

64
AMIGA
PC * PLUS-4

COV

Commodore Világ #24
IV. évfolyam
1992/3. szám
Ára 74,— Ft

PANZER
GRENADIER

MANAGER
PROGRAMOK

ADVENTOUR

PROGRAMOZÁSTECHNIKA



Now majesty, we are plagued by the
imaginings of a madwoman. Is this
the respect our labor has earned?
We will not strike a single

CASTLES

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A ComputerBooks Kft ajánlata

Fogyasztói ár

Fogyasztói ár

Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick (mikrokapcsolós)	1.000,-
Joystick	813,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 3 db-os	98,-
5.25" 5 db-os	113,-
5.25" 10 db-os	188,-
5.25" 50 db-os	613,-
5.25" 100 db-os	738,-
5.25" 140 db-os	813,-
3.5" 10 db-os	188,-
3.5" 40 db-os	613,-
3.5" 80 db-os	738,-
3.5" 140 db-os	813,-
EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz
NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
SONY mágneslemez	
3.5" DS/DD	1.500,-/20 db
3.5" DS/HD	3.000,-/20 db
5.25" DS/HD (10 db/doboz)	975,-/doboz

BULK mágneslemez (minimálisan rendelhető: 10 db)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-/db
BULK 5.25" DS/HD	60,-/db
BULK 3.5" DS/DD	73,-/db
BULK 3.5" DS/HD	119,-/db
Német nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	300,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
SHARP EL 231C számológép	450,-



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, XII. TARTSAY VILMOS U. 12.

TEL.: 175-1564; FAX: 175-3591

Levél cím: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.: 71, 1253

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

Címünkön számítástechnikai szakkönyvek nagy választékban rendelhetők, ill. megvásárolhatók!

GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket talán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollektiókat.

64-es szekciónk

csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka felöleli a Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

PC-szekciónk

mindössze másfél éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerzzük az 1990. előtt megjelent játékokat is, így nemsokára azokat is felvesszük katalógusunkba.

Amiga szekciónk

szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékprogramok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. I. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímezett válaszborítékot is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusok szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény). Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

PC * AMIGA * 64

- 2 News
 - 5 Panzer Grenadier (64)
 - 7 Manager Programok (64, Amiga)
 - 11 Castles (Amiga, PC)
 - 15 Gateway to the Savage Frontier (64, Amiga, PC)
 - 19 Adventour
 - 21 Térképek (64, Amiga)
 - 22 Elsősegély (64, Amiga, PC)
 - 24 Plus/4 sarok (Plus4)
 - 27 Programozástechnika (64)
- Hirdetések
CoVboy Posta

Commodore Világ

IV.évfolyam, 1992/3.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Kovács József

Belső grafika+tehenek: Müller Mihály

Munkatárs: Török Tibor

Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (Nem győzi Ióni a képernyőket — CoVboy)

Postacím: COMMODORE VILÁG

COM-WARE Kft

(vagy ami jólesik)

Budapest, Pf. 363, 1519

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

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

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a június 15.-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt a tavasz, a jó idő, zöldellnek a fák, c(s)iripelnek a madarak (és a **printerek — CoVboy**), s miközben az ifjabbak a nyári szünetre készülnek, s közben a benzin ára is emelkedett, szép komótosan bebattyogott köztetek a CoV legfrissebb, még ropogós száma.

Ha a sejtéseink nem csálnak, akkor már május második felét tapossuk, ami úgy önmagában nem is lenne olyan nagy dolog, de ilyen tempóval az évvégén nem dupla-számot kell majd kiadnunk, hanem triplát, esetleg 4 számot is összevonhatunk. Persze erről szó sincs, ha egy picit odakalandoztok az impresszum aljára, szíveteket megdobogtató információ birtokosai lehettek.

Trattatattatam, a dobok peregnek, harsonák zengedeznek, majd a tapsvihar alábbhagyása után közhírré tétetik:

A CoV fenn- esetleg lennállásának történetében először merjük az orrotokra kötni, hogy kb. mikor jelenik meg a következő szám. Ezt természetesen legelőször is magunknak köszönhetjük, azután a nyomdának, a postának, no meg a Mariska néninek, a sarki újságárusnak, aki már mindenkinek és mindenre csak azt hajtogatja, hogy „CoV még nincs” — „CoV már nincs” és ezt némi RND-vel variálja. Egy szó-nak is egy(száz) a vége, annyi bizonytalanság után szeretnénk kicsit szilárdabb talajra helyezni a megjeleneink időpontjait.

A CoV 20/21 dupla-számban közölt ütemezés csak annyiban változik, hogy Július második felében sem szabadultok meg tőlünk, így marad az augusztus, hogy kiheverjétek a CoV olvasása által okozott sokkot.

