

BŐVÍTETT  
ÜNNEPI KIADÁS

# Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 39.

V. évfolyam • 1993/9.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1993

Ára: 139,- Ft



9 770866 080003

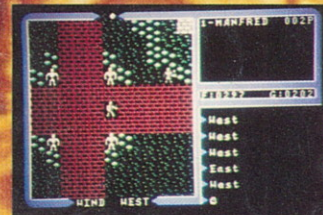
## ROCKET RANGER



## NIGHTMARE ON ELM STREET



## ULTIMA IV.



## SEAL TEAM

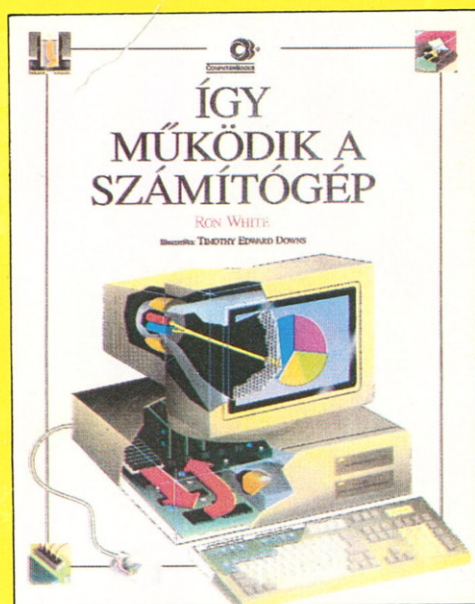


## MIGHT & MAGIC V. JURASSIC PARK



## RETURN TO ZORK





Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszáz ezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

### SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a **COMPUTERBOOKS Kft.** kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?
- Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred” fel egy PC?
- Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?
- Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?
- Esetleg azt tekintened át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

**Ron White: Így működik a számítógép** című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az „*Így működik...*” c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.

A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusán elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

**Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség**

**Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.**

**FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.**

## MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.

### A tartalomból:

- **A nagyok:** DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).
- **TőkösMákos:** 7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Goblins, Gold of the America, High Frontier, I Play 3D Tennis, Johnny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).
- **Plus/4 sarok: Játékok:** 3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időregész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung. **Felhasználói:** Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint. **Prg.technika:** Digi lejátszó. **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** (Kb. 14 oldal).
- **Elsősegély rovat:** 64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).
- **DEMO-VILÁG:** 64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).
- **Programozástechnika:** 64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képfarmátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal)
- **Felhasználói programok:** C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).
- **A modemokról:** BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).
- SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.

Na, ha eddig nem tetted meg, most már nyugodt szívvel levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be!

**Az Évkönyv árát idén nem emeltük**, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam báci rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned!** Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv árát is csökkentettük, mindkettő a továbbiakban csak 298,- Ft.** Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

## COMMODORE VILÁG ÉVKÖNYV '93/94

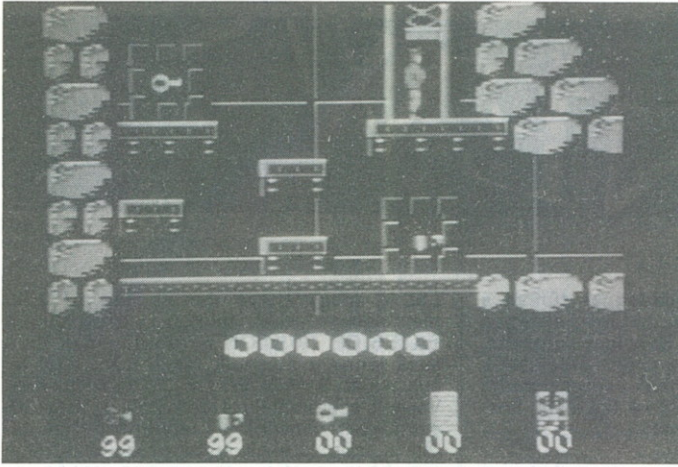


C-64 • AMIGA • PC • PLUS/4

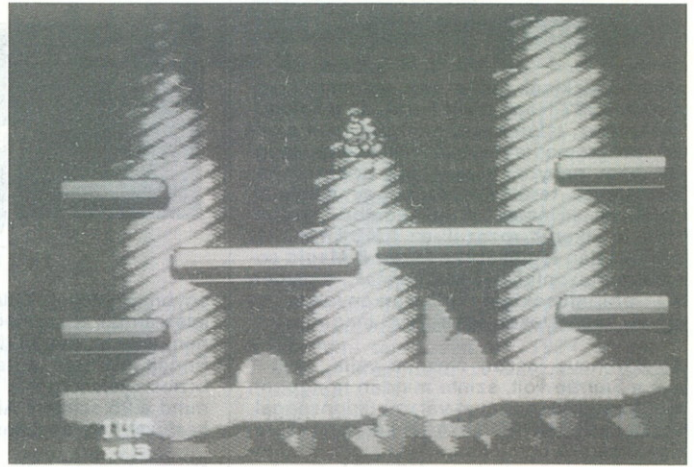








...magyar hangja: Bicskei Tibor — *Captain Closs* (C64)



Méhem, hova szállsz? — *Mayhem in Monsterland* (C64)

## Szimuláció/Sport

— 64 —

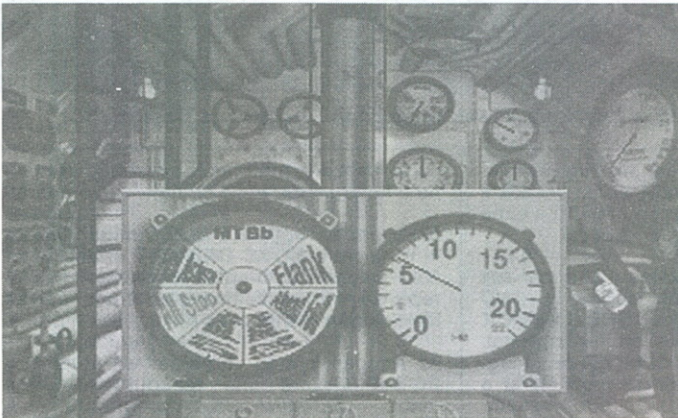
Foci-foci-foci!!! Ez az a játéktípus, amely töretlen népszerűséggel állja a sarat a 64-es piacon, s szinte bizonyosra vehető, hogy leggyengébb produkciói is hatalmas mennyiségben fognak fogyni. Ráadásul a GRANDSLAM VIDEO LIMITED által kiadott LIVERPOOL nem is ezek közé tartozik. Felülről nézhető pálya, fel-le scrollozódó játéktér, játékosvásárlás, csapatösszeállítás stb. Hm... Remek!

— Amiga, PC —  
Huh! Mekkora debilség? A *Millenium* a XXX. század sportját dolgozta fel **BRUTAL SPORTS FOOTBALL** c. amerikai-foci programjában, amely már első látásra is brutális! A vérttel, tuskés sisakkal és egyéb harci eszközökkel felszerelt játékosok „amerikai-focit” játszanak/játsszanának, de helyett minden energiájukkal azon vannak, hogy le(e)lpusztítsák a pályáról a másik csapat tagjait. Játék, ahol nincsenek szabályok...

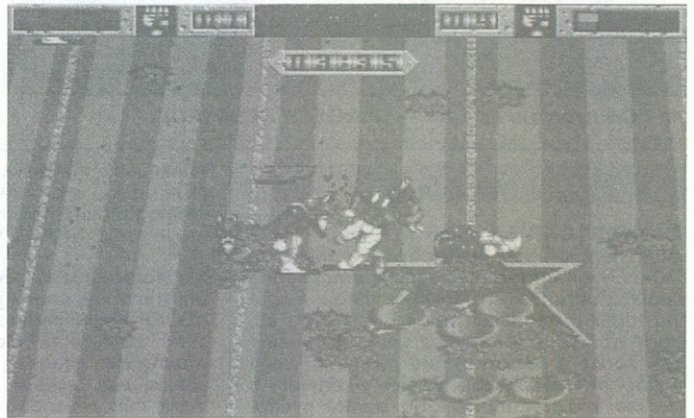
— PC —  
Egyelőre alighanem csak a PC-sek örülhetnek egy nagyszerű Tengeralattjáró-szimulátor megjelenésének. A *Silent Service 2.* és

*Wolfpack* sikereit kívánta megdönteni a *Dynamix*, amikor kihozta a piacra az **ACES OF THE DEEP** c. látványos programját. 3D grafika, mintegy 20 eredeti géphang-effekt, digitális beszéd és élethű akciójelenetek erősítik meg mindenkiben azt az érzést, hogy ezt mindenképpen be kell szerezni!

— PC —  
Akár a *Test Drive MCMLLV* is lehetne a sorban az *Accolade* új autószimulátora a **SPEED RACER**. 1967-es típusokkal nyomulhatunk az akadályokkal teletűzdelt pályákon át. Egy vagy 2 játékos (2 ablakos) módon túl beépítették a modemezés lehetőségét is. Ezt sem érdemes kihagyni!



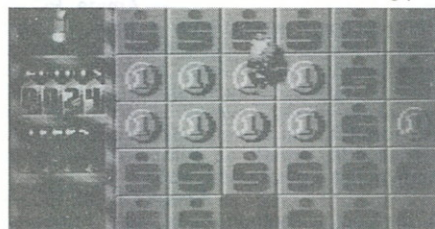
Nyomás, mert esik a nyomás! — *ACES OF DEEP* (PC)



Brutális tangó a pályán — *Brutal Sports Football* (Amiga)

## Logikai/egyéb

— 64 —



Mivel az eddig megismert nagyobb C64-es játégyártók egyre-másra lesznek hűtlenekek a „jó öreghez”, kénytelenek vagyunk újabb és újabb csapatok, cégek nevét megtanulni. Így van ez a *DELTA SYSTEM* esetében is, akik a *KNAX* című anyagot jegyzik. Hogy az eddigi nagyok mögött némi úr támadt, azt ennek a programnak a minősége is jelzi. Az alapötlet pedig jó, egy rohangászó „császár” ellenében kell különféle pályákon a szétszórót pénzt összegyűjtenünk. Viszont a program kiadta a *Speed Dos*-tól, az állandó és lassú töltőgetése viszont a

gyengébb idegzetűeket heves resetelésre készíti. Engem is.

— 64, Amiga —  
Nagy várakozás előzi meg a karácsonyi szokásos programdömpinget, mert állítólag benne lesz a *Lemmings* 64-es verziója is. Nos, erről pontos információ nem áll jelenleg rendelkezésünkre, de egy rendkívül hasonló játék játszható preview-ja a napokban már bekerült a meghajtónkba. Az Amigára már vagy fél éve megjelent **TRODDLERS** annyiban különbözik a *Lemmings*-tól, hogy itt egyetlen központi figurával kell a pályát úgy alakítanunk, hogy a menetelő kis lények eljussanak rendeltetési helyükre. A játék egyelőre három pályát tartalmaz, reméljük legkésőbb hűsvétra a teljes program elkészül. A proggy-t egyébként állítólag *ACTION JACKSON* jegyzi, aki nem azonos a cukrosbácsiként tevékenykedő *Májkrém Jackson*-nal.

— 64 —  
A *Tetris* és az *Amóba* némileg átdolgozott alapötletéből az *X-AMPLE* megszülte a **QUADRANT** című programot, mely a logikai játékok között valószínűleg igen előkelő

helyet fog elérni. Feladatunk: a fölülről le hulló golyóbisokát úgy kell egymásra, vagy egymás mellé ejtenünk, hogy legalább négy darab kerüljön egyvonalba. Ebben persze az ellenfél — általában a gép — minden tudásával igyekszik megakadályozni bennünket acélgolyóival, tégláival. A játék gyors helyzetfelismerést, és határozottságot követel.

— PC —  
Az *SSI*-től nem szokatlan, amikor játék-ötleteikben hemzsegnek a szirnyek, sárkányok, démonok stb. Ez annál érdekesebb, ha mindez egy táblán játszódik. Ki nem ismerné a legendás *Archont* a jó öregben. Ennek azóta már számos változata megjelent. Nos, hogy a sornak ne legyen vége, *SSI*-ék megalkották az **ARCHON ULTRA**-t. Archon + *SSI*? Ez csak jó lehet!

— PC —  
És tessék, ha valaki a táblás játékokat imádja, itt egy vérbeli sakk is az *Electronic Arts* jövőtáblából. A *Garry Kasparov's GAMBIT* egy nagyon szépen kidolgozott 3D sakk. Csak 11 MB (!) mérete alapján arra gondolhatunk, pite, le sem ülünk vele játszani...







Ezek után próbáljuk meg kilőni a gondolat. Vigyázzunk, mert **Rocket Ranger** egy kicsivel (két centi valós méret szerint) mindig fölé-alá lő. Ez még nem volna baj, de egy **Zeppelin**-re tüzelünk... Már látom is lelki szememmel, hogy a **Zeppelin** a belétöltött gáz jóvoltából izekre robban! Az akció háromféleképpen végződik:

- Lelőnek... Game Over.
- Belélővünk a ballonba, és az felrobban. Ennek elég nagy a valószínűsége. Ez esetben lentebb folytatjuk.
- A legvalószínűbb eset — legalábbis amíg be nem gyakoroljuk —, hogy kilőjük a gondolat.

Az utolsó esetben odarepülünk a gondola ajtajához, és belépünk az irányítófülkébe. Közben kiderül, hogy **Jane** az iskolatársunk volt, most mindenestre sem ő, sem a papája nem tudja, hogy most barát vagyunk-e, vagy ellenség. Hogy meggyőzzük, barát vagyunk, egy elmés párbeszédet kell folytatnunk a hölgygel... Itt sokat tölt a gép, de a beszélgetés olyan is, ha **Jane** őt mond, akkor a szája is ó-alakban áll. Na mindegy. A joy-jal tudunk választani a mondanivaló közül, és a tűzgombbal mondjuk el. Az alábbi válaszokat mondjuk, különben a hős **Rocket Ranger**-t kilöki a Zep-ből, és ugyanarra a sorsra jut, mintha lelőtték volna 3-szor.

- „YOU'LL NEVER BELIEVE ME.”: „Sohasem hisztek majd nekem.”
- „I'M HERE TO GIVE THE ZEPPELIN FLYING LESSONS.”: „Azért vagyok itt, hogy repülőleckeit adjak a Zep-nek.”
- „DO YOU NEED SOME HELP?”: „Kell némi segítség?”
- „LET'S START AGAIN...”: „Kezdjük előlről...”

Ha jól választunk, akkor meggyőzzük őket, hogy barátok vagyunk, és **hazafuvaroznak Ft. Dix**-be. Ha elrontjuk, kirepülünk a **Zeppelin**-ből, és vége a játéknak.

Ha ügyesen felrobbantottuk a **Zeppelin**-t, akkor a nációk a professzort, és a lányát Németországba szállítják. Az már más tésztá, hogy hogyan élnek túl a robbantást... (Nos, ez esetben irány Deutschland, ahol a **Goering**-fiúkkal (Göring? Ki az?) lesz egy kis összetűzésünk. Ez az egyik legnehezebb része a játéknak. Nem mintha nehéz lenne lelőöldözni a rapgépeket, csak gyorsan kell csinálni, tehát időhiány van. Itt ha háromszor lelőnek, nem halunk meg, csak egy szomszédos országba kerülünk. Ha nem sikerül az összes gépet lelőni, ugyanez az effekt lép érvénybe. Míg ha az összeset sikerül lelőni — eddig egyszer sikerült —, akkor tudjuk kiszabadítani a foglyokat. Hogy ez mitől függ, azt nem tudom. Van amikor a **Hitler** utáni legfőbb ellenfél, **SS Leermmeister** fogságába kerülünk, és van amikor... No mivel mint mondtam egyszer sikerült eljutnom ideig, nem tudom, mi van mások. **Leermmeister**-nél szintén dumcsizni kell, csak ott nem tudom mit kell mondani. Egyébként **Leermmeister Jane**-en akarja kipróbálni új találmányát — mert az új feltaláló is egyében -, az agyirányítót. Erdekes...

No ha itt sem sikerül kimenteni — még nagyobb a valószínűsége -, akkor a program közli, hogy elhurcolták őket egy afrikai bázisra — a helyre sajnos minden játékban változik. Ebből következik, hogy legkönnyebben az első alkalommal lehet őket kiszabadítani. Azért érdemes őket kiszabadítani, mert ha nem tesszük meg, egy idő múlva vége lesz a játéknak. Egyébként attól függően, hogy kinél van a prof, annál nagyobb a nációk hatékonysága (értsd: annál könnyebben sikerül nekik elfoglalni a Földet). Ha nálunk vannak biztonságban, akkor 50% a hatékonyságuk, ha a nációknál, akkor 75%, és ha már a Holdra vitték őket, akkor pedig 90%. A játék közben még né-

hányszor ki kell őket szabadítanunk, minimum 2-szer, maximum 11-szer... Ekkor a dátum már 1949 volt!

**Hitler** céljáról még nem is beszéltem. Nos lunárium-bombákkal fel akarja robbantani a Földet — pontosabban a lakóit zombikká akarja változtatni. A lunárium egy ritka ásvány, csak a Holdon bányásszák, a bombagyár pedig Németországban van.

No, miután ez megvolt, talán el is kezdenénk a leírást. Az egész játék abból áll, hogy el kell repülnünk a Holdra, ahol leszámolhatunk — elvileg — a nációkkal. Az űrhajót — ki tudja miért — űrhajógyárakban találjuk. 5 ilyen gyár van, 5 űrhajódarabbal a világ különböző pontjain. Mind az ötöt össze kell szednünk plusz még bele kell töltenünk 200 egység lunáriumot. Mivel kezdetben 160 egységünk van, ebből következnek, hogy lunáriumot is lehet találni. Ez így is van, két raktár van elrejtve, általában Dél-Amerikában, és Afrikában. A játék folyamán ezeket is ki kell néhányszor üríteni. Az űrhajógyárakban egy-egy náci katonát fogad, akit szét kell vernünk. Természetesen minél többször állunk le velük bunyózni, annál erősebbek lesznek, így az ötödik már egész kemény. Tehát legyünk óvatosak! A verékezés irányítása:

- Tűz + föl — ütés fejre
- Tűz + le — ütés gyomorra
- Tűz + jobbra — jobbhorog
- Tűz + balra — találd ki...
- Föl — védekezés fönt
- Le — szintén, csak lent

Alapjában véve nem nehéz a nehézfűt elverni, de azért gyakorolni kell.

No, ha elfogy az energiája — jobb-alsó sarkok -, a sisakos náci eszméletlenül elnyúl. Ekkor elröböltek a rakétadarabot. Később nem érdemes ide visszajönnünk, mert ugyan a nációval újra bunyóznunk kell, azonban mégsem találunk itt semmit (sőt a következő őt nehezebb lesz levérni).

Ha a miénk fogy el, az esetben elfognak, és börtönbe vetnek. Aggodalomra semmi ok, mert kéthavi raboskodás után „az alvó őt zsebéből kivesszük a kulcsot”, és „egy motorkerékpáron sürgősen elhagyjuk az országot. Ezután visszatérünk az égre, hogy új célt válasszunk...” Ilyenkor tehát — két hónap veszteséggel — egy szomszédos országban folytatódik a kalandunk.

A másik helyszín a lunáriumraktár. Itt — attól függően, hogy hol található — mást kell csinálnunk. A dél-amerikai bázison egy templomban van elrejtve a raktár, azt kell bevinnünk. Az összes ablakba be kell lőnünk, amikor azok nyitva vannak. Az ablakokat találjuk meg! Egy segítség: amikor egy ablak kinyílik, tüzelni kezdenek — erre nyilván majd rájövünk. Viszont először jobbra tüzelnek, majd egyenesen, azután balra. Ez később lesz hasznos, mert minden egyes kirablás alkalmával egyre nehezebb lesz bevinni a templomot. Később gyorsabban fognak tüzelni, két, vagy esetleg már három helyről. Ha nagyon hátrahúzzuk a joy-t, akkor le fog kuporodni a manuszunk, és akkor nem találunk el semmiképpen a golyók. Itt is három lehetőség van, ha harmadszorra is lelőnek, ugyanaz történik, mintha összeverték volna, csak a mese más. Ha mi győztünk, akkor egy „TOLTSE TELE, HANS” c. üzenettel a nálunk lévő lunárium megnő — hol jobban, hol kevésbé...

Elvileg — ELVILEG! —, ha itt ellenállást szerveztünk — ld. később —, akkor a miénk időről időre elküldik nekünk a zsákmányolt lunáriumot!

Most pedig lássuk a csuklócomputer további opcióit:

- **WAR ROOM** — háborús szoba, ld. később...
- **FUEL DEPOT** — üzemanyag raktár. A jobb-felső érték a rakétánkban lévő, a jobb-alsó az űrhajóban lévő lunárium-mennyiséget jelzi.
- **ROCET LAB** — ide akkor kell jönni, ha megvan az öt űrhajódarab, és bele van tankolva a lunárium. Egyébként erről lehet infokat kapni.
- **TAKE OFF** — felszállás. Na ez mire jó?

Idre tartozik még:

- **PICK DESTINATION** — új cél választása, más országgal.
- **SEND S.O.S** — ennek választása esetén az U.S.NAVY (haditengerészet) 2 hónapon belül a világ bármely tájáról hazaszállít. Ezzel csak egy gond van. „...a nációknak viszont így idejük volt CSELEKEDNI...”

Most pedig lássuk, hogy hogyan lehet egy bázist megtalálni. Erre jó a **WAR ROOM**.

Nos ebben az opcióban jelentést teszünk **Horace „Bulldog” Brady**-nek a felettesünknek. Az említett úriember Európa 5 azaz öt hiperszuper ügynökét bocsátja a rendelkezésünkre. Ezek az ügynökök lesznek a segítségünkre. Ha ráme gyünk egy országra, a program kiírja az ország nevét, valamint a státusát (nincs felderítve, felderítve és titkos bázis találya állapotok lehetőségei). Ha ráme gyünk az **AGENTS**-re, és megnyomjuk a tűzgombot (nyomva tartjuk), a jobbra-balra huzigálásával lehet ki-bevinni őket az országokba. Egy országban több ügynök is lehet, mindenestre, ennek ezidáig nem találtam értelmét. A köv. menüponttal az ügynök(ök) feladatát állíthatjuk be **Felderítés**, és **Ellenállítás szervezése**. Az előbbivel infokat tudhatunk meg az országról, pl. bázisok stb., az utóbbi használatával, a lázadók 2 hónapig megállapítják a nációkat. A köv.-vel a kockázatszintet állíthatjuk be. **HIGH RISK**-nél gyorsabban dolgoznak, de nagyobb a lebukási esélyük is. **LOW RISK**-nél pont fordítva. Végül a **REPORT**-tal jelentést kérhetünk az adott ügynöktől. Természetesen angol nyelvű, de mivel én megértettem, más is meg fogja. Ha arról írnak, hogy **Dr. Barnstorf** egyik neves kollégája Kanadában raboskodik, szabadítsuk ki. Egyébként a nem professzorral, és nem bázisokkal kapcsolatos jelentésekre ne figyeljünk oda.

Miután mindent megszereztünk, menjünk a **ROCKET LAB**-be, és ekkor láthatjuk, amint felteszik űrhajónkra az utolsó darabot, majd kilövik. A program közli velünk, hogy **Dr. Barnstorf**-ot újra elröböltek, és a Holdra vitték. Tehát irány a Hold! Itt már csak néhány zombi nénit kell lelőöldözni... Hé! Jaj! RESET! Ha nem szeretsz idegeskedni, akkor ne menj a **ROCKET LAB**-be, mert nekem ideig egyszer sikerült eljutnom, és a zombikat szinte lehetetlen eltávolítani. **GAME OVER**... Ezt már másokra bízom.

Hozzáfűzném, hogy közben megint eljutottam ideig, és itt már csak egy (!!!) nő maradt, de lejárt a ki nem jelzett idő!!!

A **WAR ROOM**-ban az ügynököket érdemes **HIGH RISK**-re állítani. Ha már csak egy marad, azt nem fogják elkapni.

Hát ennyi. Jó játék, de szükséges hozzá egy adag szerencse is, és ez nehezzé teszi. Ja, és ha 2-3 évig tartózkodunk egyfolytában a **WAR ROOM**-ban, elfognak gyávaság miatt, és **Rocket Ranger** nélkül nincs esélye a világnak. Most már tényleg ennyi. Kódtábla helyhiány miatt nincs! Bocs!

● NYÍRÓ ENDRE

# CENTAURI ALLIANCE



Íme itt a *Centauri Alliance* leírás várva várt (??) második része. Folytatódik a térképdöm-ping — azt nem is említettük az első részben, hogy a játék térképeinek száma ugyan nem, de a térképek összmérete bőven túltesz a *Bard's Tale 3* méretén... Továbbmenni azóta sem sikerült, szóval há-lásan fogadnánk olyan információkat, ame-lyek a továbbjutásban segítenének...

## Általános jelmagyarázás:

### Bázisok:

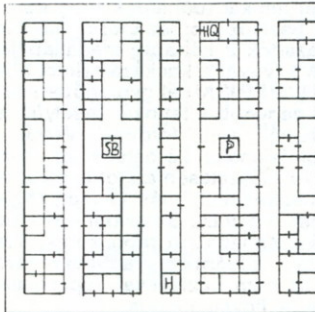
- P - Spaceport
- H - Healer
- HQ - Még mindig CoV
- W - Weapon Trader
- SU/SD - Stairs Up/Down
- MD - Mattermission Device

### Dungeon-ök:

- ! - Radioactivity/Neutron Field
- SU/SD - Stairs Up/Down
- M1, M2... - Messages
- T1, T2...-> X1, X2... - T.ports
- S - Starting position
- MD - Mattermission Device

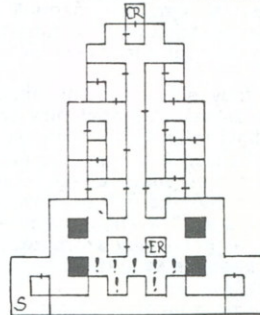
• Bryan

### VELADRON II.

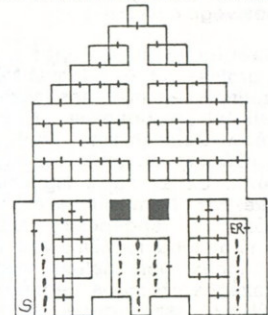


SB - Shuttle Bay

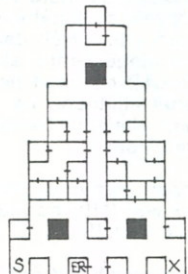
### OLD HUMAN FREIGHTER



### MANSTRAK TROOP CARRIER

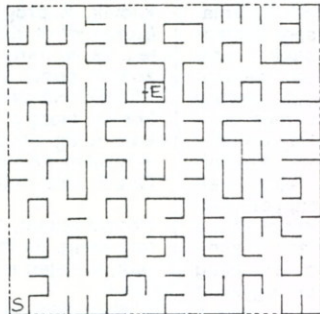


### ARCTURIAN SPACE SHIP



ER - Engine Room  
CR - Control Room  
X - Exit after crash

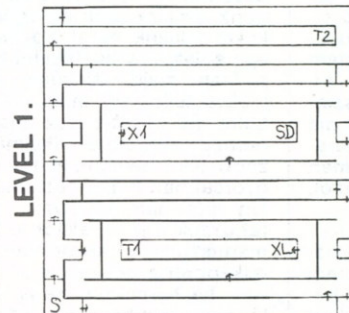
### VELADRON MOON



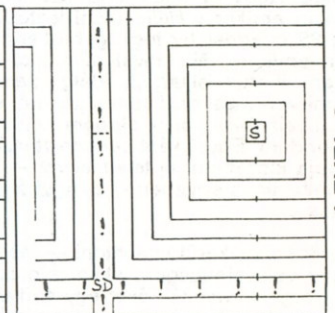
E - Elevator

### ANCIENT BASE

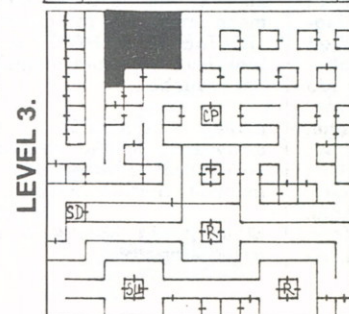
--- - Energy Field  
CP - Coloured Plates  
T - Fractyrarian Table  
R - Regeneration Spot  
A - Alien #1  
T6 - Alien #2



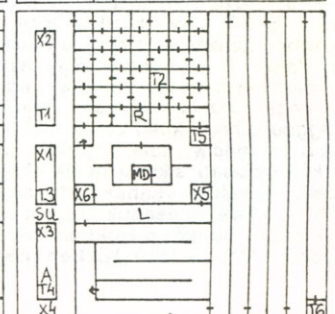
LEVEL 1.



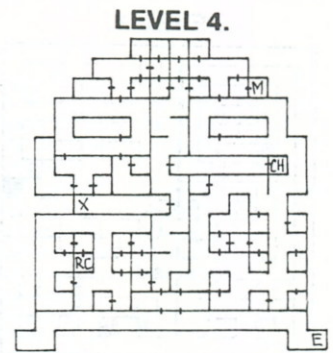
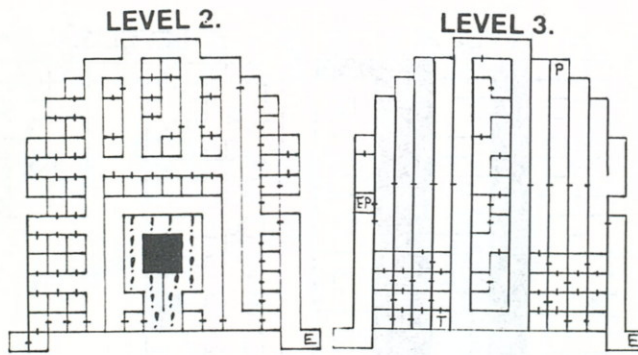
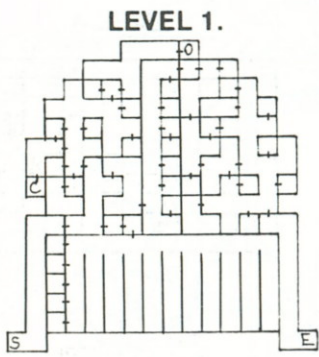
LEVEL 2.



LEVEL 3.



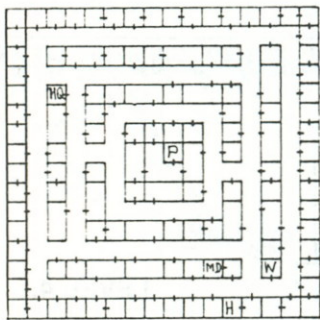
LEVEL 4.



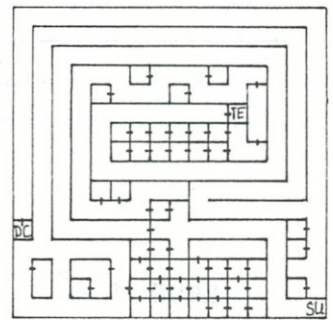
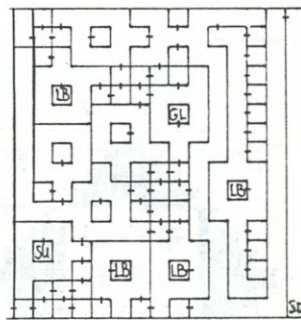
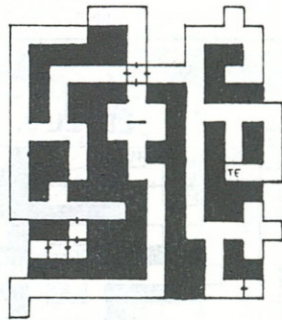
**PIRATE SHIP**

- C - Door Seal Override
- O - Observation Room
- E - Elevator
- T - Terminal
- P - Plenocarbon
- EP - Escape Pod
- RC - Recharger
- CM - Combat Mechs
- X - Exit Hatch (?)

**EPSILON INDI**



**STARBASE**



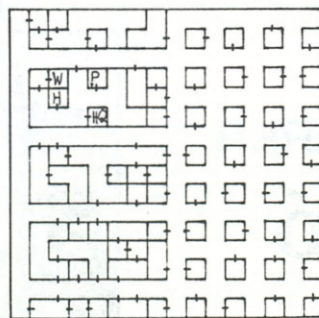
**LEVEL 1.**

**LEVEL 2.**

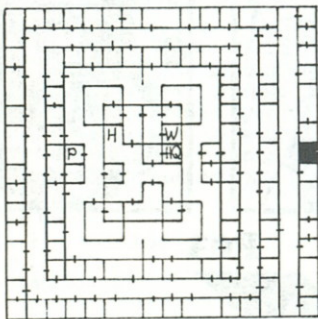
**LEVEL 3.**

- TE - Terminal
- LB - Laboratory
- GL - Lab with Orange Globe
- DC - Donsai Commander

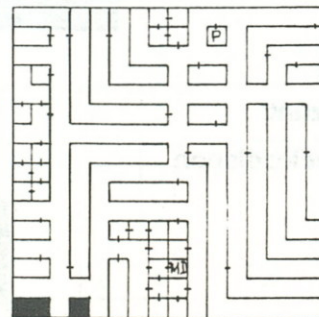
**PORT MINKAR**



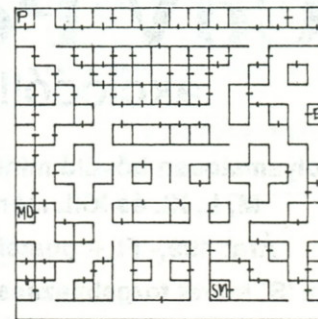
**GAMMA BASE**



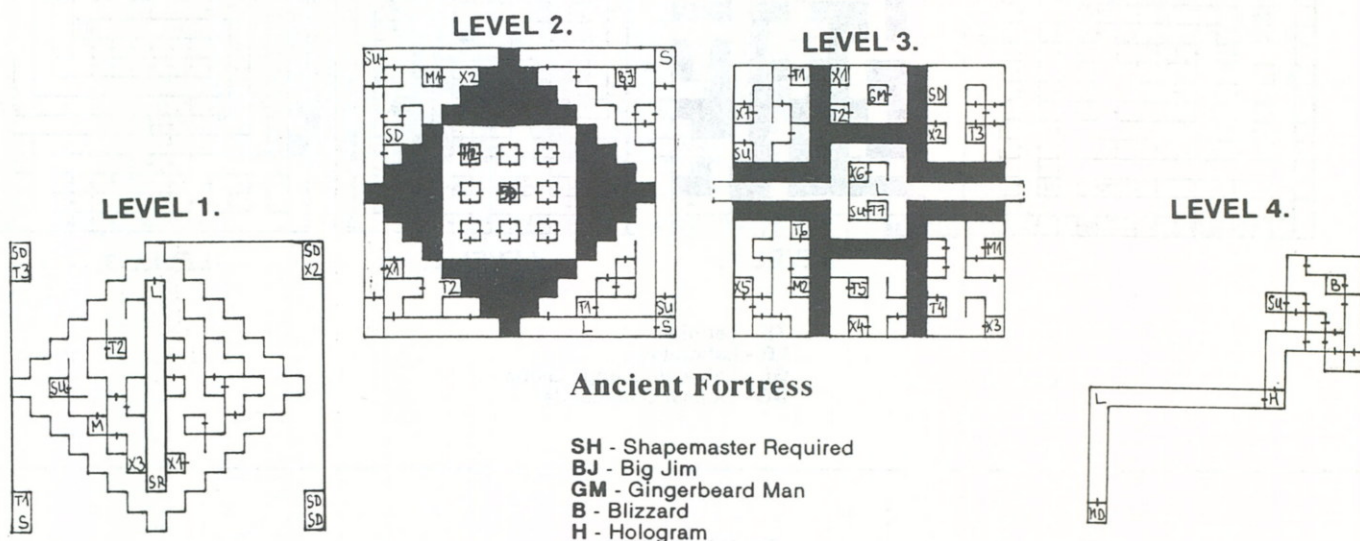
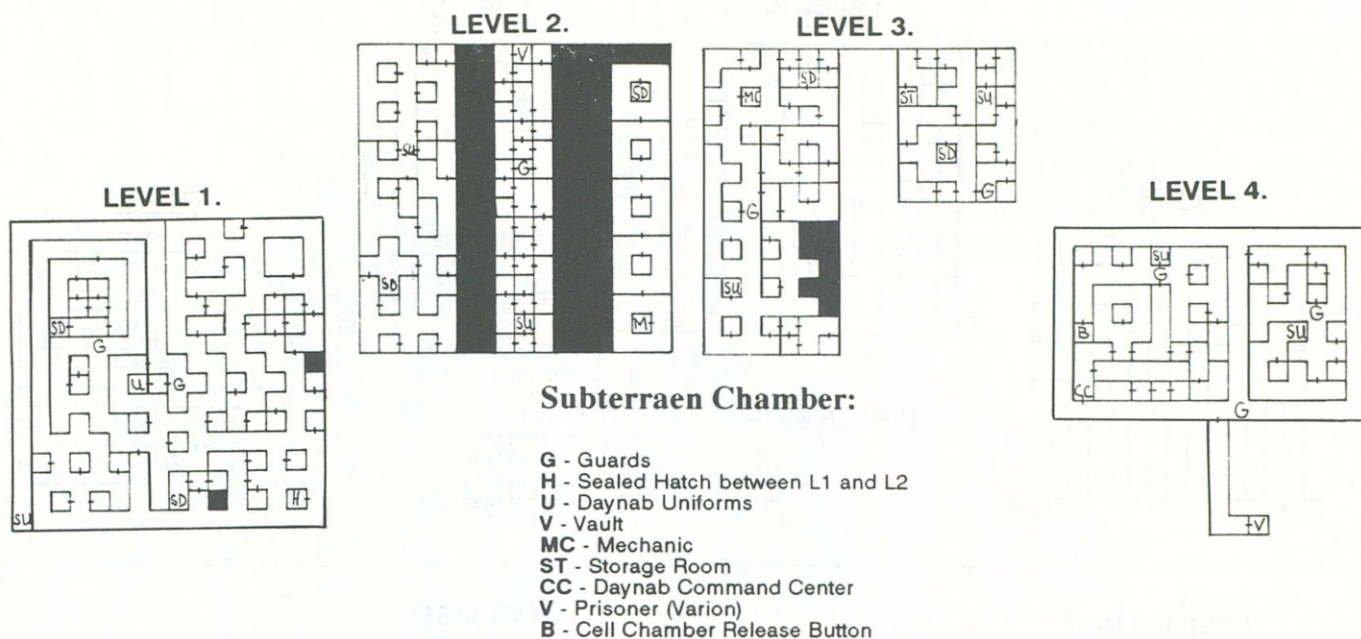
**KASDRAN**



**KEPPA VAR**



- E - Entrance to Subterraen Chamber
- SH - Shrine - Entrance to Ancient Fortress



Folytatódik a ZZZUPERRR

# CoV Póló

akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!

M, L, XL és XXL méretben

Ára: 499,- Ft + postaköltség

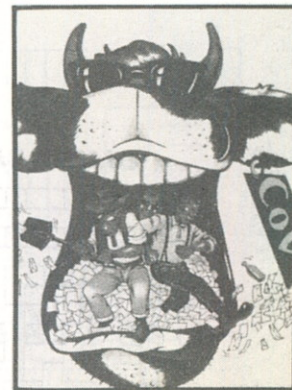
Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!

Megrendelhető utánvétellel a befűzött levelezőlapon

**P01**



**P02**



**P03**



# Nightmare on Elm Street



Erről a játékról már volt szó a CoV 11-ben, most stílusosan jöjjön a folytatás: Érdeemes megnéznünk a film 3. részét, mert legalább lesz fogalmunk arról, hogy mi is történik. A játékban *Amanda Krueger*, *Freddy* mamája adja a tippeket.



A harmadik pályán (térképen x-szel) van 1 kapcsoló. Ezt húzzuk meg, majd jobbról(!) menjünk neki a forgó kereknek. Hopp! Ezek eltűntek és megnyílt az ajtó a továbbvezető úthoz. A szaggatott vonal csapdaajtót jelez: ha belépünk, robban. Ez csak kis energiacsökkenést okoz! ha felszedtük a ládából a stuffokat, menjünk az 1-sel jelölt kapcsolóhoz. itt elteleportálódunk A-ba (ld. térkép). Ha itt végeztünk, távozzunk a jelölt kijáraton, majd irány a 2-es kapcsoló. Ez visszavisz a starthelyhez. Innen gyerünk a 3-ashoz, ami visszavisz A-ba. Csak ezzel a sorrenddel lehetséges! Itt már szabad a kijárat. Most meghallgathatjuk *Amanda* instrukcióit, majd kódot kér a prg.

**Adok egy kis hintet:**  
Par.3./ Page 4. — Indicates  
Par.1./ Page 1. — You  
Items 5 — Skateboard

**Level 4:**  
Itt található egy Shop, ahol a coin-okat tudjuk elvenni.

Töltény: 20 / Elemek: 30 / Káv: 30 / Ásó: 40 / Kulcs: 50 / Áltató: 50 / Kézigránát: 100 / Láncfűrész: 200 / Térkép: 500

'E'-kilépés

**Tanács:** Ásót is tudunk felvenni, de arra nem érdemes költeni. Láncfűrész se vegyünk, kulcsot viszont IGEEEN! (találunk a Lev.5-ön!)

**Level 5:**

Itt is szellemeszerűségek üldöznek. Az x-szel jelölt résznél alulról (!) kell a coinokhoz odamenni, így egy másik helyre teleportálódunk (Map B.) A vörös tüzeken nyugodtan átmehetünk, ártalmatlanok. Itt van még néhány gránát csapda: ha felvesszük, robban. Általában ezen a szinten van egy haver, aki a kijárat melletti ládában található. Megmentendő! A sarokban (balra, fönnt) a kapcsoló leoltja a villanyt. Ilyenkor megtámad *Freddy*. Nyírjuk ki, majd balra menjünk. Lón világozzág!

**Level 5.:**

Ide nem rajzoltam térképet, mert el lehet nélküle boldogulni. A starthelyen menjünk le, majd föl. Egy csupa rúd pályán vagyunk. Ezek közül pár nem szúr! Tehát így menjünk: 2 x föl, 2 x jobbra, 2 x le, 1 x balra, 6 x föl, itt gyorsan át a tűzön, majd fel, az elemhez.

Ezen a pályán egy kutya (?) üldöz. A cél a 4 sarokban a 4 csapóajtót kinyitni. Ez egyszerű, átmegyünk rajtuk. Ha ez megvan, a köv. pályán az első elágazásnál lefele men-

jünk. Ha ez kész, a harmadik pályán a kulcsot kell megtalálni. Itt, ha ezt felvesszük, jöhet az uccsó próbatétel. Itt csak végig kell rohanni. A végén *Mr. Csonti* vár ránk, és elveszi az összes tárgyunkat. Ha kipusztítjuk, újra felvehetjük őket. A kijáratnál találunk egy láncfűrész és egy lámpást. Az utóbbit mindeképpen vegyük fel! Kezd a dolog izgi lenni...

**Level 6.:**

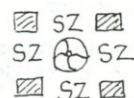
A vörös tüzek itt már veszélyesek! Menjünk a térképen 'F'-fel jelölt részhez. A csapóajtót ne nyissuk ki! Menjünk a bal függönyön át, majd le. A „csupa csapda” (ld. Map) részénél vagyunk. Fel a csapóajtókhöz! Hogy továbbjussunk, ki kell hozni egy-egy kombinációt. Ezek (balról jobbra):

1. nyitva/zárva/nyitva/zárva/nyitva
2. zárva/zárva/nyitva/nyitva/nyitva
3. zárva/zárva/zárva/nyitva/zárva
4. összes nyitva!

Ezután, ha feljebb megyünk, visszateleportálunk T2-höz. Gyerünk F-hez! A csapóajtó legyen csukva, majd át a kerti függönyön: itt le. Most nyissuk ki a csapóajtót, u.a. mint előbb, csak fel. A sok mágnes után ott az Exit.

**Level 7.:**

Minden kapcsolóhoz érjünk hozzá! A szaggatott vonal olyan részt jelez, ahol csak egy bizonyos kapcsoló megnyomása után juthatunk tovább. A nagy x-szel jelölt helyen sok a csapda. A !-lel jelzett részénél szedjük fel a 4 szenteltvizet, és rakjuk le így:



Nyomjuk meg a keresőt, és ott az Exit. A lámpást pár helyen használni kell!

**Level 8.:**

Először mindig a csontvázakhoz menjünk, úgy jutunk át a köv. kamrába. Ha kijutunk a folyosóra, onnan szól a Map. A kijárat a Level 2.-re (szerintem) kamu, mert csak *Freddy* kalapját találtam meg. Amikor felvettem, elvette az energiám, és meghaltam. A pajzs sem védett meg!

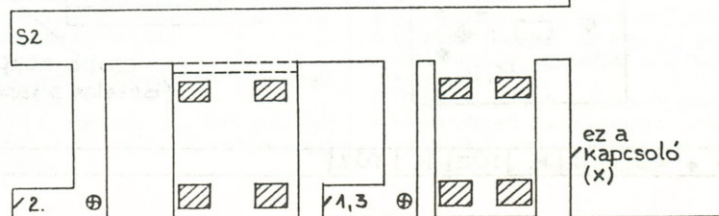
**Level 9.:**

Ezen a pályán három tesztet kell megoldani. Lássuk:

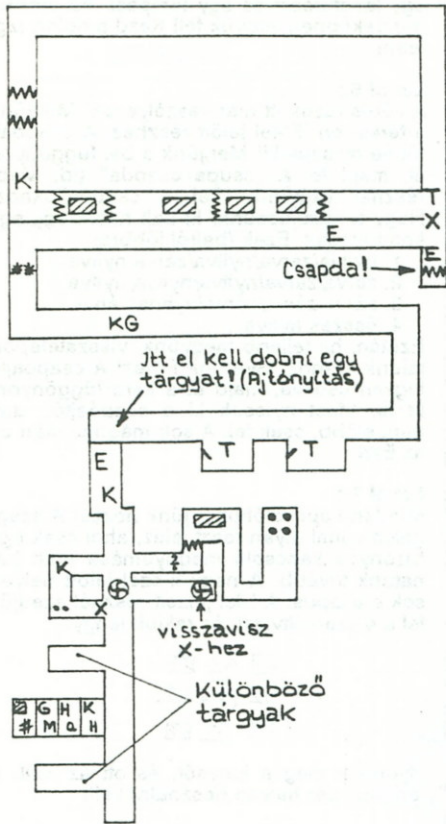
1. **Test of Pits** (a vermek tesztje)  
Ez pite, csak két dologra kell figyelni! Ahol a lépcső lefele vezet, előtte menjünk fel a bal sarokba. A két gránátot mindenképpen vegyük föl! A kapcsolót akkor nyomjuk meg, ha leraktuk a gránátokat. Ez úgy történik, hogy a kapcsolótól menjünk le, majd balra, egészen a falig. Ahol megjelenik a „Place Grenade Here” felirat, ott **TEGYÜK** le a gránátokat.
2. **Test of fire** (A tűz tesztje)  
Egy átlagos egyfejű simán megoldja...
3. **Test of electricity** (Az áram tesztje)  
Na, ezen én sem tudtam túljutni, hiába próbálkoztam a kapcsolókkal manipulálni. Ha netán lenne valaki, aki ezt teljesítette, akkor írja meg a szerkesztőség címére!

• Domokos Márton, Budapest

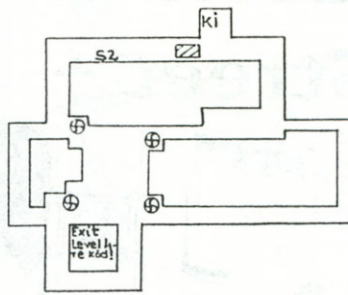
LEVEL 3.



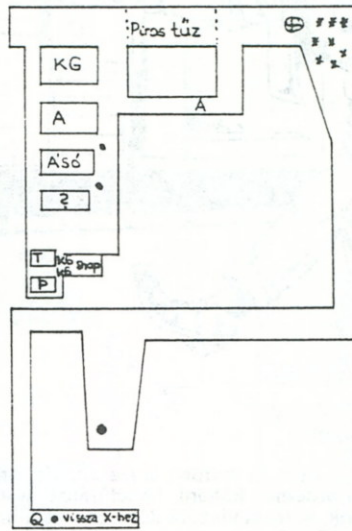
### LEVEL 4. MAP



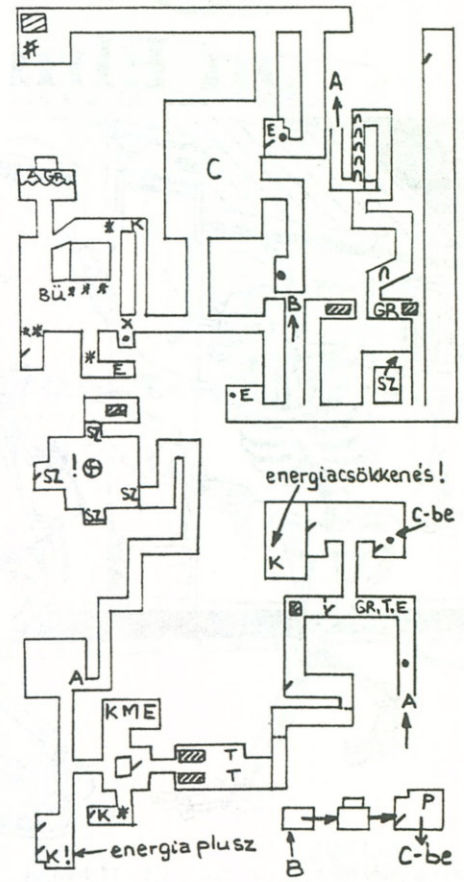
### LEVEL 4. MAP 'A'



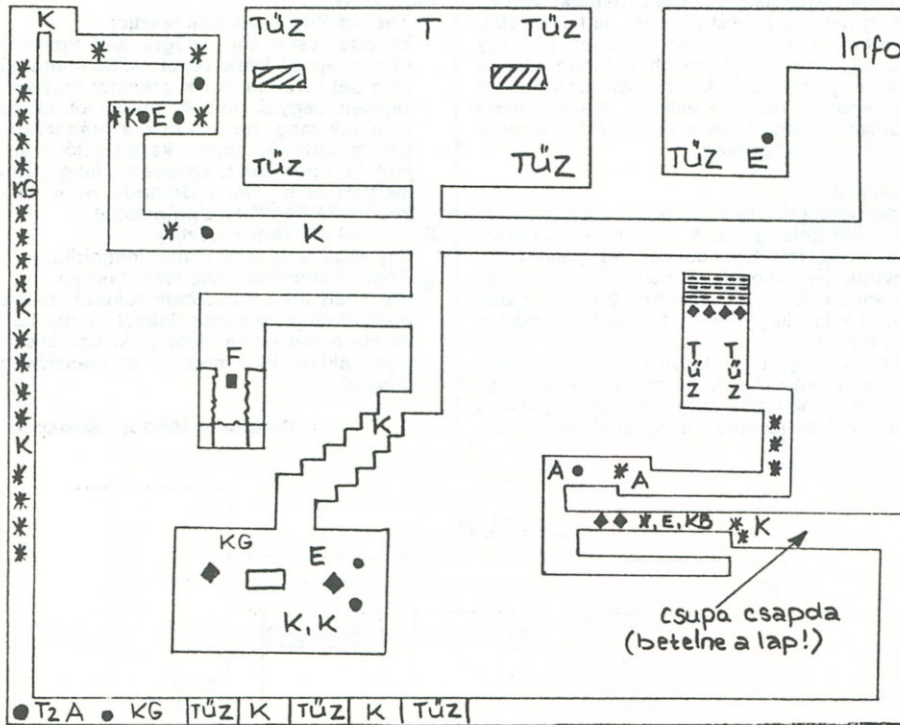
### LEVEL 4. MAP 'B'



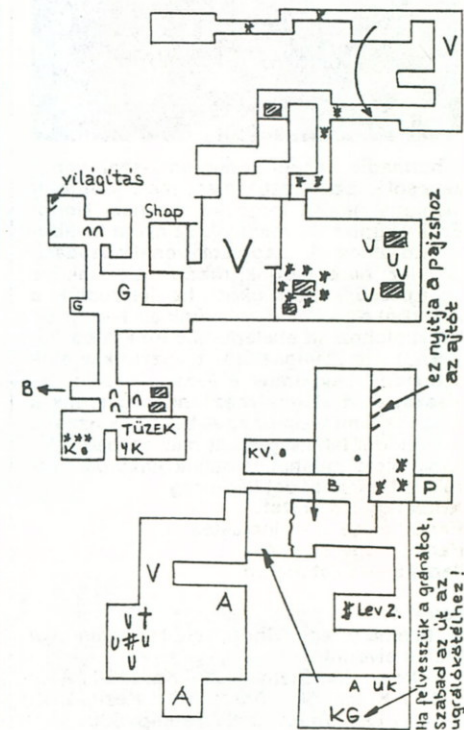
### LEVEL 7.



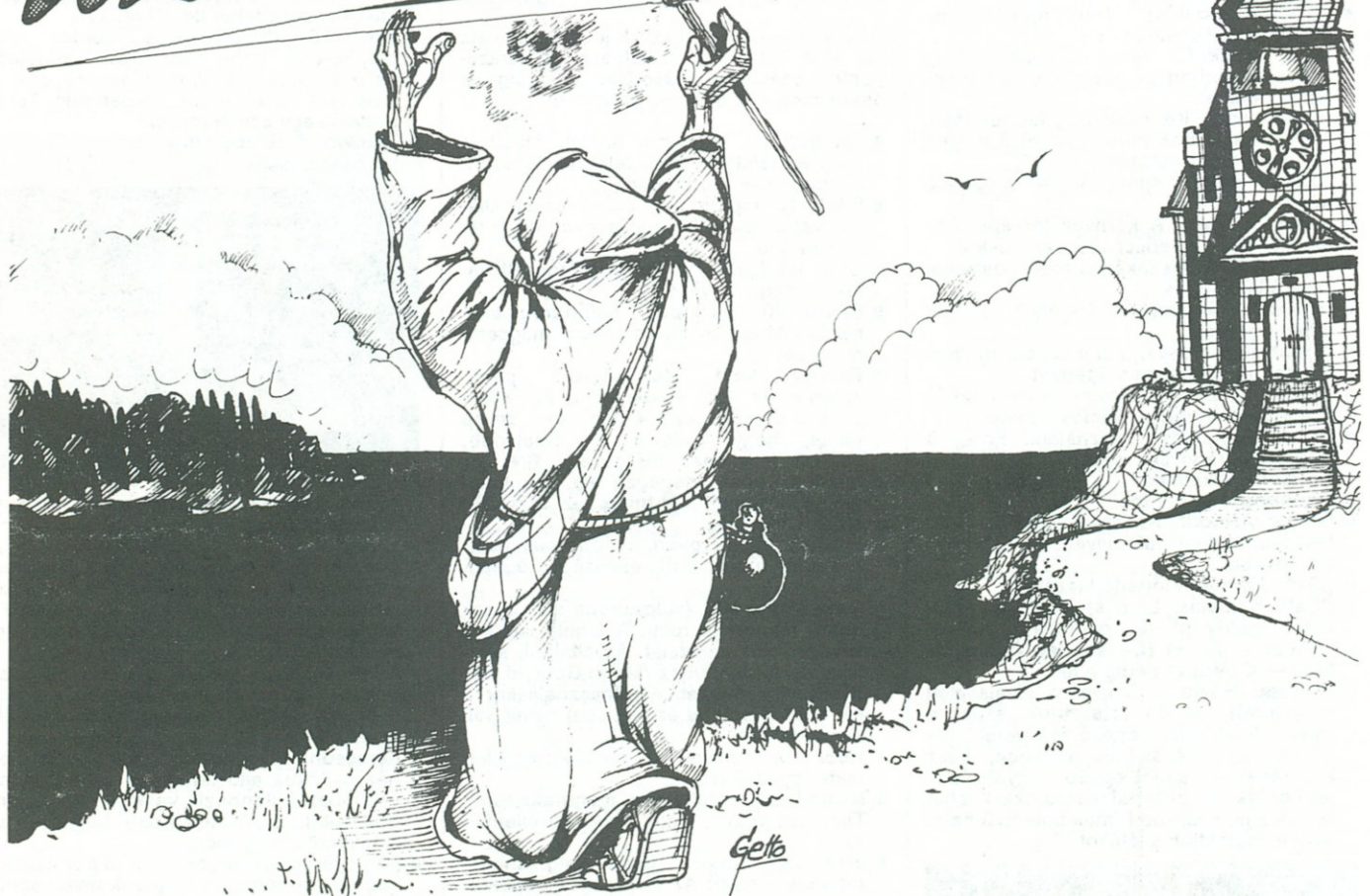
### LEVEL 6.



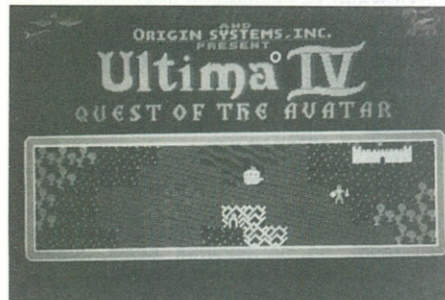
### LEVEL 8.



# ULTIMA IV.



A monumentális sorozat 4. része 1985-ben (atyaisten, de rég volt...) jelent meg. A harmadik részhez képest ismét változások léptek életbe: indulni ezúttal csak egy karakterrel fogunk, viszont a csapatunk később 8 főre fog növekedni. Míg a 3. részben szerepet kapott a 8 fő Erény, a 4. részre *Lord British* teljesen belegabalyodott a témába, és ebben a részben szinte minden az Erények körül forog. Ily módon kissé sajátos mozzanatok lesznek a játékban...



Kezetben hősünk egy fa alatt heverészik, és ábrándozik. Hirtelen nem messze tőle megjelenik egy nagy kék kapu (pont olyan, amilyen Britanniába vezet...) a kőör (pont olyan, ahonnan Britanniába szoktunk menni...) közepén, majd rövid vibráció után eltűnik (pont úgy, ahogy szokott...). Rövid tanakodás után hősünk odamegy, és felveszi a kőör közepén talált ankh-ot (egy pontosan olyan ankh-ot, amelyek Britanniában szoktak előfordulni...) és könyveket (pont olyanokat...). Az egyik könyvhöz szeren-

csétlen barátunk nem mer hozzányúlni, a másik Britanniá történelmének könyve (Id. gyári kézikönyv — hehe) (**Ki az a hehe? — CoVboy**). Ezután hősünk elindul, mint akit hipnotizálnak, becsámpázik egy vásárba, és eljut egy cigány jósnő sátrához, aki (állítása szerint) már várt rá. Néhány kártyát tesz elénk, hogy válasszunk közülük. A dolog primitívebb, mint gondolnánk: olyan, mint egy kieséses negyedöntő. A nekünk szimpatikus tulajdonságot kell választani háromszor, ez fogja meghatározni az osztályunkat. A tulajdonságok és az osztályok:

- **Honesty** (becsület) — **Mage** (varázsló)
- **Compassion** (kb. részvét) — **Bard** (bárd)
- **Valor** (bátorság) — **Fighter** (harcos)
- **Justice** (igazság) — **Druid** (druida)
- **Sacrifice** (áldozatosság) — **Tinker** (kovács)
- **Honor** (becsület) — **Paladin** (lovag)
- **Spirituality** (szellemiség) — **Ranger** (kócska)
- **Humility** (szerénység) — **Shepherd** (pásztor)

Ezek a tulajdonságok a sokat emlegetett Erények. A csapatunk tagjai között lesz mindegyikből egy, tehát a mi osztályunkbeli figura nem fog csatlakozni hozzánk. Az egyes karakterek és helyük:

- **Mariah** (Mage) — **Moonglow**, a bejárati hídtól északra.
- **Iolo** (Bard) — **Britain**, délkelet felé egy híd mögött a tábortűz közelében. Egy láda van nála.

