme megszűnt... Az eligazításon hallottakat használjuk is fel:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

És ezzel az első generátor be is van kapcsolva...

>Out; >Stand on metal disk; gyerünk a bázisra!

Az első ötmilliót megkapjuk, majd máris induljunk a következő célpontra (**KADUNA 3**).

A következő bolygó

Ez a bolygó kínos lehet dús és igen gyorsan növe vegetációja miatt: egyrészt a földből, a lábunknál kinövő növények veszélyesek, ha túl sokáig lennénk egy helyen; ugyanígy veszélyes egy állandóan ránk akaszzkodó féreg, amiről ráadásul csak néha kapunk infót, míg a végső infó az lesz, hogy bizony sikerült átharapnia az ürühát és így nekünk kampec... Ezért időnként **DROP WORM**-ozunk és amikor azt írja ki, hogy 'Talán ez az utolsó esély a lépésre', akkor sürgősen váltsunk képernyőt...

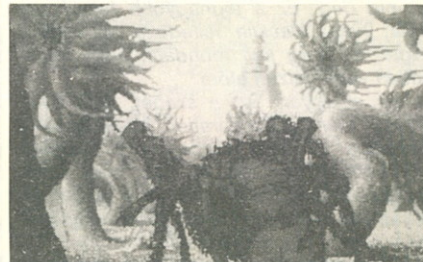
A leszállóhelyen >Take pod; (ha ez ekkor nem lenne lehetséges, a kígyós pályától nyugodtan visszajöhetünk!)

Keletre indulva (Anemone Thicket), hamarosan egy nagy pók jön velünk szembe.



Mivel közelsége végzetes, és meglógni se nagyon tudnánk előle, lőjük le! Vigyázat, rögtön akkor lőjük, amikor megjelenik, mert két lövés is kell az istenadtának!

>Shoot spider with gun; >Again



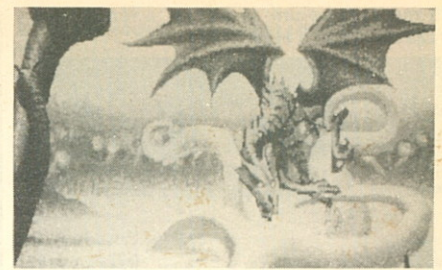
Amikorra kiterül, az aljnövényzet nagysága már aggasztó: azonnal le kell lépniük. NE menjünk keletre!

Amikor visszajöttünk a (kinyúlt) pókos pályára, már nyugodtan összeszedhetjük a pisztolyt (és ezzel ráadásul összegányoljuk magunkat a pók nedveivel, ami a támadó ragadozók kedvét fogja szegni...) (**TAKE GUN**), és így már nyugodtan mehetünk tovább...

A mocsáron persze nem tudunk átjutni... Mi lenne, ha az odabent tanyázó lényt használnánk taxiként?

>Throw worm in the Swamp

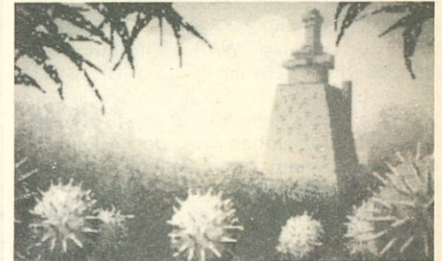
Némi közjáték (RPG-be illő jelenetekkel) után az eddig összegömbölyödött vizilény holtán kiterül, és szinte kánálja az alkalmat a rajta való átlábalásra...



>East

Itt a különös növényeknél (ne érjünk hozzájuk!) dobjuk el a leszállóhelynél felszedett gyümölcsöket:

>Drop pod



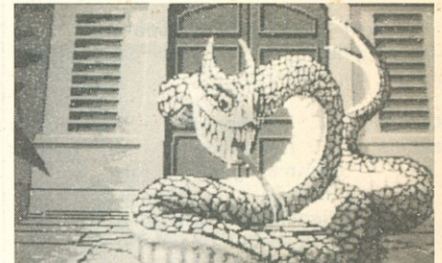
Egy patkány veti rá magát, de hozzáér az egyik 'aknához', ami felrobban, és a patkányt halálra sebzí. Úgy azt fel is tudjuk szedni:

>Take the rat

Menjünk tovább keletre: >East

Aj, de éhesnek látszik ez a kígyó... Talán ha megetetjük valamivel, nem fog ránk áhi-tozni...

>Give rat to the snake



Bejött, valóban elkezdte a kígyó az ebéd utáni sziesztát...

>Open door; >In

Itt meg egy visszataszító dög hever a műszerfalon... Ha le próbáljuk lökni, menten hatalmasra dagad és ronda pofákat vág, tűhegyes fogakkal. Talán ha ezt a léghajószerúséget kipukkasztanánk valamivel... (az akna-növény pályán van egy szöges bot-szerúség, azt szedjük fel: **TAKE SPIKE!**) >Stab pufferslug with spike; >Again

Minden akadály elhárult... a szokott módon indítjuk a generátort:

>Turn power knob

>Pull deploy lever

>Press activate button

(Persze a lépések közben nehogy elfeledkezzünk a >Drop worm-ról!)

És ezzel a pályával is kész vagyunk... Már csak vissza kell mennünk az úrhajóhoz, és hazarepülni...

A legnehezebb küldetés

A következő bolygó végre emberi környezettel és nagyszerű képekkel fogad... Bár eleinte az ember nem tudja, mit is érdemes tennie...

GAMES CENTER

1992/3. programkatalógus

1519 Budapest, Pf.: 363.

Programajánlatunk IBM PC számítógépekhez:

• 3D CONSTRUCTION KIT/DOMARK / 3D játékszerkesztő / 183K / EGA, VGA; • 7 UP SPOT / logikai / 432K / EGA, VGA, Tandy; • A-10 TANK KILLER / repülőgép szimulátor / 1.122K / VGA; • A-320 AIRBUS / szimulátor / 341K / EGA, VGA; • ABRAMS BATTLE TANK/DYNAMIX / tank szimulátor / 399K / EGA; • ACES OF THE PACIFIC / repülőgép szimulátor / 3797K / VGA; • ADVANTAGE TENNIS / 926K / CGA, EGA, VGA; • AIRBALL/MICRODEAL / 3D izometrikus máskálós / 142K / CGA, EGA; • AIRBORNE RANGER/MICROPROSE / kommandós akció / 286K / CGA, EGA; • AMOEBA / logikai / 13K / CGA, EGA; • ANOTHER WORLD / akció / 1136K / EGA, VGA; • ARCADE VOLLEYBALL/PC COMPUTER / röplabda-szerű ügyességi / 25K / CGA; • ARCTIC FOX/DYNAMIX / 3D akció egy tankban / 98K / CGA; • ARKANOID2/NOVALOGIC / minőségi faltenisz+szerkesztő / 170K / EGA; • ASTERIX/? / kalandjáték (francia) / 364K / EGA; • ATOMINO / logikai / 151K / EGA, VGA; • ATOMIX/? / logikai / 95K / VGA; • A-TRAIN / stratégia / 3HD / EGA, VGA, Herc; • AUTODESK ANIMATOR / animátor / 895K / VGA; • AUTOROUTE EXPRESS / világtérkép / 1.230K / CGA, EGA, VGA, Herc; • BANANOID / falbontó / 48K / VGA; • BATTLE ISLE/BLUE BYTE / stratégia 2 játékos / 898K / EGA, VGA; • BATTLE OF BRITAIN / rep.gép szimulátor / 722K / CGA, EGA, VGA, Tandy; • BATTLECHESS/INTERPLAY / sakk, tréfás animációkkal / 504K / EGA; • BATTLECHESS2/INTERPLAY / kínai sakk, tréfás animációkkal / 932K / CGA, EGA, VGA; • BATTLEHAWKS 1942/LUCASFILM / repülőgép szimulátor / 379K / EGA; • BITRIS/? / két személyes Tetris / 36K / EGA; • BLAST/MORAFF / faltenisz / 96K / CGA, EGA, VGA, Herc; • BLOCKOUT/? / ügyességi, térbeli TETRIS / 102K / CGA, EGA; • BLUE ANGEL / repülés akció / 345K / CGA, EGA, VGA; • BLUES BROTHERS / máskálós / 486K / EGA; • BOMB / ügyességi / 131K / EGA; • BREACH 2/OMNITREND / stratégia / 250K / EGA; • BREAKER/? / faltenisz / 27K / EGA; • BUCK ROGERS 2. / kaland / 1HD / EGA, VGA; • BUDOKAN/ELECTRONIC ARTS / sport, japán harcművészetek / 715K / VGA, (EGA?); • CARMEN SANDIEGO 3./BRODERBUND / nyomozós kalandjáték / 564K / EGA; • CARMEN SANDIEGO 4./BRODERBUND / nyomozós kalandjáték / 593K / EGA; • CARMEN USA / nyomozós / 593 / VGA; • CARRIER COMMAND/? / stratégia+harci szimulátor / 170K / EGA; • CAT/? / ügyességi játék egy macskával / 55K / CGA; • CAVEMAN UGH-LYMPICS/? / tréfás őskori olimpia / 884K / EGA; • CENTREFOLD SQUARE / logikai / 478K / CGA; • CENTURION / / 940K / EGA; • CGA kollekció I. / vegyes / 202K / CGA; • CGA kollekció II. / vegyes / 86K / CGA; • CGA kollekció III. / vegyes / 330K / CGA; • CHAMPIONS OF KRYNN/SSI / fantasy szerepjáték / 705K / EGA; • CHICAGO 90/? / autós üldözés / 178K / CGA, EGA; • CIVILISATION/MICROPROSE / stratégiai életjáték / 1.684K / EGA, VGA; • CLOWN / demo / 155K / VGA; • COLA / demo / 182K / VGA; • COLONY / 3D kaland / 234K / EGA; • COMBAT ZONE? / 3D tank ügyességi / 45K / CGA; • COMIC CAPTAIN / máskálós / 90K / EGA; • COMIC CAPTAIN? / máskálós ügyességi / 85K / EGA; • COMMAND HQ/OZARK / stratégia / 435K / CGA, EGA; • CONFLICT EUROPE/SSI / stratégia / 211K / CGA, EGA, VGA; • CONFLICT MIDDLE EAST/SSI / stratégia / 244K / CGA, EGA; • CONQUEST OF CAMELOT/SIERRA / Sierra kalandjáték / 3.258K / CGA, EGA, Herc; • CORPORATION / ügyességi / 525K / EGA, VGA, Tandy; • CRIME WAVE/ACCESS / látványos grafikájú akciójáték / 2.670K / EGA; • CROWN/STARBYTE / ügyességi / 478K / CGA, EGA, VGA, Herc; • CYCLE / motorverseny / 268K / EGA; • CYRUS / sakk / 118K / EGA; • DARNIT/BSX / kártyajáték / 75K / EGA; • DAWN RAIDER/SEGA / repülőgép akció / 372K / EGA, VGA; • DEATH TRACK / autóverseny / 480K / EGA; • DEATHTRACK/ACTIVISION / brutális autóverseny szimulátor / 475K / EGA; • DESTINY KNIGHT / 509K / EGA; • DIE HARD/ACTIVISION / 3D kommandó játék / 526K / EGA; • DITKA / rugby / 885K / VGA; • DOUBLE DRAGON/ARCADIA / karaté akció / 309K / CGA; • DR.BRAIN / logikai / 2.485K / EGA, VGA; • DRAGONSTRIKE/SSI / sárkányszimulátor / 999K / CGA, EGA, VGA; • DUCK TALES / kaland / 620K / EGA; • DUKE NUKEM/APOGEE / máskálós akció / 220K / EGA; • DUNE / kaland / 1799K / VGA; • ELITE PLUS / űrhajós / 273K / EGA, VGA; • ELITE/FIREBIRD / 3D sci-fi kalandjáték / 75K / CGA; • ENTRAP/MORAFF / logikai ügyességi / 78K / CGA, EGA, VGA, Herc; • EURO SOCCER / foci / 351K / EGA; • EYE OF BEHOLDER 2/SSI / fantasy szerepjáték / 2HD / CGA, EGA, VGA; • EYE OF BEHOLDER/SSI / fantasy szerepjáték / 1.607K / CGA, EGA, VGA; • FACES / logikai összerakó / 517K / EGA; • F-14 TOMCAT/ACTIVISION / repülőgép szimulátor / 945K / EGA, VGA; • F-117A / repülőgép szimulátor / 1400K / VGA; • F-15 STRIKE EAGLE / rep.gép.szim. / 180K / VGA; • F-16 COMBAT PILOT/DIGITAL INTEGRATION / repülőgép szimulátor / 280K / CGA, Herc; • F-19 STEALTH FIGHTER/MICROPROSE / repülőgép szimulátor / 542K / CGA, EGA, VGA, Herc; • F-29 RETALIATOR/OCEAN / repülőgép szimulátor / 391K / EGA, VGA; • FACE OFF/ACTIVISION / sport, jéghoki / 547K / VGA; • FAIRY GODMOM/SOGGY / máskálós akció / 86K / EGA; • FALCON/SPECTRUM HOLOBYTE / repülőgép szimulátor / 114K / CGA; • FALCON/SPECTRUM HOLOBYTE / repülőgép szimulátor / 344K / EGA; • FANTAVISION / rajzoló/animátor / 500K / EGA; • FIGHTER BOMBER / rep.gép.szim. / 703K / CGA, EGA, VGA, Herc; • FLIGHT OF INTRUDER/HOLOBYTE / repülőgép szimulátor / 785K / EGA,VGA; • FLIGHT SIMULATOR 3./MICROSOFT / repülőgép szimulátor / 397K / CGA, EGA, Herc; • FLIGHT SIMULATOR 4./MICROSOFT / repülőgép szimulátor / 388K / CGA, EGA, Herc; • FORD SIMULATOR/SOFTAD / autó szimulátor / 134K / CGA; • GAMES OF HARMONY/ACCOLADE / logikai (Amigán VAXINE) / 100K / CGA, EGA, VGA; • GATEWAY CORPORATION/LEGEND / kaland / 8HD / EGA, VGA; • GATO/MINDSCAPE / tengeralattjáró szimulátor / 128K / CGA; • G-BIRD / 23K / EGA; • GHOSTBUSTERS 2./ACTIVISION /

kaland/ügyességi / 1.078K / CGA, EGA, Herc; • GOBLIINS / ügyességi / 1500K / VGA; • GOLD OF AMERICAS / stratégia / 289K / CGA, EGA, Tandy, Herc; • GOLDEN AXE/SEGA / máskálós akció / 587K / CGA, EGA, VGA, Herc; • GOLF/ACCOLADE / golf / 89K / CGA, Herc; • GOODY/OPERA / máskálós ügyességi / 61K / CGA; • GRAND PRIX 500 / motorverseny / 579K / EGA, VGA; • GRAND PRIX CIRCUIT/ACCOLADE / autóverseny szimulátor / 378K / CGA, EGA; • GUNBOAT/ACCOLADE / hadihajó szimulátor / 505K / CGA, EGA, VGA, Herc; • GUNSHIP 2000/MICROPROSE / helikopter szimulátor / 2.424K / VGA; • GUNSHIP/MICROPROSE / helikopter szimulátor / 309K / CGA, EGA; • GUY SPY / akció / 2575K / VGA; • HERO'S QUEST 1./SIERRA / Sierra kalandjáték / 2.627K / CGA, EGA, Herc; • HITCHHIKERS GUIDE TO GALAXY/INFOCOM / szöveges kalandjáték / 204K; • HOOK / kaland / 1587K / VGA; • HOSTAGES/INFOGRAMS / kommandós akció / 487K / EGA; • HUGO 1 / máskálós / 1.206K / EGA; • HUNT FOR RED OCTOBER / tengeralattjáró szimulátor / 92K / CGA; • INDIANA JONES 2. / máskálós / 86K / EGA; • INDIANA JONES 4. THE FATE OF ATLANTIS / akció/kaland / 2HD / CGA, EGA, VGA; • INDIANA JONES 4. THE FATE OF ATLANTIS / kaland / 6HD / VGA; • INDIANA JONES AND TEMPLE OF DOOM / máskálós ügyességi / 87K / EGA; • INDIANAPOLIS 500/? / autóverseny szimulátor / 513K / EGA; • INDY JONES 3. ADVENTURE/LUCASFILM / kalandjáték / 1.162K / EGA; • INFILTRATOR/MINDSCAPE / kommandós akció+szimulátor / 91K / EGA; • ITALY'90 SOCCER / foci / 297K / EGA; • JACK NICKLAUS' GOLF/ACCOLADE / golf / 498K / CGA, EGA; • JEOPARDY / kviz / 411K / CGA, EGA, VGA, Tandy; • JET/SUBLOGIC / repülőgép szimulátor / 95K / CGA, EGA, Herc; • JOHN MADDEN FOOTBALL / rugby / 1HD / EGA; • KING'S QUEST I./SIERRA / kaland / 1HD / EGA; • KING'S QUEST I./VGA / kaland / 4HD / VGA; • KING'S QUEST II./SIERRA / kaland / 1HD / CGA, EGA, Herc; • KING'S QUEST IV./SIERRA / kaland / 4HD / CGA, EGA; • KING'S QUEST V./SIERRA / kaland / 9HD / CGA, EGA, Herc, +5HD VGA; • KICK OFF 2./ANCO / futball+menedzser / 189K / EGA, VGA; • KUWAIT / stratégia / 599K / VGA; • LAMERS / lemmings klón / 220K / EGA; • LARRY 1./SIERRA / Sierra kalandjáték / 285K / CGA, EGA, Herc; • LARRY 1./VGA / Sierra kalandjáték / 3HD / VGA; • LARRY 2./SIERRA / kaland / 285K / CGA; • LARRY 3./SIERRA / Sierra kalandjáték / 1.744K / CGA, EGA, Herc; • LARRY 5./SIERRA / Sierra kalandjáték / 8HD / EGA, VGA; • LEX FREE / kviz / 406K / EGA; • LHX ATTACK CHOPPER/ELECTRONIC ARTS / helikopter szimulátor / 781K / CGA, EGA; • LIGHTSPEED/MICROPROSE / ELITE-szerű sci-fi kalandjáték / 1.225K / CGA, EGA, VGA; • LINEWARS/? / ELITE-szerű 3D lövöldözős / 78K / EGA; • LINKS / golf / 1.443K / VGA; • LOOPZ / csókírákó / 105K / CGA, EGA, VGA; • LORD OF THE RINGS VOL. I./INTERPLAY / kalandjáték / 1.363K / EGA, VGA; • LUFTWAFFE / rep.gép.szim. / 2HD / EGA, VGA; • M! TANK PLATOON / tank szimulátor / 835K / EGA; • M4 SHERMAN/LORICIEL / tank szimulátor / 262K / CGA, EGA, VGA; • MAH JONGG/? / logikai, kínai domino / 43K / EGA; • MANHUNTER 2./SIERRA / kaland / 1HD / EGA, VGA; • MANIAC MANSION/LUCASFILM / kalandjáték / 199K / EGA; • MENACE/PSYGNOSIS / űrhajós ügyességi / 101K / EGA; • MIG-29M SUPER FULCRUM/DOMARK / repülőgép szimulátor / 745K / EGA, VGA; • MILLENNIUM 2.2/ELECTRIC DREAMS / sci-fi életjáték / 4HD / 389K / CGA, EGA; • MIXED UP FAIRY TALES/SIERRA / kaland / 1HD / VGA; • MOD-OK / zenék / 617K / (MOD Player-hez); • MOD-OK 2. / zenék / 2029K / (MOD Player-hez); • MOD-OK 3. / zenék / 1631K / (MOD Player-hez); • MOD PLAYER PRO. / 142K / lejátszó a MOD-okhoz; • MONKEY ISLAND 2./LUCASFILM / kalandjáték / 6HD-70K / EGA, VGA; • MOONBASE/KDT / SIM CITY-szerű játék a Holdon / 243K / CGA, EGA, VGA, Herc; • NBAA BASKETBALL / kosárlabda / 190K / EGA; • NEBULUS? / máskálós ügyességi / 50K / CGA; • NEWS / újságkészítő / 511K / CGA, EGA, VGA; • NIGHTMARE ON ELM STREET / horror feldolgozás / 267K / EGA; • NIGHTSHIFT / ügyességi / 347K / EGA; • NINJA RABBIT / verekedős / 302K / CGA, EGA, VGA; • NORTH AND SOUTH/INFOGRAMS / tréfás stratégia / 584K / CGA, EGA; • OIL IMPERIUM/RELINE / üzleti/stratégiai / 352K / EGA; • ÖKOLOPOLY / társasjáték / 1.055K / EGA; • PASSIANS / kártya / 52K / EGA; • PATRIZIER/ASCON / stratégia-kereskedő / 2HD / VGA; • PC GLOBE / földatlasz / 1.187K / CGA, EGA, VGA, Herc, Tandy; • PGA TOUR GOLF / golf / 422K / EGA; • PINBALL / flipper / 195K / EGA; • PIPEMANIA / csőösszerakó / 91K / EGA; • PLATOON/OCEAN / kommandós küldetés / 258K / CGA, EGA, Herc; • PLAZMA DEMO / demo / 146K / VGA; • POLICE QUEST 1./SIERRA / Sierra-kalandjáték / 432K / CGA, EGA, Herc; • POLICE QUEST 2./SIERRA / Sierra kalandjáték / 1.862K / CGA, EGA, Herc; • POLICE QUEST 3./SIERRA / Sierra kalandjáték / 5HD / VGA; • POOL / biliárd / 30K / EGA; • POOL OF RADIANCE/SSI / fantasy szerepjáték / 889K / EGA; • POOLS OF DARKNESS / RPG / 2HD / EGA; • POPULOUS/ELECTRONIC ARTS / stratégia / 337K / EGA, VGA; • POPULOUS - PROMISED LANDS / pályák / 326K / EGA, VGA; • PREHISTORIK/CINEMAWARE / kaland / 311K / CGA, EGA, VGA; • PRINCE OF PERSIA? / máskálós ügyességi / 256K / EGA; • PT-109/SPECTRUM HOLOBYTE / torpedónaszád szimulátor / 697K / VGA; • PYRAMID/BSX / kártyajáték / 108K / EGA; • QUEST FOR GLORY 2. / kaland / 2HD / CGA, EGA, Herc, Tandy; • RAILROAD TYCOON/MICROPROSE / vasúteplő stratégia+életjáték / 801K / CGA, EGA; • RAMPAGE? / ügyességi (városrombolás) / 124K / CGA, EGA; • RED BARON/MICROPROSE / I. világháborús rep.szim. / 1.687K / VGA; • RICK DANGEROUS 2./MICROSTYLE / máskálós akció / 199K / CGA, EGA, VGA; • RISE OF THE DRAGON / kaland / 6HD / EGA, VGA; • RISK / stratégia / 279K / CGA, EGA; • ROBOT/BORLAND / ügyességi / 168K / EGA; • ROCKET

RANGER/CINEMAWARE / stratégia+kaland / 595K / CGA, EGA; • ROGER RABBIT/SILENT / tréfás akció a nyúlal / 211K / CGA; • RULES OF ENGAGEMENT/OMNITREND / stratégia / 904K / EGA, VGA; • SECRET AGENT/DYNAMIX / látványos akció/kalandjáték / 1.593K / EGA; • SEUL GAMES/ACTIVISION / olimpiai sportok / 1.050K / EGA; • SHANGHAI / logikai / 1.253K / EGA, VGA; • SHERMAN M4 / stratégia / 252K / EGA; • SHUFFLEPUCK CAFE/BRODERBUND / nagyon jó ügyességi / 487K / CGA, EGA, Herc; • SHUT BOX?? / logikai / 29K / EGA; • SILENT SERVICE 2. tengeraltjáró / 737K / EGA, VGA; • SILPHEED/SIERRA / lövöldözős ügyességi / 407K / EGA; • SIM ANT/MAXIS / életjáték egy hangyavádrán / 1HD / EGA, VGA; • SIM CITY/INFOGRAMES / városfejlesztés, stratégia / 520K / CGA, EGA; • SIM EARTH/MAXIS / Sim City-szerű életjáték a földön / 540K / EGA, VGA; • SKYBASE? / sci-fi logikai-stratégiái / 102K / EGA; • SNARF? / labirintus ügyességi / 68K / EGA; • SOKOBAN / logikai / 77K / CGA; • SOUL CRYSTAL / kaland / 3HD / EGA, VGA; • SPACE QUEST 1./SIERRA / Sierra kalandjáték / 331K / CGA, EGA, Herc; • SPACE QUEST 2./SIERRA / Sierra kalandjáték / 454K / CGA, EGA, Herc; • SPACE QUEST 3./SIERRA / Sierra kalandjáték / 1.839K / CGA, EGA, Herc; • SPACE QUEST 4./SIERRA / Sierra kalandjáték / 3HD / CGA, EGA, Herc; • SPACE QUEST 4./VGA / Sierra kalandjáték / 6HD / VGA; • SPACE ROGUE/ORIGIN / Elite-szerű sci-fi kalandjáték / 333K / EGA; • SPACE TAXI / űrhajós / 411K / CGA; • SPELLCASTING 101/LEGEND / kaland / 3HD / CGA, EGA, Herc; • SPELLCASTING 201/LEGEND / kaland / 3HD / CGA, EGA, Herc; • STAR CONTROL/ACCOLADE / stratégia, csillagháború / 585K / VGA; • STAR GOOSE/LOGOTRON / lövöldözős ügyességi / 78K / EGA; • STORM ACROSS EUROPE/SSI / stratégia / 218K / CGA, EGA; • STORMLORD/HEWSON / akció / 183K / EGA; • STREAM TRACKER+ MUSIC / zenekészítő / 840K / —; • STREET ROD/CALIFORNIA DREAMS / autószerelés+stratégia / 572K / CGA, EGA, Herc; • STUNT CAR RACER /

autóverseny / 179K / EGA; • STUNTS / autóverseny / 1.094K / CGA, EGA, VGA; • SUPER SOLVER READING ADVENTURE / kaland / 447K / EGA; • SUPREMACY/PROBE / sci-fi stratégia / 689K / CGA, EGA, VGA; • TAPPER/US GOLD / ügyességi játék egy kocsmában / 48K / CGA; • TEAM SUZUKI / motorverseny / 181K / EGA; • TERMINATOR 2. / akció / 813K / EGA, VGA; • TEST DRIVE III. / autóverseny / 652K / EGA, VGA; • THE THIRD COURIER/ACCOLADE / szokatlan kalandjáték / 444K / CGA, EGA, Herc; • THEXDER/SIERRA ON LINE / mázskálós/lövöldözős / 211K / EGA; • TIME QUEST / kaland / 3HD / EGA, VGA; • TOPPLER / ügyességi / 157K / EGA; • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER / RPG / 2HD / EGA, VGA; • TURBO OUTRUN/SEGA / autós ügyességi / 221K / EGA; • ULTIMA VI./ORIGIN / fantasz szerepjáték / 1.740K / CGA, EGA, VGA, Herc; • ULTIMA UNDERWORLD / RPG/kaland / 4HD / EGA, VGA; • URIDIUM/HEWSON / űrhajós ügyességi / 58K / EGA; • VECTOR DEMO / demo / 197K / VGA; • VETTE/SPECTRUM HOLOBYTE / autó szimulátor / 287K / EGA, VGA; • VGA demo 1. / demo / 661K / VGA; • VGA demo 2. / demo / 484K / VGA; • VIRUS demo / demo / 46K / —; • WALL STREET WIZARD/RELINE / üzleti/stratégiai (német) / 175K / CGA; • WAR IN THE MIDDLE EAST / stratégia / 481K / CGA, EGA; • WARLORDS / stratégiai / CGA, EGA, VGA, Herc; • WESTERN FRONT/SSI / stratégia / 284K / EGA, VGA; • WINDWALKER/ORIGIN / kalandjáték / 541K / EGA, VGA; • WING COMMANDER/ORIGIN / repülőszimulátor a jövőből / 3HD / EGA, VGA; • WINGS OF FURY / akció / 396K / EGA; • WOLFENSTEIN / akció/kaland / 652K / VGA; • WOLFPACK / tengeraltjáró / 614K / EGA, VGA; • XENON 2 MEGABLAST/BITMAP / űrhajós akció / 148K / CGA, EGA, VGA, Herc; • XENON/BITMAP / űrhajós akció / 186K / CGA, EGA; • XMAS LEMMINGS / ügyességi / 228K / EGA; • ZAK MCKRACKEN/LUCASFILM / humoros kalandjáték / 286K / EGA; • ZONEY GOLF / golf / 443K / EGA;

Az itt felsorolt programokból mindenki saját maga válogatja össze a neki szükséges programokat. A lista alapján mindenki kikalkulálhatja, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel, és annak alapján tárhatja elő elképzelését (1.2 Mb-os HD-s lemezekre másolunk, ahol tehát a játék mellett pl. csak az látható, hogy: 3 HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 3 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni!

Programajánlatunk C64 lemezeire:

• 7 LIC.TO KILL - 187 - akció / • 1000 MILES - 2SD - autóvers. / • 11 A SIDE - 1SD - sport / • 19 BOOT CAMP - 1SD - ügyességi / • 1943 - 170 - lövöldöz. / • 3-D CON.KIT GAME - 097 - lövöldöz. / • 3D-SCACCHI - 127 - sakk / • 3D.POOL - 115 - biliárd / • 3D.STOCK CAR - 095 - autóvers. / • 45-142 - logikai / • 4TH PROTOCOL - 1SD - stratégia / • 4X4 OFF ROAD S. - 2SD - autóvers. / • 5 A SIDE FOOTB. - 116 - sport / • 500.CC.MOTOMAN. - 2SD - szim-men. / • 500CC.GR. PRIX - 83 - motorv. / • 5TH GEAR - 181 - ügyességi / • 7'UP SPOT - 1SD - logikai / • 80 NAP ALATT... - 2SD - kaland / • ACCOLADE COMIX - 6SD - ügyességi / • ACCROBAT - 34 - ügyességi / • ACE 1. - 201 - szimulátor / • ACE 2. - 270 - szimulátor / • ACE 2088 - 191 - szimulátor / • ACE OF ACES - 260 - szimulátor / • ACTION BALL - 113 - ügyességi / • ACTION BIKER - 116 - ügyességi / • ACTION FORCE - 180 - lövöldöz. / • ADDAMS FAMILY - 288 - Mázskálós / • ADIDAS CHAM. - 270 - sport / • ADRENALIN - 065 - Lövöldöz. / • ADV.BASKETBALL - 210 - sport / • ADV. PINBALL - 98 - flipper / • AFTER BURNER - 1SD - lövöldöz. / • AFTER THE WAR 1. - 204 - akció / • AFTER THE WAR 2. - 145 - akció / • AFTERWORLD - 129 - összetett / • AGENT USA - 121 - akció / • AIDON - 1SD - lövöldöz. / • AIRWOLF - 147 - ügyességi / • ALCAZAR - 142 - lab.löv. / • ALIEN - 191 - labirint. / • ALIEN KILL - 034 - Lövöldöz. / • ALIEN SINDROME - 2SD - lövöldöz. / • ALIEN SLIME - 160 - akció / • ALIEN WORLD - 507 - lövöldöz. / • ALIENS - 139 - lövöldöz. / • ALIENS - 1SD - akció / • ALIENSTORM - 1SD - lövöldöz. / • ALLEYKAT - 148 - lövöldöz. / • ALTERED BEAST - 2SD - mázskálós / • ALTEREGO - 6SD - tesz. / • AMASING SPIDER - 194 - mázskálós / • AMOBA - 118 - Logikai / • AMERIC. 3D.POOL - 140 - biliárd / • AMERIC. C.WAR 3 - 1SD - stratégia / • AMERICAN EXPR. - 176 - ügyességi / • ANDY CAPP - 133 - mázskálós / • ANGLE - 096 - Logikai / • ANNALS OF ROME - 104 - stratégia / • ANOTHER WORLD - 2SD - lövöldöz. / • ANTI-FRICTION - 137 - lövöldöz. / • ANTI-RIAD - 226 - lövöldöz. / • APOXOLY - 276 - lövöldöz. / • ARCADE FLIGHT S - 149 - lövöldöz. / • ARCADE T.QUIZ - 416 - kvíz / • ARCANA - 184 - kaland / • ARCTIC ANTICS - 149 - akció / • ARCTIC FOX - 1SD - szimulátor / • ARGON - 164 - lövöldöz. / • ARMYALTE - 1SD - ügyességi / • ARTILLERY - 168 - lövöldöz. / • ARTURA - 157 - mázskálós / • ASTERIX - 184 - mázskálós / • ATA REVENGE - 134 - Tetris / • ATHENA - 200 - mázskálós / • ATLANTIS - 153 - lövöldöz. / • ATOM ANT - 105 - ügyességi / • ATOMCROSS - 055 - logikai / • ATOMIC - 141 - logikai / • ATOMIC ROBOKID - 2SD - lövöldöz. / • ATOMINO - 149 - logikai / • AUF WS.MONTY - 193 - mázskálós / • AUGGIE DOGGIE - 215 - Mázskálós / • AURORA - 119 - lövöldöz. / • AUSSI GAMES - 4SD - sport / • AUTOTEST - 150 - ügyességi / • AVENT ESPRIT - 385 - kaland / • AVOID THE NOID - 278 - ügyességi / • AXIENS - 55 - lövöldöz. / • B-24 SIM. - 1SD - szimulátor / • B-727 SIM. - 58 - szimulátor / • B. FOR OKINAWA - 84 - stratégia / • B.T.T. BEPO - 152 - ügyességi / • BABY JACK - 133 - ügyességi / • BABYLON FOUR - 131 - lövöldöz. / • BACCARO - 170 - ügyességi / • BACK FIRE - 082 - lövöldöz. / • BACK T.FUTURE 2 - 1SD - ügyességi / • BACK T.FUTURE 3 - 1SD - ügyességi / • BACKGAMMON - 040 - logikai / • BAD BLOOD - 2SD - kaland / • BADLANDS - 209 - autóvers. / • BAGITMAN - 106 - mázskálós / • BALL GAME - 109 - logikai / • BALLISTIX - 123 - sport / • BALLOON - 99 - ügyességi / • BANGER RACER - 123 - menedzser / • BANGKOK KNIGHT - 534 - verekedős / • BARBAR - 111 - verekedős / • BARBARIAN 1. - 163 - verekedős / • BARBARIAN 2. - 396 - verekedős / • BARD'S TALE 1. - 4SD - AD&D / • BARD'S TALE 2. - 4SD - RPG / • BARD'S TALE 3. - 4SD - RPG / • BARMY BUILDERS - 202 - mázskálós / • BASIL THE G.M.D. - 1SD - Mázskálós / • BASKET MANAG. - 1SD - menedzser / • BASKET PLAY-OFF - 2SD - Sport / • BASKETBALL - 100 - sport / • BASKETMASTER - 88 - sport / • BAT - 2SD - kaland / • BAT.O. NAPOLEON - 3SD - stratégia / • BATMAN JOKER - 175 - mázskálós / • BATMAN PENGUIN - 171 - mázskálós / • BATMAN THE MOV. - 417 - akció / • BATTLE CHESS - 2SD - sakk / • BATTLE COMM. - 360 - szimulátor / • BATTLE OF BRIT. - 191 - stratégia / • BATTLE TECH. - 2SD - kaland / • BATTLE WALLEY - 175 - lövöldöz. / • BATTLEBOUND - 2SD - lövöldöz. / • BATTLESHIPS - 241 - logikai / • BC.BILL - 186 - mázskálós / • BEACH

COMM. - 169 - Lövöldöz. / • BEACH HEAD 1. - 257 - akció / • BEACH HEAD 2. - 1SD - akció / • BEACH VOLLEYB. - 240 - sport / • BEAM - 119 - ügyességi / • BEAR GEORGE - 097 - Mázskálós / • BEER PUB - 170 - ügyességi / • BEN - 170 - logikai / • BETORES A BAZIS. - 1SD - szöveges / • BETRAYAL - 193 - stratégia / • BETTER DEAD - 163 - lövöldöz. / • BEVERLY HILLS C. - 1SD - ügyességi / • BEYOND DARK C. - 1SD - akció / • BEYOND THE ICE - 174 - akció / • BIFF - 108 - Mázskálós / • BIG GAME FISH. - 320 - menedzser / • BIG MAD - 70 - mázskálós / • BIG NOSE - 107 - Mázskálós / • BIG SLEAZE - 143 - szöveges / • BIGFOOT - 169 - mázskálós / • BIGTOP BARNEY - 208 - ügyességi / • BINGO - 2SD - Kvizjáték / • BIONIC NINJA - 209 - verekedős / • BISMARCK - 164 - szimulátor / • BLACK HORNET - 379 - Lövöldöz. / • BLACK KNIGHT 1. - 173 - szöveges / • BLACK KNIGHT 2. - 171 - szöveges / • BLACK KNIGHTS - 151 - Kaland / • BLACK PANTHER - 451 - Karate / • BLACKHAWK - 89 - lövöldöz. / • BLADES OF STEEL - 1SD - sport / • BLAGGER - 132 - mázskálós / • BLAGGER GO H. - 160 - mázskálós / • BLASING THUND. - 165 - akció / • BLASTBALL - 83 - falbontó / • BLASTERS O.T.UNI - 181 - lövöldöz. / • BLINKY - 183 - mázskálós / • BLINKY'S S.S. - 192 - mázskálós / • BLITZKRIEG - 141 - stratégia / • BLOBBER - 163 - ügyességi / • BLOCK OUT - 131 - tetris / • BLOOD N'GUTS - 2SD - Sport / • BLOODMONEY - 347 - lövöldöz. / • BLOODWICH - 240 - RPG / • BLUE ANGEL '69 - 366 - logikai / • BLUE ANGELS - 1SD - Szimulátor / • BLUE MAX - 107 - lövöldöz. / • BLUE MAX 2001 - 102 - lövöldöz. / • BLUES BROTHERS - 1SD - mázskálós / • BMX FREESTYLE - 149 - szimulátor / • BMX NINJA - 174 - verekedős / • BMX QUARRY - 146 - szimulátor / • BOB MORAN SCI. - 249 - lövöldöz. / • BOB WINNER - 1SD - RPG / • BOBO - 1SD - ügyességi / • BOCCÉ BALLS - 145 - ügyességi / • BOD SQUAD - 292 - Mázskálós / • BODO ILLG. SOC - 113 - sport / • BOM.1944 - 84 - lövöldöz. / • BOMB JACK - 141 - ügyességi / • BOMBO - 201 - mázskálós / • BOMBUZAL - 347 - logikai / • BONANZA BROS - 270 - Mázskálós / • BOND - 54 - mázskálós / • BONKA - 49 - mázskálós / • BOOGA BOO - 202 - ügyességi / • BOP'N'RUMBLE - 467 - ügyességi / • BORROVED TIME - 2SD - RPG / • BOSSU - 150 - szöveges / • BOULDER D.1-16 - 331 - mázskálós / • BOUNCING BALLS - 83 - ügyességi / • BOUNCIN. HEADS - 191 - mázskálós / • BOUNTY BOB - 171 - mázskálós / • BOX MANAGER - 179 - menedzser / • BOZO'S NIGHT - 186 - mázskálós / • BOZUMA - 4SD - RPG / • BRAIN ARTITICE - 400 - Logikai / • BRAVESTARR - 120 - lövöldöz. / • BREAKER - 034 - falbontó / • BREATHALYSER - 66 - ügyességi / • BREW - 2SD - szöveges / • BRIAN BOODEX - 154 - mázskálós / • BRIDE FRANKINS. - 153 - kaland / • BRIDGE - 076 - Kártya / • BRIT SPEEDWAY - 196 - Menedzser / • BRUBAKER - 2SD - Szöveges / • BRUCE LEE - 190 - verekedős / • BUBBLE BOBBL 1. - 200 - ügyességi / • BUBBLE BOBBL 2 - 1SD - ügyességi / • BUBBLE DIZZY - 152 - ügyességi / • BUCK ROGERS - 4SD - RPG / • BUDOKAN - 2SD - Sport / • BUFFALO RODEO - 2SD - sport / • BUGBOMBER - 257 - Logikai / • BUGGY BOY - 186 - ügyességi / • BUNDES.MAN.2 - 117 - Menedzser / • BUNGELING BAY - 184 - lövöldöz. / • BURNIN'RUBBER - 146 - logikai / • BUST OUT - 054 - Falbontó / • BUTCHER H. - 1SD - akció / • BUTRAGU. SOCC. - 165 - sport / • CABAL - 471 - lövöldöz. / • CALIF.DRIVER - 224 - autóvers. / • CALIFORN.GAMES - 3SD - sport / • CANALS OF MARS - 111 - lövöldöz. / • CAPT'N KID - 87 - logikai / • CAPTAIN BLOOD - 286 - szimulátor / • CAPTAIN POWER - 371 - akció / • CAPTAIN STARK - 1SD - mázskálós / • CAPTRON - 153 - mázskálós / • CARD SHARK - 1SD - kártya / • CARM. SANDIEGO - 3SD - kaland / • CARRIER COMM. - 162 - Stratégiái / • CASH N'GRAB - 177 - nyeregép / • CASHDASH - 94 - mázskálós / • CASTLE DR.CR. - 128 - mázskálós / • CASTLE MASTER - 224 - kaland / • CASTLEVANIA - 2SD - akció / • CATALYPSE - 2SD - Lövöldöz. / • CAULDRON 1. - 192 - lövöldöz. / • CAULDRON 2. - 185 - lövöldöz. / • CAVERN OF KHAF. - 154 - akció / • CAVERNS SHILL - 198 - lövöldöz. / • CELLRATOR - 83 - lövöldöz. / • CELLULOID - 105 - falbontó / • CENTAURY ALIAN. - 7SD - AD&D / • CENTRON - 098 - TV-foci / • CHAMB.SHAOLIN - 456 - verekedős /