A továbbiakat tekintve megint tapasztalható némi változás, reméljük nem negatív irányban. Itt van mindjárt CoVboy, aki a múltkor olyan elharmarkodott kijelentést intézett felétek, miszerint ebben a számban majd a 100,- Ft-os vásárlási kuponon kezdi a levelezést. Persze Ő is felejt, ha nem lépünk közbe, ott fejezi be. Ezért Őt visszateleportáltuk 1 oldalal, természetesen marad 3 oldalon, nehogy véletlenül a fejében uralkodó nyomás maradandó károsodást okozzon testi külsőjében.

Az így felszabaduló felületen a továbbiakban új dolgok bevezetését kezdeményezzük, már úgyis sokan kérdztétek, miért nem tesszük a színes

felületre néhány játék színes képét. Velünk lehet egyezkedni, ezért agyafúrt ötlettel 3 részre tagoltuk az oldalt. Helyet szorítottunk rajta a TOP listának, aminek hiányát minden második levélben reklamáljátok. Beindítunk egy rejtvény-sorozatot, ami valószínűleg tetszeni fog nektek, és nem utolsó sorban előre jelezzük, mire számíhattok, ha megveszitek a következő CoV-ot.

A hirdetésekéről

Sokan reklamálták, hogy expressz díjat fizettek, mégsem volt benne a hirdetésük a következő CoV-ban. Azt ugye könnyen be lehet látni, hogy a nyomdai átfutás nem 2 nap. Ebből következően mi azt ígértük, hogy aki expressz díjat is fizet, az biztos, hogy bekerül a következő **NYOMDÁBA KERÜLŐ** CoV-ba. A következő megjelenő, és a következő nyomdába kerülő az két külön fogalom, ezt úgy érezzük nem kell tovább ragozni. Szólni kell viszont egy fontos problémáról, rendszeresen kapunk az OTP-n keresztül hirdetési összeget, ám levelet nem küldött hozzá az illető. Amikor valaki felad egy hirdetést, és nem mellékel a csekket, vagy annak másolatát, akkor arra általában küldünk egy csekket. Namár most, ha valaki azt befizeti, legyen szíves a befizetési szelvényvel együtt a hirdetését is elküldeni, mert nem vagyunk 5 emeletes ADATBANK, hogy az OTP-be beérkező szelvény alapján a levelét ki tudjuk válogatni.

Apropó, visszatérő probléma, a rózsaszín csekkek átfutási ideje nem változott (3-4 hét), ezt azoknak írjuk, akik rendszeresen szakálják az OTP munkatársait, és rajtuk keresztül fenyegetnek minket, hogy pl. „*A március 27-én feladott pénzért cserébe április 8-án még mindig nem kapták meg a küldeményt!*”.

Arra is megkérnénk benneteket, hogy táviratilag se adjatok fel pénzt, mert biztos, hogy a legtöbbet fogtok várni a küldeményre. Ennek az az oka, hogy a távirati blankettával a feladó adatait általában nem továbbítják, így nem igazán tudjuk a csomagot hova továbbítani, egészen addig, amíg az illető jogi képviselője útján tértivevényes levélben meg nem fenyeget minket. Sajnos már ilyenre is volt példa, pedig vétlenek voltunk. **Ennyi jutott most eszünkbe, jó szórakozást az e havi terméshez...**

FIGYELEM! A továbbiakban havonta 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, stb.) küldenek be. A nyertesek neveit a következő számtól már közzétesszük. Nyereményüket postán keresztül juttatjuk el.

NEWS

Kaland/RPG

—— PC, Amiga ——

Még ki sem simulhattak az előző számban közölt **MAGIC CANDLE**-leírás által okozott ráncok az arcotokon, és mi máris egy vadonatúj rémhírrel szolgálhatunk a témakörben: már készül a program 2. része, amelyben a szerzők a terveik szerint méretben, szereplőkben és bonyolultságban lényegesen felül akarják múlni az első részt. Hát elég nehéz dolguk lesz...

—— PC, Amiga ——

A következő programnál nem igazán tudtuk, hogy ugyan melyik játékkategóriába is kellene besorolnunk, ugyanis mindháromba jól illett volna. Mindegy, 'ahogy esik, úgy puffan'-alapon ide került. Ez nem más mint az **Accolade STAR CONTROL**-ja (mielőtt még felszívna a vizet, hogy ilyen ósdi játékokkal fárasztunk benneteket: a 2. részről van szó). A több, mint 500 csillagrendszerben játszódó sci-fi kaland-stratégia-lövöldözős-stb. eposz első része ugyan mindhárom általunk kultivált géptípuson megjelent, de a második részből egyelőre csak egy VGA PC-verzió van. A továbbiakban még ígérnek egy Amiga-változatot is, 64-est pedig már nem.