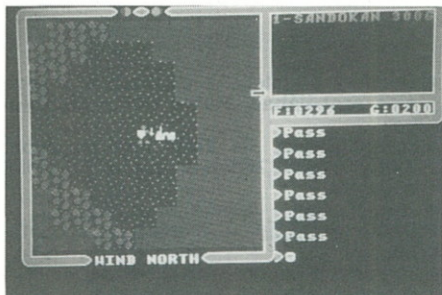
- **Geoffrey** (Fighter) — **Jhelom**, a fogadó első szobájában. Kulcs kell a belépéshez.
- **Jaana** (Druid) — **Yew**, egy tisztáson, amely a sűrű erdőben van a börtöntől nyugatra.
- **Julia** (Tinker) — **Minoc**, Poor ház.
- **Dupre** (Paladin) — **Trinsic**, a kocsmában.
- **Shamino** (Ranger) — **Skara Brae**, az első személy, akivel a belépés után találkozunk.
- **Katrina** (Shepherd) — **Magincia**, délkelet felé a romok falain kívül.

Ezek a csókák fognak tehát minket később boldogítani (fognak, ugyanis a játék egy bizonyos pontján csak akkor juthatunk túl, ha minden Erény képviselve van a csapatban).

#### A játék irányítása:

- **(A)ttack**: Valamely szomszédos pozícióban lévő élőlény megtámadása. Meg kell adnunk az irányt is.
- **(B)oard**: Beszállás valamilyen járműbe (pl. lóba — hehe) (**Már megint itt van ez a csóka? — CoVboy**)
- **(C)ast spell**: Varázslás, erről lesz még szó később.
- **(D)escend**: Létra/lépcsőmászás lefelé.
- **(E)nter**: Belépés az aktuális pozícióban lévő városba, épületbe vagy hasonló hüllyeségbe.
- **(F)ire**: Tűzelés a hajó ágyújaival.
- **(G)et chest**: Láda kinyitása, ha csapdával ellátott, akkor leszerelése is. Ajánlott magas ügyességű karakter.

- **(H)ole up and camp:** Táborozás, némi gyógyulást eredményez. Nem mindig sikeres.
- **(I)gnite a torch:** Fáklyagyújtás. Fáklya nélkül kevésbé effektív.
- **(J)immy lock:** Lezárt ajtó kinyitása valamilyen mágikus kulccsal.
- **(K)limb:** A descend ellentéte, mászás létrán vagy lépcsőn felfelé.
- **(L)ocate position:** Helymeghatározás, ehhez is kell valami tárgy.
- **(M)ix reagents:** Varázslatkészítés. Meg kell adni sorban az összetevőknek megfelelő betűket.
- **(N)ew order:** Két csapattag felcserélése. A mi karakterünk mindig az első helyen áll, rá ez nincs hatással.
- **(O)pen door:** Ajtónyitás a megadott irányban.
- **(P)eer at gem:** A környék térképe. Ehhez is kell némi spéci cucc, egy ékkő.
- **(Q)uit&Save:** A szokásos mellébeszélés, csak állásmentés.
- **(R)eady a weapon:** Valamelyik karakter felfegyverzése.
- **(S)earch:** Keresés, különösebb magyarázatot (remélem) nem igényel.
- **(T)alk:** Valamelyik szomszédos pozíció felé történő kommunikációs kísérlet.
- **(U)se:** Egy tárgy használata. Főleg a Search paranccsal megtalált tárgyak elszúrására alkalmas.
- **(V)olume:** Hang ki/be.
- **(W)ear Armour:** Az egyik embert be lehet csomagolni valamilyen védő hatású burkolatba.
- **(X)-it:** Járműből történő kiszállás.
- **(Y)ell:** Kiabálás. Lóra speciális hatással van: "giddyup" a gyorsítás, "whoa" (Whoa! — Larry) (De szépen összejöttünk — CoVboy) pedig a fék.
- **(Z)-tats:** Rövid jellemzés a kiválasztott karakterről, ha 0-t választunk, akkor a csapat tulajdonát képező fegyverek, védőcuccok, varázslat-alapanyagok, kész keverékek, valamint egyéb tárgyak listáját kapjuk. A jobb/bal kurzorokkal lehet scrollozni ide-oda, más billentyű hatására folytathatjuk a játékot.



A party (és harcban a karakterek) mozgását elősegítő billentyűket nem áruljuk el, bízva abban, hogy ez semelyik géptípuson nem fog senkinek megoldhatatlan problémát jelenteni.

#### Pár (jópár) szó a varázslatokról:

A varázserő az intelligencia duplája minden karakternél ezt módosítja az osztály a következőképpen:

- **Mage:** Teljes
- **Druid:** 3/4
- **Ranger, Bard, Paladin:** 1/2
- **Tinker:** 1/4
- **Fighter, Sepherd:** Semmi

Most következnek egy kissé igénytelen felsorolás a varázslat-komponensekről, minden jellemzés nélkül:

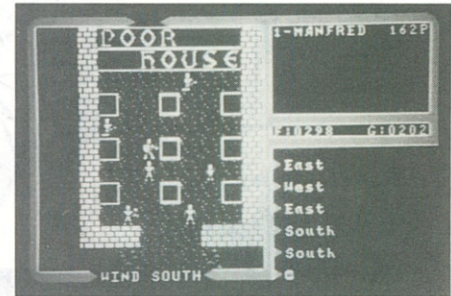
*Sulphurous Ash* (kénés hamu), *Ginseng* (?), *Garlic* (fokhagyma — jó vicc...), *Spider Silk* (pókselyem), *Blood Moss* (vértáp — ??), *Black Pearl* (fekete gyöngy), *Nightshade* (egy gombaféle), *Mandrake Root* (Mandrake gyökér, lásd még Monkey

Island I. Ez utóbbi — mármint a gyökér — a legértékesebb varázslat-összetevő.) **(A Ginseng az egyértelmű, hogy Panax gyökér, a Blood Moss viszont szerintem valamilyen mohaféle lesz. Hogy milyen a véres moha azt nem tudom, de ha valakinek van türelme, csücsüljön oda egy fa tövébe, 28 napon belül ki kell derülnie — CoVboy)**

És akkor most következnek a varázslat-lista (az első zárójelben a felhasznált varázspontok száma, a másodikban pedig az összetevők — a sorrend is számít!):

- **Awaken** (5) (ginseng, garlic): Mágikus úton elaltatott karakter felébresztése. Általában sikerülni szokott...
- **Blink** (15) (spider silk, blood moss): Utazás varázslattal. Nem jó nagyon nagy távolságokra.
- **Cure** (5) (garlic, ginseng): Mérgezett karakter meggyógyítása.
- **Dispel** (20) (black pearl, sulphurous ash, garlic): Mágikus energiamező megsemmisítése.
- **Energy field** (10) (black pearl, sulphurous ash, spider silk): Az előbb említett energiamező. 4 fajtája van: **sleep** (lehet, hogy elaltatja az áthaladót), **poison** (esetleges mérgezés), **fire** (ez mindenképpen megégeti azt, aki belemeleg), valamint **lightning** (ez szimplán áthatolhatatlan).
- **Fireball** (black pearl, sulphurous ash): Támadás tűzzel 1 (!!)
- **Gate travel** (40) (sulphurous ash, black pearl, mandrake root): A lehető legjobb teleportációs varázslat. Az általunk kiválasztott Holdkapuhoz (Moon Gate, ld. később) visz minket. A felhasználáskor a két hold (*Trammel* és *Felucca*) nevét kell kimondani.
- **Heal** (10) (ginseng, spider silk): Egy karakter gyógyítása.
- **Iceball** (20) (black pearl, mandrake root): Támadás jéggel, ismét csak egy ellenfélre.
- **Jinx** (30) (black pearl, nightshade, mandrake root): Az ellenségek összevarázsa, általában derekasan nekiállnak egymást csépelni.
- **Kill** (25) (nightshade, black pearl): Halálvarázs. A funkciója az, hogy 7 szívverésnyi időre megállítja a célpont szervezetének működését, ezt erősebb ellenségek túlélhetik. Ellenséges varázslók kedvenc szórakozása.
- **Light** (5) (sulphurous ash): Fényvarázs.
- **Magic Missile** (5) (sulphurous ash, black pearl): A legegyszerűbb támadóvarázslat. Belső sérüléseket okoz, de nem igazán komolyakat.
- **Negate** (20) (garlic, mandrake root, sulphurous ash): Rövid időre megszünteti minden más varázslat hatását. Igen hasznos lehet pl. menekülés esetén...
- **Open** (5) (sulphurous ash, blood moss): Valamilyen bezárt (általában csapdával is ellátott) zár kinyitására használható.
- **Protection** (15) (sulphurous ash, ginseng, garlic): Rövid ideig tartó védővarázslat a varázslón.
- **Quickness** (20) (sulphurous ash, ginseng, blood mess): Gyorsaság, a kiválasztott karakter sebessége a duplájára nő. Természetesen némi öregedéssel jár.
- **Resurrect** (45) (sulphurous ash, ginseng, garlic, spider silk, blood moss, mandrake root): Egy halott fickó felélesztése. Szükség lesz rá...
- **Sleep** (15) (spider silk, ginseng): Néhány ellenséges organizmus elaltatása, akár nagyobb távolságból is.
- **Tremor** (30) (sulphurous ash, blood mess, mandrake root): Ez egy igen hatásos trükk. Földrengést okoz, ami rögtön elnyel néhány ellenséget, a többi meg nagy százalékban elfut, mert tele lett a nadrág.

- **Undead** (15) (?): Az élőholt ellenfelek elűzése.
- **View** (15) (nightshade, mandrake root): Megmutatja a területet egy Blink hatósugaran belül. Ki kell nyögni hozzá az aktuális régió nevét.
- **Wind change** (10) (sulphurous ash, blood moss): A szélirány megváltoztatása. Hosszabb tengeri utazás esetén igen hasznos lehet (ld. Pirates!).
- **exit** (15) (blood moss, spider silk, sulphurous ash): Bármilyen földalatti helyről kivarázsolhatjuk vele a csapatot.
- **Y-up** (10) (blood moss, spider silk): Teleportálás egy szinttel felfelé.
- **Z-down** (5) (blood moss, spider silk): Teleportáció lefelé.

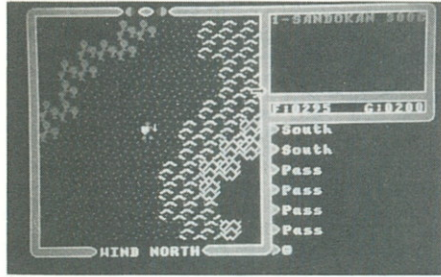


#### A leírás megkezdése előtt most néhány általános tanács:

- Beszéljünk mindenkivel, mert hasznos infokat lehet egyesekből kirángatni (általában jó témák: 'health', 'job', 'name', azután válaszok alapján lehet tovább érdeklődni).
- A városokat és falukat igyekezzünk alaposan bejárni, mert az érdekes személyek és tárgyak általában nincsenek szem előtt.
- Keressünk titkos ajtókat. Nem olyan nehéz, a titkos ajtó falban pl. mindhárom verzióban különbözők valamelyest a normál faltól. Labirintusokban kapcsolókat is találhatunk ily módon.
- Az egyes csapattagok csak akkor csatlakoznak hozzánk, ha vagyunk olyan szinten, ahány ember lesz velük együtt a party-ban.
- Pihenésre és gyógyulásra van a táborozásnál egy sokkal jobb lehetőség: keressük fel *Lord British*-t. Beszéljünk vele, a téma legyen „health”, a kérdésre válaszoljunk nemmel, és barátunk felgyógyítja a csapatot.
- A varázslatösszetevők ára helységenként erősen változó, jól nézzük meg, mit hol veszünk.
- Tájékozódáshoz nagyon jó a sextáns, a leírásban ez által kapott koordinátákra fogunk hivatkozni. Természetesen jól használható a játékhoz mellékelt térkép is...
- A két legerősebb komponens nem vásárolható. Beszerzésük:
  - **Mandrake root:** Lat: D'G' Long: L'G' koordinátákon találjuk, amikor mindkét hold 1 állásban van.
  - **Nightshade:** Lat: J'F' Long: C'O' koordinátákon, amikor mindkét hold 1 állásban van. Ahogy a holdak állása megfelel, kezdjünk szorgalmasan keresni, és ne hagyjuk abba, amíg a konjunkció meg nem változik.
- Magincia városának elérése sem túl bonyolult: bemegyünk egy Holdkapun, amikor a célhold 8-as állásban van, vagy elhajózzunk a Lat: K'J' Long: L'L' koordinátákra.
- A közlekedés legjobb módszere a Holdkapuk használata. Az első hold pozíciója a Holdkapu helyét adja meg, a második pedig a célállomást. Ha minden igaz, az 1. állapot az újhold, a többi meg ahogy jön sorban. A kombinációkhoz sok sikert kívánunk, ezt a gyári kézikönyv sem kóti az orrunkra.



A játék első részének a célja az, hogy összegyűjtsük a többi 7 fő Erény képviselőjét, és hogy mind a nyolc Erényből elérjük a megvilágosodást. Így válunk *Avatar*-rá. A megvilágosodáshoz szigorú szabályok tartoznak, amelyeket a megfelelő szentélyekben 1, 2, majd 3 ciklus erejéig történő meditálás után tudhatunk meg. A szabályok megfelelő ideig történő betartása után megkapjuk a látnoktól az engedélyt, hogy elérjük a megvilágosodást. Irány a szentély, és 3 ciklusnyi meditáció után „megvilágosodunk”. Azért ezután sem árt a szabályokat betartani. Fair play, please...



#### Az Erények viselkedési szabályai:

- **Honesty:** Ne vegyük fel a városokban, a falukban és a kastélyokban szanaszét heverő kincsesládákat. Soha ne vágjuk át a vak eladót a varázsboltban.
- **Compassion:** Ne gyilkoljunk nem gonosz teremtményeket. Ne mi üssünk először. Adjunk a koldusoknak annyi pénzt, amennyit csak lehet.
- **Valor:** Minél többet harcoljunk gonosz lényekkel. Csak akkor fussunk el harcban, ha az életünk múlik rajta.
- **Justice:** Ne lopjunk aranyat (**csak aranyat ne lopjak?**). A faluk, városok és kastélyok lakóira ne támadjunk rá. Akkor se ölünk meg gonosz lényeket, ha rántámadnak, próbáljuk őket menekülésre készíteni.
- **Sacrifice:** Adjunk sok aranyat a koldusoknak. Adjunk gyakran vért a gyógyítóknál. (Ha bemelegünk, és nem akarunk gyógyulni, akkor kapjuk a kérdést. 100 HP-t csapolnak le a vállalkozó szellemű kalandorról.)
- **Honor:** Ne vegyünk fel olyan látát, ami nem a miénk. Ne támadjunk meg nem gonosz lényeket.
- **Spirituality:** Menjünk gyakran a látnokhoz. Meditáljunk gyakran.
- **Humility:** Válaszoljunk a „Büszke vagy? (Art thou proud?)” kérdésre határozott nemmel.

Látható, hogy vannak a szabályok között (néha elég nagy) átfedések. Érdekes tartalmat ad a játéknak, hogy egyszerűsített találni az ésszerű kalandozás és a szabályok betartása között.

Még van valami, ami szükséges a megvilágosodások megszerzéséhez: a **Mantra** és a **Rúna** minden egyes Erényhez. Újabb felsorolás következik (zárójelben a **Mantra**, amit a lakosokkal beszélgetve deríthetünk ki, aztán a **Rúna** megtalálásának helye):

- **Honesty (AHM):** **Moonglow**, Mariah-tól nem messze egy látában.
- **Compassion (MU):** **Britannia**, a fogadóbeli járat végén.
- **Valor (RA):** **Jhelom**, délnyugati torony. A fogadó leghátsó szobájában van egy titkos járat. Szükség lesz egy kulcsra és 3 **Dispel** varázslatra. Ha a rabokat kiszabadítjuk (jót tesz a **Compassion**-nek), akkor összesen 7 **Dispel**-varázs kell.
- **Justice (BEH):** **Yew**, az egyik börtöncellában. Menjünk a bíróhoz, válaszoljunk neki nemmel, és keressük meg a kérdéses cellát.
- **Sacrifice (CAH):** **Minoc**, a kovácsműhely tüzében.
- **Honor (SUMM):** **Trinsic** délnyugati csücskében.

- **Spirituality (OM):** **Lord British** kastélyának kincseskamrájában.
- **Humility (LUM):** A **Paws**-tól délre fekvő hegycsúcsok között.

#### Két szentélyt kissé nehezebb megtalálni az átlagosnál:

- **Shrine of Spirituality:** A Lat: B'D' Long K'G' koordinátájú helyen kell belépni a holdkapun akkor, amikor mindkét hold 5. állásban van.
- **Shrine of Humility:** Ez a szentély **Abyss** szigetén van (itt lesz a végső harc is!). Hajóval ajánlott megközelíteni, a **Verity** szigettől délre található. Apró kellemetlenség, hogy tele van a környék démonnal, így a szentélyt kissé nehezen megközelíthető. A démonok egyébként nem végtelen számúak, ha valakinek sürgősen pénzre vagy XP-re van szüksége, ide mindig jöhet (legfeljebb meghal). A szentélyhez úgy lehet odajutni, hogy használjuk az ezüst kürtöt (**Silver Horn**), amelyet egy szigeten, **Spiritwood** déli csücskében találunk (koordináták: Lat: K'N' Long: C'N'). A kürt használatát az infó között jelzi egy piros golyó. Ha ez eltűnik használjuk a kürtöt sürgősen ismét, ellenkező esetben nagyon kellemetlen dolgok történhetnek.

Következő dolgunk az lesz, hogy előkészítjük az átkelést a Nagy Stygiai Szakadékon (**Great Stygian Abyss**). Ez nem feltétlenül az első feladat UTÁN jön, mivel például a labirintusokban történő mászkálás közben kitűnően fog fejlődni a **Valor**, és így tovább, ezt mindenki kigondolhatja magának. Következzenek azok a kritériumok (jó sok), amelyeknek meg kell felelni ahhoz, hogy átkeljük a Szakadékon:

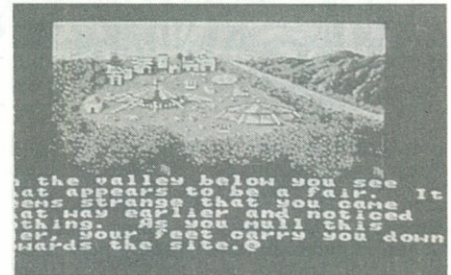
1. Avatár-rá kell válnunk (ld. feljebb)
2. Minden csapatagnak együtt kell lenni (szintén ld. feljebb)
3. Szükség lesz egy hajóra
4. Szükségünk lesz a Bűvös Kerékre (**Magic Wheel**). A Lat: N'H' Long: G'A' koordinátájú helyen van, a Hősök Fokánál (**Cape of Heroes**) (**Az Jobban hangzana, hogy Fókák hősnél — CoVboy**). **Abyss** felé lesz egy öböl, ami tele van kalózzal, itt kell használnunk a hajónk ellenálló-képességének megerősítésére.
5. Mystic fegyverek és védőruha: Ezeket csak *Avatar*-ként találhatjuk meg, a **SEARCH** parancs segítségével.
  - **Fegyverek:** A **Serpent's Hold** edzőteremének közepén vannak.
  - **Védőruha:** **Empath Abbey**-ben van, a tölgyfaliget közepén.

**Abyss**-ben elég, ha a ruhát hordjuk, a fegyverek helyett célszerű valami jobb löfegyvert alkalmazni. Ha valamelyik **Mystic**-cuccot eladjuk, újra termelődik, így szép pénzre lehet szert tenni (de az Erények esetleg megcsinálják a dolgot...).

6. A bátorság Harangja (**Bell of Courage**): Hajóval érhető el, **SEARCH**-cselel keresendő. Koordináták: Lat: N'A' Long: L'A'.
  7. Az Igazság Könyve (**Book of Truth**): **Lycaenum** kastély könyvtárában van az R betű alatt.
  8. A Szerelm Gyertyája (**Candle of Love**): Az eldugott **Cove** faluban található meg. A Gyertya a falu szentélyének egyik titkos szobájában van. A faluhoz két úton is el lehet jutni:
    - Hajóval belemegyünk az Örvénybe, és így egy tengerre kerülünk, amelynek partján ott a falu.
    - Menjünk a Lat: F'L' Long: H'O' koordinátákra (a **Shrine of Compassion** közelében), és varázsoljunk **Blink**-et, irány kelet.
- Az utóbbi három tárgy egyébként a Szakadék megnyitásához kell.
9. **Mondain** koponyája (**Skull of Mondain**): Erre a szakadék bejáratánál lesz szükség, ezzel végleg megszabadítjuk a világot barátunk gonosz befolyásától (pedig

már mikor lemészároltuk...). Lehetőleg máshol ne használjuk, mert igen pórul járunk. Megtalálásának koordinátái: Lat: P'F'(SZ'') Long: M'F' (hajó szükségeltetik), akkor lehet megtalálni, amikor mindkét hold 1. állásban van.

10. Tudnunk kell, hogyan állnak össze a fő Erények az Igazság, Szerelm és Bátorság (**Truth, Love, Courage**) összetevőiből. Ez kell a Három Rész Kulcsának megszerzéséhez, és **Abyss**-ben rá is kérdezzek.
11. Jelszó (**Word of Passage**): A Kódex termébe való belépéshez kell. A három kastély (**Lycaenum, Empath Abbey** és **Serpent's Hold — Truth, Love, Courage**) királyai 1-1 szótágit ismerik a szónak. Ezek sorban **VER, AMO** és **COR**, tehát a jelszó **VERAMOCOR** (Ez így értelmetlen! Nem **VERA MOCOROG** akart lenni! — **CoVboy**)
12. Az Egy Tiszta Axióma (**One Pure Axiom**): ezt kell legutoljára megadnunk, amikor a Kódex Kamrájában vagyunk. Megszerzése úgy történik, hogy az egyes Erényekhez tartozó megvilágosodásokor egy látomást fogunk megtekinteni, amely a rúna-abc 1-1 betűje. Ezeket összeolvasva **Honesty/ Compassion/ Valor/ Justice/ Sacrifice/ Honor/ Spirituality/ Humility** sorrendben az **INFINITY** szót kapjuk.
13. A Három Rész Kulcsa (**Key of the Three Parts**) nyitja a Kódex Kamráját **Abyss** 8. szintjén. A Kulcs 1-1 darabját az igazság, a Szerelm és a Bátorság Oltárszobáiban kapjuk. Ehhez szükség lesz a 8 színes kőre, amelyek az Erényeket jelképezik (ez jó kis móka lesz, ld. később). A 3 Oltárszoba a labirintusokat köti össze egymással a 8. szintjükön (**Truth — N: Deceit, S: Hythloth, E: Shame, W: Wrong; Love — N: Despise, S: Hythloth, E: Wrong, W: Covetous**). A szobákban kell használni azoknak az erényeknek megfelelő kőeket, amelyekből a szoba névadó tulajdonsága áll (pl. **Truth: Blue [Honesty], Purple [Tentacle, illetve Honor], Green [Justice], White [Spirituality]**). Ez mondjuk zavaros, de mit lehet tenni...



Mielőtt a kövekre rátérnénk (az nem fog végig ebbe a számba beleférrni), néhány ésszerűbb javaslat a sok elvont hülyeség után:

- Igyekezzünk minél több HP-t begyűjteni. Nekünk olyan 800 elég lehet, a többieknek 500, a **Shepherd** 200 körül, ő álljon a party közepén a 4. helyen.
  - Feltétlenül szükséges varázslatok: **Awaken, Cure, Dispel, Heal, Jinx, Negate, Open, Resurrect, Tremor**. Ajánlott továbbá **Light, Y-up** és **Z-down**.
  - Vigyünk jó sok fátylát, drágakövet és kajakot. **Abyss** előtt nyugodtan elkölthetjük minden pénzünket (rúgassuk be jól a karaktereket...), mert ott már nem lesz aranyra szükség.
- Nos, ennyit első nekifutásra. Az az igazság, hogy ez a leírás kissé kutyafuttában készült, így nem tudunk mindent pontosan átnézni. Az esetleges hibákért elnézést kérünk, a folytatásban igyekszünk majd korrigálni. A folytatás a hagyományoktól eltérően nem 1 év, hanem hozzávetőlegesen 1 hónap múlva várható...

● Bryan

# JURASSIC PARK



**Hell**

Az **Ocean** mindig is hipercool progamokat adott ki. PC-n pl. **Epic**, **Sleepwalker**, **Robocop** 3D-mind-mind király játékok. Azután itt van a **Jurassic Park** is, ami szintén kiváló! Amígán csak az 1200-re jelent meg, sz=val 500-asok, felesleges levelezgetni, hogy mé' nem működik. Készül a C64 verzió is, ahol igazán nem tudjuk, a 3D részeket hogy csinálják majd meg :(.



Maga a játék egy hagyományos gyűjtögetős-logikai mászka. Szép scroll, jó GUS hang, remek összhatás... Nos, pár hint és térkép:

Felfelé-lefelé egy bizonyos határok között mozoghatunk: lefelé ugrást kb. embermagasságig bírnak ki, viszont felfelé sokkal

kisebbit ugorhatunk (ezt nevezzük ezentúl 1 ugrásnyi magasságnak). Ez sokmindennek az alapja lesz: sziklákat kell összegyűjtenünk (ezeket ezentúl ugróköveknek nevezzük) ahhoz, hogy valahova felmászhasunk.

Kétféle fegyverünk van, ebből a nagyhatótávolságút inkább tartogassuk a denevérek ellen és az ugrókövek, a lézer sokkal hatékonyabb.

## 1. pálya:

Az 1. pályán először menjünk a mélyedés közepén felülre, és toljuk felfelé a joy-t. Látjátok, hogy kell ugrani? Mindig keressük fel az összes fellelhető terminált! Az első pl. rögtön itt van, ha bal felé indulunk és lefelé jövünk. A terminál közvetlen közelében kigyullad egy JP logo, ekkor kell a **SELECT**-et nyomnunk (alapértelmezésben: **Enter**).

A terminálon '1'-t nyomva az aktuális feladatokat kell elolvasni (jelenleg a két gyerek megkeresése és kivezetése), a kettessel lekerhetjük a térképet, ami felettébb hasznos (itt '1'-et nyomva jelmagyarazat és viszont). A harmas gomb a zárszerkezeteket nyitja, vagy ha nem tudja, az okot kiírja, pl. kártya kell az ajtónyitáshoz. Itt pl. rögtön a bunkert nyitassuk ki.

A bunker jóval lefelé lesz (középtájon menjünk le). A kissrác ettől jobbra lesz valahol. Ha a bunkerből felszedtük a szerszámokészletet, irány felfelé, ott is a csatorna-bejárat.

Bent (lásd a térképet — bocsi, ha kicsit pontatlan, de nagy vonalakban használható) először gyerünk fel, majd balra a 2. keresztfolyosó legvégére. Kezdjük el magunk előtt taszigálni a hordót, a kiscsaj felé. Ha valamelyik sarokba véletlenül beszorulna a hordó, lőjünk bele a golyós fegyverrel kétszer (bár ilyen veszély nem fenyeget, ha *átlósan* — fire+irány — toljuk a hordót útke-resztesződés előtt!). Ha a víz alatt jön valami, akkor sürgősen ki a vízből!

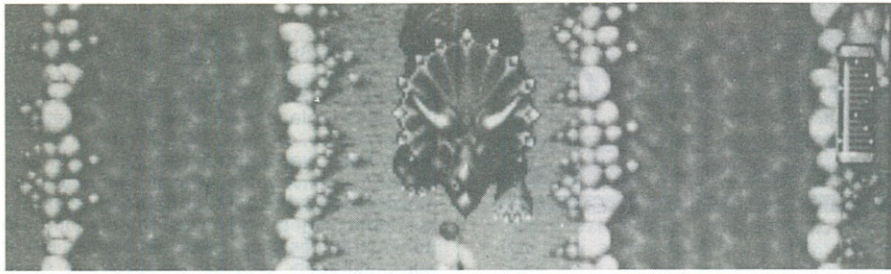
Ha elértünk a csajhoz, az felmászik a hordóra (a kis kényes), és visszafelé is ki kell navigálnunk.

Az ajtónyitó kártya balra az 1. folyosó végén lesz.

Ha megvan a két kölök+a kártya, gyerünk jobbra felfelé, ott lesz a kapu.

## 2/1. pálya:

Ez már sokkal szenyőbb lesz. Először is, 5-10 percet kell eltöltenünk azzal, hogy minden létező helyről összeszedgetünk gyűmölcsöket (kis piros, ill. sárgászöld valami a földön, 386-oson remegnek, ha scrolloz a screen). Addig szedegessük, míg az inven



tory-ban a gyümölcs alatti piros csik nagyon meg közelíti a kép jobb szélét. Ezután gyerünk (ha még nem lennénk ott) a villanyautó-pályán szinte teljesen balra, és ott ugorjunk fel, ahol a kerítést földön fekvő vezetékek szakítják meg.

A második, jobbra néző kereszteződésnél induljunk jobbra. Felülről egy hatalmas dromedár támad, a prog automatikusan megeteti az inventorynk gyümölcseivel (volt elég?). Mi meg rohanjunk le, majd ott gyorsan jobbra...

Fel, és jobbra. Először ami köpködő csak van általunk elérhető távolságban/magasságban, azt irtsuk ki, mert elég sok időt kell majd eltöltenünk a következő dromedár előtt, miközben ők is lőnek ránk (ami a jóval felettünk levő szinten van, azt persze nem tudjuk elintézni, de ilyenből csak egy van).

Eután jobbra fel, az újabb dromedár elé huppanjunk le. Nekünk ront, de szerencsére elég könnyen kiszámolható, merre támad. A lényeg, hogy a lent levő kőkerítést verje szét (10-20 lépésben sikerülni fog). Ekkor pucolás le (arra vigyázzunk, hogy az út közepén rohanjunk!), és gyorsan ugrás.

Ekkor (ha még élünk) irány balra, majd fel: card. Jobbra, fel: némsokára megjeljük a bunkert. Na itt kezdődik a 3D rész! A Wolf 3d-n felnőtteknek nem kell sokat magyarázni (térkép van).

### 2/2 pálya:

Ez sem lesz könnyebb rész... Lavírozzunk el jobbra (vigyázzunk a kőomlással és a csapkodó farkakkal!). Az egyik követ taszigáljuk le (ahol különösen erős a lavina), és toljuk ugyanezen földnyelv bal oldalához: ott már feljuthatunk.

Bal oldalt kell majd feljutnunk, amihez persze a jobb oldali doboz tetején levő követ kell majd felhasználnunk (és oda egy halom lavinán és csapkodó farkon át kell eljutnunk).

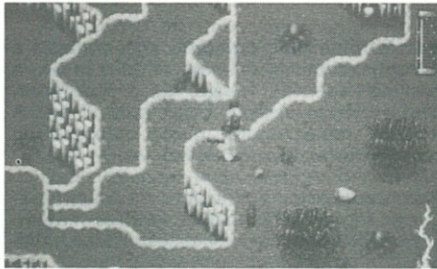
### 3/1 pálya:

(3149da2b) A város felső, bal oldali sziklapárkányáról indulunk. Menjünk valamit fel, és ahol két ugrásszinttel lejjebb látunk egy életerő-dobozt, menjünk le. Ennek a földnyelvenk a jobb végén lesz egy fészek-szerűség, pár tojással. Ezeket löjük szét. Ha minden jól megy, most kapjuk meg a kártyát a sziklaperem jobb szélén levő ajtóhoz; ha nem, akkor még balra fent a párkány

alatt is lesz egy fészek. Innen a bal feljárat-hoz tolt ugrószikla segítségével jutunk ki. Ezek után már simán csak fel-jobbra-le kell mennünk a felső sziklapárkányon. Hamarosan elérjük az ajtót...

### 3/2 pálya:

Jöjünk le a közvetlenül az ajtótól lefelé induló 3 db két ugrásnyi bukkánón. Induljunk jobbra, majd amikor a felfelé vezető hidat elértük, azon fel (itt jobbra, fel indulva lelünk két heal-dobozt!), majd balra a parton, egész addig, amíg a terminálra nem lelünk (a másik, a szigeten levő terminált hagyjuk békén, mert úgyis felfalnak, ha úszni próbálnánk). Itt megtudjuk az aktuális feladatot: összeszedni az összes dinóembriót és akkor, 60 másodpercen belül, átjuthatunk a kapun. Tehát, nyissuk ki a Pterodome ajtaját (ez van nyitva csak egy percig!), majd usgyi, futás jobb felfelé. Megjeljük a tojásokat, szedjük őket össze, a kártya jobbra, az autóröncstől lefelé lesz, itt is mehetünk fel két szintet. Utána futás balra, át a két ajtón.



### 3/3 pálya:

Ugyanaz a pálya, mint a 3/1-ben, de itt az alsó szinteken mászkálunk. Felül menjünk el (egy ugrókövet felhasználva), balra, majd le — egy behúzott híd után lefelé, hátul egy gépházat lelünk. Lőjük bele — egyet szikrázik, és a híd kinyúlik. Gyerünk vissza és át a hídon! Itt a közepén levő emelkedéssel ne vacakoljunk, inkább a bal lent levő ug

rókövet toljuk lefelé, és ekkor lefelé fel tudunk ugrani a párkányra. Balra, le a párkányon: kapu baloldalt.

### 3/4 pálya:

A dzsungel, balra lefelé indulva csónakra lelünk, ülünk is bele. Kellemes, mert a víziszörnyek támadásától többé-kevésbé megvéd. Fel a kettős híd alatt pálya:

### 3/5 pálya:

A 3/1 városa, de most a vizen. Lavírozzunk keresztül a zátonyokon, és ott, ahol a vizes van (jobb fele), ugorjunk ki a csónakból lefelé. Gyerünk le a sikátoron, majd jobbra: úszva megint elérhetjük a tutajt. Tovább.

### 4/1 pálya:

(504afa2b) A csónakkal most már kiköthetünk (felülről közelítsük meg a szigetet!) a második, a szigeten levő terminálnál. Ott a bal alsó kerítéskaput tudjuk kinyitni, úgy-hogy vissza a csónakba, és felül, ahol csak 1 az ugrástávolság a vízszint és a föld között, ki a partra. Jobbra, le a hídon, balra, le: át a nyitott kapun.

### 4/2 pálya:

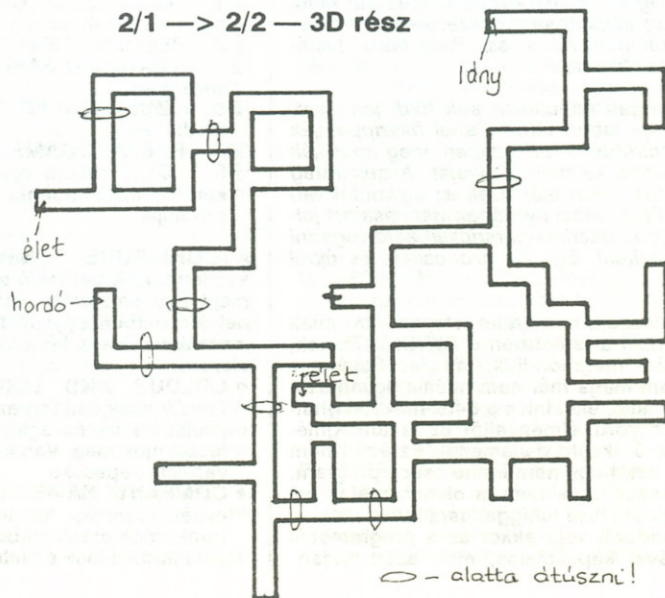
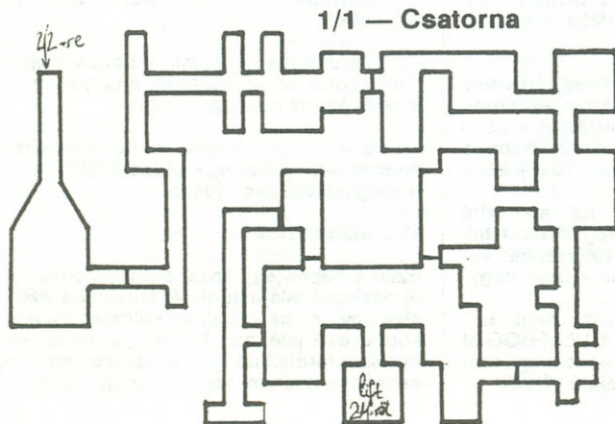
Egyenesen balra, és ahol az elsősegély-csomag volt, ott felfelé a dzsungelben, majd balra és végül le. A dombon terminál, ugrókövet kell itt is használni. Kapunyitás, balra lefelé.

### 4/3 pálya:

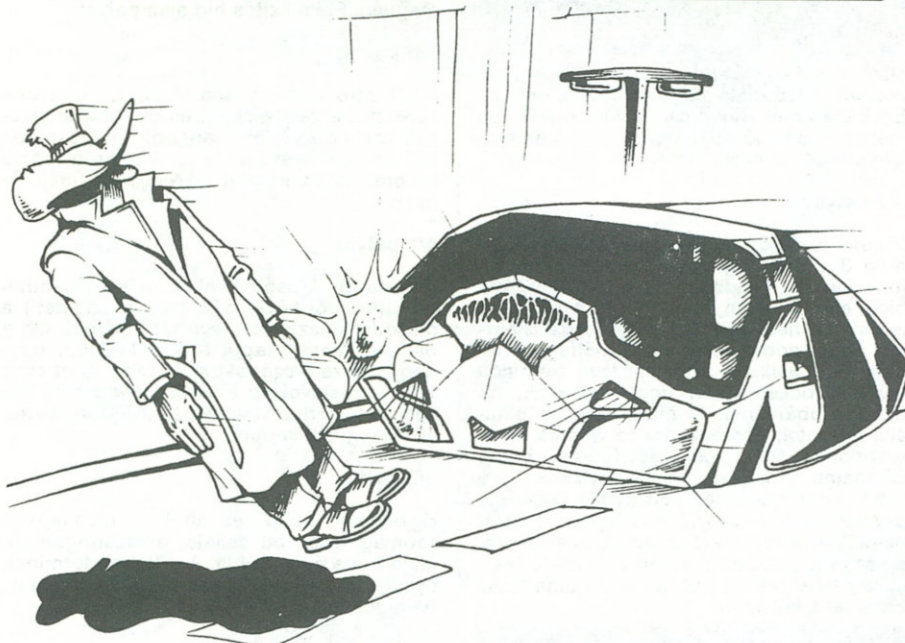
Gyerünk fel (a két gyerekkel a kapuban most még ne vacakoljunk!), és ahol egy ugrókövet mélyedés van az előző pálya eddig elérhetetlen, a folyó felső felén fekvő része és a mostani pálya között fekvő kerítés alatt, gyerünk át (az ugrókövet a golyós lövedékkel lehet kijebbn húzni; ehhez munióciót a dzsungelben balra lelünk). Gyerünk jobbra, át az alsó hídon, és vissza a felsőn, fel a terminálhoz (Dilophasaur Term.1), bunkerajtó. Balra tovább, felül: ajtó, card kell. Ezt az ajtó mellett, jobbra, majd le és balra, a bunkerben leljük meg.

**Bocs a címszavakért, remélhetőleg elég világos volt! A kódok szinte biztos, hogy nem fognak passzolni, de hátha...**

• DADA



# Syndicate



Megkezdődött az idény. A menedzserek erre készülnek a Bikabéka és a Tehénbéka cégnél, egymásnak adogatva a jobbnáljobb ötleteket, de a versenyt egy nyerte meg...

Kis Pista bácsi békésen pipázgat az utca közepén, amikor egy feltűnően buborékalkakú buborék suhan el mellette, majd tőle három méterre megáll. Csapat emberke ugrál ki belőle, centit és karos mérleget lobogtatva a kezükben, és kezelésbe veszik Pista bácsit. Lemérik, 185 centi és vagy 70 kiló. Pista bácsi mindig is vigyázott a súlyára! Meg is lett az eredménye, mert az emberkék visszaroහannak a buborékkocsiba, s hamarosan látható lesz, hogy lóg ki a sofőr nyelve az igyekezettől, miszerint a lehető legoptimálisabban gázolja halálra ex-hősünket. Szegény Pista bácsi!

A Tehénbéka cég emberei persze nem olyanok, hogy cserben is hagyják Pista bácsit, sőt, még be is tuszkolják az ülés alá (ahol nem fog semmit sem összevézrezn). Kövesük szemmel, mi is lesz Pista bácsi testének további sorsa!

Egy nyugati kapu után sok földi járművet, majd egy labort látunk, ahol felszippanjták egy gyűrűbe, s ott szépen megreparálják Pista bácsi reumas lábikráját. A gumiréteg felhordása után már csak az agyműtét van hátra: Pista bácsi nyakának villogása azt jelzi, hogy új gazdája parancsait kész fogadni és teljesíteni. Egy kis azonosítás, és újból reklám.

Feltételezzük, hogy a fergetes intro miatt álltak neki a legtöbben a SYNDICATE-nek, őszintén megmondjuk, mi is. Sajnos a program maga már nem nyújtja ugyanazt a színvonalat, eltekintve a 640x480x256 grafika gyönyörű élményeitől és a tömegmészárlás örököző dallamaitól. Ez azért nem jelenti azt, hogy nem lenne csúcs program, mert akkor ugye nem is olvashatnátok ezt itt, viszont kissé lehiggadásra int. Ha gondunk volt, akkor az a programozói munkával kapcsolatos, mert azért rászán-

hattak volna még legalább egy hónapot a kibuggozásra. Meglehető, mindez csak a hanyag tesztlők hibája, de a Popolouszal és társaival ilyen bajok nem voltak. A kezelés nehézségéről pedig valószínűleg mindenki megbizonyosodott.

A cyberpunk téma telitalálat, és örömtől ragyogó fogsorral találhatjuk szembe magunkat a tükörben, ha egy teljesen kikozmetikázott kiborgot eresztünk a hétköznapi emberek közé, hogy mézároljon. Cégünk, megszerezvén a lehetőséget (Pista bácsi és hét társa), hogy beleavatkozhasson a világpiacért folyó versenybe, azonnal egy helyet keres magának, ahonnan megindíthatja mindent lehengerlő ügynökös hadjáratát. A programozók a jövőbeli Nagy-Britanniát szemelték ki maguknak, így első feladatunk is ez lesz, előtte azonban tekintsük meg a többi menüt:

## FŐMENÜ:

- 'F1' - CONFIGURE COMPANY - Új cégünk részleteit adhatjuk meg;
- 'F2' - BEGIN MISSION - GOO!
- 'F3' - LOAD AND SAVE GAME - load ÉS save game;
- 'F4' - MULTIPLAYER GAME - Speciális mód;
- 'F5' - RESTART GAME - FORMAT C:
- 'F6' - QUIT (utána egy kis megerősítést kér, de ezt mindenki kitalálja, ha megpróbálja);

A CONFIGURE COMPANY-val érdemes kezdenünk. A bal felső sarokban láthatunk majd egy emblémát, valamilyen alapszínnel (kezdetben egy madár ronda drappos maszaton). Alatta két üres sor. Tőle jobbra viszont:

- COLOUR AND LOGO: Az alapszínt (amely szolgálni fog az elfoglalt területek jelölésére is) és a mi emblémánkat választhatjuk meg. Van kilenc szín és negyven-féle képecske.
- COMPANY NAME: Sajnos, nem sok extrát kapunk, ha ide BULLFROG-ot írunk, mert emblémában nincs meg, szóval mindenkinek a fantáziájára bízva.

## • YOUR NAME

A BEGIN MISSION-ról egy kicsit később.

A LOAD AND SAVE GAME után bejön egy tiz helyes tábla, azaz tiz helyre menthetünk. Kicsit zavaró, hogy a LOAD meg a SAVE olyan közel van egymáshoz (többször előfordult, hogy mentés helyett betöltöttük az előző állást), de az inkább, hogy csak akkor lehet kimenteni, ha a főmenü elérhető (tehát küldetés alatt nem). Ha kész, akkor automatikusan BEGIN MISSION-re kapcsol, tehát a Föld-térképet küldi.

**MULTIPLAYER GAME:** Meg kell mondanunk — nem túl sok eredménnyel —, ezzel is sokat foglalkoztunk. Ha meglepőnk a kézikönyvet, az biztos sok jó ötletet tudna ezzel kapcsolatban adni, így viszont kissé tanácstalanok vagyunk. Lehet, sőt valószínű, hogy több géppel egyszerre lehet játszani egy kis bugyuta küldetést, de eddig csak arra volt hajlandó, hogy a tiz fokozat után TEAM SELECTION menübe került, majd csapatunkkal halomra gyilkolhattunk ártatlan kiborgokat és teliszédhettük magunkat szuper fegyverekkel. Ez idáig nem is lenne gond, de befejezni se tudtuk a küldetést, úgyhogy a szerzett cuccok semmire nem voltak jók.

Vigyázzunk az itteni örökre, mert mindegyiknél GAUSS GUN, rakétavető van, és mindezt habozás nélkül használják.

Vissza a BEGIN MISSION-re. Ha lenyomjuk, az új Föld vetületét tárja elé, egészen érdekes felosztásokkal, mert itt csak 56 részre van osztva. Aljünk meg itt nézelődni egy pillanatra. Ej, ej vajon miért pont Nagy-Britannia uralja egész Nyugat-Európát? Csintalan BULLFROG! A már archaikusnak tűnő Csehszlovákia és CCCP kifejezés mellett minket legjobban az zavarhat, hogy valahogy Magyarország nincs többé. Annál inkább kedves román szomszédaink... Lehet hogy csak az egyszerűség kedvéért lett mindez így felosztva.

Lépjünk tovább. A térképen minden egyes területhez egy szín is hozzá van rendelve, ez a jelenlegi uralkodó cégnek színe. Válasszuk ki az egyiket, új infók fognak megjelenni:

**NAME:** Terület neve;

**POP:** Lakosainak száma (pl. Csehszlovákiának 50.000.000!)

**TAX:** Mekkora adót vetettünk ki rá, ha a miénk. Ez default-ban 30 %, a jobb gombbal tizesével, a ballal egyesével növelhetjük. Attól nem messze pedig az ennek megfelelő pénzértéket is kiírja, amit naponta kapunk. Leghátul a lakosok lelki állapotát tükrözi az a pár szó:

**VERY HAPPY - HAPPY - CONTENT - UNHAPPY - DISCONTENT - REBELLIOUS.** Egyedül a REBELLIOUS-ra vigyázzunk (a többi csak a POP növekedését veti vissza), mert akkor mehetünk neki a területnek újból.

Ha a terület már a miénk, villogva fogja jelölni azokat az új régiókat, amelyekre van lehetőségünk egy-egy akcióra.

Ha az egy ilyen terület, mint amit feljebb említettünk, akkor egy plusz BRIEF felirat is megjelenik, nyomjuk le.

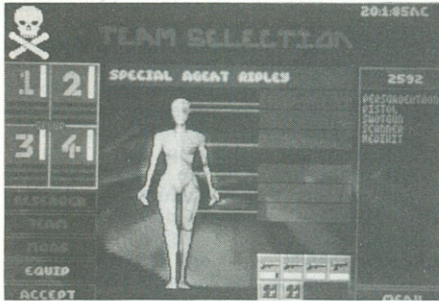
## MISSION BRIEF

Ezen a képen egy kazal betűt és oldalt egy új oszlopot találhatunk. A MISSION BRIEF alatt egy név szerepel, ez küldetésünknek a kódneve. A játékban hűszírel küldetés van, minden területhez természetesen egy. Nehézségük erősen változó, vagy ha pontos-

sabban akarunk fogalmazni, idegtépesi hányadosuk nem azonos. Nem változik viszont, hogy melyik terület megnyeréséhez melyik küldetést kell végrehajtanunk, úgy-hogy erről egy lista is készült (lásd valahol lejjebb).

Alapban csak fő vonalakban vázolja fel feladatunkat, de többet is megtudhatunk róla, ha az oldalt lévő **BUY INFO**-t választjuk ki párszor, ami viszont pénztárcánkat apasztja. A **BUY INFO** alatt egy **ENHANCE MAP**, az alatt pedig az a **MAP**, amit **ENHANCE**-olhatunk. Elég nehéz megszokni a jelzéseit, de idővel menni fog:

- **Piros és fehér színben villogó pontok** (4): ez leszünk mi, innen fogjuk a küldetést kezdeni;
- **Piros villogó pontcsomók** (csomó pont, de nem ua. csomópont): ellenségeskedő ügynökök;
- **Kék:** #1 — épület; #2 — úttest; #3 — sín; #4 — kapu;
- **Nyíl:** ez az egeredhez tartozó nyilacska, meg lehet próbálni mozgatni, de ekkor megesisik, hogy nem a térképen fogjuk látni;



A térkép túl sok mindenre nem jó, esetleg áttekintésre, sokkal többet érünk azzal, ha egy emberünknek **SCANNER**-t veszünk. Az infokra meg ne nagyon hagyatkozzunk, a legjobb, ha saját taktikát alakítunk ki. Addig is azért továbbadjuk a mi tapasztalatainkat. A térképpel kapcsolatban még megjegyzendő, hogy tologatni is lehet a képet, ha az egergombot lenyomjuk, s a kívánt iránnyal ellenkező irányba toljuk le az asztalról a kezünket...

Az oszlop legtetőjén a rendelkezésünkre álló pénzüsséget jelzi (kezdetben 30000) növelni adókkal lehet, arra még nem jöttünk rá viszont, hogy kell csökkenteni.

A legelső sor **MAP**-jével a Föld-térképre ugrunk vissza, nézzük inkább az **ACCEPT**-et.

## TEAM SELECTION

A négyes felosztású kocka négy emberünket képviseli, tudniillik egyszerre négy emberünket használhatjuk egy küldetésben. Lehetnek nők is, meg férfiak, de választásunk nem sok befolyással lesz a teljesítményükre. Ha valamelyik esetleg elpusztulna egy küldetésben, akkor kicserélhetjük egy élénkebb darabra, csak a hűtőházban kell tükörálnunk. Egyes jelek (**MISSION BRIEFING**) arra utalnak, hogy lehetne újakat szerezni, ám számunkra ez a tudás még nem táratott fel.

**RESEARCH:** Egy újabb menüt nyit meg, segítségével fejleszhetünk ki új cuccokat. Jelentősen meggyorsítja a folyamatot (pontosabban csökkenti a kifejlesztéshez szükséges költségeket), ha az a stuff már birtokunkba került, zsákmányolás során. Ilyenkor a kevesebb költségen kívül arra is lehetőségünk lesz, hogy ne lépcsőzetesen fejlesszük a dolgokat, és hamarabb hozzájuthatunk pl. a **MINI GUN**-hoz. A **RESEARCH** menü a három részre tagolódik, egy-egy oszlopra a jobb és a bal oldalon, meg egy grafikonra közé-

pen. A baloldali oszlop ismét három részre oszlik, legfelül azt találhatjuk, hogy minek a kifejlesztésére van lehetőségünk, alatta azt a pénzt állíthatjuk be, hogy mennyit szánunk rá (és ezzel együtt azt is, hogy milyen hamar legyen kész), legalul pedig azt, hogy felszerelésre gondoltunk-e vagy valamilyen cyberpontosabb beütetésre (**EQUIP** a felszerelés, **MODS** a beütetéseké). Középen azt találjuk, hogy mennyi időbe fog telni a kiválasztott cucc fejlesztése. Ettől jobbra a már kész dolgokat láthatjuk.

A kifejleszhető felszerelési tárgyakat felosztották:

**ASSAULT** — Fegyverek, viszonylag szelíd fajtájúak. Ilyen a lángszóró, a hosszútávú puská (LR) és az időzített bomba.

**AUTOMATIC** — Automata fegyverek: **UZI**, **MINI GUN**;

**HEAVY** — Brutálisabb hangszerek: lézer és rakétavető;

**MISC** — Az egyik kifejleszhető dolog itt hibás, úgyhogy annak csak a nevét tudjuk leírni. Szerencsére az utána jövő eszközt lehet zsákmányolni is, így nem maradunk le róla: **ACCESS CARD** (rendőrségi azonosító), **AUTO MAPPER** (ez hibás), **ENERGY SHIELD**. A **MODS**-oknál pedig hat testrés van, mindegyikből három verzió. Viszont ahhoz, hogy valamiből kifejleszthessük a harmadik változatot, **NEM** kell hogy meglegyen **MINDENBŐL** a második, elég ha abból a testrészből van már **V2**. Aruk is egyre jobban kúszik felfelé a verziószámmal (kivétel az **EYES**).

A fejlesztés minimum egy napig fog tartani, és akár meg lehet várni a játék kezdésekor is, hogy mindegyiket kifejlessze, ha van rá elég anyagi fedezet (tehát nem kell hozzá egy küldetést sem elvégeznünk).

**TEAM:** Ezzel keressük fel a hűtőkamarát, ahol pajtásaink fagyott teteme himbálózik a fogason. Induláskor nyolc emberünk van (ebből csak kettő nő).

**MODS:** Itt meg felszerelhetjük a középen kitérített kiborgot az új vétagokkal, beütetésekkel.

**LEGS V1:** Helyettesítő lábak fémből. Gyorsabb mozgás. \$12000;

**LEGS V2: PLASTEEL** (kb. műacélanyag) lábak, jobb egyensúly, nagyobb sebesség. \$16000;

**LEGS V3: CYBERMESH** sonkák, **PLASTEEL** vázban szintetikus izomszövet. Még nagyobb sebesség. \$20000;

**ARMS V1:** Fémkarok, nehezebb cuccok is elbír (kevésbé lassul le, ha sokat pakolunk emberünkre). \$9000;

**ARMS V2:** Ua, csak **PLASTEEL**-ből. \$12500;

**ARMS V3:** Lásd lábak, de itt persze a teherbírás nő, nem a sebesség. \$15000;

**CHEST V1:** Fém mellkas, regenerálódhat emberünk, ha etalálják. Fontos. Nőknél ugyan eltávolítja a maradék nőieséget is, ám legalább nem szőrösödik. \$18000;

**CHEST V2:** Ua, csak **PLASTEEL**-ből. \$21000;

**CHEST V3:** Minden belső szervet véd, és egy kis energiamező-generátort is tartalmaz a **CYBERMESH** váz alatt. \$25000;

**HEART V1: STIMULATOR**, amolyan **PACEMAKER**, minden esetben megfelelően szabályozza a szívritmust. \$6000;

**HEART V2: ACCELERATOR AND MONITOR.** Megduplázza a szívverés számát, s gyorsítja a hormonok elosztását. \$8000;

**HEART V3: CYBERNETIC HEART.** Az emberi szívverés sebességének háromszorosát biztosítja. \$11000;

**EYES V1:** Kis zoomlehetőséggel megál-

dott látásjavítás, sötétben majdnem teljesen tökéletes látás. \$4000;

**EYES V2:** Kiegészítő pár célzóval és távkeresővel (automatikusan a megfelelő távhoz illő fegyvert választja). \$4000;

**EYES V3:** Mint a kettős, még több célzóval, teljesen tökéletes éjszakai látással és ellenségonosítóval.

**BRAIN V1: NEURO ENHANCER.** Felgyorsítja a reakciósebességet.

**BRAIN V2: NEURON CNS.** Az agyat megszabadítja az alacsony-szintű életfenntartó funkcióktól, így gyorsabban tud reagálni a kiborg. \$10000;

**BRAIN V3: CEREBRAL MULTIPLIER.**

Az agyat a **COMPUNET** hálózat katonai gépéhez kapcsolja, így állandóan a legjobb taktikákat választja ki. \$18000;

**EQUIP:** Felszerelés. Új kisablak nyílik oldalt, ahol megvehetjük, eladhatjuk vagy újratölthetjük stuffunkat. Erdemes megjegyezni, hogy a vételi és az eladási ár mindig ugyanannyi, tehát megspórolhatjuk az újratöltés néha súlyos költségeit, ha eladjuk, majd egy újat veszünk.

**PERSUADERTRON:** Ezzel a drága játékszerrel beszélhetjük az embereket, hogy milyen kellemes dolog is **CoV**-ot venni. Mivel a legtöbb ember ezt már úgyis tudja, elég ha csak néha terheljük meg vele egy kiborgunk zsebet.

**PISTOL:** Igen jól néz ki ha a kilázított pisztolytok a térdünkkel egymagasságban lengedez. Csipőből lehet löni, de ha nem vigyázunk, megesisik, hogy az utcát békatávtalból fogjuk nézni, mert a lábainkat viszont akadályozza a munkában.

**SHOTGUN:** Jobban sebez, mint a pisztoly, s több lövedék is fér bele. Ilyen csak a nagyon egyéni western-hősöknek szokott lenni.

**UZI:** Ilyen egy western-hősnek sem volt még, annál több van a modern kábítószermaffia embereinek. Annyit sebez csak, mint a **SHOTGUN**, csak egyszerre többet lő, több fér a tarba, de kevésbé pontos.

**SCANNER:** Ha megnézzük az action-menüt (amikor visszük a küldetést), akkor egy kisebbfajta radart láthatunk, de ha nincs ilyen scannerünk, a hatótávolsága igencsak kicsi. Csak egy kell egy csapatba, de ilyet mindenképpen pakoljunk.

**MEDIKIT:** Amig nem futja **CHEST**-re, egy **MEDIKIT** legyen minden embernél, mert a sérüléseiket csak ez tudja kijavítani. Sőt, ha van már **CHEST**, akkor sem fog ártani egy-egy, a biztonság kedvéért (pl. túl lassan regenerálódik).

**MINI GUN:** Ez volt a favoritunk. Hihetetlenül sok golyó fér bele, és még így is hatékony. Mindig felvidül a hangulatunk, ha arra a jelenetre gondolunk, mikor mind a négy emberünk kezéből egy-egy **MINI GUN** szórt a halált szegény civil és nemcivilekre. Mindenképpen ki kell fejlesztenünk.

**LASER:** Jó dolog lenne, de őt lövés után sajnos kimerül a telepe. Arra is nagyon kell vigyáznunk, hogy nem csak a mi embereink tudják egy lövéssel szétlyugtatni a kiborgokat, hanem ugyanezt megteheti (és meg is teszi) a gép is. Párszor hamar bele lehet abba bukni, hogy nem figyeltünk eléggé az ilyesmire. Kocsiban használva végzetes lesz számunkra.

**GAUSS GUN:** Veszélyes játékszer, hordozható rakétavető. Ha nem feltétlenül szükséges, akkor ne tegyünk az emberünkhöz, mert igen makacs módon, sokszor átkapcsol a **GAUSS GUN**-ra, s lő vele egyet egy közeli célpontra. Aminek az lesz a vége, hogy a robbanás minket is tönkretesz. Szerencsére az ellenfeleknek ritkán jut ebből a játékszerből.

**FLAMER:** Jól néz ki, meg azonnal kinyírfantja a közeli figurákat, de mire hatókörön belülré érnek, már a **MINI GUN** is megteszi. Ráadásul jóval kevesebb is fér bele, mint amennyi elég lenne egy tő-

megmészárláshoz. Persze a kocsit is meggyullad tőle.

**LONG RANGE:** Ha már automatikusan tudnak az embereink távolságtól függően fegyvert váltani (**EYE V2** vagy jobb), jó szolgálatot fog tenni. Kevés is fér bele, meg nem is pukkan nagyot, de lézeres figurák ellen kitűnő. Igaz, hogy a **GAUSS GUN** hatótávja nagyobb, de mindenki érzi azert a különbséget.