CHAMONIX CHALL - 1SD - menedzser / ● CHAMP - 271 - sport / ● CHAMP 3D.SNOOK - 117 - Billiárd / ● CHAMP EUROPE - 403 - Sport / ● CHAMP.OF KRYNN - 6SD - AD&D / ● CHAMPIONS.SOC - 1SD - sport / ● CHAOS - 065 - lövöldöz. / ● CHASE HQ.1 - 248 - autóvers. / ● CHASE HQ.2 - 1SD - autóvers. / ● CHAUS. O. CHAOS - 159 - szöveges / ● CHERNOBIL - 105 - menedzser / ● CHESSMASTER - 1SD - sakk / ● CHESTERFIELD - 2SD - akció / ● CHEVY CHASE - 200 - autóvers. / ● CHICAGO'S '30 - 201 - akció / ● CHIMERA - 113 - mázskálós / ● CHINA MINER - 193 - mázskálós / ● CHIP CHALLENGE - 372 - mázskálós / ● CHIPWAR'INS - 134 - ügyességi / ● CHISCO HEAT - 140 - autóvers. / ● CHOPLIFTER - 66 - ügyességi / ● CHUBBY CHEST. - 106 - logikai / ● CHUCK JAGER FL - 1SD - szimulátor / ● CHUCK ROCK - 377 - Mázskálós / ● CHUCKIE EGG - 84 - ügyességi / ● CIRCUUS GAMES - 1SD - ügyességi / ● CITADEL - 140 - lövöldöz. / ● CITY COBRA - 189 - akció / ● CJ.IN USA - 142 - mázskálós / ● CLASSIC TRAINER - 119 - menedzser / ● CLEAN UP - 150 - ügyességi / ● CLIK CLAK - 1SD - ügyességi / ● CLONE - 135 - logikai / ● CLOUD KINGDOM - 134 - ügyességi / ● CLUBHOUSE SP. - 1SD - bájátek / ● CLUE MASTER D. - 165 - társasj. / ● CLYSTRON - 258 - akció / ● COALMINER - 155 - mázskálós / ● COBALL - 160 - lövöldöz. / ● COBRA FORCE - 164 - lövöldöz. / ● COHEN'S TOWER - 112 - mázskálós / ● COLOSS. CHESS - 1SD - sakk / ● COMBAT CRAZY - 422 - lövöldöz. / ● COMBAT LEADER - 186 - stratégia / ● COMBAT SCHOOL - 201 - ügyességi / ● COMBAT ZONE - 188 - lövöldöz. / ● COMIC BAKERY - 179 - ügyességi / ● COMMANDO 1. - 177 - akció / ● COMMANDO 2. - 199 - akció / ● CONNECT 4. - 133 - logikai / ● CONQUESTADOR - 2SD - stratégia / ● CONVOY RAID - 119 - szimulátor / ● COOBY & SCRAP. - 252 - Mázskálós / ● COPIDO - 089 - Logikai / ● CORRUPTION - 2SD - szöveges / ● COSMIC TUNNELS - 106 - lövöldöz. / ● COURSE O.T.A.B. - 6SD - AD&D / ● COURSE OF RA - 2SD - logikai / ● COVERGIRL - 1SD - kártya / ● CRACK DOWN - 291 - akció / ● CRACKERS REV. - 125 - mázskálós / ● CRAFT - 102 - puzzle / ● CRAZY KONG - 49 - ügyességi / ● CRAZY RUNNER - 128 - mázskálós / ● CREATURES - 1SD - ügyességi / ● CREATURES II. - 2SD - ügyességi / ● CRILLION - 35 - ügyességi / ● CRIME TIME - 1SD - stratégia / ● CROSS AMERICA - 191 - autóvers. / ● CROSSBOWN - 2SD - kaland / ● CROWN - 287 - ügyességi / ● CRUEL ZONE - 244 - lövöldöz. / ● CRYPT/CAST.M.2. / - 196 - kaland / ● CUBULUS - 150 - logikai / ● CURSE BABYLON - 1SD - logikai / ● CUT-IN - 113 - lövöldöz. / ● CUTHBERT - 121 - mázskálós / ● CYBERBALL - 1SD - sport / ● CYBERDYNE - 189 - lövöldöz. / ● CYBERNOID 2. - 161 - lövöldöz. / ● CYBERWORLD - 259 - mázskálós / ● CYBEX - 193 - lövöldöz. / ● CYBOWORMZ - 83 - akció / ● CYCLES - 1SD - motorver. / ● CYCLOGIC - 98 - logikai / ● CYLU MISSION - 103 - mázskálós / ● CYRUS - 141 - lövöldöz. / ● D.D.T. - 087 - ügyességi / ● D.I.S.C. - 110 - lövöldöz. / ● D.N.A.WARRIORS - 191 - lövöldöz. / ● DALEY THOMPS. - 2SD - sport / ● DALLAS QUEST - 1SD - kaland / ● DAMBUSTERS - 147 - szimulátor / ● DAN DARE 1. - 219 - akció / ● DAN DARE 2. - 198 - akció / ● DAN DARE 3. - 164 - akció / ● DANCE VAMP. 1 - 185 - szöveges / ● DANCE VAMP. 2 - 180 - szöveges / ● DANCE VAMP. 3 - 183 - szöveges / ● DANGER FREAK - 1SD - ügyességi / ● DANGER RANGER - 39 - ügyességi / ● DARE DEVIL DEN. - 170 - ügyességi / ● DARK CASTLE - 2SD - akció / ● DARK FUSHION - 207 - lövöldöz. / ● DARK SIDE - 156 - kaland / ● DARK TOWER - 173 - mázskálós / ● DARKMAN - 1SD - akció / ● DATER - 244 - ügyességi / ● DAVID'S MIDNIG. - 152 - flipper / ● DAYS OF THUND. - 161 - autóvers. / ● DEADLY EVIL - 105 - akció / ● DEATH K.O.KRYNN - 6SD - AD&D / ● DEATH LORD - 4SD - RPG / ● DECEPTOR - 1SD - ügyességi / ● DECSTONE - 090 - logikai / ● DEEP - 1SD - akció / ● DEF.O.T.CROWN - 2SD - stratégia / ● DEF.O.T.EARTH 2. - 198 - lövöldöz. / ● DEFLEKTOR - 123 - logikai / ● DEJA VU - 2SD - kaland / ● DELIVERANCE/A - 118 - mázskálós / ● DELIVERANCE/B - 160 - mázskálós / ● DELTA - 187 - lövöldöz. / ● DEMON STALKER - 2SD - mázskálós / ● DEMON'S KISS - 162 - lövöldöz. / ● DENARIS - 1SD - lövöldöz. / ● DERI COLOUR - 67 - logikai / ● DESERT FOX - 229 - stratégia / ● DESOLATOR - 2SD - szimulátor / ● DESTINY KNIGHTS - 1SD - kaland / ● DESTROYER - 1SD - szimulátor / ● DESTROYER ESC. - 1SD - szimulátor / ● DETECTIVE - 187 - nyomozás / ● DETECTIVE 2000 - 127 - Szöveges / ● DEVIL REVENGE - 117 - akció / ● DEVIL'S REVENGE - 178 - akció / ● DEWA BLOW - 070 - Box / ● DIAMOND FEVER - 104 - mázskálós / ● DICK TRACY - 1SD - akció / ● DIE HARD - 1SD - akció / ● DIE HARD 2. - 371 - Akció / ● DIG-DUG - 65 - ügyességi / ● DIGITAL TANGRAM - 1SD - logikai / ● DINASTY WARR. - 380 - akció / ● DINGSDA - 2SD - Kvizjáték / ● DINO EGGS - 121 - mázskálós / ● DINO WARS - 2SD - verekedős / ● DIPLOMACY - 189 - stratégia / ● DIRTY THE ADVEN. - 1SD - kaland / ● DITRIS - 150 - tetris / ● DIVÉ BOMBER - 1SD - szimulátor / ● DIZZY 1. - 177 - mázskálós / ● DIZZY 2. - 146 - mázskálós / ● DIZZY 3. - 202 - mázskálós / ● DIZZY 4. - 195 - mázskálós / ● DIZZY PANIC - 133 - mázskálós / ● DIZZY POTY - 146 - mázskálós / ● DIZZY RAPIDS - 166 - ügyességi / ● DJANGO - 110 - lövöldöz. / ● DOMINATOR - 434 - lövöldöz. / ● DOMINO - 73 - domino / ● DONALDS ALPHA. - 1SD - oktató / ● DONKEY KONG 1. - 121 - ügyességi / ● DONKEY KONG 2. - 122 - ügyességi / ● DOOM WORLD - 120 - mázskálós / ● DOUBLE DARE - 242 - Kvizjáték / ● DOUBLE DRAGON - 1SD verekedős / ● DOUB. DRAGON 3. - 1SD - verekedős / ● DOUBLE DRIBBLE - 1SD - ügyességi / ● DOUBLE SPEHRE - 1SD - sport / ● DOUBLE TROUBLE - 122 - ügyességi / ● DOUBLE TROUBLE - 251 - Logikai / ● DRACONUS - 198 - mázskálós / ● DRACULA - 152 - mázskálós / ● DRACU. PREW.1-2 - 235 - kaland / ● DRAGON - 088 - ügyességi / ● DRAGON NINJA - 276 - akció / ● DRAGON SLAYER - 467 - lövöldöz. / ● DRAGON WARS - 5SD - AD&D / ● DRAGON'S K. - 125 - mázskálós / ● DRAGON'S LAIR 2. - 192 - ügyességi / ● DRAGONBREED - 2SD - lövöldöz. / ● DRAGONS O.FLAM. - 2SD - RPG / ● DRAGONSTRIKE - 2SD - lövöldöz. / ● DRAZEN P.BASK. - 146 - sport / ● DREADNOUGHT - 115 - lövöldöz. / ● DREADNOUGHT II - 079 - lövöldöz. / ● DREAM RIDER - 108 - mázskálós / ● DREAM TEAM - 1SD - sport / ● DRILLER - 198 - kaland / ● DRUID 1. - 175 - akció / ● DRUID 2. - 188 - akció / ● DT.FIGHTER - 162 - lövöldöz. / ● DUCKTALES - 4SD - kaland / ● DUCKY DUNN - 98 - lövöldöz. / ● DUNGEON MAST. - 356 - AD&D / ● DUONOID - 042 - TV-foci / ● DYLAN DOG - 436 - akció / ● DYNAMIC DUO - 1SD - lövöldöz. / ● DYNAMOID - 198 - tv foci / ● DYTER-07 - 1SD - akció / ● EAGLE EMPIRE - 95 - lövöldöz. / ● EAGLE'S NEST - 169 - akció / ● ECUIN - 117 - mázskálós / ● EDD THE DUCK - 157 - mázskálós / ● EIDOLON - 1SD - labirint. / ● EINSTEIN - 84 - logikai / ● ELIMINATOR - 153 - lövöldöz. / ● ELITE - 226 - úrh. ker. / ● ELITE SQUADRON - 187 - lövöldöz. / ● ELVIRA - 4SD - RPG / ● ELVIRA/ARCADE / - 1SD - lövöldöz. / ● EMERALD MINE - 140 - mázskálós / ● EMLYN HUGHES - 198 - sport / ● EMPIRE - 2SD - / ● EMPIRE VISION - 202 - lövöldöz. / ● EMPUIUS - 225 - Stratégiai / ● ENDURO RACER - 182 - motor. / ● ENDZONE - 87 - menedzser / ● ENIGMA FORCE - 191 - akció / ● EQUINOX - 190 - lövöldöz. / ● ESCAPE ROBOT - 206 - mázskálós / ● ESKIMO GAMES - 1SD - sport / ● ESPODIL - 86 - falbontó / ● ESWAT - 493 - verekedős / ● ETERNAL DAGGER - 2SD - / ● EUREKA - 219 - szöveges / ● EUROPEAN 2. - 87 - sport / ● EUROSOCER - 96 - sport / ● EVENING STAR - 173 - szimulátor / ● EVERYONE'S W. - 170 - mázskálós / ● EVIL DEADLAIR

- 165 - mázskálós / ● EXIS - 264 - Logikai / ● EXOLON - 162 - lövöldöz. / ● EXPED.TITANIC - 47 - ügyességi / ● EXPLODING FIST - 229 - verekedős / ● EXPLODING FIST 1 - 158 - verekedős / ● EXPLODING FIST 2 - 304 - verekedős / ● EXPLODING FIST 3 - 263 - verekedős / ● EXPLODING WALL - 115 - falbontó / ● EXPRESS RIDER - 170 - akció / ● EXTERMINATOR - 1SD - ügyességi / ● EXTREME - 153 - lövöldöz. / ● F-1.G.P.C. - 2SD - autóvers. / ● F-14 TOMCAT - 4SD - szimulátor / ● F-15 SNOWSTRIKE - 2SD - szimulátor / ● F-15 STRIKE EA. - 1SD - Szimulátor / ● F-16 COMBAT - 1SD - szimulátor / ● F-18 HORNET - 220 - szimulátor / ● F-19 STEALTH FIG - 2SD - szimulátor / ● F-C INTERCEPTOR - 101 - lövöldöz. / ● F.BARESI KICK O. - 136 - sport / ● F1.TORNADO - 145 - lövöldöz. / ● FAB SCRAPS - 99 - ügyességi / ● FACE OFF - 1SD - sport / ● FAMOUS BATTL. 1. - 1SD - stratégia / ● FAMOUS BATTL. 2. - 1SD - stratégia / ● FAMOUS FIVE - 451 - Kaland / ● FAST - 139 - ügyességi / ● FAST BREAK - 304 - sport / ● FASTFOOD - 194 - mázskálós / ● FEASIBILITY EXP. - 146 - szöveges / ● FELIX - 138 - Mázskálós / ● FELIX - 166 - lövöldöz. / ● FERNANDEZ - 234 - akció / ● FERRARI F-1. - 2SD - menedzser / ● FEUD - 240 - akció / ● FIGHT NIGHT - 1SD - verekedős / ● FIGHT PALACE - 2SD - verekedős / ● FIGHTER BOMBER - 1SD - szimulátor / ● FIGHTING SOCC. - 282 - sport / ● FINAL BLOW - 194 - verekedős / ● FINAL BOULDER - 363 - mázskálós / ● FINAL FIGHT - 1SD - verekedős / ● FINAL TENNIS - 96 - sport / ● FINDERS KEEP. - 171 - ügyességi / ● FIRE AND FORGET - 259 - lövöldöz. / ● FIRE GALAXY - 68 - lövöldöz. / ● FIRELORD - 176 - lövöldöz. / ● FIREMAN SAM - 173 - ügyességi / ● FIREPIT - 107 - lövöldöz. / ● FIREPOWER - 280 - lövöldöz. / ● FIRESTART - 4SD - Kaland / ● FIRESTART - 4SD - RPG / ● FIREZONE - 280 - lövöldöz. / ● FIRST STRIKE - 185 - lövöldöz. / ● FISH 100% - 2SD - RPG / ● FLAK - 202 - lövöldöz. / ● FLASH GORDON - 1SD - akció / ● FLIGHT SIM. - 1SD - szimulátor / ● FLIGHT SIM.2. - 1SD - Szimulátor / ● FLIK-FLAK - 055 - logikai / ● FLIMBO'S QUEST - 1SD - mázskálós / ● FLINSTONES - 168 - mázskálós / ● FLIPP & FLOPP - 106 - ügyességi / ● FLYER FOX - 202 - repülős / ● FLYING SHARK 1. - 170 - lövöldöz. / ● FLYING SHARK 2. - 163 - lövöldöz. / ● FOOTBAL.O.T.Y.2. - 145 - sport / ● FOOTBALL DIR. - 75 - menedzser / ● FOOTB. FRENZY - 164 - sport / ● FOOTBALL MAN.2. - 198 - menedzser / ● FOOTBALL MAN.3. - 119 - menedzser / ● FORGOTT. WORLD - 1SD - Akció / ● FORMA-1.MANAG. - 1SD - menedzser / ● FORRESTER - 136 - Mázskálós / ● FORT APOKALYP. - 153 - lövöldöz. / ● FORTRESS - 60 - lövöldöz. / ● FORTRESS/B - 137 - lövöldöz. / ● FORTY FIVE - 117 - logikai / ● FOX STR. BACK - 168 - ügyességi / ● FRAK - 165 - mázskálós / ● FRANTIC - 165 - lövöldöz. / ● FRANTIC FREDDY - 140 - mázskálós / ● FREAK ATTACK - 116 - mázskálós / ● FREAK FACTORY - 122 - akció / ● FREDDY F.CIRCUS - 2SD - ügyességi / ● FREDDY HARD. 1 - 107 - verekedős / ● FREDDY HARD. 2 - 147 - verekedős / ● FREXEL - 133 - lövöldöz. / ● FRIGYLADA - 314 - szöveges / ● FROSTY SNOWM. - 080 - ügyességi / ● FRUIT MACHINE - 140 - nyerőgép / ● FUTURE KNIGHT - 177 - lövöldöz. / ● G-LOC - 116 - Szimulátor / ● G.I.JOE - 2SD - akció / ● G.OF DAWN - 195 - kaland / ● G.P.MASTER - 137 - sport / ● G.P.TENNIS MAN. - 1SD - menedzser / ● GALACTIC GAMES - 1SD - sport / ● GALAXIAN 2. - 96 - lövöldöz. / ● GALAXY FORCE 2. - 1SD - lövöldöz. / ● GALADREGON'S D. - 1SD - RPG / ● GAME MASTER - 105 - lövöldöz. / ● GAME OVER 1. - 158 - lövöldöz. / ● GAME OVER 2. - 149 - lövöldöz. / ● GAME W.NO NAME - 69 - mázskálós / ● GANDALF - 175 - lövöldöz. / ● GARFIELD WINTER - 307 - mázskálós / ● GAT.O.T.SAV.FRO. - 8SD - AD&D / ● GATE OF DAWN - 193 - kaland / ● GAUNTLET 3. - 1SD - sport / ● GAUNTLET III - 4SD - Mázskálós / ● GAZZA 2. - 175 - foci / ● GEM'X - 330 - logikai / ● GEMINI WINGS - 460 - lövöldöz. / ● GENGSZTER 40 - szöveges / ● GEO MATRIX - 115 - Logikai / ● GEOS 2.0 - 1SD - Felhasználó / ● GERLOC JOY - 55 - ügyességi / ● GETTO BLASTER - 192 - lövöldöz. / ● GHOSTBUSTER 2. - 1SD - akció / ● GHOSTCHASER - 1SD - ügyességi / ● GHOSTHUNTER - 165 - akció / ● GHOULS - 115 - mázskálós / ● GIANNA - 159 - mázskálós / ● GILDED AGE - 1SD - stratégia / ● GLADIATOR - 171 - verekedős / ● GLIDER PILOT - 120 - szimulátor / ● GNOME - 154 - mázskálós / ● GOLDEN AXE - 1SD - verekedős / ● GOLDEN BATON - 147 - szöveges / ● GOLDEN PYRAMID - 297 - ügyességi / ● GOLFMMASTER - 108 - golf / ● GOOFFY'S RAILW. - 1SD - oktató / ● GORDIAN THOMB - 168 - mázskálós / ● GOTHIK - 180 - mázskálós / ● GRAND PRIX - 65 - autóver. / ● GRAND SLAM M. - 2SD - sport / ● GRAPHIC ADV.CR. - 1SD - Játékkészítő / ● GRAVERACE - 79 - ügyességi / ● GREAT COU. TEN. - 148 - tenis / ● GREEN BERET - 197 - akció / ● GREG NOR. GOLF - 368 - golf / ● GREMLINS 2. - 348 - akció / ● GREYFELL - 142 - mázskálós / ● GRIDTRAP - 104 - mázskálós / ● GROG'S REVENGE - 153 - ügyességi / ● GRUMP'S F. - 157 - mázskálós / ● GRYPHON - 202 - lövöldöz. / ● GRYZOR - 194 - akció / ● GUARDIAN - 105 - mázskálós / ● GUARDIAN ANGEL - 199 - verekedős / ● GUILD OF THIEV. - 2SD - szöveges / ● GULDKORN EXPR. - 1SD - ügyességi / ● GUNBOAT - 176 - akció / ● GUNSHIP - 2SD - szimulátor / ● GUTZ - 195 - mázskálós / ● HADES 2. - 418 - mázskálós / ● HALIFAX - 74 - logikai / ● HAMMERFIST - 1SD - akció / ● HARALD HARD - 438 - Mázskálós / ● HARD AND HEAVY - 186 - mázskálós / ● HARD DRIVIN - 179 - autóver. / ● HARD HAT MACK - 154 - mázskálós / ● HARD WORK - 108 - mázskálós / ● HAT TRICK - 49 - sport / ● HATE - 84 - lövöldöz. / ● HAVOC - 196 - lövöldöz. / ● HAWKEYE - 1SD - akció / ● HAZAR - 93 - logikai / ● HE MAN 1. - 158 - akció / ● HE MAN 2. - 175 - akció / ● HEAD OVER HEA. - 179 - mázskálós / ● HEART OF AFRICA - 1SD - kaland / ● HEARTLAND - 117 - mázskálós / ● HEAT SEEKER - 344 - ügyességi / ● HEAT WAVE - 1SD - szimulátor / ● HEAVY METAL - 1SD - szimulátor / ● HECTIC - 123 - ügyességi / ● HEIST - 125 - mázskálós / ● HELI RESCUE - 221 - ügyességi / ● HELIKOPTER - 166 - lövöldöz. / ● HELLHOLE - 192 - akció / ● HELM - 166 - szöveges / ● HELTER SKELTER - 214 - ügyességi / ● HENRIETTA B.O.S. - 1SD - szöveges / ● HENRY'S HOUSE - 177 - mázskálós / ● HERBERT'S D.R. - 134 - mázskálós / ● HERO - 105 - akció / ● HERO 2200 - 201 - mázskálós / ● HERO TURTLESS - 1SD - Akció / ● HERO'S QUEST - 301 - RPG / ● HERO'S QUEST 2. - 184 - RPG / ● HEROES O.T.LAN. - 2SD - kaland / ● HESGAMES 2. - 1SD - sport / ● HEXPERT - 100 - ügyességi / ● HIGH FRONTIER - 107 - stratégia / ● HIGHNOON - 202 - lövöldöz. / ● HILLSFAR - 2SD - / ● HISKADO - 111 - logikai / ● HIVE - 123 - lövöldöz. / ● HOBBIT - 175 - kaland / ● HOBGOBLIN - 079 - mázskálós / ● HOLLYWOOD O. B. - 179 - mázskálós / ● HOLLYW. POKER - 2SD - kártya / ● HOME ENTR.CEN. - 2SD - vegyes / ● HONG-KONG PH. - 130 - ügyességi / ● HOPELESS - 200 - mázskálós / ● HOSTAGES - 1SD - akció / ● HOT POP - 190 - mázskálós / ● HOT ROD - 2SD - menedzser / ● HOT WHEELS - 1SD - autóver. / ● HOUSE OF USHER - 86 - mázskálós / ● HOVER BOWER - 65 - ügyességi / ● HUDSON HAWK - 1SD - akció / ● HUGO - 1SD - mázskálós / ● HULK - 209 - szöveges / ● HUMAN KILL.M. - 218 - lövöldöz. / ● HUNCHBACK 1. - 121 - ügyességi / ● HUNCHBACK 2. - 203 - ügyességi / ● HUNG SOCCER - 1SD - foci / ● HUNT F.T.RED O. - 1SD - akció / ● HUNTER ON ICE - 140 - ügyességi / ● HUNTER'S MOON - 142 - lövöldöz. / ● HYDRA - 864 - Akció / ● HYPER THRUSTER - 141 - Lövöldöz. / ● HYPERBLOB - 106 - pacman / ● HYSTERIA - 172 - lövöldöz. / ● I BALL - 155 - lövöldöz. / ● I PLAY 3D.SOCER - 204 -

foci / • I PLAY FOOT.CHAL - 1SD - foci / • I WANT M.DIAMO. - 299 -
máskálós / • I.C.MATCH - 192 - verekedős / • ICE TEMPLE - 160 -
máskálós / • ICEBALL - 72 - falbontó / • ICUPS - 139 - lövöldöz. /
• IDOREGESZ - 2SD - szöveges / • IKARI WARRIORS 1 - 116 - akció / • IKARI
WARRIORS 3 - 1SD - akció / • IKARUS - 130 - ügyességi / • ILLGEN - 1SD -
/ • IMPOSSAMOLE - 488 - máskálós / • IMPOSSIBLE MIS.1 - 200 - akció /
• IMPOSSIBLE MIS.2 - 1SD - akció / • INDI.A.T.LCRUS. - 222 - kaland /
• INDIANA J.3. - 1SD - kaland / • INDY HEAT - 321 - Autóvers. / •
INFILTRATOR 1. - 1SD - akció / • INFILTRATOR 2. - 2SD - akció /
• INFILTRATOR 3. - 449 - akció / • INGRID IS BACK - 2SD - Kaland / • INNER
SPACE - 221 - lövöldöz. / • INSECTS - 160 - lövöldöz. / • INSIDE OUTING -
173 - máskálós / • INSP.H. - 137 - ügyességi / • INT. FOOTBALL - 73 - foci /
• INT.3D.TENNIS - 183 - tenisz / • INT.ICEHOCKEY - 114 - Sport /
• INT.KARATE 1. - 153 - verekedős / • INT.KARATE 2. - 187 - verekedős /
• INTERCHANGE - 146 - logikai / • INTRUDER - 168 - ügyességi / • INVEST -
1SD - menedzser / • IO - 163 - lövöldöz. / • IRON HAWK - 166 - lövöldöz. /
• IRON LORD - 2SD - kaland / • ISLAND CAPER - 178 - akció / • ISNOGOUUD -
181 - máskálós / • ITALIA'90 - 169 - foci / • ITALY '90 - 190 - foci / • ITALY
1990 - 154 - foci / • IVAN STEW.IRON. - 181 - autóver. / • IWO JIMA - 121 -
stratégia / • J.W.DARTS - 158 - ügyességi / • JACK BULLET - 94 - lövöldöz.
/ • JACK NICLAUS - 2SD - Golf / • JACK T.NIPPER 1. - 228 - máskálós /
• JACK T.NIPPER 2. - 169 - máskálós / • JACKAL - 153 - lövöldöz. /
• JAHANGIR KHAN - 263 - squash / • JAI ALAI - 152 - sport / • JAW BRAKER -
34 - máskálós / • JAWS - 1SD - kaland / • JEEP COMMAND - 150 -
lövöldöz. / • JEREMIAS RATT. - 96 - ügyességi / • JET - 1SD - szimulátor /
• JETSET WILLY - 246 - máskálós / • JETSONS - 316 - Máskálós / •
JINXTER - 2SD - Szöveges / • JOE BLADE 2. - 103 - máskálós / • JOHNNY
QUEST - 1SD - Kaland / • JOHNNY REB.2. - 141 - stratégia / • JOURNEY
O.T.C.E. - 3SD - Kaland / • J.R.PACMAN - 150 - pacman / • JUDGE DREDD -
349 - akció / • JUICE - 66 - ügyességi / • JULIUS CAESAR - 259 - stratégia /
• JUMP OUT - 94 - logikai / • JUMPIN' CUBE - 088 - logikai / • JUMPING
JACK - 135 - ügyességi / • JUMPING JACK - 202 - ügyességi / • JUMPMAN
JUNIOR - 505 - ügyességi / • K.G.B. AGENT - 162 - lövöldöz. / • KAME - 131 -
ügyességi / • KAMIKAZE - 141 - ügyességi / • KANGARUDY - 1SD -
ügyességi / • KARNOV - 1SD - máskálós / • KATAKIS - 2SD - lövöldöz. /
• KEMPELEN - 1SD - sakk / • KENNY D.SOCCER - 118 - foci / • KENTUCKY
RAC. - 120 - ügyességi / • KEYFINDER - 102 - máskálós / • KEYS TO
MARAM. - 2SD - Kaland / • KICK OFF 1. - 127 - foci / • KICK OFF 2. - 149 -
foci / • KICKBOX - 165 - sport / • KID GRID - 44 - máskálós / • KIKSTART
1. - 163 - motorver. / • KIKSTART 2. - 112 - motorver. / • KIKSTART 3. - 189 -
motorver. / • KILLED U. DEAD - 2SD - Kaland / • KILLERWATT - 143 -
ügyességi / • KILLINGMACHINE - 232 - lövöldöz. / • KILOZAPP - 1SD -
lövöldöz. / • KING'S BOUNTY - 2SD - kaland / • KLAX - 135 - ügyességi /
• KNIGHT GAMES - 1SD - ügyességi / • KNIGHT ORC - 2SD - /
• KNIGHTMARE - 145 - kaland / • KNIGHTS O.LEG. - 8SD - Fantasy /
• KNUCKER - 177 - máskálós / • KNUCKLEBUST - 303 - verekedős /
• KOBAYASHI NARU - 210 - nyomozós / • KOKO - 136 - akció / • KONGO
KONG - 53 - ügyességi / • KRAKOUT C.SET - 29 - falbontó / • KRAKOUT
PROF. - 195 - falbontó / • KRYMINI - 92 - logikai / • KRYS. OF ZONG - 52 -
ügyességi / • LABIRYNTH - 1SD - Szöveges / • LADY TUT - 143 - ügyességi
/ • LAME OUT 2. - 151 - csomag / • LANCELOT ADV. - 2SD - Kaland /
• LAND ON TB.19 - 174 - ügyességi / • LASER SQUAD '91 - 1SD - stratégia /
• LASER SQUAD 2. - 1SD - stratégia / • LAST BATTLE - 2SD - akció /
• LAST FIGHT - 131 - verekedős / • LAST NINJA 1. - 2SD - akció / • LAST
NINJA 2. - 2SD - akció / • LAST NINJA 2.REM - 2SD - akció / • LAST NINJA
3. - 2SD - akció / • LAST STAR - 162 - lövöldöz. / • LAUREL & HARDY - 149 -
ügyességi / • LAW O.T.WEST - 2SD - kaland / • LE PARC - 255 - logikai /
• LEADERBOARD 1. - 177 - golf / • LEADERBOARD 2. - 183 - golf /
• LEAGUE SOCCER - 071 - foci / • LED STORM - 163 - autóvers. / • LEGION
DEATH - 181 - stratégia / • LEONARDO - 235 - logikai / • LETHAL ZONE -
277 - lövöldöz. / • LETTRIX - 103 - tetris / • LIMBO 2. - 106 - ügyességi /
• LIMES NAPOLEON - 247 - stratégia / • LINE OF FIRE - 2SD - Akció /
• LITTLE PUF - 109 - ügyességi / • LIVE AND LET DIE - 1SD - akció /
• LIVINGSTONE - 134 - kaland / • LOGIC - 67 - logikai / • LOGICAL - 227 -
logikai / • LOGO - 1SD - logikai / • LOGO 100% - 1SD - logikai / • LONE
WOLF - 195 - akció / • LOOPZ - 189 - logikai / • LORD O.T.RING - 1SD -
szöveges / • LORDS - 1SD - stratégia / • LORDS O.CHAOS 1 - 344 - RPG /
• LORDS O.CHAOS 2 - 273 - RPG / • LORDS CONQUE. - 1SD - Stratégiai /
• LORDS OF DOOM - 4SD - RPG / • LORDS OT.MIDN. - 192 - stratégia /
• LOST NINJA - 387 - máskálós / • LOTUS TURB. ESP. - 1SD - autóver. /
• LUCKY LUKE - 201 - Társasj. / • LUPO ALBERTO - 1SD - máskálós /
• M.C.S.B. - 153 - lövöldöz. / • M.O.T. - 463 - kaland / • MAD SPRING - 142 -
lövöldöz. / • MADIX - 092 - logikai / • MADNESS - 70 - logikai / • MAGIC
CANDLE - 4SD - RPG / • MAGIC JOHNSON - 172 - kosárlab. / • MAGIC
MOUSE - 144 - Máskálós / • MAGIC MOUSE - 144 - Máskálós /
• MAGNUM - 202 - lövöldöz. / • MAH JONG - 124 - logikai / • MAJIK - 157 -
kaland / • MALICIOUS - 177 - lövöldöz. / • MANAGER - 189 - Menedzser /
• MANAGER - 189 - Menedzser / • MANCH.U.EU.CUP - 283 - foci /
• MANCHEST. UNIT. - 469 - menedzser / • MANDROID - 153 - akció /
• MANIAC MANSION - 2SD - kaland / • MANIAX - 133 - ter.fogl. / • MANIC
MINER - 166 - bányaját. / • MANTAMANIA - 088 - autóver. / • MARIO BROS -
64 - máskálós / • MARIO GREETZ - 157 - máskálós / • MARS SAGA - 2SD -
akció / • MASK 1. - 195 - lövöldöz. / • MASK 2. - 196 - lövöldöz. /
• MASTER OF LAMP - 97 - ügyességi / • MASTERMIND - 046 - logikai /
• MASTERMIND - 057 - logikai / • MASTERS ARC'PIE - 159 - akció / • MAST.
OF MAGIC - 179 - kaland / • MATCH - 119 - menedzser / • MATCHBOXES -
160 - logikai / • MATCHPOINT - 200 - tenisz / • MAX HEADROM - 164 -
kaland / • MAZEMANIA - 130 - ügyességi / • MECHANICUS - 347 - flipper /
• MEDIEVAL LORDS - 2SD - stratégia / • MEGAPHOENIX - 164 - lövöldöz. /
• MEGATETRIS 2. - 73 - tetris / • MENACE - 378 - úrhajós /
• MERCENARIES - 364 - kereskedő / • MERCENARY 1. - 180 - kereskedő /
• MERCENARY 2. - 201 - kereskedő / • MERCUS - 290 - akció / • METAL GEAR
- 2SD - akció / • METALBLOCK - 89 - logikai / • METALWARS - 1SD - tetris /
• METAPLEX - 113 - lövöldöz. / • METROPOLIS - 171 - akció /
• MIC.LEA.BASEB.2. - 1SD - sport / • MIC.PUSH'M - 065 - Logikai /
• MIC.PUSH'M - 065 - Logikai / • MIC.USER DUNG. - 2SD - ??? /
• MICKEY RUNAWAY - 1SD - oktató / • MICRODOT - 205 - ügyességi /
• MICROMOUSE - 126 - ügyességi / • MICROP.SOCCER - 399 - foci /
• MIDN. PATROL - 122 - lövöldöz. / • MIDNIGHT RES. - 1SD - akció / • MIG-
29 - 1SD - lövöldöz. / • MIGHTY BOMB - 187 - ügyességi / • MIKIE - 150 -
ügyességi / • MINDBRAKER - 065 - logikai / • MINIGOLF - 127 - golf /
• MINIGOLF 1. - 1SD - golf / • MINIGOLF SIM. - 147 - golf / • MINIPUTT - 2SD -
golf / • MISSING CX-13 - 048 - lövöldöz. / • MISSION 2. - 232 - ügyességi /
• MISSI. ELEVATOR - 157 - akció / • MISSION NADA - 116 - ügyességi /
• MISSION NADA - 116 - ügyességi / • MITH - 2SD - kaland / • MONDIAL
SOCCER - 302 - foci / • MONSTER - 1SD - ügyességi / • MONTEZUMA - 65 -
máskálós / • MONT. P.FLY.CIR - 280 - ügyességi / • MONTY MOLE - 172 -