—— PC, Amiga ——

Egy másik kis "apróság", amiről ezeken az oldalakon már nemrég szó esett, nevezetesen a Microprose égisze alatt működő **Paragon MEGATRAVELLER** c. véget nem érő története. Nem sokkal maradnánk le a korunktól akkor sem, ha mondjuk a nemrégiben megjelent 2. részével foglalkoznánk, de mivel mi mindig is megelőztük a korunkat, inkább most a 3. részével fogunk foglalkozni. Ez egyelőre csak az ígéret szintjén áll a 16-bites gépek világában, de a szerzők már egészen biztosak abban, hogy a sci-fi kaland új folytatása a **MEGATRAVELLER 3.: THE UNKNOWN WORLDS** címet fogja viselni.

—— PC, Amiga ——

Az **SSI**-nál az **EYE OF BEHOLDER 2**-vel párhuzamosan folytatódott a "hagyományos" SSI-kinézetű játékok gyártása is. Egyszerre több darabka is jön ki tőlük. Elsősorban a Krynn-sorozat legújabb része: bajnokok, halállovagok és sárkányszimulátorok után Krynnben most egy sötét királynő teszi tiszteletét (**DARK QUEEN OF KRYNN**), majd egy újabb véget nem érőnek ígérkező fantasy-sorozat (**Tales of Magic**) első darabja, a **PROPHECY OF THE SHADOWS** lát napvilágot. Igazán érthetetlen módon, egyelőre szó sincs 64-es változatokról.

—— PC, Amiga ——

Most egy újonnan alakult amerikai programozócsapat legelső produkciója következik. A csapat neve **Cyberdreams**, és már a nevükkel is jelzik, hogy munkájukkal azt a sci-fi irodalmi áramlatot kívánják számítógépen megvalósítani, amit **William Gibson** 'Neuromancer' c. könyvének megjelenése óta cyberpunk néven ismer a közönség. Az első fejlesztésük címe **DARK SEED**, amely

nemcsak a nevével, hanem témájával és hihetetlenül aprólékos grafikai kivitelezésével is abba a rendkívül negatív életérzésbe ringatja a játékost, mint a hasonló témájú könyvek. (Aki momentán nem igazán érti, hogy most miről is beszélünk, az gondoljon csak a **RISE OF THE DRAGON**-ra, és akkor mindjárt tudni fogja!) (Aki meg nem tudja, hogy mi az a **RISE OF THE DRAGON**, az gondoljon egy tál lencsefőzelékre! Fasírt nélkül — **CoVboy**) Ha már kezdetnek egy ilyen csemegével szolgál az adventure-rajongóknak a **Cyberdreams**, akkor a folytatás is várhatóan elég jó lesz. Következő két fejlesztésük címe **CYBER RACE** és **THE EVOLVER**, de már elkezdtek dolgozni két cyberpunk-klasszikus ('Bladerunner' és a 'Tron') számítógépes átiratán is.

—— PC ——

Ha már az előbbi programot "csemegének" becéztük, akkor a mostanival együtt lassan már egy egész gyümölcsöstál lesz az e havi News: az **Infocom** neve általában már élénk képzettársításokat okoz az edzetebb adventuristáknak, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy most a hetvenes évek egyik legnagyobb sci-fi bestsellerét vitték számítógépre. A **GATEWAY CORPORATION** története egy szokásos sci-fi sablonra épül: jövőben játszódó mese, melyben az emberiség kirajzik először a Naprendszer, majd más galaxisok meghódítására. Magától adódik, hogy egy szép napon titokzatos idegen lényekre bukkanunk — és ez már meg is adja a történet alapját. A tulajdonképpen hagyományos-

nak (szöveg+grafika) nevezhető játék egész egyszerűen elképesztő vizuális élményt fog jelenteni minden játékosnak, mert a grafikusok most nagyon megdolgoztak a pénzükért: a néha csak egy-két szín különböző árnyalatait használó képek olyan nagyszerű atmoszférát teremtenek, hogy elég nehezebb esik az embernek abbahagynia. Amiga-verzióról egyelőre nem érkezett hír.