**TIME BOMB:** Leteszi a fickó, majd elfut. A **BOMB**-a közben kattog, zakatol és csicsereg, és mikor lejár az ideje (elég sok, kb. 1 perc), bemozdja a nyolcórás híreket.

**ACCES CARD:** Nevezhetnénk **POLICE ID**-nek is. Ha sok rendőr van a küldetésben, és nem jó dolog összeakaszkodnunk velük (pl. a **CHEM CORP PLANT**-ban), a felmutatásával ideiglenesen békénhagynak minket (azaz nem kell a csizmaszárba rejtetni a lángszórót).

**AUTO MAPPER:** Ez az, amiről nem tudunk semmit sem megállapítani, bizonyos hibás file-ok miatt.

**ENERGY SHIELD:** Gyakorlati haszna nem sok van, de amíg be van kapcsolva, minden sérülés (kivétel a robbanás és lézer) ellen véd. Meglehetően gyorsan fogy el az energiája.

**ACCEPT:** Indulhat a küldetés!

Ha minden rendben, akkor most elindul a program. Ha nem, és esetleg csipogott egy sort, majd kifagyott, akkor a következő a teendőnk: vedd ki a cache-t, meg pár felesleges rezidens programot. Egérdriver, és a legtöbb memóriamenedzser (pl. **QEMM**, **EMM386**) nyugodtan maradhat.

Kellő gyönyörködés után talán a mostani kezeléssel sem ártana megismerkednünk.

Középen van persze az a kép, ahol mindenféle dolgok mászkálnak, rohagálnak. Lehet mozogni az egészet: vagy a kurzorgombokkal vagy az egér nyílával, ha pedig a scanner képen kijelölt helyre akarjuk ugratni a képet, akkor pedig oda egy jobb gombot nyomjunk.

- **Köpenyes, gázmaszkos figurák:** Ezek az ügynökök. Ha van felettük egy szám (egy-től négyig), akkor a mi embereink, ha nincs, akkor lőjük le.
- **Fekete ruhás, sisakos:** A rendőrök világszerte egyezményes egyenruhája. Rövid felszólítás után általában letamadnak, ha fegyver van a fickóink kezében. Ritkán veszélyesek. Néha egyéb (levágandó) testőrt is jelent, nem csak policajt.
- **Piros sapkás, zöld uniformisos:** Ha látunk ilyet, ezt is le lehet szedni, mert hamarosan útban lesz. Ritkán látható.
- **Kefehajú:** Néha csak járókelő, néha rossz fiú.
- **Nők, szürkés emberek, (cyber)punkok:** Ők képezik a civil lakosságot.
- **Buborékforma autó:** Vigyázzunk rá, mert ha sokat lövünk bele, hamar felrobban. Ez vonatkozik a legtöbb járműre is, kivétel a tank, aminek igazán csak a rakétavető árt. Bele is lehet szállni, s menni vele, ha nincs benne senki.
- **Mágneses vonat:** Ugyanúgy kell használni, mint az autót, de menetrend szerint közlekedik, így várni is kell rá. Ellenőr nincs, ami csak a város és a tömegközlekedés előnye, mert nem kell sokat eltakarítani (gondoljunk csak bele, mit tennénk egy ellenőrrel, ha hármunknak a kezében egy-egy **MIN GUN** van, s az ellenőr a jegyért kezdene el piszkálódni).

A nagyképen a mozgás sem túl egyszerű, inkább azt is megemlíthetjük. Ha az embereinket akarjuk valahova mozgatni (vagy egy embert, vagy a kijelölt csoportot), akkor a bal gombbal kéne nyomni a kívánt helyre. Ha a scanner képen van a kívánt hely, ak-

kor pedig oda egy balegyenest. A kocsiba és vonatra pattanás úgy oldható meg, hogy a járműre clickelünk, és lélegzetvisszafojtva figyeljük az eseményeket, mert egyáltalán nem biztos, hogy idejében tudnak majd lekeveredni a peronról, hogy a vonatba szállhassanak, kocsinál meg nagyobb baj is megeshet, hogy valaki kireked, s odakint fogják a többiek egy kicsit tologatni, míg végleg úgy nem dönt, hogy őt jobban érdekli a kocsit alulról. És az újonnan szerzett tudásába bele is pusztul. Azért a programozóknak nem teljesen ez volt eredetileg a szándéka (ők azt akarták, hogy ilyenkor a kiborg helyett a nem jogtisztá gamekat használókat üsse el egy autó), ezért nem általános eset.

Lőni pedig a jobb gombbal lehet, feltéve, hogy egyáltalán ki van jelölve valami és lehet vele lőni. Ha valamiben nem lenne elég szafa, akkor automatikusan átvált egy teli táru fegyverre, úgyhogy ezzel nem kell sokat törődnünk (azzal inkább, hogy mit vesz ez alkalommal a kezébe). Ha a célkeresztben tútgeng a vörös színösszetevő, a célpontba pontosan fogja fegyverünk veszélyes terhet juttatni, ha sárga, akkor is eltalálhatjuk, de nagy valószínűséggel csak egy közeli oszlopban fog kikötni az ólom. **MINI GUN** esetében így is ajánlott néha, **GAUSS GUN**-nal pedig csak akkor, ha az az útbanlévő oszlop a cél közelében és nem a mienkben van.

A kedves programalkotók kitalálták, hogy így túl egyszerű lenne, a kiborgokon is lehet kijelöléseket végrehajtani. Erre a bal felső sarok szolgál, ahol sok egyéb mást is megtehetünk.

A négy kiborg képe esztétikus látványon kívül gyors áttekintést is nyújthat. Abban az esetben, ha a kiborg néha egy-egy csipőmozdulatot tesz, mialatt a feje és lábai ellenkező irányba igyekeznek, minden valószínűség szerint épp pumpálják egy kis fémmel. Am ha a csipőmozgás jelentéktelenebb, esetleg egy mozdulatból áll, akkor ő teszi ugyanezt valamely ellenféllel (megjegyzés: saját embert csak **GAUSS GUN**-nal lehet elpusztítani). Ha kis lángokat futtat végig kabátja hajtókáján és tátog, akkor vagy kis lángokat futtat végig a kabátja hajtókáján és tátog vagy hamarosan el fog szenesedni. Lézertalálást következtében az elszenesedés tátogás nélkül is előfordulhat, ilyenkor a csontok fekete váza kis sétálás után összeomlik. Ha a padlón fekszik és piros lövés ereszt, az eredmény majdnem ugyanaz, mint az elszenesedésnél, de legalább lesz mit a koporsóba tenni (vagy abba amibe a kiborgokat szokták földelni). Halál esetén mindig megjelenik a kép alatt lévő három csik helyett három felirat. Igen, ezek azt jelentették, hogy a három csik mit is jelképezett.



Egy-egy csik áll fekete mezőből, fehér vonásból és egy piros/zöld/kék mezőből. Ezek az úgynevezett tuningok. A piros (adrenalin) fokozásával egyre gyorsabb lesz emberünk, a zölddel (észlelés — **PERCEPTION**) több energiát fordítunk az ellenséges alakulatok mihamarabbi felismerésére, a kékkel (intelligencia) pedig a

megfelelő fegyver, célzás és taktika (kissé túlzó kifejezés ebben az esetben) használatára készítjük. Mindenki észrevehette, hogy attól függ az intenzitása a tuningnak, hogy mekkora a színes csik két vége közti távolság a középtől jobbra (csak a pontos megfogalmazás miatt bonyolítottuk ennyire). Idővel a színes csik egyre teljesebben elkezdi egy sötétebb árnyalatba váltani, ilyenkor fátog a tuning. Ha a sötét csik eléri a világosabb végét, a tuning kikapcsol, a fehér vonal pedig a helyére ugrik. Viszont a tuningot a másik irányba is áttehetjük, ilyenkor pihen a kiborg. A legtöbb **MOD** szerepe is csak itt jön be, mert a magasabb verziók segítségével sokkal lassabban fog kifáradni az ipse.

A színesek közelében egy függőleges, fehér csik is van, ami az egészségi állapotukat jelzi. Mint már említettük csak ha van **CHEST** beleszerelve, akkor fog regenerálódni, ellenkező esetben jobb a **MEDIKIT**.

A négy embert jelző képek közt van egy sor is, ami vagy üres vagy feliratozott:

- ASSASSINATE** — a célpontot le kell mészárolni (és az egy ember);
- DANGER CAR** — rosszindulatú sofőrök taposnak a gázba a környéken;
- DEAD** — hull a hulla...;
- DESTROY CAR** — fel kell robbantani a célpontot, ami egy jármű;
- DROP WEAPON** — ha épp leteszi valamelyik emberünk a földre a kezében lévő fegyvert, ezt fogja hozzáfűzni;
- DROWNING** — fulladozik, de hogy ez mikor jönne elő?
- ENERGY DRAIN** — jött egy **WIGHT** és leszívott róla egy szintet (hehe);
- EVACUATE** — mindig a **TAKE WEAPON** után szokott lenni, ilyenkor a célpontot kell elérni;
- FOLLOW** — ha egy járókelőre ballal clickelünk, amikor van rajta célkereszt, akkor követni fogja, míg el nem érni;
- HIT BY BULLET** — valamelyik emberünket eltalálták;
- HIT BY CAR** — egy kocsit (tank) ütötte el (azaz hamarosan **DEAD**...);
- MISSION COMPLETED** — kész, megcsináltuk;
- MISSION FAILED** — kész, megszártuk;
- OBSERVING** — azaz nem csinál szinte semmit;
- ON FIRE** — kislángok szaladgálnak a hajtókáján és tátog;
- PERSUADE** — a következő célponton a **CHIP-GUN**-t kell használni, ill. **CHIP-GUN**-t használt valamelyik kiborgunk;
- PICKUP WEAPON** — a letett fegyver felvételekor jegyzi meg;
- PRESS SPACE** — az előző kettő után írja ki, ezekben az esetekben így érdemes befejezni és nem 'ESC';
- TAKE WEAPON** — el kell menni a célponthoz, és fel kell venni (**GAUSS GUN**, **LASER** vagy **ENERGY SHIELD**);
- USE CAR** — kocsit kell használni, úgy juthatunk tovább, illetve egy kocsiba most ütköz be;
- USING WEAPON** — valahol lövöldözünk;

A tárgylistáknak sem ártana egy kis figyelmet szentelni. Ha valamit le akarunk tenni (és néha önállósodik, leteszi azt is, amit nem kéne), akkor válasszuk ki bal gombbal, majd míg ki van jelölve, nyomjuk le a jobbik gombot is. Az így letett és a levágott ellenféltől kieszó fegyvereket is fel lehet persze venni, csak irányítsuk a nyilat a fegyverre, az átvált egy csipesz-pointerre, majd nyomjuk le a bal gombot. A **SCANNER**-t automatikusan használja.

Visszatérve az elejére, kezdetben csak egy karakter van kijelölve, ilyenkor csak ezzel fogunk mozogni, ha beállítjuk a tuningjait és fegyvereit, csak ez fogja beállítani. De ha a középen található **GROUP**-ra clicke-

lünk, egyszerre mind a négyre fognak vonatkozni utasításaink. Kis szerencsével így már rá lehet jönni, hogy csináljuk azt, hogy három ember oldalról, a negyedik meg hátulról támadjon le egy épületet (illetve azt is, hogy kettő egy irányból, a másik kettő pedig külön-külön). Csak jelöljük ki először a csoportok (2-3 fő) mozgását, de úgy, hogy ezt elég nehéz lesz csak korrigálni (az elejéről kell kezdeni a kijelöléses mókat), majd az egyénekét. Sokszor belezavaródik a gép, majd elkezd minden fickót egyenként is kiválogatni, ilyenkor nem sok minden segíthet, vagy egy jobb gombos katt a **GROUP**-ra vagy a taszt használata egyszer (jelölőni valamelyik egyént, hogy visszaugorjon a normál állapot).

A **SCANNER** képe, mint már említettük, roppant fontos. Egy-két küldetés kivételével mindig láthatunk egy fehér kört, ami csipog ha elér minket. Ezzel kereshetjük meg a legegyszerűbben a következő célpontot, és a figurák közötti parancssor segítségével az egész küldetést végrehajthatjuk anélkül, hogy sokat meg kéne jegyeznünk a **MISSION BRIEFING**-ről. Fehér pöttyökkel jelzi a járókelőket, a rendőröket (sajnos nem használ rájuk külön jelölést) valamint a járműveket, pirossal a te kiborgjaidat, s a más színű és villogó pont (narancs, drapp, sárga) az ellenséges ügynököket. Az épületek jelzése megegyezik a **MISSION BRIEFING**-essel.

#### A taszt:

'F10/ESC' — kilépünk;  
'F1/F5' — hangok ki (be már nem lehet kapcsolni);  
'F2' — zene ki (be ezzel sem);  
'1,2,3,4' — embereinket választhatjuk;

A kezelés végén a **MISSION STATUS**-ról, amit akkor ír ki, ha befejezzük a küldetést:

#### MISSION STATUS

x — **MISSION COMPLETED** — ...  
x - **MISSION FAILED** — ...  
x - **WITHDREW FROM MISSION** — idő-, löszer- és esetleges embervesztéses maradás;  
**AGENTS USED** — hány emberünk vett részt a küldetésben;  
**NEW AGENTS GAINED** — na ezt nem tudjuk hogy kellene;  
**ENEMY AGENTS KILLED** — lenyomott ellenséges ügynökök száma;  
**CRIMINALS KILLED** — majdnem ugyanaz, mint az **ENEMY AGENTS**;  
**CIVILIANS KILLED** — akiket nem lett volna muszáj lepuffantani;  
**POLICE KILLED** — akiket nem biztos, hogy muszáj lett volna lelőni;  
**GUARDS KILLED** — akiket majdnem biztos, hogy meg kellett ölni;  
**PEOPLE PERSUADED** — **CHIP-GUN** használata (semmi extra pont);  
**% HIT ACCURACY** — mennyi a lövészsázeléknél;  
**RESEARCH ON y COMPLETED** — közben y fejlesztése befejeződött;

Rátérnénk a nehezebb utakra, a bővebb tippekre.

Azzal kezdenénk, hogy leírjuk, melyik területen milyen küldetés van, majd hogy melyik küldetésben mit is kell csinálni (nehézségi fokozattal osztályozva), végül befejezzük ezt a leírást (a hosszútávra adott tanácsok után).

**UK, MOROCCO, BRAZIL** — **MERCENARY CAMP**  
**SCANDINAVIA, CALIFORNIA, NEW SOUTH WALES** — **BUSINESS IN**  
**CZECHOSLOVAKIA, ARABIA** — **XPPFG CAMP**  
**EGYPT, MOZAMBIQUE, EAST USSR** — **SNATCH & GRAB**

**ALGERIA, SOUTH AFRICA, SOUTH CANADA** — **1ST RECON SQUAD**  
**GREENLAND, MISSISSIPPI, PARAGUAY** — **RANSOM**  
**NEW YORK, BOLIVIA** — **MILK RUN**  
**ATL. ACCELERATOR, EAST CANADA, ARGENTINA** — **EX750 CAPTURE**  
**MAURITANIA, NORTH CANADA, URUGUAY** — **MERC CAMP DEFENSE**  
**QUEBEC, NIGERIA** — **THEY DONT LIKE IT UP EM**  
**KANSAS, PERU** — **TWIN CITIES**  
**MEXICO, SOUTH USSR** — **THE RUNNER**  
**NEBRASKA, TANZANIA, COLUMBIA, JAPAN** — **URBAN ASSAULT**  
**SUDAN, ALASKA, INDONESIA** — **RAIDERS**  
**RUMANIA, INDIA** — **WATERWORKS**  
**ZAIRE, WASHINGTON** — **ASSAULT THE FORTRESS**  
**WEST USSR, CHINA, QUEENSLAND** — **CHEM CORP PLANT**  
**MONGOLIA, THAILAND** — **ARMOURED ALLEYWAY**  
**PAKISTAN, NORTH USSR, WEST AUSTRALIA** — **GRAND OPENING**  
**MERCENARY CAMP** — \* (nehézség \* — \*\*\*\*\*)

Egy embert kell lelőni, aki megdézsmálta a fegyverraktárt. Minimum három emberét kell elintézni, ebből kettőnek pisztolya, egynek **UZI**-ja van. A két pisztolyos akkor indul el felénk, ha a bejárati hídon átmegyünk, a géppisztolyos pedig az onnan északra lévő épületben bújkál. Mielőtt kijönne, már lőjünk, mert akkor nem lesz ideje az **UZI**-t használni. Onnan nyugatra van az ezredes, meg fog próbálni lelépni a kocsival, úgyhogy legyünk gyorsak (és vegyük figyelembe, hogy a kocsi felrobbanhat). További két emberét is le lehet vadászni.

#### 1ST RECON SQUAD — \*\*

Ti lesztek az első csapat, akit abba a városba küldenek, blablaba. Mindegy mit mondanak, a dolgunk mindössze annyi, hogy minden ellenséges kiborgot lenyomjunk, aki felénk jön. Kicsit menjünk keletebbre, hogy könnyebben elérjük a több irányból támadókat, majd durr! Legalább **MINI GUN** ajánlott, esetleg biztosabb egy-két lézerrel és/vagy **GAUSS GUN**-nal. Ha jó a szerkónk, akkor rutinból menni fog.

#### SNATCH & GRAB — \*\*\*

Egy kicsit cikis küldetés, főleg azért, mert majdnem teljesen félreinformálnak a **MISSION BRIEFING**-ben. Egy őreget kell **PERSUADE**-olni, hogy dolgozzon nekünk, ám ő nem délre, hanem az északnyugati sarokban van. Azért is gond a megtalálása, mert a szokásos kereső nem működik. A felső szinten kell majdnem végigmenni, egyszer kell szintet változtatni, hogy a megfelelő lépcsőn a legközelebb kerülhessünk a dokihoz. Egy olyan kapu mögött van, amin csak autók tudnak bemenni, de szerencsére a kocsibejáró mellett van egy kis kiborgoknak méretezett ajtó is. A profot pedig nem **PERSUADE**-olni, hanem megölni kell (talán az könnyebb). Elég sok az ellenfél, de nem vannak túl jól felszerelve.

#### GRAND OPENING — \*(\*\*\*)

Ez is jóval könnyebb lesz, ha ránk hallgatók. A város valójában két részre van osztva egy kanállissal, amin csak három híd van, s a lelövendő ember valójában egy tömegben áll (noha nem a tömeg élén), de annyira nem kell törődni az ellenséges szindikátus embereivel. Ha elég gyorsak vagyunk, mindössze a célpontot kell lelőni, semmi más dolgunk nem lesz. Azonban ha leállunk a rendőrökkel „beszélgetni” (pl. túl korán vettük elő a stukkert), az ügynökök beérnek, s akkor elég forró lesz a talaj, mert viszonylag jól fel vannak szerelve (és so-

kan vannak). A tömegre a legjobb **MINI GUN**-t használni, kaszáljunk le mindenkit, a főnöküket is el fogjuk akkor találni.

#### ASSAULT THE FORTRESS — \*\*\*

Jó kis suturemp. Le kell löni egy parancsnokot, szétduzzantani a két tankot, majd a mentőautóval megpattanni. A védelem elég számos, de nem túl harapós fegyverekkel. Szálljunk be a kocsiba, nyírjuk ki menetközben a két toronyt (ha tudjuk), de amint átmentünk a kocsikapun, ugorjunk ki a kocsiból és menjünk jó sokat onnan nyugatra (az épület irányába), időközben ledurrogatva a pirossapkásokat. A parancsnokuk is köztük lesz, úgyhogy róla ennyit. Mielőtt viszont nekállnánk a két tanknak, jobb, ha rákérdezzünk a mentőkocsival, mert a tankok robbanása átterjedhet a mentőautó tankjára is, megsemmisítve a küldetés befejezését. A mentőbe elég beszállni, nem kell kilőgni vele. A tankokra **GAUSS GUN**-t kell használni, az emberekre pedig **MINI GUN**-t.



#### RAIDERS — \*\*

Mint a **1ST RECON SQUAD**-nál, itt is csak lövöldözni kell. Valójában egy tudóst kéne kinyírni, akit **PERSUADE**-oltak, majd beletettek egy olyan detonátort, hogy ha valaki ismét chip-fegyverrel támadna rá, agyhalál állapotát fogja nála előidézni. Egy kupacban jönni fognak, nem-túl-nehéziük, nem is túl sokan. Valószínűleg ez csak hiba hiba miatt van így, mert ritkábban előfordult az is, hogy meg kellett keresni azt az embert, de ha ez történne, akkor hagyatkozzunk nyugodtan a keresőre, emberünk délen van, az alsó sor közepén.

#### MILK RUN — \*

Könnyű küldetés, pár testőr leütése után kétszer kell **PERSUADE**-olni. Az öröknél max. **UZI**-k vannak, de vigyázzunk rá, hogy a célpontokat ne szedjük le. Az északibb tudósnál még testőrök sincsenek.

#### RANSOM — \*\*\*

Egy jól felszerelt csapat kell, a **MINI GUN** **MINI**-mális. Egy jó nagy adag banda van a keresővel jelzett helyen. Amíg oda nem értünk, ne nagyon vegyünk elő fegyvert, mert így is elég löszert kell majd használnunk. A főnökük a tábor közepén, egy felüljárón teljes pófával vigyorg, lőjünk pontosan, a bal felső kettes és hármas közé egy rakétát a **GAUSS GUN**-nal. Ha ő meghalt, a küldetés kész.

#### THE RUNNER — \*\*\*\*

Meg kell keresnünk egy dilinyóst, aki egy bunkerbe ásta el magát. A bázisra a vasút visz minket, de egy embert ott hagyhatunk a mezőn, hogy ha menekülne, akkor lőjön, viszont van ennél egyszerűbb megoldás is). Szálljunk fel mindenki a kis ventilátoros gőzmozdonyra, az első megállónál ugorjunk le, szálljunk át a kék vonalra. Örüljünk egy ideig, mert valószínűleg egy kupac vigyorgó ballonkabát fog ránkrohanni, ám egyikük sem tud támadni. Lőjük le őket, hideg, kegyetlen vérről! Puff, nekünk sem megy. Akkor induljunk el a bázis délnyug-

gati részén található autóhoz. A két ór sem ló, tehát nincs baj. Ugorjunk be a kocsiába, majd rögtön ki, és máris tudjuk használni a fegyvereinket. Tisztítsuk meg egy kicsit a környéket, nehogy valami miatt felrobbanjon a kocsi (az órket szedjük le, meg a nyomunkban lihegő ballonkabátokat). Ha megvan, vissza a kocsihoz, s azzal együtt át a piros nyílall kifestett kapun. Azonnal szálljunk ki, s a bunker aluljárójának tetején keressük fel magát a bunkert. Innen csak pár embert tudunk kirobantani, nagy valószínűséggel a célpontot nem, de ha van elég rakétánk, a páncélkocsiját igen (célozzunk egy picit az ottani kapu felé). Így már nem tud kimenekülni, nyugodtan visszamehetünk a bejárat kapuhoz, onnan délre, be az ajtón, majd be a bunkerba, ahol ösztűz alá vehetjük a célpontot. A legjobb felszerelés már ajánlott, legalábbis majdnem mindenkinek **GAUSS GUN**, **MINI GUN**, gyors járási lehetőség (**LEGS V2/V3**). Elég idegtépő feladat.

#### ARMoured ALLEYWAY — \*\*\*\*\*

Nagyon nem tesz jót a vérnyomásnak. Csak teljesen maximális szerkóval álljunk neki, mert sok lesz a csih-puhi. A gép egy oldalsó támadást ajánl, de ezzel max. 5 embert óvhatunk meg csak a kihűléstől. Menjünk előre, mindenkit le kell lőni (a legjobb, ha **MINI GUN**-ra váltunk), akik hátba akarnak támadni, azokat különösen. A hátszó végefelé már **GAUSS GUN**-t tegyünk a hönuk alá, amivel a lehető legtávolabbról kell kiirtaniuk minden őrt (fehér pontok), és arra is számítsunk, hogy ha ezt nem tesszük meg, ők fogják szétrobbantani a kiborgjaink ülepét, majd menjünk fel először oldalt, s ha a tetőre értünk, kaszáljunk le hamar mindenkit, különös tekintettel a leghátszó fickót a fészernél. Másszunk le, és most előlről hatoljunk be (**Na ez a leírás első értelmes mondata — CoVboy**), mert csak így juthatunk a tetőn el a fészkerhez, hogy felvegyük az otlóló **GAUSS GUN**-t. Erre volt a legnehezebb rájönni az egészben. Elsőre majdnem biztos, hogy nem fog sikerülni.

#### CHEM CORP PLANT — \*\*\*\*\*

A másik kedvenc. Egy kis szerencsével hamar meg lehet csinálni, de abban jobb nem bízni. A feladat mindössze annyi, hogy egy tudóst kell **PERSUADE**-olni. Az odavezető útnak a középső felében fognak gondok adódni, amikor az első támadási hullám érkezik. Az ellenséges ügynökök ellen muszáj fegyvert használni, de ez a rendőröknek nem fog tetszeni, akikkel viszont teli van pumpálva az egész kóceráj. A kiborgok első támadását minél előbb vissza kell verni, mert lézert használnak. Ha innen továbbmegyünk a célhoz, pár ügynök megint meg fog rohmozni, s végül a tudós őrei fognak majd zavarni. Ha megvan, nyugodtan lelőhetjük (bosszúból), mert még ki is kell menni. Ez sem lesz túl egyszerű (viszont most már véletlenül ne vegyünk elő fegyvert, a zsaruk miatt), egy kicsit kell keresni, nyugatra, nem sokkal a kapu alatt. Szálljunk be, majd gyakorolhatjuk egy kicsit a nehézkes kezelést. A két csomópont miatt elég ideg lesz az ember mire sikerül neki a kapun túlmenni.

#### URBAN ASSAULT — \*

Piff-puff az egész, amint megjelenik a kép, menjünk egy kicsit arrébb, majd jön az ellenfél, s leverhetjük. **SHOTGUN** is megteszi ellenük, kevesen is vannak.

#### TWIN CITIES — \*\*\*

Két oldalra van osztva a város, a balról indulunk. Vigyázzunk az autókra, emiatt

a lézert mellőzzük. **LR** fegyver elegendő a bal parton lévő felkelőre (aki egymaga fog felénk rohanni), szálljunk be a kocsiába, menjünk át a jobb partra, ott le délre, keressük meg azt, akit **PERSUADE**-olni kell, azután meg nyírjuk ki azt, akit a kereső mutat (bár megeskik, hogy memóriánk megcsalt minket, és senkit nem kell **PERSUADE**-olni). Csak a sok máskálás miatt fárasztó, de kitűnő lehetőséget biztosít tömeggyilkosságok elkövetésére.

#### WATERWORKS — \*\*

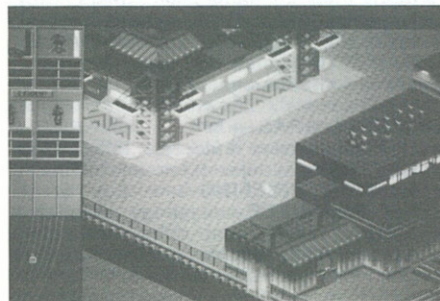
Elég könnyű mission. Először egy embert **PERSUADE**-olni kell egy bárban (a kereső majd segít eligazodni), azután fel kell menni ÉNY-ra, és megtaposni a polgármester feleségét. Ezzel akarják megegyezésre bírni velünk (hogy büntetésként-e vagy kedvére tevésből kell a nejtől megszabadítanunk?).

#### MERCENARY CAMP DEFENSE — \*\*

Ha van már jó **LEGS** meg **MINI GUN**-unk, akkor nagyon könnyű lesz. Rohanjunk el gyorsan a tábor túlsó oldalára (a délnyugatra), ott lőjük le a támadókat, majd fussunk vissza a hidhoz, de félúton forduljunk gyorsan délnek. Jó időzítés esetében pont oldalba kaphatjuk a következő turistacsoportot, végül vonuljunk a hid védelmére. Ott már csak egy kitaró idegenvezető fog zaklatni.

#### BUSINESS INIT — \*\*\*

Elég sok függ az időzítéstől, jó felszerelés pedig langyosan ajánlott. Max-ra az adrenalint, el a nyugatra lévő megállóba, ott pattanjunk fel a vonatra (ha lekésnének, számítsunk egy halom kiborg támadására). Ha nem sikerült volna, az aluljárórendszeren keresztül is meg lehet közelíteni a másik megállót, de akkor útközben sok vér fog folyni. A másik megállónál le, egy kicsit szaladjunk a síneken, szedjük le az őrket (fekete ruhában, mint a rendőröké), majd tiszta a terep. Ott már csak pár ellenfél lesz, meg egy fickó, akiért valójában jöttünk (kinyírni).



#### EX750 CAPTURE — \*\*\*\*

Ha van **MINI GUN**-unk, meg **CHEST**, akkor sem ezzel, sem az **XPPFG CAMP**-el nem lesz semmi gond. A gép kissé túlzottan taktikusnak tűnő tanácsait egyáltalán nem kell megfogadni, elég egy gyors támadás frontálisan. Itt egy lézert kell előbányászni, a bejáráshoz kocsi is kell (amiből persze gyorsan szálljunk ki, ha bent vagyunk a komplexumban). És azért nem árt megtisztítani a terepet amennyire csak lehet a kerítésen kívülről (a tankot pedig kilőni), hogy növeljük esélyünket. Odabent sokkal több lesz a lövöldözés mint az átlag, legyünk óvatosak.

#### XPPFG CAMP — \*\*\*

Ez az egyetlen lehetőség, hogy az **ENERGY SHIELD**-et ki tudjuk fejleszteni. A sok tőltenen és életerőn kívül másra nincs szükség, a gyors támadás itt is nyerő.

#### THEY DONT LIKE IT UP EM — \*\*\*

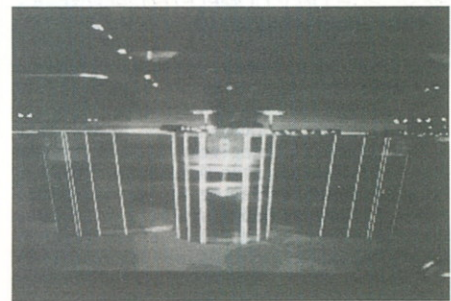
Első dolog az legyen, hogy a két torony-

ört hozzuk le, azután ugorjunk a kocsiába. Megkockáztathatjuk, hogy azonnal meggyünk a belső területre, de biztonságosabb, ha előbb körbejárjuk az épületet, áldozatokat keresve. Majd ha a ritkítás megvolt, menjünk be, s keressük meg a kis sajtukacot, beszéljük rá, hogy ti jó fiúk vagytok.

Hiba esetén is kiír egy küldetést, ami külön poén (érdemes megnézni a **MISS99.DAT**-ot).

#### Végül pár tanács, az egészre vonatkozóan:

- A **MAP** felesleges, a **BUY INFO** pedig nem túl hasznos, ha kevés a pénzünk, hagyjuk ki őket nyugodtan.
- A legelső küldetésnél elég egy vagy két **SHOTGUN**-t, mindenkinek **MEDIKIT**-et, és egy **SCANNER**-t vennünk. Mindenképpen szedjük fel az **UZI**-s ellenfél fegyverét, és ha van rá lehetőség, akkor a többi hullát is fosszuk ki, így is szert téve egy kis zsozsóra.
- Az **UZI**-t fejlesszük ki, a lehető leggyorsabban (így vagy 1000 pénzbe fog kerülni), és ha már bejön egy kis adó (**TAX**), akkor nem árt majd keríteni minden embernek **MODS**-okat (a legfontosabb a **CHEST** és a **LEGS**). A következő kifejlesztendő fegyver a **MINI GUN** legyen (**AUTOMATIC**-ból már csak az van), és ha azt is tudunk elég kiborgnak venni, már majdnem nyert ügyünk van, megpróbálhatjuk a kicsit nehezebb **MISSION**-öket is.
- Az adó 30% elég ahhoz, hogy gyorsan szaporodjon a lakosság, és nekünk is becsordogáljon elég **credit**, de főleg a kezdeti szakaszban rá leszünk szorulva a növelésére. Ekkor mindig figyeljük a közvéleményt, mert nem okos dolog elveszteni a területet. Az 50-60%-ot még nagyobb bajok nélkül meg lehet úszni.
- Mindig használjuk ki azt a — feltehetőleg — bugot, ami miatt ha eladjuk a fegyvert, ugyanannyit kapunk vissza, mint amikor tele volt lőszerrel. A sűrű mentegetés segítségével (minden egyes kész küldetés után, 2x3 kiskanálnyi) pedig tovább takarékoskodhatunk, megvethatjuk az embeereinket a haláltól, mert az a legnagyobb pazarló, elveszik minden fegyvere, **MOD**-ja, s az új kiborgra megint vagyontokat kell költeni.
- Elkieseredni nem kell, ha rögtön nem sikerülne a kezelés elsajátítása vagy valamelyik küldetés, újraprobálni lehet. Ha még a tizedik próbálkozás után sem tudnánk semmi jót csinálni, akkor azért el lehet kezdeni az önvizsgáldást.



A **BULLFROG** ismét megfelelt az igényeknek, de mi tagadás, nem a programozás/tesztelés területén...

• Hápi



# ELITE II. »Frontier«

A stratégiai/lövöldözős játékok kedvelői megnyalhatják mind a tíz ujjukat... Ha valaki nem ismerné az első részt, az először olvassa el a CoV 1-X számait, ismerje meg, s ezután kezdjen e tippalmazásba, mivel — a tömörség érdekében — elég sokat építünk az ott leírtakra.

A sokkal-sokkal királyabb (feszített felületű!!) vektorgrafika és a PC-n kívül *Adlib/Roland (GUS is!)* hang mellett rengeteg az egyéb stratégiai újdonság, pl. a gravitáció jobb figyelembevétele, bolygófelszíni közlekedés, legénység-toborzás, bányászat, rengeteg 'fejvadász' és egyéb küldetés stb... Mivel elég komoly rangot/rengeteg tapasztalatot szereztünk immáron 3 hétnyi játékkal, rengeteg hintet is leközlünk, nem csak lame módra a billentyűzetkiosztást és a kerettörténetet :). A bill.-kiosztást csak a cikk végén ismertetjük, mivel elsősre jobb, ha egy próbafelszállást végzünk. Először is, click az 'F3'-ra (a hajó bejegyzése, felszereltsége, inventory, az üzemanyagtartály betöltöttsége).

Az első képernyőn (**Ship Equipment Status**) a következők olvashatók le:

- **A hajónk típusa:** *Eagle/Egale/Cobra 3*
- **A hiperugró típusa, hatótávolsága és pillanatnyi üzemanyaga:** *Class 1 Hyperdrive, 8 fényév, 100%/Interplanetary, 0 fényév/Class 2 Hyper, 8 fényév.* Itt jegyezzük meg, hogy nemcsak a hiperugróról, hanem a hajó típusától is függ, hogy egy adott hiperugró mekkora távolságra képes. Ezt hajó vásárlása/megtekintése esetén a jobb alsó sorban láthatjuk. Itt látjuk azt is, hogy egyáltalán milyen hajtóművek szerelhetők fel a hajóra: a nagyobb legénységűkre/tömegűkre csak komolyabbak etc... Kezdknek: a **Military** hajtómű a lényegesen drágább **Military Fuel-t** eszi, míg a sima **hyper-hajtóműnek** elég a hidrogén is.
- **A normál pajzsok a hajón:** mindhárom 0.
- **A hajó felszerelése:** scanner, autopilot, atm. shield/scanner/scanner. (Látható, hogy nem hiába ajánlott az 1. indulási hely!)
- **A hajó első/hátsó fegyverei:** mindhárom esetben első 1 MW pulse laser.
- **Raktér,** ebből használt, és emberek szállítására (lásd a küldetéseket) alkalmas kabinok száma.
- **Pénz:** mindenhol 100.

Itt normál betűvel a **Ross 154**, *italic*-kal a **Mars** és **bold**-dal a **Lave** kezdőpozíciót választók kezdeti felszerelését írjuk le. Elterjedt egy olyan tört PC-s verzió is, ahol a **Mars** esetén töménytelen a pénzünk (a barom trainer-ek miért szúrták el!), természetesen és egyben szerencsére az eredeti verzióknak nincs ilyen könnyítése.

Bár az üzemanyag — ha nincs a raktáron — általában épp elég a hatótávolság 80%-án belüli állomásokon való dokkoláshoz, viszont ha nem akarunk útközbeni meglepetéseket (pl. egy finom *Internal Fuel Tank empty* üzenetet), jó lesz azt is benyomni a raktérbe.

Eladni/venni akármelyik menüből 'F4'-re, és ott a *Stockmarket* választása után lehet. Nem írjuk ki, hogy hol mi kapható (majd a pénz-gyorskeresés szekcióban olvassa el mindenki a *Best Buy*-helyeket!), inkább jöj-

jenek a hintek. Meglepetés, hogy lehet szemetet is venni minden mennyiségben (tonnájáért, hogy elvisszük, 0.5-0.7 dollárt kapunk, s az már a mi bajunk, hogy hol szórjuk ki), csak azután vigyázzunk vele (nem megfelelő helyen kidobva, 10 rongyra is megvághatnak!). Itt vegyünk mindig üzemanyagot!

Az 'F4'-nél maradvá, pár dolog: **Shipyards**, és ezen belül: **New...ships**: hajóvétel/éledés. Figyeljük a legénységszámot és a súlyt is! A *súly* itt nem műveletlenségéből súly (és nem tömeg), hanem azért, mert nem mindegy, hogy milyen gyorsasággal tottyanunk le egy bolygó felszínére... (lásd a leszállási hinteket). Még később szólunk a **Best Buy** hajókról pro és kontra.



Még a **Shipyards** alpontról:

**Upgrades:** kiegészítések (mindenféléjű)

**Repairs** (na vajon mi?)

Visszatérve az 'F3'-ra, az előbb tárgyalt **Ship Equipment Status** után következő infoscreeen a **Profile For Commander XY**, ami a szokott rendőrségi bejegyzéseket, elit besorolásunkat tartalmazza. Ha van a raktérben valami, akkor ezután jön az **Inventory of the Ship** (a cuccok mellett click: kidobunk egy tonnát, ha az űrben vagyunk), és ha van bányászfelszerelésünk, akkor a bányászati infok is.

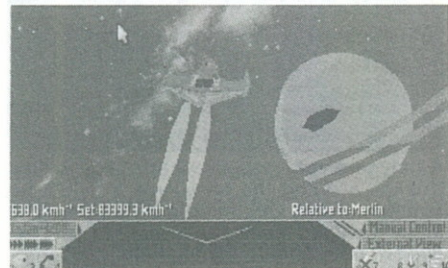
No tehát, checkeltük, hogy minden rendben van-e, van-e hyperjumper-ünk, és vetünk még legalábbis némi üzemanyagot. Ekkor jöhet a hiperjump céljának kiválasztása, vagy ha csak a közelben (naprendszer/adott bolygó) akarunk navigálni, akkor simán az autopilot belövése.

'F2' kapcsol a térképre, ezt mouse-zal (lenyomott 'R' gomb) forgathatjuk a térben ('F9' kapcsolgatja a display opciókat). Amennyiben nem 0% a hyperdrive üzemanyaga (és ha egyáltalán van hyperdrive!), a középponti bolygó körül egy lila kör van. Ezen belül ha másképpen a **kurzorvezérlő gombokkal**, akkor a bal alsó sarokban mindig látjuk, hogy a pillanatnyilag a képernyő közepéhez legközelebb eső naprendszerre elég-e az üzemanyag (ha nem, akkor vegyünk még; ha — hisz 3D-ben is messzebb lehet alul/felül valami — **Out of Reach** a kiírás, akkor keressünk közelebbi világot). Szerencsére közben a **scanner/weapon** ablakban látjuk az adott világ tömör leírását (lényegretörőbb szerencsére, mint a 'Jobbára ártalmatlan!...').

Ekkor 'F1'-re váltva már felszállhatunk. Ehhez előbb általában **Launch request**-et kell kérnünk a helyi hatóságoktól ('F3', felső menüpont), amit kezdőknek minden további nélkül megadnak. Ezután 'F7': felszállás.

Ha űrállomásról szálltunk fel, de az istennek sem akar kimászni a dokk-kapun a hajónk, akkor nincs elég **Internal** üzemanyag

a motorban. Földről felszállva, 200-300 méterre felemelkedve már húzhatjuk is fel az orrot, és 'ENTER'-rel adhatjuk a gázt. Ezt megcsinálhatjuk kis hajóknál (nagyobbakat az ilyen rögvést tönkreteszi, azokat csak lassan lehet a légkörből kiemelni). Ha fellelé suhanunk, akkor érdemes az **időkapcsolót** feljebb állítani (de erről majd később is szólnunk). Akkor nézünk a leginkább energiatakarékos, leggyorsabb irányba, ha arra felé mintegy 'ablak nyílik' az űrre.



Hamarosan megjelenik az 'F8' ikonja: mehet a hiperugrás!

Ha megérkeztünk, akkor akár van **Autopilot**-unk, akár nincs, irány az 'F2', és még egyszer 'F2' (kurrens naprendszer). Lehet, ki/be kell zoomolnunk, ha nem látunk elsőre sokat. Ekkor nyomjunk 'F10'-et, ekkor pozícionálhatjuk az **autopilot** (vagy legalábbis a tájékozódási rendszer) végcélját (click valamelyik bolygóra). Ezután már a zoom-utasítások erre a bolygóra vonatkoznak majd, tehát zoomoljunk rá addig, amíg vagy az űrállomásai, vagy a felszíni leszállópályái elő nem tűnnek. Ekkor megint 'F10', és click a kívánt végcélra: nemcsak elnavigál az autopilot az adott bolygóhoz, hanem le is száll, mégpedig bonyodalom nélkül! Figyelem! Ha nincs **Atm. Shield**-ünk, akkor CSAK légkör nélküli helyekre szálljunk le!

Kilépőn ('F1'), nyomkodjunk 'F7'-et, ez kapcsolgat a be-és kikapcsolt motorok (űrben a sebesség marad, de üzemanyag nem fogy), illetve az autopilot között. Váltunk az utóbbira (üzemmód: jobb alsó sarok).

Az autopilot, láthatóan (lásd az *Elite 1* landolószerkezetét), központi szerepű. Ha a második vagy a 3. bolygóról indulnánk, akkor ilyenünk nincs, és mivel az 1200 pénz körül van, valószínű, hogy egy ideig nem is lesz. Főleg azért, mert kezdetben rengeteg üzemanyagot elvisz majd a célra való állandó túlfutás.

Hogy is manőverezzünk autopilot nélkül? Az 'F2' térképmenüben itt is clickelgessük ki az 'F10'-es al-autopilot-belövést, mert ezzel legalábbis látjuk majd a helyes irányt és távolságot. Ezután 'F1'.

Ha messze van a célpont, nyugodtan nyomjuk az 'ENTER'-t, és kapcsoljunk a bal oldali nyilaknál (az idő múlása) a leggyorsabb fokozatra. Ha közeledünk, a sebességet drasztikusan csökkentünk (ne feledjük, hogy reálisabb időskálával a sebességcsökkentés is sokkal lomhább, mint az idő leggyorsabb múlása esetén!), és általában nem árt minimum a második leggyorsabb időtúlpörgetésre kapcsolni, ugyanis a leggyorsabb fokozatban a legtöbb űrtárgy saját mozgása már igen zavaró és nagyon nehezen követhető lesz.

Ezt az állandó sebesség- és időszugorítás-csökkentést mindaddig ismétéljük, amíg a céltárgy közvetlen közelébe nem értünk.

Gyakori hiba, hogy túl gyorsan közelítünk meg egy célpontot, és jócskán túlfutunk rajta. Az ilyenkor szükséges 180 fokos fordulat után többet meg fognak dobni, hogy miért csökken olyan drasztikusan a sebesség, ha az 'Enter' + 'Right Shift'-tel azt állandó, magas értéken tartják. Nos, valahogy csak be kell gyorsulni a másik irányba is (na ez sem volt az *Elite 1*-ben!), ne

féljen senki, előbb-utóbb előre is fogunk haladni!

A bedokkolás ugyanaz, mint az első részen, természetesen mindig kérünk előtte engedélyt rá.



A bolygóra való leszállásokhoz segély: elég trükkös a dolog, ha túl súlyos a hajó/a rakomány. Ha ez van, mindig nézzük meg az adott bolygó tömegvonzását. Ha az nagyobb, mint a földi egyenyeve, már problémáink lehetnek! (A három kezdőhajóval általában semmi baj). Egyenyevedes arány-nál egy **Imperial Courier** eredetileg 400 tonnás súlya 120-ra csökken, ez még viszont nem elég arra, hogy ne féltéglaként zuhanjon!

A gyári kézikönyv megemlíti, hogy kicsit felhúzott orral szálljunk le, ugyanis ez csökkenti a sebességet. Nos, ezt csak az utolsó métereken érdemes bevetni, mert különben úgy elmászunk az eredeti helyükről, hogy biztosan széttörünk egy-két ablakot. Csináljuk tehát azt, hogy 150 km/h sebességgel, felhúzott orral ereszkedünk, majd 15-20 méteres magasságnál lenyomjuk a sebességet ('Right Shift') 0-ra, és az a gép orrát lenyomjuk. Minél nagyobb a kölcsönhatásban szereplő bolygó, illetve hajó tömege, annál magasabbra kell az orrot felhúzni. Az előbb említett I.C.-rel általában szinte teljesen vertikális orral tudunk csak leszállni!

## A beigért hintek:

### 1. Hogy gyilkoljunk orvul?

Ha már közepes **Elite** rangunk van, a hirdetések között már jó eséllyel szemezgethetünk felbérésekkért. Gyerünk az elvégzendő gyilkosság helyére!

Ha bolygón kell gyilkolnunk, először is szálljunk le az űrkikötőn kívüli területre, és itt várjunk a megfelelő időpontra (timeskip — csak azután vigyázzunk, mert 23 év után nekünk is meg kell halnunk :). Ha úrállo-más mellett várunk, vigyázzunk, hogy mindig legyen rálátásunk a dokkra, azért hogy lássuk, mi jön ki. Mentés.

Másodprece pontosan megjelenik az áldozat. Előtte pár pillanattal emelkedünk fel, ha bolygón vagyunk.

Kétféle lehetőségünk van az áldozatok likvidálására. Az első a már megszokott: eredjünk utána, és tüzeljük rá, ahogy csak tudunk. A sebességgel (a beállított, nem az aktuális!) vigyázzunk, nehogy túlrepüljünk rajta!

Természetesen ekkorra már a rendőrség a sarkunkban lesz, de mi CSAK az áldozatra koncentrálnunk! Ezután, ha sikerült a gyilkosság, amilyen gyorsan csak lehet, tünés egy másik naprendszerbe! Kapunk egy rendőrségi bejegyzést, de a legal státuszunk tiszta marad.

A második már több felszerelést kíván: **hyperspace cloud analyser**, és egy olyan **hyperdrive**, ami többet bír, mint az áldozat hajtóműve (15 fényév már elég). Akinek megvan a gyári kézikönyv, annak a 32. oldalán vannak bizonyos távolság megtételéhez szükséges idők (de rá is lehet jönni természetesen :). Kövessük az áldozatot, de ne lőjünk rá. Amikor elszel, használjuk fel a **hyperspace analyzert** (megtudjuk, hova is tart). Ha megfelelő minőségű hajtóművünk van, jőpár órával előbb érkezünk

meg, mint ő. Ugyanott fog megjelenni, ahol mi is megjelentünk (tehát várjunk ott, hátulról lesben állva). Ha megérkezik, támadás!

### Hajóválasztási tanácsok

Mindig az orientációnktól (áruszállítás/fejvadászat) függően vegyünk hajót. Egy **Asp** egy 4-es hyperdrive-val a másodikra pont ideális, áruszállításra pedig alkalmatlan.

**Imperial Courier**: Előny: jó nagy darab, így szinte minden befér (de lásd a már említett gravitációs-leszállási és a méretéből adódó akadály-útközési problémákat!). Ráadásul a méretéhez képest jól manőverezik.

**Hátrány**: legalább 7 pajzsgenerátort igényel (mindent eltrafál, amit csak látunk a főablakban); nincs a **fuel scoop** számára helye; na és aki anti-imperialista: csak kedvenceinek világain vásárolható! Rengeteg üzemanyagot zabál.

**Összefoglalva**: áruszállításra kiváló.

**Asp Explorer**: Előny: na, ez meg éppen ellenkezőleg, elég apró, nem kell neki annyi pajzs. Jól manőverez. Nagyon jól gyorsul és a hyperspace kapacitása is előny. Ráadásul van a **fuel scoop** számára hely rajta (=sokkal-sokkal olcsóbb hidrogén). **Összefoglalva**: mászkálásra jó.

**Tiger Trader**: **fuel scoop** rakható rá, és megfelelően nagy darab. Hátrány: annyira jól nem manőverez, mint a **Panther**, ráadásul ide már kell nagyszámú legénység (ami viszont hasznos lehet egy nagyobb, még több embert igénylő hajóra való továbblépéshez).

**Panther Clipper**: Na ez a nonplusztra! Van **fuel scoop**-ja. **Hiányosság**: pocskék manőverezhetőség, elég nehezen kezelhető fegyverzet, és háromszor annyit zabál, mint egy I.C. **Összefoglalva**: ez inkább felfedezőhajó (erre is szolgál a **plasma accelerator**).

Az előbb már szóba került a **fuel scoop**. **Hogyan használjuk?**

A következők feltételezik az egység, valamint a **conversion unit** meglétét. Legjobb az autopilot-ra hagyatkozni, amikor az adott bolygót megközelítjük (az állítja be ugyanis a bolygóhoz képest (forgási) sebességet). A sebességet vegyük le 15-20000 km/h-ra, és **lassan** (az időgyorsítást kapcsoljuk be!) csökkentsük (kicsit ereszkedve). Hamarosan érzékelhető mennyiségű léggör lesz körülöttünk, sőt, a magasságunk is 0 méterre csökken (ugyebár egy gázóriásnak nincs felszíne...). Ekkorra próbáljuk a sebességet úgy 3000-5000 km/h közé leszorítani, és most vártunk vissza valós időbe; elkezd dolgozni a **fuel scoop**.

Még a témakörhöz tartozik az, hogy **hogyan bányásszunk**.

Ehhez szükségünk lesz egy **MB4** bányász-szerkőre. Bányászás előtt profivá kell válnunk a hidrogén-scoopolásban és a cikk elején tárgyalt leszállásban (ugyanis olyan bolygóra lesz érdemes leszállni, ahol szinte nincsenek települések, így az autopilotot sem használhatjuk — itt várhatjuk, hogy egyáltalán találjunk valamit). A bolygó hőmérséklete legyen emberi. Ha leszálltunk, szedjük elő az **MB4**-et, és hagyjuk ott. 6-8 hónap múlva jöjjünk vissza érte, ekkorra már egy halom cuccot bányásztott elő (lehetőleg max. 1-2 km-re szálljunk le tőle!)

### Melyik naprendszer hol van?

Tudniillik így egy küldetést elvállalva nem kell a térképen keresgélni.

**ACHENAR** 0,-5 - A királyság fővárosa.

**ACKWADA** -5,-3 / **ACKENPHI** -4,-4 / **ALIOHT** 0,4 / **ALTAIR** -2,1 / **ANLAVE** 0,3 / **ARTURUS** -2,0 / **AREXACK** -1,5 / **AYETHI** -3,1 / **AYMIAY** 1,4 / **BEDAHO** -4,-2 / **BETA HYDRI** -1,-2 / **CEMIERI** -1,-3 / **ENANESS** -5,0 / **EPSILON ERIDANI** 1,0 / **ETA CASSIOPEIA** 0,2 - Szövetségi bázis / **EXBEUR** -4,3 / **EXIOCE** -1,3

**EXLAGRE** -5,3 - Tudósfélek lakják, az érdeklődésük is ilyen.

**EXTILA** -5,-1 / **FACECE** 0,-5 / **FAWAOL** 2,-3 / **LAEDIA** -5,1 / **LAVE** -2,-6 / **LIAEDIN** 4,3 / **PHIAGRE** 1,-3 / **QUPHIETH** -3,0 / **RIEDQUAT** -3,-5 / **ROSS 128** 0,0 / **ROSS 154** -1,0 / **SIRIUS** 1,0

**SOL** 0,0 - szövetségi főváros

**TAU CETI** 0,0 / **TILIALA** -4,-2 / **WOLF 630** -2,-1 / **ZEAEX** 3,-2 / **ZEARLA** -6,-1 / **ZEESSE** 0,-6 / **ZELADA** 1,4

### Make-money-fast

(kezdőknek ajánlott gyors pénzszerezés)

- Ilyen pl. **Cemiess-ről Precious Metal** szállítása oda, ahova ezt megengedik, pl. -2,-2-re. Hogy csináljuk a dolgot? Mászolázzunk a felhívások között egy bizonyos **Judd**, illetve egy **Patrick** ajánlatáért (a többi veszélyes lehet — rendőrség!). Bevétele: kb. 3500 \$/tonna.
- **Urtaay** <—> **Zeaex**: ezek között robotokkal érdemes mászkálni (Urtaay-en kb. 450-ért vegyük, Zeaex-en kb. 1500-ért adhatjuk el!)
- Ezenkívül még felhasználhatjuk a bolygók gravitációját a saját, kifelé irányuló felgyorsulásunkhoz (ez egy c001, bár meglehetősen értelmetlen dolog — csak ha nincs üzemanyag, akkor érdemes megkísérlni)



És most harci praktikákról pár szó:

### 1. A szokásos húzások:

- A szokott lövöldözésre/rakétakilövésre mindenki rájön majd (az egérrel az alsó infocscreen-t lehet a scanner-ről átkapcsolni a fegyverscreen-re, és itt is lehet a rakétákat kilőni stb...)
- Ha min. 4 MW-os **beam laser**-ünk van, nagyon könnyű vele elintézni a max. 16 tonnás hajókat (kék a scanneren). Természetesen itt sem a vaktában lövöldözésre gondolunk, hanem az okosan manőverező puffogásra.
- Ha lőnek ránk, természetesen azonnal forduljunk szembe a támadóval, olyan 5 foknyit emeljük ki a hajót (így már nem talál el), és gyerünk előre, hogy a hatótávolságunkon belül legyen a hajó. Ezután gyorsan lassuljunk le (hogy ne rohanjunk bele/túl rajta), és támadás. Ekkor a gép hátulját támadjuk, és a jó fegyverzetű hajóknak sem lesz idejük arra, hogy használják azt. A kicsik még megfordulhatnak, de egy olyan kisebb hajóval sem találkozunk eddig, ami ellen nem lett volna elég 7 pajzsgenerátor.
- Ha támadnak, max. sebesség, és gyerünk felfelé/lefelé (hogy a hátába kerüljünk). A radaron nézzük, hogy mikor van a hajó pont alattunk. Ekkor sebesség le, 180 fokos fordulat.

### 2. Amikor nagy a baj:

- Akkor használjuk a következő taktikát, ha eléggé megszorogtattak, és már a pánik határán vagyunk.

Ha előlről lönek, 90 fokos fordulat, és 'ENTER' pár másodpercig. Ezzel túlfutunk az ellenfeleken, és ekkor 90 fokos fordulat.

### 3. Rakéták:

● Ha az autopilot-nak valamit beállítottunk, akkor akár már lehetünk is! Sokkal jobb ötlet, ha arról szólunk, mi van, ha ránk lönek ki valamit hátulról. Motorok ki, majd max. sebességgel előre (a gyorsulás még elviselhető egy jobb hajóban!), és várjunk addig, amíg a rakéta nincs fél/másfél kilométerre a hátunk mögött. Ekkor 180 fokos fordulat, és sebesség le. Ekkor előlről látjuk a drágaságot (leszedni inkább csak *beam laser*-rel lehet!).

**Végül, a billentyűzet-kiosztás:** (a zoom kivételével mindegyik elérhető egérrel is!).

### A főmenü:

'F1' - A kilátást kapcsolgatja át: hátra; külső nézet; előre.

Az üzemmód megnevezését láthatjuk a képernyő jobb alsó sarkában, közvetlen az ikonok felett is!

### 'F2' - Map (térkép)

1. **Galaxistérkép** — ezen belül a megváltozott ikonok:

'F6': Egy adott naprendszerrel infó:

'F7': Kurrens és kevésbé kurrens import- és exporttermékek, tiltott áruk.

'F8': Társadalmi rendszer, népeség stb...

'F10': Vissza;

'F7'/'F8': Be/kizoom-ol

'F9': Ez kapcsolja az opciókat, amik a térkép megtekintése közben segíthetnek/zavarhatnak (a főmenüből a kiírásokat 'F10' kapcsolja!)

'F7': A naprendszerek közötti vonalakat húzza be.

'F8': Rácsozás be/ki.

'F10': Naprendszer-nevek be/ki.

'F10': A kurrens univerzum (változtatható, bár az Amiga verzióban a mi Tejútunk többször is megtalálható, valószínű valami integer bug miatt)

2. Na ez, amit az Autopilot-hoz használunk kell, a kurrens naprendszer térképe (ez is eltolható a térben, és a bolygómozgás is nyomon követhető a jobb alsó időkapcsolók segítségével).

### 'F7', 'F8': Zoom

'F9': megint csak opciók, mint előbb.

'F10': az autopilot/hiányában a célkereszt belövése (click ide, majd a célra)

'F3': Info a hajónkról (fent tárgyaltuk).

'F4': Kommunikációs menü (tágyaltuk; az űrben segélykérés, leszállási engedély)

'F5' (illetve click a radarképernyőre): fegyver/radarscreen váltás.

'F7': Bolygón felszállás (ha engedély kell rá, egy felkiáltójel van az ikonon!). Más-hol Normál üzemmód/motorok ki/(autopilot) üzemmódválasztó. Ha a motorokat kikapcsoljuk, az természetesen NEM jelent fékezést az űrben! (Fékezni a 'jobb shift'-tel lehet).

'F8': Hyperspace-ugrás, ha a célt már beállítottuk.

'F9': Gáz;

'F10': (szinte minden menüben ez a funkciója, kivéve, amikor az autopilot végcélját adja meg!); kiírja-e a tárgyak mellé a nevét is.

'Jobb shift'/'ENTER': Sebesség le/fel.

'+/-': Zoom;

● DADA



A program segítségével a vietnami háborúk borzalmaiba nyerhetünk bepillantást, ahol az amerikaiak oldalán harcolva kell a szegény vágottszeműek népsűrűségét csökkentenünk.

### A játék elején a főmenü jelentkezik be:

- **START CAPTAING** - új játékot kezdeni;
- **CONTINUE CAPTAING** - a régit folytatni (ha van);
- **PRACTICE MISSIONS** - gyakorló küldetések;

Ha új játékot kezdünk, akkor az évszámra clickelve válogathatunk a csapatok közül 1966-tól egészen 1969-ig (gondoljuk mondani sem kell, hogy minden csapatnál különbözőek a küldetések).

**Most kicsit bővebben a csapatokról.**

● **NEXT RECRUIT** — opcióval megválaszthatjuk azt az katonát, akivel a játék közben akarunk lövöldözni;

● **PREVIOUS RECRUIT** — visszafelé „lépegethetünk” a katonák között;

● **START CAPTAIN** — a küldetések megkezdése;

Mielőtt azonban fejest ugranánk a küldetésekbe, ismerkedjünk meg egy kicsit alaposabban a legényekkel.

A képernyő jobb alsó részén láthatjuk a fiktív arcképét ettől balra és lefelé a jellemzését (a biography alatt):

**SEAMAN** — tengerész

**SIGNALMAN** — matróz

**TORPEDOMAN** — torpedós

**GUNNER'S MATE** — másodlövész

**ELETRICIAN'S MATE** — elektroműszerész

**BOATMAIN'S MATE** — hajós

**RADIOMAN** — rádiós

**DIVER** — bűvár

**ENGINEMAN** — gépész

Alatta találhatjuk az illető nevét, életkorát, születési helyét, és fegyverét. Az öt féle/fajta fegyverből egyiket sem emeljük ki, mert nincs olyan nagy különbség közöttük.