máskálós / • MONTY ON RUN - 216 - máskálós / • MOONFALL - 249 -
úrhajós / • MOONP.2. - 38 - ügyességi / • MOONSHADOW - 163 - lövöldöz. /
• MOONTOAC - 130 - Máskálós / • MOONTOAC - 130 - Máskálós / •
MOONWALKER - 1SD - máskálós / • MOPPER - 102 - ügyességi /
• MOPPER - 102 - ügyességi / • MOTOCROSS - 196 - motorver. / • MOTOR
MASSACR. - 1SD - motorver. / • MOTORBIK. MASS. - 120 - motorver. /
• MOTORMANIA - 38 - motorver. / • MOTORPHICLE - 107 - motorver. /
• MOUNT.BIKE RAC. - 145 - motorver. / • MR.DO - 262 - ügyességi /
• MR.JOE - 071 - máskálós / • MR.MEPHISTO - 147 - ügyességi /
• MR.ROBOT - 100 - máskálós / • MR.WIMPY - 97 - ügyességi /
• MRS.PACMAN - 66 - pacman / • MURDER MISSISSI. - 1SD - nyomozós /
• MURRAY MOUSE - 111 - Máskálós / • MURRAY MOUSE - 111 - Máskálós /
• MUTANT MONTY - 145 - máskálós / • MYCHESS - 2SD - sakk /
• N.A.I.L. - 142 - lövöldöz. / • N.A.R.C. - 321 - verekedős / • NAM - 1SD -
Stratégiai / • NARCO POLICE - 1SD - akció / • NAUGHTY N. - 113 -
Nyerőgép / • NAVY MOVES 1. - 199 - akció / • NAVY MOVES 2. - 265 - akció /
• NAVY SEALS - 341 - akció / • NEAGOC - 124 - lövöldöz. / • NEBULUS -
184 - ügyességi / • NEIGHBOURS - 187 - ügyességi / • NETHERWORLD -
139 - lövöldöz. / • NEUROMANCER - 4SD - kaland / • NEURONICS - 297 -
Logikai / • NEVERE.STORY 2 - 1SD - kaland / • NEW BEGIN - 1SD -
szöveges / • NEW JACKPOT - 44 - nyerőgép / • NEW ZELAND ST. - 402 -
máskálós / • NEWS OF ZLK - 1SD - csomag / • NEXUS - 132 - akció /
• NIBBLY'92 - 121 - logikai / • NIGHT HUNTER - 133 - máskálós / • NIGHT
MISSION - 147 - flipper / • NIGHTBRED 1. - 1SD - akció / • NIGHTBRED
2. - 1SD - akció / • NIGHTDAWN - 483 - máskálós / • NIGHTMARE ELM -
2SD - Akció / • NIGHTSHIFT - 1SD - ügyességi / • NINJA COMM. - 141 -
akció / • NINJA PACMAN - 121 - pacman / • NINJA RABBIT - 1SD -
verekedős / • NINJA RABBIT 2. - 288 - ügyességi / • NINJA SPIRIT - 1SD -
akció / • NINJA WARRIORS - 335 - akció / • NO MERCY - 1SD - akció /
• NODES OF YESOD - 189 - máskálós / • NOMAD - 194 - lövöldöz. /
• NONTERAQUEO. - 150 - lövöldöz. / • NORTH & SOUTH - 1SD - stratégia /
• NORTH STAR - 152 - lövöldöz. / • NOSFERATU - 143 - máskálós /
• NOVA - 1SD - Memória / • NYTHYHELL 1-2 - 297 - Szöveges / • O'RILEY'S
MINE - 122 - ügyességi / • OCEAN RANGER - 2SD - szimulátor /
• OCTAPOLIS - 161 - lövöldöz. / • OIL IMPERIUM - 2SD - kereskedő / • OIL'S
WELL - 84 - ügyességi / • OILMANIA - 188 - logikai / • OLLY AND LISSA -
132 - máskálós / • OMEGA - 4SD - Szimuláció / • ON CUE POOL - 78 -
billiárd / • ON CUE SNOOKER - 74 - billiárd / • ONE ON ONE - 149 -
kosárlab. / • OPERAT. PROM. - 260 - Kaland / • OPERAT.NEPTUNE - 345 -
szimulátor / • OPERAT.THUND. - 1SD - akció / • OPER. HANOI - 129 - akció /
• OPERATION WOLF - 191 - akció / • ORACLE - 140 - logikai / • ORBIT -
172 - logikai / • ORION 2. - 160 - logikai / • ORLANDO - 118 - máskálós /
• OSKAR - 149 - ügyességi / • OUT O.T.WORLD - 155 - lövöldöz. / • OUT OF
DEEP - 186 - lövöldöz. / • OUT-RUN - 147 - autóver. / • OUT-RUN EUROPE
- 2SD - autóver. / • OUTBREAK - 116 - lövöldöz. / • OUTLAW - 147 - akció /
• OUTLAWS - 292 - lövöldöz. / • OVER THE NET - 348 - röplabda /
• OVERLANDER - 182 - lövöldöz. / • OVERLOAD - 086 - Logikai / •
OXNONIAN - 152 - máskálós / • P.H.M.PEGASUS - 2SD - szimulátor /
• PACMAN - 62 - pacman / • PACMANIA - 147 - pacman / • PAKACUDA - 46 -
pacman / • PALE MOON - 115 - ügyességi / • PANG - 390 - ügyességi /
• PANIC - 72 - ügyességi / • PANIC EXPRESS - 85 - ügyességi / • PANZER
GRENAD - 1SD - Stratégiai / • PANZERS BATTL - 1SD - stratégia /
• PANZERS EAST - 121 - stratégia / • PAPERBOY - 179 - ügyességi / •
PARAACADEMY - 147 - ügyességi / • PARADROID - 174 - lövöldöz. /
• PARALLAX - 201 - lövöldöz. / • PARANOIA - 269 - máskálós / • PARK
PATROL - 113 - ügyességi / • PATHAL - 45 - tetris / • PAY DAY - 174 -
társasját. / • PEARL OF DAWN - 272 - Máskálós / • PEDRO - 146 -
ügyességi / • PENETRATOR - 304 - úrhajós / • PERSIAN GULF - 167 -
szimulátor / • PERSIAN G. INF - 117 - akció / • PERTHARION - 129 - logikai /
• PET.SHILT. SOC. - 187 - menedzser / • PETCH - 95 - máskálós /
• PHANTASIE III - 2SD - AD&D / • PHANTOM - 97 - lövöldöz. / • PHARAO'S
COUR. - 160 - máskálós / • PHILEAS F. B.B. - 144 - lövöldöz. / • PHOTON -
071 - logikai / • PIJAMARAMA - 151 - máskálós / • PINBALL POWER - 105 -
flipper / • PIPE-MANIA - 124 - ügyességi / • PIRACY - 193 - logikai /
• PIRATES - 2SD - stratégia / • PITFIGHTER - 1SD - verekedős / • PLANET X
- 186 - akció / • PLASTO - 072 - Logikai / • PLATOON - 453 - akció /
• PLATOU - 136 - logikai / • PLOTTING - 1SD - logikai / • PLURAL - 339 -
lövöldöz. / • POCKET ROCKETS - 1SD - motorver. / • POGO JOE - 105 -
ügyességi / • POLAR PIERE - 138 - ügyességi / • POLE POSITION - 1SD -
autóver. / • POOL OF RADIANT - 8SD - AD&D / • POOYAN - 124 - lövöldöz. /
• POPEYE 1. - 65 - máskálós / • POPEYE 2. - 183 - máskálós / •
POSEIDON - 192 - akció / • POSTER PASTER - 186 - máskálós / •
POSTMAN PAT - 159 - ügyességi / • POT FUN - 121 - Nyerőgép / • POT
PANIC - 125 - tetris / • POTSWORTH - 315 - Máskálós / • POTTY PIGEON -
25 - ügyességi / • POWER AT SEA - 1SD - szimulátor / • POWER STRUGGL -
160 - stratégia / • POWERDRIFT - 135 - autóver. / • POWERP. HOCKEY -
226 - jégkorong / • PP HAMMER - 1SD - máskálós / • PREC.FIGHT - 101 -
Lövöldöz. / • PREDATOR - 1SD - akció / • PRES.MISSING - 180 - kémjáték /
• PRIDE - 105 - falbontó / • PRINCE C. - 135 - kaland / • PRISON RIOT -
165 - máskálós / • PRO TENNIS - 168 - tenisz / • PRO.MOUNTBIKE - 104 -
bicikli / • PRO.SKATE SIM. - 175 - gördeszka / • PROF. BOX SIM. - 171 - box /
• PROGOLF 1-2 - 149 - golf / • PROHIBITION - 141 - lövöldöz. /
• PROJEKT PROM. - 211 - szöveges / • PROTECTOR 2. - 97 - lövöldöz. /
• PSYCASTRIA - 170 - lövöldöz. / • PSYCHO - 2SD - kaland / • PSYCLOID -
056 - ügyességi / • PSYCO HOPPER - 133 - máskálós / • PUFFY'S SAGA -
1SD - ügyességi / • PULL-TRANS X. - 82 - ügyességi / • PULSOD - 144 -
falbontó / • PUNKILLER - 175 - lövöldöz. / • PURE SEED - 77 - lövöldöz. /
• PURPLE HEART - 1SD - akció / • PUZZLE SHUFFLE - 150 - puzzle /
• PUZZLENOID - 92 - puzzle / • PUZZNIC - 163 - logikai / • PYRAMYD - 1SD -
szöveges / • Q 10 TANKBUSTER - 109 - Lövöldöz. / • QUADRA - 27 - logikai /
• QUADRANT - 281 - Logikai / • QUARTERBACK - 191 - sport / •
QUARTET - 119 - lövöldöz. / • QUEST - 79 - szöveges / • QUEST F. TYRES -
102 - ügyességi / • QUEST FR. KRON - 186 - szöveges / • QUEST SPORT -
420 - szöveges / • QUESTMASTER - 6SD - kaland / • QUIK DRAW - 368 -
lövöldöz. / • R-TYPE - 1SD - lövöldöz. / • R.S.CRICKETT - 075 - menedzser /
• RACE - 108 - autóver. / • RADAR RAT RACE - 34 - ügyességi / • RADAX -
114 - lövöldöz. / • RADRAMP RACE - 119 - sport / • RAGE - 130 - lövöldöz. /
• RAID OV. MOSCOW - 202 - lövöldöz. / • RAINBOW - 034 - Tetris /
• RAINBOW - 93 - ügyességi / • RAINBOW ISLAND - 1SD - ügyességi /
• RAINBOW WARR. - 1SD - akció / • RALLY SIM. - 108 - autóver. / • RALLY
SIM. - 1SD - autóver. / • RALLY SPEEDWAY - 102 - autóver. / • RAMBO 2. -
224 - akció / • RAMBO 3. - 1SD - akció / • RAMPAGE - 160 - ügyességi /
• RAPTOR - 117 - akció / • RASPUTIN - 161 - ügyességi / • RASTAN - 1SD -
akció / • RASTAN SAGA - 191 - akció / • RATOR - 156 - lövöldöz. /
• RBI.BASEBALL - 1SD - sport / • REBELL - 143 - lövöldöz. / • REBELL
RACER - 121 - ügyességi / • RECK RUFUS - 195 - ügyességi / • RECON -
126 - lövöldöz. / • RED HEAT - 202 - verekedős / • RED L.E.D. - 153 -

ügység / ● RED STORM RIS - 2SD - szimulátor / ● REEDEREI - 121 - szöveges / ● RELAXED MOTION - 102 - Logikai / ● RENEGADE - 159 - verekedős / ● RETROGRADE - 2SD - lövöldöz. / ● RETURN O.T.JEDI - 176 - akció / ● REV.OF DEFEND - 163 - lövöldöz. / ● REVOLUTION - 123 - ügység / ● REVS - 173 - szimulátor / ● REX I - 1SD - Stratégia / ● RICK DANGER - 1 - 235 - mázskálós / ● RICK DANGER - 2 - 333 - mázskálós / ● RING WAR - 136 - szimulátor / ● RINGS OF MEDUS - 2SD - kaland / ● RINGS'N'UP - 125 - mázskálós / ● RISK - 180 - lövöldöz. / ● RIZIKO - 1SD - Társasjáték / ● ROAD RUNNER - 124 - ügység / ● ROAD T. MOSCOW - 505 - stratégia / ● ROADBLASTER - 1SD - lövöldöz. / ● ROADBURNER - 141 - autóver. / ● ROADRUNNER - 207 - ügység / ● ROADWAR EUROP. - 1SD - stratégia / ● ROBIN HOOD SH. - 120 - lövöldöz. / ● ROBIN O.T.WOOD - 197 - mázskálós / ● ROBOCOP 1. - 1SD - akció / ● ROBOCOP 2. - 1SD - akció / ● ROBORUNNER - 55 - mázskálós / ● ROBOT MONST. - 176 - ügység / ● ROBOX - 4SD - Kaland / ● ROBOZONE - 332 - lövöldöz. / ● ROCK AND ROLL - 2SD - Ügység / ● ROCK'N' BOLT - 165 - ügység / ● ROCKET BALL - 173 - sport / ● ROCKET RANGER - 4SD - akció / ● ROCKET ROGER - 196 - mázskálós / ● ROCKSTAR MAN. - 207 - menedzser / ● ROCKY HORROR - 302 - mázskálós / ● RODLAND - 380 - ügység / ● ROLLERCOASTER - 212 - lövöldöz. / ● ROLLING RONNY - 1SD - mázskálós / ● ROLLING TWINS - 128 - ügység / ● ROUNABOUT - 125 - ügység / ● ROUND THE BEND - 130 - mázskálós / ● ROY OF ROVERS 1. - 181 - kaland / ● ROY OF ROVERS 2. - 143 - kaland / ● RUBICON - 2SD - akció / ● RUDI THE RAT - 90 - mázskálós / ● RUFF'N'REDDY - 134 - mázskálós / ● RUGBY MANAGER - 116 - sport / ● RUGBY SIM. - 181 - sport / ● RUGBY W.CUP - 145 - sport / ● RUNAWAY - 153 - szöveges / ● RUNNING MAN - 354 - akció / ● RUPPERT TOYPAR. - 177 - ügység / ● RYGAR - 144 - mázskálós / ● SABOTEUR 1. - 169 - akció / ● SABOTEUR 2. - 157 - akció / ● SABRE WULF - 166 - mázskálós / ● SAMMY LIGHTF. - 65 - mázskálós / ● SAMURAI - 198 - verekedős / ● SANTA'S C.C. - 161 - lövöldöz. / ● SANXION - 189 - lövöldöz. / ● SARAOKON - 1SD - logikai / ● SATAN - 343 - akció / ● SAVAGE - 420 - akció / ● SCALEXTRIC - 160 - autóver. / ● SCAPEHOST - 2SD - / ● SCARABEUS - 479 - labirint. / ● SCHERLOK HOLM. - 1SD - Nyomozós / ● SCOOBY DOO - 199 - ügység / ● SCRAMBLE 1. - 130 - lövöldöz. / ● SCRAMBLE 3. - 105 - lövöldöz. / ● SCUBA KIDZ - 182 - lövöldöz. / ● SCUMM - 156 - logikai / ● SEC.O.SIL.BLAD. - 6SD - AD&D / ● SECOND WORLD - 403 - stratégia / ● SECURITY ALERT - 2SD - kaland / ● SENSITIVE - 57 - logikai / ● SENTENCE - 127 - akció / ● SENTINEL W. - 4SD - kaland / ● SEOUL/OLYMPIA / ● 3SD - sport / ● SEVEN C.O.GOLD - 2SD - RPG / ● SEXY BREAK OUT - 122 - falbontó / ● SEXY PUZZLE - 108 - Puzzle / ● SEYMOUR G.T.H. - 188 - Ügység / ● SHADOW DANCER - 1SD - akció / ● SHADOW O.BEAST - 1SD - akció / ● SHADOW WARR. - 269 - akció / ● SHADOWFIRE - 187 - akció / ● SHADOW O.DEATH - 185 - lövöldöz. / ● SHAMUS 1. - 100 - mázskálós / ● SHAMUS 2. - 74 - mázskálós / ● SHANGHAI WARR. - 1SD - Verekedős / ● SHAOLIN'S ROAD - 225 - verekedős / ● SHARK - 139 - lövöldöz. / ● SHINOBI PW.1-2-3 - 464 - akció / ● SHIP SHOOTIN - 098 - lövöldöz. / ● SHIT COLLECT.1-2 - 98 - falbontó / ● SHOCKWAY RIDER - 135 - ügység / ● SHOE PEOPLE - 420 - Gyerejáték / ● SHOIKAN - 111 - logikai / ● SHOOT OUT - 133 - lövöldöz. / ● SHOOT'S RAPID - 182 - lövöldöz. / ● SHUFFLE - 214 - logikai / ● SIDEWALK - 243 - szöveges / ● SIDEWINDER 2. - 234 - repülő / ● SIDEWIZE - 192 - lövöldöz. / ● SILENT SERVICE - 287 - szimulátor / ● SILENT SHADOW - 201 - lövöldöz. / ● SILKWORM - 152 - lövöldöz. / ● SILKWORM 4. - 372 - lövöldöz. / ● SIM CITY - 1SD - stratégia / ● SIMPSONS - 1SD - ügység / ● SINBAD - 2SD - kaland / ● SIREN CITY - 170 - ügység / ● SIXTEEN BOULD. - 143 - mázskálós / ● SKATE OR DIE - 2SD - ügység / ● SKATE ROCK - 139 - sport / ● SKATE WARS - 158 - sport / ● SKATEBOARD - 140 - gördeszka / ● SKATIN'USA - 174 - ügység / ● SKI ACCROBATICS - 91 - sport / ● SKI OR DIE - 2SD - sport / ● SKI SIMULATOR - 140 - sport / ● SKIER - 82 - sport / ● SKULL & CROSSB. - 1SD - akció / ● SKY FOX 1. - 1SD - szimulátor / ● SKY FOX 2. - 1SD - szimulátor / ● SKY RUN - 76 - ügység / ● SKY SHARK - 1SD - lövöldöz. / ● SLAMBALL - 128 - tenis / ● SLAYER - 144 - ügység / ● SLIDING SKILL - 270 - logikai / ● SLIGHTLY MAGIC - 198 - mázskálós / ● SLY SPY - 2SD - akció / ● SMASH TV - 251 - akció / ● SNARE - 120 - lövöldöz. / ● SNOOKER - 122 - biliárd / ● SOCCER CHAMP - 93 - foci / ● SOCCER PINBALL - 134 - Flipper / ● SOCCER RIVALS - 065 - menedzser / ● SOKOBAN - 1SD - Logikai / ● SOLDIER 3. - 160 - lövöldöz. / ● SOLDIER O. LIGHT - 176 - lövöldöz. / ● SOLDIER ONE - 168 - lövöldöz. / ● SOLITAIR - 53 - logikai / ● SOLITAX - 157 - Logikai / ● SOLIX - 056 - logikai / ● SOLOMON'S KEY - 120 - mázskálós / ● SON OF A BLAGG. - 153 - mázskálós / ● SORC.OF C.CAST. - 1SD - Kaland / ● SOS TERROR - 109 - stratégia / ● SPACE ACE - 116 - lövöldöz. / ● SPACE ACE 2001 - 184 - lövöldöz. / ● SPACE BEAGLE - 1SD - lövöldöz. / ● SPACE BIKE - 144 - lövöldöz. / ● SPACE CRUSADE - 288 - Kaland / ● SPACE DOUBT - 183 - mázskálós / ● SPACE DUEL - 242 - lövöldöz. / ● SPACE DUNK - 216 - lövöldöz. / ● SPACE FIGHTER - 276 - lövöldöz. / ● SPACE OPERAT. - 129 - lövöldöz. / ● SPACE PILOT 1. - 50 - lövöldöz. / ● SPACE PILOT 2. - 186 - lövöldöz. / ● SPACE PILOT 2. - 197 - lövöldöz. / ● SPACE RACER - 114 - ügység / ● SPACE ROGUE - 2SD - űrhajós / ● SPACE WARRIOR - 115 - lövöldöz. / ● SPACEGOLD - 1SD - Lövöldöz. / ● SPACEGUN - 1SD - Akció / ● SPACEMANIA - 089 - lövöldöz. / ● SPAGETTI WEST. - 192 - ügység / ● SPARTACUS - 321 - verekedős / ● SPECIAL BOULD. - 110 - mázskálós / ● SPEEDBALL - 138 - sport / ● SPEEDBALL 2. - 261 - sport / ● SPEEDKINGS - 149 - autóver. / ● SPELLB.DIZZY - 169 - Ügység / ● SPELLBOUND - 196 - mázskálós / ● SPELLB. MINE - 122 - mázskálós / ● SPELLF.SORC. - 096 - lövöldöz. / ● SPERICAL - 1SD - logikai / ● SPHERE - 073 - Lövöldöz. / ● SPHINX JINX - 165 - Kaland / ● SPIKEY - 180 - kaland / ● SPIRIT OF ADV. - 4SD - Kaland / ● SPITFIRE - 126 - lövöldöz. / ● SPITFIRE 40 - 162 - lövöldöz. / ● SPITTING IMAGE - 177 - verekedős / ● SPLAT - 122 - ügység / ● SPLIT PERSON - 299 - logikai / ● SPORT.NEWS.BAS. - 1SD - sport / ● SPY VS SPY 1. - 166 - akció / ● SPY VS SPY 2. - 116 - akció / ● SPY WHO LOV. ME - 185 - akció / ● SQUARE OUT - 305 - logikai / ● SQUARE SUPRAM. - 059 - logikai / ● SQUASH - 259 - sport / ● SQUISH 'EM - 37 - mázskálós / ● ST.DRAGON - 1SD - lövöldöz. / ● STACK UP - 153 - tetris / ● STAR CONTROL - 105 - ügység / ● STAR PING-PONG - 174 - sport / ● STAR SUP.SOCC. - 436 - Menedzser / ● STARACE - 110 - ügység / ● STARBALL - 442 - tv foci / ● STARBURST - 169 - lövöldöz. / ● STARFORCE - 170 - lövöldöz. / ● STARGLIDER 1. - 196 - űrhajós / ● STARGLIDER 2. - 134 - űrhajós / ● STAROUAKE - 179 - lövöldöz. / ● STARWARS 1. - 154 - lövöldöz. / ● STARWARS 2. - 169 - lövöldöz. / ● STEALTH MISSION - 1SD - szimulátor / ● STEEL - 122 - mázskálós / ● STEEL EAGLE - 194 - lövöldöz. / ● STEEL THUNDER - 1SD - szimulátor / ● STELLAR - 186 - lövöldöz. / ● STONE EDGE - 169 - logikai / ● STOP CALIPPO - 1SD - Ügység / ● STORM ACR. EU. - 2SD - stratégia / ● STORM I. - 092 - Lövöldöz. / ● STORMLORD - 160 - mázskálós / ● STORMLORD 2. - 402 - mázskálós / ● STRANGE LOOP - 224 - mázskálós / ● STRATEGO - 262 - stratégia / ● STREET ROD - 2SD - menedzser / ● STREET S.BASK. - 1SD - kosárlab. /

STREET SOCC. 1. - 158 - foci / ● STREET SOCC. 2. - 160 - foci / ● STREET SURFER - 183 - ügység / ● STREETS S.FOOT. - 1SD - foci / ● STRIDER 1. - 262 - űrhajós / ● STRIDER 2. - 236 - űrhajós / ● STRIDER MEGA - 1SD - űrhajós / ● STRIKE ACES - 1SD - Szimulátor / ● STRIKE F. COBRA - 194 - lövöldöz. / ● STRIKE FLEET - 2SD - szimulátor / ● STRIKER - 82 - foci / ● STRYKER - 193 - Mázskálós / ● STUEMP - 1SD - szöveges / ● STUNRUNNER - 156 - ügység / ● STUNT BIKE SIM. - 101 - bicikli / ● STUNT CAR RAC. - 241 - autóver. / ● SU SWEET - 287 - logikai / ● SUB BATTLE SIM. - 2SD - szimulátor / ● SUBBUTEO - 164 - gombfoci / ● SUBURBIA - 120 - lövöldöz. / ● SUBURBIA - 131 - Lövöldöz. / ● SUMMER CAMP - 293 - mázskálós / ● SUMMER GAM. 1. - 1SD - sport / ● SUMMER GAM. 2. - 2SD - sport / ● SUMMER OLYMP. - 1SD - sport / ● SUNNY SHINE - 2SD - RPG / ● SUP KID IN SPACE - 96 - lövöldöz. / ● SUP.MONACO G.P. - 191 - autóver. / ● SUP.SCRAMB. SIM - 140 - motorver. / ● SUP.SPACE INVA. - 2SD - Lövöldöz. / ● SUPER GRID - 31 - mázskálós / ● SUPER HANG-ON - 441 - motorver. / ● SUPER HUEY 2. - 1SD - szimulátor / ● SUPER LEAGUE - 177 - menedzser / ● SUPER MARIO BR. - 121 - mázskálós / ● SUPER OSWALD - 175 - mázskálós / ● SUPER PACMAN - 98 - pacman / ● SUPER PIPELINE 1 - 154 - ügység / ● SUPER PIPELINE 2 - 162 - ügység / ● SUPER SEYMOUR - 155 - Ügység / ● SUPER SOCCER - 121 - foci / ● SUPER STOC. CAR - 138 - autóver. / ● SUPER TRUCKER - 127 - ügység / ● SUPER ZAXXON - 168 - lövöldöz. / ● SUPERCAR - 138 - autóver. / ● SUPERCUP - 110 - foci / ● SUPERCYCLING - 1SD - motorver. / ● SUPERKID - 100 - mázskálós / ● SUPERMAN - 2SD - akció / ● SUPERSPORTS - 2SD - sport / ● SUPERSPY - 98 - lövöldöz. / ● SUPERTANK - 200 - lövöldöz. / ● SUPERTED - 126 - lövöldöz. / ● SUPRALLY - 160 - autóver. / ● SUPREMACY - 1SD - stratégia / ● SUSU - 1SD - szöveges / ● SW.WORLD CUP - 079 - Menedzser / ● SWAP - 123 - logikai / ● SWEEP - 77 - mázskálós / ● SWITCHBLADE - 164 - akció / ● SWOOPER - 67 - lövöldöz. / ● SWORD & ROSE - 162 - ügység / ● SYNEX - 151 - lövöldöz. / ● SYSIPHUS - 162 - logikai / ● SYSTEM 4 - 109 - logikai / ● T.G.B.RISK - 189 - társasjáték / ● T.K.O.BOX SIM. - 1SD - box / ● T.M.N.TURTLESS - 4SD - akció / ● T.YUPPIE - 065 - kereskedő / ● TABLE SOCCER - 78 - asztfoci / ● TAI PAN - 1SD - kaland / ● TAKE 'EM - 71 - logikai / ● TALES O.T.ARBAN. - 228 - ügység / ● TALIZMAN - 154 - mázskálós / ● TANK - 91 - lövöldöz. / ● TANK BATTLEZ - 111 - lövöldöz. / ● TANK DIV. - 112 - Ügység / ● TANKATTACK /GP - 188 - stratégia / ● TANKS - 165 - lövöldöz. / ● TAPPER - 142 - ügység / ● TARGET RENEG. - 449 - verekedős / ● TARZAN - 183 - ügység / ● TASS TIMES INT. - 2SD - kaland / ● TAU CETI 1. - 187 - kaland / ● TAU CETI 3. - 197 - kaland / ● TEAM SPORTS - 2SD - sport / ● TECHNOCOP - 1SD - akció / ● TEN SPEED - 167 - bicikliv. / ● TENRACT - 236 - Lövöldöz. / ● TERMINAL CITY - 132 - mázskálós / ● TERMINATOR 2. - 1SD - akció / ● TERRAFIGHT - 170 - lövöldöz. / ● TERRY'S BIG ADV. - 162 - mázskálós / ● TEST D.2.CALLICH - 1SD - kiegész. / ● TEST D.2.EU.CH - 1SD - kiegész. / ● TEST D.2.M.CARS - 1SD - kiegész. / ● TEST DRIVE 1. - 2SD - szimulátor / ● TEST DRIVE 2. - 2SD - szimulátor / ● TEST DRIVE 3.GPC - 1SD - szimulátor / ● TETRIS - 139 - tetris / ● TETROID - 184 - tetris / ● TETRON - 077 - logikai / ● THAI CHI - 113 - Mázskálós / ● THAT'S... - 127 - demo / ● THE BLOB - 50 - pacman / ● THINCROSS - 1SD - Logikai / ● THOMAS ENG. M. - 166 - ügység / ● THREE MUSKET. - 2SD - kaland / ● THRUSTER BALL - 140 - lövöldöz. / ● THUNDER BLADE - 1SD - lövöldöz. / ● THUNDER JAWS - 335 - akció / ● THUND.BIRDS 1-4 - 515 - autóver. / ● THUNDERCATS - 192 - akció / ● TIBO'S TALE - 1SD - mázskálós / ● TICKET HOLLYV. - 2SD - kaland / ● TIE BREAK - 196 - tenis / ● TIFFANY - 189 - nyerőgép / ● TIGER MISSION 1. - 158 - lövöldöz. / ● TIGER MISSION 2. - 192 - lövöldöz. / ● TIGER ROAD - 495 - verekedős / ● TILT - 101 - logikai / ● TILT - 143 - logikai / ● TIME AND MAGIC - 1SD - szöveges / ● TIME FIGHTER - 190 - verekedős / ● TIME MACHINE - 318 - mázskálós / ● TIME RUNNER - 51 - mázskálós / ● TIME SCANNER - 360 - flipper / ● TIME TRAX - 199 - akció / ● TIMES OF LORE - 1SD - kaland / ● TIN TIN - 226 - ügység / ● TIPTRICK - 110 - logikai / ● TIR NA NOG - 152 - mázskálós / ● TITANIC Blinky - 131 - Mázskálós / ● TO BE ON TOP - 346 - mázskálós / ● TOAD FORCE - 158 - lövöldöz. / ● TOM & JERRY - 210 - mázskálós / ● TOMAHAWK - 156 - szimulátor / ● TOMCAT - 148 - lövöldöz. / ● TONIDO - 114 - Cséépitő / ● TONY L.R.BASEBA. - 1SD - sport / ● TOOBIN - 146 - ügység / ● TOP CROSS - 197 - motorver. / ● TOP GUN - 180 - szimulátor / ● TOTAL ECLIPSE - 166 - kaland / ● TOTAL RECALL - 1SD - akció / ● TOUCH FOOTBALL - 189 - foci / ● TOUGH GUYS - 328 - verekedős / ● TOWER OF TORT. - 278 - mázskálós / ● TOYBALLS - 089 - Logikai / ● TRACER SANCT. - 1SD - Kaland / ● TRAFFIC - 196 - ügység / ● TRAILBLAZER 2. - 130 - ügység / ● TRAIN - 400 - szimulátor / ● TRANS LOGIC - 138 - Logikai / ● TRANS WORLD - 220 - kereskedő / ● TRANSFORMERS - 197 - mázskálós / ● TRANTOR - 190 - verekedős / ● TRAP DOOR - 171 - ügység / ● TRAZ 1./USA - 335 - falbontó / ● TRAZ 2. - 143 - falbontó / ● TRAZ 3. - 192 - Falbontó / ● TREMMEL - 069 - logikai / ● TRIACUS - 144 - lövöldöz. / ● TRIPLEZ - 168 - Logikai / ● TRITON - 122 - lövöldöz. / ● TUBE MADNESS - 180 - logikai / ● TURBO BOAT SIM. - 107 - lövöldöz. / ● TURBO CHARGE - 2SD - akció / ● TURBO GIRL - 150 - autóver. / ● TURBO OUT-RUN - 2SD - autóver. / ● TURBO TORTOISE - 214 - Mázskálós / ● TURBO-ESPRIT - 171 - autóver. / ● TURN IT - 144 - logikai / ● TURN IT 2. - 269 - Logikai / ● TURN'N'BURN - 460 - lövöldöz. / ● TURN.OF DEATH - 175 - kaland / ● TURRICAN 1. - 2SD - akció / ● TURRICAN 2. - 2SD - akció / ● TUSKER - 1SD - mázskálós / ● TV SPORT. FOOTB. - 2SD - sport / ● TWIN COBRA - 141 - lövöldöz. / ● TWIN DOWN - 193 - tetris / ● TWIN KINGDOM - 199 - szöveges / ● TWIN TORNADO - 138 - lövöldöz. / ● TWINWORLD - 2SD - mázskálós / ● TWIST - 044 - Logikai / ● TWO TO ONE - 76 - ügység / ● TX - 152 - lövöldöz. / ● TYPH. OF STEEL - 4SD - stratégia / ● U.C.M. - 107 - lövöldöz. / ● UFO - 241 - lövöldöz. / ● UGH - 82 - mázskálós / ● UGH OLYMPIC - 4SD - sport / ● UJ VADNYUGAT 1. - 185 - szöveges / ● UJ VADNYUGAT 2. - 187 - szöveges / ● ULTIMA I. - 1SD - RPG / ● ULTIMA II. - 2SD - RPG / ● ULTIMA IV. - 4SD - RPG / ● ULTIMA V. - 8SD - kaland / ● ULTIMA VI. - 6SD - kaland / ● ULTRIX - 397 - ügység / ● UN SQUADRON - 1SD - lövöldöz. / ● UNDERWORLD - 153 - mázskálós / ● UNINVITED - 2SD - kaland / ● UNITRAX - 116 - lövöldöz. / ● UNTOUCHABLES - 1SD - lövöldöz. / ● UP & DOWN - 70 - autóver. / ● UP PERISCOPE - 1SD - szimulátor / ● URIDIUM - 182 - lövöldöz. / ● USS JOHN YOUNG - 132 - szimulátor / ● UUNO TURHAPUR. - 162 - ügység / ● V THE GAME - 133 - akció / ● V-GA - 100 - lövöldöz. / ● V.I.Z. - 1SD - sport / ● VALENTINO - 254 - mázskálós / ● VECTORBALL - 093 - ügység / ● VEGAS CASINO 2. - 1SD - Játékterem / ● VENDETTA - 1SD - akció / ● VERMINATOR - 52 - akció / ● VIDEO VEGAS - 1SD - Játékterem / ● VIGILANTE - 327 - verekedős / ● VINCENT - 1SD - mázskálós / ● VINDICATOR - 427 - akció / ● VINDICATORS - 168 - lövöldöz. / ● VIORIS - 062 - Tetris / ● VIRUS - 106 - lövöldöz. / ● VOLLEYBALL SIM. - 153 - röplabda / ● VOYAGE - 147 - lövöldöz. / ● VOYAGER - 1SD - kaland / ● WACKY DARTS - 168 - ügység / ● WACKY RACES - 391 - Ügység / ● WALLY OF STRE. - 113 - szöveges / ● WALLSTREET - 1SD - Kereskedő /

WANDERER - 144 - akció / ● WAR 1. - 185 - lövöldöz. / ● WAR 2. - 101 - lövöldöz. / ● WAR CONSTR. SET - 2SD - Játékkészítő / ● WAR I.T.M.EARTH - 362 - kaland / ● WAR O.T.LANCE - 2SD - kaland / ● WARBALL - 63 - ügyességi / ● WARBRINGER - 1SD - akció / ● WARGAME 1864 - 174 - stratégia / ● WARHAWK - 200 - lövöldöz. / ● WARLOCK - 166 - lövöldöz. / ● WARLORD - 1SD - stratégia / ● WARM UP - 329 - autóver. / ● WARRIOR - 1SD - akció / ● WARR. OF ZYPA - 202 - ügyességi / ● WASTELAND - 4SD - kaland / ● WATERPOLO - 277 - sport / ● WATERSKI - 175 - sport / ● WAY OUT - 112 - labirint. / ● WAYOUT LAB. - 068 - Labirintus / ● WEIRD DREAM - 1SD - mázskálás / ● WELLTRIS - 163 - tetris / ● WEREWOLVES - 146 - mázskálás / ● WEST BANK - 166 - lövöldöz. / ● WESTERN GAMES - 2SD - sport / ● WHERE IN WORLD - 1SD - kaland / ● WHITEH. BLUES - 269 - ügyességi / ● WHO DAR. WINS 1 - 170 - akció / ● WHO DAR. WINS 2 - 186 - akció / ● WILD WEST 2. - 174 - kaland / ● WILDE STREET - 119 - verekedős / ● WILLOW - 4SD - kaland / ● WILLOW PATTERN - 184 - mázskálás / ● WIMBLEDON - 76 - foci / ● WINDWALKER - 4SD - kaland / ● WINGS OF FURY - 1SD - lövöldöz. / ● WINTER CAMP - 1SD - Ügyességi / ● WINTER OLYMP 1. - 2SD - sport / ● WINTER OLYMP.2 - 4SD - sport / ● WINTER S.SPORTS - 1SD - Sport / ● WINZER - 1SD - Kereskedő / ● WIZARD'S LAIR - 183 - mázskálás / ● WIZARDRY 5. - 6SD - AD&D / ● WIZBALL - 183 - lövöldöz. / ● WIZZARD OF WAR - 65 - lövöldöz. / ● WOBBLER - 167 - logikai / ● WOLFIED - 222 - ter.fogl. / ● WOMBLES - 137 - mázskálás / ● WONDERBALL - 243 - Ügyességi / ● WOODY WARM - 338 - Ügyességi / ● WORLD C.LEAD.B. - 2SD - golf / ● WORLD CH. SOC. - 183 - foci / ● WORLD

CRICKETT - 141 - Menedzser / ● WORLD CUP '90 - 175 - foci / ● WORLD CUP EDIT. - 144 - menedzser / ● WORLD C. RUGBY - 201 - sport / ● WORLD GAMES - 2SD - sport / ● WORLD GEOGR. - 1SD - Kvizjáték / ● WORLD LEAGUE - 98 - menedzser / ● WORLD OF KYN - 92 - szöveges / ● WORLD OF SOCC. - 078 - Menedzser / ● WORLD SOCCER - 181 - foci / ● WORLD T. GOLF - 1SD - golf / ● WORLD TRO. SOC - 189 - foci / ● WORM - 124 - ügyességi / ● WP.TENNIS 2. - 043 - Sport / ● WRESTLE MANIA - 1SD - sport / ● WWF WRESTLING - 2SD - sport / ● X-MEN - 1SD - kaland / ● X-MEN - 4SD - Akció / ● X-OUT 2. - 091 - lövöldöz. / ● XENOMORPH - 3SD - kaland / ● XENON - 253 - lövöldöz. / ● XERTYN X. - 151 - Mázskálás / ● XEVIUS - 170 - lövöldöz. / ● YATHZEE - 091 - Kockapóker / ● YAWN - 2SD - szöveges / ● YES MINISTER - 1SD - Kaland / ● YETI - 107 - mázskálás / ● YIE AR KUNG FU - 197 - verekedős / ● YOGI AND FRIEND. - 149 - mázskálás / ● YOGI B./GREEDM. - 160 - mázskálás / ● YOGI BEAR - 175 - mázskálás / ● YOGI'S GR. ESC - 158 - mázskálás / ● YOLK DIZZY - 142 - Ügyességi / ● YUPPI'S REVENGE - 120 - kereskedő / ● ZAGA MISSION - 189 - ügyességi / ● ZAK - 1SD - Tetris / ● ZAK MCRACKEN - 4SD - kaland / ● ZAKRON - 52 - logikai / ● ZALAGA - 104 - lövöldöz. / ● ZAMZARA - 191 - lövöldöz. / ● ZAXXON - 127 - lövöldöz. / ● ZEPPELIN - 99 - lövöldöz. / ● ZEROGRAVITY RA. - 175 - ügyességi / ● ZIG-ZAG - 185 - ügyességi / ● ZILLION - 065 - Logikai / ● ZOLYX - 103 - ter.fogl. / ● ZOMBI - 1SD - kaland / ● ZOOMERANG - 061 - logikai / ● ZORRO - 215 - mázskálás / ● ZOZOOM - 71 - logikai / ● ZYLOGON - 113 - lövöldöz.

A szám, a játékok neve után a blokszámot mutatja, míg az 'SD' az oldal (SIDE) rövidítése. Így mindenki összeállíthatja megrendelését, tekintettel arra, hogy egy oldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Ahol csak az 1SD, 2SD stb. szerepel, ott értelemszerűen anyai lemezoldalról van szó.

Programajánlatunk C64 kazettára:

● 1000 Miles / ● Addams Family / ● Adidas Football / ● Alien Storm / ● Alien World / ● Back to the Future 2. / ● Back to the Future 3. / ● Batman the Movie / ● Battle Command / ● Black Hornet / ● Blood Money / ● Blue Angels / ● Bod Squat / ● Bonanza Bros / ● Budokan / ● Buffalo Bill / ● Cabal / ● Champ of Europe / ● Chase H.Q.2. / ● Chips Challenge / ● Chuck Rock / ● Click Clak / ● Cool Croc Twins / ● Crack Down / ● Creatures / ● Creatures 2. / ● Dick Tracy / ● Die Hard 2. / ● Dynasty Wars / ● Dylan Dog / ● Dyer 07 / ● Elvira Arcade / ● Flendish Freddy's B.T.O.F. / ● Final Fight / ● Flimbo s Quest / ● G'Loc / ● Gauntlet 3. / ● Gem x / ● Ghost Busters / ● Golden Axe / ● Guldkorn Expressen / ● Hammerfist / ● Hunt for Red October / ● Impossible / ● Indy Heat / ● Iniana Jones 3. / ● Jetsons / ● Johnny Quest / ● Last Battle / ● Last Ninja 2. / ● Locomotion / ● Lupo Alberto / ● Manchester United / ● Manic Robo-Kid / ● Mechanicus / ● Mercs / ●

Midnight Resistance / ● Monty Python / ● Myth / ● Myth / ● Narc 2000 / ● Neuronics / ● Neverending Story 2. / ● Night Shift / ● Nightbreed / ● Ninja Rabbit / ● Ninja Rabbit 2. / ● North & South / ● Outrun Europa / ● Over the Net / ● P.P. Hammer / ● Pitfighter / ● Plural / ● Pots Worth / ● Rainbow Islands / ● Rick Dangerous 2. / ● Robocod / ● Robocop / ● Robozone / ● Rolling Ronny / ● Rubicon / ● Second World / ● Shadow Dancer / ● Shadow of the Beast / ● Shadow Warriors / ● Shuffle / ● Simpsons / ● Skull and Crossbones / ● Space Crusade / ● Space Invaders / ● Spacegun / ● St. Dragon / ● Strip Poker / ● Summer Camp / ● Supremacy / ● Sysphus 2. / ● Teenage Mutant Hero Turtles / ● Terminator 2. / ● Total Recall / ● Turbo Charge / ● Turbo Tortoise / ● Tusker / ● Untouchables / ● Vendetta / ● VIZ / ● Wacky Races / ● Wings of Fury / ● Winter Camp / ● Winter Super Sports / ● WWF Wrestling

A C64 lemezes listából kazettások ne rendeljenek! Az itt fent látható kazettás listában szereplő játékok mindegyike utántöltős. **Egy kazettaoldalra egy utántöltős játékot tudunk felvenni.** Vagyis, ha valaki 1 kazettára vetet fel játékokat, az két játéknévvel nevezzen meg, és ne pl 5-6-ot, mint azt sokan tették. Az utántöltős programok után maradt szabad helyeket népszerű, sokak által egyébként megrendelt egyfile-os programokkal töltjük fel. Ez plusz ajándék.