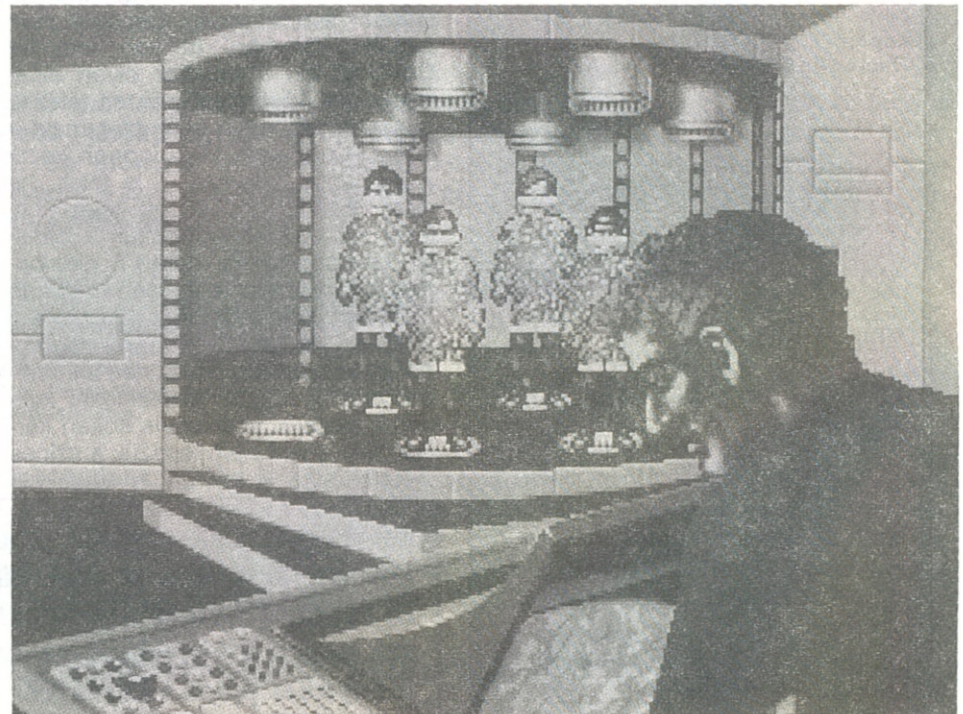
—— Amiga, PC ——

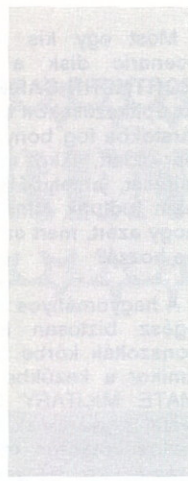
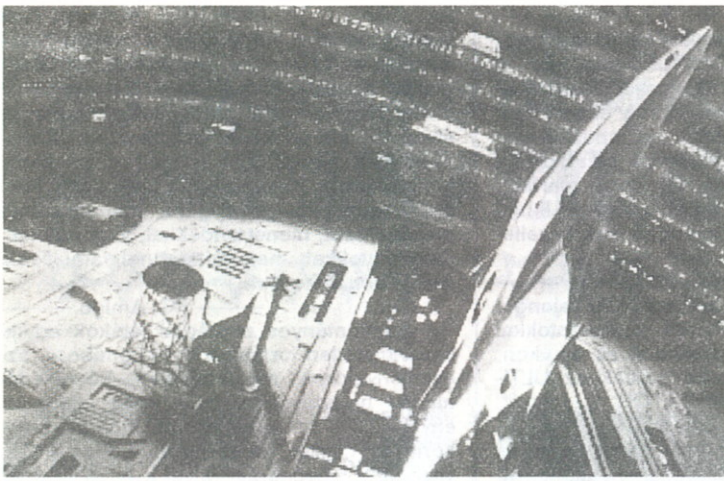
A **PIRATES**-en edződött szobakalózoknak már ismerősen fog hangzani a **Rainbow Arts** új játékának címét kölcsönző sziget: **ST. THOMAS** egy kis angol földdarab a Karib-tengeren, ami a XVII. század tájékán körülbelül ugyanazt jelentette a, khm, "szabadkereskedőknek" (értsd: kalózoknak), mint mondjuk Tortuga. Tehát ismét felröppen az árboccsúcsra a Jolly Roger, és fél-szemű/félkezü/féllábú/féleszű Threepwood-palántaként fogunk vidám körutazást tenni a software-rendőrségtől hemzsegő vizeken. A német nyelvű játékon ugyan elég erősen érződik a **PIRATES** hatása, de a lényegesen kevesebb akció miatt inkább menedzsernek, mint igazi kalóznak érezzük magunkat benne. Maga a játék nem rossz, csak a grafikája tűnik egy kicsit gyengének a kilencvenes évek elvárásaihoz.

—— Amiga, PC ——

Az **Interplay** hatalmas hírerővel beharangozott új játékának szomorú aktualitása van: már huszonötödik éve nem akarnak véget érni az Enterprise űrhajó utasainak kalandjai a Klingonokkal. A 'Dallas' névre hallgató borzalommal vetekedő hosszúságú történet befejezése egyelőre még vár magára addig, amíg az utolsó statisztika is végelgyengülésben kihál a sorozatból — addig is egy jubileumi játékkal ünnepelhetjük Kirk kapitány és társainak évfordulóját. A **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** végül is igazolta a várakozásokat: a Sierra és Lucasfilm által népszerűvé tett '3D animated arcade adventure' stílusba az űrharcok kivitelezésénél egy kis **WING COMMANDER**-t is becsempészték — és máris készen volt a játék! A kalandrész hét

▽ STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)





△ GATEWAY (PC)

küldetésben dolgozza fel a sorozat érdekesebb epizódjait. (Tényleg, most már a 'Dallas'-ból is aktuális lenne egy játék, mondjuk ilyen küldetésekkel, hogy "Ki szív el hosszabb szivart, mint Jockey?", "Ki iszik meg több whiskyt egy rész leforgása alatt?", "Hány melle van Pamelának?" — és így tovább. Biztos jó lenne.)