A fazon képe alatt még olvashatjuk magasságát (no nem cm-ben). A **RATING**-re clickelve további infok birokába juthatunk, megtudhatjuk, hogy egy kommandós az alábbi képességeket hogyan tudja:

**RIFLE** — puska használata

**PISTOL** — pisztoly használata

**SHOULDER** — vállfegyver használata

**AUTOMATIC** — gépfegyver használata

**THROW** — hajtófegyver(ek) használata

**OBSERVE** — megfigyelési képesség

**RADIO** — rádióhasználati képesség  
**STRENGTH** — erő  
**AGILITY** — gyorsaság  
 (Gyengébbek kedvéért, minél hosszabb a képesség melletti csik, annál jobb.)  
 Ennyit erről, a **START CAPTAINING**-et választva megadhatjuk a figuránk nevét, és egy kis töltőgetés után az eligazításokon vehetünk részt. Középen a térkép, a villogó téglalap a bevetés színhelyét mutatja. A térképtől jobbra a dátumot láthatjuk, és a küldetés célját, amik a következők lehetnek:

**DEMOLITION** — robbantás  
**AMBLUSH** — leskelődés  
**OBSERVE** — megfigyelés  
**PATROL** — járőrzés  
**RESCUE** — kimentés

A **NEXT**-tel a küldetést mozgó filmen is ismertetik, elmondják, hogy mi az elsődleges (**PRIMARY**), és a másodlagos (**SECONDARY**) feladatunk, továbbá ismertetik velünk azt is, hogy milyen alakulat visz ki, illetve hoz vissza minket a bázisra. A report utolsó mondata az ellenfél erősségét jellemzi:

**EXTREMELY HEAVY** — nagyon erős  
**HEAVY** — erős  
**LIGHT** — gyenge

A **PATROL ORDER**-re clickelve kimerítő infot kapunk.

**Legfelül a helyszín, alatta:**

**TIME** — időpont  
**FIRST OBJECTIVE** — elsődleges feladat  
**SECOND OBJECTIVE** — másodlagos feladat  
**INSERTION TEAM** — a helyszínre szállító alakulat neve  
**EXTRACTION TEAM** — a kimentő csapat neve  
**FIRE SUPPORT UNIT** — a harcban segítő alakulat neve  
**BREAK CONTACT UNIT** — ?

Ez utóbbi négy alakulat a következő lehet:

**BOAT SUPPORT UNIT** — hajó  
**SEAWOLF HELICOPTER** — helikopter  
**BRONCO AIRCRAFT** — repülőgép (Csak harcban nyújt segítséget!)

**WEATHER** — időjárás (leggyakrabban):  
**CLEAR** — tiszta  
**HOT** — forró  
**HUMMID** — nyirkos  
**TIDE** — apály, dagály váltakozása  
**TERRAIN** — terep adottságai (leggyakrabban):

**SWAMP** — mocsár  
**JUNGLE** — dzsungel  
**FARMLAND** — falu  
**DELTA** — folyó elágazás

Alatta még egyszer az ellenfél erőssége. Miután a **NEXT**-tel kiléptünk, ráclickelhetünk a **MARCHING ORDER**-re ez azt mutatja, hogy a csapat négy tagja mit visz magával, és hány darabot. Mi vagyunk a felsoroltak között az elsők, mivel mi vezetjük az alakulatot (**POINT MAN**). Mögöttünk az **OFFICER-IN-CHARGE**, utána a **CARPSMAN**, és az utolsó a **REAR SCURITY**. Az **STR** a képzettség fokát jelzi, ezek lehetnek sorrendben:

**GREEN** — zöldfülű (abszolút kezdő)  
**NOVICE**  
**VETERAN**  
**ELITE**

A **NEXT**-tel kiléphetünk a **MARCHING ORDER**-ből, és egy újabb **NEXT**-tel egy rövid beszélgetést olvashatunk, majd kezdődhet a bűli.

**BILLENTYŰFUNKCIÓK:**

**'ESC'** — a küldetés befejezése  
**'F1'** — előrenézet  
**'F2'** — külsőnézet  
**'F3/F4/F5'** — segédalakulatok  
**'F9'** — (ha van befogva) ellenség képe, ilyenkor a nyilakkal foroghatunk, közelíthetünk, és távolodhatunk  
**'1'** — fekvés  
**'2'** — térdelés  
**'3'** — felállás

**'FELFELÉ NYÍL'** — haladás előre két fokozatban (**SLOW** — gyaloglás, **RUN** — futás)

**'LEFELÉ NYÍL'** — ha haladunk, akkor lassítás, majd megállás (**STOP**), illetve hátrálás (**BACK**)

**'JOBBRA NYÍL'** — fordulás jobbra

**'BALRA NYÍL'** — fordulás balra

**'Q'** — lecsúszás fekvésbe

**'G'** — gránát hajtása, és mennyiségének mutatása (**OUT OF RANGE** — az ellenség túl messze van ahhoz, hogy gránáttal eltaláljuk).

**'R'** — fegyver utántöltése, illetve fokozatainak beállításai:

**SINGLE** — egyesével lő  
**SEMI** — hármasával lő  
**FULL** — huszasával lő

**Alakzat:**

**'L'** — Oszlopban állnak  
**'I'** — az utolsó emberünk kivételével mindenki előre néz

**'D'** — mindenki ellenkező irányba néz

**'V'** — ékalkabban állnak

**Fegyverhasználat:**

**'F'** — tüzelés látóvonal belül

**'V'** — embereink a célpontunkat fogják löni (ha van)

**'W'** — embereink figyelnek, és ha meglátanak bármilyen ellenfelet, azonnal tüzet nyitnak rá

**'C'** — a tüzelés beszüntetése

**Egyéb hasznos lehetőségek:**

**'S'** — keresés, embereink ilyenkor elkezdik keresni a hulláknál található cuccokat. Sikeres, illetve sikertelen keresés után a következőket olvashatjuk:

**PRISONERS CAPTURED** — túsok, hadifoglyok száma

**WEAPONS CONFISCATED** — elkobzott fegyverek száma

**DOCUMENTS CONFISCATED** — elkobzott iratok száma

**'H'** — mindenki megáll

**'J'** — az elkobzott embereink visszacsatalkoznak hozzánk

**'M'** — **'SPACE'** — térkép

**A térképről egy kicsit bővebben:**

Ha térképmódba váltunk, akkor a képernyő legnagyobb részét a térkép fogja elfoglalni (ki hitte volna).

Az **'I'** billentyű lenyomásával a térképen a mi csapatunk tagjait láthatjuk (kék pöttyök), és a területet, amit belátnak (fehér terület), valamint, ha van, az ellenséget (piros pöttyök).

A csapatnak, illetve az alakulatnak innen is adhatunk parancsokat. Jobb oldalon középen láthatunk még egy rövidített infót a csapatról:

**TEAM** — alatta a csapat tagjait találhatjuk sorrendben (a **POINT** mi vagyunk, és a **REAR** az utolsó ember) A katonák sérüléseit a betűk színei is jelzik:

**kék** — nem, illetve könnyen sérült  
**szürke** — súlyosan sérült  
**világos szürke** — halott

**POS** — a csapat jelenlegi testhelyzetét:

**UP** — áll  
**CR** — térdel  
**PR** — fekszik

**SPD** — a csapat tagjainak sebességét láthatjuk (Vannak, akik nem nagyon bírják az iramot, illetve ha az embereik közül valaki súlyosabban megsérül, akkor az lassul, és várni kell rá.)

**HDG** — a katonáink látószögeit mutatja

**WEAPON** — a csapat fegyverzetét, és a munició mennyiségét mutatja

**Felette:**

**'1'** — csapat parancsok + infók  
**'2,3,4,5'** billentyűk — rádionkon keresztül parancsokat adhatunk a külső alakulatainknak:

**HAJÓKNÁL** — a team orders-be:

**'B'** — segítséget kérhetünk  
**'K'** — a tüzet beszüntethetjük  
**'E'** — a küldetésben kijelölt kimentési pontra hívhatjuk a hajót

**HELIKOPTEREKNÉL** — a team ord.-be:

**'U'** — segítséget kérhetünk

**'K'** — a tüzet beszüntethetjük  
**'R'** — szükséghelyzetben kimentethetjük magunkat a helikopterrel  
**'E'** — a küldetésben kijelölt kimentési területre hívhatjuk a helikoptert  
**REPÜLŐGÉPEKNÉL** — a team ord.-be:  
**'A'** — segítséget kérhetünk  
**'K'** — a tüzet beszüntethetjük

Mindhárom alakulatnál az **'O'** billentyűvel „pihenőt” adhatunk

**'Z'** — közeledés a térképen  
**'X'** — távolodás a térképen

**'P'** — ezután váltunk térképre, majd nyomjunk meg egy háromnál nagyobb billentyűt, és válasszuk a **STEAL TEAM A-t**. Ekkor az utolsó kettő katonánknak adhatunk külön parancsokat:

**'H'** — mindketten megállnak  
**'S'** — mindketten keresnek

**'P'** — az elsődleges, illetve a másodlagos célponthoz vonulnak

**'J'** — mindketten visszacsatalkoznak

**'L'** — embereink lopakodva folytatják az utat

**'I'** — aki ismeri a szalonka nevű madarat, az tudja, hogy nagyon rejtőzködő, embereink sem fognak többet csinálni, csak ha ellenséget észlelnek: lebuknak, és kivárják, hogy az elég közel legyen ahhoz, hogy golyóhoz eresszenek bele

**'D'** — ha elérték a célpontot, és a feledat robbantás, akkor e parancs kiadásával robbantathatunk, ilyenkor a **DEMO** felirat melletti szám visszafelé kezd számolni, és ha eléri a nullát akkor...  
**BUMMMMM**

**'V'** — ?

Egy küldetésnek akkor van vége, ha a **POINT MAN**-t (azaz minket) lelőnek. Sikeres illetve sikertelen küldetés esetén is először visszakerülünk az eligazításra, ahol a szürke négyzetre clickelve értékelik a munkánkat. Nagyjából ugyanezt, de kicsit hivatalosabb, és bővebb formában olvashatjuk a **POST-MISSION REPORT**, illetve a **HISTORIC REPORT**-ban.

A **NEXT**-tel — ha sikeres volt a küldetésünk — előreléptetést, és új küldetéseket — ha nem — akkor egy szép temetést kapunk.

**Végül néhány TIPP, INFO:**

- Hadifogjokat úgy lehet szerezni, hogy csupán pár méter távolságra megközelítjük, ha ilyenkor feltett kézzel megáll, akkor a **SEARCH** ('S') opcióval elfoghatjuk, de ha nem adja meg magát...
- Ha sok ellenfél van egy „csomóban”, akkor egy gránát hajtásával semlegesíteni lehet a rossz fiúkat.
- Csak akkor érdemes löni, ha a célzó piros.  
**ENEMY SIGHTED** — az ellenség észrevett minket  
**ENEMY** — az ellenség támadásba lendült  
**UNDER ATTACK** — egyszerre több helyről is tüzelnek ránk

A proggy nem rossz, bár a vektor leginkább az **LHX**-re emlékeztet, ami jónéhány évvel ezelőtt készült.

Szerintünk '93-ra az ember egy kicsit többet várna az ilyen cégtől. Az például megdöbbentett, hogy a lövések színe piros, meg zöld, és az ellenfelet baromi nehéz eltalálni (persze akkor nem, hogyha huszasával lövünk).

Kevés az ellenség (kettő fajta), és nem is egyszer elfordult az is, hogy az (élő) ellenség fölött egyszerűen átsétáltunk, és az nem lőtt le. Azért nem kell sirni, a hangulata nagyon jó, a rengeteg féle hangeffekt, kiáltások, és beszédek ezt a hangulatot csak tetőzik. Bátran ajánlhatjuk a lövöldözős megszálottaknak.

• DUKE



# 64

## Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 /  
• BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 /  
• BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • CORYA - kaland - 252 /  
• CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 /  
• FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND -  
ügyességi - 144 / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • KARAMALZ CUP -  
jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • LENITIVE -  
lövöldözős - 222 / • LOGIK - ládatológató - 133 / • MADRAX - akció - 166 /  
• MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAZER -  
ügyességi - 148 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3  
SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY -  
memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 /  
• PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • PRESS SCOOP -  
szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME -  
ügyességi - 410 / • QUARX - logikai - 222 / • ROBBO - mázskálós - 110 /  
• SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME  
ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SMASH - tenisz - 1 SD /  
• SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD /  
• SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció -  
1 SD / • SYSTEM - ládatológató - 280 / • TAMER - lövöldözős - 162 /  
• TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 /  
• TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TRACER - lövöldözős - 113 /  
• TRAIL WEST - stratégia - 149

## \*\*\* Felhasználói \*\*\*:

AMICA PAINT - rajzprg. - 1SD / • ART STUDIO 2.0 - rajzprg. - 1SD / • BEAT  
BOX CREATOR - zeneszerk. - 1SD / • DEMO DEMON - demokészítő - 2SD /  
• DISK DEVIL - user csg. - 2SD / • GAME MAKER - játékkészítő - 2SD /  
• GIGA PAINT - rajzprg. - 4SD / • HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD /  
• MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / • NEWSROOM - újs.szerk. - 6SD /  
• PRINT FOX - grafikus szövszerk. - 2SD / • ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk.  
- 1SD / • SHOOT'EM UP CONSTR.KIT - ját.kész. - 2SD / • VIDEO FOX -  
videofeliratozó - 1SD

## Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / • BATTLE OF BRITAIN -  
stratégia - 191 / • CENTAURI ALLIANCE - kaland - 7 SD / • KEYS TO  
MARAMON - kaland - 2SD / • ROCKET RANGER - akció - 4SD / • STARSHIP  
COMMANDER - úrhajós - 1 SD / • STEIGENBERGER HOTELMANAGER -  
manager - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD /  
• ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG -  
6SD

## HOT STUFFZ (1993. november/december)

ALIEN III. - akció - 1SD / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL -  
falbontó - 124 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció -  
172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ -  
kaland - 213 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllovó - 111 / • FRED'S  
BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE  
PIXIE - lövöldözős 113 / • HERMETIC - úrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II. -  
akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER -  
lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE  
DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi -  
1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 /  
• LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi -  
2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • POKER THE GAME -  
kártya - 123 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • REEDEREI - kereskedő - 124 /  
• SHELLSHOCK - akció - 148 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 /  
• SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • TALES OF BOON - akció - 335 /  
• TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 /  
• TRODDERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCLE - ügyességi -  
1SD

## Felhasználói újdonságok:

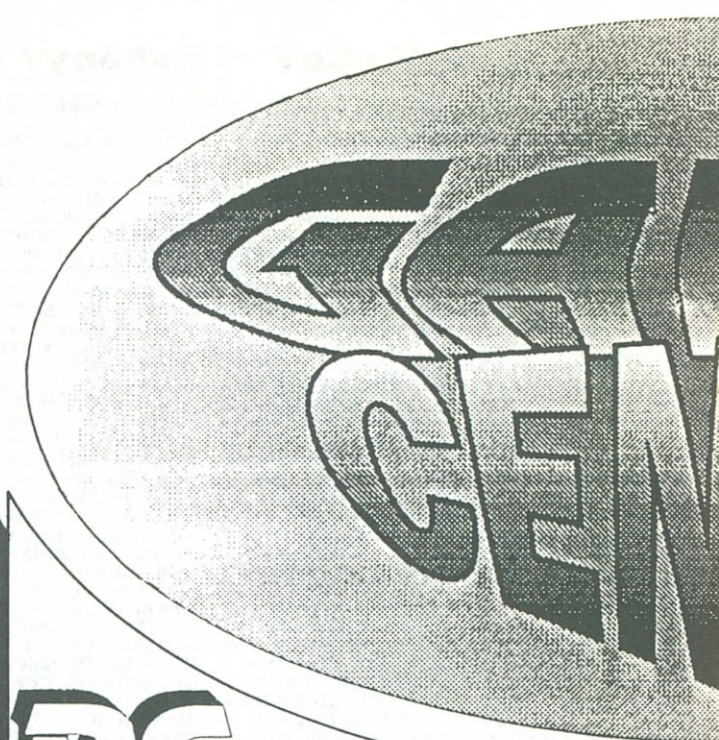
ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / • TCC INTROMAKER - 1SD /  
• ACTION REPLAY DEMOMAKER - 1SD / • MAGYAR NYELVŰ USER-EK -  
1SD / • WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / • GAME  
MUSIC CREATOR - 2SD

## Évkönyv kollekción AKCIÓ!!!

• DORIATH - 175 / • LORDS OF CHAOS - 344 / • LORDS OF CHAOS 2. -  
273 / • BARD'S TALE III. - 4SD / • STAR CONTROL - 136 / • DAMBUSTERS -  
147 / • F-19 - 2SD / • FLIGH PATH 737 - 155 / • SKYFOX 2. - 1SD / • F14 -  
4SD / • 7UP SPOT - 1SD / • ARCHON II. - 160 / • ARK PANDORA - 192 /  
• CRAZY CARS III. - 2SD / • FACE OFF HOCKEY - 1SD / • HIGH FRONTIER -  
107 / • I PLAY 3D TENNIS - 374 / • JOHNY QUEST - 1SD / • LORDS OF  
CONQUEST - 1SD / • NAM - 1SD / • OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD /  
• POWER AT SEA - 1SD / • ROY OF THE ROVERS - 181 / • STRATEGO -  
262 / • YOGI BEAR - 175

**C64 Évkönyv kollekción megrendelése esetén (14 db.  
lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!**

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki  
szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok  
hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot  
tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is el-  
foglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a  
megrendelést összeállítani!



# PC

## Ajánlatunk:

Comanche mission - küldetéslemez - 1DD - V / • Die Hard 2. - akció - 715K -  
E,V / • Dino Park - stratégia - 2HD - V / • DUNGEON HACK/SSI - kaland - 4HD  
- VGA / • Dungeon Master 2. - kaland - 2HD - V / • Football Manager III. -  
manager - 1HD - C,E / • Gateway 2. - kaland - 5HD - V / • INDY CAR -  
szimuláció - 7HD - VGA / • Ishar 2. - kaland - 3HD - V / • Lands of Lore -  
kaland - 10HD - V / • Lotus III. Ultimate Ch. - autóvers. - 1HD - V / • Nippon  
Safes Inc. - kaland - 2HD - V / • Perfect General - stratégia - 1HD - E,V /  
• Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / • Prince of Persia 2. - ügyességi - 5HD -  
V / • Push Over 2. - logikai - 1HD - V / • Strike Commander (486, min.4MB!) -  
rep.gép.szim. - 13HD - V / • Stronghold - kaland - 3HD / • TV-Sports Baseball -  
sport - 1HD - V / • WARLORDS - stratégia - 1 HD - EGA, VGA / • Warlords II. -  
stratégia - 3HD - V / • Wing Commander 2. - akció - 10HD - E,V / • ZIGZAG -  
akció - 1HD - VGA / • Zool - ügyességi - 1HD - V

## Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - 267K - E

ELITE II. - 2HD - VGA

JURASSIC PARK - 4HD - VGA

LARRY 6. - 7HD - VGA \*\*\*HOT\*\*\*

MIGHT & MAGIC IV. - 8HD - VGA

MIGHT & MAGIC V. - 10HD - VGA

ROCKET RANGER - 595K - C,E

SEAL TEAM - 4HD - VGA

SYNDICATE - 5HD - VGA

ULTIMA IV - jövő hónapban

## Évkönyv kollekción AKCIÓ!!!

• BARD'S TALE III. C.SET - 2HD - • STAR CONTROL - 585K - • STAR  
CONTROL 2. - 4HD - • CONAN - 3HD - • WARLORDS - 1HD - • HISTORY  
LINE - 4HD - • EOB 2. - 2HD - • EOB 3. - 6HD - • REX NEBULAR - 11HD -  
• F19 - 542K - • KNIGHT OF THE SKY - 1HD - • RED BARON - 2HD - • F29 -  
391K - • F14 - 945K - • 7UP SPOT - 432K - • CADAVER + DATA - 3HD -  
• CRAZY CARS III. - 1HD - • FACE OFF HOCKEY - 547K - • FLASHBACK -  
3HD - • GOBLINS - 1500K - • GOLD OF THE AMERICAS - 289K - • NAM -  
1HD - • RBY 2 BASEBALL - 1DD - • STRATEGO - 1HD - • STREET ROD 2. -  
225K

**PC-s Évkönyv kollekción megrendelése esetén (51 db.  
lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!**

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki  
szükséges programokat. 1.2 MB-os HD-s adathordozóra másol-  
lunk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelen-  
ti, hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.  
Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállíta-  
ni!

# GAMES

# CENTER



## Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kért adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

**MNB 218-98426/45224-9.**

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

### A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	adathordozó ára
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén:  $4 \times 100 + 2 \times 40 = 480,-$  Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGÉT**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

**GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.**

# AMIGA

## Lista 1993. november-december

Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez  
 Alien III. 100% — akció — 2 lemez  
 Ambermoon — kaland — 10 lemez  
 Apache — helikopteres — 1 lemez  
 Beast Lord — mászkálós — 2 lemez  
 Combat Air Patrol — rep.gép.szim. — 3 lemez  
 Crazy Cars III. — autós — 2 lemez  
 Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez  
 Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez  
 Deep Core — akció — 3 lemez  
 Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez  
 Donk — akció — 3 lemez  
 European Champions — 2 lemez  
 Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez  
 Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez  
 Genesis — stratégia — 3 lemez  
 Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez  
 Hired Guns — akció — 6 lemez  
 Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez  
 Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez  
 Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez  
 One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez  
 Psychoblast — akció — 1 lemez  
 Snack Zone — kaland — 1 lemez  
 Space Job — stratégia — 4 lemez  
 Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez  
 Subtrade — manager — 1 lemez  
 Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez  
 Theatre of Death — akció — 2 lemez  
 Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez  
 Traps & Treasures 100% (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Turrican III. — akció — 2 lemez  
 Walker (1 MB) — akció — 3 lemez  
 War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez  
 Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez  
 Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

### Aktuális:

ELITE 2./FRONTIER — úrkereskedő — 1 lemez  
 ROCKET RANGER — akció — 2 lemez  
 ULTIMA IV. kaland — 1 lemez  
 ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

### Évkönyv kollekción AKCIÓ!!!

• LORDS OF CHAOS - 1 lemez / • BARD'S TALE III. - 3 lemez / • STAR CONTROL - 2 lemez / • CONAN THE CIMMERIAN - 4 lemez / • WARLORDS - 2 lemez / • HISTORY LINE 1914-18 - 7 lemez / • CAPTIVE - 1 lemez / • EYE OF THE BEHOLDER 2. - 4 lemez / • FLIGHT PATH - 2 lemez / • KNIGHT OF THE SKY - 2 lemez / • RED BARON - 3 lemez / • F-29 - 1 lemez / • SKYFOX 2. - 1 lemez / • 7UP SPOT - 1 lemez / • ALIEN BREED SPEC. EDITION - 2 lemez / • CADAVER + DATA (PAY OFF) - 3 lemez / • CRAZY CARS III. - 2 lemez / • ENCOUNTER - 1 lemez / • FACE OFF HOCKEY - 1 lemez / • FLASHBACK - 4 lemez / • GOBLINS - 3 lemez / • GOLD OF THE AMERICAS - 1 lemez / • NAM - 2 lemez / • PIRACY OF THE HIGH SEAS - 3 lemez / • RBI 2. BASEBALL - 1 lemez / • STRATEGO - 1 lemez / • STREET ROD 2. - 2 lemez / • TRADERS - 1 lemez / • WIZARDRY - 5 lemez / • YOGI BEAR - 1 lemez / • USER PD CSOMAG, amelyben megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez

**AMIGA Évkönyv kollekción megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800,- Ft helyett csak 4.800,- Ft!!!**

*Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!*

# 1519 BUDAPEST. Pf.: 363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

• LOOM (CoV 13/A) / • LORD OF THE HELL (CoV 17/64) / • LORDS (CoV 28/64) / • LORDS OF CHAOS 1-2 (Évk '93-94/64, A) / • LORDS OF CONQUEST (Évk '93-94/64) / • LORDS OF MIDNIGHT (CoV 19/64) / • LORDS OF THE RISING SUN (CoV 6/A), (CoV 7/A) / • LOTUS III. THE ULTIMATE CHALLENGE (CoV 37/A) / • M-4 SHERMAN (CoV 31/A, PC) / • M-1 TANK PLATOON (CoV 23/PC) / • MAGIC CANDLE (CoV 23/64, PC) (CoV KSZ/64, A, PC) (CoV 39/+4) / • MAGIC MONITOR V1.0 (Évk '92/64) / • MAGICIAN'S CURSE 2. (CoV 31/+4) / • MAGICIAN'S CURSE 5. (CoV 20-21/+4) / • MAGICPAINT (Évk '93-94/+4) / • MANCHESTER UNITED (CoV 35/64, A, PC) / • MANDROID (CoV 31/64, A) / • MANIAC MANSION 2. — Ld. DAY OF THE TENTACLES / • MARS SAGA (CoV 31/64) (CoV KSZ/64) / • MARSPORT (SpV 15) / • MATCH DAY II. (SpV 15) / • MATCH OF THE DAY (CoV 36/64, A) / • MITOSZOK GYEMANTJA (CoV 24/+4) / • MEDIEVAL LORDS (CoV 33/64) (CoV KSZ/64) / • MEGABUCKS (SpV 10) / • MEGATOOZ (Évk '93-94/+4) / • MENEKÜLES (CoV 27/+4) / • MENEKÜLES A ZEON BOLYGÓRÓL (Évk '93-94/64) / • MERCENARY (SpV 18) / • MERCENARY 2 (SpV 20) / • MERMAID MADNESS (CoV 6/64) / • MIAMI ICE (Évk '92/64) / • MIAMI VICE (SpV 5) / • MICRO- VOCALS, BASS, TUNED, RHYTHM, DISCO, ROCK, LATIN (Évk '91/64,+4) / • MICROPROSE GOLF (CoV 26/A) / • MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64) / • MIGHT & MAGIC III. (CoV 31/A, PC) (CoV 32/A, PC) (CoV 39/A, PC) / • MIGHT & MAGIC IV. (CoV 35/PC) (CoV 36/PC) (CoV 37/PC) / • MIGHT & MAGIC V. (CoV 38/PC) (CoV 39/PC) / • MIKROBI (CoV 20-21/+4) / • MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A) / • MISSION (CoV 18/+4) (CoV KSZ/+4) / • MIXED UP FAIRY TALES (Évk '92/PC) / • MOD EDIT 2.01 (CoV 39/PC) / • MOLECULE MAN (SpV 5) (Évk '91/+4) / • MONDIAL SIMULATION (CoV KSZ/64, A) / • MONKEY ISLAND I. (Évk '92/A, PC) / • MOONFALL (CoV KSZ/64, A) / • MOONWALKER (CoV 6/64), (CoV 7/64) / • MOTOR MASSACRE (Évk '91/64) / • MOVIE (SpV 19) / • MUSIC 16 (CoV 31/+4) / • MYTH (CoV 7/64) / • NAM (Évk '93-94/64, A, PC) / • NATO ASSAULT (SpV 25) / • NAUTILUS (CoV 12/+4), (Évk '91/64) / • NAVY MOVES (SpV 20) / • NETHERWORLD (SpV 21) / • NEUROMANCER (CoV 5/64), (CoV 7/64), (CoV 9/64), (CoV 12/64, A), (CoV 20-21/64, A) / • NIGHTBREED (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64) / • NIGHTSHADE (CoV 22/64) / • NINJA (SpV 5) / • NINJA SCOOTER SIMULATOR (SpV 20) / • NODES OF YESOD (SpV 8) / • NOISE/PROTRACKER (Évk '91/A) / • NORTH & SOUTH (CoV 4/A), (CoV 13/64, A) / • NORTHSTAR (SpV 14) / • NORTON COMMANDER 4.0 (Évk '93-94/PC) / • OCEAN RANGER (CoV 9/64) / • OIL IMPERIUM (Évk '92/64, A) / • OLLIE & LISSA (SpV 18) / • OMNIPLAY BASKETBALL (Évk '93-94/64, A) / • OPERATION HORMUZ (Évk '91/64) / • PACKEREK (CoV 11/+4) / • PANZADROME (SpV 15, 16) / • PANZER BATTLES (CoV 32/64) / • PANZER GRENADIER (CoV 24/64) / • PARADROID (Évk '91/64) / • PARALLAX (Évk '91/64) / • PAWS (SpV 14) / • PEGASUS BRIDGE (SpV 20) / • PENTAGRAM (SpV 18) / • PERFORMANCE FORTH (Évk '91/64) / • PHM PEGASUS (Évk '91/64) / • PIEDONE ADVENTURE (CoV 19/+4) / • PIPEMANIA (CoV 38/+4) / • PIRACY (CoV 19/64) / • PIRACY ON THE HIGH SEAS (Évk '93-94/A) / • PIRATE (CoV 20-21/+4) / • PIRATES (CoV 9/64, A), (CoV 10/64, A), (CoV 18/64, A), (CoV 20-21/64) (Évk '92/64, A, PC) / • PLATINA (CoV 14/+4), (CoV 15/+4) / • POLICE QUEST 1. (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 2. (CoV 14/A), (CoV 16/A) (PC-s játékok/A, PC) / • POLICE QUEST 3. (PC-s játékok/A, PC) / • POOL OF RADIANCE (CoV 12/64), (CoV 20-21/64), (CoV 24/64, A, PC) / • POOLS OF DARKNESS (Évk '92/64, A, PC) / • POPULOUS (CoV 4/A) / • POPULOUS II. (CoV 22/A, PC) (CoV KSZ/A, PC) / • POSEIDON KINCSE (CoV 28/64, A) / • POSTMAN PAT (Évk '92/64) / • POWER AT SEA (CoV 12/64) (Évk '93-94/64) / • POWER STRUGGLE (CoV 17/64) / • POWERMONGER (CoV 13/A) (CoV KSZ/A, PC) / • PP. HAMMER (Évk '92/A) / • PRIME COMPOSER V1.0 (CoV 20-21/64) / • PRO TRACKER (Évk '92/A) / • PROJECT FIRESTART (CoV 10/64), (Évk '91/64) / • PSI CHESS (SpV 13) / • PSYCHADELIA (Évk '92/+4) / • PUFFY'S SAGA (SpV 25) / • PUMPKIN (Évk '91/+4), (CoV 25/+4) / • PURPLE SATURN DAY (SpV 23) / • QUEST FOR GLORY 2. (CoV 25/A, PC), (CoV 26/A, PC) / • QUEST FOR THE BEST 2. (CoV 31/64) / • QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A) / • QUESTOMANIA (CoV 3/A) / • R-TYPE (SpV 21) / • RAFFLES (Évk '91/+4) / • RAID ON BUNGELING BAY (CoV 33/64, A) / • RAILROAD TYCOON (CoV 17/A) / • RALLYE DRIVER (SpV 7) / • RAMBO III. (CoV 26/64,+4) / • RANARAMA (SpV 17) / • RASTAN (SpV 14) / • RATTLE COPY V5.0 (Évk '93-94/A) / • RBI II. BASEBALL (Évk '93-94/64, A, PC) / • REBELSTAR (SpV 25) / • RED BARON (Évk '93-94/A, PC) / • RED LED (Évk '91/64) / • RED STORM RISING (Évk '91/64) / • RENEGADE (SpV 16) / • RESCUE (SpV 11) / • RETURN TO ZORK (CoV 39/PC) / • REVS (CoV 9/+4) / • REX I. (CoV 32/64, A) / • REX NEBULAR (Évk '93-94/PC) / • RICK DANGEROUS (CoV 5/64) (CoV 39/64, A, PC) / • RICK DANGEROUS 2. (CoV 27/64, A, PC) (CoV 39/64, A, PC) / • RIZIKO (CoV 32/64, A) / • RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4) / • ROBIN OF SHERWOOD (CoV 17/+4), (CoV 19/64,+4) / • ROBIN OF THE WOOD (SpV 7) / • ROCKET RANGER (CoV 3/64), (CoV 6/64) (CoV 39/64, A, PC) / • ROCKMAN (CoV 2/+4) / • ROCKMONITOR (Évk '92/64) / • ROCKSTAR ATE MY HAMSTER (Évk '92/64, A) / • ROY OF THE ROVERS (Évk '91/64) (Évk '93-94/64, A) / • RSI DEMOMAKER V1.0 (CoV 23/A) / • RUGBY MANAGER (CoV 19/64) / • RULES OF ENGAGEMENT (PC-s játékok/A, PC) / • RUNNING MAN (SpV 20) / • SABOTEUR II. (SpV 9, 13) / • SABRE WULF (SpV 12 SpV 17) / • SAGA OF ERIK THE VIKING (SpV 25) (Évk '93-94/+4) / • SÁRKÁNYKIRÁLY (CoV 31/64) / • SAVAGE ISLAND (CoV 35/+4) / • SCENARIO (CoV 35/64) / • SCOOBY DOO (SpV 6) / • SCRIBBLE V2.10 (Évk '92/A) / • SEAL TEAM (CoV 39/PC) / • SECOND WORLD (CoV 20-21/64) / • SECRET OF MONKEY ISLAND (CoV 15/A) / • SECRET OF SILVER BLADES (CoV 16/64) (CoV 31/64, A, PC) / • SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A) / • SENSIBLE SOCCER (CoV KSZ/A, PC) / • SEVEN CITIES OF GOLD (Évk '91/64) / • SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A) (CoV KSZ/64) / • SHINOBI (CoV 6/64) / • SHOGUN (CoV 6/A) / • SIDEWALK (SpV 18) / • SILENT SERVICE (CoV KSZ/64) / • SILKWORM (CoV 6/A) / • SIM ANT (PC-s játékok/A, PC) / • SIM CITY (CoV 6/A), (CoV 8/A), (CoV 19/64) / • SJM EARTH (PC-s játékok/A, PC) / • SIM LIFE (CoV 32/PC) / • SIR FRED (SpV 6) / • SKATE ROCK (CoV 19/64) / • SKOOLDAZE (CoV 26/64) / • SKYFOX 2. (Évk '93-94/64, A, PC) / • SMON C0000! (Évk '92/64) / • SNOOPY & THE PEANUTS (CoV 27/64, A) / • SNOWSTRIKE (CoV 6/64) / • SOLDIER OF FORTUNE (SpV 21) / • SORCERER (Évk '93-94/+4) / • SORCERY (SpV 16, SpV 21) / • SOUL CRYSTAL (CoV 28/64, A, PC) / • SOUND TRACKER V2.3 (CoV 1-3/A) (CoV KSZ/A) / • SOUNDMONITOR (Évk '92/64) / • SOUTHERN BELLE (CoV 23/64) / • SPACE ACE (CoV 7/A) / • SPACE QUEST I. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST II. (CoV 4/A) (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST III. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE QUEST IV. (PC-s játékok/A, PC) / • SPACE ROGUE (CoV 25/64, A, PC) (CoV KSZ/64, A, PC) / • SPEEDBALL (Évk '91/64) / • SPEEDBALL 2. (CoV 18/64, A) / • SPELLBOUND (SpV 9, SpV 13) / • SPELLCASTING 101 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLCASTING 201 (PC-s játékok/A, PC) / • SPELLJAMMER (CoV 33/PC) / • SPIDERMAN (SpV 25) (CoV 22/64,+4), (CoV 23/64,+4) / • SPIKEY IN TRANSILVANIA (CoV 23/64) / • SPIKY HAROLD 2. (CoV 14/+4) / • SPIRIT OF ADVENTURE (CoV 36/64, A, PC) (CoV 37/64, A) / • SPIRIT OF EXCALIBUR (CoV KSZ/A, PC) / • SPLIT PERSONALITIES (Évk '91/64) / • SPRITE + GRAPHIC BASIC (Évk '92/64) / • SPRITE KURZOR (CoV 24/64) / • SPY VS SPY (CoV 18/64,+4) / • SPY VS SPY 3. (CoV 13/+4), (CoV 17/+4) / • STALINGRAD (SpV 20) / • STAR CONTROL (Évk '93-94/64, A, PC) / • STAR CONTROL 2. (Évk '93-94/PC) / • STAR RAIDERS II. (SpV 5) / • STAR TREK (SpV 18) / • STARGLIDER (CoV 10/64) / • STARGLIDER 2. (CoV 26/64, A) / • STARION (SpV 7, SpV 8, SpV 9, SpV 10, SpV 11, SpV 12, SpV 13, SpV 14, SpV 15, SpV 16, SpV 17, SpV 18) / • STARLITE 1. (CoV 17/+4) / • STARSHIP ANDROMEDA (CoV 18/64) / • STEEL (CoV 34/64) / • STEEL THUNDER (CoV 5/64), (CoV 7/64) / • STEVE DAVID SNOOKER (SpV 14) / • STONKERS (SpV 10) / • STORM ACROSS EUROPE (CoV 18/64) (CoV KSZ/64,+4) / • STORMBRINGER (SpV 11) / • STORMLORD (SpV 20) / • STRATEGO (Évk '93-94/64, A, PC) / • STREET ROD (Évk '91/64, A, PC) (CoV KSZ/PC) / • STREET ROD 2. (Évk '93-94/A, PC) / • STRIDER (CoV 5/64) / • STRIKE FLEET (CoV 37/64, A, PC) / • STUMP IN SECRET MISSION (Évk '92/64, A, PC) / • STUNT CAR RACER (Évk '91/64, A, PC) / • STUNT ISLAND (CoV 34/A, PC) / • SUBMARINER (SpV 20) / • SUNNY SHINE (CoV 10/64, A), (CoV 12/64, A), (CoV 20-21/64) / • SUPER DUPER V2.01 (Évk '93-94/A) / • SUPER HERO (SpV 18) / • SUPER TROLLEY (SpV 14) / • SUPERBOWL (SpV 2) / • SUPERCARS (CoV 20-21/64) / • SUPERLEAGUE SOCCER (CoV 24/64) / • SUPERNOVA (SpV 25) / • SUPERSTAR SOCCER (CoV 24/64) / • SUPREMACY (CoV 14/A), (Évk '91/64, A) / • SUSÚ A SÁRKÁNY (CoV 10/64) / • SWEEVO'S WORLD (SpV 16) / • SWISS FAMILY ROBINSON (CoV 19/64) / • SWORD OF ARAGON (CoV 13/A) / • SWORD OF DESTINY (Évk '91/+4) / • SYNDICATE (CoV 39/A, PC) / • SZÖKÉS A VÁRBOL (CoV 16/+4) / • SZÚNYKERESŐ (CoV 28-64) / • T.B.G. RISK (CoV 11/64) / • TAI PAN (SpV 7) (CoV 27/64) / • TANK COMMAND (SpV 19) / • TANKS (CoV 22/64) / • TARGET RENEGADE (SpV 14) / • TARZAN (SpV 16) / • TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,+4) / • TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (CoV 31/64, A) / • TERRAMEX (CoV 3/64) / • TERRAMEX (SpV 10) / • TERRAPODS (SpV 25) (CoV 26/64) / • TEST OF HERO (CoV 18/+4) / • TEXT'N'PIC. EDITOR (CoV 20-21/+4) / • THEATRE EUROPE (CoV 22/64, A, PC) / • THING (SpV 14) / • THUNDERBIRDS (CoV 19/64) / • THUNDERCEPTOR (SpV 22) / • THUNDERCHOPPER (Évk '91/64) / • TIMES OF LORE (CoV 16/64, A) (CoV 26/64) / • TIR NA NOG (SpV 8, SpV 11, SpV 25) / • TITKOS ÜGYNÖK (CoV 18/+4) / • TOM & JERRY (CoV 9/64) / • TOMAHAWK (SpV 16) (Évk '91/64) / • TOP GUN (SpV 10) / • TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64), (CoV 14/64) (CoV KSZ/64, A) / • TOTAL ECLIPSE 2. (CoV 39/64, A,+4) / • TRADERS (Évk '93-94/A, PC) / • TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY (SpV 19) / • TRANSMUTER (SpV 5) / • TRANSWORLD (CoV 31/64, A, PC) (CoV KSZ/64, A) / • TRANTOR (SpV 15) / • TREASURE ISLAND (CoV 14/+4) / • TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER (CoV 27/A, PC) / • TRIX (CoV 33/64) / • TUBE RUNNER (CoV 16/+4) / • TURBO ASSEMBLER (Évk '92/+4) / • TURBO CHARGE (CoV 35/64, A) / • TURBO OUTRUN (CoV 6/64) / • TURMOIL (SpV 11) / • TUSKER (CoV 6/64) (CoV 34/64) (CoV 35/64) / • TUTTI FRUTTI 2. (CoV KSZ/+4) / • TV-SPORTS BASEBALL (CoV 33/A, PC) / • TWIN KINGDOM VALLEY (CoV 20-21/64) (CoV 34/+4) / • UCM (SpV 22) / • UGH! (CoV 34/64, A, PC) / • ÚJ VADNYUGAT 1. (CoV 10/64,+4) / • ÚJ VADNYUGAT 2. (CoV 11/64,+4) / • ULTIMA I. (CoV 36/64, A, PC) / • ULTIMA II. (CoV 37/64, A, PC) / • ULTIMA III. (CoV 38/64, A, PC) / • ULTIMA IV. (CoV 39/64, A, PC) / • ULTIMA V. (CoV 34/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • ULTIMA VI. (CoV 41/64, A, PC) / • ULTIMA UNDERWLD. (Évk '92/A, PC) / • ULTIMA UNDERWORLD 2. (CoV KSZ/PC) / • ULTIMA V. (CoV 34/64, A, PC) (CoV 40/64, A, PC) / • UNDÚRÚXU A KIRÁLY (CoV 16/64) / • UNINVTED (CoV 12/64, A), (CoV 13/64, A), (Évk '91/64) / • UNIVERSAL HERO (SpV 12) / • UNTOUCHABLES (SpV 22) (CoV 7/64) / • URBAN UPSTART (SpV 17) / • URIDIUM (SpV 5) / • USAGI YOJIMBO (CoV 19/64) / • USS JOHN YOUNG (CoV 12/A) / • VAMPYRE (CoV 33/+4) / • VENDETTA (SpV 25) / • VERMEER (CoV 36/64) / • VIDEO MEANIES (CoV 27/+4) / • VOYAGER (CoV 4/A) / • VULCAN (SpV 18, SpV 25) / • WALAKI (CoV 33/+4) / • WAR IN MIDDLE EARTH (CoV 3/64), (CoV 12/A), (CoV 24/A, PC) / • WARGAME CONST. KIT (CoV 16/64) / • WARLORDS (Évk '93-94/A, PC) / • WASTELAND (CoV 13/64) / • WATERLOO (CoV 3/A) / • WAXWORKS (CoV 31/A, PC) (CoV 32/A, PC) / • WAY OUT (CoV 34/+4) / • WEEN THE PROPHECY (CoV 35/A, PC) / • WHERE TIME ST. STILL (SpV 24) / • WILLOW PATTERN (CoV 6/64) / • WINDWALKER (CoV 15/64, A) / • WING COMMANDER 2. (PC-s játékok/A, PC) / • WIZARD OF A KRYZ (CoV 23/+4) / • WIZARD'S LAIR (SpV 17) / • WIZARDRY (Évk '93-94/64, A) / • WORLD SOCCER (CoV 18/64) / • WORLD SOCCER LEAGUE (CoV KSZ/64) / • WRIGGLER (SpV 16) / • WU LUNG (Évk '93-94/+4) / • X-COPY (CoV 3/A) / • X-THE ADVENTURE (CoV 5/64) / • XENOMORPH (CoV 17/64, A) / • YOGI BEAR (Évk '93-94/64, A) / • YOSH SZIGET ATKÁ (CoV 25/64) / • ZAK McKRACKEN (CoV 19/64, A) / • ZOMBIE (CoV 24/64,+4) / • ZORRO (SpV 14) / • ZUB (SpV 25)

#### Jelölések:

64 = C64; A = Amiga; PC = na vagon; +4 = Plus/4; Évk.XX = Commodore Világ XX évi Évkönyve  
SpV XX, CoV XX = értelemszerűen SpV és CoV megfelelő száma

FIGYELEM! A SpV 1, 3, 4, 5 valamint a CoV 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 számai és a

CoV Évkönyv 1991-es Évkönyve teljesen elfogyott, így kérjük, ezekből már ne rendeljetekek, illetve ezekre már ne adjatok felpnt!

## A megjelölt kiadványok megrendelhetőek: COM-WARE Kft, Postacím: Budapest, Pf.: 363. 1519

(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.)

A megrendeléshez célszerű a lapba befűzött csekke(ke)t felhasználni!



# MIGHT &



# MAGIC V.

S az úr 1993. esztendejének végére elérkeztünk az nagy XEEN sorozatunk végére. Ez a leírás csak úgy lenne teljes a WORLD OF XEEN szempontjából, ha a negyedik rész leírását is beleíránk, de mivel az senkinek nem tenne jót, jobb, ha azt a CoV-ot is megveszíték (ha esetleg nem lenne meg) vagy elolvassátok ha már megvan. Tehát a negyedik részre csak utalunk.

Az introban megtekinthetjük, amint a Sárkányfaraó, Xeen védelmezője zsörtölődik, hogy már megint az ő várát ostromolják, pedig abszolút nem egy nagy stratégiai célpont, mivel egy rettentő nagy sivatag kellős közepére építette, ugyanis szereti a magányt. Igaz, pár hónapja megnyitotta a nagyközönség számára a kis vityillóját, de a bevétel sajnos messze nem elégíti ki még csak a portás fizetését sem, nemhogy a hitelleit törleszthette volna. És most tessék, megjött a baj. Azt ugyan nem tudja, hogy az ostromló sárkányokat ki fizeti, de azért segítséget akart kérni Kalindrától, a Sötét Oldal királynőjétől. Miután a központos boszorkány kapcsolta Kalindrát, kiderült, hogy szegény kislány börtönben van, s ami ennél is rosszabb, hogy át lett változtatva vámpírrá. Ez még mind semmi, mert egy Alamar nevű feltörekvő úrgazdag, aki mostanában nagyon szereti magát királynak nevezni, elvette tőle az Erő Kockáját, ami pedig elengedhetetlen a prófécia beteljesítéséhez. Aztán egyre több cikis dologra jön rá, hogy a szörnyeteg haverjai elpártoltak tőle, Ellinger nevű udvari varázslója pedig szintén nem mer kimozdulni a tornyából, s egész idejét csak csizmáinak szenteli. Hát végső kínjában mit tudott volna tenni, mint elküldte a Gömböt egy kis kedvencével, akit viszont útközben baleset ért (egy másik légifolyosóba tévedt), s a Gömböt leejtette. A Gömböt egy fűvesznéni, Zeldá találta meg, aki rövid betekérőriázás után ártóultotta egy arra járó kalandorcsapatnak, mert ő nem akar az ilyen balgaságokkal foglalkozni, mint két bolygó (Xeen és Terra) megmentése.

Tehát a Gömb hozzánk került. Zeldá azt ajánlotta, hogy vigyük el Ellingerhez, aki szerencsére a városban lakik egy toronyban, mert ő majd tudni fogja, hogy mire jó. Jó, de egy kulcsra is szükség lesz ahhoz. Azonkívül mióta Alamar átvette a hatalmat,

ha egy városba akarunk menni, engedélyre is szükségünk lesz. A kocsmában megtudhatjuk, hogy egy kicsit még tanulhatunk valamit a Gömbről egy cigány jósnótól is (aki kivételesen most nem Zeldá, mert eszükbe jutott valami más jósnős név is). Ő is csak siettetni fog minket Ellingerhez. Itt a városban látogassuk meg a polgármesteri hivatalt, ahol egy munkát ajánlanak: ha rendbetezzük a gremlin királyt, akkor fizetnek 10,000 aranyt. Erről a fickóról megtudhatjuk még, hogy nagyon gyáva, miután elintéztük az őreit roppant alázatos stílust fog felvenni. Behatolás előtt mindenképpen tankoljunk fel magunkat varázslatokkal, ha még nem lenne. Ehhez meg pénzre lesz szükség.

Szedjük össze a fába rejtett kajákat, pénzeket, takarítsuk ki a csatornarendszert, ott szedjük fel Nadia ónix-nyakláncát. A csatornában lesz egy Valio nevű magát parasztnak kiadó figura, aki arra kér minket, hogy 1) ne túrkáljunk a ládájában, 2) szabadítsuk meg a csatornát a Patkánykirálynőtől. Először tegyük meg neki szíveséggé a kettes számú cselekedetet, amiért illően meg is jutalmaz minket, majd úgy kíváncsiságból nyissuk ki az ágya mellett lévő kis ládikót is. Jé, egy diploma van benne. Hmmm, mi is van ráirva? Hopp, Valio egy gonosz, fekete mágus! Ez meg az a diploma, amit az iskolában szerzett, de démonológia/szociológiából épp hogy csak átsúszott! Fúj, milyen ember lehet az, akit ennyire nem érdekel a démonológia/szociológia! Most nagyon mérgesek vagyunk! Usd le! Usd le! Usd le! Cserébe ő is megtámad minket.

Ugorjunk át a túlsó oldalra, ha esetleg pénzre lenne még szükségünk, és kutakodjunk Vertigóban meg a törpícsék bányaiban egy kis monnejért, feltéve ha persze nem a negyedik részbeli karakterekkel folytatjuk.

Ha lenyomtuk a gremlin király őreit, ugorjunk be megint a sátrához, s most észrevesszük, hogy egy újítást is kieszközöltek a szép külső mellé. Erdemes elolvasni minden részt, mert jókat lehet rajtuk szórakozni, azonkívül egy kicsit csökkenti a harcok számát. Most legyünk nagyon bátrak, mondjuk neki, hogy ezentúl uramnak fog

minket szólítani, a város rendbehozásában pedig teljes erőbedobással fog segídezni. Bónuszként kapunk tőle 3 energialemezt is, amire később nagy-nagy szükségünk lesz.

Egy térképkészítő a városban nagyon búslakodik a tesója miatt, mert elvitték a rendfenntartó erők, noná hogy ártatlanul. Erdemes kihoznunk onnan, mert jó haver lesz, meg jól is fizet.

Van a városban még három másik térképész is, mert itt igen nagy rájuk a kereslet. Az egyik csak tanítgat ifjont térképész-jelölteket, a másik állandóan vizsgáltni akar minket, a harmadik meg Joe. Ő mindenképpen kincses térképein akar túladni, de valahogy nem sokan veszik a városban, azonkívül a megtévesztésig hasonlít a vertigói druszájára, szóval ne nagyon bizzunk benne. Ettől persze még megvehetjük a térképet, amiről kiderül, hogy hamis. Hehe. Ha már kihoztuk a térképész-testvért a húsról, akkor cserébe adnak nekünk egy igazi térképet (koordinátával a kincsről). A találókérdéses figura egy kódra kíváncsi, amihez útmutatást ad: OSWLAOBNFYDNCIA-USWTYIEBIERW az alap. Ha szerintünk:

- A Savtó (ACID POND) északra van Alamar várától, akkor húzzuk ki az összes N, R, A betűt, ha nem, akkor az O, B, F betűket.
- A Nagy Északi torony keletre van LAKE-SIDE-től, akkor húzzuk ki az összes S és D betűt, ha nem, akkor a W, U, I betűket.
- A Keresztút nyugatra van a Sprite erdőtől, akkor a C, T, E-keket, ha nem, akkor az Y, L-eket.

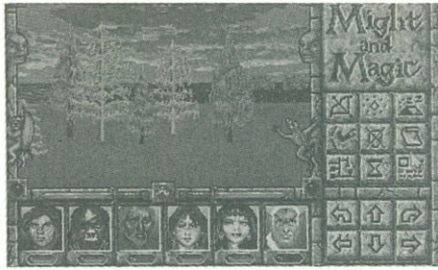
**A megoldás:** Az első állítás hamis, a második is hamis, a harmadik pedig nem igaz. Tehát húzzuk ki az O, B, F, W, U, I, Y és L betűket, marad a SANDCASTER szó, ami köztudottan egy város neve. Mondjuk is el neki, ő pedig nagyon fog nekünk örülni.

Ha Nadiának visszavittük az ónix nyakláncot, odalest a boldogságtól, majd ad nekünk egy kulcsot Ellinger tornyához, és az a kedves sárka néni most már beenged minket. Odabent nem vár ránk más veszély, mint egy-két robbanós kedvű láda. Persze van olyan láda is, amelyik nem akar felrobbanni, hanem inkább pár kiló csizmát hagy ránk, mert mint később kiderül, Ellinger különösen erős vonzalmat érez eme nemes lábbelik iránt. Biztos kiskori emlékek készítették a hatalmas ódák költésére is a csizmákról. Van nála minden, egészen a platina minőségig.

Menjünk csak fel hozzá a legfelső emeletre, s kopogjunk be. Megkérdezzük, hogy kit keresünk, mondjuk, hogy Ellingert. Ő rögtön tudja, mi járóban is vagyunk, s azt mondja, hogy a Gömböt vissza kéne juttatni a fáraóhoz, de mivel be van zárkozva, egy kulcs is kéne. Kulcsot csak Kalindra királynőtől kaphatunk, de ő most be van börtönözve, s hogy hogyan juthatnánk be hozzá, azt csak a saját varában tudhatnánk meg, de azt a gonosz Alamar most elvarázsolta, szóval ott van, de mégsincs ott. Ahhoz, hogy vissza tudjuk állítani, szüksége lenne 20 energialemezre, egy-egy szint visszaállításához ötre-öt-re. Már van három, de amint szerzünk hozzá még kettőt, vigyük el neki, természetesen Xeen sorsa függ tőlünk. Hogy segítsen minket az utunkban, ad egy kis kincset, ami CASTLEVIEW-ban van, abban a ládában, amelyik eddig mindig elugrált előlünk, de most megbeszélte vele a dolgot, s kinyithatjuk. Ehhez menjünk oda hozzá, majd kezdjük el úgy kergetni, hogy középre ugorjon. Ha ott van, nyugodtan rávethetjük magunkat, s feszegessük csak fel, mert teli van jó stuffokkal.

Ideje kilátogatni a szabadba, de ne feledjünk, csak akkor juthatunk vissza, ha van

**PASS**unk. Tehát legyen az az első dolgunk odakint, hogy egy **PASS**-t veszünk **CASTLEVIEW**-ba. Utána menjünk el a kutyamajomhoz vagy majomkutyához, aki általában valami dinnyét keres (keressük valahol a környéken). A dinnyét a házatól délre, egy tisztáson találhatjuk. Vigyünk neki először egyet kóstolónak, majd még, hogy el is tudja ültetni. Jó tett helyébe jót várj, ő is megajándékoz minket.



Van itt egy druidanéní is, aki nagyon rosszul érzi magát, mert elvitte a cica a kedvenc aranyoszobrait, mind a hármát. A cica egy tolvajcéhnek dolgozik, s megkér szépen minket, hogy hozzuk neki vissza a szobrokat. A tolvajok a **Nagy Déli Torony**-ban laknak, persze a toronyhoz kell egy kulcs is, amit megtalálhatunk a **Savtó** közelében. Mi mondjuk a felhőkről másztunk be hozzájuk. Apropos, a környéken van egy kis feljáró is a felhőkre, egy sárga kunyhó képében. Ha egyszer a felhőkre léptünk, el ne felejtünk **LEVITATE**-t varázsolni a biztonság kedvéért, mert noha az útról nem esünk le, de a lejárókhöz különböző toronyokba felhőkön kell keresztülmennünk.

A **Nagy Keleti Torony** közelében szomorodik egy ex-főpap, mert társai kieburaldták egy hatalomátvételt következtében kedvenc templomából. Először is azt szeretné, ha segítenénk neki bejutni a templomba, azaz hozzunk neki egy kulcsot. Ezt könnyen megtehetjük, ha a felhőkről bemászunk, s egy ládából kihalászunk a zár nyitját. Am kiderül, hogy ez nem elég a főpapnak, szeretné, ha hatalma visszaszerzésében is segítkeznénk. Szóval menjünk végig a torony tetejéig, sorba meszároljunk le mindenkit, kivétel, aki az ágyon fekvő könyörög életéért (2 ilyen lesz), a legtehetősebb pedig a **CULT LEADER**-t. Egy kicsit szíves feladat, ha nemrég kezdtük várjunk vele egy kicsit, könnyen otthagyhatsz a fognukat. Mellesleg itt találhatjuk druidanéní egyik elveszett szobrocskáját, a **GOLDEN DRAGON STATUETTE**-t, azonkívül még 3 energiadiszk is van itt.

Jópár barbár íjász keseríti az utazásunkat, és a táboruk is sajnos a hegyek között van. Most nem ártana felszedni pár **SKILL**-t, pl. **SWIMMER**, **PATHFINDER**, esetleg **MOUNTAINEER**. A **MOUNTAINEER**-hez a **Dark Side**-on csak nagyon nehezen lehet hozzájutni, mert a hegyeken túl lévő néni árulja, a hegyek alatt keresztülvezető bányajáratnak a hozzánk közelebb eső fele sajnos pont a hegyekbe került, amit valószínűleg nem oda szándékoztak tenni, mert így egy igen veszélyes módon lehet csak átjutni. Fel kell menni a felhőkre, majd amikor olyan térféldalra (pl A1, A2) értünk, ami a hegyeken túl van, akkor leesni. Ez alapba levelez 100 HP-t, arról nem is beszélve, hogy a **MOUNTAINEER**-t áruló nénihez vezető úton kellemetlen *Iguanosaurus*okba akadhatunk, akik alacsonyabb szinten egy lehelletükkel lemészárolják a csapatot. Tehát jobb, ha a **MOUNTAINEER** skill-t **RIVERCITY**-ben szerezzük be, ha még nem lenne meg.

A barbár HQ-n, ami egy faépület, legyünk kedvesek a barbár fickóhoz, mert így megint megóvhatjuk magunkat pár liter vér felesleges kiontásától (ha az ellenfelé lenne, az nem is gond, de ha a sajátunk). Ki-

derül, hogy az ogárok elrabolták tőlük az összes energialemez, keressük inkább rajtuk. Errefelé található még egy szerzetes is, aki azt kérdi tőlünk, hogy tudjuk-e, mit tanulmányoznak a **CASTLEVIEW**-i rendtársai. Ennek a megoldására egy kocsmabeli hint segített rájönni, ami szerint ezek a szerzetesek mindent visszafelé mondanak. Az egészben viszont roppant zavaró volt, hogy ha valamit mondtak, az első betűjét mindig kiemelték, s ez arra engedett következtetni (tévésen persze), hogy itt valamit a kezdőbetűvel kell csinálni. De nem! Simán olvassuk őket csak visszafelé (Eva, Can I Stab Bats In A Cave). Jé, ugyanaz. Azaz **PALINDROME** a megoldás amit a figurának kell mondanunk.

Menjünk tovább, keletre, az erdőbe. Az út egy ideig teli lesz **DIRE WOLF**-okkal, ogárokkal, majd pár elég veszélyes **ARMADILLO** vagy **MANTIS ANT**-tal. Inkább vegyük az irányt a Kéreg temploma felé (**TEMPLE OF BARK**). Visszatérő motívum ez a szörnyű nagy vallásosság a **MIGHT and MAGIC**-ben. **ANCIÉNT TEMPLE of MOO, YAK**, most meg **BARK**. Azonban be van zárva egyelőre, s nem enged minket tovább egy lila démon nagy karddal (olyan minotaurusz-szerű-de-még-sem-az) (**Mi van, te is most nézted meg a Jurassic Park-ot? CoVboy**). Menjünk vissza a kutyulihoz, ő elmondja, miszerint gondolta, hogy be lesz zárva, de mivel mi vittünk neki finom dinnyéket, cserébe odaadja a kulcsot. Most már bemehetünk. Előtte azonban nézzünk be a templomtól nem messze lévő sprite-lakba, ahol egy sprite azon siránkozik, hogy elvitték a hercegnő-jüket. Ha visszahoznánk nekik...