Programajánlatunk Amiga számítógépre:

● 3D CONSTRUCTION SET / ● 688 ATTACK SUBMARINE - szimulátor / ● 7 UP SPOT - táblás / ● A-10 MISSION DISC - küldetéslemez / ● A-10 TANK KILLER - szimulátor 1MB / ● ACE MINE NO.1. - Boulder Dash-szerű / ● ACTION STATION - hajó szimulátor / ● ADV. DESTROYER SIM. - Hajó szimulátor / ● ADV. TACT. FIGHTER - repülőgépes löv. / ● ADVANCED SKI SIMUL - si szimulátor / ● ADVENTURE C.SET - kalandjáték készítő / ● AIR BUCKS - Stratégiai - 2 / ● AIR SUPPLY - repülőgépes löv. / ● AIRPORT - repülőter szimulátor / ● ALPHA WAWES - ügyességi / ● AMERICAN GLADIATOR - Akció - 2 / ● AMIGOIDS - lövöldözős / ● ANGEL NIETO POLE - motorverseny / ● AQUAVENTURA - Akció / ● ARCHIPELAGOS - úrhajós mázskálás / ● ARMADA - hajós kalandjáték / ● ARMOUR GEDDON - 3D-s strat.-akció - 2 / ● ASTER -X / ● ASTEROIDA - Lövöldözős / ● ASTRO MARINE CORP. - akciójáték - 2 / ● ATOMIC - logikai / ● ATOMIC ROBOKID - lövöldözős - 2 / ● ATTACK OF LONDON - 3D-s akció / ● AUNT ARTIC ADVENTURE - bányajáték / ● AXELS MAGIC HAMMERS - mázskálás / ● BACK TO THE FUTURE - vegyes ügyességi / ● BACK TO THE FUTURE 2 - mint az előző / ● BACK TO THE FUTURE 3 - mint az előzők - 2 / ● BACKGAMMON - táblás / ● BAD COMPANY - kalandjáték / ● BADLANDS - autóverseny / ● BALLYHOO - téli játékok / ● BANZAY - lövöldözős - 2 / ● BAR GAMES - bányajáték - 2 / ● BARBARIAN - harci / ● BARD S TALE 3 - fantasy - 2 / ● BARGON ATTACK - Kaland - 4 / ● BARNEY BEAR - oktató program - 2 / ● BARNEY MOUSE - bányajáték / ● BASIC COMPILER - basic fordítóprogram / ● BASKET MANAGER - kosárlabda / ● BATMAN - lövöldözős / ● BATMAN THE MOVIE - vegyes - 2 / ● BATTLE BOUND / ● BATTLE CHESS - kosztümös sakk / ● BATTLE COMMAND - 3D-s harcokcsis / ● BATTLE MASTERS - szöveges / ● BATTLE OF BRITAIN - stratégiai - 2 / ● BATTLE OF BRITAIN MISS. DISC / ● BATTLE SQUADRON - lövöldözős / ● BATTLE WOLLEY - lövöldözős / ● BATTLEMENTS - Mázskálás / ● BATTLESHIP - torpedó / ● BEACH WOLLEYBALL - tengerparti röplabda / ● BEDROOM OLYMPIA - szejjáték / ● BETRAYAL - stratégiai - 2 / ● BEYOND T.ICE PALACE - gyűjtögetős / ● BIG BUSINESS II. - Stratégiai / ● BILLIARD / ● BILLIARD SIMULATOR - billiárd-szimulátor / ● BILLIARD SIMULATOR 2. / ● BILLY THE KID - 3 / ● BLACK BUSTER - Logikai / ● BLADE OF STEEL - jéghoki / ● BLAZING THUNDER - harcokcsis-lövöldözős / ● BLINKY SCARY SCHOOL - mázskálás / ● BLOCK OUT - térbeli Tetris / ● BLOX - Tetris / ● BLUE ANGEL 69 - logikai / ● BOARD GAMES - háromféle táblás

játék / ● BOBO - ügyességi (ablak le) / ● BOLLS & PIPES - logikai játék / ● BONANZA BROTHERS - Mázskálás / ● BOND MINE V. - Boulder Dash / ● BOPPIN' - Logikai / ● BORIS VALLEYO SHOW - gyönyörű képek / ● BOROBODUR - Kaland - 3 / ● BREACH 2 - társasjáték / ● BRIGADE COMMANDER - 2 / ● BUBBLE BOBBLE - ügyességi játék / ● BUCK ROGERS - szerepjáték - 3 / ● BUDBRAIN DEMO - Demo - 2 / ● BUDBRAIN MEGADEMO 2. / ● BUDOKAN - küzdősportok - 2 / ● BUFFALO BILL W.W.R.S - westernsportok - 2 / ● BUG BASH - gyűjtögetős / ● BUILDERLAND / ● BURGERMAN / ● C64 EMULATOR - emulator / ● CABAL - lövöldözős / ● CADAVER - kalandjáték - 2 / ● CALIPPO - Mázskálás / ● CANTON - 3 / ● CAPONE - lövöldözős / ● CAPTAIN JACK - Demo / ● CAPTAIN PLANET / ● CARD GAMES / ● CARDINAL OF THE KREMLIN / ● CARRIER COMMAND - stratégiai-szimulátor / ● CARTHAGE - stratégiai - 2 / ● CASH / ● CASINO 3000 - félkarú rabló / ● CASTLE MASTER - mázskálás / ● CENTURION - 2 / ● CH.SHIP OF EUROPE - Foci / ● CHAMBERS OF SHAOLIN - karate / ● CHAMP - box - 2 / ● CHAMPIONS OF KRYNN - RPG - 3 / ● CHAMPIONS OF THE RAY - 2 / ● CHAMPIONSHIP MAN. - Foci - 2 / ● CHARGE / ● CHARIOTS OF WRATH - vegyes / ● CHASE HQ 2 - autóverseny - 2 / ● CHESSMASTER - sakk / ● CHESSMASTER 2000 - sakk / ● CHINA KARATE - karate / ● CHIPS CHALLENGE / ● CHUBBY CRISTLE - gyűjtögetős / ● CHUCK ROCK - mázskálás / ● CHUCK YAGER F.T. - repülőgép szimulátor / ● CHUCK YEAGER F. T. / ● CIVILIZATION - Stratégiai - 4 / ● CLEVER & SMART - mázskálás / ● CLOUD KINGDOM - ügyességi / ● CLOWN-O-MANIA - ügyességi / ● CODENAME ICEMAN - kalandjáték / ● COLONEL BEQUEST - kalandjáték - 5 / ● COLORADO - mázskálás / ● COMA DEMO PACK / ● CONFLICT - stratégia / ● CONQUEROR - 3D-s harcokcsis stratégia / ● COOL CROC TWINS - Mázskálás / ● COUGAR FORCE - mázskálás - 2 / ● COURSE OF RA - logikai / ● CRACK - Mázskálás / ● CRACK DOWN - mázskálás - 2 / ● CRAZY CARS 2 - autóverseny / ● CREEPY - gyűjtögetős / ● CRICKET - baseball szimulátor / ● CRILLION - ügyességi / ● CRIME WAVE - akció - 2 / ● CROSSBOW - kalandjáték / ● CROSSWORD CONSTR.KIT - rejtvenykészítő / ● CUBE -X - Logikai / ● CUBIX / ● CYBERBALL - rugby / ● DAMOCLES - 3D-s kalandjáték / ● DAMOCLES MISSION D. - küldetéslemez / ● DANGER CASTLE - bányajáték / ● DARKMAN / ● DAS BOOT - rombolószimulátor - 2 / ● DAYS OF THUNDER - autós körverseny / ● DEATH KNIGHTS OF KRYNN / ● DEATH

TRAP - mázskálós-lövöldözés / • DELUXE PAINT - rajzprogram / • DEMO COLLECTION - 5 demo / • DENVER / • DESTROYER - hadihajó szimulátor / • DICK TRACY - akciójáték / • DIGI PAINT - rajzprogram / • DYNASTY WARS - mázskálós-harci / • DINO WARS - verekedős - 2 / • DIONYSOS DEMO - Demo / • DISC - ügyességi (sport?) / • DISNEY ANIMATION ST. - animátor 1MB - 3 / • DIZZY 1 - mázskálós / • DIZZY 3 - mint az előbb / • DOGS OF WAR - lövöldözés játék / • DON MANOLO - Pac Man / • DOWNHILL CHALLENGE - si-akrobátika / • DR. FRUIT - ügyességi / • DR. MARIO - Logikai / • DRAGON BREED - lövöldözés / • DRAGON CAVE - Dungeon Master / • DRAGON SPIRIT - sárkányos-lövöldözés / • DRAGON STRIKE - harci - 2 / • DRAGON TILES - Ügyességi / • DRAGON WARS - kalandjáték - 2 / • DRAGON'S KINGDOM / • DRAKHEN - fantasy - 2 / • DUNGEON MASTER - RPG / • DYTER 07 - lövöldözés / • E-MOTION - ügyességi / • EBONSTAR - űrhajós lövöldözés / • ECO PHANTOMS - ügyességi - 2 / • EDD THE DUCK - ügyességi / • EISHOCKEY MANAGER / • ELEPHANT ANTICS - gyűjtögetős / • ELF - 2 / • ELITE - űrhajós-kereskedelmi / • ELVIRA - kalandjáték - 5 / • EMLYN H.ARCADE QUIZ - kérdézelepek / • EMLYN H.INT.SOCGERI - foci / • EMPIRE - stratégiai / • ENTERPRISE - lövöldözés / • EPIC - Űrhajós - 3 / • ERIK - Mázskálós / • ESCAPE F.T.PLANET... - mázskálós / • ESCAPE FROM THARKAN - repülőgépes-falrontó / • ESKIMO GAMES - téli játékok / • EUR. CHAMP. 1992 - Foci - 2 / • EUROPEAN - oktatóprogram / • EUROPEAN FOOTBALL CH. - Foci / • EUROPEAN SUPER L. - foci menedzser / • EUROPEAN SPACE SIM. - űrbázis szimulátor / • (Kód 2-8, ABLAK LE) / • EVERTON FC - foci menedzser / • EXOCET - lövöldözés / • EXTERMINATOR - ügyességi / • EYE OF THE BEHOLDER - 4 / • EYES OF HORUS - mázskálós / • F-15 STRIKE EAGLE 2 - 2 / • F-16 COMBAT PILOT - repülőgép szimulátor / • F-19 STEALTH FIGHTER - repülő szimulátor - 2 / • FALCON - repülő szimulátor - 2 / • FALCON MISS.D. 1-2 - adtáblemez / • FAMILIEN DUELL - Társasjáték (német) / • FAST FOOD - gyűjtögetős / • FAST LANE - autóverseny / • FATE - GATES OF DAWN - Kaland - 3 / • FERNANDEZ MUST DIE - mázskálós-lövöldözés / • FERRARI FORMULA ONE - autóverseny / • FIENDYS FREDDYS... - ügyességi - 3 / • FIGHTER B. MISSION D - küldetés lemez / • FIGHTER BOMBER - repülő szimulátor - 2 / • FIGHTING FOR ROME - stratégiai játék / • FINAL FIGHT - 2 / • FIRE - lövöldözés / • FIRE & BRIMSTONE - mázskálós / • FIRE & FORGET - autós lövöldözés / • FIRE & ICE - Mázskálós - 2 / • FIREFIGHTER - Akció / • FIREPOWER - lövöldözés / • FIRESTAR / • FLIGHT OF THE INTRUDER - 2 / • FLIMBO S QUEST - gyűjtögetős / • FLOOD - gyűjtögetős / • FLOOR 13 - Nyomozós - 2 / • FLY FIGHTER - mázskálós-lövöldözés / • FOOTBALL MANAGER - foci menedzser / • FORMA 1 GP / • FORMULA 1 3D - autóverseny / • FORMULA 1 GPC - Autóverseny - 4 / • FREDDY HARDEST I.S.M. - verekedős / • FRENETIC / • FRUIT MANIA - gyűjtögetős / • FRUIT SIMULATOR / • FULL METAL PLANET - űrjáték / • FULLSPEED - autóverseny / • FUTURE BIKE SIM. - motorverseny / • FUTURE WARS - kalandjáték - 2 / • G-LOC 100% - Repülő akció / • G.B. AIR RALLY / • GALACTIC - Lövöldözés / • GALAXY FORCE 2 - lövöldözés játék / • GAMES/1 / • GAMES/2 / • GARFIELD WINTERS T. - ügyességi / • GARRY LINEKER HOT S. - foci / • GEISHA - kaland / • GENGHIS KHAN - stratégiai - 2 / • GENIX - logikai játék / • GERM CRAZY / • GHOST - Demo / • GHOSTBUSTERS 2 - ügyességi - 2 / • GIANA SISTERS - mázskálós / • GLITCH DEMO - Demo / • GLOBAL EFFECT - Stratégiai - 3 / • GLOBULUS - ügyességi 1MB / • GO AMIGA - nyilvántartó program / • GO MOKU / • GO PLAYER - GO játék / • GODS V1.16 - Akció - 2 / • GOLD OF THE AZTECS - kalandjáték - 2 / • GOLDEN AXE - mázskálós-verekekedős / • GONZO GAMES / • GOOFYS EXPRESS - játékos oktatóprogram / • GORDIAN TOMB / • GRAND NATIONAL - lovensenyprogram - 2 / • GRAND PRIX 500 - motorverseny - 2 / • GRAND PRIX CIRCUIT - autóverseny / • GREAT COURTS 2 - tenisz / • GREMLINS 2 - mázskálós / • GUNBOAT - szimulátor 1MB - 2 / • GUNSHIP - helikopter-szimulátor / • HAEGAR - Kaland (német) - 3 / • HALLS OF MONTEZUMA - 2 / • HAMMERFIST - akció / • HARD DRIVIN - 3D-s autóverseny / • HARD DRIVIN 2 - folytatás... / • HARD N HEAVY - gyűjtögetős / • HARPOON DATA DISC 2. / • HAWK / • HAWKEYE - mázskálós-lövöldözés / • HEREVITH TH THE CLUES - Nyomozós - 2 / • HERO QUEST / • HIGHWAY PATROL - autóverseny / • HILL STREET BLUES - rendőrség "szimulátor" / • HOCKEY LIGA SIM. - jégheki menedzser / • HOLLYWOOD POKER PRO - poker - 2 / • HONG KONG PHOOEY - mázskálós / • HOOK - Kaland - 4 / • HOSTAGES - akció / • HOUSE OF FLUX - űrhajós "gyűjtögetős" / • HUNT FOR RED OCTOBER - mint a film / • HUNTER III. - Mázskálós / • HURRICANA - szánverseny / • HYBRIS - lövöldözés / • HYDRA - motorcsónak - 2 / • I LUDICRUS - harci / • I PLAY - 3D-s foci / • IAN BOTHAM'S CRICKET - Krikett - 2 / • IBM EMULATOR - Ami a neve... / • ICE RUNNER - bányajáték / • IKARI WARRIORS - harci / • ILYAD - lövöldözés játék / • IMMORTAL - kalandjáték - 2 / • IMPOSSAMOLE - bányajáték / • INDIANA J. A.T.L.C. - kalandjáték / • INDIANAPOLIS 500 - autós kórsverseny / • INDY 3 ADVENTURE - kaland - 3 / • INFESTATION - vektoros űrjáték / • INT. 3D SOCCER - 3D-s foci / • INT. KARATE - karateprogram / • INT. SOCCER CHALL. - 3D-s / • INTERCEPTOR - repülőgép szimulátor / • INTERLOCK - Lövöldözés / • INTERN. 3D TENNIS - 3D-s tenisz / • INTERN.ICE HOCKEY - jégheki / • INTERPHASER - 3D-s űrhajós / • INVADERS 2. - Lövöldözés / • INVEST - pénzügyi - 2 / • IRON - LIGHT CYCLES - Ügyességi / • IRON TRACKER - motorverseny / • IRONLORD - kalandjáték - 2 / • ISHIDO - logikai játék / • ITALY 90 2 - fociprogram / • ITALY 90 WORLD CUP - fociprogram / • IVAN IRONMAN OFF R. - autókrossz / • IVANHOE - mázskálós / • JAGUAR XJ 220 - Autóverseny - 2 / • JAGUAR XJ DATA - Új pályák / • JAMES POND - gyűjtögetős / • JIG SHOW PUZZLE - puzzle / • JOAN OF ARC - stratégiai - 2 / • JOKER - Zenedemo / • JUMP N ROLL - labdaverseny / • JUMP N ROLL - Ügyességi / • JUMPING JACK'SON - ügyességi / • KAMIKAZE - repülő lövöld. / • KELLY-X - űrhajós / • KENGI / • KENNY D.FOOTBALL - foci / • KHALAAN - 2 / • KICK BOX - box - 2 / • KICK OFF 2 - foci / • KICK OFF 2. PLAYER TACTICS / • KID GLOVES - gyűjtögetős / • KIKUGI - táblás / • KILLING CLOUD - strat. szimulátor - 2 / • KILLING GAME SHOW - mázskálós / • KING S BOUNTY - kalandjáték / • KLAX - ügyességi / • LA CORMENA - Kaland - 3 / • LAST NINJA 2 - vegyes / • LAST NINJA 3. - 2 / • LEADERBOARD GOLF - golf / • LEATHERNECK - kommandós / • LEMMINGS - ügyességi - 2 / • LEONARDO - logikai-ügyességi / • LICENCE TO KILL - akció / • LIFE AND DEATH - 2 / • LINE - Ügyességi / • LINE OF FIRE - kommandós / • LITTLE BEAU / • LIVE ACT DEMO DISC / • LOCOMOTION - ügyességi / • LOGICAL / • LOGO 2 - logikai - 2 / • LONG LANCE - szöveges / • LOOM - kalandjáték - 3 / • LOPZ - csövezeték építő / • LORDS O.T.RISING SUN - stratégiai - 2 / • LORDS OF WAR - várfalbontás / • LOST DUTCHMAN MINE - kaland (1MB) / • LOST PATROL - hadi-kalandjáték - 2 / • LOTUS TURBO ESPRIT - autóverseny (1MB) / • LYN WHU S CHALLENGE - logikai / • M.U.D.S. - sportjáték - 2 / • M1 TANK PLATOON - harckocsi szimulátor / • MAD PROFESSOR - ügyességi / • MAD TV - Stratégia - 2 / • MAGES STAFF SLIDE S. - szex-demo / • MAGIC BALL

- flipper / • MAGIC FLY - űrhajó szimulátor / • MAGIC J.BASKETBALL - kosárlabda 1MB / • MAGIC LINE - csőrakosgatás / • MAGIC SERPENT / • MAGICLAND DIZZY - Mázskálós / • MANIAC MANSION - kalandjáték - 2 / • MANIC MINER - ügyességi / • MASTER OF THE TOWN - csúzi-verseny / • MASTERDRIVE - autóverseny / • MAUPITI ISLANDS - 2 / • MECH FORCE - Stratégiai / • MEESTERBREIN / • MEGA DISC - felhasználó / • MEGABALL / • MEGAFORTRESS - Rep. szim. - 2 / • MEGAPHOENIX - űrhajós-lövöldözés / • MEGATRON - Ügyességi / • MERCENARY - kalandjáték / • MERCS / • MERV THE MERCILESS - ügyességi / • METAL MASTERS - robotos-harci - 2 / • MICKEY MOUSE - mázskálós / • MICROBATTLE - lövöldözés / • MICROPROSE SOCCER - foci / • MIDNIGHT RESISTANCE - lövöldözés / • MIDWINTER - stratégiai-akciójáték / • MIDWINTER 2 - 3 / • MIGHTY BOMB JACK - mázskálós / • MILLENIUM 2.2 - űrállomás szimulátor / • MINIGOLF PLUS - minigolf / • MISSION BUILDER - 2 / • MISTERIOUS WORLD CAR - autóverseny / • MONKEY ISLAND 2. - Kaland - 11 lemez / • MOON BLASTER - űrhajós / • MOONSHINE RACERS - autóverseny - 2 / • MOONWALKER - mázskálós / • MOVE'EM / • MOZGALMI DALOK - digitálizálás / • MR. HELI - helikopteres / • MS DOS 3.3 - IBM DOS lemez / • MUCINU / • MURDER - nyomozós / • MYSTICAL - mázskálós / • MYTH 100% - Akció - 3 / • NAPONLEON - stratégiai / • NARCO POLICE - akciójáték - 2 / • NAVY SEALS / • NEBULUS - ügyességi / • NEVER ENDING STORY 2 - vegyes / • NEVERMIND - logikai / • NEW ZELAND STORY - mázskálós / • NIGEL MANSAIL G.P. - autóverseny / • NIGHTBREED - akciójáték - 2 / • NIGHTSHIFT - logikai (1MB) / • NINJA RABBIT - karate / • NITRO BOOST CHALL. - autós-ügyességi / • NORTH & SOUTH - stratégiai / • NUCLEAR WAR - háborús - 2 / • NUCLEUS - űrhajós lövöldözés / • OBERON 69 - mázskálós / • OCTALYSER - zenekészítő program / • OFF ROAD RACER - autókrossz / • OIL IMPERIUM - stratégiai prg. - 2 / • OIL MANIA - ügyességi - 2 / • ON THE ROAD - kereskedőjáték / • ONSLAUGHT - mázskálós-harci / • OPERATION COMBAT - stratégiai (1MB) / • OPERATION HARRIER - ügyességi / • OPERATION STEALTH - kalandjáték - 3 / • OPERATION THUNDERB. - lövöldözés - 2 / • ORBIT - logikai / • ORIENTAL GAMES - vetélkedő / • OTHELLO KILLER - táblás-logikai / • OUTLANDS - shoot em up - 2 / • OUTRUN EUROPE - 2 / • OUTZONE / • OVERLOAD DEMO - Demo / • P-47 - lövöldözés / • PAGE STREAM - szerkesztő (1MB) - 3 / • PANG - ügyességi / • PAPERBOY - ügyességi / • PARADISE DEMO - Demo / • PARAMAX - Mázskálós / • PASSING SHOT - tenisz / • PERSONAL NIGHTMARE - 3 / • PGA TOUR GOLF - 2 / • PGA TOUR GOLF (UJ!!!) - Golf - 2 / • PHAROS CURSE - mázskálós / • PHENOMENA DEMO / • PHOEBIA - lövöldözés / • PICK N PILE - logikai-ügyességi / • PINBALL MAGIC - flipper / • PINBALL WIZARD - flipper / • PINK PANTHER - mázskálós / • PIPE MANIA - ügyességi / • PIRATES - kalandjáték - 2 / • PLANET SIMULATOR - csillagászati - 2 / • PLOTTING - ügyességi / • PLUMBER FLUMBER - Mázskálós / • POCKET ROCKETS - motorverseny / • POPEYE 2. - Mázskálós / • POPULOUS - stratégia / • POPULOUS DATA 2 - pályalemez / • PORTS OF CALL - hajós kereskedőjáték / • POSTMAN PAT - ügyességi / • POW - kommandós / • POWER DRIFT - autóverseny - 2 / • POWER STYX - bekerítő / • POWERBOAT USA - hajó szimulátor / • PREHMONGER - stratégiai / • PP HAMMER / • PREDATOR 2. - 2 / • PREHISTORIC TALE - bányajáték / • PREHISTORIK - mázskálós / • PRINCE OF PERSIA - labirintusjáték / • PRO TENNIS - tenisz / • PROFLIGHT / • PUB TRIVIA - kérdézelepek / • PUFFY S SAGA - gyűjtögetős / • PUNISHER - shoot'em up / • PUSHOVER - Logikai - 2 / • PUZZLE - összerakós / • PUZZNIC - ügyességi / • QUICKSILVA PINBALL - flipperek / • R - TYPE 2. / • R-TYPE - lövöldözés / • RACE DRIVIN' - Autóverseny / • RADIO C. RACER / • RAFFLES - kaland / • RAILROAD TYCOON - 2 / • RAINBOW WARRIORS - harci - 2 / • RALLY CROSS CHALL. - ügyességi / • RAMBO 3 - mázskálós / • RASTERBIKE - bekerítő / • RAVE VISION - Demo / • RBI BASEBALL 2. / • RECOVERY - lövöldözés / • RECTANGLE - 2 / • RED HEAT - verekekedős / • RENEGADE 3 - verekekedős / • RENEGADE LEGION INTERCEPTOR / • RENNER / • RESOLUTION 101 - 3D-s akció / • RETALIATOR - repülő szimulátor - 2 / • RETURN OF MEDUSA 2. / • RETURN OF THE JEDI - ügyességi / • RICK DANGEROUS - mázskálós / • RICK DANGEROUS 2 - mázskálós / • ROBOCOP - akció / • ROBOCOP 2 - akció - 2 / • ROCK N ROLL - gyűjtögetős / • ROCKET RANGER - kaland-akció - 2 / • RODLAND / • ROLLERPEDE+ - Mázskálós / • ROLLING ROLLY / • ROLLING THUNDER - mázskálós / • ROULETTE / • RUFF & REDDY - ügyességi / • RUN THE GAUNTLET - sport - 2 / • RUNNING MAN - akció - 2 / • RVF HONDA - motorverseny / • S.D.I. - szimulátor / • SARAKON - táblás logikai / • SATAN - űrhajós-lövöldözés / • SATEN-ON - Ügyességi / • SCL NEGRO - akció / • SCRIBBLE - szövegszerkesztő / • SECRET OF MONKEY I. - kalandjáték (1MB) - 4 / • SECRET OF THE SILVER BLADES - 2 / • SENSIBLE SOCCER - Foci - 2 / • SET STRIKE JUNIOR / • SEVEN G. OF JAMBALA - mázskálós / • SEVEN TILES - űrfoci / • SEX OLYMPICS - szex-kalandjáték - 2 / • SEX TETRIS / • SHADOW DANCER / • SHADOW WARRIORS - harci - 2 / • SHANGHAI - logikai / • SHERMAN M4 - stratégiai-akció / • SHINOBI - karate / • SHUFFLEPUCK CAFFE - asztali űtögetős / • SIDEWINDER - lövöldözés / • SILKWORM - lövöldözés / • SILKWORM IV - lövöldözés / • SILVER EAGLE - shoot em up / • SIM CITY 512K - stratégia / • SIM CITY ASIA / • SIMULCRA - 3D-s űrhajós / • SKI RACE - siverseny / • SKIDOO - motor-szán verseny / • SLAYER - shoot em up / • SLY SPY - akció - 2 / • SLY SPY 2. - Akció - 2 / • SNOBALLT - falbontó / • SNOOPY - mázskálós / • SNOWSTRIKE - lövöldözés / • SOLE DEFENDER - Űrhajós, lövöldözés / • SOMEWHERE IN TIME - Ügyességi / • SOOTY & SWEEP - Mázskálós / • SOUND TRACKER - zenekészítő - 5 / • SPACE FIGHT - lövöldözés / • SPACE MAX - 3D űrhajós - 3 / • SPACE ODESSY - űr-demo / • SPEEDBALL 2 - rugby / • SPIDERMAN - mázskálós / • SPIRIT - 3 / • SPY WHO LOVED ME - akció / • ST EMULATOR - Atari ST szimulátor / • STALINGRAD - Stratégiai / • STAR WARS - lövöldözés / • STAR WARS 2 - lövöldözés / • STARLIGHT - űr-kalandjáték / • STARGLIDER 2 - lövöldözés / • STARRUSH - Lövöldözés - 2 / • STEG - Mázskálós / • STEIGAR - helikopteres / • STORM - hajós kereskedőjáték / • STORMBALL / • STORMTROOPER - Mázskálós - 2 / • STRAIDER 2 - űrhajós / • STRATEGO / • STREAMINGS WINGS - lövöldözés / • STREET HOCKEY - jégkorong / • STREET ROD - autóverseny (1MB) - 2 / • STREET ROD 2. - 2 / • STRIKER - Foci menedzser / • STRIP POKER - 2 / • STUN RUNNER - űrhajós kalandverseny / • STUNT CAR RACER - autóverseny / • SUB RALLY - autóverseny / • SUBBUTEO - gombfoci / • SUMMER CONFERENCE - Demo / • SUMMER EDITION - olimpia - 2 / • SUMMER GAMES - olimpia / • SUMMER NIGHT GAMES / • SUPER CARS - autóverseny - 2 / • SUPER CARS 2 - autóverseny - 2 / • SUPER GRAND PRIX / • SUPER GRAND PRIX - autóverseny - 2 / • SUPER HUEY - helikopter szimulátor / • SUPER MONACO G.P. - autóverseny / • SUPER OSWALD - gyűjtögetős / • SUPER SCRAMBLE SIM. - motoros enduro - 2 / • SUPER SKI - Si / • SUPER SQUEEK - Pac Man - 2 / • SUPER TETRIS - Tetris / • SUPERNOVA

FRUITMACHINE FELKARU RABLO / ● SUPREMACY - úrbázis szimulátor / ● SUSU DEMO - digitalizálás / ● SWAPPIT - nyilvántartó / ● SWITCH BLADE - bányajáték / ● SWITCHBLADE 2. / ● SYSTEM 4 - ügyességi / ● TABLE TENNIS - ping-pong / ● TANGRAM - logikai / ● TEAM SUZUKI - motorverseny / ● TEAM YANKEE - stratégiai-arcade / ● TECH - bekerítés / ● TECHNO - Demo / ● TECHNO WARRIOR - Zenedemo / ● TECHNOBALL - úrfoci / ● TECHNOCOP - mázkálás / ● TEE OFF - golf / ● TELLER / ● TEMPLE OF THE... - karate / ● TENNIS CUP - tenis / ● TENNIS CUP II. - Tenisz - 2 / ● TENNIS MANAGER - tenis menedzser / ● TERMINATE - Zenedemo / ● TERMINATOR 2. - 2 / ● TERROR LINER - bekerítés / ● TERROR LINER 2. / ● TERRY S BIG ADVENT. - mázkálás / ● TEST DRIVE 2 - autóverseny - 3 / ● TEST DRIVE EUROPE SCENERY / ● THE 4 CRYSTALS OF TRAN. KALAND - 2 / ● THE BALL GAME / ● THE BANDIT - Mázkálás / ● THE CARL LUIS CH. - Sport - 2 / ● THE CYCLES - motorverseny / ● THE FINAL BATTLE - szöveges / ● THE FINAL DAY - mázkálás lövöldözős / ● THE GATEWAY - 2 / ● THE HUMANS - ügyességi, stratégiai / ● THE POWER - logikai / ● THE SIMPSONS / ● THEIR FINEST HOUR (B.O.B.) - 2 / ● THUNDERJAWS - 2 / ● THUNDERSTRIKE - 3D-s úrhajós / ● TILT - ügyességi / ● TIME BANDIT - gyűjtögetős / ● TIME MACHINE - ügyességi-logikai / ● TIME SOLDIERS - akció - 2 / ● TIMES OF LORE - kalandjáték / ● TINTIN ON THE MOON - ügyességi / ● TIP TRICK - ügyességi / ● TOKI / ● TOM & JERRY 2 - ügyességi / ● TOOBIN - ügyességi / ● TORVAK THE WARRIOR - mázkálás - 2 / ● TOTAL RECALL - akció - 2 / ● TOUCHDOWN - Amerikai foci - 2 / ● TOURING CAR RACER - Autóverseny / ● TOWER OF FRA - reptér szimulátor - 2 / ● TOYOTA CELICA GT - autóverseny / ● TRACK SUIT MÄNAGER - foci menedzser / ● TRANS WORLD - kereskedő / ● TRANSFORMERS - felhasználói / ● TRIANGO / ● TRIVIAL PURSUIT -

kérdezz-felelek / ● TURBO - autóverseny / ● TURBO CUP - autóverseny / ● TURBO OUTFUN - autóverseny - 2 / ● TURBO OUTFUN 2 - autóverseny - 2 / ● TURN IT - logikai / ● TURRICAN - lövöldözős - 2 / ● TURRICAN 2 / ● TUSKER - kalandjáték / ● TV SPORT - 2 / ● TV SPORTS BASKETBALL - kosárlabda - 2 / ● TWINTRIS - Tetris / ● TWINWORLD - mázkálás / ● TWIST - Logikai / ● U.N.SQUADRON - lövöldözős / ● UNIVERSAL MIL SIM. - szimuláció - 3 / ● UNREAL - akció - 3 / ● UNTOUCHABLES - akció - 2 / ● USS JOHN YOUNG - hajó szimulátor - 2 / ● UTOPIA DATA - Adatlemez / ● VAXINE - akció / ● VEGAS GAMBLER - kaszinó / ● VENON - úrhajós lövöldözős - 2 / ● VIDEO FELIRATOZO - / ● VIKING CHILD - 3 / ● VIZ GAMES - ügyességi-sport - 2 / ● VOO DOO NIGHTMARE - mázkálás / ● VOYAGER - úrjáték / ● WACKY DARTS - dobonyit verseny / ● WARGAME CONSTR.KIT - stratégiai játékkészítő / ● WARLORDS - stratégiai - 2 / ● WARRIORS OF RELAYNE - Kaland - 2 / ● WARZONE / ● WAYNE GRETZKY HOCKEY - jégheki / ● WILD STREETS - verekedős / ● WILLY - Mázkálás / ● WINGS - rep.szim. (1MB) - 2 / ● WINGS OF DEATH - lövöldözős - 2 / ● WINGS OF FURY - repülőgépes (1MB) / ● WIZARDRY - 5 / ● WOLFPACK - tengeralattjáró / ● WONDERBOY IN MONST. - mázkálás / ● WONDERLAND - 3 / ● WONDERLAND - 4 / ● WORLD ATLAS - atlasz - 2 / ● WORLD CUP KICK OFF - foci (1MB) / ● WORLD TROPHY SOCCER - foci (1MB) / ● WRAGGLE - O - MÄNIA - Ugyességi / ● XENON 2 - úrhajós-lövöldözős - 2 / ● XENOPHOBE - mázkálás / ● XERION - Lövöldözős / ● XYBOTS - lövöldözős / ● YOGI BEAR & FRIENDS - mázkálás / ● Z - OUT / ● ZARATHRUSTA - úrhajós-lövöldözős / ● ZERO GRAVITY - úrhajós-ügyességi / ● ZOOM - bekerítés-ügyességi / ● ZYNAPS - úrhajós lövöldözős;

Egy adott játék neve, vagy típusa után - jelet követően megadott szám (pl. - 2) jelzi, ha a játék több lemezes. Ez a szám a lemezek számát mutatja.

A megrendelés feltételei:

A megrendelés feltételeit az előző katalógusunkban közölthöz képest egy kicsit leegyszerűsítettük, ám a magas postaköltségek miatt az utánvétel konstrukciót továbbra sem vállaljuk. Viszont nem kell küldeni előre kitöltött ajánlási cetlit!

A megrendelőnek először is azt kell eldöntenie, hogy küldött adathordozóra kívánja-e felvetetni az általa kért programokat, vagy kér adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI.Irinyi J.u.30. 1117. A középső feladó rovatba olvasható nevet és címet, ennek a szelvénynek a hátoldalára, a megjegyzés rovatba pedig a számlaszámot: MNB 218-98426/45224-9. Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekkben, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassák, ők nem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, sőt a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei:

	másolás	adathordozó ára
PC - 5.25" 1.2 MB	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 kazetta - 60 perc	200,- Ft/kazetta	125,- Ft/db.
C64 lemez - 5.25" DS/DD	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga - 3.5"	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén 75,- + 75,- + 75,- + 75,- + 40,- + 40,- = 380,- Ft-ot kell elküldeni, vagy pl. PC-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén 125,- + 125,- + 60,- + 60,- = 370,- Ft-ot kell elküldeni az előzőekben leírt módon a rózsaszín postai utalványon.

Aki küldi az adathordozót, értelemeszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be.

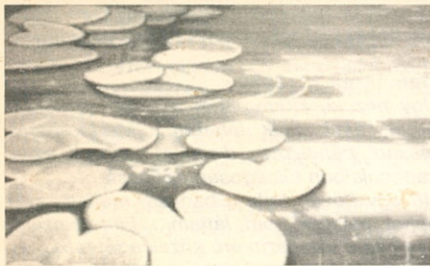
Ha küldtök adathordozót, azt lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy sértetlenül meg is kapjuk (pl. 8-10 lemezt már célszerű a dobozában elküldeni, s abban vissza is tudjuk postázni).

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendeléssel egyidejűleg **KÉRÜNK ELKÜLDENI EGY 50,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, amivel ajánlottan vissza fogjuk postázni a küldeményt, ugyancsak kérjük elküldeni egyidejűleg a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát.

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük!

Címünk: Games Center, Budapest, Pf.: 363. 1519

Jó észrevenni, hogy a sziget közepén van egy láp-szerűség: ha mindig innen indulunk vagy térünk vissza, sokkal egységesebb tájékozódunk.



Első utunk vezessen a láptól jobbra. Itt kezdődik az erdő. Ha még tovább megyünk jobbra, a mélyebb erdőbe jutunk, ahol már bizony vadak is tanyáznak...

Itt TAKE ALL-lal szedjük fel a faágat (LARGE BRANCH) és a kúszónövény-ágot (VINE), majd figyeljük az élőlény mozgását. Ha éppen a délkeleti résznél tűnik el, eljött a mi időnk. Menjünk keletre, majd innen a tisztásról északra.

Itt egyetlen érdekes dolog van: egy fatál (WOODEN BOWL). Csakhat, sajnos lyukas; így még gyümölcsöt sem lehet benne tartani. De a sziget északi végén (NORTHERN SHORE) le lehetünk egy kis kavicsot, ami éppen eltömi a lyukat — PUT SMALL STONE IN WOODEN BOWL.

Mit is lehetne rakni a tába? A víznek nincs sok értelme. De ha felkeressük a boggyókrokot, most már nem fogunk csak úgy a levegőbe nyúlkalni, hanem szépen telezszedhetjük a kosarat.

Ezzel csábítsuk el az orkot, hátha sikerül időt nyerni arra, hogy a nagy barlangba be-nézhesünk!



Menjünk vissza az erdő mélyére, és ismét alkalmazzuk az előbbi csejt, de most az építmény bejáratánál DROP WOODEN BOWL-ot üssünk: főhősünk szépen leteszi a tálat, hogy a hegylakó még csak véletlenül se véthesse el. Tűnés vissza a Dark Forest-részre!

Várjuk ki, míg a 'fenevad' megérzi a boggyók szagát, és elmegy értük, természetesen észak felé. Ekkor gyorsan EAST, és SOUTHEAST — bent vagyunk a barlang külső részében.

Bent (ha In-t ütünk) csak akkor marad meg a főhős, ha éppen nem éjszaka van (sajnos ezt nehéz előre megmondani; ilyenkor ajánlott egyet aludni (már rögtön pár percet a bolygóra történt megérkezésünk után!) és akkor biztosan nappal lesz ennél a lépésnél!). Ekkor gyorsan kell cselekedni:

>HIT SHARD WITH LARGE BRANCH

>TAKE SHARD,

és azonnal lépünk le (bár a program azt írja, hogy „Megragadott a lény, és a fejemet a falba verte...”. Ehhez képest egész jó állapotban folytatjuk az utat...).

Menjünk valahová vízközelbe (a központi vízhez érve mindig rejtélyesen 'eltűnt' a

kristálydarab — de más víznél nem tapasztaltuk ezt...), és WASH SHARD.

Ezzel a kristállyal már abszolút megigézhetjük a vadembert, és így túri, hogy a nyakába fűzött VINE-nal (TETHER BEAST WITH VINE) fel-alá sétáljon velünk.

Menjünk egy pályát keletre (a mocsártól), míg a DIKE-ra nem érünk (ez a képernyő az űrhajónktól N-W-W-re van). Itt kell egy kis kurázsiz!



Dobjunk be a mocsárba a kristályt (THROW CRYSTAL IN POND)! Ez más pályákon azonnali halálunkat eredményezi, itt azonban kapunk még egy lépés-lehetőséget az ork végzetes dobása előtt. Ekkor simán sliccoljunk ki nyugatra, és láthatjuk, az ősember által eldobott kő épp helyrehozza azt a kárt, amit a leszállás közben okoztunk. A mocsár szépen be is fogad... de most nem álmódunk ilyen extra-eltunt dolgokról, hanem a valóságban is megnyílik egy csatorna a vezérlőterembe... És itt már csak a szokott dolgokat kell beütni...

A következő küldetés talán a legnehezebb. Rengeteg írott anyagon kell átrágódnia annak, aki valamihez is hozzá akar kezdeni (ráadásul angolul és mindennemű vágás nélkül...).

Ez különben is nagyon nehezen teljesíthető pálya: nekünk is rengeteg RESTORE kellett a végigviteléhez...

Amikor kiszállunk a hajóból, és valahogy elkeveredünk a Mountain Trailhead-ra, maga Becker fogad bennünket, akit nem kell bemutatnunk a figyelmes játékosnak: ő az, aki anno elveszett (és melleleg akinek visszahozataláért egymilliót ígértek a recepciónál felszedett újság tanúsága szerint). MINDENKÉPPEN ÜDVOZÓLJUK (GREET)!

Megemlíti, látogassuk meg, s aztán, jó LEGEND-es szokás szerint, eltűnik, és semmiféle FOLLOW-os varázslat nem használ...

Talán menjünk is utána! (A térkép alapján könnyű lesz). A Pinnacles-pályán aztán nem jutunk át a madár fenyegető jelenléte miatt... Hogy a francban lehetne elúzni?