(Na jó, ebben a hónapban megúsztátok a Sierra-újdonságokat. De legközelebb már nincs kegyelem!)

Szimulátor

———— PC ————

A szimulátorok között rögtön bemelegítőnek egy név, amitől általában mindenkinek mosoly ül ki az arcára — aztán amikor megtudja, hogy ez hány lemezbe fog kerülni, akkor a mosoly feláll és továbbmegy. Természetesen a Microprose-ról van szó. Új műsorszámuk címének eleje (F-15 STRIKE EAGLE) már ismerős lehet, csak a cím végén éktelenkedő három vonás (III.) jelzi, hogy egy vadonatúj produktumról van szó. Azt talán mondani sem kell, hogy megint egy repülőgép szimulátort kapunk tőlük, az meg első pillantásra látható lesz, hogy a fejlesztés alapja ezúttal nem a jellegzetes Microprose-design, hanem a konkurencia WING- és STRIKE COMMANDER-je. Az egész kivitelezés különféle digitalizálók sűrű használatára utal, amikért mi ugyan nem rajongunk, de az kétségtelen, hogy egy minél nagyobb élethűségre törekvő szimulátornál hasznos szerszámoknak bizonyulnak. Ez a végterméken meg is látszik: mindenki készítheti a felesleges helyet a winchesterén. Amiga-verziót nem is ígérnek (ott ez már nem nagyon fog menni), PC-ből pedig — tán mondani sem kell — 386-os, minimum 25 MHz-es, Soundblasterrel felszerelt konfigurációt ajánlanak hozzá.

———— PC, Amiga ————

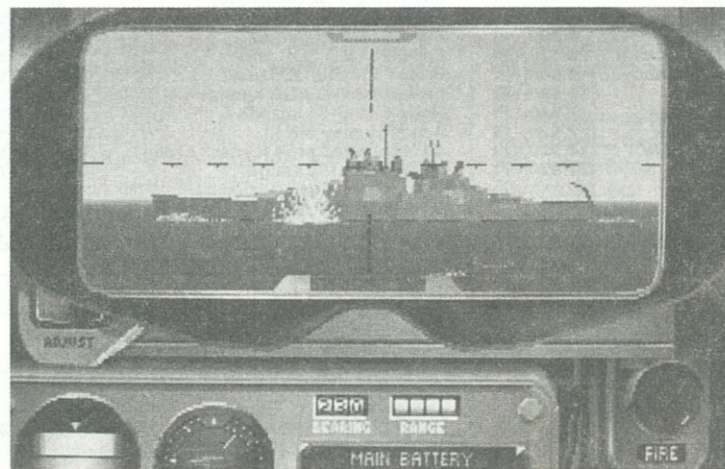
Még mindig Microprose, és még mindig szimulátor — csak az idő kerekét forgatjuk vissza egy csöppet. Túl messzire azért nem megyünk, csak ide a XX. század közepére, mikor is az emberiség egy II. Világháború nevű showmúsor keretében fáradozott azon, hogy kiírta önmagát. Ha ezeket a sorokat valaki még olvassa, akkor megnyugtatóan közöljük, hogy a fáradozás eredménytelen volt — ellenben a légiháború egyik legkedveltebb "játékszere" jó témát szolgáltatott a Microprose-nak egy szimulátor erejéig. Ezt a játékszer úgy hív-

ták, hogy B-17 FLYING FORTRESS, és az a — kétes — dicsőség fűződött a nevékhöz, hogy majdnem leradírozták a Föld térképéről Drezdát, Hamburgot és Berlint (Hiroshimát és Nagasakit viszont le is radírozták, pedig oda csak egyetlen bombát pottyantottak le). Ebben a szimulátorban tehát a változatosság kedvéért nem egy modern vadászgép nyergében ereretünk 'fire and forget'-rakétákat a radaron feltűnő pontok nyomába, hanem egy egészen újszerű érzéssel ismerkedünk meg: a vadkacsavadászaton most nem csak a vadász szerepét töltjük be, hanem a vadkacsáét is! A mi vadkacsáink az "odalent" levő polgári lakosság iesz — mi pedig a légvédelem és az elfogó vadászok vadkacsáit fogjuk játszani. Elég nagy darab célpont egy ilyen B-17-es — nehéz nem eltalálni... A játékból egyébként Amiga-verziót is ígérnek, mert a PC-s alap fejlesztésekor nem olyan minőségű látványra tervezték a játékot, mint mondjuk az előbb említett F-15 III-nál.