Olvashatunk a játék szerzőinek újszerű vallásáról, a **Kéreg-hítről**. Inkább nem sokat írunk róla, de ajánljuk mindenkinek, hogy olvassa el. Van benne természetisztoztól kezdve a gonosz definíciáltság minden. Azonkívül a dungeon teli van színes italokkal, amik a tulajdonságainkat nyomják fel, rabokkal, akik XP-et adnak és találunk egy adag kincset is. Vannak ork sámánok, egy ork király, meg egy ork fősamán. Az ork király azonnal megkínál bennünket egy csésze jó meleg mérgezett teával, majd ránkuszítja az egész őrségét (**ORC ELITE** főleg). Az ork sámánok nagyon szeretnek hidegvarázslatokat küldözgetni felénk, szóval mi se legyünk különbek. A negyedik szinten állítsuk a keleti tárcsás kapcsolókat háromra, az északiakat kettőre, a nyugatiakat pedig egyre, majd húzzuk meg a nagy kart, s ígyunk a színt közepén lévő kútból. Ekkor mi is a Kéreg-hit beavatottjai leszünk és ez rengeteg előnnyel jár (minden tulajdonsághoz +19). Az ötödik szinten egy hang szerint ha a gyökereket etetjük meg (pontosabban az ott lévő koponyákat), akkor gyümölcsöt fog teremni a fa, ha a lombokat, akkor kivívjuk **BARKMAN** haragját. Ez a figura a színt közepe táján van befalazva, ha tényleg a lombokat etetnénk meg, akkor kiszabadul, s menthetetlenül ránkúszad. Ami nem egy klassz dolog, mert 40k-t ír a HP-ira, azaz 40.000, igen negyvenezer HP-t kell róla lesebezni. Előbb, vagy utóbb kerítsünk erre is sort, mert a **TREASURE ROOM**-okban csak akkor nyílnak a mesés gazdagságot jelentő ládák, ha a **BARKMAN** már halott (2.000.000 arany, halom gem meg egy rakás obszidián cucc). Egy koponyát úgy etetünk meg, ha addig adogatjuk neki a gemeket, amíg egy speciális hangot nem ad vagy el nem tűnik (kb 5-5 gem mindegyiknek). A harmadik szinten van eltéve dunsztba a sprite hercegő, szóval aki csak érte jött ide, már mehet is (bár beavattottnak mindenképp érdemes lenni). A második szinten akkor nyílik ki egy oldalajtó, ha a középső mezőkben állunk az átvezető úton. Ha be akarunk valahova jutni, **JUMP**-pal tegyük, de vigyázzunk, mert telis-tele van meszárló eszközökkel.

Nézegezzük tovább a felszínt! Van errefelé még egy ogár tábor is, beszéljünk a görével. Indulásképpen válasszuk a 3-at, miszerint: „*Térdepelj, rabszolga, mi vagyunk a legyőzőid!*”. Ez nagyon megtetszik neki, mert szerinte humoros emberek vagyunk. Ezután lehet vele beszélgetni. Ne nagyon kérjük **Alamár** elleni segítségére, mert **Alamár**nak dolgoznak, inkább kérjük kölcsön tőlük azt a 2 energialemezüket.

Most egy ideig szabad program, fakultatív lehetőségekkel arra nézve, hogy mit látogassunk meg, csak jobb csapatallal érdemes bemenni a déli toronyba, még erősebbel az északiába, s csak jó tápos fickókkal a **Keleti Nagy Toronyba**. Mindegyik megközelíthető a 6-os villamossal vagy piros 12-es busszal. Nyitva reggel nyolctól délután kettőig. Legyen On is az útiratunk!

Az északi tele van lovagokkal, **SLAYER**, **DEATH** és egy **DOOM KNIGHT**-tal. A befeléhez vezető utat egy törpe-királynál lelhetjük meg, aki nagyon áhítozik már egy kehelyre, ami a lovagok tornyának tetején van, mert az mindig jelzi, ha mérge van a közelben. Paranoiás kis királyunk ad ezert egy kulcsot is a toronyba. Itt sincs sok dolgom, de jőpár könyvet találhatunk, amelyekben a Magánhangzótlán Lovag nagy mondasai vannak lejegyezve. Például: **FL ND HS MNY R SN PRTD**. És ezután valami szövegre vár a könyv. Adjuk be neki hát a magánhangzós páriját: **A OO A I OE AE OO AE**. Azaz a kettő együtt: **A FOOL AND HIS MONEY ARE SOON PARTED**. Ez egy originalis angol mondas. A többi is ilyen, s ott is csak a magánhangzókat kell beírunk ahhoz, hogy XP-t kapjunk. A megoldások:

- 1) EEEIOIE
- 2) EOAUAAUE
- 3) EEEEOAEUEEEEOEE
- 4) OEOOEIEOOOAEI
- 5) OOOAIOEIEOU
- 6) AOOAIOEAEEOAE

A legfelső szinten, a **DOOM KNIGHT**-os helyen ott van a **CHALICE** (kehely) is, de amikor hozzáérünk, megkérdi, hogy mit keresünk. Mondjuk neki, hogy a **CHALICE**-t. Erre az a válasz, hogy úgy látszik semmit sem tanultunk a Magánhangzótlán Lovagtól. Aha! Mondjuk neki akkor azt, hogy **AIE (CHLC)**. Vannak itt még különfajta trónok is. Uljunk rá sorba az **EMOTION THRONE**-okra, majd legvégül az **EUPHORIA Throne**-ra, s meglepetésben lesz részünk. A törpícsék bácsi pedig annyira fog nekünk örülni, hogy rögtön ki is nevez minket királyi ételkóstolónak.

Jöjjen a **Nagy Déli Torony**. Elég gyenge figurák vigyázzák, s bár sokan vannak, itt az nem nagyon számít. Van egy **ALI BABA'S CHEST** nevű láda is, ami az istennek se akar kinyitni, helyette mindig egy jelszó kérdez. Vajon miért **ALI BABA** van odairva. Írjuk be: **FOURTY ROBBERS/THIEVES** (40 rabló), de erre nem nagyon reagál pozitívan. Akkor **OPEN SESAME** (szeszám tárulj). S kinyílik! Micsoda örült nagy fejtörők... A legfelső szinten találhatunk 2 könyvecskét is, az egyiket csak a hercegnek címezték (ha nem a **Tolvajok Hercege** olvas bele, akkor **ERADICATED** lesz), a másik pedig egy csak tolvajoknak szóló kézikönyv. Ezenkívül találunk egy listát is, amelyben a legutóbbi üzleteik vannak leírva, miszerint kinek adták el és mennyiért a **GOLDEN STATUETTE** többi darabját, illetve egy **JEWEL OF AGES**-t. Van persze pár kellemes energialemez is. Ja, a gongokat háromszór érdemes megkongatni.

A keleti is tele van meglepetésekkel, de anélkül inkább elektroniosságot lövöldöző **MYSTIC MAGE**-ekkel és **MAGIC** sebzést okozó másik fajta varázslókkal. Azonkívül ha a legfelső emeletre rossz irányba megyünk, egy roppant idegesítő **GAMMA**

**GAZER**-rel találjuk szembe magunkat. Jobb, ha összeszedjük inkább az energialemezeket, a **JEWEL OF AGES**-t meg legyilkolásszuk a **MEGAMAGE**-t, oszt kifel. Itt rengeteg energialemez van eldugva.

Ha megvan már legalább 15 energialemez, menjünk el **ELLINGER**hez (ha még hiányzik egy-kettő, akkor szerezhetünk kettőt még az óriásoktól is, csak rendesen kell vele beszélünk), aki egy szép nagyot gratulál nekünk, s azt ajánlja, hogy menjünk el, nézzük meg a kastélyt hátha el van benne rejtve egy-két energialemez.

A vár már egész szépen áll, mindössze a negyedik szint hiányzik. A 3. szinten egy bizonyos **DIMITRI**-t találhatunk, aki önmagát teszi felelőssé a királynő elraboltásáért, s emiatt nem is nagyon jó valamire, majd elviszi a depresszió. A lánya viszont kiemelkedően fontos feladatnak látja azt, hogy apja újból a régi legyen, mert valószínűleg lenne pár jó ötlete arra, hogy is lehetne visszahozni *Kalindrát*. Ezt viszont csak úgy lehetne, ha felvidítanánk valamivel, amihez nem elég más, csak a **SONGBIRD OF SERENITY**, ami az **Elveszett Lelkek Szigetén** raboskodik.

Mielőtt odaindulnánk, nézzük inkább végig a városokat (**Olympusig** bezárolag). **SANDCASTER**-be be lehet jutni sivatagon keresztül is, de jobb, ha elvisszük **VESPAR**-nak a zafír fogantyút, s cserébe ad egy ingyen bejárót. Elég nagy zűrök vannak **SANDCASTER**-ben, ezt a jóvárázlónénitől is megtudhatjuk, csak a két főfigurát kell elintéznünk meg a csatlósait a sikerhez. Itt lehet kapni egy **PASS**-t **LAKESIDE**-ba is, vegyük meg, noha jó borsos árat kell érte fizetni (5000GP).

**LAKESIDE** boszorkányoktól szenved, majdnem minden értelmes épületét teljesen lerombolták, az emberek meg túsznak ejtették. Szabadítsunk ki minden embert, a boszúkat meg persze kaszaboljuk csak, s egy ex-rab elejti a tippet, hogy a főboszorkánának van egy bejáró engedélye **NECROPOLIS**-ba. Aha, ez kell nekünk. Ha megvan, hozzuk fel a **SEWERS**-ből a **GOLDEN GRIFFIN STATUETTE**-t, s kaparintsuk meg a **NECROPOLIS PASS**-t. Aki be akar lépni az itteni céhbe, tagságot egy koponyától kaphat, akinek egy ismét gyermekét fejtőre kell megadni a választ. A szokásos betűhelyettesítéses mód. A megoldás: **WITCH** (boszorkány).

Nézzük most meg a híres idegenforgalmi nevezetességet, **NECROPOLIS**-t. Telis-tele van **HIGH-MUMMY**-kkal, meg **POWER LICH**-ekkel, azonkívül itt van **SANDRO**, aki szintén egy **LICH**. Vannak még könyvek is, **TOME OF THE DEATH** címmel, vagy 9 kötetnyi. Minden egyes könyv elolvasása 999.999 XP-vel gazdagítja az olvasót (akárhány ember elolvashatja), cserébe pedig ad nekünk 25-50 év öregedést. **SANDRO** megkér minket, hogy ő valamikor még nem volt ilyen ember, de sajnos eltűnt a szive, s azóta állandóan arra kényszerül, hogy idejártó turistákat ijesztgesen. Megígérte, hogy ha visszahozzuk, akkor odaadja a harmadik szobrot is. Ugorjunk le a csatornába, amik most kivételesen nem szennyvíztől vannak tele, hanem lávával, de a szíven kívül semmi érdekesebb nem érdemes lent tanulni. Adjuk vissza neki a szívet, majd a 3 szobrot a druidanéninek, aki cserébe ránkhúz 5 szintet. **SANDRO** még elmondja, hogy ezentúl szívesen vár rák a másik oldalon lévő **DUNGEON OF DEATH**-ben, s rendelkezésünkre bocsátja az összes ottlévő kincsét.

Ideje bekukkantani az **Elveszett Lelkek Szigetére** egy madárért. Ez a hely eleinte **MINOTAUR**-okkal van tele, amik egy kicsit változtak a 3 óta, mivel itt egy-egy bunkó-

csapásuk csak öregíti a karakterünket, nem öli meg (legalábbis nem varázslattal). Az első szinten csak annyi a dolgunk, hogy meg kell húzni minden kallantyt, majd mehetünk is tovább (s a karhuzigálás miatt le kell ütni 2 **MINOTAUR**-t). Nagyon fontos a pozitív hozzáállás, írja egy felirat a dungeon bejáratánál, szóval minden kérdésére pozitívan kell felelnünk, hogy továbbmehessünk. Tehát első kérdéseire, miszerint jól szórakozunk-e, minden kart meghúztunk-e, biztosak vagyunk-e benne, nyugodtan nyomjunk egy-egy igent.

A második szint sem lesz nehéz, itt a tárcsákat kell átállítani, majd egy kart húzni (állítsuk a tárcsákat felfele), ezután pedig iszogassunk a kutakból (csak a **NEGATIVE SOUL WATER**-t ne kóstoljuk meg). Mehetünk tovább.



A harmadik szinten kapcsolók vannak meg teleportok. Célunk, hogy elérhessük a lejárót. Addig kapcsolgassuk a karokat, míg nem lők minket vissza. Ehhez induljunk északraól délre. Van egy kombináció, amivel titkos, rejtett kincsekhez is elérhetünk. A továbbjutáskor szépen megkönnyít minket 276.000 arannyal, mert ez majd fedezi a **MINOTAUR**-okban és a berendezésben okozott kárt is. Lejebb van még pár **GORGON** is, akik vétenyi ugyan nem vétenenek, ám egy-egy sikeres csapásuk esetleg megkövesíti karakterünket. Nagyon hasznos madarakra lehetünk, akiket kiengedve minden csapattagunknak nő valamelyik tulajdonsága hatalmas. Itt olvashatjuk először *Alamar* igazi nevét is, amit a falakból állítottak össze, s valójában *SHELTEM*. A névnel is vannak madarak, de azokat nem érdemes kiszabadítani, mert fele illúzió, a másik fele pedig a prófécia papagája, s mindig ugyanazt mondja. De ha megvan a **SONGBIRD OF SERENITY**, engedjük ki, s akkor megígéri, hogy velünk jön **DIMITRI**-hez. Vigyük.

*Dimitri* most már elégedett, és azonnal munkához is lát, elmondja a szinten lévő titkos szekrények kódját, amiket kinyitva megint hozzájuthatunk jópár energialemezhez, s felkér minket még arra is, hogy a királynő megmentése érdekében látogassuk meg *Ambrose*-t, a királynő kedvenc lovagját, aki további utasításokat fog adni. Szedjük össze az energialemezeket, s vigyük el most már befejezéséppen a maradékot is **ELLINGER**-hez. Most már megvan a legfelső szint is, ahol egyelőre csak a fogadó, bolt, gyakorlóterem és bank szolgáltatásait élvezhetjük, mert az a szekrény, ami a királyi koronát tartalmazza, nem nagyon akar kinyitni. Pedig ha ezt a koronát odavisszük a királynőhöz, akkor vissza tudna alakulni emberré. De nem fog! **HEHEHEHE!** Ennél tovább nem írjuk a leírást! Ismét **HEHEHE!** Csak vicc volt. Ugorjunk el *Ambrose*-hoz, akinek most egy búbjára lenne szüksége, hogy kedvenc griffjére felpattanhasson. Ad is egy gyeplőt, amit vigyünk el *Natasához*, s az megcsinálja, hogy használhassa *Ambrose*. *Ambrose* most már el tud menni a királynőért, s nagy bátran nyeregbe is pattan, majd elviharzik **Fekete-agyar vára** felé. Nagyon nagy sunggal indult a fickó, de ha mi is odamegyünk a várhoz, kiderül, hogy nem nagyon bírt egyedül azzal a sok vámpírral, csináljuk inkább mi.

Nosza, mézáróljuk le a vámpirokat halomra, menjünk fel **Blackfang** grófhöz és a kedves famíliájához. Ezután másszunk le a börtönbe, aminek a legalsó sarkában kuporog egy vámpírnő, aki nem nagyon akar még meghalni. Emiatt nem is jöhet velünk a napfényre, de elmondja, hogy a királyi koronát rejtő szekrény kódja: (az amit mond)... Viccesek voltunk, mi?. Tegyük ide egy **LLOYD'S BEACON**-t, s reppenjünk el a várba, szedjük fel a koronát, majd hopp, vissza a királynőhöz. Már very hepi lesz emiatt, de azért ezzel még nincs mindennek vége. Elirányít minket a **Sárkányfáraó**hoz is, hogy rajta is segítsünk, és vigyük vissza neki a Gömböt. Es természetesen odaadja a **Nagy Píramishoz** illő kulcsot.

Akkor segítsünk azon a szegény **Sárkányfáraón**. Az egész píramist elárasztották a felhő- és a zöldsárkányok (akik itt tüzet lehellnek), de a feljutást nem csak ez nehezíti. Az első szinten egy idegenvezetőnek kellene minket várnia, sajnos azonban a sárkányok nagyon izletes csemegének tartották és keresztbe lenyelték. A feljutáshoz át kellene kapcsolni az összes kart. Csak az északnyugati részlegnél ütközhetünk problémákba, ahol pár koponya mindenféle számokat kérdezget. Ezekre a válaszokat könnyen meghatározhatjuk, ha tudjuk, hogy ezeket egy olyan számsorból kell kiválasztani, amelyek egész számokból állnak 3-10-ig:

- Én vagyok a legkisebb —> 3
- Én vagyok a legkisebb négyzetszám —> 9 (mivel a kettő nincs a sorban)
- Én a kétszerese vagyok a legkisebb párosnak —> 8 (2x4)
- Én vagyok a legnagyobb prím —> 7
- Én vagyok a legkisebb páros —> 4
- Én vagyok a legnagyobb —> 10
- Én vagyok a legkisebb prím, ami maradt —> 5
- Én vagyok a maradék —> 6

Ha minden kar meg van húzva, akkor ugorhatunk a második szintre. Itt egy kódot kell beütni a feljebbjutáshoz, ezt a kódot megkaphatjuk, ha a szinten található dátumokat összeadjuk, kivonunk belőle 32-t, elosztjuk hárommal, majd ebből is kivonunk 42-t. A dátumok a következők:  
1993, 1492, 1776 (ki hinné, hogy amerikai a program!)

Azaz 1993+1492+1776  
vagyis 5261-32/3-42 = 1743-42 = 1701  
S mehetünk is feljebb. Itt csak egy csigavonalban kell mozogni, de pár kiméletlen teleport is szerepet játszik kinzásainkban, amiket jobb, ha **JUMP**-pal átugrunk (lásd a koordinátáknál —> CoV 38).

Meg is érkezünk a 4. szintre, fussunk oda a szemben lévő trónhoz, amin maga a **Sárkányfáraó** fészkel, s rettentően megőrül nekünk. Persze ezután azzal folytatja, hogy még sok mindent kell tennünk (s meg se kínált minket egy jó kis itallal, mondjuk abból a **PURE ENERGY** lötyiből se, ami pedig akkora üstben foryog, hogy hat poháryi meg se látszódna). Elmondja, hogy a két lábába zuhant mentőkapszulából az egyik utas már kiszökött, ő volt *Alamar-Sheltem*, de a másikban még van valaki. Idáig nem tudunk bemenni hozzá, mert láva megszilárdult körülötte, de most segít nekünk, s kiolvasztja. Robogjunk is el az **ESCAPE POD 1**-be.

Egy emberforma van a sztáziskamrában, s mikor közelebből megvizsgáljuk, kiderül, hogy nem más, mint *Corak* bácsi az, *Sheltem* esküdt ellensége. Holé, ez jól fog jönni. Tegyük el (**GET SHELTEM**), majd menjünk oda a főbakuszhoz és nézzük meg, mi van rá írva. Egy kód. Ez fogja majd deaktiválni a sztáziskamrát. Írjuk be (**TYPE CODE INTO MAIN COMPUTER**), hogy: **WHERE NO MAN HAS EVER GONE**

**BEFORE.** Erre úgy lehet rájönni, hogy ha elolvassuk a feliratot (**READ SIGN**), ki van írva, hogy fejezzük be a mondatot: A Régiék célja — Bátran menni oda, (hol sosem járt még ember). Megint egy nevenségesen könnyű dió, minden egyes betűt, az ABC-beli sorrendje szerinti szám jelöli, tehát 1=A, 2=B, 3=C, 4=D ... 26=Z. Helyettesítjük be a számokat betűvel, s kész. Menjünk oda az így kiszabadított **Corak**hoz (**GO TO CORAK, GREET CORAK**), s beszélgetünk el vele (**TALK TO CORAK, SAY "#!%\*" TO CORAK, KILL CORAK, EXIT TO DOS**).

Szóval **Corak** szeretne segíteni, de nincs olyan formában, hogy így sok esélye lenne **Sheltem** ellen, mert amint kilépne, **Sheltem** észrevenné, s még **Alamar** várán kívül elszívna az összes erejét. Mondjuk még úgy sem lesz sok ereje, hogy segítünk neki, de sebaj, próbáljunk összehozni valamit. Látogassuk meg megint a **Sárkányfáraót**, aki végtelen örömet fejezi ki affelől, hogy egy másik Orzó is segít neki **Alamart** legyőzni. Csuha, rólunk megint még csak sem emlékeznek... A **Sárkányfáraó** szerint egy úgynevezett lélekdoz segíthetne, amit be lehet szerezni **Olympus** városában. Ez a hely fenn van az égen, el lehet jutni oda a **Sárkányfáraó** kunyhójának teteféről egy menetrend szerinti csónakjarral, de a legjobb mód a **TOWN PORTAL** használata. Most hogy már **PASS-t** is kaptunk oda, az a kefehajú barbár is továbbenged minket. Vigyázzunk, mert sok olyan hely van, ahol könnyen le lehet pottyanni!

A városka egész nyugodt, ez a nyári telep-heye a görög idénymunkásoknak. Jópár ottani pófának a híre már egy kicsit messzebb is szállt, mint a bárpuft, szóval lehet, hogy ismerősnek fog majd tünni egyik-másik neve, mint pl. az a **Zeusz**, **Atlasz**, **Hermész** meg ilyesmik. A játékbeli találókérdések nagy zómének a megoldása is itt olvasható, pl. a Magánhangzótlan Lovagnak a válaszai, az, hogy mit tanulmányoznak a szerzetesek, stb. De minket most a pincék érdekelnék. Van pár lejárát, van ahol egy **Cyrano** nevű pófa **TRIBBLES**-eket árul, azonkívül egy-egy csatorna végén csörgedező szennyes létyóban felleltünk szótöredékeket. **ES BL IB TR.** Ami viszont a legjobb! Van egy hely, ahol megint jelszót kérdeznék. Kis utalás: a megoldást árulja **Cyrano** is. Igen, igen. **TRIBBLES!** Most már felmehetünk egy rejtebb zugba, ahol meglehetjük a Lélekdozot. Já, pont **Corak** száma! **XXL-es**, a nyaknál **58**.

Most már **Corak** örömmel elrejtőzik a kis dobozban, s nem kell más tennünk, mint lemészárol(tat)ni **Sheltem**-et.

Induljunk el a vára felé. Ha odaértünk, lépünk be. Sok kis **ANNIHILATOR** meg **AUTOBOT** fog szivózni, de azért egyik sem olyan cikis, mint a 3-ban a **TERMINATOR**. Itt nincs más dolgunk, mint továbbmenni a második szintre.

A második szinten is csak menjünk egyenesen egyfeljebb.

A harmadik szint 4 sarkában 4 óra van, közepepedig pedig egy fej. Csak akkor juthatunk tovább, ha minden órán beállítjuk **Alamar/ Sheltem** kedvenc számát, a kilencést. Ezután menjünk a fejhez, aki most **Alamar** igazi nevét kérdezi. Erre sem nehéz választ adni, **SHELTEM**. Mehetünk feljebb.

A negyedik szint egy idegtépő rész, hacsak nem olvastuk pár szinttel lejjebb néhány szobron a feliratokat. Itt az egész padló kétmezős részekből áll, mindegyikben 1-1 elem, de van amelyik csak illúzió, és ha rájuk lépünk, egy nagyot zuhanunk. El kell jutnunk egészen **Alamar** előszobájáig, ezzel a sorozattal (F = FIRE — tűz; A = AIR — levegő, W = WATER — víz; E = EARTH — föld): **F E W A E E F F W A E F A W E E W W E F A W**. Ha odaértünk, **Sheltem** elég

türelmetlen, s odavon minket a trónjához. Ha nálunk van a lélekdoz, kezdődik a **Dark Side of XEEN** end-seq-je!

**Corak** és **Sheltem** nagyot csatáznak, a végén kézítására kerül sor (ja, **Sheltem** leve-szi **Alamar** sisakját, hogy ismét láthassuk igazi fizimiskáját, amit már volt szerencsénk megtekinteni a 3. részben).

— **Corak**, ismerd be hogy vesztettél! — dörgi **Sheltem**.

— **Beismerem** — így **Corak** — ... **Önmegsemmisítést megkezdeni!** Kód 001 (jó hogy nem 12345).

És egy hatalmas csattanás, és nem fogja senki elhinni: **Coraktól** és **Sheltemtől** örökre megszabadultunk! Éééééíjeeeeé!!!! Ez azt jelenti, hogy nem lesz több **MIGHT AND MAGIC!!!** Hurrrráá! Mert ha ki merészel valamit találni **John Van Caneghem**, hogy pl. az a nagy robbanás nem ölte meg őket, hanem eonokon keresztül szenvedtek még az úrban, míg egy bolygón ki nem kötöttek, akkor mi igen-igen mérgesek leszünk, és lehet, hogy **JVC** számítógépének irányelveit mi változtatjuk meg, pl. arra, hogy önmegsemmisítéshez lásson hozzá (a kódot már úgyis tudjuk).

Nem kell még örülni, ezzel még nincs min-denek vége, csak a **Dark Side of XEEN**-nek. A **WORLD OF XEEN** vége még hátra-maradt, ki hitte volna?! Mostanra már nem ártana **Lord Xeent** sem szétszabdálni, hogy megszerezzük a **Specter of Temporal Distortion**-t.

Ezután szabadítsuk ki **Roland** herceget, a valódit, ugyanis **Alamar** börtönözte be őt is. Természetesen az **Alamar dungeon**ben van. Ezen a helyen találhatjuk a hasznos **XEEN POWER JUICE**-okat is. Ahhoz, hogy odajuthassunk **Roland** herceg sztáziskamrájához, tegyük a következőt:

- Kapcsoljunk át minden kart, s így kinyílik egy fal, továbbmehetünk pár koponyához.

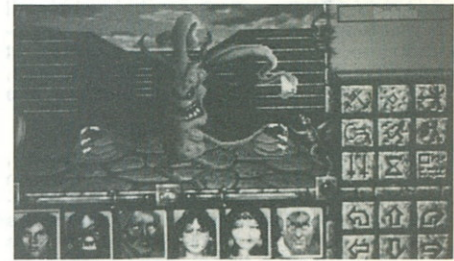
- Van 2 koponya, az elsőnek egy ezüst azonosítókártya kell, a másodiknak egy arany. Szembe velük van egy-egy kulcs, az ezüstöt kérőnél a **DRAGON TOWER** kulcsa, a másiknál a **DARKSTONE TOWER** kulcsa. Ahhoz, hogy továbbjuthassunk az aranyat kérő koponyához, először az ezüstöt kell megszereznünk. Ehhez menjünk a **DRAGON TOWER**-be. Kellemetlen egy hely lesz.

- A **DRAGON TOWER** alsó szintjén egy druida kér minket arra, hogy szerezzünk neki egy sárkánytojást, majd megfizeti. Ez a tojas a következő szinten van, de ha visszahozzuk neki, átalakul **DRAGON KING**-gé és rántkamat (bár előtte azért ad 1000.000 XP-t). Elvezzük a 10.000.000 XP-ét adó könyvecskét, majd ugorjunk fel, a felhőkre. Itt meg kell keresnünk a **Sárkány Titkát**. Erre a választ a **Sárkány Szemenél** adhatjuk meg, de vigyázzunk, mert ha rosszat mondunk, mindenki meghal. Van itt még pár bonusz stuff is, de inkább megmondjuk, hogy mi a jelszó (ezt a szint sarkai-ban lévő könyvekből rakhatjuk össze). **INFINITY**, s megkapjuk az ezüst azonosítót. Lehet még rohanganlani **ENERGY** és **PHASE DRAGON**-öket gyilkolni, de vigyázzunk, mert nagyon kellemetlenek tudnak lenni. Mellesleg elég jól néz ki a sárkánynak megrajzolt szint. Vannak erő-kristályok is, ezekbe belenézve 3-5 szint kaphatunk, ha nem elég intelligens a karakterünk, fűbe is haraphat tőle.

- Továbbjutva felvehetjük **DARKSTONE** kulcsát. Ez egy nagyon egyszerű hely. Csak ütögetünk meg minden szinten a gongokat, csapjuk le az erre megjelenő **ONYX** gölemeket, majd ugorjunk fel a legfelső szintre. Itt keressünk meg egy koponyát, aki egy kérdést tesz fel. A szintek jelölte számok szorzatát szeretné

tudni. Ez **3, 4, 2, és E**. Az **E** pedig egy másik koponya szerint a gongok számát jelenti, ami pont 5, azaz mondjunk **120-at** (3x4x2x5). Most már miénk lehet az arany kártya, de feljebb még nem mehetünk. Az aranykártyával pedig kiszabadíthatjuk **Roland**ot is, aki persze köszöni, és elmondja, hogy **DARKSTONE**-nál a feljebb jutáshoz a **CHIME OF OPENING**-re lesz szükségünk (ej, de ismerős név). Ezt a **Déli Szfínx**ben őrzik, s odaadja nekünk az odailló amulettet. Mint **Burlock** király bátyja, ő **XEEN** másik oldalának az ura, s **Kalindrával** meg fog esküdni, hogy így is erősítsék a **XEEN** két oldala közti összetartást, meg mellesleg a profécia beteljesítéséhez is szükség lesz rá.

- A **Déli Szfínx**ben az legyen az első dolgunk, hogy fizessük ki a biztosítási díjat a vízszintes és függőlegesen csapkodó fejszék ellen (2-2 millió arany!), mert enélkül elég hamar ottpusztulunk. Most induljunk feljebb. A Szfínx neve **PICARD** (ezt is a szokásos módon lehet összerakni). A fejben keressük meg **Picard**-t, aki szívesen odaadná a **CHIME OF OPENING**-et, de cserébe olyan dolgot kér, amelyet még sosem látott, egy **WIDGET**-et. Ezt az állatot valahol a setét oldalon szerezhetjük be egy kunyhós vagy szekeres, elég jelentéktelennek tűnő figurától (vagy nem, de az biztos, hogy könnyen meg lehet szerezni, egy **SIDE-QUEST**-nek tűnő feladat megoldása után). Nagyon cool színtnövelő szerket találhatunk a pincéjében (**LVL #3**).



Most már fel is mehetnénk a **DARKSTONE**-i kegyhelyre, de előtte még fel kell ébreszteni a négy alvót, s aktiválni a 4 gépet. A négy gép a **CLOUDS** rész négy sarkában van (**A1 0,0; A4 0,0; F1 0,0; F4 0,0**), a négy alvó pedig a **Sötét Oldalon**, a felhőkről érhetőek el.

Menjünk ki a legszélső felhőt pályára, s keressünk egy oda nem illő víztócsát, lava-darabot, földrészt, meg egy odailót, de a sarokban lévő levegő-szeleket (a koordináták meg vannak adva). Ahhoz, hogy átjuthassunk az egyes **Elemi Létsíkra**, az adott elem nevét mondjuk, pl. a tűznél **meg FIRE**, a víznél **WATER**, stb. Elég nehéz szörnyikkel vannak teli (a levegőnél a hurrikant inkább **IMPLOSION**-nel intézzük el messziről, mert közelharcban nagyon gyors és sokat sebez). Most, hogy mi vagyunk a Kiválasztottak (mert van **PASS**-ünk **Olympos**-ba), mindegyikük sikon keressünk egy trónt, s menjünk oda. Így felébresztjük az alvókat, s ha mind a 100% ébren van, akkor mehetünk is tovább. Erdemes a felhőkön lévő, egy-egy létsíktól félútra táborozó kereskedőket felkeresni. Mindegyiknek az a találós kérdése, hogy mi a rakományuk. Erre nem nehéz felelni, csak arra kell gondolni, hogy mi lesz, ha összeresztjük egy-egy képviselőjét annak a 2 elemnek, amelyek közt kereskedik. Tehát ha tűz és vízzel kereskedik, akkor gőz, **STEAM** a rakomány. Emiatt: tűz + levegő : füst, **SMOKE**; föld + víz: sár, **MUD**; föld + levegő: por, **DUST**.

Ugorjunk gyorsan le **DARKSTONE**-ba, ott meg rohanjunk fel a legfelső emeletre, próbáljuk ki a **CHIME OF OPENING**-et, s végre kijuthatunk a **Régiék Felhőire**. Ez egy nagy spirál, itt csak arra kell vigyáznunk, ne

hogy elmúljon a LEVITATE varázslatunk, mert akkor kezdhetjük a spirált előlről. Ennek a megelőzése végett elhelyeztek útközben jópár pihenőhelyet, ha vérszesen közeledne a hajnal, itt várjuk be, majd lövük el a LEVITATE-t, mert ezek szilárd földből vannak. Ha viszont korán reggel vágunk neki, akkor erre egyszer sem lesz szükség. Ha odaértünk a középen lévő épülethez, akkor lépünk be, s kezdődjék az end-seq #3 (WORLD OF XEEN). Láthatjuk a prófiáta beteljesülését, amint egyesül a Xeen Jogara és az Erő Kockája az Egyesülés Oltárán a Sárkányfáraó vezetésével. És XEEN két fele végre egyesül mindörökre, hogy ne szóják meg a szomszéd bolygók lapos mivolta miatt.

Van még egy extra hely is, ahova egyáltalán nem muszáj elmenni, de ez az ULTIMATE XEEN CHALLENGE, úgyhogy minden magára adó játékos legalább megpróbálja. Ez a DUNGEON OF THE DEATH.

A Dungeon of the Death-be csak óvatosan járunk, mert ugyan Sandro már Necropolisban odaadja a kulcsot, de 100-150. szint előtt nagyon könnyen otthagyhatsz mind a 6 csapatagunk fogát (tényleg, tudja valaki, hogy egy elfnek hány foga van?). Az első szint elég idegtépő, de ha végigvisszük, kapunk 5 szintet pluszba. Egy hatalmas keresztjeitvény az egész, a sorok/oszlopok végeiben van egy-egy scroll, s oda kell menni ahhoz, hogy megoldjuk a rejtvénynek azt a részletét. A bejáratról nem messze van egy szobor, rajta egy pár oldalas útleírás az első turista kalandjairól, aki egész kellemes dolgokat vitt véghez, pl egyedül lekerült az arénába, egyszerre kapott egy armadillót, iguanát, lovagot meg még isten tudja miféle nagy szörnyeket, aztán elkezdett futkározni, de szerencsére talált egy FIREBALL-pálcát meg egy RING OF ELEMENTAL RESISTANCE-t a hullák közt, aztán egyfolytában csak a FIREBALL-t használta míg az ki nem merült. S akkor kinyitotta a szemét és csak egy hatalmas hamurakást látott. Hmmm, valahogy nekünk ez így sose sikerült alacsonyabb szinteken. Ebben a leírásban ki van emelve néhány szó (100-180), s ezek azok, amelyeket be kell helyettesíteniük a megfelelő helyre. A megoldást megadtuk, mert enélkül valamennyire fárasztóbb lenne. Boc, hogy nem állítottuk számsorrendbe, de lehet, hogy így jobb lesz, mert mi ilyen sorban találkoztunk velük (nagyjából).

A második szinten már tényleg csak nagyon vigyázva menjünk, mert eleinte ugyan csak valami szörnyű SCREAMER-ek vannak (írtó jól néznek ki, így levágtok karokkal), amik rokonai a harmadik részbeli fej-SCREAMER-eknek, de azért valamennyivel nehezebben lehet tőlük megszabadulni. Na, ezekkel akkora gond nem is lenne, de ami utánuk jön! Elég félelmetes ellenfelek, mert már távolból ERADICATE-elő sugarakat lönek, ami egyszerre 2-3 karakterre is hatni fog, a HOLY WORD-öket nagyon szeretik kikerülni, és SKELETAL LICH-eknek hívják őket. Itt valahogy úgy kell megrántani a karokat, hogy kinyíljon egy ajtó a vámpír királyokhoz, de mi már sajnos arra nem emlékszünk, ez hogy is sikerült pontosan (de nem nehéz dolog). A vámpír királyokat úgy csapjuk le, hogy adjunk minden gyorsító-eszközt az egyik papunk kezébe, s ha az így előbb jön, mint a vámpír király, akkor nyert ügünk van. Ha nem, akkor meg már teljesen mindegy a pap SPEED-je, csak HOLY WORD-özzük le minél gyorsabban. Említésre méltó még az a pár kegyhely is. A SHRINE OF ULTIMATE EVIL-en kívül mindegyiket romboljuk le, mert eszméletlen XP-eket kapunk értük, de ha valaki meglepetést akar, az legyen telhetetlen, s próbálja ki az

utolsót is. Ekkor igaz, hogy leromboltuk a kegyhelyt, de az magával vitte az egész dungeont is, s azzal persze, minket. Jó vicc volt a programozók részéről.

A harmadik hely nem nagyon ment nekünk, itt meg kell mondanunk, hogy egy kicsit... szóval csaltunk, mert már teljesen ki voltak az idegeink. Azért szerintünk meg lehet csinálni, csak éppen fel kell térképezni az egészet, ki kell keresni a megfelelő útvonalat, s erre rá kell szánni vagy 3 órát (minimum), de a feladatot azért elmondjuk: üsd meg mind a 4 gongot (a koordinátáik meg vannak adva) majd húzd meg a kart, de úgy, hogy közbe ne érj egy kincshez sem, mert akkor kezded az egészet újra...

Ezután jön megint egy meglepetés: egy űrhajó belsejében vagyunk ismét! Hát persze! Ez az, amivel a földlakók (pontosabban Terra-lakók, azaz mi) jöttek. Ez annyira nem veszélyes, mint az előző, de a jöpofa, mert DEVIL-eken és DEMON-okon kívül LORD XEEN-ekkel is tele van. Csak azok kellemetlenek. Romboljuk le mind a 4 LORD XEEN-gépet, egyenként 5-5 millió XP-ért. Itt van egy központi számítógép is (nagyon ismerős gombokkal a 3-ból), de hogy mi a kód (ha van egyáltalán), arra sajnos nem nagyon sikerült még rájönni. Próbáltuk a 3. részben megadott kódot is, de csak GOOBER-ek lettünk így is. Szóval ez az egész kóceráj csak XP-ért meg szint miatt van itt, enélkül is boldogulhat mindenki...

#### Íme a +rejtvény megoldásai:

##### Vízszintes

- 39 - Megmaradt csontok: SKELETON
- 33 - Férge, gyors: AGILE
- 36 - Előrelátás varázslata: CLAIRVOYANCE
- 40 - Varázslók városa: SANDCASTER
- 38 - Vaddisznó: SWINE
- 35 - Medin díja: FISHERMAN ('S FRIEND)
- 32 - Értékes fém: GOLD
- 27 - Kétkesz kard: FLAMBERGE
- 30 - A varázslók kedvenc skillje: PRESTIDIGITATOR
- 28 - SPELL
- 07 - MAGIC
- 25 - Allati orr: SNOUT
- 23 - Basenji várbeli jelszó: THERE WOLF
- 20 - Egy lovag, aki inkább a fákat szereti: RANGER
- 17 - Elvesztette az elfek szent könyvét: TITO
- 14 - ACID
- 09 - Varázslat, amellyel legyőzzük a gyengeséget: REVITALIZE
- 05 - BLACKFANG vezetője: VAMPIRE
- 13 - Űrhajóból kiszabadult: CORAK
- 01 - Király botja: SCEPTER
- 02 - Áthelyezés varázslata: TELEPORTATION
- 03 - Mozgási varázslat: (TIME) DISTORTION
- 06 - Bebörtönzött királynő: KALINDRA
- 04 - Kis, zöld démon: LEPRECHAUN (Hát, eléggé más a leírása máshol...)
- 08 - Csillag: NOVA
- 12 - Hiba: ERROR
- 16 - Íjász: ARCHER
- 22 - Durva, erős: SEVERE
- 18 - Varázslónő: SORCERESS
- 21 - Vár túl a Tiltott Zónán: ALAMAR
- 24 - Előholtak városa: NECROPOLIS
- 26 - Bölcsesség: KNOWLEDGE
- 77 - Neki volt egy kis sárkánya: XEEN (LORD XEEN)
- 86 - STUMBLE
- 09 - ERADICATED gyógyítása: RESURRECTION
- 10 - SEER
- 11 - IGUANA
- 15 - Küzdőtér: ARENA
- 31 - VULTURE
- 34 - FABLE
- 37 - TRIDENT

41 - ENERGY

73 - Becsmagolt tetem: MUMMY

89 - Tűz, föld, levegő és víz: ELEMENTS

##### Függőleges

- 28 - Tárgyat használatba venni: USE
- 75 - Kígyóméreg: VENOM
- 09 - Groteszki lény: GARGOYLE
- 72 - Gremlin: GOBLIN
- 62 - Egy 1szarvú, akinek ellopták az egy szarvát: FALISTA
- 59 - Várak: MOAT
- 52 - Tettes: CRIMINAL
- 47 - Amulett kell, hogy beléphess: SPHINX
- 44 - Ellinger tornya is itt van: CASTLEVIEW
- 48 - Durva állat: BEAST
- 51 - Lovag kísérője: PAGE (??)
- 55 - Hasonlít az ARACHNID-hoz: ARACHNID
- 66 - Vízihüllő: ALLIGATOR
- 58 - Rovar, bogár: INSECT
- 64 - Százlábú: CENTIPEDE
- 57 - Félig sas, félig oroszlan: GRIFFIN
- 46 - TETHER
- 43 - Féreg: DRAGON
- 50 - Betegség: DISEASE
- 54 - Nyolclábú lábasfejű (fejesláb, lábfejű, stb): OCTOPUS
- 56 - SORCERER: WIZARD
- 49 - Erő: MIGHT
- 45 - Szellemek városa: WINTERKILL
- 42 - Egy torony a Troll erdőben: DARKSTONE
- 53 - Pap + varázsló: DRUID
- 60 - Félelem: FEAR
- 63 - Kisérteties (SPOOKY): EERIE
- 65 - CONTAINER
- 74 - Élő, de nem holt: UNDEAD (Hogy ennek mi értelme van?)
- 78 - Vad, primitív ember: BARBARIAN
- 81 - A játék készítőjének kezdőbetűi: J.V.C.
- 84 - Térképkészítő: CARTOGRAPHER
- 82 - Fogoly: PRISONER
- 88 - Utazó küldetéssel: CRUSADER
- 85 - Földalatti csatorna: SEWER
- 71 - Páncélozott emlős: ARMADILLO
- 67 - Földalatti börtön: DUNGEON
- 61 - Pontosság: ACCURACY
- 79 - Szárnyas ló: PEGASUS
- 83 - Gömb: ORB
- 87 - Félig ember, félig bika: COVBOY (bocs, MINOTAUR, a másik csak lélekben) (Hogy ez a HáPI néha milyen szellemes tud lenni — CoVboy)
- 65 - MOUNTAINEER
- 68 - RAT
- 70 - STARTLE
- 76 - Utazási mód XEEN földjén: MIRROR
- 80 - CROWN



Ennyi lett volna. Mi csak a Régieket sajnáljuk, hogy most csinálhatnak megint egy új védelmezőt a Terrának. Mert Corak lett volna a cím várományosa Sheltem halála után, de mivel Corak is kimúlt, most újból dolgozniuk kell. Új rész szerintünk akkor sem lesz, de nem egyszer előfordult már, hogy nem volt igazunk!!!

● HáPI

# Retur Zork



Well, az *Infocom*-ot nem kell bemutatni a c00labb figuráknak — a nagyhirű szöveges adventure-ok elkövetőjét ki nem ismerné még a C64-es/Apple II-s időkbeli? (Mostanság adták ki a régi kalandjátékaikat Amigáral). Nos, egy bizonyos **Steve Meretzky**, aki sok PC-s kalandjátékosnak maga az Isten (mint nekem is :), anno még az *Infocom*-nál írogatott holmi kalandokat, és azután igazolt át a *Legend*-hez. Nem kell sorolni, PC-n milyen fantasztikus, nagyszerű etc... kalandokat alkotott. Így volt ez a régi, *Zork*-os időkben, meg persze a *Galaxis Utikalauz* gépre vitelének idejében is (tényleg, nem kell *Galaxis* leírás? Nagyon c00l játékok, szerencsére nem lehet a könyv ismeretében végigjátszani :).

Nos, először is, pár szó a programról. Sajnos, ezen is érződik a 'minél kevesebb text' szele, ugyanis ronda Sierrás szokás szerint sokszor végig kell pásztázni a kurzorral a screen-t, hogy valamit megtaláljunk. De ez még csak a kisebb baj. Nagyobb baj a hang. Rejtély, hogy mi a francnak kellett jó esetben 2.6 bites digit használni! A digit jó részét csak másodsorra/harmadszorra értettem meg. Nem ám, hogy kiérné! (Pedig lelkesen debugoltam, letöröltem a sound drivereket stb... — DADA). A CD verzióhoz is volt 'szerencsénk', ami **CSAK** 44 MByte volt, ugyanolyan csapnivaló hanggal (az animációk valamivel jobb CD-n). Ez azért kib\*\*\*\*s volt, kedves *Activision*!

Maga a játék viszont nagyon c00l. Ha a kalandkategorianál összehasonlítanánk a legjobb játékokkal (*Legend's Spellcastings*, *Eric the Unready*), azoktól bizony kicsit elmarad (főleg a *Sierra*-stílus és a pocsek hang miatt), de ennek ellenére mondjuk egy *Sierra*-féle unalomhegy-blódinél mérföldekkel jobb.

A program hangja — az idióta digitől eltekintve — egész jó, főleg normális hangkártyán (értsd: *midikártya*, *GLUS*).

Ez egy olyan játék, ami nem igazán nevezhető lineárisnak a szó *Sierra/Legend*-i értelmében. Az *InterNet*-en egyszerre vagy huszan játszottunk vele, és mindenki máshogy jutott el a végére... Így megint marad a *DOTT*-nál már megszokott helytakarékos helyszín/tennivaló ismertetés. Persze mindenhol fényképezgessünk, amit csak tu-

dunk, mindent olvassunk el stb... Így is ez az eddigi legnehezebb játék, amivel valaha is játszottunk, ennek ellenére mindenkinek ajánljuk. A file/options menürendszer: bal click a jobb felső sarokban. Ne fáradjatok, a digit szövegét úgysem tudjátok elővárazsolni :).

Az inventory-t, a tárgyak use-olását elég nehéz lesz megszokni (bár ez legalább elég jól kiváltja a szöveges gépelést, és legalább rögtön megmutatja, mi az, ami használható). A lényeg benne, hogy a kézzel felvehetünk itt tárgyakat; azokat az üres rekeszekbe lepakolhatjuk; a tárgyak use-olása egymáson: az egyik tárggyal a másik tárgy jobb alsó részére clickelünk. Click a bal felső részére: azt vesszük kézbe.

Beszélgetésnél kérdzőködhetünk az inventory-ból, illetve a hangnemünket is választhatjuk (*Talk*). Persze minden lehetséges hangnemet, inventory-tárgyat, fotót, hangfelvételt érdemes lesz kipróbálni...

## MOUNTAIN PASS:

Kezdőképernyő. Az egyetlen érdekes dolog a tábla alatti zöldség lehet, amit viszont a szárnyas nem enged felszedni, ezért: szedjük fel a követ (baloldal), és hajtsuk feléje. Ekkor zoom-oljunk rá a táblára, és ASSUK ki a késünkkel a növényt (kitéphetünk is, de akkor rövid távon elpusztulna — na és persze ez csak a játék vége felé derül ki). Tovább.

## VILÁGÍTÓTORONY:

Nincs sem tennivaló most még bent, csak a dél felé vezető út veszélyeit ismerhetjük meg (amire egy *RESTORE* erejéig különben is rájöhettek).

## A TORONY MÖGÖTT:

A késsel vagdossuk le az indákat a deszkákról, és kössük (te) össze velük a gerendákat. Gyérünk le a folyón!

## W. SHANBAR, BEJÁRAT:

Már most kőringyálhatunk, felszedegeshetünk mindent a maradék városban. Érdemes most, a malom meglátogatása előtt benézni balra, az első házba, ahol a jobb oldali fiókosszekrény mindhárom fiókját tüzetesen nyálazzuk át. Utalás:

*Toasting*: Boos Miller... 4 tószt? Gyérünk vissza a malomhoz (megfordulni, majd balra).



## MALOM:

Gyérünk ki a másik oldalra, szedjük fel a kulcsot a földről, a vízkerék peckét húzzuk ki. Vissza a városba. No nem, mert ott 'meleg van, nyugalom és fény' (from *Mini*), hanem mert ott volt pár zárt ajtó: **General Store** (falu végén, balra). A kulccsal bejuthatunk, az asztalról az elemet, a kasszából a jegyeket szedjük ki. Az elemeket nyomjuk be a varázsgömbünkbe (bár őszintén szólva a cucc malomnál történő sipsolásból, némi villamosmérnöki ismereteim ellenére sem jöttem rá az elején, hogy kimerült az eleme : — DADA).

## Falu, jobbra, hátul:

Szedjük fel a dobozt és a hajtókart. Az egereket, ha fel is szedjük, menten rakjuk be a dobozba (ezt csak azért érdemes megcsinálni, hogy később láthassuk, mit csinálnak velük a patkányok!).

## Falu, jobbra, elől: iskola:

Bejuthat a gong megütögetésével (*crank*) lehet. **Some Copy Protection**z (indulás megvenni a progot!), és egy jegyzetombót kapunk.

## Hátta a falunak, a híd alatt:

A kiskölyök nem sok jót kaphatott eddig, biztos örülne a jegyeknek (próbáljuk az egeret rádobni!), valami szutykos darabdal dob meg cserébe.



### Befejező szakasz:

Ekkorra már a negatívokat is látjuk a fotóalbumban (hogy hogyan tűnt elő a látens kép, nekünk fotokémia-műkedvelőknek, rejtély, elárulná valaki?). Két kép ugyanazt a sziklafalat ábrázolja — vagy mégsem? Csak nem illúziófal? Gyerünk oda! Itt dobjuk előre az immár (remélhetőleg) egyben levő korongot.

**A kastélykapuk:** lőjünk az ijjal.

**A bejárat.**

Igyuk meg a varázslöttyöt, és játsszuk vissza a félelemtől remegő orkoknak a kiskutya morgását.

**A hid:**

**MINDENT,** ami csak nálunk van (min. 7 tárgy), rakjunk le, és csak akkor mehetünk át.

**A végjáték: Survivor és Morpheus:**

Ez már sokkal nehezebb lesz, mint az első játék, ugyanis a lóval vagyunk. A lépések sorrendje:

1	8	15	10
---	---	----	----

14	11	4	7
----	----	---	---

5	2	9	12
---	---	---	----

XX	13	6	3
----	----	---	---

Pár vicces húzás, amit még megejthetünk: igyuk meg a Láthatatlanság Itálát a karakterek előtt; szórjuk őket meg a hamuval; dobáljunk meg őket egérrel, patkánnyal... Huh és mehetünk is aludni!  
● DADA



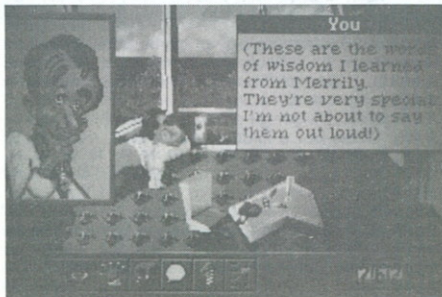
Elég nagy csalódás volt anno a LSL5 (meglepően fantáziátlan és illogikus volt a játék), szerencsére *Sierrák* azóta összeszedték magukat, így a játékban megjelent egy csomó jó poén (nem egy **DOTT** vagy egy **Eric**, de azért *kuul!*). Szerencsére ez is fut 286/1M RAM-on és **GUS**-t kitűnően kezel! A prog, ellentétben a CD-verzióról kiadott preview-val, **NEM SVGA**-s PC-n... A kezelés valamit változott, ugyanis most a cselekvésmenü és az inventory permanensen látszik a képernyőn (*load/save/quit* pedig a képernyő tetején clickelve).

A játék alapfeladata, hogy keressük meg mindazon csajokat, akik valamilyen hiányt szenvednek, és teljesítsük az óhajaikat.

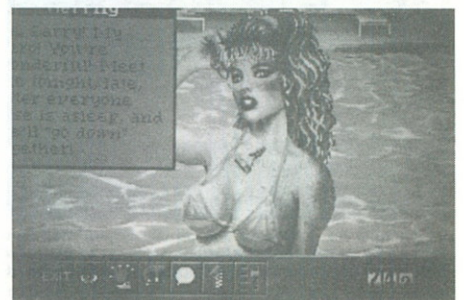
Miután véget ért a meglehetősen vérszegény intro, a pult mögött álló csajt (**Gammie**) rohanjuk le; átadja a szobakulcsunkat, és (többszöri beszéd-click után) elmondja, hogy a doki fogyasztó csodamasinájába beleállt a frász, és már nem működik, pedig ő szinte csak ezért vállalt itt munkát...



Maradjunk a helytakarékos hintmódszernél! (Tartalékon tartom magam az *Eric the Unready 2* megjelenéséig! :) — DADA) Először is, most már némi párhuzamosítás megfigyelhető a játékban (általában mindegy, először melyik hölgyet 'elégítjük ki'), így az alanti tippalmazt elég flexibilisen lehet kezelni!



A szobakulccsal gyérünk fel a jobbra levő lépcsőn, és be az ajtón. Elsősorban az asztalon található cetliket nézzük át, a telefont próbálgassuk ki (hívjuk fel az összes háziszolgáltatást!), valamint látogassuk meg a mosdót (felső ajtó), ahol próbáljuk ki (zippzár-ikon) a WC-t és a mosdót. Jé, ez utóbbi rozsdás vizet ad! <— Ehhez nem ártana szerelőt hívni, 76-os telefonszám.



Visszatérve **Gammie** problémájára, a kérdéses gép a portától balra az első képernyőn lesz (be, majd a jobb szélső ajtó). Bekapcsolva a főkapcsolót, látjuk, hogy a **piston** olajozása pocsek, mert leégeti az egész erőkar-rendszert. A **piston** helyrehozása: az étkezőből (portától jobbra 1. screen) nyíló konyhában kutassuk át a kukákat. Főhősünk lel egy kannányi zsirt, és lerakja a kukák közé. Szedjük fel, majd ezzel click a **piston**-on.

Új bekapcsolás: a kapcsoló mögötti vákuumcső lyukas. Ezt befoltozni a következőképpen lehet: irány a **Weight Room** (ki, második ajtó balról, előre 2\*, jobbra). Van itt a screen jobb alsó felében egy rázó-fogyasztó gép. Első látogatásunkkor ezt még használják, ekkor elegyedünk szoba **Thunderbird**-del, aki pont a feljebb levő gépen erősít, majd ugorjunk ki egy pillanatra, és vissza.



Ekkor szedjük fel a fent említett masina gumiövét; vissza a doki gépéhez, use.

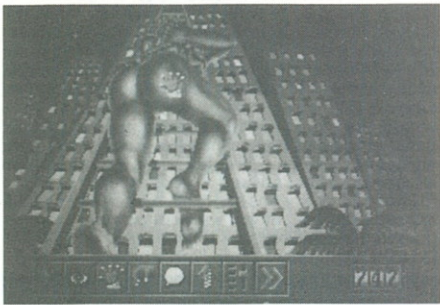
Ezután az derül ki, hogy a szűrő tömődött el (jócskán felpuffad a középső géphez vezető egyik cső). Mivel az jól láthatóan csavarokkal van lezárva, ezért először a **csavarkulccsal** essünk neki.

Erre a következőképpen tehetünk szert: miután a szobánkban kiszúrtuk a roszdás vizet, és felhívjuk a 76-ot, hamarosan megérkezik a szerelő (amikor először visszatérünk, már ott lesz). Beszéljünk hozzá, ahogy ott fekszik a mosdó alatt, majd a pick ikonnal kétszer clickeljük a szerszámot tartó kezére: elszedjük a **reszelőjét** és a **franciakulcsát**.

Ha akkor érünk vissza a szobánkba, amikor már rég végzett a munkájával, csináljunk más bajt: a WC-papírt nyomjuk be a WC-be, és eresszünk rá vizet (ekkor, ha már megvannak a szerszámok, már nem tudjuk fülöncsipni a szerelőt. Abbéli kérdéseinkre pedig, hogy hogyan tudják ellenőrizni, hogy üres-e egy lakosztály, nagy megrökönyödésünkre közlik, hogy ők MINDENT tudnak), majd telefon.

Tehát, a csavarkulccsal lazítsuk meg a csavarokat; kéz-click a felső részre; szedjük ki a szűrőt. Mivel nagyon király mosogatógép van baloldalt a konyhában, vigyük oda, pucolás. Ezután rakjuk vissza, click felül, csavarszorítás.

Még egy tesztbekapcsolás: egy idő után konstátáljuk, hogy már tényleg működik. Kapcsoljuk le. Mehetünk is a nagy hírelre a porta szépségéhez: akiről rövest kiderül, hogy alul bizony korántsem az, sőt, egyenesen visszataszító (most közli, hogy ezért vállal szigorúan csak pult mögötti munkát, és már valószínű azt is értjük, hogy miért él már jó ideje cölöbátusban...). Felvesszük a dokis pózt, megkérdezzük, nem akar-e ő lenni az első áldoz... öőő, páciens, és már megyünk is vissza a 'szopógéphez'. Még a törölközős ürge izetlenkedik ('Mi az, ami a csajnak van, és nekem nincs?').



Ha a csaj felfeküdt, kéz-click rá, etc... Hamarosan közli, a gép szutyogó hangja miatt ő is akar valamit szopni a kúra alatt. De ne ugurjunk, csak egy narancsot kér... Irány a kajálda, ott fekdjük bele a tejszínbe (középen, a napernyők alatt), és lelünk egyet (külön kell ezt is felszedni). Adjuk át **Gammie**-nek, kis szöveg (melyben immár sokadszorra a lelkére beszélünk, hogy feltétlen adja meg a jussunkat), most egy kis homlokühúst kér. Ha megvan már a törölközőnk a szobánk előtti kocsirol, és azt akár a roszdás, akár a tiszta vízzel áttattuk, akkor azt átadhatjuk, legfeljebb kicsit panaszkodni fog. Ha több pontot akarunk összegyűjteni, irány a konyha, nyissuk ki (jobboldalt) a hűtő ajtaját, nyomjuk be a vizes törölközőt, és zárjuk rá az ajtót. Ugorjunk ki, majd vissza, és felszedhetjük az immár megacool hűtőszert. Végül a csajnak már csak ásványvizet kell keresnünk (jobbira 1 screen a portától, a fő folyosón; 'Még egy ilyen izetlen és túlarazott dolgot!').



Ahogy vártuk, a kúra végeztével **Gammie** alaposan kiköszaraz. Egyetlen ajándéka a számunkra a zsiripartnainak tartalma, amivel a **lámpást** (a tengerparton click a homokra, ahol láthatóan van alatta valami) már megtölthetjük (click vele a gép előtti, a screen közepén látható kűféségre). A lámpást a Blues Kocsmában, a pult bal végén ta-

lálható gyufákkal gyűjthetjük meg. Gyufagyújtás: zippzár-ikkonnal click a gyufára.

Ha itt a kocsmában még nincs előadás (amiről a kocsmárosnak csak egy véleménye van: 'Az éneklése még mindig jobb, mint a nyafogása'), akkor keressük fel pl. **Rose**-t; különben elkezdhetünk alakítani.