Menjünk el mindenképpen a Garden-be, és ott is fel! Szedjük fel mindent, a jegyzeteket pedig olvassuk át. Szó lesz benne a sip és a madarak kapcsolatáról (és ráadásul, miután átnéztük a füzetet, ezentúl nem úgy fog a program a különböző lényekre hivatkozni, hogy 'kaktusz', 'különös növény' meg 'kutya-féle', hanem megadja a rendes nevüket. Az más kérdés, hogy sokszor nincs a napló (arról majd később) és ezen jegyzet között korreláció: a naplóban említett, ércközelben növő növény pl. nincs megemlítve a füzetben; így csak tisztán próbálkozással kell néha haladnunk — szerencsére csak egyszer...): a River Overlook-nál látunk egy növényt. Itt nem lehet ásni, viszont a Deep Shaft-ban felszedett PickAxe-vel fel lehet bontani a földet... Pár AGAIN után leülünk végre egy kis ércet...

>Read field notebook

Date: February 21, 2088

Tárgy: S. canterlope humonga

Négylábú, lószzerű állat, mint ahogy a ló gázol az avarban; a Mountain Plateou tetején észrevéve. Észrevett és elfutott, de aztán pár órán belül visszatért. Úgy vágta, mint egy ló, és tényleg egész nagyok...

Date: March 3, 2088

Tárgy: S. phylangomorph mandibilia

Már a landolásom óta figyelemmel kísérem ezeket az állatokat. 10 és 12 centi között van a hosszuk, és kb. 7 cm. szélesek. Rengetegen vannak. A csípésük mérgező és pokoli fájdalmas. Nehezen kaphatóak el.

Date: July 9, 2088

Tárgy: S. gyranthymus swoopa

Viszonylag kicsi, extrém intelligens, nagyon elterjedt fajta. Érzékenyen reagál a sip hangjára: könnyen elúzható vele, stb... Egy részük agresszív, de a maradék békén hagyja az embert.

X	X	X	Pinnacles	X
X	River Shore	Cliff Trailhead	X	Becker's House
X	Garden	Meadow	X	X
X	River Trailhead	Mountain Trailhead	X	X
River Overlook	X	X	Halfway Point	X
X	Deep Shaft	Mountain Plateau	X	Crash Site
X	X	Vantage Point	X	X

Date: February 15, 2089

Tárgy: S. gerald cassius

A kaktuszok agresszív fajtája. Négy méternél is magasabb, egy felnőt példány hatalmas mennyiségű halálos erőt hordoz. A szokott önvédelmi módszer: a legkisebb érintésre minden irányba kinyomja a 'végtagjait', szerencsétlen áldozata ószinte bánatára.

Voltam olyan szerencsés, hogy saját szemmel láthattam a működésüket, amikor egy szerencsétlen állatot csipett el.

Bármennyire is halálos az érintésük, ez kívülről nem látszik meg rajtuk... Sokszor szórakoztam azzal, hogy biztos távból meghajgáltam mindenfélével: ekkor csak egy pillanatra nyújtotta ki 'csápjait'.

Date: August 13, 2090

Tárgy: S. rodenta roadrunna (útfutó?)

Ez tűnik a leggyorsabb élőlénynek ezen a bolygón... 100 km/h-s sprintelés, így szinte lehetetlen őket elkapni.

23 és 40 cm közötti méretűek, és miniatűr kutyára emlékeztetnek. Melegvérűek, és úgy tűnik, elevenszülőök.

Date: December 24, 2091

Tárgy: S. gopheria robustus

Az intelligens szervezetek legpáratlanabbika ez az állat: olyan, mint a földi dinoszaurusz, csak extrém kicsiben.

Nagyon mozgékony, csakúgy, mint a S. rodenta,

Igen szociális, kettes-hetes csoportokban él.

Date: January 1, 2092

Tárgy: S. jubifruitus deliciosa

A S. jubifruitus deliciosa eléggé egy különleges és édes levelű növény. A növény levelei különösen zamatosak; és a S. gopheria naponta a növény leveleiből testsúlyának mintegy kétszeresét eszi meg.

Date: January 2, 2094

Tárgy: S. winnerpeller avia

Egy közeli mezőn szundikálva, rég nem látott fafajtákat láttam.... Kb. olyanok a magjai, mint a pitypangmagok és a helikopter ötvözete. A környéken csak egy van, így kifejezetten komoly gonddal őrizem is öntözöm.

Date: October 5, 2097

Tárgy: S. mendobrillium violeta

Ez az érdekes cserjés megint valami különleges fajta: nem hűsevő, de érdekes módon egyes alkotórészei megtámadják az arra vetődő férgeket és rovarokat.

Date: May 2, 2098

Tárgy: S. parroo vocallis

Ez év első napjaiban fedeztem fel először ezt az állatot (S. parroo vocallis). Arapapagályokra ütnek, és a hangjuk szörnyű, állandóan nyivákolnak. Abszolút kerülnek velem mindennemű kapcsolatot: ezt eddig csak egy balesettel tudom magyarázni. Némi dobszerköt varázsoltam magamnak, hogy valamivel színesebbé tudjam tenni itteni napjaimat. Egyszer, amikor valami ritmustalan szót nyomattam, egy ilyen madár le szállt tőlem alig egy méterre, és elkezdett karattyolni. Abban a pillanatban, amikor leálltam a játékkal, elrepült, de azonnal visszatért, amikor újra játszani kezdtem. Szó az is így vagyunk... Talán különösen ritmusérzékenyek lehetnek ezek az állatok...

Ugyanitt a fiókból is szedjük ki mindent (OPEN DRAWER, TAKE ALL), és az ÁSÓT se feledjük el fejszedni!

Hasonlóképpen, a naplóra is feltétlen szükség lesz. Vigyázat! Ezt csak akkor szedhetjük fel, ha Becker éppen szundizik (pl. ilyen alkalom a házába való első betérésünk is, amikor mondja is, hogy „Ilyen öreg vén csontnak, mint nekem, nem árt egy kis szundi, bár ez téged úgysem érdekeli...”). Ekkor kapjuk fel a naplót (TAKE PERSONAL LOG); de vigyázat! Csak kint olvassuk el, mert különben kiszúrja, és félúton elveszi, hogy aztán már semmiképpen ne férhessünk hozzá! (Ha elolvasás után rögzített visszateszük a helyére, egy jöppontot jelent, ha így nem szúrja ki, hogy beleolvastunk...)

Mellesleg a program számolja, hány gonoszsgót követtünk el Becker-rel (pl. kivágtuk az egyetlen fáját, beleolvastunk a naplójába stb...) (Nálam túl is csordult — CoVboy), és hány jótéteményt (pl. visszaszerezte a sétabotját). Ha a felemelt jöttetek száma meghaladja a rosszakét, akkor fog a pálya végén mégiscsak velünk tartani a bázisra. (Ez enged egy kis variálási lehetőséget a játékban — pl. hogy a kötelet is felhasználjuk...)

Date: April 3, 2087

A hajóm helyrehozhatatlanul tönkrement ezen az elhagyatott és néptelen bolygón való landolásakor... Minden készlet odalett... Szerencsére azért nem olyan rossz a helyzet...

Date: April 4, 2087

Tegnap este állatok nyomakodtak a roncsok közé. Nem láttam őket, de viszont halottam.

Date: April 5, 2087

Megtaláltam jelenlegi lakhelyemet is: egy ősi Heechee szobát... Rengeteg elektromos szerkentyű maradt fenn épségben, szerencsére....

Date: April 10, 2087

Nem voltak elegek kajál a gyökerek... Visszaemlékeztem, hogy a Heechee gépek legtöbbszörben vannak 'actuator cell'-ek, amik fegyverként használhatók; és sikerrel el is távolítottam egyet az egyik Heechee panelről... Az egyik ló-formájú állatot le is tudtam vele löni... Hát ember, úgy lőtt, mint egy miniatűr golyószóró... Ahogy megnyúltam az állatot, annyira megundorodtam, hogy eltemettem a dög tetemét éppen valamivel nyugatra az ösvénytől, ami a gépem roncsaihoz vezet... Vele együtt temettem el az actuator core-t is, hogy még egyszer ne csináljak ilyen vadállatságot... (Ez egy igen cool infó volt! — CoVboy)

Date: December 17, 2087

Az itteni élet kezd egész elviselhetővé válni. Még több ehető növényt találtam, a lábam is szépen begyógyult,

Date: February 3, 2088

Nagyon sokat foglalkozom a növényekkel, a természetessel, a nemesítéssel...

Date: February 20, 2088

Ma kezdem vezetni a külön jegyzetfüzetet a növényekről...

Date: June 1, 2088

Siker! Megtaláltam egy kombinációját azon ásványoknak, amellyel elég kellemes környezetet varázsolhatok magamnak... Sarat mixelek a közeli folyópartról egy kis rózsaszín terméscerccel, amit a mező déli magas hegyeiből bányásztam... Ezáltal egy erős baltát tudtam farigsálni...

Date: April 3, 2089

Két éve vagyok itt; mentésnek még csak nyoma sincs... Nem mintha vártam volna... Szerencsére az itteni élet egész jó.... Pilóta koromban tők üresen éltem, teljesen kiéljéltellenül... Most viszont boldog vagyok...

Date: April 18, 2089

Úgy néz ki, kitermeltem minden rózsaszín ércet, amit csak lehetett... Megpróbálok máshol bányászni, de nem lehetek ezzel kapcsolatban túlságosan optimista...

Nő egy növényfajta a bányám mellett, amit sehol máshol nem láttam... Feltételezem, hogy ez a rózsaszín érc közelségét jelzi... A bolygót Adriana 1-nek neveztem el...

Date: July 15, 2098

Idióta vagyok.... Véletlenül elejtettem a sétalábomat a kilátó-platóról... Ide-oda patogott a kanyon falán, ahogy lefelé esett... Azután persze a folyó szakadékának mélyén landolt. A... életbe!

Date: December 8, 2100

Ahogy ide-oda kutakodtam azért a nyomorult sétabotért a folyó mentén, eszembe jutott, mi lenne, ha építenék egy tutajt....

Date: March 28, 2101

Összeraktam egy tutajt és a kormányművét... Sajnos az első próbák még nem voltak igazán fényesek... Így a folyóvízgy felderítését is inkább elnapolom...

Kezdjük összeszedni a szükséges cuccokat! Ha valaki nem vette volna észre: Becker szobájában van egy oszlop! Sajnos most rajta épp egy madár csücsül, némi talpalávalón. A madarat pedig nem lehet elzargatni...

Nézzünk utána a természetrajzi füzetben a szárnyasnak, a GOPHERIA címszó alatt! Láthatjuk, egy bizonyos fajta növény levelét kifejezetten kedveli (amit a Garden-ben akár sima TAKE ALL-lal (ill. PICK LEAVES) is felszedhetünk, de ezt az infót magából Becker-ből is kiszedhetjük: ASK BECKER ABOUT THE GOPHERIA, majd ASK BECKER ABOUT THE JUBIFRUIT LEAVES). Ha megszereztük a leveleket, menjünk vissza a madárhoz, és FEED LEAVES TO GOPHERIA.

A kezünkre száll, s hogy az alátétet eltüntessük a kapcsolótábláról, üssünk MOVE THE SMALL MAT TO THE BECKER'S HOUSE-T vagyTO THE FLOOR-t. Most már a földre száll vissza a madár...

Egy pillantás a vezérlőpult: bizony, pár cucc hiányzik a szerkezetből... Ráadásul azután kiderül, egy részüket maga Becker termelte ki...

Az egyik hiányzó alkatrész a FOCAL LEN, amit a Meadow-on szedhetünk fel, ha a nagy (a kertbeli faházban lelt) fejszével kivágjuk, és akkor már mehetünk is jobbra. Ha felszedtük, már csak PUT LENS IN HOUSING v. PUT LENS UNDER PANEL-t kell ütnünk Becker barlangjában...

Azután kell még egy-két cucc: az ACTUATOR CELL-t pl. a sírból szedhetjük elő. Mielőtt elkezdenénk keresni a sírt, a River Trailhead, olvassuk el az eddigiekhez képest az a változás, hogy a program kiírja, hogy kiszértük a sírt ("With the knowledge..."), és itt már áshatunk is (DIG HERE WITH SHOVEL). Más alkatrészek vannak a kerti függőházban, az asztalfiókban (ACTURATOR DISCHARGER, ACTURATOR CALIPERS), illetve a Crash Site-en (GROMMET WRENCH, FLANGE DEFUSER).

Visszatérve a Becker-házba, PUT CELL IN HOUSING.

A LENS COVER ekkor még mindig hiányozni fog; ez, mint kiderül majd (ASK BECKER ABOUT LENS COVER, majd ASK BECKER ABOUT THE ORE/ABANDONED MINE), de szerencsére egy kis üzletet ajánl, hogy megszerezhessük az alkatrészt: hozzunk neki egy kis ORE-et...

Hol is láttuk azt a 'furcsa növény'-t? A River Trailhead-on, gyerünk is oda, és kezdjük el ásni:

>Dig with PICKAXE; >Again; >Again

Na ez a beszéd, végre megtaláltuk az ásványt...

>Take vermaculite

És mehetünk is vissza Becker házába (>Northeast; >Northeast; >North; >Northeast; >Southeast).

Adjuk is át a zsákmányt, hátha beváltja Becker az ígéretét (ha meg nem, majd szépen lelőjük, hogy aztán kis END MISSION-t kapjunk...): >Give vermaculite to Becker.

Azt mondja, ki kell próbálnia a kertben, és kövessük. Menjünk is! (>Out; >Southwest; >Southwest).

A kertben valóban megtaláljuk Becker-t, aki megtartja szavát, és odaadja a LENS COVER-t. Mehetünk is vissza a barlangba, és ott >Put lens cover in lens housing.

Egy >Look at the control panel-lel meggyőződhetünk róla, hogy már minden rendben van, most már csak be kell indítani a berendezést (>TURN KNOB; >PULL LEVER; >PRESS BUTTON)

Hála az ezen pálya különféle végigjársási módjának (még olyan módszer is van, ahol a roncsokból termeljük ki a FLANGE CONNECTOR-t és a GROMMETS-eket), most jó esetben akár indulhatunk is haza Becker-rel; rossz esetben még el kell mennünk csónakázni.

>Ask Becker about RAFT. „Vajon valóban tudnál segíteni visszahozni?"; >YES; „Biztos, hogy akarsz segíteni?"; >YES.

Irány a River Shore!

Itt a kormányfélét adjuk oda Beckernek (>Give tiller to Becker), majd szálljunk fel és Becker-t is hívjuk fel (>Get on the raft; >Tell Becker TO GET ON RAFT), és indulhatunk is (>Launch the raft)

Az úton egész idő alatt >BAL-okat üssünk, és így vízikalandunk szerencsésen fog végződni.

Amikor a vízesésnél partra vetődünk, már fel is mászhatunk (>Northwest), és innen már újra ismerős a járás...

Amikor felérünk a Mountain Trailhead-re, Becker zárszámadást végez, elmondja, mit hibáztunk el, és mit csináltunk jól (a fenti módszerrel erényünk volt, hogy

1; üdvözlöttük az első találkozáskor;

2; nem öltük meg az ártatlan gyranthymus-t (ami mindig fetűnedezett a pályákon);

3; nem sérült meg Mr.Pookie (még ha vissza is akarja rakatni az ágát a régi helyére)

4; segítettünk visszazerezni a járóbotot; s hibánk, hogy:

1; kivágtuk a winnerpeller fát

2; a canterlope sírját feleslegesen bolygattuk fel, amikor egy REMOVE GROMMETS WITH WRENCH+UNSCREW THE CILINDER CAP+REMOVE FLANGE CONNECTOR WITH FLANGE DEFUSER-rel kioperálhattuk volna a hajó maradványából is; (Én ezt rágó gumival a számban próbáltam kimondani, hát ne tudjátok mi lett belőle! — CoVboy)

3; elolvastuk a naplóját (persze ez sem teljesül, ha menten visszarakjuk olvasás után a naplót a helyére)

Ha szerencsénk van, felajánlja, hogy szívesen velünk jönne (különben meg RESTORE, ekkor természetesen YES-eljünk! És ekkor már önszántából követni fog az úrhajónkig...

Az utolsó próbatételek...

Visszatérésünkkel eligazításunkon megtudjuk, hogy bár már mind a négy generátor be van kapcsolva, még mindig van egy homályos pont: egy ezüst gömböt említenek...

Gyerünk is fel a titkos szobába (ott a szokott HIT-tel+ 23522-vel — mármint a cetlín levő kód — juthatunk be). A fali ábra megváltozott: az most a négy működő generátort mutatja, a középpontban egy igencsak ismerős alakzattal: szedjük is fel, majd vigyük vissza a főnökségre.

Meg is kapjuk a központ koordinátáit, kirepülhetünk... Előtte viszont még egy kis teszt vár ránk a VR-gépen, amelyen eddig mindenki megbukott. (Ránk is VR-varázslat vár majd odakint, amin nagyon fontos mielőbb átverekednünk magunkat, mivel kb. 10 óránk lesz arra, hogy amíg a bolygóállások jók — és így az árnyékolás még jó —, addig kapcsoljuk be a fő védelmi rendszert) (Hú, ezt a körmondatot jobb, ha megegyszer elolvassátok! — CoVboy):

A Deep Psych-et kell majd beállítanunk a VR-en: LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, GET THE SWITCH TO DEEP PSYCH, TYPE <jelszó> (ezt a VR-technikus mondja meg még a beszélgetés elején, illetve mi is bármikor rákérdezhetünk ASK TECHNICIAN ABOUT PASSWORD-del...), PRESS BUTTON.

A varázslaton úgy verekedhetjük át magunkat, ha menten átme gyünk az ördög oldalára (JUMP OVER THE CHASM), és addig várunk, amíg annyira el nem veszti a kisördög a lélekjelenlétét, hogy az ajtót nem kezdi verni, és ekkor LIFT DEMON-t üssünk: csodák-csodája, az ajtó kinyílik... (más módszer nem jó, pl. a bennünket összekötő zsinórt kioldva, majd meghúzva, a dög magával ránt a mélybe; a kaput sem tudjuk egymagunk kinyitni; a dög fegyverével sem érdemes kísérletezni stb.). Ekkor, a szimuláció végeztével már megenyedik, hogy ellátogassunk a legfontosabb helyszínre...

Ott (hirtelen egy úrállomással összekapcsolódva) szintén egy VR vár ránk. Átmenve az úrkabinba, nyomjuk meg a nagy gombot (PRESS LARGE BUTTON), a gyűrűt vegyük fel (TAKE RING), és amikor a kis bolygón fények kezdenek villódzni, azt érintsük meg (TOUCH GLOBE).

Amikor átmehetünk a légkabinba, ott PRESS-eljük a PEDAL-t, majd TOUCH ORB, és máris betérünk egy szórakozóhelyre (de fura az ilyen az űrben...).

Itt mászkálhatunk ide-oda, mindenféle eredmény nélkül.



Inkább nézzük be a Ballroom-tól délre levő terembe, ahol éppen elektronikus rulettel játszanak.

Ha csak egy tétet rakunk fel (simán csak ráclickelve a vízszintes számsor valamelyik elemére), addig semmi sem történik (maximum nyerünk valamit, vagy ha mást nem, hát tapasztalatot...); viszont ha két számra is teszünk egyszerre tétet, a VR szépen kifagy, hogy már megint egy új VR-be jussunk...

Itt a Hydra-pályán szedjük fel a kardot, majd máris menjünk északra a Demon Demon Gauntlet-ig, és ott várjunk addig, amíg a szörnyek ránk nem dobnak egy hálót. Ekkor CUT NET WITH SWORD, és mivel a program közli, hogy még nem teljesen sikerült lepucolni magunkat, AGAIN, majd amikor elkezdik egymást, különböző dolgokat stb... piszok keményen ránk dobálni, szedjük fel mindent (SACK és ROPE).

A SACK-ba szedhetjük majd a Mirror Room-ban a mágikus port, ill. a Hydra-pályán az 'ashes'-port.

Az Empty Chamber-beli szörnyet úgy tehetjük láthatóvá, hogy akkor, amikor a SHELF felől halljuk a lihegést, akkor THROW SACK ON SELF, és a szörny láthatóvá válik. Ekkor (N/S kivételével) bármit csinálunk, a dög azonnal lecsapna...



Ezért azonnal dobjuk rá a hálót (THROW ROPE NET ON DEMON), és ekkor már elvehetjük a szörnytől a rongyot, ill. a gyűrűt. A Mirror Room-ban addig várjunk, míg az egyik szobor meg nem mozdul, ekkor jegyezzük meg, melyik volt az (ABADDON, ASHAME stb...), és írjuk be: PUT SACK ON <név>. Amikor telekőhögte a porával, szedjük is vissza a rongyot (TAKE SACK), és ezzel már támadható a kezdőképernyő (Hydra Lair) Hydra-ja (THROW MAGIC DUST ON HYDRA).



Ez a VR is kipurcan; Az alvás után, s miután megkaptuk az üzenetet, rájöhettünk, megint egy új VR-ben vagyunk...

Ha el akarnánk olvasni a VR Manual-t, láthatjuk, hogy bizony a 'sorok között is kéne olvasni'... Menjünk is a Tanning Room-ba! (szolárium, a klubból nyílik). Itt olvassuk el a könyvet, és a pillanatnyi dátumhoz (ami mindig látható a Status Line-ban!) tartozó password-öt jegyezzük meg.

Menjünk vissza a VR-szobába, és ülünk le a gép elé. Most a password az előzőleg felírt lesz (LIE ON COUCH, PUT ON THE COLLAR, TYPE <jelszó>, PRESS BUTTON). És meg is van... Győzelem...

Legend-ék ezzel a programmal ismét bizonyították! Az Amigás változat jelen sorok írásakor még nem került a boltokba. Reméljük, nem kell már sokáig várni rá!

Clystron (64, Amiga)

A Clystron a Double Density egyik játéka, amelyben egy robotot irányítunk. A kerettörténet: egy gonosz bácsi bosszúból, amiért nem ő uralkodik a vidéken, szétszórta Clystron nyolc darabját. A feladat, összeszedni ezeket a darabokat. Ez így egyszerűnek tűnik, de mégsem az, mert a darabokat sorrendben kell begyűjteni, ugyanis az éppen következő darab csak akkor jelenik meg, ha az előző(ke)t már összeszedtük. A feladat végrehajtásában robotok akadályoznak. Háromféle robot van. Az első a levegőben repkedve golyókkal záporoz minket. (Jó sok golyója van.) A másik ami hasonlít ránk (talán elvadult testvérek?) ide-oda mászkál a képernyő két vége között. A harmadik pedig két pont között mászkál. Ezekon kívül van a plafonra erősített ágyú és néha megrázó élményben is lehet részünk, ha nekimegyünk egy elektromos „függönynek”.

Az irányítás:

jobbra: jobbra (nem kell folyamatosan húzni a kart)

balra: balra (nem kell folyamatosan húzni a kart)

le: megállás

fel: ugrás

tűz: na, vajon?

Az emeletek közt lifttel közlekedhetünk.

Lift használata: ráállunk a liftre és fel vagy

le húzzuk a joyt egy kis ideig (amíg el nem indul).

Utunk során használhatunk sőt használunk kell teleportot.

Teleport: teleportkártyával (TELEPORT-CARD) működik. Minden darab felvételekor kapunk 3 teleportkártyát, egyébként ez a maximum ami nálunk lehet.

A teleport használata a lifthez hasonló. Álljunk a teleport közepébe és joy-t előre vagy hátra nyomjuk. Ha előre nyomjuk, akkor az eggyel magasabb, ha hátra húzzuk, akkor az eggyel alacsonyabb számú teleporthoz jutunk.

A képernyő: A játéktér alatt közepén egy fekete ablakot látunk, amiben néha szövegek jelennek meg.

Az ablak mellett jobbra és balra 3-3 téglalap van. Ez jelzi teleportjaink számát. Ha mindkét oldalon villog valamennyi téglalap, akkor három teleportunk van. Alul jobbra a lőszer mennyiséget, balra az energiát, közepén a pontszámot találjuk.

A lőszer és az energia minden darab megszerzésével 25 egységgel nő, de max. 99 lehet.

A játék:

A kezdés után menjünk balra két szobát, itt liftezzünk a harmadik megállóig majd itt egy szobát menjünk balra. Vegyük fel az első darabot, amely bal oldalon villog. Most

menjünk vissza a lifthez és liftezzünk lefelé, amíg lehet. Itt az első teleportból teleportáljunk a kettesbe. Innen menjünk jobbra öt szobányit, liftezzünk fel, majd egy szobát menjünk balra, ahol megtaláljuk a második darabot is. Menjünk vissza a kettes teleporthoz és teleportáljunk az egyes teleporthoz, majd innen lifttel menjünk a legfelső szintre és egy szobát jobbra. Vegyük magunkhoz a harmadik darabot és menjünk vissza a lifthez, majd le az ötödik megállóhoz. Innen menjünk jobbra 6 szobát és liftezzünk fel. Megvan a negyedik darab. Most menjünk vissza a lifttel oda ahonnan jöttünk és jobbra 2 szobát. Itt liftezzünk fel 3 megállóig és menjünk jobbra a 3-as teleporthoz. Teleportáljunk magunkat a négyes majd 5-ös teleporthoz az 5-östől menjünk két szobát balra, vegyük fel a darabot és az 5-ösből teleportáljunk vissza a hármassig. Ebben a szobában menjünk fel a legfelső „pallóra” és balra. A következő darab megszerzése után teleportáljunk a hármassból a 4-es, 5-ös, 6-os útvonalon és itt menjünk balra, amíg meg nem találjuk a 7. darabot. Menjünk a 6-os teleporthoz és teleportáljunk a 7-es, majd 8-as teleporthoz. Innen menjünk jobbra a liftig és liftezzünk le 3. megállót. Itt menjünk jobbra 3 szobát és vegyük fel a jobb felső sarokban levő utolsó darabot. THE END

• Andor Gyula, Nagykanizsa

Poseidon kincse (64, Amiga)

Lépésről-lépésre nem lehet leírni, de néhány info azért jól jöhet...

Tehát a játék lényege hasonló, mint az ELITE-ben, több pénz — jobb felszerelés — nagyobb haszon stb.

Különböző árucikkek vannak, amit lehet eladni és venni. A tenger alján talált tárgyakat érdemes rendszerezni, áraiik szerint, hogy miért, az majd később. Vannak olyan élőlények-tárgyak, melyeket kézzel, vannak olyanok, melyeket csak bűváltóval stb. lehet felvenni, ezt majd a tárgyak mögött felüntettem:

1. **Homár** — értéke: 700 duplár (kéz)
2. **Osztriga** — 500 duplár (kéz)
3. **Sonkakagyló** — 500 duplár (bűváltór)
4. **Muréna** — 500 duplár (szigonypuska)
5. **Sziklahal** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
6. **Polip** — 300 duplár (szigony és szigonypuska)
7. **Kékkagyló** — 100 duplár (kéz)
8. **Csikóhal** — 80 duplár (kéz)
9. **Tengeri csiga** — 50 duplár (kéz)
10. **Tengeri csillag** — 20 duplár (kéz)
11. **Tengeri uborka, tengeri sün, kődarab, fadarab** — értéktelenek, felesleges fölvenni őket, bár van egy rája-féleség is, amit nem tudtam felvenni.
12. **Amfora, és pénzdarabok** — ne vegyük fel, ezeket le kellene fényképezni, ez azokban később a program kifagyásához

is vezethet (az én verziómon legalábbis). Egyébként ezt a 2-t nem lehet eladni, mert véget ér a játék, a parti őrség jóvoltából... (lásd később).

Ha jó sok cuccot összeszedtünk, ússzunk ki a legközelebbi szigetre, és adjuk el (de okosan!). A szigeten a következő menüpontok találhatóak:

1. **Eladás** — ne adjuk el az amforát és a pénzdarabot!
2. **Vásárlás** — itt lehet különböző felszereléseket vásárolgatni. én csak a fegyvereket és a fényképezőgépet tudtam használni, a többi tárgyat nem. Egyébként érdemes először szigonyt, majd csak utána bűváltórt vásárolni, met a polipból és a sziklahalból sokkal több van, mint a sonkakagylóból.
3. **Parti őrség** — 500 duplárért lehet, sőt kell a szigonypuskához engedélyt szerezni, ezen a ponton lehetséges.
4. **Vissza a tengerbe.**

A tengeren többféle hajóval találkozhatunk.

1. **Bűvárrégészek** — nos, ha van nálunk néhány fénykép, akkor itt lehetne elsózni, de mint már említettem, kifagy (de csak akkor, ha van nálunk fénykép), de lehet, hogy ez egy programvédelem, itt valami kódot kell beírni, hogy kereskedhessünk velük, ha nincs fénykép, akkor továbbmennek.

2. **Parti őrség hajója** — Ha van nálunk szigonypuska, akkor megkérdezik, hogy van-e hozzá engedélyünk. Ha van, akkor jó vadászatot kívánva lépnek, ha nincs, akkor nem tudom mi van, mert nekem mindig volt... (ki lehet próbálni).

3. **Maffiózók** — ezek általában elviszik az összes pénzüket, kivéve, ha okosan kereskedünk. Tehát ha a parton akarunk venni bűváltórt, akkor csak 800 duplár értékben adjuk el holmit. Így hoppon maradnak, és nyugodtan választhatjuk azt, hogy nincs pénzem. Ha mégis volna 10-20 duplár, azt vigyék csak.

S végül néhány tipp:

- Merülés közben minden szakasznál álljunk meg, mert jön a cápa, s ha megmozdulunk, megesz. Tehát várjuk meg, míg méltóságát teljesen kiűszik a képernyőről és utána merülhetünk tovább. Sok gyakorlás után rá lehet jönni, mikor jön, mikor nem jön. (legelső merülésnél nem jön.)
- Maffiózókkal soha se verekedjünk, mert úgyis ők az erősebbek, és leszívnak egy csomó életerőt.
- Az oxigénnel csinján bánjunk, mert gyorsan fogy. Miközben a tengerfenéken túrkászunk, gondoljunk arra, hogy feljovetelkor is fog az "életet adó gáz"!

Hát ennyi.

• Szabó Krisztián, Tapolca

TÚLÉLŐK FÖLDJE

levélben játszható
fantasy szerepjáték

A TF az első levélben játszható játék Magyarországon. Egyszerre maximum ezer kalandozó barangolhatja be a több mint 30.000 helyszínből álló félszigetet, szörnyek, egzotikus növények, félelmetes varázslatok, különös tárgyak százaival találkozhat. Küldetések, kincsekkel és csapdákkal teli labirintusok, jó és gonosz istenek által irányított vallásháborúk várják az elszánt kalandozókat. A játék egyszerűen és kényelmesen játszható, mindenki számára hozzáférhető. Minden fordulóban több oldalas, lézernyomatotával készített, térképekkel illusztrált levelet kapsz legutóbbi kalandjaidról.

Kérj ingyenes szabály-
könyvet és jelentkezési
lapot! Címünk:

JÁTÉK LEVÉLBEN
1680 BUDAPEST
PF. 134.



ADVENTOUR

Dracula Adv. (C64)

A PRG-t *Tibor Miki* írta. Ezt aztán valami *KRYS* átírta +4-re is, és lett belőle **BOOMBY ADVENTURE** (CoV 17), de az a leírás semmi megoldást nem adott! Nos, a letelején Drakula vára előtt állunk. Bemenni nem lehet, mert az ajtó zárva. Lehet kopogni is, de semmi haszna. Induljunk el mondjuk keletre (K). Miután jóízűen felrobbantunk és újrazedtük a játékokat, előbb dobjuk el a nálunk levő robbanószeret. (DOB NITROGLICERIN). Első megjegyzés: ha felvetetjük valakivel és azt elküldjük valamerre az nem robban fel! Érthető? Majd az lesz...

Szóval keletre az országút van. Ha elindulunk rajta (É vagy D), akkor elüt egy kocsi. Szóval ismét kelet. Itt egy autóröncs (NÉZ AUTÓ). Az ülés és a fényszóró ép. Tehát (NÉZ ÜLÉS, FOG TÁSKA, NYIT TÁSKA, CSAVAR IZZÓ). Az eredmény egy izzó és egy elem. Menjünk északra és itt NÉZ BOKOR. Lelünk egy kötelet. Menjünk vissza a bejárathoz (D, NY, NY), és tovább nyugatra. Itt egy csákány bújál a fűben. Aki akarja felveheti, de én nem tudtam használni. Ismét menjünk Ny-ra, s a szerző sátrában lyukadunk ki, aki minden lépésünkre RND-szerűen tanácsokat ad. 2. megjegyzés: Ez az RND-rendszer az egész játékra érvényes. Így néhány szereplő tutira nem ott lesz, ahol én írom. De sebjaj, legtöbbjükkal jobb nem találkozni...

A sátorban leledzik 1 szendvics és 1 üveg Queen üdítő MÄRKA álnéven (héé, aki a váciak közül tudja mi az a Márka-bárka annak üzenem: Én görbítettem el a villáját BOCS!). Az utóbbi 2 dolog élelem gyanánt szolgál, csökkenő életerőnket állítja vissza. Ismét tömör leszek: KI, É, É, NÉZ BOKOR, TÖR ÁG, NYIT AJTÓ. Most egy kápolna előtt vagyunk. Ja, akit az előbb fejbecsapott 1 szikla, az próbálja újra (ugye mentettél?). A szikla is RND-sen potyog... A kápolnában (É) egy pap medítál. Lehet imádkozni +3%-ért, de én mást mondok: MOND PAP D. Erre a pap kimegy. (Ez durva dolog volt Mikitől!) Mielőtt követnének NÉZ KÁPOLNA és FOG OSTYA. ISMÉT TÖMÖREN: MOND PAP D, D, MOND PAP K, K. Itt NÉZ FAL-ra azt látjuk, hogy van 1 ablak feletünk, de magasan. NÉZ PAP-ra viszont megtudjuk, hogy ő 1 magas fickó. Nosza, adjuk neki a kötelet (AD KÖTÉL PAP) ezzel lekötvelezzve érzik magát tehát kérjük cserébe a keresztet. (MOND PAP, AD KERESZT) Ezt követően ESZIK OSTYA, IMÁDKOZIK és MOND PAP KÖT KÖTÉL ABLAK, erre oda-köti a kötelet és szabad az út FEL. Ha néha nem csinálunk meg valamit az az RND miatt van, adjuk ki újra a parancsot (Vagy közben RUN/STOP + RESTORE-t nyomtál „véletlenül” — CoVboy). Végre benn vagyunk a kastélyban. Melletünk 1 vasajtó, de nincs kulcsunk hozzá. Mehetünk viszont délre és onnan minden-

felé. Nyugatra egy kamra van és benne 1 doboz gyufa. Ezt hozzuk el és irány kelet. Aztán még 2x K. Itt egy pókháló állja utunkat a gazdijával (NÉZ PÓKHÁLÓ), valamint a szellem bácsi. Ő a jegyszedő és mivel nincs jegyünk ki akar rügdösni... az élők sorából. Lehet vele bunyózni, de jobb, ha kiengeszteljük és adunk neki valamit jegy helyett. (MUTAT KERESZT KÍSÉRTET). Erre elpárolog a főnökeihez mert nem tudja ez érvényes-e. Közben itt felejt 1 bilincskulcsot. Ja a pókhálót csak meg kell gyújtani és szabad az út K-re. Itt a vén banya (a **Boomby**-ban a feleség — HIHI). Kérjünk tanácsot: MOND BOSZORKÁNY S. Erre (majd az 5000-dikre) elnyögi a szelencét nyitó varázsszót. Itt nincs több dolgunk (NY, NY, NY). Délre egy kriptába jutunk. Ez négy helyszínes terep és az egyikben lelünk egy másik kalandort, ujján a GYÜRÜVEL. (NÉZ KRIPTA, NÉZ CSONTVÁZ, FOG GYÜRÜ) Ha végeztünk, ereszkedünk vissza a paphoz. Innen 2x D-re egy erdőbe jutunk. Ez afféle labirintus akar lenni, de könnyebb, mint *Rátkai* mesteré. D, D, D, NY, itt egy viskó, BE.

Még az erdőnél maradva: itt bókászik a farkasember, akit megölve elvehetjük a kését, és azzal cöveket faraghatunk az ágból. FARAG ÁG KÉS.

A házban 1 láda áll (NYIT LÁDA, F GUMI) meg a sarokban pókháló (NÉZ SAROK, FOG KULCS). Most barkácsolunk (KÉSZÍT ZSEBLÁMPA, LÖK v. MOZDÍT LÁDA, LE). A sötétben bekapcsoljuk a lámpát, de vigyázat: 50 lépés után lemerül az elem. Ismét egy labirintuska (K, K, É). Itt egy ajtó és a kulcs pont jó... TRALLALA... (NÉZ TEREM, NYIT AJTÓ). É-ra a börtönbe jutunk. Ez is többhelyszínes terep. Valahol lesz egy rab, akit kiszabadítva értékes infót kapunk. (A RAB viszont ellopja a kajánkat, ha nem vigyázunk.) Lesz itt még egy férges padló: Ha éhesek vagyunk ehetünk belőlük (+3%), de néha meg is halhatunk tőlük. Megvizsgálva a férgeket, találunk egy vas kulcsot, amely az itt lévő vasajtóba illik. Pedig mintha már találkoztunk volna máshol is vasajtóval... Ja persze, hiszen az a túldal. (Csak az a kérdés, hogy kerül az egyik fele az emeletre a másik a pincébe?) Na mindegy. NYIT VASAJTÓ és innen ismerős a terep. É-ra még nem voltunk. Itt az ideje. A következő helyszínről lejuthatunk a pincébe, ahol (LE, É) újabb életerő pontokért és százalékért kiszívhatjuk a velőt a csontokból (NÉZ CSONT, ESZIK VELO). Tovább északra a lépcső alja van. De mielőtt felmennénk, ugorjunk be NY-ra, nyissuk ki a szekrényt és járjunk el a rab utasítása szerint. Ezután BE, és megleltük a szelencét. Kimondva a varázsszót (MOND ...), miénk lehet a bronzkulcs. Ezzel nyitjuk ki a fenti ajtót. (KI, KI, FEL, NYIT AJTÓ) Az újabb helyiségből egy ajtó nyílik északra és egy szoba keletre. A szobában gyanús lesz a szőnyeg mivel más nincs itt. Ha megpróbáljuk elmozdítani, megtudjuk, hogy valaki leszögezte. (HÚZ SZOG, MOZDÍT SZŐNYEG, LE). Akinek szerencséje van, annak az előbb jelezte a gép, hogy kimerült az elemiámpája. Az majd legközelebb leoltja... Aki leoltotta, az itt gyűjtsa meg ismét, mert itt sötét van. Fahulladékokat látunk. Ha megnézzük, akkor a PRG kiírja, hogy csak FOG-juk meg, ami kell nekünk. Mielőtt mindenki végigpróbálja a szálkától a forgácsig, elárulom a helyes tippet: FOG FÜRÉSZPOR. Aki akarja berúghatja az északi ajtót (FEL, NY, TÖR AJTÓ), de aki be is megy, azt elüti a menetrendszerint arra járó gölem. Tehát előbb ügessünk vissza a nitroglícerinért. Annak segíték, aki lógott a ké-

miaórákról, mert dinamitot fogunk gyártani. Szóval a képlet: FOG NITROGLICERIN, KÉSZÍT DINAMIT. Ugye milyen nehéz volt? Most vissza a betört ajtóhoz. Innen pofonegyszerű a játék, tiszta SHOOT'EM UP, GYÚJT DINAMIT, DOB DINAMIT É, BOOOM, É... (Ja, hogy ezért lett BOOOOMBY Adventure? — CoVboy) Aki akarja, megszemlélheti a gólem maradványait. Aki éhes, meg is eheti, mint a többi legyilkolt szereplőt. Ha meg nem, akkor ki is hajigálhatjuk őket az űrbe (csak 200 fölötti erőnél!) Egy hatalmas tereben vagyunk. Ha É-ra megyünk (csak arra lehet) akkor beleesünk egy verembe. Innen úgy

tűnik lefelejtették a kijáratot. Sebaj öngyilkos hajlamunkkal halálra isszuk magunkat (ISZIK MÁRKA) (Elég sok vermutot kell inni, hogy meghaljunk tőle! — CoVboy). Már említettem, hogy jobb lett volna a Queen név, mert az az üdítő „Feldob, mint a rakkendroll” (ha már a Techno is tekkno...). Szóval felrepülünk egy misztikus hangulatú tereben. Jaj, de sajnálom azokat, akik megitták még az elején... És kész. Nyugatra van Drakula, gnómmal a társával. Előbb az utóbbit kell eltüntetnünk, majd Drakula gróffal kell végeznünk. Persze nem kézzel... Én megpróbáltam a fejébe vágni a csákányt (C.R.E.A.T.U.R.E.S. 3),

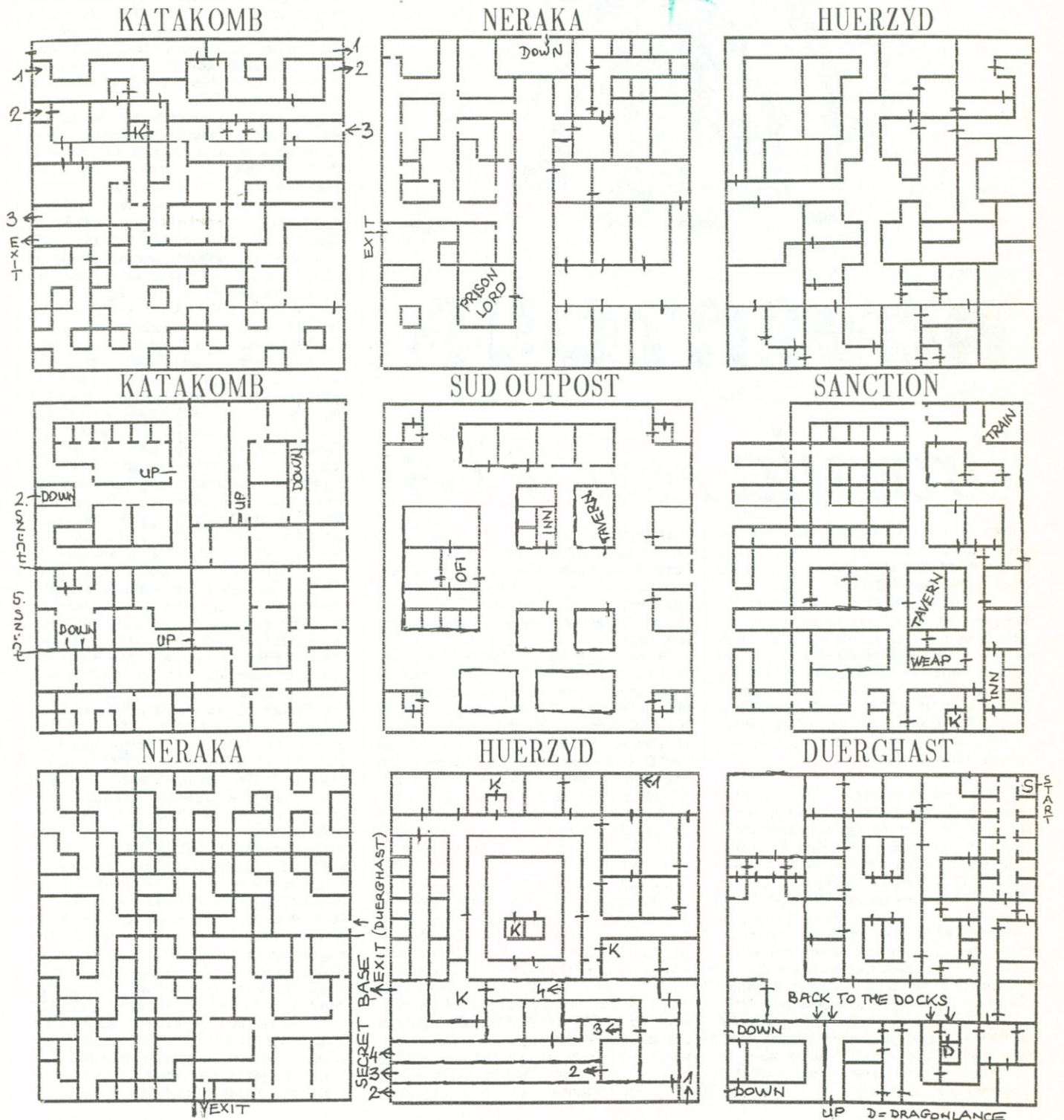
de csak a SZÜR CÖVEK DRAKULA volt jó...