———— PC, Amiga ————

Ha már II. Világháborúnál és bombázógépeknél tartottunk, akkor feltétlenül meg kell említeni az Electronic Arts új szimulátorát, ami a HEROES OF THE 357TH címet viseli. A videomániákusoknak már ismerős lehet a név: igen, van egy ilyen film is, ami ugyan nem a VICO filmje, viszont van benne szerelem, meg érzelmes emberek, akik alkalmasint lebombáznak néhány dolgot. Az Electronic Arts nyilván úgy gondolta, hogy sokkal piacképesebb egy olyan szimulátor, amit már filmen is megnézhettek a leendő játékosok. A 357. bombázóezred az

▽ TASK FORCE 1942 (PC)



angol RAF egyik elit alakulata volt, amely számos polgári és katonai célpont elleni bevetésben kitüntette magát, és melleleg a veszteséglistáival is sokáig Nr. 1 volt az angol bombázókötélek között. Az elmondottakból már mindenki kikövetkeztetheti a játék lényegét is — ha nem sikerült, akkor most úgyis elmondjuk: egy Avro Lancaster nehézbombázó legénységét (pilóta, navigátor, bombacélzó, géppuskások) fogjuk irányítani, és főleg éjszakai bevetésekben támadjuk a németek által megszállt Európa katonai (és néha: polgári) célpontjait. A sikeres bevetéseket (értsd: a bombázó viszonylag egy darabban visszatért) szokás szerint különböző plecsnikkel és szalagokkal honorálják — az amatőröket pedig a RAF saját halottjának fogja tekinteni.

———— PC, Amiga ————

A sok háború után evezünk egy kicsit békésebb vizekre, ahol azért ugyanolyan hangosan zúgó motorok fogadnak bennünket: autóverseny. Meg Accolade. <TAPS!> A Forma I. úgy látszik még mindig nagyon piszkálja a fantáziájukat, mert nem bírják ki, hogy ne jelentessenek meg új feldolgozásokat belőle. Mint például most a GRAND PRIX UNLIMITED-et (lámáknak: TEST DRIVE CXLIII.). Túl sok mindent nem lehet írni egy ilyen jellegű játékról, mert a GRAND PRIX CIRCUIT (lámáknak: TEST DRIVE XXXII.) óta túl sok újat senki nem tudott hozni e téren: gyakorlás, éles verseny egy pályán, bajnokság. Illetve egy apró újdonság azért van: a szerzőknek valaki megsúgta, hogy VGA-kártya is van a világon, és lehet, hogy akinek ilyen van, az nem szánalmas négyzetekből rajzolt poligonokat akar látni a monitorán.

———— PC ————

Ha az előbb a békésebb vizekre eveztünk, akkor most újabb evezés következik, méghozzá vissza a háborgó vizekre: flotta-felvonulás jön. Helyszín a Csendes-óceán, az időpont (legalábbis a kezdeti) pedig már benne van a játék nevében: TASK FORCE 1942. Szimulátorok között elég ritkának számít, hogy egy hadihajó (pontosabban: egy egész flotta) parancsnoki hídján találjuk magunkat. Ezzel a kis kuriózzummal pedig a II. Világháború egyik legizgalmasabb részét, a Csendes-óceánon lezajlott japán-amerikai tengeri összecsapásokat (Korall-tenger, Midway-szigetek, stb.) játszhatjuk végig. A játék közben ugyan az embernek általában kicsit déja vu-érzése támad, mert úgy érzi, mintha a WOLFPACK-kel és a STRIKE FLEET-tel játszana egyszerre, de már a forgalmazó neve is ga-

ranciát jelent mindenkinek: náluk már az sem baj, ha lopnak. **Microprose**-nak hívják a forgalmazót.

PC

A **Dynamix** a **RED BARON**-nal már megmutatta egyszer, hogy nem csak unalmas, aprócska és összecsapott kalandjátékokat (pl. **HEART OF CHINA**, **RISE OF THE DRAGON**) tudnak fabrikálni, hanem néha szimulátorokat is. Egy vadonatúj játékban (**ACES OF THE PACIFIC**) a II. világháború csendes-óceáni hadszínterének légiháborújába visznek bennünket, amelyben felvonul az amerikai és japán légierő több mint 30 különböző típusú gépe. Egy szimulátortól manapság már igazán elvárható, hogy a játékos a lehető legtöbb bombázó-, torpedóvető- és vadászbevetésen próbálhassa ki rátermettségét, de a ráérősebb típusok akár a teljes csendes-óceáni légiháborút végigjátszhatják, a pearl harbori csapástól egészen 1945. augusztusáig, amikor az USA gyakorlatilag partraszállás nélkül, a levegőből kényszerítette megadásra Japánt. A grafika nyilván VGA (mi más?), 386-os gép és hangkártya ajánlott. A látvány kivitelezése természetesen már a szimulátorok új generációjának hagyományai alapján teljesen valós — a poligonok tavaly kimentek a divatból. Amiga-változat nem valószínű.