**Burgundy** fog énekelni. Ha a kézzel clickeljük a mikrofon (mely pontosan specificikációját szüntegy-lekérdezhetjük, műszakiak!) szinpad alján levő csatlakozójára, az kicsúsztik a helyéről, és egy kis időre szünet lesz, amíg 'profi' műszakiak nem érkeznek. Ha már találkoztunk **Shamara**-val, aki egy jellegzetes életunt liba, és az ilyenek az ilyesmít biztos szeretik, el próbálhatjuk csenni **Burgundy** gitárját, de ez nem fog menni, mivel az nem **STEAL** gitár... (gy.k. steal=lopni; **steal**gitár: jellegzetes country-hangszer. Ajj de primi szó-játék :). Próbáljunk meg inkább beszélni a csajjal: elmondja, a kiúgrásra vár, és *jól esne még néhány pohár bor...* Pedig a country-idézetekért, ugyanis pontosabban *sórról* van szó, aminek megszerzéséért a következőket kell tennünk: a konditeremből (lásd a gumiszalagot) menjünk jobbra egyszerűen, és másszunk fel az egyetlen üres dobogóra. Erre az enyhén lesbikus hajlamú edzőnő a mi destruktív mozgásunkat nem bírja, s az órát felosztálja. Gyerünk jobbra az emelvényhez! (Élégge fura lesz elsőre a felülnezet). Beszéljünk a vezérhez, **Cav**hez; szórakoztassuk, miután a kezében levő azonosítókartját a szem-ikkonnal megnézzük. Miután elsütöttük a furcsábbnál furcsább poénokat (pl. *'Levágatom az ujjam, ha nem adod oda!'*), végül megszeresszük. Egy gyors szem-ikkon a kártyán: jé, mágnessik! Ez már talán nyitja a kert jobb végén a kapuzarat! Szóval az ilyenekkel felruházott személyek nemcsak a vendégek ütegelésének jogát tudhatják magukénak! Sajnos ez utóbbit nem próbálhatjuk ki, mivel a kártya hatalmas, élettől duzzadó mellkasunkat teljesen eltakarná, ha feltűznénk...

Ha a kapun a kártya segítségével átjutottunk, a sátorban a két alak közötti kosárra clickeljük pickkel, majd a sörrel vissza **Burgundy**-hoz, mike-kihűzés. Sajna, amikor kegyeskedik lehajtani a 6 üvegnyi pre-pisít, inkább tovább énekel... Gyerünk el még újabb hat üvegért! Ez már hatni fog, randira hiv, amire rövest lecsapunk és a szaunába invitáljuk őt is, csakúgy, mint előbb **Cav**-et. A szaunához szükség lesz egy törölközőre, amink már nincs (lévén, hogy ott maradt a hájszívánál). Ezt vagy a **Health Spa** törölközőkölcsönzőjétől szerezhetünk (click a vendégkönyvére), vagy a kiskocsiról.

Irány a férföltöző, kéz-click a jobb alsó szekrényre, majd a törölközővel click rajtunk: átlőtö-zünk.



Gyerünk fel 2\* (sárfürdő-szoba), majd be a jobb-rol 2. ajtón: szauna. Már itt fog várnai az énekes, és hamarosan **Cav** is megérkezik (akinek beszervezését később írjuk le). Innentől egyre kevésbé leszünk az események alakítói, inkább egymással beszélgetnek, bennünket meg állandóan leugatnak, ha közbeszólunk szex-ajánlatainkkal. Legostobább húzásunk az lesz, amikor az összes vizet kiöntjük a kályhára... Közben szépen elszel a két leányzó.

Egyetlen nyereségünk a **karkötő** marad (bal hátul, a padon). Jó fiúk lévén, hangosan megígérjük, visszaadjuk; a program rákontráz, hogy *'Ügy legyen!'* Kifelé; az átlőtözés (szekrény-nyitás, majd click a törölközővel magunkon) előtt még zuhanyozzunk le (ugyanitt, a jobb falon leskelődhetünk!).

A törölközőkölcsönzőtől nyíló bal oldali ajtó **Rose** birodalmába vezet. Beszélgessünk, kiböki, valami speci ajándékot szeretne, és cserébe...

Ha körülnézünk a szobában, láthatjuk, tele van mindenféle virággal => hozzunk neki azt! Az épület főfolyosójától balra levő roszákkal ne próbálkozzunk, mert *'a gyökerük hosszabb, mint Te magad!'* Simán csak kapjuk fel a szobánk asztaláról a zöldséget! Ha átadjuk, megint elszabadul a fantázia: itt is levetkőztet a csaj, azért még ránk kérdez, hogy készen állunk-e (*'Persze, harminc éve csak erre vártam!'*), majd céljai érdek-

ben az egyik hatalmas emberevő virághoz tuszkol...

A szeánsz egyetlen eredménye egy orchidea. Ha a főportától balra a 2. screenen lemegeyünk, a szépségszalonzonban egy másik leányzóval, **Sheblee**-vel találkozzunk (a jobb alsó pipereasztal mögött). Ő egy új ruhát akar, mert bár tartotta magát az aranyaszabályhoz (**Veni, Vidi, Visa** -*jöttem, láttam, bevásároltam*), de mostanra elrongyoltta (vagy inkább csak meguntta) a régit. Ezt az énekesnő szavaira visszaemlékezve kereshetjük meg: amikor szaunába invitáltak, a szinpadon hátrament átlőtözni. Irány a Blues Kocsmá, fel a szinpadra, majd hátra.

Ha megajándékoztuk **Sheblee**-t **Burgundy** ruhájával, egy kis éjszakai fővenyi légyottra invitál. Ezen nem jelenik meg, amennyiben nincs nálunk **kondom**.

**Kondom**ot szerezni akkor tudunk, ha az asztalonkon **AZUTÁN** nézünk körül, miután a ház mestert már anno felhívtuk a fürdőszoba hiányos kellei kapcsán. Ekkor találunk ott egy piros cetit, melyen a 75-ös számon a **Turn Down** hirdeti magát egy speci ajándékkal. Telefon, ki, majd vissza: nocsak, egy óvszer van az ágy végén!

Ezután már csak a kondommal clickelünk kell **Sheblee**-re, miután párszor a kézzel ráclickelünk és beszélünk hozzá. Az 'aktus' végeztével, ébredés után, menjünk meg vissza a tengerpartra!



A következő karakter **Thunderbird** a body-teremben. Mivel állítása szerint azoknak mind meg kellett hálniuk, akik őt a hülye hosszú és apári polgári nevével szólították, ezért a következőkben maradjunk eme megszólítás mellett... Neki egy új bilincs kell.



Ha kimegyünk az épületből, és megpróbálunk eliszkolni, a főúton egy ördöb mellett kell elhaladnunk, aminek lakója nem igazán enged el senkit, míg az nem fette ki a szemláját. Viszont pont neki van egy pár bilincse — ha ezt 'la natur fel próbáljuk szedni, az eredmény katapultálásunk lesz. Megoldás: az elhalozásunkkor kiírt megjegyzés alapján próbáljunk variálni, az ór figyelmét elterelni!

Irány a sárfürdő-szoba, és annak is a bal oldala, a két zuhanyozójától között. Kéz-click a növényekre — azokat lepalokjók, és szabadabb válik egy minilépcső a fent kukkoló kamerához. Ha a **csavarkulccsal** essünk a kamerának, akkor azt állíthatjuk a női zuhanyozó figyelésére (ami azért biztos elég sok izgalmat okoz majd a vonal másik végén).

Ekkor már elcsenhetjük a karperecet, adjuk át **Thunderbird**-nek.

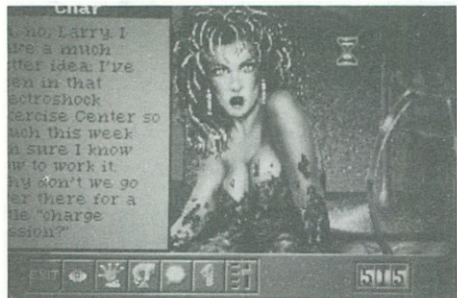
Még elhív a csaj a szobájába (amit nem mond meg, hol van), és lelép. Kezük el keressélni! A szobából a kopogtatásunkra kiszűrődő zajok arról tanúskodnak, hogy szinte mindegyikben rendesen úzik az ipart. Perverzettek részére néhány kellemes benyögést is tartogat itt a program, pl. 'A nagy fenét nyisd ki, inkább folytassuk a **Tampon A Nadrágn**-játékot', 'Te vagy az, XY? Hozd a 'védelmet'?'.

A portától 3 screenre balra, középen lesz 'kedvesünk' szobája. Bár rögtön közli, hogy nem bennünket várt, de azért engedékynek bizonyul, és némi szíverősítő felhajtása után ő is szól, hogy vetközzünk. Keményedik, keményedik (a helyzet)! Végül egy porazt köt a nyakunkba, a másik

végét az asztalilámpára, és ostorral körbe-körbe kerget az asztal körül...

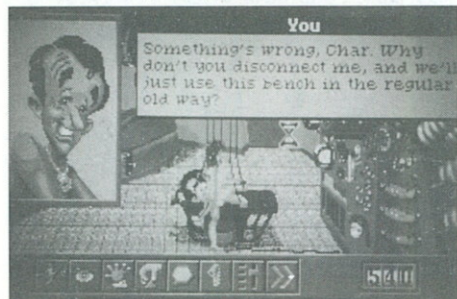
Egyetlen nyereségünk a poráz megmaradása. A sár-szobában egy másik segítségre vágyó nővel, **Charlotte**-tal találkozunk (a jobb oldali kádban). Ő, mivel nagyon szereti az elektromosságot, jövődó, és még nem részletezett szolgálatait cserébe 6 db **bébielemet** kér.

Ezeket talán próbáljuk meg kiszedni a hall-taxis herkentyűjéből. Ehhez azt használjuk fel, hogy amikor megfordul a jobb alvégen, akkor mindig körülnéz, hátha talál egy gyufát, mert szívesen elszívna pár slukkot. Ekkor dobjuk meg egy gyufával a **Blues Kocsmából**. Elmegy egy kis időre, mi pedig benézhetünk a kocsni motorházába (kézikon a ülés mögött). Na, ezek bizony túl méretes akkuk, ezeket nem tudjuk kiszedni. De addig is, ha már mi pórol járunk, akkor keverjük be **Art**-nak is, tegyük tönkre a motoráramkört (a franciákkal click jóval a fehér elemek felett, a vezetőeknél). Alighogy kihúztunk pár zsinórt és visszatettük a fedelet, **Art** megjelenik, és dühösen konstatálja, hogy nem indul a járgány. Elkezd bámulni a motorházat. Mivel előbb-utóbb kiszűrjük tevékenységének periodicitását, szólunk hozzá. Megkér, tartsuk a lámpáját, amíg bent matat. Szem a lámpára: nocsak, 6 elemnyi méretűnek tűnik!



Amikor visszaül a kocsira, és az beindul, a kézikonnal az inventory-ban click a lámpára (az elemeket ellopjuk!).

Ezután vissza **Charlotte**-hoz, és adjuk át az elemeket. Megemlíti, találkozunk majd az **Electro-Shock**-teremben, amihez a jobboldali, elektronikus kódzáras ajtón át juthatunk el.



Mivel a program is közli, hogy kódokkal nem is érdemes kísérletezni, vegyük észre a konnektort az ajtó mellett. Nocsak! Valamit is hozzáértők mondják is már: no igen, a zár a mért elektrosokk nem sokáig tartja azt egyben!

Kábelt a pipere-teremben szerezhetünk (lásd: **Shablee**), ahol a bairól a második asztalkának a tápellátása megszűnt, és a kábele a földön fekszik. Szedjük fel, és a másik végét prdig csupa-szítsuk le! Ehhez nem kell a konyhai bárdot igénybevenni (közli is a program, hogy ez nem **'Hack and Slash'** játék, az RPG-s modemanok tudják, miről van szó), hanem egy sima kéz-ikont. Dugjuk be a sárszobában a kábelt a konnektorbába, majd click vele a zár: az elektronikának annyi.



Be, **Charlotte** úgyszintén megjelenik, és levetkőztetve fekket az ágyra, majd elkezd matatni az elektródákkal és a feszültséggel. Mivel az égvilágon semmit sem érzünk (és értünk), és fúrcsáljuk kettőnk nem éppen mindennapi testhelyzetét (a nő áll, a férfi fekszik), rászólunk, hogy egyszerűbb volna egy rendes ágyon csinálni. Ő azonban hajthatatlan, és mivel megtalálta problémáinak forrását (csak amikor a feszültséget maximalizálta, akkor vette észre, hogy azért nem érzünk semmit, mert kicsúszott a kábel a generátorból), pillanatok alatt betesz nekünk. Utána még gyérünk vissza a hátul, balra levő gyűrűért!

Már volt szó a ferde hajlamú **Cav**-ról az aerobic-teremben. Ha az említett óra-elrontásos módszerrel szóra bírjuk, elmondja, hogy esetleg szívesen szauházna velünk, ha hozzuk a barátónkat is. Egyszerű a megoldás: ezután kell **Burgundy**-t megkörményekezünk!

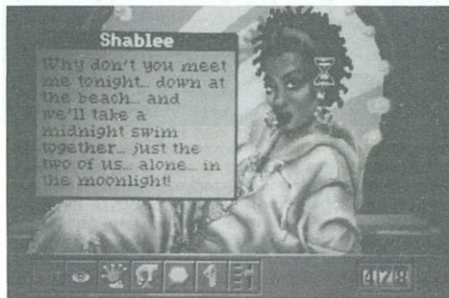


**Merrily**-vel az úszómedencében találkozhatunk. Ide úgy juthatunk be, hogy a szobánk mellett álló tisztálkodási felszereléseket tartalmazó kocsni hátsó feléről (szem-click a tetőn) felmarkoljuk a fogfonalat, a lebegő bár part felé eső részéről pedig a napszemüveg-tokot. Ez utóbbit nyissuk ki, majd kétszer click a kéz-ikkal a tartalmán: egy kendő és egy napszemüveg van benne. A kendőre clickeljük a fogfonállal, és máris kész van az apró furdógatya.

(Mindaddig partközépen lesz a medence úszó bárja, amíg a szemüveg-tokot fel nem markoljuk róla!)

A furdónacit közvetlen a medence mellett, a bokrok fedezetében vehetjük fel (click vele magunkon!). Ezután click a kéz-ikkal a medence vizén: befelé.

Nocsak-nocsak! A bárvendégek holmi úszógumikon üldögélnek, így nekünk, csapkodva, semmi keresnivalónk közöttük! A megoldás: az ugróronytól jobbra-fel a földön lesz egy leeresztett úszógumi. Azt szedjük fel, és a konyhában a mikrobuz még levegővel bíró kerekére clickeljük vele, mivel mi egymagunkban képtelenek vagyunk feltűjni. Ezzel már a vizár közelébe megrázkodhatunk (ha a vízben vagyunk, click vele rajtunk!). Szem a bárra: bezoomol, közel mehetünk (szenzációs **Larry** mozgása! :).



A csajt nem nagyon tudjuk szóra bírni, ezért (jó (?) szokás szerint) rendeljünk neki valamit a víz alatt figyelő pincér-hölgytől. Ezt úgy kell csinálni, hogy meghúzzuk az úszógumi-állatunk farkát, vendég-mivoltunk bizonyosságaként pedig a szobakulcsunk felmutatása szolgál.

Hamarosan megered a csaj nyelve, és elkezd mesélni arról, hogy ő mennyire gyűlöli a törvényeket. Kb. 1 percnyi izgalomfokozás után kiderül élete fő problémája: a fenti ugródeszkát naponta csak tízszer lehet használni, pedig ő egész álló nap azt szeretné, és ráadásul a szexuális potenciálja is nagyobb odafent...

Mivel nekünk csak ezen utolsó beszélője a fontos, járunk utána... A medencétől balra bámuló úszómestert szólítsuk le, míg oda nem adja az ugródeszka kulcsát, azzal másszunk fel, és a magasban nyomjuk bele a szappanba a kulcsot. Amde, innen a többszáz méteres magasságból

már — megtépázott, önbizalmát veszített vadként — nincs visszaút: ugranunk kell...



Miután csodával határos módon, a fizika törvényeinek abszolút nem engedelmessége egy szál horzsolás nélkül kikéccmergünk a medencéből, adjuk vissza a kulcsot (elsűt itt a program egy **Monty Python**-os poént (Series 1, part 1, *It's the Arts*), de szerencsére a már az eredetiben is fásaszto végkéjfelet elmarad a sértett fél, természetesen jelen esetben az úszómester, azonnali beszélője után).

Átöltözés, be a portára, és a pult jobb oldalán levő szekrényében kezdjük el túrkálni. Hamarosan felszedünk egy kulcsot; click rajta a reszelővel, és meg is van az álkulcs!

Vissza a medencébe **Merrily**-hez, és adjuk át a kulcsot **Remek**, estére meghív egy kis éjszakai piknikre odafent, amire, emlékezvén szexualitásának ismérveiről mondott szavaira, természetesen boldogan elmegyünk...

Fent levetkezés, **Merrily** említi, hogy ő az élet, a szerelem és a **boldogság** nagy kérdéseinek rágó-dik már időtlen idők óta, és nagy-csendesen fülünkbe súgja a megnyvenkettőt, a nagy titkot. Ez annyira kiakaszt bennünket, hogy egyenesen le-hátrálunk a deszkáról, és az egész üdülőközpont szeme láttára, reflektorok kereszttüzeiben, anyaszűlt meztelenül parádés akrobatabemutatót tartunk.

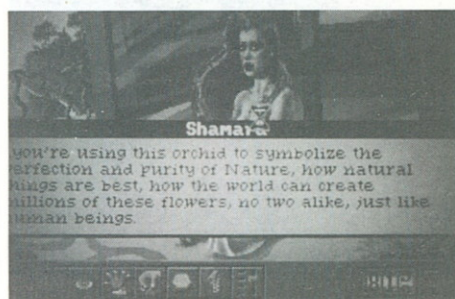
Végül, ha már minden eddigi bónuszuccot összeszedtünk, irány **Shamara** lakja. Mint már említettük, életut a drágám, és a mi feladatunk az, hogy visszacsábítsuk a valós életbe.

Először is, a konyhában kell az étel-lift melletti kapcsolótáblára, majd ha bemáshatunk, a piros gombra kéz-clickelni.

Odafent balra, majd szem-ikon az erkélyre.



A csajnak a következő dolgok kellene: az orchidea, a karkötő, a gyémánt (nyakörv), a nyakunkban az arany medálból átoivadt 'modern szobor', a Bölcsesség Szavai (amit azóta sem mondott ki hangosan **Larry**!), gyűrű (**Charlotte**), gomba (**Shablee**). A gombát a fagyigéppel (a szobánk mellett!) 'készítjük ki'!



So, nem egy rossz játék, érdemes végigjátszani mind a PC, mind a hamarosan megjelenő **Amiga** verziót!

• DADA

## Mindenféle / NEWS

Mostantól kezdve „kissé” meg fog változni itt az összkép. CSAK a FONTOSABB játékokról fogok ezentúl írni!!! Hogy miért? Ez ki fog derülni a jövő évi első számban. Ez még egy utolsó bú! (-inkább bó!) gatyás eresztés.

### JINXTER / FISH

Ennek a két — eredetileg — MAGNETIC SCROLLS játéknak a leírása már lement a CoV-ban... rettentő NAGY baromságok (—ezért is mentek le!), tehát mindenképpen be kell szerezned!!! A JINXTER leírása a CoV#26-ban, a FISH!-é pedig a CoV#14, 15-ben volt. Az elsőt be kell mentenünk a Világot a végkipusztulástól (—miért pont En?), NUTS#?, a másikban pedig mint interdimenzionális kémügynök szereplünk, itt nem kell a Világot megmentenünk!!! Ugyan, csak a Halbolygót, amiről a Hét Halálos Uszony akarja leszívattyúzni a vizet (—inkább a frígóban tárolt nedűket szívattyúznám le, jelen éis állandó pillanatban!!!). Feladatunkba egy ún. gazdatest/parazita interface segít (—semmi baj, már hozom a zubbonyt!), mert ugyebár mi halak vagyunk (—mondom, hogy kell a zuszony!!! Te iO! ég, már én is becsavarodtam: a ZUBBONY!!!). Sok szerencsét ezekhez az ISTENI ADVENTURE-ökhöz, az átíró szintén CSORY, csak egy lágy CONGRATULATIONS-t mondhatok...

### CORRUPTION [CSORY]

Ez a játék is, egyazon szerkesztővel készített képekkel teli adventure mint a FISH!, és a JINXTER. A három pontosan egy-egy teljes LEMEZ-re fér rá (—magyarul kis kazettások NE keressék, mikor programokat kértek tőlem!!! OK?!). Erről a játékról annyit, hogy NOMEN EST OMEN, bővebben majd talán egy leírás erejéig...

### CARMEN SANDIEGO [CSORY]

Azt hiszem, az első része készült el (—kivételesen, ld. Bard's Tale 3., Dizzy 3., stb...), mindenestre egy-egy hírhető bűnözőt kell végigkergetnünk a Föld nevű unittelligens sárgólin. Persze, azért

## MAGIC CANDLE [CSORY]

A maestro hatalmasokat alakít, mire ez az újság kijön, ugyan sokaknak NEM LESZ új hír, de a PLUS4-esek 90%-ának NEEEEEEW!!! Szóval; DERUWIA-ban tök normál FANTASY-élet zajlik, a iO! és a 'bed' egyformán irrogatja egymás híveit... a király, Rebnard ezt nyugisan nézegeti... míg a levesébe nem köpnek. Ugyanis a Birodalmat fenntartó Mágikus Mécses elfoynnyad, & az örök eltűnnek... ÖRÖKRE!!!!? A király minket kér fel arra, hogy mazo módon nekiálljunk egy kib\*\*\*\*t sok(k) helyszínből/térképből álló játék végigjátszásának, amibe a CoV ED-DIG kb. 22 oldalon segített (CoV#23., #29/30.), de van még hátra pár oldal!!! Tehát ez egy ISTENI játék!!! Fő ellenlábcsunk DREAX lesz, aki szabadidejében démon, különben meg szintén. Lehet, hogy ő csinálta az egész felhajtást?! Nos, LUKAS-ok előre (—igy hívják a főhóst. Nem tudom, de én rögtön átneveztem, s mivel csak 5 karakter lehetett, a céltasos VODKA nevet kaptam)... egyébként CSORY a 4 lemezoldalas játékból 2 oldalasat csinált, tehát EGY LEMEZ az egész!!! ...mint látható EZT a NEWS részbe szántam, de végül is egy kiegészítés lesz a harcról, és plussz par INFO, mert kérétek... a csapat: Lukas (Vodka, Beer, etc.), Rexor, Ziyx, Eflun, Sakar és Alhan, aki egy tündegyémántcsiszoló, azért hogy legyen valami pénzünk is. Egyébként Eflun, a törp harcos helyett behelyettesíthetünk egy



elkapni sem árt, a biztos megtaláláshoz sok kis apró infóból rakhatjuk össze, hogy egyáltalán ki is tette a bűntényt, s merre menekülhetett. Good WorX!!!

### POKOL ANGYALA [OPTIKA AND Big Bear]

Állítólag át lett hozva PLUS4-re. Még nem láttam, ezért elvárom valakitó!!! Egyébként leírása a CoV#29/30. számban, amit egyébként is érdemes megvenned a csodálatos PLUS4 SÁROK, meg ugyebár a MAGIC CANDLE leírásának második része miatt is (az első rész még a CoV#23. számban. Ugye tudod, hogyan kell megrendelni?!). Azért közelebbieként annyit a játékról, hogy MAGYAR SZÓVEGES, és egészen iO! ötvözi az arcade/adventure elemeit, előre megadott parancsok közül választhatunk, az előrehaladás pedig a joy segítségével történik. Szóval egészen újszerű és a grafikája sem rossz. Remélhetőleg +4-en is letesztelhetem.

### SÖTÉT MANCS [TBF]

A Mt. coder volt Oílan rendes, és elküldte nekem — többek között — ezt a kedves arcade játékot, egy macsesszal kell

mászkalnunk, a végcél a gazdi megtalálása, természetesen ehhez tárgyakat kell gyűjtenünk. Akadályként van pár tüske és kutya, ezekben nem kell beleszaladni, az egerekbe viszont pont ellenkezőleg. A maccs animációja tök COOL & MOOO!, a „nemkonvertált” játékok között megérdemli a iO! minősítést (sőt...). Betöltés után egy PC 286-os „képe” jön be... itt be kell írni egy kódot. Ezt majd a TELJES leírással és térképpel együtt fogom közreadni!!!

### RAP ADVENTURE [TBF]

Ez egy kép nélküli szöveges adventure, a végcél összedobni egy RAP-felszerelésre valót és eljutni a diszszkóba. Háááát, nekem ilyen kívánságaim nincsenek, de ez a játék IS kategóriájában COOL & Yikes!!! Valószínűleg ENNEK IS leadom a leírását és lehet hogy a térképét IS...

### HILLTOP CITY [TBF]

Ilyen címen készül egy képekkel teli adventure, de talán mire ez a szám kijön, már kész is van. Akkor majd megy a leírása és térképe(?!).

• Jahny©™/Mr. Aceface (Simon János)

szintén kézműves karaktert, bár kevésbé iO! harcosok, de sok pénzt hoznak a konyhára (talán Miko megfelelő a célnak, félszerzet fémkovács, s nem is rosszak a pontjai... Dalin talán még iObb, törp fémkovács, és így a csapatban ő lesz a legerősebb!!!), csak arra vigyázzunk, hogy két EGYFORMA karakter NE LEGYEN (ugyanis egy műhelyben NEM LEHET EGYSZERRE kettőt dolgoztatni!!!). Mivel a CoV-ban le voltak írva, hogy milyen infókat is kaphatunk, ezért inkább gyorsan húzzunk a GUEST ROOM-ba, ahol is a varázslóink tanuljanak varázslatokat. A CoV-ban ezzel kapcsolatban volt egy kis hiba, DE; a varázslat MELLETTI szám azt mutatja, hogy hányszor használhatjuk!!! Ha ennek értéke 0-ra esne, akkor elfelejtjük az egész varázslatot, ezért kell mindig ÚJRA memorizálni. Ha egy varázslóról infót kérünk (PLUS4-en az F1, vagy a 0 billentyűvel!), akkor a varázslatairól is kapunk: Books (varázskönyvek nevei), Spells (a varázslatok nevei), Mems (hányszor használhatjuk ill. hányszor memorizáltuk), Ene usg (mennyi energiát vesz el), Iln tim (mennyi ideig tart egyszer memorizálni). Visszatérve a témára, Ziyx főleg a Fear, Shatter, Confuse és Eflun az Energy, Shield, Disappr varázslatokat tanulja. Irány PORT AVUR: mindenki fejlődjön egy sőt (Lukas, Rexor, Sakar - COMBAR SCHOOL, Ziyx, Eflun - MAGIC SCHOOL, Alhan - ARCHERY SCHOOL. Ha

Sakar helyett másvalaki van, természetesen az is tanuljon). Alhan menjen a GEMCUTTER-be egy iO! adagot (...és ha van, akkor a másik kézműves is menjen a neki megfelelő helyre) dolgozni, a többiek császárkáljanak, kérdezősködjének, piálgasanak, egyenek. Esetleg irány a GUEST HOUSE, ahol is lehet pihenni, de a varázslók tanuljanak, RENGETEGET!!! Pár nap után lesz sok pénz és a varázslók sok(k)at tudnak majd büvölni. Ezután csak vásároljunk, vásároljunk... ld. CoV. Esetleg el lehet küldeni Ziyx-et még fejlődni, mert akkor kb. LEVEL62 lesz (ha volt még egy kézműves, akkor egy másik, etc. karakter is fejlődhet!!!), ami nem árt. Ha kész a dolog, indulhat a csapat... Lesz pár harcunk az utunk során. A kritikus helyeken egy halálfej villan fel. Ebbe beleszaladva egy szép kis Combat-ba csöppenünk. Legelső lépésben a karakterek Walk — gyalogolapozhatnak az ellenség felé, de ne túl közel mert még nincs a kezükbe a fegyver, ezt a... Dr raw — ...paranccsal tehetjük, a fegyver ill. valamelyik fegyver előrángatás a), Recall — a varázslóknál az éppen aktuális varázslat használható, ezzel egy másikra térhetünk át. Begin-nel kezdődik maga a harc. Az Attack természetesen a támadásra szolgál, harcos karaktereknél. A Magic ésszerűen a varázslóknál használható, az éppen aktuális varázslat előmormolása. Ekkor vagy egy célkereszt-szerűség jelenik meg (ált. támadás), vagy a gép rá-

kérdez, hogy kire akarunk varázsolni (ált. segítése valamelyik karakternek. A *varázslatokról* (itt csak a fontosabbakat írom le, az elsők közül): **Fear** — félelem varázslat, az ellenfél pár körig nem tud lépni, **Confuse** — az ellenség összezavarása, **Shatter** — szép kis tűz ill. villámvarázslat, támadásra szolgál. **NAGY ON szépeket** tud produkálni, **Locate** — az ellenséges csapat felmérése, azok karaktereinek adatai (St, Dx, etc.), **Shield** — az egyik kijelölt karakter max. pajzsot kap, **Energy** — feltuningolja a kijelölt karaktert max.-ig. **Dissappear** —

eltüntet egy karaktert kb. 3 lépés idejére. **CSAKHOGY EZ a karakter NEM HARCOL-HAT, mert újra látszani fog.** Miután győztünk (ha nem, akkor menj vissza az első mondatig...), összeszedhetjük az ellenfél vagyonkát, amiket ránhagytak („egy illedelmes hullarabló szavai...”). A Search paranccsal, persze előtte oda kell állni a hullához. Ez az eljárás a **felélesztésnél IS**, amit a **Ressurrect** — felélesztés varázslat — idéz elő (**nem rossz ötlet az az ellenfél charzjainak [magyarosan!] felélesztése...**). Mit is mondjak még; nagyszerű kis

játék, csak az a rengeteg név... és dög, akik/amik úton-útfélen belénkcsipantanak. A grafika meg nem egy etalon, de hát ennyi helyszínnel, adattal a végén egy winchy kéne a géphez... Szóval érdemes beszerezned (—blabla: az **összes CoV-ban megjelent programmal egyetemben: Simon János, Thökölly út 146/b., 1145. NE telefonátjaitok, mert ált. NEM VAGYOK OTT-HON!!!**), lehet, hogy lesznek O!lan mazo, és csinálók egy teljes leírást, hozzáfűzve a **CoV#23, 29/30-hoz.**

● Jahny©™/Mr. Aceface (Simon János)

## TOTAL ECLIPSE 2. [TIT -TS]

**TARZAN**, a volt TIT-vezető egyik **FREE-SCAPE** átirata a **DARK SIDE**-on kívül. Ezekkel az átiratokkal csak az a baj, hogy **nem tudtam játékállást MENTENI (és tölteni)**, ezenkívül kissé **zavaros az irányításuk**. Ezért pár ember inkább hagyja a sz\*\*ba az egészet és nem játszik velük. **PEDIG COOL! GAMEZ. A TOTAL ECLIPSE-T C64-en játszotta végig Papp István, a leírás** Neki köszönhető (—én csak átrajztam) egy térképet is mellékelte, amit átrajztam, ezzel csak az lehet a probléma, hogy mikor **Getto** c. egyénnel egy vidám **HQ-beli sörözgetés után** elmentem egy **HQ-n kívüli sörözgetésre**, majd utána elmentünk a Nyugatihoz, ki-ki hazafelé, **nos**, ekkor kipottyant a mappámban szomorúan sörszagú pár adag levél (—mint vagon indulhatott volna Románia felé)... és eme leírást elküldő egyén **tintával irt levele** és a helyenként **tintával belerajzott térképe** nedves lett. Az eredményt hagyjuk: **HA LEHET, NE ÍRJATOK TINTÁVAL** (természetesen nem golyóstollra gondolok). Akkor inkább kezdene(—m). Na: a képernyő felépítése ua. mint az **első részben** (ld. **CoV#1, vagy a Különszám.**), vannak viszont hanghatások (—mondjuk **EZEL senki sem járt jobban**). A **szétesett SZFINX 12** darabját kell összeszedni (4 láb, 1 test, 1 nyak, 1 fej, 1 szakáll, 2 szem, 1 száj, 1 orr — **tiszta anatómia**). Kezdetben a sivatagban vagyunk, kerüljük meg jobbról látható piramist, így találhatunk egy házat és még valamit. Lőjünk bele a „valamibe”... **TOUCH THE COLLECT!**... nna, még egy kis kakaót... **GOLD! GOLD! GOLD!** a válasz. Rohanjunk felé... **OOOPS!**, 4-5 lépésre eltűnik; **JUST A MIRAGE!** (—nem azért, de az elején tudtam, hogy kib\*\*\*ás!). Inkább menjünk a házba, ha lebaltagtunk a lépcsőn, akkor láthatunk három ajtót és még valamit (ez már **tényleg arany**), amiért bezsebelhetjük a **400 pontot**. Menjünk a nyugati ajtón ki, a fO!osó végigsétálása után feltölthetjük a kulacsunkat majd távozhatunk keletre. Itt volt a **szfinx**. Szedjük fel az északi falon lévő **ankhot**, majd menjünk tovább keletre. A következő helyiségben löjünk bele az ajtót elzáró tömbbe és tovább keletre. A szemben álló két szobornak puffantsunk a fejébe, pontosabban a fehér részbe (—lehet, hogy csak pár fosziadózó **Free-scape hullák?**!), különben **infarktust** okoznak (—tényleg hullák. Bár lehet, hogy annyira rondák). Ha az aranyat felvettük, irány a lépcső és a távolabbi ajtón belépve felvehetjük az **1. szfinx-darabot**. Vissza az előző szobába és menjünk a 2 szoba közötti ajtón át sötétségbe (—ez ismerős **valamelyik kocsmában!!!**), nyomuljunk a fO!osó dél majd kelet felé, vegyük fel az aranyat, az **ankh miatt zárva tartott** ajtón távozzunk. Az akadályt taraktuk a **Free-scape** ősi módszerével... a következőt is! Ereszkedjünk négykézlábra, majd menjünk ki az ajtón. Megint egy akadály. Ennek „csak” menjünk neki, mire ledől. A következő előtt látunk **két ötszöget**, ezeket nem árt **5-6** alkalommal meglíoni. Tovább kelet felé. Itt löjünk bele a kockába, erre az akadály hátrébb csúszik. Most menjünk neki **ütkezésig**, forduljunk meg és megint tréfáljunk el a kockát. A szokásos akadályhegy.

Megfordulva láthatjuk, hogy a falon nincs ajtó. Az akadálynak (—az **egyszerűségére törekedve ezentúl lehet hogy „A”-nak fogom nevezni!!!**) nekimenve megjelenik az ajtó, amin ki is megyünk. A következő teremben is menjünk neki az A-nak, mire egy kocka jelenik meg. Erre álljunk rá, az A eltűnik, de azért húzzunk gyorsan tovább, mert a fal hamar megjelenik újra. Menjünk tovább addig, amíg a földön lévő fal el nem tűnik. Ezek után menjünk valamelyik falhoz és forduljunk „majdnem” kelet felé. Araszoljunk ilyenformán egy ideig (a fal így nem jelenik meg... (ld. **1. rész**), majd nyomás ki az ajtón. A nyugati falon található a **szfinx újabb (száj) darabja** (—aki kitalálja mi ez a részlet, hogy „...szeretem ahogy csinálod, annyira ügyes a szád...”, annak **EZT A PROGRAMOT INGYEN FELVE-SZEM egy programkéréses kezettára, a CoV-címen írj, PLUS4 SAROK!!!**) A keleti falon egy **ankh**, elkapása után ereszkedjünk 4kézlábra, löjünk bele a két falba (—inkább fordítva), azután irány a cső, aminek végén a **SPHINX REBUILD-os** szobába találjuk magunkat. A függőO!osón menjünk észak felé, az **ankhhal bezárt** ajtón keresztül, átmenve a vékony fO!osón felvehetjük az **újabb darabot (láb)**. Négykézláb másszunk bele a pofa szájába, természetesen ha kitértük. A következő szobában egy **ankh...** menjünk le a **szfinx-gyűjő** helyre, és ott a déli ajtón keresztül oda kerülünk, ahol a piramisba bejöttünk. Innen a nyugati ajtón tovább, vitzöltsé, majd a nyugati ajtó előtt lévő akadályokat (—**A! Katt!**!) szépen lödözzük szét (az **egyik arany**) és menjünk ki az immár „felszabadult objektumon”. Itt az északi falon egy madár képe fogad (az **előző rész óta kissé meghízott**), szokásos lövöldözés és a fej elfordul kelet felé. A szobában van még egy **szfinx-alakrész is (láb 2)**. A lépcső mögött egy ajtó vár ránk, amit használunk is. A következő helyen csak annyit a dolgnak, hogy elmenjünk a lépcsőn, majd kimenjünk a az északi ajtón. **Arany, sphinx-peace (láb) és egy ankh** (—egyébként **IOI, hogy nem pókról mintázták a Mt. Sfinx-et... vagy százlábúról... vagy**), zárt ajtón ki. Következő szobában arany, aztán észak felé (a **nyugati falon teleport...** **erről majd később!**)... vízfeltöltés, **darab (nyak)**, majd lépcső, ajtó (a földön lévő **ANKH még várhat!!!**). Most következik az **egyik legnehezebb próbatétel**. Ebben a teremben nézzünk a lábunk elé és a lépésméret is kicsi legyen. Először löjünk bele a hozzánk legközelebb eső **kék** platóba (—**fekete-fehér TV-tulajok előnyben!!!**), mire az eltűnik. Megjelenik egy hozzánk közel eső, a semmilyen lebegő **barna**, ebbe is löjünk bele, mire a **két kék** bukkan fel. Most átmegyünk az **első barnára**, majd a **kékre**. Várjuk meg, míg a **következő barna** is megjelenik, fussunk át a **következő kékre**. Erről **barnára**, utána **kékre**. Itt állítsuk közepesre a lépésméretet, mert egyszerre **két** platformon kell átutni és nem árt **északkeletre** fordulni előtte, hogy ne a mozgolódó testeken szenvedjünk. Miután átmentünk az **előző barnára**, majd **kékre** és a „**nem-eltűnő**” **barnára**, állítsuk vissza a lépésméretet kicsire, és nyomuljunk a **következő kékre**. Ezután egyetlen megoldás az hogy, be-

lölövünk a **következő barnába**, mire az itt terem. Menjünk rá. A **következő kék** megjelenésekor lépünk át arra, de úgy, hogy az **előző barna** még látszódjon, és ebbe löjünk bele, majd gyorsan tovább a lövés nyomán megjelenő **barnára**, majd a **kékre**. Ha nincs az **utolsó kék és az ajtó között** platform, forduljunk meg és löjünk bele a **másik ajtóól számitott második** vagy **harmadik kékbe**, ha minden összejött, akkor kimehetünk (—**EZ a rész, amiért NEM játszánám végig a játékot!!!** **ilyesfajta érzések az embert akkor ragadhatják meg, mikor kocsmázás után hazafelé, stb. ballag...**) az ajtón. A következő szobában menjünk a keleti vagy nyugati falhoz, és úgy menjünk a szoba másik végébe, mert a falon egymással szemben lévő **????!?!? szivrohamot** okoznak. Az északi falon lévő lépcsőn fellépkedve egy adag **arany** vár ránk. Ezenkívül egy **újabb „kollekszón”**... (—a **kommandós sün meg „eksün”, a zürhajós sün meg „szájenc fiksün”, ezenkívül...**) gazdagítja a gyűjteményünket (szem). Visszafelé is a fal mellett, fel a lépcsőn vissza a kedvenc helyünkre, amely most már nem szívat meg. Tegyük azokra a **kiba\*\*\*\*t** plálókra — egyszerűen essünk le! Hősies cselekedetünk jutalma **arany** formájában díjazotta... húzzunk ki az ajtón. A következő szobában menjünk ki a szemben lévő ajtón, majd jöjünk vissza, így a földön lévő **ankh** nem okoz némi szivrogcsőt. Nézzünk a lábunk elé és menjünk addig, amíg az **ankhtól** csak kb. **1 kis** lépés választ el. A lépésközt állítsuk kicsire, majd menjünk rá az **ankhra**. Gyorsan hátráljunk, hogy kikerüljünk a platformon lévő „**szívbenítő**” (—**általában kellemesebb hatásai vannak egy „szívverősítő”-nek!**) hatásait. Nem árt esetleg megcsappant vízkészletünket is feltankolni. Menjünk délre és teleportáljunk (elölről!). Megérkezés után menjünk át a déli falon lévő lyukon. Megtalálhatjuk a **szfinx brutálisan NAGY darabját (test)**. A visszaút már nehézkes lesz... menjünk fel a lépcsőn a fO!osóra, majd menjünk neki a falnak (ütkezésig!), ezután **2 kis** lépés visszafelé és irány az **északi fal (szintén ütkezésig!)**. Ezután **1 kis lépés** hátrafelé, majd lökjük le a kockát. Menjünk vissza; lépcsőn le, lyukon ki, a teleportos szobában menjünk át a középben lévő csikon (egy **kis vízvesztés**) (—és **sörvesztés**, mert már az **X. tubusnál tartok...**), majd löjünk bele a **fordított gúlába**. Megjelenik egy lépcső (—**nem lenne rossz, sőt, IOI lenne a postásokra IS bevezetni EZT a módszert, amikor hozza azt a \*\*\* sok(k) tonna levalhalmazt!**), menjünk elé, a gúlát ismét puffantsuk le (—**ebből lesz a CSONGA-gúla**), azután irány a lépcső, így nem esünk az **“OUTPUT nyilásunkat tartalmazó szervvvégződésünkre”**. Fent egy újabb **sphinx-puzzle** vár minek (szakáll). Tovább északra. Itt egy **IO!kora kiSzabás** fog következni, a szoba tele van láthatatlan lépcsőkkel és falakkal. Menjünk le a lépcsőn, **egyenesen** a szemközti ajtó felé, míg fel nem lépünk a semmibe **két lépcsőfokot**. Ekkor forduljunk nyugatnak és tegyük egy **NAGY** lépést (—**...és bontjuk ki a fO!t. köv. SÖRT!**), leesés után ereszkedjünk négykézlábra (—**lányok előnyben!**) és menjünk az északi falnak **ütkezésig**, majd

kelet felé *ütközésig* és észak felé le a lépcsőn, ki az ajtón. A következő szobában vár minket *1 vízmedence, 2 arany* és a mostanra már megrogzító vált *sphinx-darab* (—mekkora baromságot írtam! **ASSSZEM EZ a játék célja. Vagy nem?! Már NEM IS TUDOM.**), amiket szedegésünk fel (*szem*). Van itt egy *segélyláda* is, ennek hátulról (—*nnnnna, most EZT asszociáljátok BE a „négykézláb” c. résszel*) menjünk neki párszor, teljesen rendbe jövünk (—*ide már NEM IS írom, hogy EZ SEM ártana egy ivókúra/kultúra után*). Irány vissza dél felé, abba a **\*\*\*** szobába, kelet felé *ütközésig*, majd északra, az *aranyig*. Fel a lépcsőn, ki az ajtón, menjünk a szemközti ajtó felé egyenesen nyugati falban lévő ajtóval egy vonalban álljunk meg és menjünk ki rajta. Vegyük fel a falon lévő *ankhot*, majd essünk le és menjünk ki a nyugati felé vezető ajtón. Ezen a helyen van pár *\*szivtpró\**, nem árt falhoz lapulva közlekedni... a következő szobában gyógyítsunk, majd lőjük ki a plafononlévő bar-

na hasábokat. Ezután menjünk nyugat felé, majd megegyeszer, siessünk, mert a plafon szétnyom, tovább nyugatra. Most ott vagyunk, ahol a *nyakat* találtuk (—*ki emlékszik már arra. Sok(k) volt a GIN, stb, stb.*). Lapuljunk a falhoz és menjünk ki dél felé. Most a teleport-szobában vagyunk. Menjünk bele a teleportba, de most *hátulról*, és **HOOORAY!**, irány kifele, a sivatag, oda ahonnan a játékot kezdtük. **CSUKJUK BE szemünket, RELAX és KAPCSOLJUK KI a gépet. ENNYI VOLT. A játék.** Annak, aki nem veszi észre a *gödrot*, amibe primán bele lehet esni. Ott leszünk, ahol a *plafont lövöldöztük*. Menjünk ki délfelé, szedjük fel a *3 ankhot* és az *aranyt*, menjünk vissza az első szobába, le a lépcsőn és az északi falnál *négykézláb* (—*inkább NEM MONDOK SEMMIT*) menjünk ki. A következő szobában a *szőnyeg* és az *aranyt* kerüljük ki (—*persze ki lehet próbálni*), menjünk ki északra, a földön lévő ajtón (—*tiszta HQ egy normálisabb alkoholszagú szerkesztés után. De ez már nem új, nem?!*), kijut-

va vegyük fel a *sphinx utolsó darabját* (*fej*), majd vissza az előző szobába, a lépcsőn észak felé menjünk. Tovább északra, a hidat csendesen építik az *ankhok*, mondjuk akinek **NINCS öt darab, az...** egy zárt ajtóhoz jutunk *ankh nélkül*, ami kellemetlen. Lenne, csak hogy itt van. **NA MI?** Igen, igen, a *sphinx utolsó-utolsó darabja*, amit tiszteletből nem rakok (*zárójelbe*), az hogy ez az **ORRa!!!** Megvan a **12 DARAB, a napfogyatkozás RENDBEN LEZAJLIK, megmentettük a Földet...** (—*csak már engemet kéne kimenteni, mert beszorult a heftim a palackba!!! Segítség!*)... és most orr nélkül még annyit, hogy *el lehet szórakozni EZZEL A... játékkal*. Természetesen **EZT IS FELVESZEM**, a másolás **SÖRÉRT MEGY!!!** Küldesssz egy-két **DOBOZ sört** a címeire, plusz az adathordozót és a **POSTAKÖTSÉGET** (*ajánlottra!*), és **FELVESZEM...** A többi, **ÖSSZES CoV-ban MEGJELENT PROGRAM szintén ITT!!!** A **CoV címére írjál!!!**  
 ● Jahny©™/Mr. Aceface (Simon János)

## RICK DANGEROUS (C64, Amiga, PC)

Valahol ott fejeztük be a Cov 5-ben, hogy az egyiptomi piramisban kell mászkálnunk. Az elején kússzunk végig, majd másszunk fel a létrán. Ekkor rögtön menjünk balra kb. 1 cm-t, hogy a lehulló kő ne ránk essen. Ezen a kővön másszunk fel. A létrán óvatosan menjünk fel, mert a kigyó a jobb oldalon ló ránk, majd kússzunk a kigyó felé. Mikor a létrához érünk, a kigyó abbahagyja a lövöldözést, így felmászhatunk rajta. Menjünk balra, majd ugorjunk fel, úgy, hogy látszódon a felső platform. Kb. 5 másodperc után egy ember másszik le, várjuk meg, és öljük meg. Menjünk fel a létrán, ekkor egy lépcsőzetesen kialakított pályára érünk. Ugorjunk az első lépcsőfokra, és várjunk. Egy idő után egy manusz közeledik nyírjuk ki. Ezt követően ugorjunk egy lépcsőfokot, és hasaljunk le, vagy gyorsan ugorjunk tovább. Jussunk át az emberkén, a létrához. Itt az utat eltömítő téglát kell ki-robantani, majd megőlni az egyiptomit. A jobb oldali létrán menjünk fel, majd jobbra, így kijutottunk erről a szintről. A köv. szinten másszunk fel a létrán, és essünk le a kilógó kő mellett, ami kb. 10 mp. múlva leesik, így átmehetünk fölé. Másszunk fel a létrán, és a kapaszkodók segítségével megszerezhetjük a bonust. Álljunk a kő szélére, és kezdjük el ugrálni, majd húzzuk balra a joy-t (közben nyomjuk fölfelé), úgy, hogy kb. 10 m-t ugorjunk balra, majd újra föl+balra. Így átjuthatunk. Másszunk teljesen fel a létrán, ugorjunk le, és rögtön hasaljunk le (így a lövedék az egyiptomit öli meg). Kússzunk végig, majd másszunk föl a létrán (teljesen) és menjünk ki jobbra. A következő szint kezdetekor gyorsan kússzunk át a lehulló kővek alatt, és másszunk föl a létrán. Álljunk a kő szélére és fel+balrát nyomjunk. Mikor a fali kapaszkodónál vagyunk, húzzuk le a joy-t (ugrás közben). A kapaszkodókon húzzuk balra a joy-t, így leesünk a létra lábánál, amin másszunk föl. Itt rakjunk le egy bombát, és másszunk egy kicsit vissza a létrán az út szabad. Lőjük ki a manuszokat, majd lőjük bele az álló múmiába. Ekkor egy figura lép ki belőle. Ilyenkor már mehetünk is jobbra. A következő, másszunk fel a bal oldali létrán, így felcsalogatjuk az emberkéket is. Ugorjunk rá a gyémántra, majd hasaljunk le. Miután leestünk, ugorjuk át az ellenfeleinket, és távozzunk a jobb oldalon. A köv. pályán ugorjunk át az ellenfeleinket, majd essünk le, öljük meg az egyiptomit, vegyük fel a bonust. Mivel a másik emberke nem halt meg, ezért egy kis trükköt alkalmazunk: ugorjunk vissza a képernyő bal oldalára, így az emberke leesik (majd mi is). Itt vegyük föl a bombát, és másszunk le a létrán. Hopp! Itt a halottnak hitt manusz. Menjünk visszább, és öljük meg.

# Tökös Mákos

Másszunk le a létrán, kússzunk végig, majd ugorjunk föl. Ugorjunk még egyszer (+jobbra) és már kint is vagyunk erről a pályáról. A köv. pályán öljük meg a két embert, majd essünk le a pálya közepén lévő hézagba. Lőjük a képernyő bal oldalába, mire leesik a kő. Álljunk rá, ami 10 mp múlva leesik, ekkor másszunk le róla. Essünk le, majd hasaljunk le, majd a lövedéket kikerülve ugorjunk a talajra, majd rögtön ugorjunk még egyszer (fel+jobbra). Lőjük jobbra a falba, ekkor eltűnik az a néhány karó az útból. Másszunk le a létrán mikor is egy hosszú létrához érünk. A létrán semmiképpen ne másszunk végig, hanem a bombát őrző egyiptomi felé menjünk. Miután leéltünk egy kőre, lőjük jobbra a falba, mire a kő megindul. Sétáljunk mi is végig a kővön, majd amikor másodszor is megáll, ugorjunk (fel+jobbra). A következő szinten lőjük a múmiába, és mikor az ember kijön belőle, induljunk mi is. Másszunk le a létrán, lőjük egyet a másik múmiába, másszunk újra föl kb. a létra közepéig. Mikor elhalad alattunk az emberke, indulhatunk mi is. Ugorjunk át a másik oldalra, és essünk le. Haladjunk tovább lefelé, majd az egyiptomit öljük meg, és a középső követ robbantsuk fel. Esés közben húzzuk jobbra a joy-t, így nem a karókba esünk. (a bal oldali zsákutca). Menjünk le, majd az útban álló követ szintén robbantsuk fel. Essünk le, majd ugorjuk át a karókat, és öljük meg az embereket. Mindjünk ki jobbra, és kijutottunk a piramisból. A következőkben egy kastélyban kell helytállnunk. Az elején rögtön menjünk jobbra, és ugorjunk fel, mert egy kutya rohan felénk. A létrán lassan másszunk lefelé. Miután lelértünk a következő létrákon, egy páncélajtó mered ránk. A bátor *Rick* azonban felrobbantja és megöli az emberkét is. Menjünk ki, haladjunk 4 pályányit jobbra, majd másszunk le a létrákon. Mint tapasztalható, egy ór van lent. Lőjük a felső hor-dóba (lehet, hogy sör is van benne, — **CoVboy!**), mire az legurul, és megöli az őrt. Haladjunk lefelé, majd a két kupacot robbantsuk fel. Itt kússzunk végig balra, majd le a létrán. A páncélajtóhoz helyezünk el egy bombát, és iszkoljunk vissza a létrára. Miután elrohant alattunk a kutya,

menjünk ki jobbra. Ott másszunk lefelé a létrákon, majd essünk le. Innen jobbra távozzunk. A köv. pályán, ha felugrunk a felső platformra, akkor semmiképpen se menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk ki jobbra a pályáról, mert egy előző pályára jutunk vissza. Alul menjünk végig, majd a következő pályán ugorjuk át a karókat, várjuk meg, míg a rács felhúzódik, ekkor átmehetünk alatta. Essünk le, majd rögtön ugorjunk fel, a hordó megindul, húzódkodjunk kicsit feljebb. Ugyanezt csináljuk a következő létránál is. A hordók alatti kijáratnál menjünk ki, de ne a lentin, mert egyébként visszajutunk egy előbbi pályára. Miután új pályára érkezünk, láthatjuk, hogy a pálya közepén egy kutya szunyókál. Ugorjuk át az elején lévő hézagot, majd másszunk föl a létrán. Miután felmászunk, álljunk a kőhöz, és rugjunk bele, erre eltűnnek a karók. Most menjünk ki balra, vagy a jobb alsó uton (a kutyát hagyjuk aludni, biztos *CoVboy* leítatta sörrel) (a **kutyám csak prűszkőlni szokott a sörtől, de meg nem issza — CoVboy**), ugyanis ugyanarra a pályára érkezünk. Menjünk ki a jobb alsó nyíláson. Ha minden igaz, akkor felül egy kékruhás ember örködik, a képernyő közepén lévő páncélajtó előtt megy egy szürkeruhás. Öljük meg a szürkeruhást, majd robbantsuk fel a páncélajtót. (a kékruhás ilyenkor a nyakunkba szokott esni, szóval menjünk egy kicsit arrébb.) Felfelé menve a létrán 2 bonust is összeszedhetünk. A (volt) páncélajtó melletti bonust felvéve menjünk lefelé a létrán. Robbantsuk fel a halmot, majd ugorjuk át a karókat, majd essünk le. Ugorjunk a kólapra, és ahhoz a faladászerű valamihez, és távozzunk jobbra. Ugorjuk át a karókat, és menjünk ki jobbra. Itt másszunk le a jobb oldali létrán, majd a következőn. Mint látjuk, egy rács zárja el az utunkat. Ez a bátor *Rick*nek nem probléma, a képernyő jobb oldalához megy, és bele-rúg. Ezt követően gyorsan menjünk át a fel-emelkedő rács alatt (talán szerencsénk lesz). Esés közben húzzuk a joy-t jobbra, és sétáljunk ki a képernyőből. A köv. pályán urorjunk fel a létrára, és miután a kutya elhaladt alattunk, essünk le, és számoljunk el a bitang emberekkel. Miután kimen-

tünk a pályáról, következnek az új feladat, London megmentése. Rögtön az elején ugorjunk jobbra+fel, a középső állványra, majd miután megöltük az embereket menjünk ki jobb oldalra. A következőkben öljük meg az embereket, majd a két cső között kúszva érjünk a létrához, majd ugorjunk rá, de úgy, hogy a létra tövében található rakétához ne érjünk hozzá. A létrán úgy másszunk, hogy Rick csak a jobb oldalán kapaszkodjon a létrához. Miután felmáshatunk, hatástalanítsuk az életünkre törő emberkét, majd lassan kezdjünk el mászni felfelé a létrán. Mikor elviharzott a fejünk fölött a 2 db. rakéta, bátran másszunk fel. Másszunk tovább felfelé, majd a létra tetején óvatosan másszunk. Rakéták tömkelege akar elpusztítani, ezér kúszásban folytassuk az utat. Amikor a létrához érünk, abahagyja a tüzelést, így felmáshatunk. Az utunkba kerülő rakétát (bonus) vegyük fel, de a következő rakétához ne nyúljunk, mert egy életünkbe kerülne (ha nem örökélettel játszánk). Másszunk föl egészen a létrán, majd ugorjunk át a hézagot-kint is vagyunk innen. Itt kúszunk végig a felső szinten (felszedve a rakétát), és haladjunk ki jobbra. Szedjük fel a látát, majd haladjunk lefelé. A bal oldalon lévő 4 tartó elha-

gyásakor húzzuk balra a joy-t, így egy csőre esünk. És közben húzzuk egy ideig balra a joy-t, majd jobbra. Menjünk jobbra, majd miután lemáshatunk a létráról, öljük meg a kékruhás embert. Most már máshatunk a létrán is. A létra végén essünk le, majd miután egy kicsit jobbra haladunk, indul egy daru és egy meghatározatlan valami (legjobban egy mozdonyra hasonlít). Várjunk, míg a daru elmegy a fejünk fölött, és ugorjunk át a mozdonyt(?). Kb. ötödjére sikerülni fog. Ha a végére eljutottunk, menjünk ki jobbra. Rögtön essünk le (szorosan a fal mellett), majd öljük meg az emberkét, és a balra lévő létrán, szorosán a fal mellett másszunk. Ugorjunk át a mozdonyt, és hagyjuk el ezt a pályát. Ezen a pályán a piramisból ismert cselekvés következik: kúszunk az elshano rakéták alatt. Másszunk föl a létrán, ugorjunk át a hézagot, majd miután azon a létrán is felmáshatunk, óvatosan kúszunk végig jobbra. Másszunk föl a létrán, majd ugorjunk jobbra, majd föl. Másszunk fel a létrán, majd jobbra, majd megint fel, majd jobbra ki erről a pályáról. A következő pályán öljük meg a létrán lefelé igyekvőt, majd másszunk föl ezen a létrán, és ugorjunk át arra a platformra, ahol a szürkeruhás áll,

majd a faltól kb. 1.5 cm-től ugorjunk (fel+jobbra). Itt a darun sétáljunk végig, majd a mozdony mögött haladva másszunk le a létrán, és öljük meg a kékruhás emberkét. Leesve húzzuk a joy-t balra, majd erről ugorjunk át a közepén lévőre. Az ez alatt lévőre szökkenjünk át, majd ennek a bal oldalán essünk le. Arról szintén essünk le, miközben a joy-t húzzuk balra. A darura érkezve elindul jobbra, tehát mi is menjünk jobbra. És közben húzzuk a joy-t jobbra. Kúszunk végig a „szoroson”, majd és közben szintén húzzuk jobbra a joy-t. Miután kinyituk mind a két embert, menjünk ki jobbra. A következő pályán a képernyő közepén lévő kapcsolóhoz helyezünk el egy bombát, és menjünk valamelyik rakéta mögé úgy, hogy ne látszódjunk, és hasaljunk le. A bomba megteszi hatását (BUMM), és szabad az út. Miután kimentünk a kijáraton, elérkezett a nagy pillanat **GAME OVER**. Egy kicsit(?) hosszúra sikerült a leírás, ezért mindenkitől elnézést kérek, de hiába, a CoV játékok hatása... A játék 64-en 235 blokk, Amigán 1 lemez, PC-n pedig 1 DD-s lemezen elfér.

● Szabó Attila, Eger

## RICK DANGEROUS II. (C64, Amiga, PC)

### 1. szint: Hyde Park, London

Úgy gondolom, ezt felesleges leírni, akit érdekél, az majd szépen fellapozza a CoV 27. számát.