Itt a happy end, mert végeztünk a vámpírral, kísértettel, zombival... stb. stb. Csak mi maradtunk a jó öreg... KANNIBÁLOK! (Eszik gnóm)

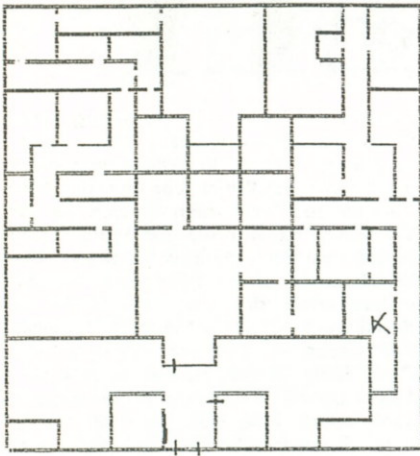
Az adventure így nem igazán teljes, hiányzik még vagy 9-12 százalék, tehát 3-4 pontot érő cselekedet, de nem jöttem rá, mik azok. Van egy pár ilyen (ALSZIK, IMÁDKOZIK). Talán ha valakit a rab helyére bilincselnénk? Ha a sátorban megnézzük Miklóst +3% a jutalmunk.

● PAPA azaz PAPP ATTILA, Vác

Champions of Krynn (64, Amiga, PC)



DUERGHAST

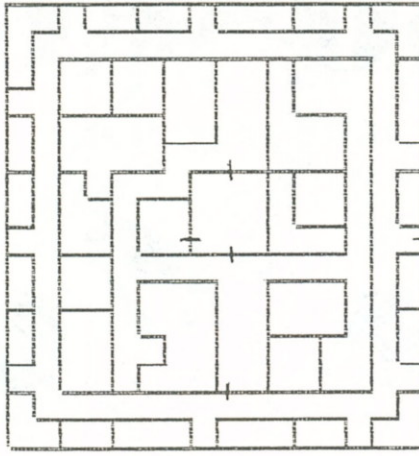


A térképek sorát valamikor a CoV 11-ben már elkezdtek. Akkor sikerült jól összecserélni a két felső és két alsó térképszelet megnevezését, bár akik elmélyültek a játékban, azok ezt hamar észrevették. Az itt látható térképeket **Birkás László**, bonyhádi versenyző követte el. Most pedig újabb tippek következnek **Kovács Gábor**, felsőrajki olvasónk tollából, onnan, ahol a CoV 25-ben abbahagyta:

Huerzyd

Kutassunk át mindent, főleg a templomban az istenszobrokat. Ezután irány a jobb felső sarok. A nyugati falnál van a titkos ajtó. Menjünk arra, amerre tudunk. A végén találunk egy cuki szellemet, aki ad pár souvenirt. Ha vége a rizsának, menjünk ki az ajtón. Ha szerencsénk van, *Duerghast*-ba jutunk, ha nem akkor nézzünk körül fent. Ha minden kincset megtaláltunk, akkor átmehetünk. Menjünk lefelé, belefutunk *Sajtába*, aki ránk küldi pár emberét. Ha lecsaptuk őket, keressük meg a sárkánylándzsát, kb. középen van egy kis teremben. Ha megvan menjünk ki a déli ajtón... és bejövünk az északín. Az egyik teremben megtaláljuk

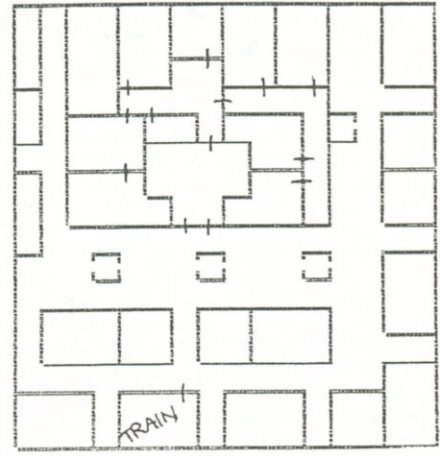
OGRE BASE



Sajtát. Béke poraira. Menjünk lefele majd balra, ahol két kék sárkány várja a megváltó halált. Innen irány észak, az aréna, de ne menjünk be, hanem mondjunk a bejáratnál levő kis fülkénél. Jé, van itt egy ajtó. Na nyomás befelé. Itt van Lord v Sir akárki, akit kinyirunk. Itt már végeztünk, mehetünk is. Ahogy kimegyünk, pár sárkány akar meglépni. Páran meg fel akarnak tartóztatni. Kis naivak. A maradék vörös sárkányokon meglép. Szerencsére utánuk tudunk menni. értük is jön pár darab. Útközben megállnak pihenni. Memórizáljunk pár *Fireball*-t aztán nyomás. Elérkezünk a két lebegő várhoz. A sárkányok leszállnak, mi meg felmászunk a torony tetejére. Itt van az irányítópujt, amivel szépen nekivezérli kis barátunkat a másik erődnék. Ezt pár sárkány szeretné megakadályozni. Ha végeztünk, pucoljunk lefelé. Útközben találkozunk pár örrel. Halálunk után vegyük fel az egyenruhájukat.

Az alsó kapunál vegyük igénybe a sárkány légitaxi-szolgáltatást. Lent ne a főkapun rontunk be először. Előbb nézzünk el balra, ahol *Gravna* ogre vezér biztosít segítségé-

OGRE BASE



ről. Jobbra pár lázadó fighter van + egy korona. Erre egy öreg vörös sárkánynak is fáj a foga. Aztán meg a feje a *Two-Handed Sword*+3-tól. A kaput pár sárkány őrzi egy ideig. Ha bejutottunk, szembetaláljuk magunkat pár őrcsapattal. Valamennyit egyegy *Aurak* vezet. Kellemetlen. A kincses kamrát elérve az *ogrék* egyből a kincse vetik magukat. Kis mohók! Mi sem bírjuk elvinni, annyi van. Innen először jobbra, a könyvtárba és a laboratóriumba. Itt összekotyvasztunk valamit a ránk váro csúnya csapda ellen, ami a kincstártól balra van. Forduljunk le a baloldai (déli) ajtón, ahol *Myrtani* sárkányidomárja vigyorog ránk + pár kedvenc háziállata. Az esélyeink nagyjából egyenlők a nullával. Pedig a java csak ezután jön. *Myrtani* + pár követője. Esélyeink rohamosan közelednek a minusz végtele felé. Ha túlélünk, megjelenik *Tasslehof* (jól írtam?) és felgyógyít. Kösz, de még hátravan a desszert, 3 azaz három db sárkányka, csak nehogy megfeküdj a gyomrunkat. Ha átlényegültek hullává, a játékot megnyertük. Még jön egy kis rizsa, azután mehetünk xy v. xx *Hain*-ért, a kitépkedett pótlására...

Szünykereső (C64)

A kerettörténet elég furcsa; ugyanis egy bizonyos „*Hétszünyű Kapanyányi Monyók*” néven tündöklő kreatúra per pillanat „Zérszünyű” lett, és a mi feladatunk, hogy visszaszerezzük ezeket a szünyeket neki.

Kezdekör egy barlang előtt állunk. Az ég szépnek tűnik. V ÉG. Nehát, ez itt a légtérben Cipur, a „*Vili a veréb*”-ből, és egy verébinduló éneklésével van elfoglalva. V CIPUR. Egy kissé kemény jelenet következik, ugyanis elkapjuk és kikaparjuk a szemét, ahol a kis ravasz az első szünyünket rejtegette. Menjünk BE. Itt *Emelda*, a barbárnő él, és van itt egy balta, továbbá egy döglött patkány is.

Természetesen F PATKÁNY és F BALTA. A nővel semmi hasznos dolgot nem lehet csinálni, de ha beszélünk vele, elárulja, hogy legfőbb vágya, hogy elhalálozzunk. Logikus lépés jön: TEP HAJ NŐ. Egy újabb szüny. A prg. ugyan nem jelzi, de van itt egy átjáró ÉK felé, tehát haladjunk arra. F FAKLYA, majd ki ÉNY irányba. Egy tisztáson vagyunk, fákkal szegélyezve és egy

kobra társaságában. A teendő már ismerős lesz az *Advinman*-ből (CoV Évkönyv'91). Tehát AD PATKÁNY KÍGYÓ. Ezután ÖL KÍGYÓ. Ha akarunk egy szép szíjat, akkor HASÍT SZÍJ KÍGYÓ, de ennek nem sok értelme van. Inkább BELEZ KÍGYÓ, aminek gyümölcse egy szüny. Már három megvan. Ha akarjuk, megsüthetjük és meg is ehetjük. Vigyázz, sült kigyóból már nem lehet szünyt szerezni. Vágjunk egy kis fát előrelátóan (VÁG FA), majd menjünk be a romos viskóba K felé. Itt találkozunk a *Monyókkal*, aki rendkívül ideges, ki sem mer mozdulni a házból, amíg valaki visszaszerzi neki a szünyeit. BESZÉL MONYÓK. Megfenyeget. Azt mondja, mindjárt jön *Fehértófia* és akkor jaj neki. Egy lépcső vezet felfelé. Mielőtt mindenki felszáguldana, egy V LÉPCSŐ kapcsán kiderül, hogy az igen romos. Szóval ÓVATOSAN FEL vagy LASSAN FEL... A padláson vagyunk, az ablakon fény ömlik be, a falakat fekete ronda burkolat fedi, s itt egy ágy is. A segítség (S) azt mondja, sötétsünk be valamivel, vagy megvakulunk. Jó. LESZED BURKOLAT és BEFED ABLAK BURKOLAT. Ez megvolt. V ÁGY. Azt mond-

ja, nyitható. NYIT ÁGY. Egy redves ágynevet találunk, miután beírtuk BELENÉZ ÁGY, F ÁGYNEMŰ. Egy újabb következetes lépés: TEP ÁGYNEMŰ. Nocsak, Egy szüny. Távozzunk (MÁSZIK ABLAK). Egy NY felé tartó ösvényen vagyunk a ház mögött, bokrok láthatóak. V BOKOR. „*Az egyikén egy fészek van*”. Hm. V FÉSZEK. „*Verébfészek*”. Áhh, vak Cipur barátunk még mindig nem keveredett haza. BELENÉZ FÉSZEK. Az ötödik szüny. Menjünk NY-ra. Egy tűzhely mellett a sötét fenyvesben *Kómorzsoló* barátunk vacog a zord szélben, nem sokáig. V TŰZHELY. A hatodik szüny. Ez az utolsó helyszín, szóval itt kell lennie a hatodiknak is. BESZÉL KÓMORZSOLÓ. „— *Adok egy szünyt, ha csinálsz egy kis meleget*”. A CSINÁL MELEG nem jó, ellenben: RAK FA TŰZHELY és GYÚJT FA meghozza a kívánt eredményt. Menjünk D-re a rétre, majd K-re a házba. AD SZÜNYEK MONYÓK. Fogadjuk a prg. gratulációját, és még egy kis utójátékot is olvashatunk. Hétszünyű K. M. örömben meghív minket egy kására, amit a hátunkon fogszít el.

• Vályi Ákos, Debrecen.

HELPLINE: A *Temple of Terror*-ban hogy kell hidegre tenni a *Giant Sandworm*-ot és a *Serpent Guard*-ot? • Bonyai Péter, Pécs

ELSŐSEGÉLY



Tóth István, budapesti versenyző nyerte az e havi Commodore múzeumi belépőt, beküldött C64-es cartridge POKE-jai alapján: **AVENGER** - RESET: POKE 6418,234; POKE 6419,234; POKE 6420,234; POKE 6444,234; POKE 6445,234; POKE 6446,234; POKE 6476,234; POKE 6477,234; POKE 6478,234; SYS 11924 (örök energia); **BLACK HAWK** - 8289,99; 8290,255; **CRAZY CAVE MAN** - 3332,255 (sérthetlenség); **DALLAS STAR** - 3271,0; **DONKEY KONG** - 12118,234; **ESPLAL** - 3369,33; **FRANTIC FREDDIE** - 31887,255; 34535,24; **GALAXIONS** - 7065,230; **GYROSCOPE** - 32246,173; 38274,8; **HARD HAT MACK** - 16877,173; **HOUSE OF USHER** - 6721,238; 7870,60; **JUMPMAN II.** - 9540,44; **KONG STRIKES BACK** - 26699,173; 27253,173; 29690,173; **MONTY ON THE RUN** - 3994,255; **PEDESTRIAN** - 2288,255; **POGO JOE** - 2779,36; **RADAR RAT RACE** - 7194,234; **SCRAMBLE** - 11291,175; **SURVIVOR** - 19563,255; **WIZARD OF WOR** - 16017,44; Állítása szerint Action-nel kiválóan működnek, ja és persze mind örökélet, ami nincs külön kommentezve.

Varga Zsigmond Tatabányán egy Amigát szokott szabadidejében nyüszölni. Most néhány Amiga cheat-et kapart össze:

ATOMIC ROBOKID - Ha a címképernyőn begépeljük: TUESDAY 14TH, majd 'TÚZ', akkor kapunk egy menüt. Válogathatunk tetszés szerint a CHEAT-ek között.

BARBARIAN - A sérthetlenséghez gépeljük be sorban: '0', '4', '—', '0', '8', '—', '5', '9'. Mindkét minusz a bal oldali minusz billentyű.

BEVERLY HILLS COP - Az örökélethez írjuk be: MELLIE, amikor anehézséget kell beállítanunk.

DEFENDER OF THE CROWN - Az örök lovaghoz a második disc töltődése közben nyomjuk le a 'K' billentyűt.

DRAGON BREED - A pályaváltáshoz PAUSE, majd írjuk be: IREM.

F-29 RETALIATOR - Névnék írjuk be: THE DIDY MEN. Ha játék közben megnyomjuk az 'ENTER'-t, nem kell bajlódni a leszállással, elvégzi helyettünk a gép.

GHOSTBUSTERS 2 - Az örökélethez egyidejűleg meg kell nyomnunk a 'CTRL', 'ALT', 'S', és 'U' billentyűket akkor, amikor az Activision logo a képernyőn van.

IMPOSSAMOLE - Az örök fegyvert a HIGH SCORE táblában a COMMANDO név megadásával érhetjük el.

NEBULUS - A pályaváltás az 'F1-F10' billentyűkkel oldható meg, ha a címképernyőn beírjuk: HELLOIAMJMP.

RAMBO III. - Ha a HIGH SCORE táblába beírjuk, hogy RENEGADE, ezt követően az '1', '2', '3' billentyűkkel az egyes pályákra ugorhatunk.

ROLLING THUNDER - Az örökélethez gépeljük be a kezdőképernyőn: JIMBBBY.

STRIDER - Az 'F1-F4' billentyűkkel pályákat ugorhatunk, ha egyidejűleg lenyomjuk a 'HELP', bal 'SHIFT' és az '1' billentyűket.

WIZBALL - PAUSE alatt gépeljük be: RAINBOW. Ha indítjuk a játékot, az űst a 'C' billentyűvel tölthető fel.

Süli Kornél Székesfehérváron előszeretettel ül egy PC társaságában, úgy gondolta a **LOMBARD RALLY**-ben a 'TV Interview' kérdéseire talán nem ismerjük az alant látható válaszokat:

1.50000 sepises - One & quarter Inch; 4 cars in the same team - Opel; A BMW homologated group - The M3; A Ford Sierra RS cosworth completed - 3 hours 47 minutes; Are two-way radios allowed - Yes; Carnet de passage - A customs document; Cars are despatched around - 1 minute; During what decade did the lombard - 1940-1950; During which rally was the - Argentina; Hannu Mikola Won the Safari - 7; How long have Lombard - 14 years; How many graded levels - 5; How many kilometers - 2800; How many marshals - 15000; How many rac recognised - Over 800; How many rally competition - 10.500; How many times has a Ford Escort - 8; How many times has the mini - 1; How many world championship rallyes - 75; How much does a Peugeot - 880 KG; In the 1987 New Zealand Rally - Stig Blomqvist; In what year was the rally - 1967; Is the F.I.A. yearbook - The yellow book; Is the Nurburging 24 hour - Germany; Jimmy McCraes's first rally - Ford Lotus Cortina; Lancia won the Monte Carlo - 1954; Michael Saleh is the - Lebanon; Only one leg of 1987 - Chester; Part of the 1987 rally - Nottinghamshire; The Audi 200 Quattro engine is - 5 cylinders in line; The Ford Sierra Rs Cosworth - Monte Carlo; The Japanese Supra 3.01 - Overheating; The Lakes Rally in Finland - The 1000 lakes; The Nissan 200 SX in powered by - V6; The Nissan 200 SX made its - Greece; The time spent between - Dead time; The USSR rally team is called - State rally team; Thew Ypres rally in Belgium - 24 hours; What is curious about - A second footbrake; What is the alternative route - The tulip card; What is the engine size of - 1993; What is the major feature - All snow and ice; What is the maximum number - 180; What is the name of the USA rally - The Olympus; What is the overall length - 4.46 M; What is the Rac British - The blue book; What is the Rac USA speed - 30 MPH;

What is the Targa - Route timing system; What national - Swedish; What scale of landranger - 1:50,000; Where does the first leg - Cordoba; Which car won the 1986 - Peugeot 205 T16; Which car won the 19th - VW; Which car won the first world - Lancia; Which company provided the tyres - Pirelli; Which driver in the 1987 Safari - Johnny Hellier; Which driver won the 1987 - Juha Kankkunen; Which is the most succesful - Ford Escort; Which is the only rally - Monte Carlo Rally; Which manufacturer won the 1987 - Lancia; Which rally is one stage - No such event; Who was the 1987 soviet - Ilmar Raissar; Who won the 1977 - Ron Richardson; Who won the 1980 Lombard - H Townonen/P White; Who won the 7th Marlboro - Miki Biasion; Who won the 17th New Zealand - Franz Whitmann; Who was the chief mechanic - Rino Buschiazzo.

A sors iróniája, CoVboy már megint elkeverte a borítékot, úgyhogy csak **NONAME** kartársként tudjuk üdvözölni azt az urat, aki **sehonnan** -**názáról** küldött C64-re két játékhoz tippjeit:

STUNT CAR RACER - (Az évkönyvben lévő leíráshoz). A balról jobbra haladó csik a vágólódásjelző, és a csik akkor „növekszik”, ha nem a pályán próbálunk versenyezni. Ilyenkor általában megjelenik egy lyuk, amin gyorsabban halad át a csik. A kocsink akkor is rongálódnak, ha túl nagyokat ugratunk, és nem éppen jó helyre esünk, vagy ha ismerkedünk a másik kocszi karosszériájával. A lyukak csak akkor tűnnek el, ha a 4. divízióban maradunk, vagy ha visszaesünk a 3.-ból.

RUGBY MANAGER - Ha jó csapattal akarunk játszani, akkor használjuk a RESIGN AS MANAGER majd a YES opciót. Így egy idő után, akár 5-ös erősségű csapatot is kaphatunk. Érdemes olyan csapatot választani, amelyiknél a TRANSFER MARKET-ben van(nak) játékosai(j). Mindig legyen a kasszában 3000-3500 L.

Pokoraczky Csaba, Nyíregyházáról a **Neuromancert** vette nagytító alá, és el is küldött nekünk a játékhoz egy jó tippet: Végy egy lemezmonitort! (**Disk-Demon** is megteszi).

Az első kimentett állás az első oldal 04 track 09 sector-án van. A 60-61-62-es Byte-ok a készpénz mennyisége, a 63-64-65-ös Byte-ok a PAX számlán levő pénz mennyisége. Ugyanez a második játékállásnál, csak az a 04 track 18 sector-án van. A harmadikat 05 track 06 sector, a negyedik állást a 05 track 15 sectora tartalmazza.

Király András Sopron cityben egy Amiga lelkivilágát tiporja. Ezt bizonyítja tippjeivel:

APIDYA - PAUSE után nyomjuk meg egymás után a következő billentyűket: 'U', 'L', 'R', 'D', 'A', 'B', 'B', 'A', így teljes fegyverzetünk lesz!

DAYS OF THUNDER - PAUSE után írjuk be: COMEFLYWITHME. A képernyő villanása után húzzuk hátra a joy-t! Jó repülést!

HYDRA - Ha beírjuk azt, hogy: KILLKILLKILL, a gombsor egy trainer-pulttá változik!

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Scroll rutin (C64)

A CoV 11-ben már közöltünk egy scroll-rutint. Egyik olvasónk szerint a 256 byte viszont „túró”. CoVboy jóvoltából természetesen a boríték elkeveredett, így nem tudjuk ki küldte! Mindenesetre köszi! Ismeretlen szerzőnk műve akárhány byte-ot tud scrollozni a legfelső sorban. A szöveget \$1100-ra kell elhelyezni. A kukacra (@) a scroll újra kezdődik. A rutin basic behívása esetén a \$102B-n a BRK-t RTS-re kell kicserélni (\$60!).

```
1000 SEI
1001 LDA #$2C
1003 STA $0314
```

```
1006 LDA #$10
1007 STA $0315
100B LDX #$00
      STX $DCOE
      INX
      STX $D01A
      LDA #$32
      STA $D012
      LDA #$1B
      STA $D011
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA #$C7
      STA $FD
      CLI
102B BRK
```

```
INC $D019
LDA $FD
STA $D016
LDX #$5C
1036 DEX
      BNE $1036
      LDA #$C8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
1066 AND #$07
      CMP #$07
      BNE $1073
      LDX #$00
104A LDA $041,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #$27
```

```
BNE $104A
LDY #$00
LDA ($FE),Y
BNE $1066
LDA #$00
STA $FE
LDA #$11
STA $FF
LDA $1100
1066 INC $FE
      BNE $106C
      INC $FF
106C LDX #$C7
      STX $FD
      STA $0427
1073 JMP $EA31
```

• Noname

Hibakiküszöbölés cartridge-hez (C64)

Ezt a rutint azoknak számon, akik **Nordic Power 2.2**-es cartridge-zsel rendelkeznek, és olyan gondjuk van, mint nekem: a gyorstöltő időnként lefagy. Ez borzasztó idegesítő akkor, ha egy program engedné használni a gyorstöltőt (pl. **King's Bounty**, **Space Rogue**), de emiatt nem jó a dolog. A problémát az okozza, hogy nem kapcsoljuk ki a képernyőt! A megoldás az, hogy a verembe írunk egy kiegészítést. FIGYELEM! Ugyelni kell arra, hogy a LOAD vektornak (\$0330 - \$0331) csak a felső byte-ját szabad módosítani, mert az al-

sót a cartridge néha átírja (\$62/\$66). Szerencsére ezt a területet igen kevés program használja.

Tehát a rutin:

```
0162 NOP
0163 NOP
0164 NOP
0165 NOP
0166 PHA
0167 LDA $D011
016A STA $0161
016D LDA #500
016F STA $D011
0172 PLA
0173 JSR $DF66
0176 PHA
```

```
0177 LDA $0161
017A STA $D011
017D PLA
017E RTS
-----
```

```
0148 PHA
0149 LDA $D011
014C STA $0161
014F LDA #500
0151 STA $D011
0154 PLA
0155 JSR $DF66
0158 PHA
0159 LDA $0161
015C STA $D011
015F PLA
0160 RTS
```

Ezt célszerű a SAVE-vel is eljátszani (\$0332 - \$0333), itt azonban nincs gond az alsó byte-tal (\$0148-ra be lehet írni az előző rutint, az ugrási cím természetesen itt DF6B). Ezt persze úgy jó megalkotni, hogy freeze után beírjuk (a vektorokat ROM és RAM módban is írjuk át!), majd mentsünk (a **Space Rogue**-nál pl. az **Old or New game?** kérdésnél). Természetesen ez bármely más cartridge-en működik (a legtöbb magától lekapcsolja a képernyőt), de az ugrási címek megváltoznak!

• Bors Gábor, Siófok

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S201 kazetta	C64 C232 kazetta vagy 3 db. lemez, ezt követően csak lemezes programok!		PC/AT HD (lemezzszámmal)		
A/ After the War Action Force 2. Advanced Soccer Simulator Battle Field 2. Bubble Bobble 2. Crazy Cars 2.	B/ The Astonishing Adventures Cannonball Deadringer The Devils Crown Dr. Jackie Endurance	1/a. Catalypse* 1/b. Team* Tetris Ditris 2/a. Turbo Tortoise P.O.Down Titanic Blinky 2/b. Cruel Zone Translog Yathzee 3/a. Jimmy's S.M. Arnle Bug Bomber 3/b. Empius Intern.	Ninja Rabbit Euro Footy 1. Brubaker 2. Vendetta Megatrek 3. 1000 Miglia Pick & Pile 4. Ultrix Microfoot 5. Arcade T.Q. Chuck Rock 6. Superspace P.P.Hammer	7. Hudson Hawk Elvira 2. 8. Spacedunk- Scheme 2D Quadraphenia- Scooby Doo 9. Blues Bros, Team Tetris, Ditris Alien STM, T-Tris 10-11. Spirit of Adventure (2 lemez)-11. Spirit of Adventure (2 lemez)	Lamers Lemmings parodie Magic Rockets 1 Utopia 2 Planet's Edge 3 Special Forces 3 Hero's Quest I.VGA6 B-17 Bomber 7
S201 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 levclapon elfogadunk, és utánvétellel teljesítjük! Az esetlegesen hibás adathordozót természetesen kicseréljük! Áraink az adathordozó és a Posta költségeit is TARTALMAZZÁK!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

Mindenféle

A CoV 27-ben elkezdett NEWS szerű információ megjelenését követően kaptunk néhány(száz) levelet, melyben szídtok minket, mint a bokrot: miért írjuk le még egyszer azt, amit már egyszer a CoV 22/23-ban leírtunk. Ezt elintézhettünk neves egyszerűséggel úgy, hogy a teljeségre akartunk törekedni. Valójában azonban összekeveredtek valahogy a Jahny által küldött file-ok. CoVboy már megint rendezgette a lemezeket. A megkezdett sort Jahny maestro most folytatja. Ne tessék keresgélni, ez még nem volt a CoV-ban!

- **MEGABLAZER** — Ez egy turbósított TRAILBLAZER. Kissé gyorsabb, hangulatosabb és szebbek az effektjei, amint az egy mostani játéktól elvárható, és TCFS-től is.
- A **FIRMBASE** szintén egy régebbi játékhoz hasonlít, persze csak körvonalakban: az **Airwolf** c. szépséghez (egyébként annak továbbfejlesztett vátozata az **EXTRA AIRWOLF**). Itt egy bombával kell a célhoz érni, közben esetleg nem árt felvenni azt a pár benzines gallont sem. A térképe jóval nagyobb, mint a fentebb említett csodáé, tehát nem árt beszerezni hozzá egy COV#20/21.számot! A grafika igazán szépek mondható, nehíabiá **CSM** alkotta játék.
- Létezik **SOUNDTRACKER+4** is! Hm., azt hiszem megér egy leírást majd, főleg azért mert TELJESEN KOMPATIBILIS AZ AMIGA verzióval!
- Csak érdekességként említem meg a **FCY** (*Fine Young Cannibals*) csapatból **ACS** által remekelt, illetve „átremekelt” **HEIL SPERMA** c. gamét. Hm, az introban a kis bajszos szobafestő himpellér „integet” buzgón, a játékban egyébként egy spermával kell úszkálnunk, kikerülve a khm. barlangból(?) kiálló(?) képződményeket(!). Háááááát, sajnos még nem tudom mi a kalandos utazás célja és vége, de remélem nyugodt osztódással megérkezünk a végcélhoz.
- Nos, a **DIGITAL BALL** tényleg örültem jó, hiszen készítője **MAD** maestro. A programot még a **Novotrade** adta ki, nem ártana ilyen szintű programokat piacra dobni. Tényleg szép grafikájú játék, tipikus **ARTHUR-NOID** stílus. Az effektjei isteni mondhatók, lévén Amigáról áthozva. Szóval a régóta Amigás **PLUSIS** nagyot alkotott, egyike azoknak a stuffoknak, amiken képes vagyok hosszabb ideig játszani! Ja, ha a sárkányos képnél a **RESET**-et megnyomjuk, más, de ugyanúgy **EXTASY!** digités játékot kapunk (ez is ügyesség)!)
- **BOBBY BEARING** — Hát kérem, akik oda meg visszavoltak a **HEAD OVER HEELS**-ért, azok most megint zilálhatják neuronjaikat! ISTENI! MEGA-élvezet! Nagyjából ilyen csatakiáltással fogadtam e játékot, elég ha annyit mondom, hogy **COMMY PLUS4**-en a kedvenceim közé tartozik! Szintén 3D ARCADE kategória, a grafika szépen kidolgozott, nagyon jól animált játék. A helyszínváltás tök klónja a '86-os ÉV JÁTÉKA-nak (gy.k.: **HEAD OVER HEELS**). Lazán annyit, hogy ehhez is kell egy bazi térkép, tehát nemsokára remélhetőleg esedékes lesz a leírása, én mindenesetre nekiálltam... Szóval **SZEREZD MEG!** Nem ártana pár ilyen jól sikerült átirat 64-ről; ez **PLASMA & CHEEKAY** maestrók művei, áldásom reájuk, meg egyéb ilyen marhaságok.

PLUS4 SAROK

- **REVS TUNING** — Kissé megújított **REVS**-ről van szó, **PIGMY** maestro csinolt egyet a játékn. Tényleg jobb lett pár plusszal tuningolva, érdemes utánanézni!
- Van **PLUS4es PIPEMANIA!** Kissé idült játék ugyan, de hát mégiscsak 64-es!
- A **DOMINO** nem rossz logikai játék, meg egyezik a TV2-ben lévő játékkal! Magyarul mindenki kiélheti gyermekkorában elnyomott hajlamait; s belevetheti magát egy kupac dominóhalmaz közé, se látva, se hallva az izgalomtól!
- **TRANS WORLD** — Khm, ez egy ACE játék, LOGIKAI. Bővebben egy leírás erejéig majd.
- **TERRA-X** — Erről már legutóbb szoltam, most kedvcsinálnók egy kicsit bővebben. Nagyon jó grafikájú ARCADE. A történet szerint egy űrbázison vagyunk, Terra-X-en. Ezt kell két plazmaágyúval megvédeni a betolakodó rossziúk ellen. Ehhez segítségünkre lehet a velünk szemben elhelyezkedő ágyús aranyhaver, aki lehet haverunk és/vagy a számítógép. Megemlítendő, hogy egymás ágyút is ki lehet löni, s ez már meg is adja a feladat lényegét; lödd ki társadat! mozzalom keretében. Ha barátunkkal élvezkedünk, akkor ez nagyon izgis lesz. Fő cél eredetileg az anyabolygónk, a **TERRA** megvédése, de ez kit érdekel? Betöltés után kiválaszthatjuk az irányítás formáját (keyboard, joy, mouse — talán ez az egyetlen **PLUS4**-es program, ami kezeli az egeret!), ha végeztünk, mehetünk az **EXIT** részre. Ezután a védelmi szintet, energiaszintet és ellenfelet választhatunk. Kérhetünk plusz **INFO**-kat is. Végül nyugodt lövöldözésbe kezdhetünk, persze módjával kell tehéknedni (Ne tiltakozz CoVboy! — Én) (**Már megint helyetted szürkálnak! Csak ne-hogy visszaszúrjak! — CoVboy**), mivel az ágyú eléggé hamar melegszik! A **GFX** isteni, **COOL!** színekkel és mozgásokkal. Megemlítendő, hogy **TCFS** maestro műve, és **NEM KONVERTÁLT** game! Vagyis C64-es játék, de nem konvertált, hanem maga írta meg az eredeti nyomán laza másfél hónap alatt! Nem semmi!
- **GRAND PRIX CIRCUIT** — Már ez is volt, hát most megint lesz. UGANYIS most már megy 1551-esen is (!) és **VAN KAZETTÁS** verzió! Ezt **TOMA** készítette el, tudtommal még a game írója (!) **TCFS** sem gondolta, hogy csak úgy át lehet csapni 1 file-osnak. Gondolom **EZT IS NAGYON** sokan keresik!

- **BLUE ANGEL 69 + + +** — Egy isteni logikai játék, azt hiszem ezek főlek **TCFS** asztalára tartoznak - félreismerhetetlenül a **NAGY** ő remeke! A grafika a szokásos extrákat tartalmazza, a zene eredeti **TCFS** design. **PERSZE**, hogy mindenkinek kell! A legfontosabbat kihagytam: kazettán **SAJNOS** ez nincsen. **SORRY!**
- Gondolom örömhír, hogy megjelent a **TASS TIMES IN TONEWEN** és **BORROWED TIME** 1551-es verziója! Ha ilyen floppy van, akkor **NEM** kell szétpofozni, van egy pár extra arc, aki **KIFEJEZETTEN '51** mániás (**JOGOSAN!**) — pl. **PROKY** (by **PRISONERS**). Szintén megy a **FLIGHT SIMULATOR II.** és **THE JET SIMULATOR** is a drive-okon! Erről jut eszembe; a **TASS TIMES**-ban szereplő **PICK**-ek hétköznapi gitárpengetők.
- A fanfárok elhalnak. A tömeg csendben üvölt. **TGMS** maestro (etc.) lassan bevonul, s az extázisban lévő csődület felé libbent egy diskét. **WOW!** Ez bizony a **STORM ACROSS EUROPE!** Igen, igen, egy az egyben a C64es játék — aki nem ismerné, annak pár szót róla: 1989-ben a **Strategic Simulations** úgy gondolta, hogy jó lenne kiadni egy II. Világháborús terméket. Azután nekiláttak, szóval ez egy stratégiai játék, **Spectrumos** kivitellel (azt hiszem múltkor összeszaladtam egy ilyen kockával, s tök ugyanúgy futott), tehát nem **SHOOT'EM UP!** módszerekkel kell felépíteni a Harmadik Birodalmat. Kissé lassú és az elején a sok állítgatástól már nem a gép, hanem a játékos akad ki — de ez a **LEGJOBB** stratégia mind C64, mind C+4 gépeken. Mondanom sem kell, hogy kazettán nincsen! **SO!**, minden kopaszágom ellenére nem vagyok fritzparti, de az tényleg jó érzés, amikor bajszos diktátorként lenyomom a népeket (pl. Felszabadulást a russsz... illetve oroszoknak!) Mivel konvertált, ez a verzió is hajlamos a kifagyásra!
- Azt hiszem eme szépségek után **MEGA-élvezetként** hat, hogy a **PLUSI** tulajok is borzonghatnak (és téphetik a hajukat) az **UNINVITED** c. szépségtől! Leírás a CoV #12.számában, ehhez ad kiegészítést a következő CoV [#13] / **ADVENTOUR!** Kivitelezésében olyan **TASS TIMES** szerű, **DEJA VU** mixes játék. Tehát 64, Amiga után szabadon! Lényeg: mondjuk az hogy arcade/adventure, célunk... Na, inkább szerezd meg a két CoV-ot! Azt hiszem **CSORY** írta át és nagyon jól sikerült, most még nincs nálam, de attól függetlenül a **LEGJOBBAK** közé tartozik (különben miért lenne a **NEWS**-ban?!)

- **KARATEKA** — A legjobb akció-game! Nomen est omen — nagyon jól kidolgozott piiff-puff HAI! játék, aki szereti a stílust, az imádni fogja (én is eljutottam a harmadik ellenfélig, csak azután @#@#&^ ^ ^ *(&*&#&#@@_)*(#)_@ BLATTY! RESET!), szóval keressétek — bármilyen hihetetlen, 1551-es floppysok is!
- **PIPEMANIA!** PC-n ez (volt) az egyik kedvencem, mit ne mondjak, a PLUS/4-es verzió nagyon jó lett, a TIT gondozásában (most már NEM gondoznak... AN-TIT!). Logikai játék, célunk, hogy egy csőrendszert építsünk a csobizó víznek, ide-oda vezetgetve, egy idő után visszajuttatva a kiindulási ponthoz (csap???). Pályaként egy idő után már kis vízgyűjtőbe is vezethetjük, néhol ki kell kerülni az üres területeket, egyszerűen igyekezni kell, ha nem akarunk kicsobbanni! Jobb alsó sarokban láthatjuk a beépíthető csöveket, kiválasztva a csőrendszerünkbe köthetjük. Yikes!
- **NEW Tetris** — **BLOCKOUT** +4-en! YEAH!, a 3D PC örülettel már ezen a 8 bitesen is élvezkedhetsz, tök PC stílusú!
- **BATTERY 2.** — Ama! SHOOT'EM UP játék, ami a listákat vezette, most visszatér.