Stratégia

PC, Amiga

Szegény **CIVILISATION** még alig jelent meg, máris elkezdtek követni a kópiatársai. Ebben a kategóriában az első a **Millennium GLOBAL EFFECT**-je, amely arcátlanul ellopta Sid Meier csúcspogramjának ötletét: civilizációs fejlődést fogunk játszani, városokat építünk, új területeket fedezünk fel és a technikai haladás is a mi részünk lesz. A **GLOBAL EFFECT** egy valamiben azonban máris felülmúlja a nagy elődöt: a játékot ugyan csak három játékos játszhatja, de ebből csak az egyik lehet a számítógép — itt tehát végre már egymás ellen is lehet küzdenünk.

PC, Amiga

Most egy kis **Interplay**-újdonság: egy scenario disk a **CASTLES**-hez. Ez a **NORTHERN CAMPAIGN** nevet viseli, tehát az építkezésekbe beleunt király északi hadjáratokba fog bonyolódni. Ha lapoztok egy pár oldalt, akkor megtaláljátok az alapjáték leírását, amelyből kiderül, hogy marhára nem tudtunk elmenni hódítgatni — lehet, hogy azért, mert ez a scenario disk is kelle-ne hozzá?

PC, Amiga

A hagyományos tili-toli stratégiák rajongói egész biztosan körkörös mozdulatokkal vonszolták körbe a nyelvüket az ajkukon, amikor a kezükbe kaparintották az **ULTIMATE MILITARY SIMULATOR 2.** részét. Mivel a gyártónak is érdeke, hogy a folyamatos körkörös mozdulatok biztosítsák a számlájukra becsörgő pénz folyamatosságát, most újabb darabkával kedveskedtek a jónépnek: egy scenario diskkel. Az **UMS II PLANET EDITOR** segítségével mindenki saját maga tervezheti meg leendő összecsapásainak színhelyét — mindaddig, amíg utánuk nem dobnak egy **UMS III**-at.

PC

Az amerikai **Maxis** neve talán nem túl sokat mond az Amigásoknak, de annál többet azoknak a PC-seknek, akik néhány **SIM**-mel kezdődő nevű játékban (**SIM CITY**, **SIM EARTH**, **SIM ANT**) már megpróbálták beletalálni a pointerrel azokba a lehetetlenül aprócska ikonokba. Ez az apró kellemtelenség talán abból adódik, hogy a játékokat eredetileg MacIntoshra tervezték, nem pedig olyan szánalmas PC-tulajdonosoknak, akiknél az egér görgőin félcents vastagságban áll a kosz (kém, ezek mi volnánk). Mindegy, ha egyszer az ember már hozzászokott a műtyürke ikonkákhoz, akkor az eddigi produkcióik mellől elég nehezen tudott felállni. Ez különösen így lesz az új **Maxis**-stúfánál, amelynek a neve teljesen formabontó módon nem 'SIM'-mel kezdődik, hanem 'A-T'-tal (**A-TRAIN**). Mihelyt valaki elkezd majd játszani vele, az első benyomása az lesz, hogy itt valakik egészen profátlanul ellopták a **Microprose**

RAILROAD TYCOON-ját. Mentségükre legyen mondva, hogy mind a grafikai kivitelezést, mind pedig a menürendszert átforgalmazták a saját képükre, tehát ha mondjuk eltekintünk a téma ellopásától, egészen élvezetes kis játékban lesz részünk. Különösebben sokat nem is kell ezen kívül elmondanunk róla, hiszen a játék tiszta RR: egy vasúttársaságot fogunk menedzselni, tőzsdézéssel, menetrendekkel, vagonokkal, mozdonyokkal, meg mindennel, ami csak az RR-ben előfordult.

PC, Amiga

A hagyományos stratégiai játékok egyik kimeríthetetlen forrása a II. világháború: az eseményekben meglehetősen bővelkedő hat év hadműveleti talán még akkor is egyre újabb témákat fognak kínálni, amikor a összesen alban háztartásban PC-k vezérlik a mosógépet. Mivel a hírek szerint a jövő héten esedékes a mángorló feltalálása, ez még egy kicsit odébb van — a lényeg az, hogy **SSI** stratégiai programokat gyártó részlege, most egy kevésbé ismert, de a nyugat-európai hadszíntér sorsát döntő mértékben meghatározó csapást választott ki feldolgozásra, ami végül is közvetlenül Németország bukásához vezetett. **(Most akkor a hadművelet vezetett bukáshoz, vagy az, hogy az SSI ebből csinált játékot? — CoVboy)** 1944. decemberének közepén a németek mindent egy lapra feltéve megindították offenzívájukat az Ardenneknben, szinte pontosan ugyanott, ahol négy és fél évvel korábban néhány nap alatt felgöngyölítették a szövetségesek frontját. A rossz időjárási viszonyok is a kezükre játszottak, és majdnem sikerült véghezvinniük ugyanazt. (A történet egy kissé szirupos feldolgozása volt 'A halál 50 órája' c. film.) A **PATTON STRIKES BACK** akkor kezdődik, amikor az üzemanyaghiánnyal küszködő németek támadása kifut, és a front déli részén előrenyomuló Patton tábornok 3. amerikai hadserege északra fordul és ellentámadásba lendül. Igazi érdekesség a stratégiai programok rajongóinak — az akcióra áhító játékosok viszont inkább keressenek valami mást.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