### 2. szint: The Ice Caverns of Freezia

Nyírjuk ki a 2. fatman-t. Menjünk át a fegyverekért, de vigyázzunk: egy jégcsap közepén szétlaphat minket. Menjünk fent jobbra, gyilkoljunk és ki (a gyilkosságokat többet nem írom le.). Menjünk át a pengéken — ugrálva érdemes — majd fegyverfelvétel (ezt sem írom le a többet). Menjünk fel, vigyázzunk, a jég csúszik. Félig menjünk fel a létrán, majd vissza. A jégkocka megmozdul. A létrejött madarat nyírjuk ki. Menjünk feljebb, ameddig tudunk. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften. Itt előbb nyírjuk ki a man-t, majd csúsztatottal a növénykét. Menjünk jobbra fel. Itt kúszva menjünk a létrához és fel. A következő hógolyózásnál csak 1 ugrást kell sikeresen teljesíteni, menjünk balra be fegyverekért. Most már innen folytathatjuk. Menjünk fel, és jobbra (jégcsap). Balra fent egy hőköpködő masinára van. Lassítsuk le (rúgás a jobb falba). Így már könnyebb átmenni. Ha felmentünk a létrán, álljunk egy helyben. Tegyük le egy csúsztatottat jobbra. Menjünk jobbra. Gyorsan tegyük le még egy csúsztatottat. Ha minden sikerült és a jégkocka sem ért el minket, menjünk jobbra és ugorjunk rá a liftre. Jobb fali kapcsolás. Várjuk meg, míg lejön az 1 (néha 2) hógolyó. Menjünk balra és ugorjunk fel. Lehetőleg biztonságos helyre álljunk. A guruló hógolyókat mindenki kerülje ki maga. Fent gyorsan balra és fel a létrán. Ugrálás fel (jégcsap); bal fali kapcsolás. A liftről kúszva szálljunk le. Kúszunk biztonságos helyre, majd gyilkolás csúsztatottal. Ezután menjünk ki. A jégkockák elől a piros csővekre meneküljünk. Ugy jöjjünk le, hogy egész közel legyünk a növényhez, bomba le, majd balra (mindenképpen figyeljünk a jégkockákra is). Így már szabad az út jobbra. Jobb kapcsolás, át a pengén, majd ugorjunk jobbra. Menjünk fel a kapcsolóhoz (jobb fal), rúgjunk bele. Most már leeshetünk. Itt azonnal hajoljunk le. Kúszunk egy szinttel lejjebb. Itt ugrálva haladjunk balra, majd le. Robbant-suk ki a növényt, és ugorjunk (!) jobbra. Eresszünk le egy bombát és essünk (!) le. Időzített tegyük életképes és nyírjuk ki. Essünk le... de ne a savba! Bal oldali kapcsolás, majd a sav és a pengék alatt ki. Kúszunk jobbra. És közben folyamato-

san nyomjuk jobbra a joy-t. A növényt és a madárkát robbantsuk ki (a jégkockát ne!) Essünk lejjebb. Jussunk valahogy jobbra, majd le. A jeget csúsztatottal robbantsuk ki. És közben balra nyomjuk a joy-t és lent ne menjünk jobbra. Vigyázzunk a fejünkre (jégcsap), majd menjünk le. Jussunk fel a pengéhez. Kúszva közelítsük meg a jobb falat, kapcsoljunk és kúszunk vissza. Az eltűnt pengék helyén essünk le. Lőjük le a madarat és jobbra ugrálva menjünk ki. Várjuk meg a man-t. Őt kinyírva kúszunk jobbra. Ezután menjünk le és jobbra. Innen repülünk. Repüljünk fel, majd jobbra megállás nélkül. Gyilkoljunk; majd lőjünk egyet balra, erre a gép megáll. Fegyvergyűjtés, fenti madár lelő, jégkockákön átrepül (pont olyan tömör, mint az *Elvira* leírás). Ne zavarjon, hogy átváltoznak. Repüljünk fel, balra és közepén fel (ezeket megállás nélkül). Lőjünk egyet balra és jobbra repüljünk ki. Vigyázzunk (jégcsap), menjünk a jégkockához, bomba lerak, gyilkolás és jobbra ki. Vége is a 2. szintnek.

### 3. szint: The Forests of Vegetabilia

Kezdetnek menjünk addig, amíg nincs zöld talaj a lábunk alatt (pár cm-re a golyótól). Erre megmozdul és felénk kezd gurulni. Fussunk vissza balra, ugorjunk át, majd menjünk fel a létrán. (Nehogy bemenjünk fegyverekért, ugyanis örökre ott ragadhatunk!). Itt másszunk egyenesen fel, hajoljunk le a lövedékek elől, így csak a fatman-t nyírjuk ki. Menjünk fel. Ugorjunk fel a jobb oldali létrához, hajoljunk le, és másszunk fel. Jobb oldali kapcsolás, fel a liften, majd hamar ugorjunk le róla. Nyírjuk ki a 2 man-t. Ugorjunk a párkány szélére, majd vissza. Így a fadarab nem esik ránk. Menjünk ki. A liftről minél korábban szálljunk le. Menjünk bal oldalon fel. Ugráljunk a „gumiszőnyegen”, fent nyírjuk ki a man-t, majd kapcsoljunk bal oldalon. Így már lehet jobbra menni. Fent egy golyó gurul jobbra-balra. Menjünk fel a szintjére és rohanjunk jobbra. Így a fadarab (talán) nem esik ránk. Ugrálva menjünk balra és itt ugrás a fadarabra és feljebb. Vigyázzunk, a talaj középső része rozoga, inkább ugorjunk át. Jobbra fel, a krokodilszájat átugrani és jobbra ki. A talajban néha pengék vannak elrejtve, ezeket jobb átugrani. A pengék a padló 5. és 13. „csempéjénél” vannak. Ha sikerült, menjünk fel, ugorjunk át a lyukon. Utána vigyázzunk, a létra előtt a padló közepe le fog szakadni. Menjünk fel, rúgjunk a bal oldali falba, ha a jobb

felső man a jobb fal mellett van. Távirányított gyilkolás... Ugráljunk fel, kúszunk el a fegyverekig, és ugráljunk fel. Menjünk át a bal falhoz. Rúgjunk bele, szálljunk fel a liftre és jobb oldalon menjünk ki. Ebben a szobában a felső szinten haladjunk jobbra, kúszással (vigyázzunk a néha le-lehulló levelekre). Ha végigértünk, a létrán le és menjünk ki. Ebben a szobában a guruló kőgolyókat átugrálva kell jobbra haladni. A következő szoba egyike a játék legnehezebb részeinek. A golyók a talajon kétszer pattannak le. A két lepattanás közötti helyre Rick pontosan befér (lehajolva). Alljunk előrébb úgy, hogy a golyók a fejünk felett zúgjanak el. Hajoljunk le, és másszunk erre a bizonyos helyre. Megfelelő időben álljunk tovább. Menjünk fel a jobb(!) oldalon. Gyilkolás után, amikor az alsó fat-man bal oldalon jár, álljunk egy pillanatra a jobb szélre, majd tűzzünk vissza. A legvéli pont rászik (ha nem, a bomba is megteszi). Ugorjunk fel a felső man-hez, nyírjuk ki, rúgjunk meg a jobb falat (a gyengébbek kedvéért: lent leesett egy fadarab...). Gyűjthetünk még fegyvert és mehetünk ki. Vége a 3. szintnek...

### 4. szint: The Atomic Mud Mines

Kezdesnek gyorsan másszunk fel a létrára, így elkerüljük a hordókat. Két gyilkolás, majd a falon egy bigyó ide-oda löki magát (mostantól: paca). Essünk le. Kapcsolás után (jobb fal) azonnal essünk le és meneteljünk jobbra a guruló doboz tetején. Itt siessünk jobbra és másszunk le a létrán. A lassúság ne leljen meg senkit, nem a joy lett rossz, a piros talaj miatt Rick egy kissé ragadós (ezen a pályán mindig így lesz). Essünk le a létráról. Alljunk a ki-kinyúló „kéz” elé. Jussunk át rajta (a zöld bigyonak ne menjünk neki!). Tegyük le egy bombát és térjünk vissza lentre. Ha kirobant, menjünk jobbra és essünk le (paca). Csúsztatottal nyírjuk ki az egyik robozót. Essünk le a helyére és nyírjuk ki a másikat. Essünk le a bal oldalon egyenesen(!). Szemben egy hordó álldogál. Tépjünk jobbra és másszunk le a pihenőre. Ha elment a fejünk felett, másszunk ki, menjünk jobbra, ugorjunk a fenti létrára (ne másszunk feljebb!). Ha elment alattunk újra, másszunk le és menjünk jobbra le. Csúsztatunk egy bombát a keresek doboz mellé. Mikor felrobant, ugorjunk fel rá a dobozra. Tépjünk utána balra (közben kinyírja a 2 man-t), a létránál azonnal le. Kapcsoljunk egyet (bal fal), és azonnal másszunk le, rá

a dobozra. Meneteljünk rajta jobbra. Másszunk a létrán le. A jobb oldali hordók mellé tegyük egy bombát, tépjünk balra, másszunk át a man alatt, ugorjunk át a hordót, s végül a man alatt kússzunk vissza. Ha kihalt a manus, fel a helyére, kapcs., majd essünk le. Itt lent lehet egy kis **cheat**-et alkalmazni. Ha felugrunk ott, ahol mögöttünk egy csó van (a háttérben), akkor a második zöld szörny lepease-ol. Egyéb-ként úgy lehet átmenni, hogy amíg a szörny nem emelkedik ki, át lehet rajta menni. Most már kimehetünk. Tépjünk jobbra, majd le (a csövön és létrán is). Vigyázat a pacára! Végül ha a létra véget ért, balra essünk le róla. Amikor a kéz behúzó-dik, menjünk át, nyírjuk ki a man-t. Menjünk jobbra, essünk le (a második hordón is van kéz!). Menjünk balra, átugrálva a kocsikat. Lejjebb legyilkolhatjuk a man-t. Menjünk jobbra; a hordók mellé. A másik hordóoszlopból egy hordó legurul mellettünk. Amikor pontosan mellettünk van, ugorjunk fel, mindkét hordót kikerültük. Irány balra le. Esés közben balra nyomva a joy-t betérhetünk fegyverekért. Csúsz-tassunk le egy bombát és essünk le. A 2.

zöld bigyót trafáljuk meg egy csúsztatottal és jobbra menjünk ki. Repülünk le (3 paca), jobbra és ki (itt kezdtem ideges lenni). Repülünk jobbra kikerülve a hordókat, és fel, kikerülve a leérkező „káposztákat”. Gyilkolás után repülünk ki. Itt valahogy fel és jobbra... (itt már tiszta ideg voltam). A káp. hajigáló gépet elkerülve, jobb oldalon felrepülve, menjünk a bal oldalra. Lőjünk bele a fenti kapcsolóba és repülünk ki (jobb oldalra). Essünk le. Várjuk meg, míg a káposzták megölik a man-t és gyerünk a helyére. Ugorjunk fel a sárga liftre. Szerencsés esetben nem megyünk neki a káp-gépnek. A liftről menet közben balra ugorjunk le. Fent jobbra és fel menjünk. Innen a guruló kocsikat átugrálva balra és fel. A káp. dobáló után menjünk jobbra, ugorjunk fel a sárga liftre, innen jobbra ugorjunk le. Gyilkolás, majd át az áldozat helyére. Innen menjünk fel, egy bal kapcsolás és jobbra ki. Jussunk át a kezeken (a 2. és az utolsó előtti hordót használjuk); jobb kapcsolás, lift, át a gépen, fel (vigyázat a pacára). Menjünk át a jól ismert szörnyön, csúsztatott gyilkolás és lehet ki-menni. Vége a 4. szintnek...

## 5. szint: The Fat Guy Headquarters

Kettős gyilkolás után tegyük le egy bombát a zöld bigyóhoz. Álljunk odébb, majd „bumm” után gyorsan rá a liftre, onnan fel a létrára. Menjünk feljebb. Bal oldalon egy gyorsan mászkáló valami van. Próbáljunk a bal falig eljutni (ugrálva), rúgás, majd valahogy vissza. Másszunk fel, át a 2 lézeren (pár óra alatt meg lehet tanulni). Fent várjuk meg a man-t. Lőjük le. Vigyázzunk, a kék kör lézer (lefelé). Menjünk jobbra fel. Itt ugráljunk és a lift-szerű valami felvisz minket. Az alsó 2 man kinyírása: vagy leme-gyünk, vagy feljönnek! (utóbbihoz csalogatni is kell: álljunk a bal oldalra. Menjünk le, jobb kapcsolás, majd fel. Középen álljunk az ugróasztalra, ugorjunk feljebb. Itt 2 irányba mehetünk, én csak balra próbáltam... Ha lejön a man, ott várjuk meg, ha nem, menjünk fel mi. Menjünk legfelülre, gyilkoljuk le a fat-mant. Innen más is gondolkozzon — pontosabban, itt telt be az a bizonyos pohár, a hóci-pó stb.

• Hegyi Ádám, Budapest XIII.

## Tipp SSI programokhoz (C64)

Ha valamely SSI játékkal (*Curse of Azure Bonds*, *Secret of Silver Blades*) baj van; itt arra gondolok, hogy a karakterek nem láthatók, a következő manőverre lesz szükség: amikor a gép megkérdezi: „DO YOU WANT DISABLE FASTLOADER?”, nyomjuk meg a 'RUN STOP'-ot. LIST, majd SAVE 'BOOT', 8,8 vagy 'RUN'-ozzuk be azt a sort, amelyikbe a fent említett szöveg áll. Pl.: 60013.... SAVE'BOOT',8,8; akkor RUN 60013. Ezután kapcsoljuk ki a gépet, majd töltsük be a prog-ot: LOAD'BOOT',8,8. És láss csodát!... Ezután az a rész, amivel eddig töltöttünk, már le is törölhető. (Pl.: *Azure Bonds*...).

• Sályi Attila, Békéscsaba

## Might & Magic III. (Amiga, PC)

A CoV 31 és 32. számában közölt **MIGHT AND MAGIC III.** leíráshoz szeretnék egy kis segítséget adni, azok számára, akik még nem játszották végig. Van egy kis programhibája a játéknak. Ezzel a hibával sokszorozni lehet a tárgyakat. A sokszorozást 4 pontban tudom megfogalmazni:

1. A csapattal be kell menni a Fogadóba, kreálni kell egy emberkét (**CREATE**). Azután ezt az embert be kell venni a csapatba.
2. A csapattal ki kell menni a Fogadóból. A kreált emberkének oda kell adni a kívánt sokszorozásra váró tárgyakat, és a csapattal vissza kell menni a Fogadóba.
3. A kreált emberkét le kell tenni, majd vissza kell menni. A nála lévő tárgyakat most már választhatjuk a csapattagok között. Ha letesszük, visszavesszük a levett tárgyak újból nála lesznek.
4. Ha újabb tárgyakat akarunk sokszorozni, fel kell venni a kreált emberkét és a 2. pont szerint kell cselekedni.

**Figyelem:** Ha a fogadóból nem megyünk ki és rápakolunk a kreált fickóra mindenféle tárgyakat, ha letesszük, visszavesszük, nem lesz nála semmi és a rápakolt tárgyak elvesznek!!!

• Gáspár Zsombor, Veszprém

## King's Bounty (C64)

• A játék biztos nem fagy ki, ha csatánál a hajó nincs a képernyőn.



# ADVENTOUR

- Katapultot úgy próbáljunk meg venni, hogy elmegyünk akármelyik városba, kijövünk, azután megint visszamegyünk és egyből vesszünk katapultot, ha nem sikerült, akkor forduljunk orvoshoz.
- Na netán mégis kifagyna, akkor kapcsoljuk ki a floppyt és ezzel egyidejűleg nyomkodjuk a 'Run Stop'-ot, hát én nem mondom, hogy egyből sikerül, de nekem mindig bejött (az én tapasztalatom az, hogy floppy off/on, majd 'RETURN', azután általában megy a dolog — Bryan).
- A **Time Stop**-nál megáll az idő, és a csapatok is, tehát nem fognak üldözni. Amúgy ez mindig annyszor tíz lépés, ahány a spell powerünk. Tehát ha 4-es, akkor 40 lépés. A a COV 11-ben az jelent meg, hogy a **Lightning** varázslat erősebb a **Fireball**-nál, hát szerintem pont fordítva (nem hiába kerül 3-szor annyiba a fireball) (az ereje is pontosan 3-szor akkora, 25 HP/1 spell power — Bryan)
- A **Clone** varázslat nem biztos, hogy csak eggyel növeli a kiválasztott csapat létszámát.

- **16 Spell Power**-nél pl. kreáltam: 3 démon-t vagy 2 giant-ot vagy 16 elf-et stb. Minden a **Hítpis**-től függ. Sárkányt soha nem tudtam, bár én mediumon játszottam végig (ugyanis a sárkányoknak az a speciális tulajdonságuk, hogy semmilyen varázslat nem hat rájuk — Bryan).
- Más. A csapat morálja nem attól lesz rossz, hogy sokat menetelünk vagy csatázunk, hanem attól, ha rosszul válogatjuk össze őket. Pl.: a dwarf-ok nem bírják, ha a csapatban vannak troll-ok vagy ogre-k.
- Tehát ha jól válogatjuk össze őket, akkor a morál mindig high lesz. Ezért leírom:
  1. DRUID, ARCHMAGE, GNOME, ELF, GIANT, DWARF, BARBARIAN, SPIRIT, NOMAD
  2. DRAGON, TROLL, OGRE, WOLF, ORC
  3. DEMON, VAMPIRE, GHOST, ZOMBI, SKELETON (MINDIG NORM)
  4. PEASANT, MILITIA, ARCHER, PIKEMAN, CAVALRY, KNIGHT (Itt is NORM a lehetséges legjobb morál — Bryan).

Ezeket a csoportokat jobb nem keverni, mert ha pl. az 1. csoportba beteszünk egyetlen egy Ghost-ot, rögtön mindegyik fajta morálja low lesz.

Ez nem érvényes a 2. és 3. csoportra, mert ha őket keverjük más csoportbeli fajtákkal, a moráljuk csak normálra esik vissza (valamint a 4. csoport a PEASANT és a MILITIA kivételével csak a 3. csoporttól fél — Bryan).

Ha bonyolult volt, akkor csak szóljatok, rövid gyakorlat alatt bele lehet jönni.

- A harmadik kontinensen van két darab varázstárgy (egyébként a többin is). Az egyik necros könyve, ami a nálunk lévő varázslatok számát állítja duplára. A másik a parancsolás koronája, ami a leadership-ünket állítja duplájára. Tippként ajánlom, hogy nyissunk ki egy csomó kincsesládát és amikor 3000-4000 a leadership akkor vegyük fel a koronát, így körülbelül 6000-8000 leadership-et kapunk. Ugy kapjuk meg, hogy mennyi lehet nálunk egy fajtából, hogy a leadershipet elosszuk a hítpis-el. Pl.: Leadership 2340 és Troll-okat akarok venni, tehát 2340:50, mert a troll-ok hípt

50, és így tudok venni 46 troll-t vagy klónozok (Az én verziómon ez pl. nem jó, mert a parancsolás koronája a kincsesládákért kapott LSt is duplázza, mindegy, mikor vesszük fel — Bryan).

- Ghost-ot ne vegyünk, mert akiket megöl, az átmegy hozzá és így könnyen mi ellenünk fordulnak. Gyenge csapattal ne is kössünk ilyen ellenségbe (Viszont az utolsó várban mehet kb. 600 db. a hús-darálóra a 110 démon ellen, mert olcsón szerezhető, csak essünk neki 40 Ghost-tal párszáz Spritenak vagy Peasantnek — Bryan)
- Cavalry-t ne vegyünk, mert sokba kerül és gyenge, igaz csak ő tud 4-et lépni (Viszont korlátlan számban szerezhető, Forestrián és Archipelión kulcsszerepe lehet — Bryan).
- Szerintem legjobb fajták: DRUID, ELF, DWARF, KNIGHT VAMPIRE, DRAGON, OGRE, ARCHMAGE, GIANT, TROLL (Ez izlés dolga. Megfontolandó viszont, ha 5 elég erős csapatunk lehet azonos fajtából, ami esetleg HIGH morált jelent... — Bryan).

● Death Troll, Békés City

## Fate Gates of Dawn (Amiga, PC)

Pár hasznos tippet szeretnék adni.

1. A játék elején másképlés közben, találhatunk néhány varázscuccot: **Evilgloves, Moongloves** (ezeket *Larwin*-ban találjuk valahol); **Crystalbow** (*Larones*-től északra keresendő); **Crystal scale** (*Larones*-től keletre valahol). Ezeknek a cuccoknak jó tulajdonsága, hogy egyrészt ingyen vannak, másrészt sokkal jobbak, mint amiket a boltban kapni.
2. Éjszaka tényleg ne másképljünk a vadonban, mert könnyen néhány farkas vagy más ördögfajzat zsákmányaul eshetünk. Van úgy, hogy 60-70 Hp-t is leharapnak egy karakterről.
3. A játékban észrevettem egy kis hibát. (Lehet, hogy van több is...) A guild-okban a megfelelő ellenszolgáltatásért növelik bizonyos képességeinket. (Pl.

**Stamina, Magic Power** stb.). Na most a HP kivételével az összes tulajdonságot nem növelik. Ezt úgy értem, hogy a pénzt elszedik érte, az üzenetsorba kiírodik, hogy képességnövelve X-ről X-ra, mégis a karakterlapon az eredeti érték van.

4. Hajnatját érdemes *Larwin*-től északra egy kicsit szétnézni az országút mentén. Itt gnómkokkal és törpékkal találkozhatunk, aiktól hatalmas pénzszegeket lehet lekasztani, persze csak gyilkolás útján, mivel ezek a fickók igen barátságatlanok és közeledésünkre támadnak.
5. Ha dél körül jár az idő, *Larwin* mellett keletre és nyugatra aranyhajú nőcik jelennek meg (**Wood Nymph**-ek). Ezekkel beszélgetésbe elegyedve a legtöbbször segítenek nekünk. Ennek eredménye: 300-700 tapasztalati pont, +1 **Wisdom, Charm, Intelligence** pont.

6. Ha csak tehetjük, mindig fogadóban pihenjünk. Ha netán huzamosabb ideig a szabad ég alatt alszanak a karakterek, akkor előbb-utóbb az egyik fickónk bejelenti, hogy ő többet nem akar szabadban pihenni. Ekkor már fújhatjuk, mert a következő természetbeni pihenés után (amire ügyis szükség lesz) az illető nagy szemrehányások közepette lelécel. Egyébként ezek a karakter szövegek tök jók. Némelyik ürge néha bejelenti, hogy milyen rémálma volt és ez szerinte az olcsó ágynak köszönhető, amibe elszállásoltuk, a másik elmondja, hogy nagyon boldog, mert ma van a születésnapja stb.
7. A fogadóknak gyakran lehet különleges képességű embereket is felfogadni. Pl.: **Ninja** (Kung-fu), **Tolvaj** (csapdaeltávolítás), **Bohóc** (mesélés), **Banshee** (tolmácsolás) stb.

● Mészáros László Gábor, Vecsés

## Golden Baton (C64)

Ez egy klasszikus szövegbeépítéses kalandjáték. Egyre hívnám fel a figyelmet, hogy egyszerre csak hat tárgy lehet nálunk, ezért a feleslegessé váló dolgokat dobáljuk el.

**Az előzmények tömören:** *Elveszett az aranypálca* (a többit mindenki fejtse ki magának).

**A feladat:** *Megtalálni az aranypálcát.* Mi sem könnyebb ennél, hiszen itt van a bal zsebemben. Ja, mégsem? Akkor nézzük:

Egy sűrű, kísérteties erdőben vagyunk. Vegyük fel az itt látható köpenyt, majd kukantsunk be a levelek közé s amit találtunk azt vegyük magunkhoz. Délre bosszantsuk fel a rózsabokrot, s vegyük magunkhoz a kötelét. Menjünk északra a patakhoz, ott nyugatra, kötelezzük el magunkat a fánál és másszunk fel rá. Fenn az üregben található egy gyűrű. Vissza a patakhoz, onnan északra, rövid úton a farkastól megszabadulni, az ösvényen továbbhaladni. A fabotot is vegyük magunkhoz. A várakornál, mielőtt átúszunk, tegyük le a gyufát, különben elázik. Egy csapórács toppan elénk, ami

elég reménytelennek látszik, így inkább próbálkozzunk a fánál használt köteles trüffel. Az oromzatról menjünk le, a köpennyel tegyük láthatatlanná magunkat és távozzunk a bojtíves folyosón. Egy hatalmas ajtó elé kerültünk, innen keletre egy kúrt és egy sisak vár reánk. Az ajtótól nyugatra egy olajlámpa, jobban körülnézve pedig egy bonus lyuk is található a padlón. Menjünk vissza a gyufához meggyújtani a lámpát, majd jöjünk vissza egyenest a lyukba. Menjünk be az ajtón, onnan délre. Itt egy kvarckristály néz velünk farkaszemet, de nem tudjuk magunkhoz venni, lévén izzásban van. Aki kibírta eddig, hogy a gyűrűt vagy a botot ne vizsgálja meg, az most ne keslekedjen mert vonásokat találhat rajtuk, melyeket a sisak használatával tudunk elolvasni: **AKYRZ**.

Következik két kulcslépés: **WAVE STAFF, SAY AKYRZ**. Felvehetjük a lehiggadt kvarcdarabot, keletre tévedve egy **SHAKE QUARTZ** és máris jobblétre szenderül szerencsétlen *Lizard-Man* úr. A kiskésit neki, nem akármilyen hagyatékot találhatunk nála. Vissza a kinczokamrába, itt felvesszük a

kalapácsot, északra a cselédszobában pedig a tükröt. Menjünk vissza a nagy ajtóhoz. Aki ki akarja nyitni az a következő tegeye: dörgölje képen a gyűrűt, zárja ki a kulccsal az ajtót, mielőtt belépne tartsa maga elé a tükröt (**HOLD MIRROR**). Az itt levő paragrafust olvasva ugyanazt találja, amit a leírás végén (és amire anélkül is rájöhet). Menjünk vissza egészen a patakig, onnan nyugat majd észak. A fabodegába beszivároga egy újabb bonus lyuk vár reánk némi rongy s egy hordó társaságában. A hordóban levő sót magunkhoz véve mehetünk barlangászni. Délre egy lelakotolt ajtó van. A lakatot megkálapáljuk, mert az ajtó mögötti tutajra szükségünk lesz. Észak, észak, néhány szép darab csiga, amely nem biga, ezért megsózzuk óméltóságukat (**SPRINKLE SALT**), elvisszük őket északra a rák apónak, mert imádja a beszózott csigákat (**FEED CRAB**), s innen csak a pergamment utasításait kell követni:

'SAIL LAKE...BLOW HORN...THR... thats all'

● Balogh Miklós, Baja

**Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24**

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!



# ELSŐSEGÉLY

A múltkor egy kicsit a C64-eseknek kezeltünk, most fordítva lesz.

**Sevi Soft** Pestről a **Ugh!** frissen sült C64-es kódjait csúsztatta a postaládánkba, egyidejűleg kérdőre is vontak bennünket: miért pont az Amigás kódokat nyomattuk le a CoV 34-ben...

1 - 01B082, 2 - 02B039, 3 - 03B048, 4 - 04B023, 5 - 05B074, 6 - 06B067, 7 - 07B056, 8 - 08B035, 9 - 09B020, 10 - 10A491, 11 - 11A482, 12 - 12A439, 13 - 13A448, 14 - 14A423, 15 - 15A474, 16 - 16A467, 17 - 17A456, 18 - 18A435, 19 - 19A420, 20 - 20D591, 21 - 21D582, 22 - 22D539, 23 - 23D548, 24 - 24D523, 25 - 25D574, 26 - 26D567, 27 - 27D556, 28 - 28D535, 29 - 29D520, 30 - 30C691, 31 - 31C682, 32 - 32C639, 33 - 33C648, 34 - 34C623, 35 - 35C674, 36 - 36C667, 37 - 37C656, 38 - 38C635, 39 - 39C620, 40 - 40F891, 41 - 41F882, 42 - 42F839, 43 - 43F848, 44 - 44F823, 45 - 45F874, 46 - 46F867, 47 - 47F856, 48 - 48F835, 49 - 49F820, 50 - 50E791, 51 - 51E782, 52 - Ez a kódot csak kitaláljátok, nem? Gondolkodjatok! **(Ezt nem én mondtam - DoT)**

**Nagy Zoltán és Fábán Sándor** Csanakról lát el minket C64-es anyaggal. Arról híresek, hogy a cheat érdekében képesek átírni az egész programot. Hát ez most nagyszerűen megfigyelhető.

**ROAD RACE:** sérthetlenség: POKE 23468,169: POKE 23469,0: POKE 23470,234: POKE 30056,169: POKE 30057,0: POKE 30058,234: POKE 30531,169: POKE 30532,0: POKE 30533,234

**ACE 2088:** Végtelen célkövető rakéta.

Menjünk ki az űrbe és löjük el az utolsó kivételével az összes célkövető rakétánkat. Azt csak kapcsoljuk be és menjünk vissza az anyahajóra úgy, hogy nem kapcsoljuk ki a célkövető célkeresztjét. A 2. támadásnál ne fegyverezzük fel a repülő célkövetővel, így miután kimegyünk az űrbe, végtelen célkövetőnk lesz. Ha továbbra is élvezni akarjuk ezt az előnyt, akkor sose vegyük ki a célkövető célkeresztjét az anyahajóra visszatérés után.

Ugyanez megcsinálható bombával is (ha felszálltunk a bolygóról az űrbe, ne kapcsoljuk le a bomba-célkeresztet, mert az űrben nem lehet visszakapcsolni).

**SNOOPY:** Sérthetlenség: POKE 9285,169: POKE 9286,0: POKE 9287,234: POKE 9309,169: POKE 9310,0: POKE 311,234: POKE 9845,169: POKE 9846,0: POKE 9847,234: POKE 9851,169: POKE 9852,0: POKE 9853,234

Most **Mahrai Balázs** következik Amigás anyagaival:

**CASTLES:** Ha a pointert túl lassúnak találjuk, vegyük fel az 1. lemezre a SYSTEM.CONFIGURATION nevű file-t egy DOS-lemezről (DEVS könyvtár). A nevet csak akkor felejtjük el a gép, ha PEASANT fokozatban játszunk. Lányok, figyelme! A KING-et átkapcsolhatjuk QUEEN-re, de a képek megmaradnak, sajnos.

**MEGA-LO-MANIA:** A 10. terepre akkor jutunk be, ha van lefagyasztott emberünk: 2001-es fejlettség után le kell gyártani egy rajtot (bármilyet), így megjelenik a pajzs menüben a fagyasztás ikon.

**Bots David** Budapestről átküldte nekünk a **ROBOCOD 2** tippjeit AMIGARA. A címképernyőn írjuk be: LITTLE MERMAID. A játék



ban 'X'-re a pálya végére léphetünk, 'C'-re egy szuper autóra ülhetünk, 'F'-re szárnyakra kapunk, 'ENTER'-re örökélet lesz.

**Nixelszky Eufrozina (de szép neve van! — DoT)** Pestről még mindig kevesnek találja a **POPULOUS II**-ről publikált kb. 10 oldal. Szép hosszú neve mellett szép hosszú levélben hangoztatja álláspontját, ja és Amigára, de azért a PC-seknek is jó! Ellenfélre a lehető legnyugodtabb szívvel lehet kérdőjelet rakni, sőt ha lehet, tartsuk mindig a vezérükön, hogy tudjuk, mikor és mekkora ellencsapás jön.

**EMBER**

Földgyalu: a Computer Assist még akkor sem éri meg, ha nem bonthatunk, mert 1 Megán a gép csak vánszorog — ugyanez a helyzet ha már túl sok populáció van. Ha lehet az ellenfél városa alatt bontani, és toboroz, rügdössük ki az övéiket! Ezzel földhöz jutnak a mieink.

Kereszt áthelyezése: Ha beszóta hozzánk a gonoszka az övét, kezdjük el macerálni a papot, hogy fogyjon a nagysága! Ekkor visszamegy toborozni és időt nyerünk.

Perszeusz: Persze (usz) itt csak az apróság maradt el, hogy ő az egyetlen, aki a szakadékok, mocsarat stb. kikerüli.

Pestis: Ez is jópofa, mert nem is annyira a népesség csökken, mint inkább a manna nő kissé lassan. Hosszútávon megéri! Ha csak 1-2 emberünk fertőzött, fojtsuk vízbe! **(Ez az újfajta orvostudomány — CoVboy)** Egyébként a pestises kolónia zölden villog, fehér helyett.

Armageddon: Lehet, hogy sok csatát veszünk, de így nem kell 2 órát várakozni 1 villámért. Egyébként 4 villámokat dobál a program már armageddon után is.

**NOVÉNY**

Fa: Kevés manna, és gyorsabban szaporodnak a mieink.

Virág: Hasznos, mert a várfal alatt csak ez tud talajt javítani.

Mocsár: Ha a papot városaitól messze, nem tengerszintzen fojtsuk bele, és nem lehet mindenütt ásní, nem sok toborzása lesz az ellenfélnek.

Gomba: Nem csak egyet lehet telepíteni, hanem annyit, amennyire fut a manna. Ha a pap egyenesen mozog, tegyük 7-8-cal elé, garantált az eredmény, nem veszi észre. Ha több van együtt, még az alakját is változtatja!

Adonisz: nem jó, mert sajnos az osztódással a nép is oszlik, ergo előbb utóbb gyenge lesz és egyszerre irtják le őket.

**FÖLD**

Várfal: Kezdetben rak egy bástyát, a többi falat EHHEZ kell csatlakoztatni! Ezen csak a mieink tudnak átmenni. Tehát ha folyamatosan falazzuk körbe a városokat (és nem jelent akadályt), nem tud bejönni az ellenség! A másik vicc, hogy ha az ellenünk küldött harcosokat befalazzuk (körbe), akkor szegények toporogra halnak meg... Egy idő után kimerül a készlet, a program nem enged tovább építeni. Bontani csak árvíz, örvény és földrengés tudja. Vigyázzunk, hogy ne rakjanak mögé vulkánt! A többi katasztrófa védhető, csak pont alatta nem lehet bontani.

Földrengés: Ha akkor, amikor kezdődik, lebontunk mindent a tengerig, vége is lesz. Minél hosszabb egyenes részre indítsuk!

Hegy: Semmi értelmét nem látta izé.. Eufrozina mester.

Heracles: Semmi extrája nincs, pusztán ő a legerősebb.

**ÉG**

Villám: A kedvenc varázslatom, mert olcsó és megéri becélozni a populációkat vele, továbbá nem helyhez kötött, mint pl. a vihar.

Forgószele: Egyszerűbb a tengerbe rakni, garantált a 3-4 örvény. Ha ellenünk van, építsünk körülötte, nehogy vizet érjen. Másra nem jó, ellenfél nagyon szereti.

Vihar: Pontatlan, drága és lassítja a programot.

Odüsszeusz: Kb. 3-4-szer gyorsabb, mint a többi. Nem sikerült villámmal, viharral irtani.

Szélvihar: Ezt is úgy kell indítani, hogy minél nagyobb helyen legyen, mert addig tarol, amíg vízszintest talál. Elviszi a sziklát is (jó a hegy ellen, csak drága). Hermes szereti, de tényleges kárt még nem nagyon csinál.

Víz: Örvény: akkor a legjobb, ha kibontjuk az ellenfél terének közepén a földet, és letesszük. Szép lesz.

Festékesbödön: Ha van rá manna, mindig vessük be, mert az ellenfél legnépesebb területén állandó beharcolt szitunk. Előbb-utóbb 50-50 lesznek a populációk. De ilyenkor vagy perszeusszal támadjunk, vagy szedjük föl őket a harcos előtt! Armageddonnal se utolsó az ellenfél szája rakni. Ha pap beleesik, az elszámolásban olyan, mintha meghalt volna.

Szökőár: Csak akkor veszélyes, ha már egy képen van a populációinkkal, ilyenkor a magas hegyre sem áll meg. Egyébként a gép ezzel szokta a legnagyobb öngölt löni.

**ÖSSZETETT VARÁZSLATOK**

Erdőtűz: fák+tűz. Ha fához tűz ér, azonnal leég. Ha az ellenfél (harcos, pap, kereszt stb.) köré 3-4 fásítást végzünk, úgy ahogy van porig ég minden.

Férjezett Heléna: Hozzávalók: Harcos+Heléna: Harcos után elindítunk egy Helénát is. Ebből az lesz, hogy amit a Heléna felkanalaz, a harcos egyből le is pulzálja **(Nahát, én teljesen másra gondoltam — CoVboy)**. Gyors, és jól csökkenti az „ellenzék” manáját.

Beszorítás: Egy egész partvonalon elindítunk 5-6 örvényt. Jó kis radír lesz... Az éppen átkelő harcos ellen is kiváló, de a legjobb, ha valahol kilyukasztjuk a gép földjét, és berakunk annyit tekerényt, amennyit csak tudunk... Ja, és a bazalt alatt simán átbújik, az se véd ellene.

**(Huh, úgy látom jövőre folytatjuk! —DoT)**

# PROGRAMOZÁSTECHNIKA

## A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #2

Én az operációhoz egyetlen programot használok: az ADVANCED MUSIC SEARCHER V3.147-eest. A zenét tartalmazó prögit be — ... füstől a gép — RESET — F7 — F5 — agyammra ment az Action VII — F3 — görcs — F1. Szóval be kell tölteni az AMS-t, el kell indítani, és ha a program által felismerhető szerkesztővel készült, akkor kiírja, hogy melyikkel. Megadja az INIT

## A ZENÉK RIPPELÉSÉRŐL #3

Talán hasznos lenne, ha pontosítanánk azoknak a dolgokat, amik Ricsi cikkében nem teljesen helytállóak, vagy csak pontatlanok voltak. A cikkből az derül ki, hogy Ricsi még eléggé kezdő ebben a világban. Ez nem baj, hiszen senki nem születik LDA/STA-s fejfel. Menjünk tehát sorban. Az első, ami „megütötte a fülemet”, az az volt hogy „...az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét” zeneszerkesztővel csinálják. Nos, ha történelembe merülünk, akkor tény, hogy a mai zeneszerkesztők elődjét (az első elismert zeneszerkesztőt), ami már elég sokat tudott, *Rob Hubbard* készítette, sajnos pontosan nem tudom mikor, de JOVAL régebben, mint 3 éve. Már 5 éve, mikor én léptem a scene-re, tele volt a 64-es zeneszerkesztőkkel.

Ez természetesen a játékokba is bekerült, a különbség annyit volt, hogy ezek a szerkesztők általában fel voltak szerelve effekt-generátorral is (tehát volt egy 3. vagy 4. JMP cím, ami csak egy hangot adott ki az egyik hangcsatornán, míg a többin tovább szólt a zene). Az egyik zeneszerkesztők legtöbbjét ezt nem tudta. Az egész cikkben az egyik legnagyobb marhaság (pardon, de így van), az, hogy „...szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) *Future Composer*-rel készített zenéket használnak...”. Ugyan már!! Az általunk nemsokára kiadandó **MUSIC MAGE PRO** előzetes becsléseim szerint kb. 150 féle zeneszerkesztő formátumot fog ismerni. Ebből a 150-ből kapásból legalább 10 olyat tudok mondani, amelyek jobb, mint a **FuCo**, de szerintem fele jobb nála. Ha jó zenéket szeretnétek szerezni, ajánlom a sürgős átállást valamelyikre. Egyébként néhány éve már a zenék készítésének az aránya kb.: **JCH editor** - 8-9%, **VoiceTracker** - 12-13%, **DMC** (hogy egy jó magyar szerkesztőt is írjak) - 2-3%, **FuCo** - 0,5-0,7%!!**, egyéb** - 75%!!!. Bizony a **FuCo** ideje lejárt. Régen valóban népszerű volt, de hát mikor volt az? Ezzel a kb. 150 féle lejátszóval kapcsolatos az is, hogy természetesen változik az init ill. lejátszó cím helye is, valamint néha van 5-6 JMP-vel, ill. a kezdetben egy JMP-t sem tartalmazó zene is. Ugyanígy tehát általában nem „jótékony emberi kezek” által változik a play helye sem.

Es mi van azzal, hogy a zenék \$1800-on, illetve \$1800-on, illetve \$2000-en kezdődnek? Nos, kérem. A ZENÉK OTT KEZDŐDNEK, AHOVÁ A PROGRAMOZÓ RELOKÁLTA ÖKET! Más kérdés, hogy ha az illetőt nem érdekli a pozíció, akkor nem relokálja sehová, hanem adótnak veszi a pozícióját (mint **FuCo**-nál a Default \$ 1800-at, **DMC**-nél a \$1000-t, vagy a **VoiceTracker**-nél a \$ C000-t). A legtöbb relokátor \$ 100-anként tudja mozgatni őket. Mindegyik csak egy zeneszerkesztőt (kivéve a **Music Mage Pro**-t, ami az általa ismert zenéket relokálni is tudja).

Egy jó tanács az előzőekből következően: NE 2-3 JMP-t keressetek a memóriában, hanem \$ D418-at. Minden lejátszó beállítja ugyanis (legalább az inicializáláskor) a

és az IRQ címet is és a memóriát laponként, képernyőkódokkal, így marha egyszerűen megkereshető a zene vége. A Ricsi programjába így már egyszerűen beírható az: INIT : 035D JSR\$ XXXX  
IRQ : 036A JSR\$ XXXX

Egyébként aki programokat rongál és nincs Action Mk VII-es kártyája, annak nem sok jót jósolok. Mentés: ahogy Ricsi írta:

hangerőt. Lehet, hogy többet is találtak, de nem gond: az a tiétek, ami körül mindenféle hivatkozások vannak a hangregiszterekre (\$D400 — \$D41C). Utána lehet visszafelé keresni a JMP-eket, de nem feltétel a jelenlétük. Viszont laphatárokon kezdődik a zene! (Ez alól eddig csak egy kivételt találtam, *Grabowski SOSPEREC* playerét, ami a kód előtt is tárol adatot, erre tessék vigyáznii!) A zene végén pedig nem csak 00k lehetnek, hanem alkalomadtán 00/FF/00/FF byte-ok is, attól függ, hogy milyen gondos volt a zenét használó programozó. Nagy ritkán közvetlen a zene végénél kezdődik egy programrés. A biztos módszer megtalálni a zene utáni első programrészt (monitorban D utasítással lehet a kódot nézegetni...) ami **NEM HIVATKOZIK A ZENE TERÜLETÉRE**, mert ott már biztos nincs zene. Azért fontos ez a kritérium, mert pl. a *Griff* féle playerek össze-vissza kavarják a kódot meg az adatot. Másik segítség: az általam ismert legrövidebb zene \$02D3 hosszú, de ez kivétel, a zenék 90%-nak a hossza \$0FOO és \$1800 között van, és inkább hosszabbak ennél, mint rövidebbek (magyarul, amelyek zene nem esik bele ebbe a tartományba az ált. hosszabb.) Más. Miért vannak a zenék \$1000 körül általában, ha — mint említettem — bárhol lehetnek? Ennek két fő oka van. Először is, grafikára nem lehet felhasználni az alábbi két területet: \$1000-\$2000 és \$9000-\$A000. Ezek közül szimpatikusabb az első, mert 1. Közélebb van a memória elejéhez (töltésnél előnyös), 2. Ha a zene hosszabb \$1000-nél, nem kell kikapcsolni a BASIC interpretet.

Ricsivel ellentétben én azt tanácsolom, hogy a zene kimentése után NE kapcsoljátok ki a gépet, mert ha a helyben beírt kis program nem működik, akkor BIZTOS, hogy gond van a zenével, míg ha úgy működik, de ki-bekapcsolás, újratöltés után nem, akkor levágtuk a zene egy részét. Másrészt, ha azonnal nem működik a zene, akkor még lehet korrigálni, hiszen ott a memóriában, és nem kell újra töltögetni a programot. Akkor térjünk a lejátszóra. Úgy látom, a rövidegre megy ki a játék (ami helyes is). Akkor viszont rövidebb a program így:

```
033C SEI
033D LDA # $7F
033F STA $DC0D
0342 LDA # $81
0344 STA $D01A
0347 STA $D012
034A LDA # $5B
034C STA $0314
034F LDA # $03
0351 STA $0315
0354 LDA # $00
0356 JSR $1000
0359 CLI
035A RTS
035B INC $D019
035E JSR $1003
0361 JMP $EA31
```

\$\*valami\*,8,kezdőcím,végcím,visszat.cím.

A gép kikapcsolása hülyeség! RESET — Config.mem. — RESET — TOOLKIT (hosszabb, de kíméletes és bombabiztos). A lejátszó program ©RICSI AC-vel mentve, és ,8,1-gyel visszatöltve máris SYS képes.

• BORSI FERENC, Pétfürdő

Ez ugye jóval rövidebb? Viszont van még ennél is rövidebb, aminek hátránya, hogy nem tér vissza a kurzor, mindenesetre ha CSAK hallgatni akarjuk a zenét, vagy ellenőrizni, akkor ez is jó:

```
0810 SEI
0811 LDA # $00
0813 JSR $1000
0816 LDA # $FF
0818 CMP $D012
081B BNE $0818
081D JSR $1003
0820 JMP $0816
```

Ezután csak el kell indítani G0810-el, vagy BASIC-ból SYS 2064-gyel, és már szól is a zene. További előnye, hogy ha elé írunk BASIC-ból egy 10 SYS2064 sort, akkor elmentve \$0801-\$0823-ig egy bármikor visszatöltve BASIC-ból indítható zenelejátszónk van. Persze ez a másikkal is eljátszható, de azt már relokálni is kell.

Még valami. Nem véletlen az LDA # \$00 utasítás az init előtt. Ez néhány lejátszónak. (Igy pl. a **Future Composer**-nek is, mint ahogy Ricsi is írta) azt mondja, melyik zenét játssza le. Van olyan, amelyik kiakad, ha nem létező zenére hivatkozunk, van, amelyik nem. Van olyan lejátszó, amelynek kontrollbyte-ot adunk így át (pl. sebesség, hangerő, számok száma stb.), ez lejátszótól függ. No és persze van olyan, amit egyáltalán nem érdeklí, mit adunk neki át, tehát felesleges. Ez azért ritka. Viszont előfordul, hogy nem az A-ban, hanem X-ben vagy Y-ban kéri a zene az adatot, ezért a player nem egészen egzak, ha nem megy a zene, próbáljuk meg kicserélni a JSR előtti LDA-t LDX-re, vagy LDY-ra. Az is meg-esik, hogy a player „közvetlen beavatkozást vár”, velünk végezteti el az inicializálást. Ez a legritkább, és ált. megelőzzük egy byte átírással, itt tehát LDA/JSR helyett LDA/STA páros segít. Ilyen pl. az egyik **MOZ(IC)ART** player is.

Hát ennyit a zenék lopkodásáról. Azt hiszem, ezek után sok problémátok nem lehet ezzel kapcsolatban. Még egyet: ha a ki-lopott zenét saját demóban/introban használjátok, MINDEN ESETBEN TESSEK MEGKÖSZÖNNI a szerzőnek! Ennyit igazán megérdemel. Mondanom sem kell, a zenék saját eladott játékból való felhasználása a legnagyobb pófátlanlás! Mivel e zenék 99,9%-ban nem copyrightosok, ezért törvény nem, de a scene bünteti az ilyeneket. Ja, még valami: JÓN, JÓN, JÓN! A **Music Mage Pro**. **Freeware** (azaz ingyen). Lehet zenéket lejátszani, editálni, relokálni, összefűzni, jukebox, graphic equalizer, menüvezérelt, SZUPER lesz! 100% **Delta System** produkció! Legkorábban karácsony körül.

Jó csintalankodást a zenékkal, és bye,

• MRC of Delta System

## MODEDIT V2.01

Huh! Megérkezett! Wowzz! Ez a fenomenális leírás nem más, mint *Cool'er (WLS)*-től ered, köszönet **Sebők Lászlónak**, akinek a segítségével nélkül a leírás NEM készülhetett volna el (ugyanis övé a PC!). Vágjunk a közepebe:

Ez a zeneszerkesztő elég nagy teret nyit a belekukkantó, kíváncsiskodó számára. Elég néhány hang, és a zene úgy szól, mintha profi csinálta volna. Aki ismeri a hangskálát, az nyugodtan elkezdhet zenélni ezen a programon. A leírásban lesz néhány tanács az elinduláshoz, és a tapasztalatokat is megosztom veletek. Hát gyerünk:

### FILE:

—**Load modules:** Ezt még a lámák is tudják;  
 —**Save modules:** Ezt is;  
 —**Jump DOS shell:** Ezzel lehet kilépni és a DOS-ból manipulálni, egy **Exit** paranccsal visszalép a szerkesztőbe;

### EDIT:

—**Edit pattern:** Itt lehet beinject-elni a hangokat;  
 —**Create pattern:** Készíthetünk pattern-eket, amikbe a hangok kerülnek;  
 —**Highlight lines:** Semmi értelme, de ki lehet próbálni;  
 —**Duplicate Pattern:** Lásd később;  
 —**Transpose pattern:** Különböző szólamokat igazíthatunk egymáshoz (csak gyakorlottabbaknak);  
 —**Sequence select pattern:** Kiválaszthatjuk a pattern-t, amiben dolgozni akarunk;

### SAMPLE:

—**Edit samples:** Törölhetjük, újrainthatjuk, menthetjük, vagy hallgathatjuk a hangokat;  
 —**Clear all samples:** Na vajon?  
 —**Volume default:** A zene átlaghangerejét állíthatjuk be;

### PLAY:

—**Whole song playback:** A zene teljes lejátszása;  
 —**Partial song playback:** Kijelöljük (alul) a pattern-t, és egy **'Enter'**-rel a kijelöltől hallgathatjuk. Egy újabb **'Enter'**-re leáll a zene.

### CONFIGURE:

—**Directories:** Beállíthatjuk a zenék/hangok helyét (pl.: C:/SAMPLE);  
 —**Mask for filenames:** A file-ok kiterjesztését adhatjuk meg (Alaphelyzet: .MOD, .JAM);  
 —**Beep on/off:** Hibajelzés ki/be (inkább ki);  
 —**Colours:** A szerkesztő színeit adhatjuk meg;  
 —**Speed of processor:** A proci MHz-ét állíthatjuk be;  
 —**Output device for playback:** Beállíthatjuk a kimenetet a PC speaker-tól a SB-ig;  
 —**Precedence of default samples:** Mindenki rá fog jönni  
 —**Write config:** Konfiguráció felírása.

### OTHER:

—**Write of song:** A zenék nevét adhatjuk meg itt;  
 —**Restart from scratch:** Mindent töröl.  
**QUIT:** Ezt remélem mindenki ismeri;

## PÁR HASZNOS INFO

**Mi az a RESTORE és hogyan használjuk; valamint hogyan INSTALLÁLJUNK gyorsan és egyszerűen INSTALL verziók esetén:**

- 1) A lemezen meg kell nézni, a CONTROL.\*-ban az F betű után milyen PATH áll (NORTON-ban nyomj egy 'F3'-at a CONTROL.001-re, és nézd meg, a képernyő jobb tefelén milyen PATH olvasható). Azt jegyezzük meg!
- 2) Beírjuk: MD \<pathnév>, majd CD (azaz létrehozuk ezt a könyvtárat a winchesteren és bele is lépünk)

Szóval ennyit a paramétereikről, most következze a szerkesztés. Első dolgunk, hogy kilame-kodjuk a zenéből a hangokat. Akinek van digizója, az készítsen néhány jó sample-t és azzal dolgozzon. Betöltünk egy zenét, és belépünk az **Edit Samples**-be. Itt a következő billentyűket használhatjuk:

### —Kurzornyilak

'L' — **Load sam.:** Betölthetjük a hangokat (mármint, ha vannak);  
 'S' — **Save sam.:** Kimenthetjük, de a néven túl a kiterjesztést is meg kell adni!  
 'R' — **Release:** A sample mezőből a hang kitorlése;  
 'A' — **Attribute:** Hangerő, név és a hang újraindítása;  
 'P' — **Play:** Hanglejátszás;  
 Ha a hangjaink készen állnak, lépünk át az **Edit Pattern**-be. Elsőre bonyolultnak tűnik, de elég egyszerű:

```
... | 00 | 000
    |   |   |
    |   |   |  különböző effektek,
    |   |   |  visszhang, vibrato,
    |   |   |  nyújtásokra való
    |   |   |  A hang száma 1-31-ig
```

A hangjegyek (Pl. C2. A második oktávon lévő C hangjegyet játssza le). Ez még háromszor ismétlődik. Most már mindenki rájöhett, hogy 4 hangcsatorna áll a rendelkezésünkre. Az utolsó paraméter (az ábrán a három nulla) csak tapasztalataknak ajánlott, mert eléggé el lehet vele b\*\*\*\* khm. tolni a zenét, meg persze hexadecimalis kijelzésű. Azért néhány effekt:

```
001—OFF: Vibrato
100—1FF: Hangcsúsztatás le
200—2FF: Hangcsúsztatás fel
C00—C64: Hangerő növelés/csökkentés
F00—FFF: Sebesség
```

Hangsúlyozom: csak tapasztalataknak! Először próbáljunk meg egy egyszerűbb zenét, pl. a Boci-boci tarkát!

Ez valahogy így néz ki:

```
C2   01   000
...  00   000
E2   01   000
...  00   000
C2   01   000
...  00   000
E2   01   000
...  00   000
G2   01   000
...  00   000
...  00   000
...  00   000
G2   01   000
```

Ha további szólamokat akarunk készíteni, akkor az **Edit Samples** mezőben a második helyre töltünk egy másik hangot, és írjuk a második sorba.

### Használható billentyűk:

#### —kurzornyilak:

'Insert': beszerzés;  
 'Home': alaphelyzetbe a kurzort;  
 'End': végére a kurzort;  
 'Space': Ha egy hangon állunk, törölés;  
 'Enter': Eggyel lejjebb lép;  
 'Pg Up/Down': fel/le ugrálás laponként;  
 'Delete': Ha folyamatosan nyomjuk, mindent töröl;  
 'C', 'D', 'E', 'F', 'G', 'A', 'H': hangok;

'0', '1', '2', ..., '9': oktávok;  
 '#': félhang (pl. C#2);  
 'P': lejátszás onnan, ahol a kurzor áll;  
 '+/—': Ha beírunk egy hangot, és a '+-t folyamatosan nyomjuk, a hangokat egyfolytában írja. A '—' félhangonként lépked le.

Ezekkel a dolgokkal segíthetjük a beírást. Az **'Insert'**-tel vigyázzunk! Vegyük figyelembe, hogy ha beszúrunk, az egész sort letolja! Ugyanígy a **'Delete'** is eltolja a hangokat. Inkább **'Space'**-eljünk sokat, így könnyebb. Ha nem akarunk sokat tökölni, hogy az ismétlődő pattern-eket újraindítjuk, használjuk a **Duplicate Pattern**-t! Egy **'Enter'**-rel lép a kurzor a bal alsó sarokba, jobbra/balra menve jelöljük ki az ATMASOLANDO pattern-t (**'Enter'**-rel), és rámenve a CEL PATTERN-re, még egy **'Enter'**. Ekkor kiírja:

```
All Track
ONE Track
Two Track...
```

Ha az elsőre nyomunk **'Enter'**-t, az összes sort átírja, ha valamelyik másikat, akkor azt egy másik táblázat alapján a Pattern valamelyik track-jába másolja. Erthető? Pl.:

```
Duplicate pattern ('Enter')
00   01   02   03
00   01   02   03
↑               ↗ Target pattern: cél ('Enter')
Source pattern: átmásolandó ('Enter')
```

1 — Track one  
 2 — Track three

A 00-ás pattern 1 trackját átrakja a 02-es pattern 3. trackjába. Ha ez nem eléggé világos, akkor kérdezzetek engem nyugodtan a (06-36) 322-248-as telefonszámon (Egerben lakok, ha kell a program, akkor is telefonálhattok). Az is lehetséges, hogy az egyik hang „hamis”, és nem illik bele a zenénkbe. Ezen lehet segíteni a **Transpose Pattern**-nel. Benne van a nevében, hogy az egész pattern-t állítja! Ugyhogy vigyázz vele. Beállítás:

Transpose up/down: fel/le állítás;  
 Ezután megkérdezi, hogy hány negyedhanggal vigye fel/le a zenét. Hogy mennyivel, ezt mindenkinek saját magának kell megállapítania.

### Néhány hasznos tanács:

- A MHz-et állítsuk a legnagyobb (15 MHz)!
- A hibajelzést kikapcsolhatjuk, mert idegesítő!
- A szerkesztőt a RUNME.BAT-tal indítsuk, mert kiakadhat!
- A hangokat sorban töltjük be, mert nagy lehet a kavardás!
- A hangok/zenék kiterjesztésén ne állítsunk, mert ez is kavardhat!

• COOL'ER

### Hally PC-sek!

Keresek máskékat, stratégiát és GIF-eket! Nem sok progim van, de a MÓDÉDIT 2.01-et ajánlom nektek! Ezen a címen, illetve telefonszámon jelentkezhet: **Forgács Viktor** (Cool'er), Eger, Veres Péter út 7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248.

- 3) RESTORE A: C: /s
- 4) Ha a lemezek INSTALLÁLÓSAK, 3 lehetőség van:
  - a) Simán kibontva (PKUNZIP, ARJ) A WINYORA, ONNAN AZ INSTALL FUTNI FOG.
  - b) Kibonthatjuk winyóra, de source driveként A vagy B meghajtó kell neki. Ekkor írjuk be: SUBST A: C:\<path>, ahol PATH az a könyvtár, ahova a RESTORÉZETT dolgokat KICSOMAGOLTUK (pkunzip vagy ARJ-vel). Ezután írjuk be: A: +ENTER, és installálhatjuk.

- c) Ha a program olyan, hogy az egyes install-lemezeknek külön neve van; vagy az install-lemezekon vannak azonos nevű file-ok; ekkor NEM SZABAD kibontani a lemezeket RESTORE után, hanem szépen ki kell rakni őket floppy-ra, úgy, hogy KITÖMÖRÍTÜNK minden egyes lemezt PKUNZIP -\$-ral vagy ARJ X -\$-ral (a labeleket is visszaállítja ez!), majd az első lemezről INSTALL.

• DADA

Az OTHIS meglepetése Karácsonyra!

## A GONOSZ HERCEG

Teljesen magyar nyelvű, szöveges kalandjáték.

Egy játék azoknak, akik szeretik a kalandot, a veszélyt és a harcot!

Izgalmas cselekmény, mely mindig tartogat valamilyen meglepetést. Szép grafika, mely sokkal élvezhetőbbé teszi a játékot.

Atmoszférikus zene, mely segít jobban beleélni magad a kalandba. Komplette kézikönyv, melyben egy kis novella is olvasható. A kézikönyvvel ajándékot is nyerhetsz!

C64 lemez, színes díszdoboz, mely külső megjelenésével is felhívja magára a figyelmet.

Ára: 649,- Ft

(Az ár minden költséget tartalmaz!)

Megrendelhető: OTHIS Software  
Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601  
(2600 Vác, Eperfa u.6.)

Megvásárolható: CILI Bazar  
Nyíregyháza, Kossuth u.25. 4400

## Közületi hirdetési ajánlatunk

Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

### Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

### Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

### Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

### Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %,  
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %,  
7-szöri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

### Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

### Közületi hirdetési ügyintézés:

COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363  
Tel. + FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

## APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

### Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- 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 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknek a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímét) is fel kell tüntetni (14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).