- Mondjuk rá, hogy a legjobb +4 lövöldözős ???! Persze **TCFS** készítette! Sok-sok FIRE!, meg ügyesség, és máris egyre élvezetesebb lesz a játék. Mondjuk nem vagyok ilyen típusú játékok pártján, de ajánlom minden géptulajdonosnak! FONTOS, hogy van hozzá **TRAINER DISK**, ezt az **ORIGINAL** game elé kell tölteni!
- **NAGYON** jó felhasználói gyűjtemény, a **MEGATOOZ!** Készítette **PROKY** — **PRISONERS SOFTWARE NETWORK**. Ez tartalmaz disc-copyt, disc-toolz, packers, graphix-toolz és egyébb (sinus editor, assemblerek...) felhasználói anyagokat! Aki valmait akar csinálni játszason kívül ezen a gépen, annak ajánlom beszerzését. Egyébként megy 1551-es driveon is, természetesen senki se keresse kazettán!
- Mindenki lefagyására bejelentem, hogy van **3D POOL** is az „extázisbaejtő-mosogatóteknő”-n! Aki még hallott volna róla, ez egy — ki hinné — 3 dimenziós biliárdjáték, **PIGMY** remekelte át PLUS/4-re és természetesen meg kell szerezned!
- A **MAGIC PAINT** szintén felhasználói, része a **MEGATOOZ!**-nak is. Ez egy logokészítő, s állítom, hogy a legjobb! Sok szín használható egyszerre, első és má-

- sodik multi szint raszterenként változtatható, a karaktárszínek karakterenként. Lehet használni HI-RES módot is! Színárnyalatfunkciók, lemezfunkciók — **NAGYON BEST!**, talán elég annyi is, hogy én is ezt használom. Kazettás! **CONGRATULATION for PRISONERS crew!**
- Bizonyára mindenki ismeri a **MICRO** (-**DISCO**, **RHYTHM**, **ROCK**, **DRUM**, **VOCALS**, **LATIN**, **BASS**...) c. zeneszerkesztőket. Most van egy újabb, a **MICROTECHNO!** Nem is tudom miért ezt bírom a legjobban! A leírás (**COMMODORE** Világ Évkönyv'91) erre is jó!
- **ACIDFLIPPER** címen **MC** kiadott egy rendhagyó flipper, egy ütővel kell vezetgetnünk illetve visszacsapkodnunk és a számoknak ütnünk egy **ACID**-ot. Erre megadott időnk van. A grafika szép, a hanghatások szintén, mi kell még egy mnegrögött Plus/4 tulajnak?!
- Az Időregész után újra szabadon van ez a stílus: **LABYRINTHITIS** címen. Mondjuk ez sokkal szebben kivitelezett, a Garay-napokra írta **BILLY YARDS** (3db 'L').
- **Jahny of Jahny Crew**™, Budapest

Into the Eagle's Nest

Kicsit túrkálgattam az IBM lemezek között, amikor kezembe potyant egy porosodó lemez, **NONAME** volt a drága és már pár track-je lesántult. Mindenesetre a gép nem vette be, s ekkor fordultam az **AMIGÁ**-hoz, a **C64**-hez, és végül a +4hez! Lefontam a hajamat, de az alant olvasható „csoda” volt rajta.

Ez egy konvertált **C64**-es játék, aki látta a „**KÉMEK A SASFÉSZEKEBN**” c. szépséget az már kb. tudhatja, miről lesz szó, aki meg nem, annak annyit a dolgról, hogy kedves náci bácsikákat kell bosszantgatni mindenféle akciózgatással, mindezt egy kastélyban egy jenkí meshőssel.

Kezdetkor a küldetés felől érdeklődik a gép, választhatunk:

1. **BLOW UP CASTLE** — A kastélyt kell felrobbantanunk. Egy detonátorba [DETONATOR] kell belelőnünk.
- 2-3. **RESCUE THE PRISONER** — foglyulejtett barátunkat kell kimenteni. A

2. küldetésben a második, a 3. küldetésben az első emeletről és a 4. küldetésben az alagsorból. A szintek között a lifttel közlekedhetünk.

Sokfajta **STUFF**-ot érdemes felvenni. Leírom a található tárgyakat:

AMMO: Plusz töltények, ezek gyorsan fogynak az állandó lövöldözéstől;

FIRST AID: Ez a sérüléseink számát (**HITS**) lenyomja nullára;

LÁDAK: Üresek, van nyitott és csukott is, ez utóbi lövésre kinyílik, és nincs benne semmi;

COLD FOOD: Kajacsomag, a **HITS** pontokból lecsappant tized;

JEWELS: Értékes kövekkel teli nyitott láda, pontjainkat tuningolhatjuk vele;

PENDANT: Nyakék, szintén pontnövelésre;

LIFT PASS: Lift használatára. Ha ezt felvetünk, akkor menjünk neki a liftnak, ekkor az **ENTERING THE LIFT** üzenetet kapjuk, s választhatunk a szintek között:

GROUND FLOOR (földszint), **FIRST FLOOR** (első emelet), **SECOND FLOOR** (második emelet) és a **BASEMENT** (alagsor);

DETONATOR: Az 1. küldetés célobjektuma;

Sebeink száma gyorsan nő, ha közel kerülnek hozzánk ellenfeleink. Ha a **HITS** 50, akkor kissé lenyomtak, ilyenkor aztán lelünk át-pöckölődik a **NIRVANA**-ba. Persze ez ritkán esik meg, ha sokat használjuk fegyverünket, de ez is ciki, hiszen így gyorsan fogy. Töltényeink száma max. 99 lehet, tehát **NE** szedjük ezután plusz töltényeket! A küldetés teljesítése után a **START**-helyen található zöld csikhoz érjünk hozzá!

HMMM, ez egy nagyon is jó szintű játék **PLUS/4**-en, de azt hiszem felejthető, mindenesetre eddig mindenkinek tetszett.

● **Jahny of Jahny Crew**™, Budapest

Laser Squad

Ez egy isteni stratégiai játék, megegyezik a **64**-es verzióval — leírás mégis kell rá, mivel van egy új küldetés is, ráadásul ránézésre **NEM** is olyan egyszerű! Megy 1551-es drive-on, és van kazettára is! Indításkor rögtön egy **INTRO** ugrik be, néhány **GREETINGS** és a játék alapvető kezelését tartalmazó angol textsorozat, közben **SHADOW OF THE BEAST** kornyikál digin — már a kezdés is jó. Ezután kérhetünk gyorstöltőt („**DO YOU WANT FASTLOADER?**”), s máris a küldetésmenübe jutottunk...:

1. **THE ASSASSINS**; 2. **MOONBASE ASSAULT**; 3. **RESCUE FROM THE MINES**; 4. **SAVED GAME [part#1-7]**; 5. **THE CYBER HORDES**; 6. **PARADISE VALLEY**

...tehát 5 küldetésünk van, s ezen kívül még betölthetünk játékállásokat, ezt viszont külön lemezzel, mert a **LASER SQUAD** egy teljes lemezoldalt foglal el öt küldetésével és a gyorstöltővel együtt. Egyébként minden

küldetés és minden játékállás 80 blockos, a játékállást **NEM** lehet felülírni!

Elsőre gondolom senki se fogja a 4. pontot választani, s mivel többé-kevésbé nehézségi sorrendben vannak, érdemes az elsővel (**THE ASSAINS**) kezdeni. A küldetések végrehajtásának módjáról majd később, most nézzük a kezelést!

Ha megnyomtuk az '1' billentyűt — töltődik is a pálya rendesen. Miután bejött, rákérdez, hogy joystick-kezelés vagy billentyűzettel akarunk-e játszani, **JOYSTICK PORT #2**, keyboard: 'Q' — fel, 'A' — le, 'O' — balra, 'P' — jobbra és végül 'SPACE' — tűz. Ezután a játékosok számára kérdez rá, két játékos esetén haverunk ellen játszhatunk egy partit, érdemes! Egy játékos esetén a gép még rákérdez a nehézségi szintre (1-7), mazochistáknak ajánlom a hetest, többieknek elsőre **MINDENKÉPPEN** az elsőt! **COOL!** Jelen esetben 5 kommandós képe jön be. Egy tizedes és a többi civil. Alakuk

mellet egy nagy szám, ez a páncél nagyságát jellemzi — tehát fel kéne öltöztetni egy kis vasba a drágákat. A számtól jobbra a **SELECT ARMOUR** alatt láthatjuk a típus jellemzőit, hogy hány védettségű szintet ad előlről, balról, jobbról és hátulról (**TYPE 1 2 3 4... FRONT... etc.**). Az éppen aktuális mundry neve inverzben van, a joy előre/hátra mozgásával jelölhetjük ki a páncélt, a tűz megnyomására a következő figurára ugrik — közben természetesen megkapja a páncélt. Ha mindenkire feladtuk, akkor jön a fegyverzet. Utólag megjegyzem, **NEM** kell mindenkét extraerős páncélba bűjtetni! Ugyanis a rendelkezésre álló creds (kb. 200) nem elegendő! Ezután jönnek a fegyverek, az aktuális az inverzben lévő **OBJECT** mellett. Itt válogathatunk a lőfegyverek, töltények, gránátok etc. között. Minden küldetésnek más a fegyverparkja, de néhány mindenhol jellemző. Fegyverek jellemzéséről és minden küldetéshez ajánlott

felszerelésről majd később! Szóval itt jobbra-balra mozgatva a joyt nézhetjük meg az arzenált, le és fel pedig a csapat tagjaira ugorhatunk. Ha egy neven vagyunk, akkor a joy jobbra húzásával adhatjuk neki az OBJECT-ben lévő éppen aktuális fegyvert, a joy balra húzásával pedig visszavehetjük („visszavételkor a készülék ára visszaadódik...”). Ha nincs több creds (vagy nem akarunk többet venni), akkor az OBJECT-re menve nyomjuk meg a tűzgombot — a „PRESS FIRE TO END SELECTION” infót kapjuk, ha véletlenül nyomtunk tüzet, akkor húzzuk valamelyik irányba a joyt, egyébként pedig nyomjunk tüzet... most láthatjuk a pálya képét, egy négyzettel mozoghatunk, jobb oldalt egy nevet és a hozzá tartozó fegyverparkot láthatjuk. Egységeinket a 'D' betűs négyzetekre rakhatjuk, ez más színű, mint az ellenségé, néhol pl. azért nem tudjuk lerakni a katonát, mert az az ellenség térféle, ilyenkor keressünk MÁSMLYEN színű 'D'-mezőket, na, a tűz megnyomására helyezzük el a tagokat. Ajánlott elhelyezésről SZINTÉN később! Ezután egy menüt kapunk, válthatunk joyról billentyűzetre és fordítva (1>), kimethetünk, ill. betölthetünk egy játékállást (2>, 3>) — ezt minden forduló után el fogja játszani, tehát erre ezentúl nem térek ki. Ja, tűz és továbbléphetünk. Ezután látjuk az éppen aktuális forduló számát (TURN>...) és hogy mennyi kör van még hátra (TURN LEFT>...), ha ez letelt, akkor vége a játéknak, s az ellenfelünk nyert. Ezek alatt a győztes pontok láthatók — press fire! Megint bejön a pálya képe és a pointer négyzet. Bármire rávisszük, akkor a MAP alatt megkapjuk a nevét, lehet az fű, föld vagy növényzet, esetleg egy kép a falon etc. és természetesen az alakulat tagjai. Ekkor a UNIT alatt megkapjuk a nevét, és ha KEZÉBEN van egy fegyver vagy tárgy, akkor annak nevét is az OBJECT IN USE-nél. Vigyük rá a pointert egy fazonra, és nyomjuk meg a tüzet! Kapunk egy menüt, itt menjünk rá a SELECT-re, aktualizáljuk (=fire). Ha mozogni akarunk, akkor húzzuk a joyt jobbra, ill. balra, a keményfűű elkezd forogni. Válaszunk ki egy irányt — ezt egyébként jobb oldalt láthatjuk, egy kör körül nyíl forog — és előre, hősünk lépett egy mezőre, de léphet hátra is, ekkor húzzuk hátra joyt. Persze nem lehet lépkedni a végtelenségig, ugyanis mindenkinek a páncél és a fegyver nehézségétől, no meg az erejétől függő ACTION POINTS-jai vannak! Ezt a jobb felső sarokban láthatjuk, az AP alatt! A négy főirányba való lépés 4 pontot, átlósan előre lépés 6 pontot szed le. Ha mindezeket hátrafelé tesszük, akkor 8 ill. 12 pontot veszítünk! Tehát minden cselekménysorozat, legyen az mozgás, lövés, gránáthajtás, ajtónyitás, fegyvertöltés vagy bármi, meghatározott AP-ot vesz le! Erre nem árt ügyelni, ha pl. egy gránátot akarunk eldobni, akkor nézzük meg, hogy van-e elegendő pontunk! Ugyanis a gránátot először ki kell biztosítani (PRIME), s azután eldobni (FIRE ---> THROW)! Eléggé ciki, ha mondjuk kibiztosítottuk a gránátot, és RÖGTÖN, tehát az aktuális körben fog robbanni, s nincs elég pontunk eldobni — mindenki kitalálhatja, mi is lesz a vége! Most visszatérek a SELECT menüre... Ott tartottunk, hogy mozogni akarunk. Mi van akkor, ha esetleg kedvünk van egy kis lövöldözésre?! Ekkor még egyszer nyomjuk meg a tűzgombot! Nos, jön aaz újabb menü. A játék elején még nincs a kezünkben a fegyver, ezt a CHANGE-re clikkelve foghatjuk meg, ekkor választhatunk a nálunk lévő fegyverek közül..., ha egy fegyver a ke-

zünkben van, akkor újabb menüt kapunk: **END MOVE** — kiléphetünk az aktuális muksó irányításából másvalakire...; **SCANNER** — megkapjuk a teljes pálya kicsinyített térképét; **CANCEL** — vissza az előbbi cselekvéssorozathoz; **DROP** — a kezünkben lévő stuff eldobása, gránátnál elrejtethetjük! **FIRE** — lövés, ill. gránát dobása. Ekkor újfajta képet kapunk. Jobb sarokban felül látható a fegyverünk típusa, adatai. Alatta a különféle akciókat igénylő pontszámok és százalékban kifejezve is. Nos: **AUTO** — sorozatlövés, AP-tól függően 1-9-ig. A gép rákérdez, hogy hányszor akarunk a kijelölt célpontra lőni. Nem pontos, de ez fegyvertől is függ! Pisztoly nálunk nincs sorozatlövés! **SNAP** — kapáslövés, bizonytalan, szintén fegyvertől IS függ! **AIM** — célzott lövés, nagy távolságon ez is a fegyveren múlik; **THROW**, gránátnál, eldobja a gránátot! **END FIRE**-rel léhetünk ki a célkeresztes képből, **CANCEL**-lel vissza az aktuális cselekménysorozatra. Egyébként **FIRE** opcióban megválnak a pálya képe, **ELLENFELEINK** ill. társaink/társunk kis kör alakban látható, nagyobb kör fa lehet, a bokrok és falak, az ajtók képe jellegzetes. Sorozatlövésnél a „HOW MANY ROUNDS” a lövésszámra kérdez. Megemlítenék még egy NAGYON FONTOS DOLGOT ;ha egy pókkal LESBEN állunk (ez az jelenti, hogy keveset mozognak, egy fegyver van a kezünkben, s AP-jaink kb. min. 20 környékén vannak), s a tüzelesi körzethez bejön egy ellenség, akkor RÖGTÖN léhetünk! Tehát NEM KELL várni, hogy ellenfelünk végigvigye minden játékosát a körön belül! Majdnem mindegyik küldetésben érdemes egy-két ilyen manust elhelyezni, ha lehet, akkor a hosszabb folyosókon! **LOAD** — ha nincs több lőszerünk (NO AMMO IN WEAPON), akkor betölthetjük a fegyverbe a tárat (.. CLIP, ...PACK)! **PRIME** — gránát esetén ezzel élesíthetjük ki, a beállítandó (0-3) érték mutatja, hogy melyik körben fog felrobbanni. Ekkor a saját egységeink már NE tartózkodjanak ott, mivel a repeszek pár egységet leszedhetnek a páncéljaikból. Ha meg túl közel vannak... **OPEN/CLOSE** — abban az esetben, ha egy csukott ajtó előtt állunk. Van olyan küldetés, ahol EZ NEM segít, ellenben egy rakéta, robbanószer... **INFO** — megkapjuk az aktuális pacurák adatait, a védetségi szintet az ARMOUR-nál (hány egységet lehet lelőni belőle előlről, hátulról és oldalról, anélkül, hogy exitálna), harckészségét, teherbírását stb. Infó a hátralévő ACTION pontokról! **END TURN** — végeztünk a körrel, a gép majd megegyszer erősítést kér arra, hogy kiléphet-e, s végre ő ügködhet... **A fegyverek jellemzése:** **M4000 AUTO-GUN [M4000 CLIP]** — eléggé pontos géppisztoly, közepes tüzéző; **MARSEC AUTO-GUN [MARSEC CLIP]** — erős géppisztoly, viszonylag pontos, érdemesebb EZT venni, mint az előbbit! **SNIPER RIFLE [RIFLE CLIP]** — nagyon gyenge puska, elég pontos, de minek? **MK I [MK I CLIP]** — nagyon pontos és erős géppisztoly; **L50 LAS-GUN [L50 LAS-PACK]** — gyenge lézerfegyver, eléggé pontatlan; **L80 LAS-GUN [L80 LAS-PACK]** — közepes tüzerejű, pontatlan lézerfegyver; **HEAVY LASER [HEAVY LAS-PACK]** na-

gyon erős, de pontatlan lézerfegyver; **AUTO CANNON [AUTO CLIP]** — robbanótöltetes gépfegyver, a legerősebb! **PUMP SHOT GUN [SHOT GUN CLIP]** — lefűrészelt csövű, pontos puska, erős; **M50 AUTO PISTOL [PISTOL CLIP]** — nagyon gyenge pisztoly —> érdemesebb inkább a: **MARSEC PISTOL [PISTOL CLIP]** — erősebb pisztolyfajta —> PUMP SHOT-ot venni! **AP (50, 60, 75) GRENADE** — egyre erősebb fokozatú gránátok; **EXPLOSIVE** — robbanószer, a RESCUE F. T. MINES-nél 3 kell! **ROCKET LAUNCHER [ROCKET]** — rakétavető, a legerősebb kézfegyver! **LIGHT SABRE** — lézerkard, mellőzzük! **DAGGER** — hajtótőr, mellőzzük, rossz!

THE ASSASSINS

Sterner Regnix-t mint közgalaktikus orgyilkost tarják számon, ténykedését nem nézik valami jó szemmel, ezért küldenek ki miniket, célunk behatolni a birtokára és likvidálni az életből, mint rossz objektumot. *Sir Sterner* a villájában tartózkodik és alapvetőleg egy dagadt kisstilű bűnöző, elképzelni nagyon is egyszerű lenne, de a házat 6 robot védi, mondjuk nem túl erősek, de alapvetőleg jó pozícióban vannak és a választható felszerelésünk igen gyenge. Öt emberünk kell felszerelni, ajánlott kettőt 2-3 gránáttal megpakolni a többit pedig a fent látható fegyverjellemzők szerint felagatni stuffokkal, tőltény NEM KELL, megfítésem szerint ez vonatkozik általában a TÖBBI küldetésre IS! Két embert rakjunk a bal és három a jobb oldalra, elosztva a két gránátot. A bal oldaliak dolga nem lesz olyan nehéz, mindenesetre óvatosan haladjanak, mert belépés után jobbra van egy lefelé nyíló szoba, na, itt vár rájuk egy robot, szóval csak óvatosan, a fal mellett közlekedni, s minden kör után maradjon kb. 20 akció-pont, hogy tudjunk tüzelni a felbukkanó droidokra (mikközben az ellenfél lép). A bal oldaliak FOLYAMATOSAN jobbfelé haladjanak, ha gyorsak, akkor az egyik folyosón közre tudják fogni *Mr. Regnix*-et a másik csoporttal, többet nem is kell velük foglalkozni. A jobb oldali bejáratnál lévőeknek kissé nehezebb a dolguk. Rögton közlöm, hogy az ajtó mögött közvetlen két, és a lenti és fenti helyiségekben újabb két robot van felkészülve fogadtatásunkra. A megoldás igen egyszerű, a gránátos pacakkal húzzunk az ajtóhoz, és élesítsünk a következő utáni körre egy gránátot. A következő körben nyissuk ki az ajtót (előtte NE!) és vágjuk be a gránátot, majd utána csukjuk be! Kis várakozás után a benn lévő két robotot kissé átalaktíja az AP50, és megint élesíthetünk egy gránátot a lenti lévő, majd a fenti robotnak. Megeshet, hogy valamelyik megússza, és kinyírja a kis huncut gránátdobálót, de hát ott van mögötte a további két kommandósunk, szóval nem nagy ügy az egész! Ezután menjünk a fenti folyosóhoz, már leírtam, ha elég gyorsak voltunk, akkor sikerült közrefogni a ház urát, és pár lövéssel letisztíthatjuk. Ha sikerül meglőgnia, akkor mindig a BAL felső sarokban lévő helyiségbe menekül és ha nem sietünk, bebújik a szobába. Mondjuk tők poén dolog galamblovészkedni rá, de azért ő is visszalő, tehát nem árt megküzdeni a W.C.-t egy gránáttal, ettől nagyon kiborul. Nyugodt emberek szétlőhetik a falon lévő képeket, a növényeket és minden lőhető dolgot, válják egészségükre. Ezt érthetően gyakorló küldetésünk lehet fel fogni... (a CoV 29/30-ban folytatjuk!)

© Jahny of Jahny Crew©™, Budapest

LEGOLCSÓBBAN

VÁSÁROLHATSZ

az

Alpha Byte Kft.

szaküzletében

Commodore és IBM kompatibilis számítógépeket, kiegészítő egységeket, magnéslemezeket!

A kínálatból:

AT 286 számítógép, 16 MHz,

1.2 MB fd, mono monitor

49.900,-

SoundBlaster II. Stereo hangkártya.

15.900,-

AMIGA 500

35.900,-

AMIGA 500 Plus

46.800,-

AMIGA 600

47.200,-

C= 1084S monitor

26.000,-

512 KByte RAM órával

4.000,-

5.25" külső drive

11.600,-

3.5" külső drive

7.920,-

5.25" DS/DD NONAME fl.disk 10 db.

220,-

5.25" DS/HD NONAME fl.disk 10 db.

440,-

3.5" DS/DD NONAME fl.disk 10 db.

440,-

3.5" DS/HD NONAME fl.disk 10 db.

560,-

Modemek, telefaxkártyák megrendelhetők.

Printerek széles választékban.

Kérésre teljes árkatalógust küldünk.

Viszonteladónak nagykereskedelmi árák!

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Minden termékünkre fél év garanciát adunk!

Alpha Byte Kft.

Budapest, VI. Podmaniczky

(volt Rudas L.) u. 27. II.emelet

Postacímünk: 1384 Bp-62, Pf.: 768.

Telefon: 1122-616, 1122-617,

1122-618, 1122-619

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 kollektív ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollektív (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglévő kollektívokról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollektívokat visszacserejlük!

C64 magnósok! Ezentúl bármelyik programot le tudod másolni, ha megrendeled a C64 Dasette 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! Ára: 600,- Ft + portó! Használati útmutatót küldünk! Fél év garancia!

A 64 SZOLG ajánlata Amigára

Zárójelben a lemezszám, és ha van 1 MB igény.

Bond Mine 5. (1 MB); Floor 13 (2 lemez, 1 MB); Dead Breath (1 MB); Graham T. Soccer (2 lemez, 1 MB); Civilization (4 lemez, 1 MB); Dr. Mario, Twist, Stoppit Calippo, Xerion, G-Loc, Sooty & Sweep, Napoleon, Air Bucks (2 lemez); Paramax; Warriors of Releyne (2 lemez); Arnie; Dune (3 lemez, 1 MB); Treasures of the Savage Frontier (3 lemez, 1 MB); Hook (4 lemez, 1 MB); Star Trek (3 lemez, 1 MB); Ishar (2 lemez); Space Max (3 lemez, 1 MB).

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 kollektívok 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 hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

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

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

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

64 software

● C64-re kazettás játékprogramok eladása Olcsón! **Huszi Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

● C64 lemezesek figyelem! Legújabb eredeti programok érkeztek és másolásért 50% kedvezményt adok. Válaszborítékot kérek. **Varga Roland**, Kaposvár, Arany János út 4. 1/2. 7400

● Programhegyek C64-re és programdobok PC-re! Írjatok akár cserélni, akár venni vagy eladni akartok, akár profik, akár kezdők vagytok! (Majdnem) minden levélre válaszolunk (ha van benne válaszboríték és lista, akkor 99,9 %). Minőségi programjaink vannak, mind a két gépre, minden kategóriában, pl. Civilization, EOB I-II, Wing Commander (IBM), SSI RPG-k (64) Írjatok, 7x7 szentség, hogy nem fogjátok megbánni! Cím: **Pongrácz Gergely** (from THUNDER) [PC], vagy **Pongrácz Tamás** [C64], Győr, Kenderáztató u.20. 9030

● C64 kazettára utántöltős, és más szuper játékokat adok-veszek, mindenről listát küldök. **Diczko Csaba**, Székestehérvár, Mé-

szöly Géza út 12. 1/4. 8000

● Dobjon meg valaki az Action Mk VII-hez egy paraméter disk-kel (Enhancement Disk) pénzért, vagy programokért cserébe (150 lemez alap). **Finta Róbert**, Celdömölök, Kisdobos u.15. 9500. Tel.: 204.

● Fordító program! 1384 angol-magyar szó C64-re! Cím: **Pontos Lajos**, Komárom, Gábor Áron út 3/B. 1/1. 2900. Tel.: (06-34) 40-156.

● C64 programcsere! Kb. 80 lemez '92-es programokkal és klasszikusokkal. Listát kérek, válaszboríték nem kell, kezdőknek ingyen másolok + kimentett állásokat adok kimentett állásokért! Keresem: Mercenary 1-2, Cholo, Tau Ceti, Starglider 1-2, Windwalker, Elvira,... Ennyi jutott eszembe. Halál a milliókért másolókra! Keresem a CoV-ban megjelent Elite leírást (1-8), ezért fizetek is, és CoV 1-2-t vennék, max. 70-90 Ft-ért. **István Márk**, Budapest, XI. Zsurló u.14. 1116

● C64-es magnósok figyelem! Fantasztikus olcsón kaphatók játékok, programok! Utántöltősek 20,- Ft-ért, egyfile-osak 3-8 Ft-ért kaphatók. Válaszborítékért lista. A lista és játékok elküldéséhez szükséges posta-

költséget a megrendelő fizeti. **Czikkely Imre**, Gyomaendrőd, Bocskai út 4. 5500

● C64/C128 programok Évátó! 40,- Ft/lemez. No-Name lemezzel 70,- Ft/lemez. Tá-jékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 50,- Ft. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u.2. X/95. 1031

● C64-es lemezes játékok és felhasználói programok eladók, már 10,- Ft/oldal. Válaszborítékért listát küldök. **Szávai Árpád**, Budapest, III. Szentendrei u. 13. VI/59. 1035

● Eladó C64-re kiadványszerkesztő. 1920x2300-as oldalfelbontás, teljes magyar betűkészlet. Válaszborítékért ismertető: **Pucskok Pál**, Kázinobarcika, Pf.: 84. 3700

● 64-es Amigók! Most nyissátok ki összes szemeteket end fületeket?! Super programok cseréje kazettán! Megvan: Creatures I-II, Supremacy, North&South + 600 prg. Keresem: F-15 Strike Eagle, F-16 Combat Pilot, Strike Fleet, továbbá érdekel minden F-1 szimulátor, Hero Quest I-II lemezre is! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Schmotzer József**, Budapest, IV. Virág u. 31. IX/56. 1042

● C64-re superlemezes játékok és felhasználói programok kaphatók! Ára: 15,- Ft/db. Listánkhöz válaszboríték nem kell. **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf.: 88. 6800

64 hardware

● Guten Tag meine Damen und Herren! Eladó egy C64 + magnó + joystick + cartridge + 11 kazetta tele programokkal + szakkönyvek. Az árban szerintem megegyezünk. **Erdélyi Sándor**, Miskolc, Dália u. 20. 3508. Tel.: 368-255

● Eladó egy C64 alapgép + floppy (70 lemezzel) + 2 datasette (20 kazettával) + 5 db. joystick (3 mikrokapcsolós) + Super-game cartridge. Mindössze 33.333,- Ft-ért! Alkudni lehet! A cím: **Hosszú Péter**, Zamárdi, Siófoki út 2/A. 8621. Tel.: (06-84) 31-346.

● Eladó 1 éves Commodore 64, 1541/II. floppy, 50 lemez, színvonalas programok, magnó, kazetták, játék-cartridge, reset-gomb, joystick. Irányár: 25.000,- Ft. Cím: **Konecsni Róbert**, Mosonmagyaróvár, Partos u. 27. 9200. Tel.: (06-98) 13-526.

● Eladó egy 1541-es floppy drive C64-hez 40 lemezzel, játékokkal, szakirodalommal. Keveset használt, megkímélt állapotban 12.000,- Ft-ért. Érdeklődni (lehetőleg délután): **Gonda Imre**, Budapest, XVI. Péterke u. 35. 1162.

● Helló srácok! Eladó: C64, floppy, AC7 cartridge, 170 lemez, joystick-ek, lemeztartók, könyvek, rutinok, új játékok, felhasználói, fél évig programszolgáltatás, csak egyben, precíz felvilágosítás, 38.000,- Ft! **Pfaff Kornél**, Pécs, Mikszáth K. 9. 7625. Tel.: (06-25) 31-029.

● Dear akárcik! Eladnám számítógépkonfigurációt, ami áll 1 db. C64 + 1541 floppy + printer + PHILIPS monitor + 2 db. joy-ból. Irányár: 45.000,- Ft. **Végső Viktor**, Nyíregyháza, Epreskert út 41. 4400.

● C64/1 Speedos Plus-szal (gyorstöltő) és RESET-tel felszerelt számítógép kifogástalan állapotban, 1541/II. floppy drive (a gyorstöltő kívánságra kiszerezhető) szintén kifogástalan állapotban, magnó és játékkazetták, lemezek és diszktartó doboz, 2 db. Quickshot/II. Plus mikrokapcsolós joystick, és egy svéd gyártmányú 64 MON cartridge (gépi kódú monitorprogram), igen kedvező áron eladó. Ugyanitt KASPAROV MK 12 Trainer sakkcomputer eladó. 8 szint, tanító funkció, játékerősség: 1450. **Endródi Attila Gábor**, Budapest, Párkány u.38. IV/27. 1138. Tel.: 17-32-665.

● Eladó! C64/II. + 1541 drive + Profex datasette sok extra, sok program, 28.500,-! KP. fizetés esetén ajándék egy MPS 803-as printer! Esetleg részletre is. **Várhelyi Balázs**, Gödöllő, Dózsa György út 50. I/2. 2100.

● Eladó 1,5 éves C64 + 1 éves 1541/II-es floppy + magnó + 2 joy + 50 lemez + kazetták + szakkönyvek + újságok. Irányár: 28-30 ezer forint. **Csont András**, Budapest, XXI. Kiss János Alt. út 65. VI/67. 1212. Tel.: 276-2208 (este 8-10 között).

● Commodore 64 + lemezegység + joystick + printer + több, mint 100 lemez tele szuper játék- és felhasználói programokkal SÜRGŐSEN eladó! Ár megegyezés szerint. Cím: **Slyuch Gábor**, Szeged, Vöcsök u.11. 6726

● Eladó egy jó állapotban lévő C64/II, 1541/II floppy, magnó, 2 db. lemeztartó több, mint 250 db. lemezzel, 2 db. joystick, mouse, pedál, FINAL III. cartridge, ZX Spectrum 48 KB csak egyben. Ár: 35.000,- Ft, de lehet alkudni is! (Sőt!) **Halász Balázs**, Budapest, Tel.: 1894-646.

● Eladó: C64/II. + 1541/II. + FINAL III. + 50 lemez + 12 kazetta + magnó + sok extra, vagy Amiga 500 Plus-ra cserélhető értékegyeztetéssel. Sok utántöltős program! Sürögő! Cím: **Berecz Tamás**, Novaj, István út 91. 3327. Tel.: (06-36) 56-459.

● Eladó Citizen 120D nyomtató soros interfésszel C64-hez, valamint C64 programok. Hívjon, megéri: **Tófej Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. Tel.: 1658-027.

● C64 + floppyra eladó angolt tanító szókimondó program. **Játszva tanulhatsz angolul. Ára: 390,- Ft + postaköltség.** **Sándor Lajos, Dombegyház, Ifjúsági lt. A/3. 5836.**

● Eladó egy C64 + 1541/II-es floppy + PHILIPS monitor 25.000,- Ft-ért. Cím: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● C64/II. + Ocean floppy + 150 lemez sürgősen eladó! Irányár: 25.000,- Ft. **Sulák Péter, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700**

● C64-es alapgép, 1541/II. floppy, 2 Noris magnó, 3 mikrokapcsolós joystick, 100 lemez játékokkal, kazetták, 1 100-as lemeztartó eladó. Irányár: 23.000,- Ft, vagy elcserélhető videofelvévőért. Cím: **Szabó Balázs**, Kaposvár, Kinizsi ltp. 34. 7400

● Eladó C64 + 1541/II drive + 120 db. lemez + Disk box + 2 db. joystick + szakkönyvek. Irányár: 30.000,- Ft. Cím: **Kakszi Krisztián**, Miskolc, Gyóni G.u. 5. 2/9. 3526. Tel.: (06-46) 325-747.

● C64-es bővítőártyák (FASTLOAD, DATA-SETT, SUPERMÁSOLÓ, FINAL II.). Érdeklődni lehet: **Gitta István**, Miskolc, János Ferenc 8. 3/2. Tel.: (06-46) 384-454.

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

● Zdráztvujtye evribodri! Akció! Eladó régi típusú (original NSZK) C64 + új (OC 118) drive + 3 joystick + hangdigitalizáló + magnó + 10 kazetta és 30 lemez (új megastuffokkal) + 5 kg. szakirodalom. Irányár: 25.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden délután (15 óra után): (06-96) 32-141 telefonszám **Pongrácz Gergelyné**.

● Eladó egy új C64, 120 lemez, magnó, floppy, 30 kazetta, szakirodalom, mikro-joy, 1001/4, lemeztartó. Irányár: 39.000,- Ft. **Kovács Gábor**, Budapest, VI. Hajós u.30. 1065. Tel.: 1120-115.

Amiga

● Eladó! Egy original, garanciális Amiga 500+ (1 MB Chip RAM, beépített 3.5"-os floppy drive; Kickstart V 2.04)! CSAK 49.000,- Ft. + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth Péter**, Kecskemét, Március 15. u. 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526.

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! Dikó István, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193

● Eladó egy GOLDEN IMAGE IV.mb-os bővítő, Mk III-as cartridge, valamint Amiga programok. Hívjon, megéri: **Tófej Lajos**, Budapest, XI. Bartók Béla út 29. 1114. 1658-027.

Szeretnél Amiga programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **KÖNYÁR**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

● Amiga programok Évátó! 25,- Ft/lemez. No-name lemezzel 80,- Ft/lemez. Tájékoztatóhoz, listához szükséges 1 db. lemez és 20,- Ft-os bélyeg, lemez nélkül 70,- Ft. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031

Amigához 512 KB-os bővítőártya, garanciával 2.990,- Ft. Cím: **Fekete Károly**, Buják, Lakótelep F/4. 3047. Tel.: 134-3793.

● Eladó Amiga 500, 1 MB, színes monitor, 120 disk + joy mindössze 52.000,- Ft-ért. Cím: **Serfőző István**, Mezőtúr, Megyeri út 6. 5400.

● Eladó Amiga 500 bővítővel, modulátorral, 200 db. lemezzel, joystick-kel, könyvekkel. Árjajánlatot a következő címre várók: **Kosik Olivér**, Miskolc, Benke J. 14. 3529. Tel.: (06-46) 365-377.

● ELADÓ! Egy original, garanciális, NEM használt AMIGA 500. Csak 42.000,- Ft! + modulátor 3.100,- Ft! Cím: **Tóth István**, Kecskemét, Március 15.u. 9. 6000. Tel.: (06-76) 47-526.

● Amiga 1000 (1 MB, V 1.3) sürgősen eladó. Irányár: 39.000,- Ft. Thomson 4121 Color monitor: 22.000,- Ft. Együtt: 58.000,- Ft. **Laszli Csaba**, Gyula, Mágocsi u.6. I/5. 5700. Tel.: (06-66) 23-222, vagy (06-66) 26-163 (munkaidőben).

● Eladó egy Amiga 500-as, modulátorral, bővítővel, 2 joystickkel, lemeztartó dobozzal, 130 lemezzel, cool játékokkal, egérpadal. Együtt, vagy különböző csoportosításban. Egyben vásárlók előnyben! Irányár: 60.000,- Ft. Cím: **Fejes Attila**, Monor, Pósa L. u. 17. 2200.

● 20 éves kezdő programozó társakat (grafikus, zenész) keres Amiga játékok készítéséhez németországi kezdés céljából. Németül tudok. **Zavacki Ferenc**, Debrecen, Perem u. 7. 4225.

Original garanciális 1.3-as Amiga 500 39.000,- Ft-ért? IGEEN! Ha nem hiszed, járj utána! **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

● Vadonatúj Amiga 500, 512 Kbyte-os bővítővel megrendelhető 45.000,- Ft-ért. Amigához képűságszerkesztő programot keresek. Amigán programcserebere! Címem: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● Amigára régi és új, játék és felhasználói programokat cserélek. Több, mint 300 lemezből válogathatsz! Cím: **Györkey Krisztián**, Szeged, Vedres u. 18. 6726. Tel.: (06-62) 54-290.

● Sürgősen eladó: AMIGA 500 + bővítő + modulátor + 350 lemez + sok egyéb! (Irányár: 60.000,- Ft) Gyere, vagy írd, AMIGA másik meg nem előz! Megéri! **Otyán Gábor**, Mezőtúr, Földvári út 103. 5400. (17 óra után)

● Amiga programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

● Eladó: Amiga 500, bővítő, Philips monitor, 40 lemez, könyvek. Irányár: 65.000,- Ft. Cím: **Kazár József**, Budapest, III. Ármány u.7. 1039.

PC

PC-n (SVGA) programcserebere! Cím: **Gömöri János**, Kondoros, Bajcsy Zsilinszky Endre u.24. 5553

● IBM programokat nagy választékból cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Budapest, VIII. Baross utca 4. 1088. Tel.: 1381-822.

● IBM PC/AT-hez 1 db. garanciális Soundmaster hangkártya 3 lemeznyi zeneprogrammal eladó. Ár: 5.000,- Ft. Profi hangminőség! **Ifj. Baukál Gábor**, Budapest, XI. Fegyvernek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134.

● IBM AT-re a legújabb programok eladók! (300 MB) Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Boza Pál**, Kecskemét, Futár utca 11. 6000.

● IBM PC programok! Hatalmas választék! Olcsón megbízható! Kérjen listát! **MIKRO-SOFT GROUP**, Budapest, IV. Szérvaskert u. 23. 1046. Tel.: 1603-457.

● IBM AT 286 + Herc.monitor + 1.2 FDD + 20 HDD + 101 bill. olcsón eladó. Cím: **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591.

● IBM AT-re játék- és felhasználói programokat cserélnék 5,25"-os lemezen. Listát lemezen tudok adni. Cím: **Alexay Péter**, Budapest, III. Amfiteátrum u. 10. 1031.

● Eredeti ADLIB hangkártya IBM PC XT/AT-hez. Stereo, 11 hangcsatorna, beépített 2.5 W-os erősítővel, hangerőszabályozóval, kimenettel, demólemezzel, dokumentációval, 1 év garanciával. A legtöbb játék kihasználja. Ára mindössze: 7.485,- Ft (postaköltséggel). Megrendelhető kizárólag utánvétellel: **Frank Tamás**, Budapest, XIX. Nagysándor J.u.26. 1195. Tel.: 147-1167.

● IBM programok hatalmas választékban, olcsón eladók! **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144.

Plusi és társai

● Emberek! Akartok egy +4-es csapat tagjai lenni? Ha igen, irjatok! Gépi kód ismerete előny! Ugyanitt programcsere +4-en. Cím: **Németh Gábor [FOOL OF TANNG]**, Vecsés, Arany J. u. 35. 2220

● Szuperolcsón! Plus/4, C-16-os legújabb sikerprogramok lemezen és kazettán eladók gyors lebonyolítással. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

● C+4, C64 programok eladása, cseréje precíz, gyors lebonyolítással. Cím: **Vida István**, Pécs, Szilágyi D.u. 10. 7623. Tel.: (06-72) 23-113.