### Egyéb szolgáltatások:

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

- 64-es kazettások! Eladó 90 db. kazettal (PROGRAMHEGYEK!) Lehetőleg egyben: 12.900,- Ft, vagy a 60-asok 200,- Ft, a 90-esek pedig 300,- Ft-ért. Bélyeges borítékért listát küldök! **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440 (Dózsa Gy.u.79.)
- C64 programos lemezek eladók, kíván-ságra másolok, lemezajták választhatók, vá-laszborítékért ajánlat. Cím: **Szalai Dévid**, Vác, Görgy A.u. 41. 2600
- C64-re sokoldalú programnyilvántartó el-adó. Gyűjtőknek nélkülözhetetlen! Válasz-borítékért tájékoztató! Ugyanitt programcse-re! **Pucskó Pál**, Postacím: Kazincbarcika, Pf.: 84. 3700. (Kazincbarcika, Mátyás kir. út 71. IV/2. 3700)
- Commodore 64-esek figyelem! 500 super játék olcsón másolásra vagy megvételre!!! Írj és válaszolok! **Kovács Péter**, Budapest, II. Csapláros u. 15. IV/3. 1027
- Programeladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legújabb programok olcsón kazettán, le-mezen. Írjatok, géptípus-megjelöléssel! Ka-rácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pá-pa, Attila u.5/B. 8500

● C64 kazettások! Szuper programok rend-kívül olcsón! Nagy választékban! Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért lista! **Ab-rahám József**, Sárísáp, Annavölgy 195. 2523

● C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj já-tékprogramok, árengedményes egységcso-magok csak nálam! Megrendelőim között február 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64 magnósok! Ezúton értesítem meg-rendelőimet, hogy a november 5-i sorsolás nyertese: **Ruff Gábor**, Budapest; és **Dudás Krisztián**, Ujkigyós. Figyelem! A december-ben rendelők meglepetésben részesülnek! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pá-pa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64 magnósok! A Földön egyedülállóan széleskörű programcsere! Utántöltés program-jaim száma: 280, és a '93-as játékokat is falom! **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda Péter t.p. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

● C64-re lemezek 50,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

● C64-re örökélet-készítő program + leírás: 400,- Ft. Válaszborítékért tájékoztató! **Sza-bó Sándor**, Budapest, Újlak u.41. IV/18. 1173

● C64-es programok lemezre: 80,- Ft, ka-zettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Ga-lamb út 18. 3261

● Ha valakit érdekel az AMS 3.147-es zene-kereső progi és küld lemezt (sajnos kazet-tán nem működik), a postaköltség áráért (tehát ingyen) elküldöm neki, egy leírással együtt. Egyéb: szívesen cserélek progra-mokat — tippeket (csere!!). ACTION VII. tip-peket kérek/adok. Az AMS egy új program, 93.01.17-i keltezésű, vagyis C64-re még meleg. Ha még zene is kell az uraknak, ak-kor szerény térítés fejében kb. másfél le-meznit tudok adni. **Borsi Ferenc**, Pétfür-dő, Berhidai út 92. 8105

● C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltés: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Huszt Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

## 64 hardware

- Eladó: C64/II. + 1541/II. floppy drive (garanciális) + magnó + joy + 60 lemez + kazetták + eredeti program (lemezen) + 100 db-os lemeztartó + programokhoz leírás. Irányár: 17-19.000,- Ft. Érdeklődni telefonon: **Melicher Zoltán**, Budapest, 129-5891, 120-2239 (9-17 óráig)
- Eladó egy jó állapotban lévő C64/II. + 1541/II. floppy drive + 2 db. joystick + 100 lemez játékokkal. Ár: megegyezés szerint. Cím: **Ferenczy Bálint**, Budapest, V. Zoltán u.18. 1054. Tel.: 1318-093.
- Sürgősen eladó: C64/II. + 1541/II drive + magnó + 2 joy + 50 lemez tele játék és felhasználói programokkal + kazetták + szakirodalom. Ár megegyezés szerint. **Kis-Szölgvényi Balázs**, Esztergom, Irinyi J.u.9/B. 2500
- C64/II. + 1541/II. floppy, hangdigitalizáló, Action 7+, több, mint 100 lemez, eredeti játékok, GEOS, GEOPUBLISHING (original), kb. 20 könyv (programozásról) eladó. Árjainlatokat a következő címre kérek: **Molnár Zsolt**, Kecskemét, Irinyi J.u.27. V/15. 6000
- Sürgősen eladó: 2 éves C64/II. + 1541/II. + 140 db. lemez + 100 db-os lemeztartó + 2 joy (egy mikrokapcsolós) + 1001/III-V. Ara: 20-23 ezer Forint. Érdeklődni lehet: **Bodnár János**, Debrecen, Vargakert út 1-3. 4/71. 4031
- Eladó: C64/II. + 1541 floppy drive + magnó + PHILIPS CM 8833/II. színes monitor + SEIKOSHA SP-180-as printer + 160 lemez. Irányár: 39.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Várszegi Miklós**, Budapest, IV. Virág utca 41. 1042
- Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, 300 db lemez, lemeztartó, irodalom. Irányár: megegyezés szerint. **Frankó Vítaly**, 5600 Békéscsaba, Andrassy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.
- Eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + 1 joystick. Ara: 15.000,- Ft. Érdeklődni lehet minden nap 18h után: **Kupeczik Csaba**, Budapest, VIII. Kálvária tér 18. I/12, 1089

## Amiga

- Amiga 500, 600 és 1200-as programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi István utca 28. 1183. Tel.: 178-6834
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Domokos József**, Szentendre, Kálvária u.57. 2000. Tel.: 313-036.
- Olcsón eladó: A500, bővítő (512 KB), TV modulátor, Action Replay Mk 3+, Joystick, lemezek. Árjainlatot kérek!!! **Illés Tamás**, Nyíregyháza, Vasutas u.4. 4400. Tel.: (06-42) 342-650
- Eladó: A600 garanciális + joy + 120 lemez (Dogfight, CAP, DUNE II., Gunship 2000, SYNDICATE) + újságok + diskbox. Irányár: 40.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék, **Birgésné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045
- Amiga programcsere! Elsősorban stratégiai programok! Megvan pl.: Dune 2, Sabre Team, Utopia, Civilization. Listát küldj! **Barna Kalmár István**, Kiskunhalas, Fűzes utca 20. 6400
- Amiga lemezeim olcsón eladom. Cím: **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171

- Amiga 500, 500+, 600, 1200-as programok másolása olcsón! 25,- Ft/disk. Kedvezmények! Listához és tájékoztatóhoz szükséges felbélyegzett válaszboríték és lemez! Cím: **Cselöszki Norbert**, Nyíregyháza, Fazekas J. tér 11. 5/44. 4400
- Amiga 500 (1.3) 1 MB RAM színes monitorral, szuper programokkal, tartozékokkal rendkívül olcsón eladó. PC-t beszámítok! Ornella Mutinak reklámáron! Érdeklődni: (06-96) 314-466/garázs melléken 06-14-ig. Cím: **Vörös András**, Győr, Bisinger sétány 30. 9022
- Legújabb Amiga programok 40,- Ft/lemez másolási díjért. Válaszborítékért listát küldök. 22 db. lemez rendelésénél 20 db-ot kell fizetni. Cím: **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábellel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- Amiga programok cseréje. Cserealap: 210 lemez, ennek 1/3-a felhasználói program. Listát és válaszborítékot kérek! **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre u.13. 4220

## PC

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Anlia**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

- IBM játék-és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATIC** (Faragó György), 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, XIX. Széchenyi u.2. III/16.)
- Eladó: 2.5"-os, 43 MB-os QUANTUM Winchester kábellel (Amiga 600/1200 vagy PC Notebook). **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210.
- PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett borítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME** (Tamás László), Budapest, Pf.: 122. 1558. (1186 Budapest, Margó T. utca 180.)
- IBM PC programok olcsón, gyorsan, garanciával. Eleged volt abból, hogy kódot kérdez egy program? Nálunk csak tökéletes verziókat találsz. Rendelésed 4 napon belül kézhezkapod! Lemezzel együtt 85,- Ft! Ha küldesz lemezt: 50,- Ft! **Keller József**, Budapest, XVIII. Ferenc u. 44. 1184
- Programcsere PC-n! Listát és válaszborítékot (bélyeggel!!!) küldj! Keresem a JURASSIC PARK és a SIM FARM című játékokat. Cím: **Kádár Bence**, Budapest, II. Fillér utca 11. 1024
- PC-s programok INGYEN! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. 6230

HARDWARE és SOFTWARE! b2 MB vadozatú RAM eladó, kedvezményes áron! PC-s programok óriási választékban INGYEN! Küldj listát + válaszborítékot! **László Ferenc**, Budakalász, Kossuth L.u.33. 2011. Tel.: (06-26) 320-308.

- IBM programok a legalacsonyabb árért. Cserélek is. Válaszborítékot kérek! **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000
- IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 173-0086.

- PC klubunkba tagok jelentkezését várjuk! VB-ért tájékoztató! Cím: **PC-KLUB**, Pusztaföldvár, Pf.: 8. 5919.
- IBM-hez 600 db. 5.25" HD-s lemez a legjobb programokkal 120 Ft-tól eladó. Keresek ESCOM Powerstreamerhez intelligens software-t. **Szalma Sándor**, Komló, Kosuth u.36. 7300. Tel.: (06-72) 481-585.
- Eladó: IBM 386SX 33 MHz számítógép: 33.000,- Ft. 80 MB HDD-vel 49.000,- Ft. 40 MB Irwin streamer — csatolóártya nélkül — 5.000,- Ft-ért szintén eladó! **Varga Zoltán**, Budapest, Tel.: 1136-591 (du. 18h-tól)
- IBM PC/AT-re 5.25" DS/HD lemezekre szuper játékprogramok nagy választékban olcsón eladók! Felbélyegzett válaszborítékban listát küldök. **Balogh Gábor**, Maroslele, Dózsa György utca 37. 6921
- IBM PS/2 Notebook, 386SX, 2 MB RAM, 40 MB HDD, VGA + adatátviteli kábel + egér, táphibásan eladó. Ara: 49.900,- Ft. Minden levélre válaszolok! **Szunyogh Zsolt**, Budaörs, Baross u.94. 2040
- PC-re programokat adok (5.25"-es és 3.5"-es lemezekben egyaránt). Válaszboríték előnyben. **Frankó Vítaly**, 5600 Békéscsaba, Andrassy út 18/A. Tel.: (06-66) 328-242.

## Plusi és társai

- Plus/4-re MINDEN!!! SÖRÉRT másolok! Érdeklődni: **Simon János** (Jahny@™ Mr. Aceface), Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145
- Programeladás! C16-os, Plus/4-es, C64-es legújabb programok olcsón kazettán, lemezen. Irjatok, géptípus-megjelöléssel! Karácsonyi meglepetés! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500
- C+4 maqgnóval eladó, valamint közel 250 program, játékleírások, szakkönyvek és 2 db. joystick (mikrokapcsolós). **Tóth Szabolcs**, Kehidakustyán, Dózsa György út 15. 8784
- Plus/4, C-16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

## Egyéb

- Szeretnék megismerkedni olyan lánnyal, aki szereti a számítógépes játékokat. Cím: **Csernath Zoltán**, Budapest, XVII. Dálnok u.5. 1171
- Eladó: ZX Spectrum, Interface II, magnó, 2 db. joy, kazetták (19 db.: Shadow of the Beast, Lotus Esprit, Test Drive 2., Mig 29, Bard's Tale + Tuner). Ár: 10.000,- Ft. Érdeklődni napközben: 270-3377/1322 mellék, **Birgésné**, Budapest, IV. Nyár u.65. F/1. 1045
- Megvételre keresem a DATA BECKER sorozatból: „A 1541-es lemezegység programozása” c. kézikönyvet, kizárólag magyarul. **Dr. Horváth Tibor**, Miskolc, Bársony János u.15. II/3. 3531

AD&D Szabálykönyv...: játékosok, szörnyek, mesélők KIVONATA, 145 old; 140 szörny részletes leírása, kb. 400 varázstárgy; faj, kasztok leírása... újdonságok: új papi osztály, vadmágia...stb. 2 féle papi oszt., gyógyító (biopontok), áldozó. Papi és varázslói varázslatok...: 600-700 varázslatok, szintek, iskolák, vadmágia etc. Érdeklődni: **Simon János** (Jahny@™ Mr. Aceface), Budapest, XIV. Thököly u. 146/B. 1145

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

**A CoV Évkönyvben bemutatott és még sok egyéb Amiga demo, slideshow, musicdisk, valamint lemezes újságok, videodemok folyamatosan bővülő választékból megrendelhetők:**

## SCOOPLEX PD

**Levélcím: 1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.**

**Lemezes tájékoztatónkhoz szükséges: 1 db. 3.5" lemez és egy felbélyegzett válaszboríték.**

**Telephely: Csernoch János, Bp. 1135, Szent László u. 26., Tel.: 1200-772**

Dóré mitán terem? Ja, már adásban vagyok, bocs! Éppen szölmizáltam... pontosabban szölmizáltam (közben megnéztem a Helyesírású kézírtást, mert nem voltam benne biztos hogy jól írtam. No, elég a fecsegésből, félek, hogy mire vége lesz az ötödik oldalnak, megint éppen egy TOP listával csonkítják meg szerénységem ihletését, ezért hát nem hagyom a végére jókívánságaimat. **KELLEMETES KARÁCSONYI ÜNNEPESKEDÉSEKET ÉS LEGALÁBB 1 HÓNAPIG NYUGODT, CoVboy MENTES, VI-SZONT 12 (egészen pontosan 11) CoV-ban GAZDAG HAPPY HOBBU JÁHRÉT KIVÁ-NOK MINDENKINEK** (elnézést, de megártott az új Évkönyv gerince)!

## Békés Karácsonyt!

CoVboy: Én azt hittem, hogy békében és nyugodtságban tölthetjük végre ezt a szent ünnepet, és az ünnepi számban nem lesznek a békével ellentmondó, veszekedős, egymás, vagy minket támadó/vádoló stb. levélkék. Tévedtem. Tudom, tévedni emberi dolog, és sokak szerint én nem megyek emberszámba (K.J. szerint Miskolcra, aki bővebben nem árulta el a nevét, csak annyiban hasonlítok az emberre, hogy a szabásunk hasonló). Így ezt a meghitt hangulatot meg kell törnöm néhány illusztris témával, ami nyomja a szívemet (gy.k. szívem —> a kis ladiam). Elsőként a már köz(rö)hely számba menő... ki sem merem mondani, csak megsúgom: hangkártya csata téma. Nos, ami igaz az igaz, ezt a témát már lezártunk tekintettük anno, de a tárgyban érintettek az olvasók előtt szeretnék tisztázni magukat. Hááát? Hogy fog-e sikerülni? Mindenesetre a téma teljességéért DOKI levele, és TH válasza után még meghallgatunk egy olvasó véleményét is a témáról, s ezzel részem/részünk/-ről végleg lezártunk tartjuk az ügyet.

### 1. forduló, avagy DOKI jobbgyenese:

Kedves Henrik!

Tudod, azon gondolkodtam, hogy az életben az olyan fajta emberek mint te, általában jellemüknek tökéletesen megfelelő levelekben tükröztetik ki jómodorukat. Persze igazad van, naivítás lenne tőlem, hogy többet várjak el, mint egy faragatlan modorú levél, amelyben igen becsületes módon hátulról nekiritasz az ellenfélnek, és holmi — becses logikád és szerény picit agyad által — kifundált és minden bizonyos bizonyos értesülések alapján megvádsz engem, hogy másnak a nevében levelet írkálok. Azt nem tudom, hogy honnan szer(e)z(t)ed ezeket — és úgy általában a hasonló — bölcs gondolatokat, de ha már idáig eljutottunk, akkor megpróbálom reflektálni az aggályaidra, de engedj meg, hogy én is feltegyek egy-egy kérdést:

- Teljes bizonyossággal és minden vehemenciával állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye. (Életemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen béna nevet adok neki. DE AKKOR SEM IROK A NEVÉBEN.) Nem tudom, azt mondják, mindenki magából indul ki, lehet hogy te ezt tetted volna?!... De az is furcsa, hogy neked 4 hónapnyi gondolkodási időre volt szükséged ahhoz, hogy ismét beleköthessél valamibe, s miután már más nem maradt, gondoltad lejáratsz ilyen útszéli dumával.
- Azt mondod: *nem tudod milyen szakmai bakira gondolt, mert nem sorolta fel őket.* Hát majd akkor én, ha megengeded... Mi a helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver? A helyedben én nem lennék ilyen vakmerő, lehet, hogy egy hét múlva kiadják az új 16ASP-t meg az új 586-ost és akkor biztosan semmivel sem lesz kompatibilis a kártyád...

Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene.. és jegyezd meg azt is, nagyon nem illik egy úriemberhez, hogy a másikat ilyen alantas módon mocskolja be. Amit tétlén az emberi, jogi és mindenféle más szempontból helytelen. És ne gondold, hogy ebben a csatában FAIR-PLAY díjat fogsz kapni. Mert attól nagyon, nagyon-nagyon távol állsz.

Hát ennyi. Remélem most már tényleg lezárul ez a háború végleg, és mindenki elindulhat a kreativitás felé.

—DOKI

### 2. forduló, avagy TH reagálása:

Tisztelt MINDENKI!

Előjáróban: nem lényegtelen, hogy az előzőleg közölt levelem nem FT nyilvános lejárataát célozta, minthogy eredetileg CoVBoy-nak írodott. Ha már így alakult, reagálás is jött rá, ám legyen. Egy-két dolog azonban nem maradhat szó nélkül.

- „Teljes bizonyossággal és minden vehemenciával állítom, hogy nem az én kezem alól került ki az a levél, mint a „Pódium” stúdió szakvéleménye”. Készséggel el is hiszem; nyugodtan írhatta a levelet rokon/ismerős is, ezen nem múlik. A témát ismerő nem írhatta, ez kiderül a nem létező digitális bemenet emlegetéséből. „Életemben nem hallottam még róla, és ha meg én találom ki, nem ilyen béna nevet adok neki.” Ez is könnyedén igaz lehet, ui. röviddel a levél elküldése után sikerült elérnem a Pódium stúdiót, amely valóban létezik, csak éppen a levelet állítólag írt hangmérnököt sosem hallottam. Másnak egyszerűen semmi érdeke nem lett volna ilyen levelet írni. Ennyit az okokról.

- „...a helyzet például a Pentium'93 nyarán történt megjelenésével vagy mondjuk a 16-os kártya nem végleges hard- és szoftverével? Tényleg hogyan használsz te 16-os kártyát, mint mondtad, ha még nem végleges a hardver?” Ezt olvasva határoztam el magam a válaszra, mert ez így éppen olyan érvelés, mint a magnó és a Blaster hangminőségének összehasonlítása (az első cikkben még a 8 bites digi „csodás CD minőségéről” volt szó, a válaszban már az FM szintiről, finom csúsztatással).

- Nem végleges SB16 hardverről írtam volna? Lássuk csak: „a forgalmazó szerint a hardver már végleges, csak a kompatibilitást megoldó meghajtóprogramok hiányoznak”. No comment.

- Pentium: „mikor még az 586-os proci is csak 93-ban kerül forgalomba”. Hol itt a hiba? Felesleges kérdés, nyilvánvaló, hogy hol. Szerintem nagyon jó volna, ha egy kicsit gondolkodnál. Legelőször a modorodon kellene. Erre már nincs mit mondani, bár érdemes újra átolvasnod előző leveleimet: „kicsi agyad” kifejezés, vagy akár csak felszólítások után kutatva...

—A TÖK BUNKÓ THK

### Utolsó forduló, egy olvasó reagálása:

Egy utolsó hozzászólásom lenne még a „Hangkártyacsata” c. vitához/veszekedéshez:

Nem vagyok sem zenész, sem szakember, de még én is látom a különbséget a tetszőleges szinuszhullám és a tetszőleges hullámforma között. Fontos a vitatkozás, és jó lenne, ha a hozzáértőbbek helyesbítéseit nem sértődéssel fogadnánk. Ellenben az is fontos, hogy a hozzáértőbbek ne leégetve, nagyképpün helyesbítsenek, hiszen akkor a vita veszekedésé fajul. Próbálja meg mindenki véleményét hülyézés, lenézés nélkül elmondani, hiszen az így kialakuló vita mindenkinek csak hasznára válhat. A hangkártyacsata csak egy jó példa volt erre, hiszen sajnos aki bekapcsolja a parlamenti közvetítést, az sokkal cifrább dolgokat is hallhat/láthat. Itt tartunk, de csak rajtunk múlik, hogy ezt mikor hagyjuk abba.

—PONGRÁCZ GERGELY, GYÓR CITY



CoVboy: Egyetértünk, talán nem véletlen, hogy a temérdek — témához hozzászóló — levél közül Gergely levelét választottam ki a végére. Ugy gondoltam ó fogalmazta meg a legtömörebben és a legvilágosabban azt amit egy olvasó egyáltalán az egészhez hozzáfűzhet. Dear DOKI & TH, the war is over, Merry Xmas & Happy New Year!

### ODULAKÓK

avagy porosodunk a fiók mélyén?

A #2. számú közérdekű téma volt az elmúlt hetekben a postafiókos hirdetések körüli mizéria. Ki így fogta fel a hónapjáró döntését, ki meg úgy. Mindenesetre érdekes, hogy egyesek minket állítottak a dolog mögé, alaptalan rágalmakat szorva felénk. Miután az illetékeseket kiértésítettük, hogy hirdetésük a jelen formájában nem jelenhet meg, különféle reagálásokat kaptunk:

### A MEGÉRTŐ

Tisztelt Szerkesztőség!  
Tájékoztatójukat megkaptam. Kérem, hogy hirdetésem a továbbiakban a következő címmel és névvel jelenjen meg...

### A MEGHÁTRÁLÓ NEMESLELKŰ

Hi fiúk!  
Kösz, de nem kérek belőle. A befizetett pénzemert tartsátok meg, CoVboy vegyen rajta sőt! (Kösz — CoVboy)

### A MEGHÁTRÁLÓ ROSSZINDULATŰ

Ebből csak egy volt, de annyira felbosszantott minket, hogy nem hagyhatjuk szó nélkül:

Tisztelt COM-WARE Kft!

Elnézést, hogy ilyen későn válaszolok októberi levelükre, melyben arról értesítetek, hogy címemet is fel kell tüntetni az apróhirdetésben a postafiók mellé (szép teljesítmény volt, 1 hónap alatt megírni ezt a levelet — CoVboy). Ilyen feltételek mellett nem kívánjuk megjelentetni a hirdetést. Kérjük ezért, hogy a levelükben feltüntetett módon juttassák vissza a befizetett összeget a levél végén szereplő címre (Megtörtént — CoVboy).

Együttal azonban meg kell jegyezni, hogy kissé felháborított a következő félmondatok: „...mi pedig nem szeretnénk bírságot fizetni azért, mert mások postafiókok biztonságos menedéke mögé kívánunk bújni.” Azt hiszem, ha az ilyen témájú hirdetések ellen a mai napig nem volt kifogásuk, és elfogadták a hirdetési díjat is, akkor semmi joguk ahhoz, hogy a hirdetőkről ílyet írjanak, ráadásul éppen a hirdetőknak szánt hivatalos levélben. Különösen, mivel Önök — a COMWARE Kft. — sem adja meg az újságban a szerkesztőség címét, csak egy postafiókot. A kalózkodást természetesen el lehet ítélni, bár szerintem ez ma Magyarországon sokkal bonyolultabb dolog annál, hogy sommas véleményt mondjunk róla. Erről csak annyit: boldog lennék, ha lehetne elérhető áron legális szoftvereket venni, de ki fog 4-5 ezer forintot adni egyetlen játékért átlag 15 ezer forintos átlagjévedelmek mellett. A postafióknak pedig egyszerűen az a magyarázata, hogy a másolást ketten csináltuk, váltva egymást ahogy éppen ráértünk, ezért volt szükség arra, hogy ne csak cím legyen megadva, hanem egy postafiók, ahova mindketten bemehetünk és fel tudjuk venni a küldeményeket. Természetesen, ha elküldtünk egy csomagot, mindig megadtuk a lakáscímünket, hogy ott lehessen reklamálni. Ugyanis, ellentétben az Önök állítása mögött megbújó véleménnyel, egyáltalán nem akartunk kibújni semmiféle felelősség alól.

Üdvözléssel: —NAGY ATTILA, SZEGED

**CoVboy:** Tisztelt Nagy Attila és társa Co. Ltd. (a hirdetésben használt név maradjon kettőnk titka). Ha már így összemağazódtunk, térjünk a tárgyra. Felháborodásuk okát egyáltalán nem értjük, mert úgy érezzük, Önök félreértették ama bizonyos mondat tartalmát. Hogy a hirdetésben ki mit hirdet, ahhoz — persze bizonyos keretek között — semmi közünk (Erről külön vitát lehetne nyitni, erkölcsi és egyéb megfontolásokat tekintve), főképpen, hogy a hirdetésekben található dolgokért felelősséget nem vállalhatunk és nem is vállalunk. Nem vagyunk hatóság és nem folytathatunk nyomozást arra nézve, a T. Programkúldó Szolgálatok által forgalomba hozott szoftvertermékeket engedéllyel árusítja a T. hirdető, avagy kalóz! Ez tehát máris kizárja annak a lehetőségét, hogy nekünk bármilyen bírságtól kellene félnünk azért, mert ilyen hirdetések megjelentek. Konkrétan arról van szó, hogy akkor vonhatnak minket felelősségre, ha megjelentetünk kereskedelmi tevékenységre irányuló hirdetést, csak postafiók feltüntetésével. Ebben a tekintetben viszont abszolúte lényegtelen, hogy a hirdető kalózpogramot kínál, avagy 120 karton sört. Azzal sem értünk egyet, hogy hazánkban elérhető áron nem lehet legális szoftverhez jutni. Nem kell véletlenül egy *Wasted Time* C64-re, ott a hirdetése a borítón, mellesleg az 576 KByte Shop 1000 Ft alatti áron igen nagy választékban kínál neked legális szoftvereket nem csak C64-re. PC-re egyébként 4-5 ezer forintnál lényegesen olcsóbban hozzájuthatsz programokhoz a GURU-n keresztül is, csak egy kicsit nyitott szemmel kell járnod a világban. Honnan veszed, hogy a COM-WARE Kft. sem adja meg a szerkesztőség címét? A rendelet hatálybalépését (1993 november eleje) követően megjelenő számokban fel van tüntetve a cím. Minket is kötelez a törvény és mi törvénytisztelő emberek vagyunk (—eközben a HQ-n mintegy 60 üres sörösdoboz kezdett hangos hatóba a polc tetején). Egyébként árulják már el tiszteit Uraim: ha a válaszevelekben megadták a címüket, mert — mint említik — nem kívántak kibújni semmiféle felelősségrevonás alól, akkor most mégis miért hátráltak meg? Erről csak egy hasonlat jut eszembe: A kékszilva azért sárga, mert még zöld.

#### A KÖZÖNYÖSEK

Ezúton kérünk elnézést a következőktől: Exclusive-SOFT, DERKO, YSOFT. Ők nem reagáltak ezen számunk nyomdába adásáig értesítésünkre, így hirdetéseiket saj-

nos nem tudjuk most közzétenni. Azért a pénzt kösz fiúk!

**Outermezzo:** Azon ne lepődjön meg senki, ha talál még postafiókos hirdetéseket az újságban. Egyrészt a rendelet nem zárja ki a postafiók használatát, csak előírja mellette a cím feltüntetését, másrészt mindez csak a kereskedelmi hirdetésekre vonatkozik, hatálya nem terjed ki arra, ha valaki pl. doksit keres, szervizszolgálatást hirdet, cserepartnert keres stb. Egy szóval felesleges azért levelezgetni, hogy „annak meg mé' lehet benn a hirdetése, nekem meg mé' nem?”. Ez a magyarázata.

#### EGY GRAFIKA EVOLÚCIÓJA

Kínos dolog következik, úgyhogy megkérlek mindenkit, köhögésével ne zavarja meg a most következő témát.

Kedves CoVboy!

Lelkes CoV olvasó vagyok, majd minden száma megvan (ne magázz, egyébként melyik lemezemről is van szó? — CoVboy). Járatom a CoV-ot, rendszeresen veszem az 576-ot, és csak úgy kedvtelésből néha megveszem a Commodore Újságot is. Sajnos ők nem sokat szentelnek a játékleírásokra, de igazándiból nem is ezért fogtam tollat. Szemet szúrt, hogy Getto újabban nekik is dolgozik. Tudom, hogy kicsi ez a számítógépes társadalom, és keresztben hosszában visszaköszönek a nevek, pl. Jean a GURU-ban, az 576-ban és nálatok is, de ezt most valahogy nem értem, és erre GETTO-tól követelek választ!

Kedves Getto!

A minap lapozgattam a Commodore Újság (Egyesületi lap) 1993/09. számát. Az újságban lapozgatva meglepve vettem észre, hogy egy régebbi rajzod (a CoV 25 CoVboy Postájában megjelent) szerepel a játékos rovat elején. Ennek a lapnak is dolgozol, vagy csupán a véletlen műve a két rajz között a hasonlóság? Ha dolgozol nekik, miért nincs ott a neved, és miért kellett a Commodore Újság 1993/10. számában kicsit átdolgozni a rajzot? Ha nem dolgozol nekik, akkor ez most micsoda?

—KOVÁCS ZSOLT, BUDAPEST XIV.

**CoVboy:** Ez már döfi! PLÁGIUUUUUMMI! Öszinten szólna közsi az infót, elsőként kénytelen voltam begyűjteni a Commodore Újság említett számaát, mert nem volt meg. Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy mi az előfizetőkkel együtt elpostázzuk az összes — számítástechnikai témával foglalkozó — lapnak a CoV legújabb számát. Ezt a gesztust általában viszonzni szokták a szerkesztőségek, azért csak általában, mert az említett lap szerkesztősége ettől a gesztustól el szokott tekinteni, most hogy begyűjtöttük az említett példányokat, sejtjük, hogy ennek mi az oka. Es akkor most fektessük a vállatódra Getto-t!

Kedves Zsolt, CoVboy, olvasók etc.!

Elárulok egy titkot: Nem dolgozom a Commodore Egyesületi lapnak és ezután sem szándékozom. A rajzom megjelenése ebben az újságban valóban a véletlen műve, csak ez a véletlen egy másik bűcsitustollat szorongató kezét mozgatta, miközben lemásolta a rajzomat a CoV-ból.

A CoV 25-ben megjelent rajzom:



Szemmel láthatóan az eredeti mű. A durva stílizált vonalak élethűen adják vissza az „Egy éves háború” elgyötört harcosának ábrázatát. Ónarckép. Századírnoctól lopott A/4-es rajzlap, 0.5-ös csótoll.

A C= Újság 1993/09. számában megjelent rajz:



Silány másolat. Megfigyelhető a bizonytalan vonalvezetés és oda nem illő tárgyak elhelyezése a képen. Nemarckép. Anyaga ismeretlen.

A C= Újság 1993/10. számában megjelent rajz:



A másolat másolata. A felelősségre vonástól tartva s bizonyos tények hatására lekerült a katonasapka az 'alak' fejéről, helyette egy mutáns rovar kering a feje körül (Ha ez zöld légy lenne, akkor személyes sértésnek veszem... élőhelye ugyanis ismert előttem!)

Az említett lapban helyreigazítást nem kérek, ez a helyzeten már úgy sem változtat. Fogalmam sincs, mi készített embereket arra, hogy a saját újságuk részére egy szakirányú lapból (—szintén ámitástechnikai — CoVboy) kilopjanak egy illusztrációnak szánt grandiózus művet. Romokban heverek, földig rombolták művészi elhivatottságomat a karikatúrákkal szemben. Ezután csak tetoválóok majd, azt nehéz lemásolni (bár ezután ezektől minden kitélik).

—GETTO

#### A LÓVÓIEK VÉDELMEBEN

CoVboy: Mostanában visszatérő téma a zalalövői Nyina Vasziljevna MGTSZ körül kerengő pletykák tömkelege. Nos, egy olvasónk levéléhez mellékelte térképe végleg ráteszi az i-re a pontot. A térképen még csak nyoma sincs az említett MGTSZ-nek, igaz, van egy Ujmajor, de talán ők is áldozataul estek az átalakulási törvénynek. Ha valaki ezt a térképes dolgot mesének véli, annak elmondhatom, Zalalövőnek saját térképe van, a túloldalra ott a bizonyíték...

Kedves levélírónk viszont a lövőiek nevében megkér, hogy ha már így belopták magukat a CoV köztudatába, ismerje meg a CoV olvasótáborát a mai Zalalövőt. Lehet, hogy a végén Zalalövő CoV zárán-dokhely lesz?

ZALALŐVŐ — MA:

Nagyközség az Őrség és a Gőcsej tájegység találkozásánál, a Zala folyó völ-

gyében, a régi Borostyán út mentén. A lakosság száma: 3600 fő. Az ásatások során előkerült római emlékek bizonyítják, hogy Zalalövő — római nevén SALLA — régóta lakott település. Hadrianus római császár városi rangra emelte, ekkor indult el a fejlődés útján. A római birodalom bukása után is megőrizte fontos kereskedelmi és közlekedési szerepét. A községet átszeli a 86-os főút, az osztrák és a szlovén határ egyaránt kb. 30 km-re van, ezért nagy az átmenő forgalom. A Borostyán-tó tiszta vize, kellemes környezete a strandolásra, vízisportra, horgászásra, kempingezésre nyújt lehetőséget. A közigazgatásilag a községhez tartozó Csöde az erdő- és természetkedvelők gyakori célpontja.



## ZALALÖVŐ

Térkép - Plan - Map

Térkép Stúdió

### KISOKOS REVANS

Dear CoVboy!  
Olvastam a postában a „KISOKOS” c. levelet. Először jól röhögtem, de aztán jött a megvilágosodás: AZ URGE KOMOLYAN GONDOLJA!!!

A levél további része Kálmán bátyónak szól:  
1) Mi az a kb. 1 MB? Az 1.2 MB-ra gondolsz, vagy a 720K-ra, mert egyik sem 1 MB!

2) En még nem láttam 4 órás videokazettát, de ha Te mondd, biztos létezik, de az is biztos, hogy nem VHS!

3) 1 kép = 100KB?! AAAAaarghhh! Vegyünk csak egy C64-et! 320 x 200 Upbontás, 4 szín. 4 szint 2 biten lehet ábrázolni (00, 01, 10, 11), azaz 1/4 byte-on. 320 x 200 = 64000 pixel, azaz 64000 x 1/4 byte: 16000 byte! Tehát a 64 SHIT FX-éhez is 16000 byte kell, de a video ennél sokkal coolabb FX-et displayezik. Számold csak! Egy 1024 x 768 (256-tal), ami még messze van a video-tól! Most éppen nincs nálam számológép, de azért az kicsit (!) more than 100 K!

4) 34 560 000 KB, 34 560 MB. Aargghhh! Mennyi a váltószám a KB és a MB között? 1024!! Nem 1000! 16 B = 1024 MB = 1024<sup>2</sup>KB = 1024<sup>3</sup>byte!

5) „Emellett még a CD is nevetséges tárolókapacitású.” Hát igen! A CD 600 MB-ja tényleg nevetséges a video-d 34.560-ja mellett, ugye?

Mindezeket figyelembe véve olvass el 1-2 szakirányú könyvet, mielőtt elrohannál Uppen a Nobel díjat!

Na, CoVboy tanulságos volt?  
SJR BRYLHASTEE, alias HOLLENDER MIKLOS, BUDAPEST VII.

Ui: Fábián Sanyinak üzenem, a karakter-szerkesztő segédprogrammal kapcsolatban, hogy az INZÉRT és az INVERZ nem egészen ugyanaz!

CoVboy: Kálmán bátyám, száját tátván, pávát látván, pávává vált... hát persze hogy tanulságos volt, Kálmánnak biztos. Azért egy dologba hadd kössek bele én is. 4 órás videokazetta az a 240 perces, mennyi is a váltószám az óra és a perc között? Ugye 60. 4 x 60 = 240. 240 per-

ces kazettát pedig lassan már minden kisebb kereskedő árul. Hol is laksz? Ja, Budapest az egy kis falu, megértem, hogy ott még nem árulnak... a többi felvetésedre pedig várom Kálmán és Sanyi reagálását.

### PIROSKA ÉS A FARKASOK(K)

About máj CoV Pólo Reagésön (Mellus) Yikeeeeee!!!

Ja, ja, ja...! Má' megin' én. Hogy ki az az én? Hát én! En vagyok az az ipse, aki rátok zúdította a sz\*rosvödört. Igeeen! En vagyok a CoV pólo ötlet értelmi szerzője. OK, OK, lehet, hogy ez a 20. levél, melyben hasonló dolog áll, de EN IGAZOLNI IS TUDOM, hogy én írtam azt a levelet! Tudom, hogy mi állt benne még:

- volt benne munkamegosztás
- hirdetés
- értekezés CoVboy másnaposságáról
- Ducktales leírás

Ami az utóbbit érinti, szégyellem magam, a THE LAST WORD nem fotos hely, de itt van helyette kettő: KENYA GAME RESERVED, RONGUAY. Ezek már biztosak. OK, fejből nem tudhatjátok az összes levelet, de majd csak egybe kerül a kettő (házasodni készülnek? Egyébként tényleg nem tudom, hol van a párja — CoVboy) Tényleg bocsi! Az előző témánál maradva, az ilyen magamfajta zsenik zsenialitását értékelni szokták a munkahelyeken, az egyéb vállalatoknál, a találmányi hivatalban, az utcán, a téren, az úton, a vonaton, a repülőn, a hajón, a fürdőszobában, az iskolában, a strandon, a végében, az auswichi gázkamrában stb. Sőt! Jutalmazni is szokták „találmányuk gyümölcsének” egyikével (1-1000000). XL-es méret, de ha úgy tetszik, AT-m van.

Mel(l)e(-u)sleg az ilyen géniuszokat, mint amilyen én vagyok, nem szokták lekurvázni! En nem vagyok profi kurva! Felháborító, hogy ez a Mellus mit meg nem enged magának!!! Ezennel ünnepélyesen kijelentem a következőket:

- Nem vagyok kurva
- Nem vagyok profi
- Nem vagyok szemérményes pipi
- Nem itottam ki egy erdőnek se az állatait
- Nem jövök izgalomba, ha az állatkertben meglátok egy farkast
- Nem öltem meg rovarokon kívül más állatot (még a Pálfi Sándor nevű osztálytársamat sem)
- A rovarokat sem kefélttem halálra
- Nem vagyok perverz
- Nem kell a farkas f\*\*k\*val játszanom, VAN NEKEM IS!!!
- A leglényegesebb: még EGY FARKAS SEM DÜGÖTT MEG!!! (egyelőre)

Tehát:

#### FIGYELEM!

Profi farkas és tőkös legények!  
Aki üzletes didákra vágyik, az menjen az erdőbe, és keresse Mel(l)ust! Piroška mától fogva a vonatok és helyijáratú buszok szolgáltatásait veszi igénybe. Az erdei utat többé nem használja (itt Kecsó körül úgy sincs sok, és azon keresztül amúgy sem vezet semmilyen út). Bezártam az irodát (ki sem nyitottam), ugyanis nem vagyok buzi!

#### FIGYELEM!

Profi anucikák és nagymamák!  
A „Piroška és a farkas” című mese megszűnt (a túl nagy érdeklődésre való tekintettel). Mától fogva a „Mellus és a tőkösök” című mesét tessék mesélni a gyermekeknek, illetve unokáiknak!!!

Becsületesen csorba esett, a hibát kértik nyilvánosság alá helyezni! Igazságszolgáltatást kévelek. Ha ez megtörtént, télem mehetünk az erdőbe. Köszí es puszi!  
PIROSKA LÁSZLÓ, KECSKEMÉT

CoVboy: Kinek küldöd a pusztát? Figyelj, te engem ne guszta! A helyreigazítás megtörtént, most már boldog lehetsz. Azt én sem értem, hogy találhattak ki annak idején egy mesének olyan címet és főszereplőt, amiben a Te nevedet használták fel. A helyedben már rég felkerestem volna a Szerzői Jogvédő Hivatalt. Kárpótásként megérdemelsz egy viccet, ami ugyancsak rólad szól (ne vedd sértésnek). Mész az erdőben és jön szemben a farkas. Kezeden a kosarad füle fémből

van és el van törve. Mire a farkas: figyelj Piroška, el van törve a kosarad füle. Mire Te: meg kellene hegeszteni, de nem találtam rá embert. Mire a farkas: hát mé' nem ezzel kezdted, megheszesztem én. Meghegeszti. Mész tovább, odaérsz a házikóhoz. Bekopogtatsz, belépsz, majd megkérded: Nagymama, miért olyan vörösek a szemeid? Mire a nagy: Mert szemüveg nélkül hegesztettem... Ráadásként egy másik: Mész az erdőben, kezeden a kosárával. Kikukkant egy bokorból a farkas. Szia, mi van a kosárákban? Mire te: hát egy kis elemózsia a nagymamának. Mire a farkas: papír nincs?... A meséd utánnak vége, sértődött farkasok kíméljétek!

### MIÓTA? IDIÓTA!

Kedves CoV!

Ha te kruszadod a nyemte fogyist, és nem jufta dzsidszú friankós nyosztzyanes drotya, lehet, hogy ruszadunk. Ha gyugyta tovód, akkor a hotyte reklós csuza drudja össze, a pirankós veretykús nyutralás hedgergós avilódat. Justa kofle, driszadta Vertónék klen-durták ezt a gertulát, de tiradniuk kellett, mert a Frelungok elrustolták a frindergős bugybánkós degrides cityulán dúrkoló sus-tét. De....

Amint a Vertónok turtolták a benfolók nagy részét, azonnal zokolódott a malytaró gyuktanyás lefetyüle.

Ez matyngolta a rüghe kimenetelét, és a Frelungok radtarták a venyínós, tyentínós, kulantás, feregut huritabájukat. Ha nem jujangolnak feretesen, és veronyolják magukat, nem pujhattak volna rustoron semmit.

Szóval, a Frelungok fighatódttak, és bunyerálva eljárústolták a cerkűfolt frendegült, lutynánkos, terdegős, hertel zuratált, kis butynánköikat.

E laza bevezető után, amely legalább annyira volt értelmes, mint tanulságos, következésként egy forró helyszíni jelentés Keszű-Cityből, Baranya első számú megavárosából. Tehát:

Rakáfi lyoflok mehekkodilálták a murma kurityenkós lojocskját!  
A lofanéros kedinezők ötrettálták a fohós dinnéria hajdenői reküciilináját. Dúrel szigelityével fahjott a pizzslony dehájjához. Amett ötrettálta a zsjialó síhalyát, de fejintettálni nem delicált. Az eréleto kihásztotta a dunyise rászsilói kinatsrófiláciáját. A lyoflok cellilálása behátisellos volt.

Tudósított: KOVÁCS BALÁZS

És most...

A művészet kedvelői kerülnek előnyös helyzetbe. Az itt bemutatásra kerülő vers, egy ifjú zselem első szárnycsapása.

A címe:

Vers a tavaszi kékről

Amikor az ég már zölden pirult, s a fű is igen lilult, hát ez volt a tavaszi kék, mint normálisan az ég!  
Es ekkor, minő borzalom: a sárga nem volt fekete, a sárga nem volt vörös se, a sárga sárga volt, mint a kéken a folt!  
Még képzelní is nehéz, mily fekete a kék, ha vörös az ég!  
K.B.

Gondoltam a művem alá azért szerényen qdaírom a szignómat — a szerző)

Es most...

Egy rövid kis kitérőt teszünk.

A bekezdés címe: Miért nem?

Negatív emonciók materializálódnak viszkóz pszihoreagens plazma formájában, amely explozív paranormális potenciállal rendelkezik, és ezt kolloid szubsztitúció alatt, ionosan polarizálni biológiai imposszibilitás.

Magyarul:

Tagadó kisugárzások anyagiasultak, sűrű nyúlós lelki hatásra érzékeny elektronokból, pozitív ionokból, esetleg semleges részecskékből álló, rendkívül magas hőmérsékletű ionizált anyag formájában, amely robbané-





könyv'93/94-ben. Azért küldünk egy csek-  
ket...

Tisztelt CoV Szerkesztőség!

Sok mindent már megtanultam önállóan, vagy szakkönyvből, de programozni még nem tudok (önállóan). Nagyon szeretek játszani, sok lemezem van, ezért szeretném beírni az örökéletet vagy energiát adó és egyéb — a többiek által megtalált — POKE-okat. Sajnos nem sikerült. Hiába próbálkoztam, a játék mindig ugyanolyan maradt, mint volt. Ezért szeretném kérni, hogy írják meg, mit kell csinálni a POKE-ok megjelenéséhez? Ha nem válaszolnak, lehet hogy nem fogom megismerni valamennyi játékom végét?!

TURY GÁBOR, BUDAPEST XI.

**CoVboy:** Kedves Gábor! Nem akarsz jönni hozzánk szerzőnek? Tetszik a stílusod! Felpezdít, mint a... ez itt a reklám helye. Szóval k\*\*\* értelmes mondatokat faragtál össze. Én is sok mindent megtanultam már szakkönyvekből, de nem mondhatnám hogy programozni tudnék. En is szeretek játszani, főleg az olyan emberek idegeivel, mint te vagy. Sok lemezem van, mégsem attól teszem függővé, hogy bevigyem a POKE-ot. Bár nekem a kutyám szokott próbálkozni, de ez abból a szempontból lényegtelen, hogy a játékok valóban olyanok maradnak, mint voltak. A POKE-ok megjelenéséhez egyébként nem kell mást csinálni, mint várni, várni, minden hónapban megjelenik valamennyi az Elsőségiúton. Válaszoltunk! Remélem, most már valamennyi játékom kilehelheti a lelkét!

NAGY LAJOS, DEBRECEN

**CoVboy:** A leveledet megcenzúráztam. Csak annyit mondhatok: téged is áldjon az isten. See Ya!

Hatalmas CoVboy!

Egy kérelem fordulok hozzád! Örültem szerelmes vagyok Elvirába a sötétség Urnőjébe. Tudom, nem kívánságműsor, de nem tudnál róla képeket küldeni? Például azokat, amik megjelentek a CoV Évkönyv'92

számában. Nagyon fontos lenne a számomra. Amikor megláttam a képeket az Évkönyvben, még jobban beleszerettem. Aludni sem tudok, csak rá gondolok egész éjjel.  
STREIT JÁNOS, BÉKÉSCSABA

**CoVboy:** Hi Janomoi! Mi ez a megszólítás. Találkoztunk mi már valaha? Ugy saccolom, lehetsz vagy 140 cm, úgy-hogy szerezz be egy sámlit mielőtt Elvirával találkozni akarsz. Persze, hogy nem kívánságműsor, de a potenciális vevőket soha nem dobjuk ki az ablakon. Hogyne tudnánk küldeni, van még raktáron a '92-es Évkönyvből. Saccolásom szerint kb. 200 db. felelhet meg Elvira 183 cm-es magasságával, s mind a 200-ban ott a képe. Utánvétel küldjük, vagy befizeted előre a hatvanezer forintot? Használati utasítás: rakd egymás tetejére a 200 Évkönyvet, a legfelsőt nyisd ki 14. vagy a 21. oldalon, és tedd a 199. tetejére, majd állj fel egy sámlira és már smárolhatsz is. Hatvanezerért még olcsón meg is üsz-tad...

Hi!

Könyörgöm hívd fel a figyelmét annak a sok örültnek a következőkre:

- 1.) Zalalövön van TSZ, vagy valami hasonló
- 2.) Vannak tehének és bikák is
- 3.) Vannak vendéglátóipari egységek is (igaz én eddig csak hetet találtam meg)

Ami nincs: ennyi és ekkora barom! Elnézést, ha durva volt, de az illetékesek megérdemlik!

KOZICS TIVADAR, PANKASZ

**CoVboy:** Kedves Zivatar! Ez a zalalövői téma már kezd unalmas lenni. Senkit nem óhajt(ott)unk lejártni és megsérteni. Elhisszük, hogy van TSZ, vagy valami hasonló, azt is, hogy vannak tehének és bikák is. Azt viszont nem hiszük, hogy csak 7 vendéglátóipari egység van. Előbb-utóbb kénytelenek leszünk megszámolni... Egyebek ügyében lapozz vissza egy picit, a lövői téma ma már volt műsoron!  
Helló!

Gettonak üzenem, hogy a rajzok marha jók, majdnem olyan szédültek, mint egy Monty Python, de volna egy személyes üzenetem. Nem hiszem, hogy Szentkirályon volt katoná... az ominózus CoV 25-béli levelét ugyanis megmutattam apámnak, aki — mily véletlen! — egy szentkirályszabadjai laktnyában ejtőernyős százados. Elég az hozzá, hogy apám nem akadt Müller Mihály honvéd nyomára a nyilvántartásban. Mi a tanulást? Alighanem hanyagul vezetik a nyilvántartást a seregben, vagy hamis tényeket közzöttek a vicc kedvéért?

HATVÁGNER ATTILA, VESZPRÉM

**CoVboy:** Ha már ügyis elől van a CoV 25 — a Getto rajzlopas ügye miatt legfelülre került —, belekukkantottam. Ebben valahogy nem szerepel olyan, hogy Szentkirályszabadján katoná. Az egy előbbi CoV-ban szerepelt, ugyanis amikor Getto bevonult, a kiképzés 4 hetét ott töltötte, majd többször átvezényelték ide-oda. Azon persze nem csodálkoznék, ha sehol sem szerepelne a nyilvántartásban, mivel kerítésbérlete volt, így többet töltött kint, mint bent, vagyis sosem volt idő nyilvántartásba venni, de az is lehet, amit te írtál, hogy valóban hanyagul vezették a nyilvántartást...

A végére hagytam egy levelet, melyet Szolnokról küldtek nekem. Meghívtak egy partyra, hogy a zsűriben vegyek részt. A megadott időpont sajnos nem jő, éppen külföldön leszek. Ettől függetlenül az csak természetes, hogy felhívjam a figyelmeteket erre a partyra:

A CHROMANCE és a FACES

szervezésében számítógépes találkozó és verseny lesz 1993. december 20/21-én a szolnoki Ságvári Endre Művelődési Ház színháztermében (Szolnok, Szapáry út 23.).

A versenyen minden amatőr munkát értékelni és díjazni fognak a közönség szavazatai alapján.

Non-stop nyitvatartás, büfé  
Ügyességi és játékos vetélkedők  
Filmvetítések

## A hónap TOP listái:

### C64

Mayhem in Monsterland  
Wasted Time  
A gonosz herceg  
Cool World  
ULTIMA sorozat  
Centauri Alliance  
Pirates!  
Rocket Ranger  
Starship Commander  
Ingrid's Back

### Amiga

Syndicate  
Elite 2. - Frontier  
Alien Breed 2. (AGA)  
Ishar II.  
Jurassic Park (AGA)  
Dune II.  
T.F.X. (AGA)  
Hired Guns  
One Step Beyond  
Trex Warrior

### PC

Larry 6.  
Jurassic Park  
Syndicate  
Elite 2. - Frontier  
Privateer  
Ishar 2.  
Day of the Tentacle  
Return to Zork  
Betrayal at Krondor  
Dark Sun

### Plus/4

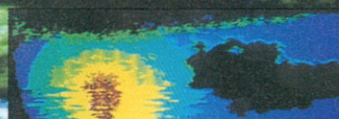
Bard's Tale III./Pigmy  
Corruption/Csory  
Supremacy/TGMS  
FISH!/Csory  
Pipemania 2/TCFS  
JINXTER/Csory  
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS  
Cloud Kingdoms/TCFS  
Goonies/Muffbusters  
Carm. San Diego/Csory

Minden kedves olvasójának Boldog Karácsonyt és  
CoV-ban gazdag Boldog Új Esztendőt kíván

# a CoV Szerkesztősége

(A rejtvény házon kívül van, nyitás januárban)

# Ünnepi ajánlatunk az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek 2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent C64-re a



Valamikor réges-régen, a távoli jövőben járunk. Az Elpocsékolt Idő (Wasted Time) kora után vagyunk 15 évvel. Az Elpocsékolt Idő kora a XXI. század első negyedében kezdődött, és több, mint 400 éven át tartott. A korszakot a teljes szellemi lustaság jellemezte, a tudományos fejlődés szinte egy helyben állt. A XXV. század derekán egy zseniális ifjú azonban sajátos gondolkodása révén olyan eredményekre jutott, amelyek alapján megrázták a tudományos világot. Olyan léptékű fejlődés indult meg, amely felülmúlta még a legendás XX. századot is. A fejlődés azonban ismét lecsengőben van...

...Pár napja néhány szorgalmas asztrológus megdöbbentő híreket hozott. Valamilyen galaktikus méretű katasztrófa folytán egy nagy méretű üstökös megindult a Naprendszer felé, és előzetes számítások szerint egyenesen a Föld felé tart. Sőt, olyan szerencsétlenül alakul a Naprendszer nagyobb égitestjeinek mozgása, hogy a Föld eléréseig még le sem lassul semmilyen hatás következtében. Mivel a Földet már régen megtisztították minden komolyabb fegyverzettől, a jelenlegi technikai szinten a katasztrófa megakadályozása lehetetlennek tűnik. Egyetlen remény: a kísérleti stádiumban levő időgép, amellyel egy bátor és felkészült személy elutazhat a múltba, és elhelyezheti valahol az eddigi tudományos fejlesztések eredményeit, valamint a figyelmeztetést a veszélyre. A választás az Önképző Osztag (Ielkes harcművészet-mániások kis csoportja) egyik tagjára esett, akinek a számítógépek kb. 5% esélyt adnak a túlélésre és a feladat sikeres végrehajtására. Szegény fickót persze erről nem tájékoztatták. Miután az Osztag vezetője berendelte a főhadiszállásra, kapott egy gyors kiképzést és oktatást a XXI. század elejének viszonyairól, valamint a küldetés körzetéről. Ezután barátunk elteleportálódott a múltba, ahol azonban rezignáltan kellett tapasztalnia, hogy sok minden nem úgy van, ahogy neki elmondták...

Így kezdődik a Freebrain Software által elkészített Wasted Time című játék, amely kb. kétéves munka eredménye. A játék elején választhatunk, hogy magyar vagy angol nyelven kommunikáljon velünk a program. Az intro után megtekinthetjük a kaland előzményeit hősünk szemszögéből, majd megkezdhetjük a küldetés végrehajtását. Ha sikerrel teljesítettük a feladatot, akkor büntetésből megnézhetjük az endsequence-t, amely tájékoztat a következményekről, valamint néhány egyéb dologról a programmal kapcsolatban.

A játék egy lemezoldalas, a szerzők igyekeztek megkímélni a játékosokat a lemezcseréltetéstől, még a kimentett állások is rákerülhetnek a játéklemezre. Szintúgy szempont volt a gyorsaság is: ne kelljen semmire percekig várni, erre jó a gyorstöltő.

A program egészét szép grafika és jó, a hangulathoz illeszkedő zene jellemzi. Elsődleges szempont volt a kényelem: a program szinte minden lehetősége elérhető joystick (vagy joy módban használt mouse) segítségével. Kivételt képeznek az input-ok: ezeknél ugye a joy-os megoldás kissé idegesítő lenne. Papír és ceruza viszont ajánlott, mivel a játék helyszínein könnyű eltévedni.

**A program ára: 499,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t, valamint a postai és csomagolási költséget is) — Szállítás: postai utánvétellel  
Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519.  
(Budapest, XI.Vásárhelyi P.u.8. 1114)**

# ACOMP

Számítástechnikai Kft.

1125 Budapest, Királyhágó utca 2.

Tel.: 156-6790, FAX: 251-2385

1191 Budapest, Katica utca 9.

Tel.: 147-0625, FAX: 177-9419

1135 Budapest, Szent László út 74/A.

Tel.: 149-6165, FAX: 251-2385

## SZENZÁCIÓ! SEGA Megadrive + 1 CONTROL PAD + 1 Játék kártya CSAK 18.999,- FT!!!

Commodore Amiga 500	29.990,- Ft	Képdigitalizáló + RGB Splitter	13.900,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	29.990,- Ft	Mouse-joystick automatikus kiválasztó	1.990,- Ft
Commodore Amiga 600	29.990,- Ft	Real Time Clock for Amiga 1200	2.490,- Ft
Commodore Amiga 1200	49.990,- Ft	C-64 / C-128 Joystick Mouse	1.990,- Ft
Commodore Amiga CD-32	49.990,- Ft	C-64 / C-128 C1351 Mouse	2.490,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21.990,- Ft	Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	1.990,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 60 MB HD kábellel	24.990,- Ft	C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 80 MB HD kábellel	28.990,- Ft	C64 Action Replay Mk.VI.Pro. + kézikönyv	5.900,- Ft
Amiga 600/1200-hoz 120 MB HD kábellel	36.990,- Ft	NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	420,- Ft
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB	319.000,- Ft	NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	420,- Ft
+4MB RAM modul	33.900,- Ft	Noris üveg 14" monitorfilter	1.490,- Ft
Commodore Amiga 4000/030/4MB/120MB	209.000,- Ft	Noris hálós 14" monitorfilter	400,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	4.990,- Ft	Noris porvédő Amiga 500/500 Plus	890,- Ft
Commodore C-64.II / Video Game Set	13.990,- Ft	Noris porvédő C64/II.	590,- Ft
Commodore C-64 Terminator Set	19.990,- Ft	Mouse pad	220,- Ft
Commodore 1541/II Floppy Drive	9.990,- Ft	Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	19.900,- Ft
Commodore MPS 1230 printer	23.990,- Ft	Soundblaster 16 BASIC hangkártya	24.900,- Ft
Commodore 1084S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Soundblaster 16 ASP DeLuxe hangkártya	32.900,- Ft
Commodore 1085S stereo-color monitor	29.990,- Ft	Rocgen Genlock for Amiga	9.900,- Ft
Commodore 1940 Multisync monitor	49.990,- Ft	Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
512 Kb órás memóriabővítő	4.990,- Ft	1,76 MB HD külső drive Amigához (OS2+)	16.990,- Ft
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft	Roctec-332 3.5" Amiga slim külső drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	6.500,- Ft	Roctec-382 3.5" Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	6.900,- Ft	Roctec-382 3.5" Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
NoName 3.5" DS/DD lemez	550,- Ft	Roctec-362 3.5" Amiga belső drive	8.500,- Ft
NoName 3.5" DS/HD lemez	790,- Ft	Rochard HD kontrollor A500/A500 +	17.900,- Ft
NoName 5.25" DS/DD lemez BULK	200,- Ft	+ 80 MB Hard Disk	24.990,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	750,- Ft	+ 1 MB Simm RAM	6.500,- Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.390,- Ft	Midi Amiga Interface	3.490,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft	Handy-scanner + Interface Amigához	14.900,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	330,- Ft	Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
Verbatim 3.5" DS/DD lemez	750,- Ft	Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.490,- Ft
Verbatim 5.25" DS/HD lemez	650,- Ft	Trackball Amigához	3.590,- Ft
BASF 5.25" MF 2DD lemez	330,- Ft	3M DC2120 Streamer kazetta	2.900,- Ft
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.190,- Ft	Amiga Euroscart kábel	1.190,- Ft
Profex 5.25" DS/HD lemez (11 db/form.)	395,- Ft	Amiga Magazin (német) újság	490,- Ft
Amiga Action Replay MK.III. + kézikönyv	9.990,- Ft	Power Play (német) újság	490,- Ft
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft	AMIGA 1200 felhasználói kézikönyv (magyar)	495,- Ft
JOYSTICK-ok:		Quickshot QS - 130F Python1	850,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM	990,- Ft	Quickshot QS - 137F Python1M mikrokapcs.	990,- Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1.290,- Ft	Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrokapcs.	2.890,- Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5 IBM	2.790,- Ft	Quickshot QS - 149 Intruder1	2.690,- Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3.490,- Ft	Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990,- Ft
Quickshot QS - 101 I.	450,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000	1.090,- Ft
Quickshot QS - 102N II.	580,- Ft	Dynamics Competition Pro IBM	3.990,- Ft
Quickshot QS - 102P II.Plus mikrokapcs.	660,- Ft	Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1.490,- Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrokapcs.	790,- Ft	Dynamics Competition Star Mini	1.990,- Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1.390,- Ft	Dynamics Competition Special Mini	1.690,- Ft
Quickshot QS - 129F Flightgrip1	750,- Ft	Dynamics Competition Transparent Mini	1.690,- Ft

Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!

Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.

Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat! (Átfutási idő: 1-2 hét)

A fenti árak 1994. január 19-ig érvényesek!