● Plus/4 prg. csere főleg lemezen. 2000 programom van. Listát kérek, és küldök. Gyors átfutási idő. Válaszborítékot nem árt, ha küldesz! Ha sok programod van, jelentkezz! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u. 21. 1132

Egyéb

● Helló! Ha tudsz cool módon grafikát készíteni, zenét szerezni, vagy kódolni, és szeretnél beállni egy most alakuló C64-es csapatba, jelentkezz! DEMO-munkával! Öt-

letgazdag kezdők ne kíméljenek! **Séfer Krisztián**, Nyíregyháza, Stadion 24. 3/11. 4400. Tel.: (06-42) 17-055.

● **Európa legjobb 64-es magazinja, a német 64'ER 1987, 88, 89, 90, 91 évfolyamai + Sonderheftek eladók!** Árak: 1 évfolyam: 1.200,- Ft. Sonderheft lemezzel: 400,- Ft, lemez nélkül 200,- Ft. Cím: **Varga Lajos**, Eger, Vasút utca 8. 3300. Tel.: (06-36) 11-890.

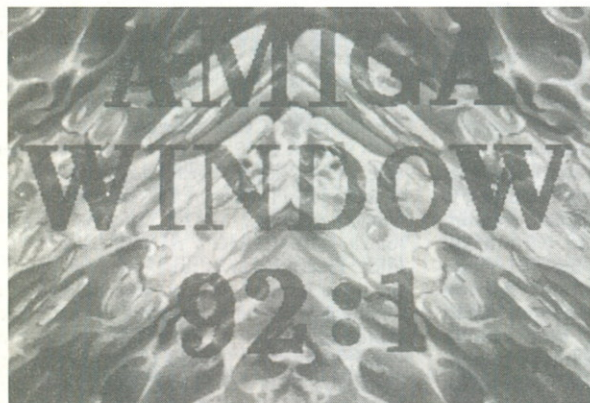
● PD CENTER! ATARI ST és AMIGA felhasználó prg-k és játékok nagy választékban! **PD CENTER**, 1399 Budapest, Pf.: 701/148. Tel.:166-5322/48, 8-16-ig, **Róbert**.

● Eladó: Spectrum+ tartozékok: **Prokop Gábor**, Bp, XXI. Zrínyi u. 4. 10/46. 1214.

● Akarsz látványosan kivitelezett szuper játékokkal játszani **SPECTRUMON!** Óriási választék, több mint 3.000 program közül választhatsz! Cím: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901.

KINGFISHER CORPS

Magyarország egyetlen országos Amiga-klubja, egy karnyújtásnyira! Három jelentkezési típust ajánlunk:



Hoper-tagsági: Havonta 1 db. lemezűtség (Amiga Window)
 12 hónapra: 800,- Ft (így csak havi 65,- Ft)
 6 hónapra: 450,- Ft (így csak havi 75,- Ft)
 3 hónapra: 250,- Ft (így csak havi 80,- Ft)
 1 hónapra: 100,- Ft

Lobby-tagsági: Havi 1 lemezűtség + 2 lemez a kért programokkal
 12 hónapra: 2200,- Ft (így csak havi 185,- Ft)
 6 hónapra: 1200,- Ft (így csak havi 200,- Ft)
 3 hónapra: 700,- Ft (így csak havi 230,- Ft)
 1 hónapra: 250,- Ft

Star-tagsági: Havi 1 lemezűség + 4 lemez a kért programokkal
 12 hónapra: 3500,- Ft (így csak havi 290,- Ft)
 6 hónapra: 2000,- Ft (így csak havi 330,- Ft)
 3 hónapra: 1100,- Ft (így csak havi 360,- Ft)
 1 hónapra: 400,- Ft

Lemezűségünk (Amiga Window) mindennel foglalkozik, ami egy Amigást érdekelhet: Software-ek, Hardware-ek, Demo-k, Kóder sulis, pályázatok, humor, üzenetek, Sci-fi stb. Célunk egy klubba gyűjteni az Amigások népes tábort! Évente kb. 2-3 Copy party tagoknak ingyen!!! Szóval Amigások: **KINGFISHER CORPS**, a valóra vált álom! Első számunk: április 1-én, 2. július 15-én, a 3. pedig augusztus 15-én jelent meg, még ma írv, ne maradj le a további számokról!

Címünk: **KINGFISHER CORPS**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/B. 4200

Itt a POST OFFICE 7 lemezűség!

Van ebben minden: orvosi rovat, sci-fi rovat, környezetvédelem, pia stb. Éppen csak számítógépekkel, játékleírásokkal nem foglalkozik. Épp ebben különb más lemezűségoknál! Úgy gondoltuk megteszik ezt más fantasztikus számítógépes újságok. Terveink szerint a POST OFFICE 7-ben még női rovat is indulni fog. Már készül a PC-s verzió is (VGA), és azután már egyidejűleg PC-n és Amigán is kijövünk! Az újság természetesen Public Domain, de elő is lehet fizetni rá.

Bővebb információ kérhető:

Tartalomjegyzék	02/01	0:02:04
EDITORIAL	HOVONA A HÁRPALT	
ED. Help	KT. Bevezető	
ED. Bevezető	KT. Itatájant at DrZothyotól	
ED. Color Editor	KT. Itatájant at Pufusofttól	
ED. A hirdetésről	KT. Nákuszos á'ta DrZothyo	
ED. Hirdetés szerkesztés	KT. Táltűt kipti á'ta Hungry Bear	
ED. Hírül, Hogyan, Mivel írjatek		
ED. A lemezéről	A SZAKK ÜJLAKNÁL	
ED. A pályázatról	Hó. Bevezető	
	Hó. A zendrül más nézsponttúl	
ORVOSI ROVAT	Hó. Zeneajánt at	
OR. Bevezető a rovatához	SAVE THE WORLD	
OR. A fogazsgáttás nádjairól	SN. A szerkesztők ajánt ása	
OR. A nem betegségéről	SN. Save The World	
OR. Az AIDSről		
	VISSZA A CIVILIZACIÓ	

Dr. Zothyo (POST OFFICE 7), Gyál, Körösi út 146. 2360

Sürgősen eladó egy alig használt Amiga 500 + memóriabővítő + SCART TV kábel + 200 lemez teli játékokkal (Epic, MAD TV, Birds of Prey) 45.000,- Ft-ért! Erdeklődni lehet: **Kovács Balázs**, Agárd, Bethlen G. u. 63. 2484. Tel.: (06-22) 55-351.

...és eljő a CoV 27 utáni 35. nap, miközben elvonulván a felhők, CoVboy ismét 3 oldalon rontá a levegőt. Köszönöm néktek feleim azt a levéltengernyi imát, mely az Úr révén a CoV hasábjain meghallgatásra talált... A nyáron a Balaton partján érdekes felfedezést tettem. Rájöttem, hogy tudok úszni. Ez a felfedezésem azonban mindjárt dugába is dőlt, amikor kinyitottam a CoV HQ-n számomra rendszeresített kétajtós szekrényt. Hát gondolhatjátok... Köszönöm Zitanak Bokodról a 2 üveg pezsgőt, mely a fejemen landolt. 1.75-ék meg is állapították, hogy 2 szarvam nőtt. Ha Zita volt a számláló (mert kínosan ügyelt rá, hogy kettőnél több pezsgő ne legyen a csomagban), én meg a nevező (mert beneveztem a 2 üveg pezsgőre), és még hozzátesszük a két szarvamat is, akkor ugye ezt hívják per-mutációnak? Ez a levéltömeg olyan volt, mint a csáva! Tudjátok, amiből nem lehet kimászni. Ezért alulról kezdtem a sort. Türelem feleim. Előbb több mindenkire sőr (kfm. sor) kerül...



PoliCoV 07

Az interpol Budapesten.

Detektívjáték gyermekeknek és felnőtteknek. Az interpol rejtelmes telex-információja szerint Budapesten bújkál CoVboy az igen veszélyes számítógép és agyromboló, akinek kézrekerítése az Ön, CoV olvasó rendkívüli izgalmas feladata. CoVboy inkognitóban, „láthatatlanul” — tehenen, lovon, számaron (akkor már szamaran — CoVboy) menekül, és csak a kocsmáknál fedi fel magát, majd újra eltűnik a színről. Meg tud-e szökni? Túljár-e az üldözők eszén? Az olvasók ügyes taktikája (pl. levélbomba) elég-e ahhoz, hogy kézrekerítsék a hírhedt bűnözőt? A leleményességet, ügyességet logikus gondolkodást kívánó újszerűségében egyedülálló PoliCoV 07 detektívjátékban minimálisan kettő, maximálisan végtelen olvasó vehet részt (+CoVboy). A PoliCoV 07 újszerűségét emeli az is, hogy ha valaki a játékban fülöncsípi CoVboy-t, az a PoliCoV 07 játék önkéntes nyomozójaként PoliCoV '92 évkönyvet kap, ha a játékhoz mellékelte nyomozási jelentést-t (megrendelőlap) kitölti és beküldi a következő címre: Commodore Világ, Budapest, 1519, Pf. 363. Az évkönyv tulajdonosai között rendszeresen értékes jutalmat sorsolunk ki. A sorsolás időpontjáról, helyéről a CoV nevű papírhalmazból értesülhetnek. Néhány nyeremény: boci csoki, távirányítós tehen, 5 napos tehenegelő tábor és a főnyeremény Ultrahangfűzős Infravörös generátorral felamplitudizált duplafedelű kétkezetes digitális kijelzésű fejtógép. Az ismertetőben szereplő reklámokért nem kérek pénzt! (Milyen jó fej vagyok!)

Ja! CoVboy! Mint írtátok, hogy aki valamilyen leírást küld be, sorsoláson vesz részt. Remélem, az én nevem a nyertesek között lesz! Üdvözlettel: MÁRI ZSOLT, Gyula, Csabai út 70. 5700

Ui: a játék szabadalmazott, megrendelhető a fenti címen.

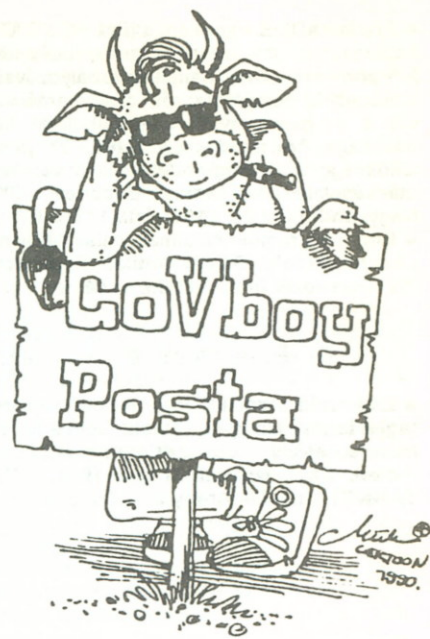
CoVboy: Hát hogy te milyen hülye vagy fiam! Amikor a leveledet kézbe vettem elkaptam a röhögőgörcs. No nem azért, mert ki lett volna a boríték dekorálva, mint ahogy azt Getto maestro szokta volt csinálni, hanem eszembe jutott egy régi jó kis vicc, biztos ismered: anyuka leküldi kisfiát a henteshez. A kisfiú a pultnál elkezd sírni, mire a hentes: miért sírsz kisfiam. Azért mert nem tudom, hogy mit mondott nekem anya. Gyula vegyéél egy szál csabait, vagy Csaba, vegyéél egy szál gyulaít? A hentes mosolyogva szót köz

be: hááát hogy hívnak kisfiam? Mire a kisfiú válaszolt: Zsolt. Azt hiszem ideje lenne már egy kicsit megkomolyodnom. Leveleddel fondorlatos módon kívántál bekerülni abba a kalapba, melyből 1-1 doboz lemez boldog tulajdonosait szoktuk kisorsolni. Már többször szoltam 1.75-nek, hogy a szövegen változtatni kellene, mert a „leírás” egy kicsit tág fogalom, s persze azonnal hozzám vágnak minden levelet, melyben valaki olyan leírásokkal kíván a kalapba kerülni, mint Te! Hogy mégis miért téged választottalak ki azon levelek közül, akik a kalap helyett kicsit „arrébb” pottyantak, annak több oka is van. Egyrészt én nagyon szeretek játszani, főleg az olvasók idegeivel — mondjuk ezt nem volt nehéz kitalálni. Ha lúd, legyen kövér! Én benne vagyok a játékban. Ezért is adtam közre címetet, hogy a játékok nálad a kalandor lelkületűek megrendelhesék (tényleg mennyibe is kerül?). Őlbe tett CoVboynéval várom a CoV címére érkező nyomozási jelentéseket, hogy az értékes jutalmakat Én sorsolhassam ki. Boci csokit már szereztem, a távirányítós tehenet majd kivágom a CoV 12 hátoldaláról, az 5 napos tehenegelő tábor megszervezése ügyében már felkerestem a zalaalóvi Nyina Vasziljevna MGTSZ-t, ám a főnyereményt jó lenne ha elküldenéd, mert nincs kedvem utána rohángálni, meg különben is, ha magadat úgy titulálod, hogy „jó fej”, akkor gondolom a főnyeremény is „jól fej”... Sok szerencsét a levélzőzhöz!

The Big Brain

Yo, dear CoVboy!

I have a big problem... please help me! Ifjanc IBM tulajdonos vagyok — mármint nemrég óta van PC-m — és felkerestem levelemmel egy úgynevezett *****-t (barátunk itt egy programküldő szolgálat nevét nevezte meg — CoVboy), és rendeltem '1-2' játékot (?). Rendre meg is jött a csomi... Load Virus-killer... — egy darab sincs rajta a lemezeken... OK!... DIR/W... asszonygahogy 'CENTURIO.ARJ'... Anyádat! Ezt meg hogy lehet betölteni?... CD centurio... nothing... Centurio... Bad command... Kapd be te szemét!... Jól van, nincs gond... Insert Another World #1 into the drive A:... dir... OK!... type the following: Another.Exe... tik-tok-tok... itt valami Delphine Software van írva... nem gond... Hát emmegmi??? Valami H5-ös pozíciót akar.



...hátha... OK! Az intro 1. képe! — háttérben a labor meg a felhők... Eltelik 20 sec... 10 min... 1 hour... 2 days... nothing... Rohadj meg! Ja, a továbbiakban itt találtam egy alkönyvtárat AW-CRACK néven, tele van ugyanilyen nevű .DOC, meg .COM félékkel, ezenkívül egy 'ANOTHER.EXE' fileval is, aminek a 'betöltése' után a keret heves villogásból arra következtettem (!) hogy ez se sikerült... 1-2-3... nyugodt vagyok... -5-6-7-... nincs ok az aggodalomra -8-9-DEHOGY NINCS!-10... KUSS!!! OK... Insert Cadaver disk number one into the drive A: a végre... ezt sikerült betölteni... Császkalok ide-oda... felveszek ezt-azt... kikacsolok ezt-azt (értsd: PC)... OK... Their Finest Hour, Battle of Britain... Az annyáddatt!!! 'BACKUP.001, CONTROL.001'... hát ezeket HOGY LEHET BETÖLTENI??? Gondolkodóba estem — az is valami... — és az alábbi következésre jutottam:

- 1) Átdobtak, mint sz**t a palánkon
- 2) Nem ér semmit a monitor (VGA, garanciális tehát ez megoldt)...
- 3) Sz*r a program (nem volt hiba a lemezen a 10. ellenőrzés után sem)
- 4) Lehagytak 1-2 (3-4, de inkább 10-11) fílet a lemezről. EZ IGEN VALÓSZÍNŰ!
- 5) Én vagyok a béna állat (ez tuti, de azért nem ennyire)
- 6) A prg. csak winchesterről hajlandó elindulni... ez nagyon rossz... Ui. NINCS!

Na mindegy... azaz dehog! Kérlek szépen könyörgök MONDD meg, hogy mit csináljak (USE UZI - CoVboy) (Azért ez egy kicsit túlzás lenne! — CoVboy)! Teendő: fog darab papír, write to Laci bácsi, hogy hogyan lehet játszani a Centurionnal (a betöltésre céloztam)...

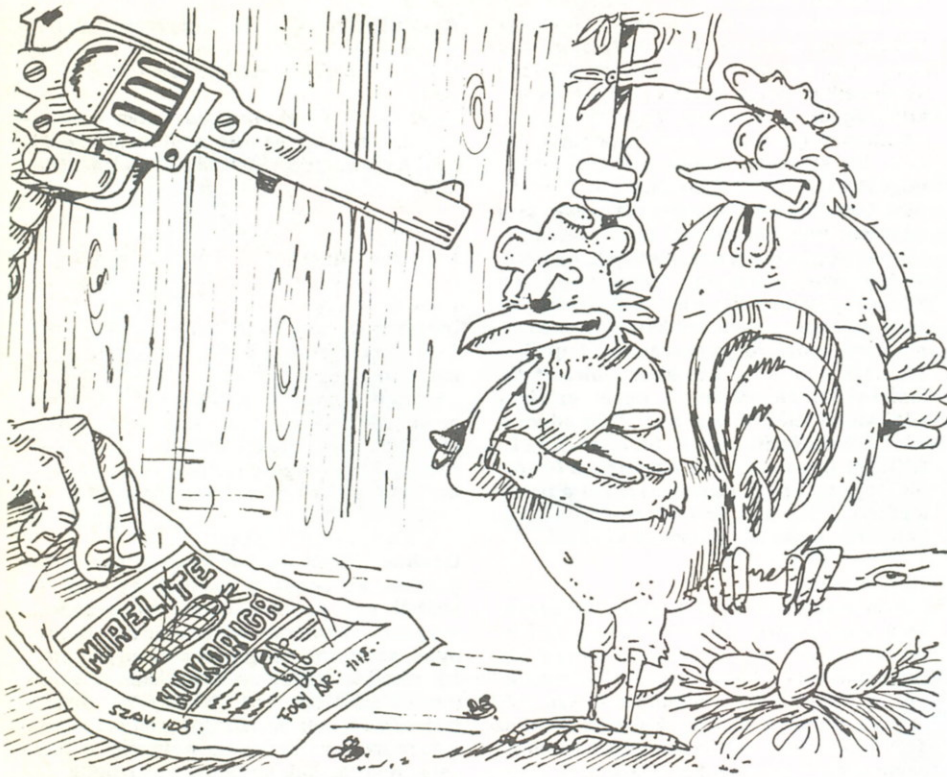
TURN IT AROUND

Nna ezt a témát már unom... De itt van még egy: Előfizetek a CoVra, ha... mondom, ha küldtök egy 386-ost SVGA-val... (Azt biztos máshol olvastad! — CoVboy) (persze ingyen...)

Oh! Míg el nem felejtem! Ebben a könyvtárságmagazinban túlonluttul kevés a PC-s leírás, túl sok a PLUS/4 és az AMIGA... túl kevés a levelezési rovat... és túl sok a 'túl kevés'.

Ja, és itt van az én TOP 10-em (Ha érdekel, ha nem):

1. F-29 Rotal;
2. Simcity;
3. Cadaver;
4. ELITE;
5. SOTM!;
6. Indianapolis 500;
7. Cyrus chess;
8. Battle chess;
9. DOS 5.00 (az ERŐSEN megnyírbált version);
10. PCTools (Ez a wincsi nélküli listád? Nem mondom... CoVboy)



Egy tipp... éppen a tudomásomra jutott, hogy te csíped a Cadavert (Szóke, barna? — CoVboy), hát nesze: az 1. pályán a falnál NEM tornyot kell építeni a cuccokból, hanem a faltörő AXE-t magunk előtt tolvaj lerombolni. Ez a feladat.

Hajlandó volnál egy kis (!) pénzmag ellenében D/Generationt és a POPULOUS 2-t ide (!) adni(!)? (Hogy parancsolja az úr? BACKUP-pal, vagy esetleg ARJ-vel? — CoVboy) Kösz! Ezt vártam tőled! (Előre csuklottál? — CoVboy)

Várj, mert lejárt a magnó. Épp GUNS megy (ment) (Azt hittem éppen a Secret of the Monkey Island 2-t töltöttem kazettáról, és éppen a 148. kazettát cseréltem! — CoVboy). És most betettem a Metallicát. (Neked a VGA-s Metallica van meg? — CoVboy)

Na zárom a soraimat... Légyszíves válaszolj a kérdéseimre!

- Hogyan lehet NEM .exe, .bat, .bas, .com kiterjesztésű file-okat futtatni! PL: 001, ARJ.
- Honnan szerezzek AW kódtáblázatot? Vagy egy normális AW-Cracket?

Előre is köszi...

LÉNÁRD LÁSZLÓ, Budapest

CoVboy: Ha jól emlékszem, már érintőlegesen az előző szám levelezésében foglalkoztam ezzel a témával. Akkor még nem gondoltam, hogy ez a probléma túlnötte magát azon a szinten, amit csak úgy vállvonogatással el lehet intézni, ezért abból a mintegy 40-50 — elmúlt hetekben érkezett — levélből, mely hasonló problémát feszeget, most elrettentő példának kiválogattam egyet. Ahogy elnézem a PC-k világában való tájékozottságodat, ez neked valóban „big problem”. Mindenkinek magánygye, hogy honnan szerzi be a játékokat. Azt tudni kell, hogy a hazánkban elterjedt crack-ek (törések, vagyis nem hivatalosan forgalomban lévő programok) 99 %-a nem az eredeti, hanem a tömörített formájában terjed el, hiszen gondoljunk csak egy — egyébként a winchesteren — 9 MB méretet elfoglaló játéokra. Ha csak úgy póré módon lementenénk lemezekre, az kb. 9 db. 1.2 MB-os

lemezt lefoglalna, míg, ha mondjuk lementés előtt összetömörítjük — pl. az ARJ program segítségével —, akkor lehet, hogy csak 5-6 MB méretű lesz, és máris spóroltunk legalább 3 lemezt. Ez kicsiben is így van, vagyis akár egy 800 K-s programot célszerű tömöríteni, mert lehet, hogy 500 K lesz belőle, és így már esetleg azx 1.2 MB-os lemezünkre egy másik 500 K-s tömörített programot is fel tudunk venni. Az ARJ használatával egyébként máris bajban vagy, ha nincs wincsid, mert az ARJ úgy dolgozik, hogy egyéb paraméter megadása nélkül abba az alkönyvtárba bontja ki a .ARJ kiterjesztésű tömörített programot, amelyben maga a tömörített program is benne van, nem beszélve arról, hogy ha nincs wincsid, akkor még előbb az ARJ nevű programot is fel kéne venni a lemeze, s ez együtt már biztos, hogy sok lesz ahhoz, hogy a lemezedre ráférjen. Az ARJ előnye egyébként, hogy az 1.2 MB-nál nagyobb méretű tömörített programokat is fel tudja szeletelni, és le tudja mentetni külön lemezekre, így egy 3 x 1 MB méretű tömörített program 3 lemeze menthető le vele, ekkor az elsőnek 'FILENÉV'.ARJ, a másodiknak 'FILENÉV'.A01, míg a harmadiknak 'FILENÉV'.A02 lesz az elnevezése. Ezeket csak wincsin lehet összefésülni, majd kibontani normál méretre az ARJ programmal, s végül futtatni. Az Another World a H5-ös pozícióval feltehetőleg kódot kér, mely a gyári kézikönyvecskében megtalálható. Nem akarok állást foglalni abban, etikus dolog-e úgy árulni egy PC-s játékot kézikönyv nélkül, hogy még csak ki sem törték belőle a védelmet, de ugye mint már említettem mindenki saját maga dönti el, hol veszi a játékokat és mennyiért. A drágább gyári változathoz biztos mellékeltek a kódtáblát is a kézikönyvvel, az már más kérdés, hogy wincsi nélkül mire számíthatatsz... A BACKUP.001 és CONTROL.001 ügyében felvetett pontjaid közül az 5. és a 6. is él. Az, hogy nem tudod, mi az a BACKUP, elég szomorú, ha PC-t nyútsz, de most ennek kifejtésébe nem

akarok belemenni. Elég, ha csak azt mondom, a winchester adott könyvtárainak tartalmát a DOS BACKUP parancsával lementheted a wincsirol lemeze. EWzt hívják archiválásnak. Ez azután a RESTORE parancssal hozható vissza a wincsi. Ha nincs wincsi, akkor bukta van, de ha van, akkor is illik tudni annak a könyvtárstruktúrának a nevét, ahonnan a BACKUP-ot lerakták. Ez viszont a T.programküldő szolgáltatótól (hogy melyiktől, az maradjon közöttünk) etikátlan dolog, és egyben szegénységi bizonyítvány. Fenti kérdésekben ajánlom, hogy tanulmányozd át a CoV-tól is megrendelhető „PC-s játékok” c. könyv első fejezetét, mely elsősorban a hasonló tudáshiányban szenvedőknek készült, amilyen te vagy!

Azzal kapcsolatban, hogy mi a kevés és mi a sok a CoV-ban, találsz egy részletes okfejtést a 2. oldalon. Nem tudom honnan szivároghatott ki, hogy csíped Cadavert, de ez is maradjon közöttünk, mert CoVboyné nem díjazza az ilyen dolgokat. Tehát jó tanulást — még ráfér — és ajánlom minél előbb szerezz be egy legkevesebb 20 MB-os wincsit, használtan már viszonylag olcsón szerezhetsz ilyet!

Egy potenciális vevő

Hi boy!



Na mit szólsz az alkotásomhoz te CO² boy.



Nem akarom dicsérni, de szerintem a legjobb, legszebb, legelbűvölőbb, legklasszabb, fainabb stb. alkotás, amit a föld valaha hordott a hátán. Örüljön aki láthatja. A karácsony előtti 23-a számomra a végzet és Kale vala napja vala. Valami azt vala súgja vala, hogy vala kale vala nem vala ide val(a)ó kale vala, mert vala kale vala ide vala unalmas vala avas vala vele vala. Szóval érted ugye? Tényleg, te találtad ki, hogy vala kale? Vagyis Kale Vala. A nagy unalom, zabálás és egyéb szükséges tehéndők elvégzése közben eszembe jutott, hogy vajon mi lesz szegény CoVékkal, ha nem csinál nekik valamit. ERRE jobb nem is gondolni. Így hát elkezdtem a rajzolást kedvenc Me-

tallica kazettám hallgatása közben (Úgy lát-
szik most nagyon divik a Metallica mánia
— CoVboy). Vagy két óra dühöngés után si-
került elővennem a papírt, ceruzát és megfor-
dítani a kazettát. Szóval 0.75 % completed.
Mire a rajz elkészült, már nagyon tele vala az
én szép, nagy, nagy nagy szemeteskosaram
(Az enyém hamarabb is! — CoVboy). Úgy-
hogyz az én fáradtságos munkám gyümölcséről
nyugodtan leszedheted az összes lábadat. Ha
kimered dobni én megöllek! Sátánista is va-
gyok, meg nagyon hülye is! (Az utóbbival
kezdke egyetleni! — CoVboy) Felkeres-
lek és levágom a; a; a cipőfűződet. Na nem
kell megijedni! (Nyugodtan megkeres-
hetsz, de előbb kérd el a játékszabályo-
kat a PoliCoV 07 játék szerzőjétől —
CoVboy) Egy válasz és egy CoV Évkönyv'92
előfizetési csekkért cserébe meghagyom min-
den lógó cuccodat és testrészedet. (Rendki-
vül boldog lettem! — CoVboy) Nálatok
mindenki szőrös? (Ezt vegyem bóknak? —
CoVboy) Majd elküldöm Sassoon bácsit,
nyírjon meg (ki) benneteket egy kicsit. Mond-
jak valamit? (Miért, eddig mondtál egyálta-
lán valamit? CoVboy) Mondom: Nem kap-
tam meg az előfizetett CoVjaimat. Mostmár
aztán tényleg dühbe jövünk, és akkor lesz A10
COVBOY KILLER. Egyébként elő sem fizet-
tem. (Miért nem ezzel kezdted, már rég
potyan volna a leveled a... — CoVboy) It
was TOMEE from KECSÓ. Hi guys!

CoVboy: Hogy miért válaszolok a leveled-
re? Mert felhatalmaztak a többiek, ha egy
potenciális vevővel állok szembe, akkor
az egészen más. Rossz pont, hogy nem
fizetted elő a CoV-ot, de jó pont, hogy
kértél CoV Évkönyv'92 előfizetési csek-
ket. Küldök mindjárt hármat, ha esetleg
rontanál... Csak azt nem értem, miért kel-
lett ehhez ennyi körítés? A rajzaid heveny
agygörcsökről tanúskodnak, csak két
mozzanatot emeltem ki belőle, ebből min-
denki kitalálhatja, mi lehetett még a papí-
ron. Csak így tovább. Ja, logo tervet miért
nem küldtél? Már úgy megszoktam, hogy
minden levélből kiesik kettő-három. Ha az
előfizetett CoV-jaidat nem kapod meg, ar-
ról csak Jenő tehet, ő ugyanis gyűjti. Tu-
dod lassan itt a tél, kell egy kis gyűjtős a
kályhához. Hát akkor neked is mindazt,
amit te kívánsz nekem!

AMIGA gondok

Hi CoVbojjii!

Egy kicsit túlzás volt szegény Szabó Zsolt
ügy elküldened a CoV 27-ben. A Kickstart
verziószábeli különbségek témája igenis köz-
érdekű, én például szívesen olvasnék pár dol-
got az Amiga 500+ számítógépről. Érdemes-e
elcserélnem az 500-asomat egy ilyenre, állító-
lag ebben már 2.04-es Kickstart van. Na
helló!

KÁROLY SZILVESZTER, Budapest

Helló CoV!

Beszélnék mostanság olyan dolgokról, hogy
lassan már nem lesz elég progi a jó kis 500-
ashoz, mert minden játékot 500+ és 600-as
gépre fognak fejleszteni. Mi erről a vélemé-
nyem?

KOVÁCS ZSIGMOND, Szeged

Csá! Csak így egyszerűen!

Apám hozott egy Amiga 500+ gépet Német-
országból. A barátomnak meg 500-asa van. Ő
állandóan cikizik, hogy kimondottan az 500+
gépre írt játékokat jó darabig nem fogok tud-
ni szerezni. Igaz ez? Azt is írd meg, érdemes-e
elcserélnem a gépemet sima 500-asra, és ha
többet ér a gépem, mennyit kérjek rá?

ASZTALOS ROLAND, Miskolc

CoVboy: És folytathatnám a sort. Elné-
zést kérek mindazoktól, akiket levelem-
ben türelemre intettem a témával kapcso-
latosan, és elnézést kérek azoktól is, akik
még nem kaptak tőlem választ felvetett
kérdéseikre. Hogy őszinte legyek én lai-
kus vagyok a témában, vagy ahogy egy
barátom fogalmazta, csak ugatom a té-
mát. Én személy szerint konkrétan nem
végeztem összehasonlítást az Amiga
500, 500+ és a 600 vonatkozásában, arra
azonban már hozzáértők tanácsaiból rá-
jöttem, hogy sikoitva meneküljek, ha vala-
ki rám akar sózni egy 500+, vagy egy
600-as gépet. Félreértés ne essék, én
nem akarom rontani senkinek az üzletét,
aki ilyen gépek forgalmazásával foglal-
kozik, csak a szakmai körökben kialakult vé-
leményt tolmácsolom, s mivel valóban
közérdekű témáról van szó, át is adom a
szót a témában jártas SCT of WAVE-
RIDERS Crew-nak, akik ugyancsak felkér-
tek, tegyem közzé észrevételeiket a témát
illetően. Kösz fiúk, levettétek a gondot a
hátramról, addig el is megyek kávézni...

Helló CoVboy!

Üdv mindenkinek! Itt SCT beszél! Kezdeném
azzal, hogy MINDENKÉPPEN közöld le a le-
veletem a CoV-ban, mert nagyon sokakat fog
érdekelni, ebben biztos vagyok! Természe-
tesen az Amiga 500+ számítógépről van szó.
Minden újság ejt róla egy-két szót, de nem
TÉNYEKET! Ezen próbálok segíteni, döntse
el mindenki, hogy melyiket választja, de előre
bocsátom, hogy NEM vagyok 500+ ellenes!
Ugorjunk is bele: Köztudott, hogy az 500+ új
Kickstart 2.04-gyel van felszerelve, ami jóval
nagyobb teljesítményű, mint az 1.3 (és 1.2).
Továbbá kicserélődtek a grafikaért felelős
chipek, sőt a zenei chip sem a régi! Ezek saj-
nos maradónt nyomot hagytak, mert nem is
igazán a KICKSTART-tal van a probléma
(legalábbis nem csak azzal)! Azzal magyaráz-
zák a kompatibilitás kérdését, hogy (elnézést
a lekerekítésért) várjunk, mert még a régi
rendszerre írják a stuffokat! No ez derék, de
mit is lehet csinálni software nélkül? (Ezt
mindenki döntse el saját maga!)

- Egy csomó zene nem hajlandó rendesen
szólni, de ez még nem minden: a zeneszer-
kesztők közül egy sem működik (pl. Sound-
tracker, Protracker, Startracker, Octamed)!
- Egy-két grafika szórén-szálán ELTŰNIK
(nem jelenik meg), a rajzolóprogramok
sem működnek tökéletesen (nem mind-
egyik — a DeLux Paint az megy).
- A demók 60 %-a nem megy, 10 % pedig
csak egy ideig megy (azután lefagy).
- A legfontosabb: a játékok MINIMUM 35
%-a nem fut! (Viszonyításképpen: 10-ből jó
ha 6 fut).
- „A nem működő felhasználói program rit-
ka, mint a fehér holló...” — olvastam a na-
pokban. Hmm... Én ezt úgy fogalmaztam
volna: „A jól működő felhasználói program
ritka, mint a fehér holló”.

Ezek valós dolgok (Tested by RACHY and
ME!), tehát nem a kisujjamból szoptam. Ami-
től Plus, az a Kickstart, meg egy-két chip. A
Kickstart 2.04 egyébként külön cartridge-en
kapható Amiga 500-hoz is, és így 100 %-ig
kompatibilis az új gép rendszerével. Ha pedig
valaki a chip-ek miatt van ide-oda (vagy netán
az 1 MB chip miatt), az megnyugodhat, hogy
kicserélik a szervizekben! (Ha speciális igény
lépne fel, persze drágábbak az új chip-ek, és
nem is érnek annyit, hogy lecseréljük!)
Mindezekből kialakíthatjuk magunknak az
összképet: mindenképpen érdemes az Amiga
500-at vennünk, mert software is több készül
rá, és ha átállnak a cégek az 500+ operációs
rendszerére, akkor majd kell venni egy jó kis

TURBÓ kártyát, ugyanis azok már tartalmaz-
zák azt.

Aki ezek után is az 500+ gépet választja, az
biztos, hogy Plus/4 tulajdonos volt!

Üdv: SCT of WEVERIDERS@ Crew, Buda-
pest

CoVboy: SCT-nek megköszönöm a segít-
ségét, remélem az infó eljutott mindenki-
hez, aki ebben a témában kért választ tő-
lem.

Forgószínpad

Helló CoVboy!

Írjátok meg, hogy CoV 3 van-e még, mert a
CoV 25-ben azt írtátok, hogy elfogyott, a lev-
lapon meg még rajta van...

...kétségtelen vagyok esve. Közöld le ezt az üze-
netet a CoVboy postában: Busa Róbert nevű
sz**** alak, aki Orosházáról elcsórtad a CoV
Évkönyvem, sürgősen juttasd vissza a követ-
kező címre: Orosháza, Soós József utca 13.
5900.

DAJKA ÁDÁM, Orosháza

CoVboy: Ritkán teszek kivételt ilyen dol-
gokban, de ennek a levélnek az első ré-
széből egy szerencsétlen, megtépzott,
magába zárkózott, elkeseredett, magá-
nyos, szomorú, csüggedt stb. egyén utol-
só sikolyát hallottam meg, akinek érte-
lmetlen az élete CoV Évkönyv'91 nélkül.
Hát ide figyelj te BUSA! Azonnal add
vissza azt a könyvet, mert akárhol is úsz-
kálsz megtalállak és úgy kipecazlak a za-
varosból, hogy egészen addig nem dob-
lak vissza a vízbe, amíg ki nem töltesz és
fel nem adsz egy CoV Évkönyv előfizetési
csekket. Ja és majdnem elfelejtettem.
Tudtommal a FISH leírása a CoV 14-ben
és 15-ben volt, a BIG GAME FISHING pe-
dig a CoV 27-ben. Miért pont az évkönyv
keltetted neked? Ki tud rajtad eligazodni...

Ádám! Most jut eszembe. CoV 3 még van
egy pár darab, úgyhogy nyugodtan meg-
rendelheted, de siess el ne fogyjon!

Hi CoVboy!

...Az újságot és az évkönyvet már megrendel-
tem, szóval ne küldjétek csekket! (Ez nemes
cselekedet volt! — CoVboy) Elnézést a he-
lyesírási hibáért, de a nyáron nem írtam
semmit.

CSEMY BOTOND, Budapest

CoVboy: Ezt most valahogy nem értem?
Ha a nyáron nem írsz semmit, akkor rom-
lik a helyesírád? Azt még el tudom kép-
zelni, hogy valakinek a nyáron romlik a lá-
tása, mert pl. egész nyáron egy monitor
előtt gúvadt a szeme, de hogy a helyes-
írása is romlik, ez nekem magas? Mondd
hanyadikba jársz? Lehet, hogy még min-
dig az elsőbe, mert a nyáron mindig min-
dent elfelejtesz, és így a nyár végi pót-
vizsgáidat sem tudod teljesíteni. Rettentő
szórakoztató dolog lesz majd nyugdíjas-
ként a padban ülni, de hát te tudod. A he-
lyesírást fejlesztése ügyében egyébként
azt ajánlom végy néhány különórát
Sótész Gögy professzor úrtól, tudod, aki
már szerepelt a CoV 4-ben. Ő át fog ismé-
teln veled pár szavat...

Hi boss!

Ez már az 5. levelem! Ha most sem vagy haj-
landó válaszolni az előzőekben feltett kérdé-
seimre, isten bizony Kalasnyikovval megyek
hozzád! ZOZO, Békéscsaba

CoVboy: Nagyon megijedtem, úgyhogy
írok pár sort, mert szeretném elkerülni a
találkozást a barátoddal. Nem írtad meg,
hogy milyen nemzetiségű a barátod? Uk-
rán, Belorusz, vagy Azerbajdzsáni? Nem
találom az előző 4 leveledet sem (tudod
mindig billeg az asztal valamelyik lábán),
úgyhogy nem tudom mire válaszoljak?!



SZEPTEMBERBEN MEGJELENT

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 játékaik 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.

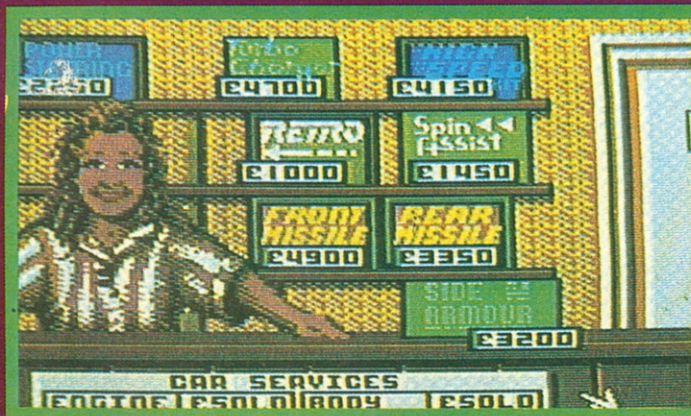
A KÖNYV JÁTÉKLEÍRÁSAIT AZ AMIGÁSOK IS FELHASZNÁLHATJÁK!!!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 2 játék nevét egy azaz 1 (!) külön levelezőlapon kérjük legkésőbb december 07-ig elküldeni a címünkre. A nyereményalap 5 doboz mágneslemez.

A helyes megfejtést a CoV 29/30-ban, a nyertesek nevét pedig a CoV 31-ben közöljük.



Az 1.500 Ft, — feletti vásárlások esetén váltható be!

AKCIÓ!

Amiga 500-as: ~~44.900,-~~ helyett most

40.900 Ft

Amiga 500+ és Amiga 600: ~~54.900,-~~ helyett most

46.900 Ft

Commodore 64/II: ~~14.600,-~~ helyett most

12.900 Ft

ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Egyéb Commodore kiegészítők és lemezek a legjobb áron kaphatók!

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 8-14 óráig

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 gépet 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