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

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft
Commodore Amiga 500	35.920,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft
Commodore Amiga 2000	75.120,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	26.320,- Ft
Commodore A-520 TV-modulátor	2.800,- Ft
Commodore C64/II.	11.680,- Ft
Commodore 1541/II.floppy	13.280,- Ft
Commodore 1802 monitor	19.920,- Ft
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4.792,- Ft
Philips CM 8833/II. stereo monitor	26.320,- Ft
Telmex 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft
1.8 MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft
Profex 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Roctec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Roctec 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft
Epson LQ-200 24 tús printer	31.920,- Ft

Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft
Quickshot II. joystick	552,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	392,- Ft
Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
Noname 5.25" DS/HD lemez	384,- Ft
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" MD2-D lemez	472,- Ft
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792,- Ft
Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Profex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Profex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Noris C15 C-64 kazetta 5 db.	312,- Ft
Action Replay MK.III.	12.792,- Ft
4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Noris Maus M3 Amiga	2.000,- Ft

Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Noris Amiga 500 porvédő	792,- Ft
Noris C-64/II. porvédő	632,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft

Posztterek, játékok
nagy választékban kaphatók!

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

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

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

Commodore Gyorsszerviz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység

javítás/csere, és videoszervizelés is

☆☆☆☆ PANZER GRENADIER ☆☆☆☆

Ha valamilyen számítógép tulajdonosától azt kérnénk, hogy mondjon az első eszébe jutó software-házat, ami arról a fogalomról jut eszébe, hogy AD&D, akkor ezerből kilencszázkilencvenkilenc az SSI-t említené. A fennmaradó egy személy Balázs bátyó, aki a kérdésre reagálva azt mondta: mi az a "dí-en-dí"? Do not defect? Így tehát bizony mondhatjuk, hogy az SSI és az AD&D fogalma teljesen összefonódik — miközben mindenki megelégedik arról, hogy az SSI-nak van egy másik részlege is, ami a szerepjátékokhoz hasonló mennyiségben (és főleg: minőségben) ontja magából a prima kis stratégiai játékokat.

A nagyítónk alá kerülő **PANZER GRENADIER** nem nevezhető valami friss programnak, de azért választottuk éppen ezt, mert az egyik legjellemzőbb darabja az SSI stratégiai programjainak: aki ezzel tud játszani, az már elmondhatja magáról, hogy a többivel is tud. A játékok elkészítéséhez ugyanis nyilvánvalóan egy szerkesztőt használnak, amiben csak néhány grafikai modult kell kicserélni, és a játékos máris repülhet a vadonatúj játékkal.

A hagyományos stratégiák legkedveltebb témája a II. világháború hadműveletei. Ez ennél a játéknál sincs másképp, sőt, a "páncélgránátos" név azt is elárulja, hogy páncélos hadosztály(ok) különböző alakulatait fogjuk irányítani. A helyszín a Szovjetunió lesz, és mi német részről fogunk harcolni.

Miután mindenki sikeresen kitalálta, hogy 'Boot 2.0'-val indul a játék, bejelentkezik a főmenü, amelyből 'F1' megnyomásával indíthatjuk a kiválasztott hadműveletet, 'F3'-mal öt különböző hadművelet között válogathatunk, 'F5'-tel pedig egy előzetesen kimentett játékállást tölthetünk vissza. A hadművelet kicsinyített térképe a képernyő felső részén látható, amelyen piros téglalapok mutatják a hadosztályunk (hadosztályaink) kiindulási pozícióját, és nyilak a tervezett támadási irányt. Ez utóbbit nem árt megnézni a hadművelet indítása előtt, különben órákat fogunk kódorogni, mire végre egy ellenséges csapatra bukkanunk. Indítás után a funkcióbillentyűkkel beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a játék sebességét és máris bejelentkezik a játékképernyő.

A felső részen látjuk, hogy éppen melyik fázisban vagyunk. Ezekről részletesen majd később.

A képernyő legnagyobb részét a terep foglalja el, amelyet ide-oda scrollozhatunk a kurzor mozgatásával. A jelölések szerintünk egyértelműek, de azért néhány szó erejéig foglalkozhatunk velük. Fehér ikonok jelzik a saját csapatainkat, barnák az oroszokat. Az ikonban levő ábra utal az alakulat típusára is. Kezdetben az oroszokat nem látjuk: csak akkor fog megjelenni a terepen, ha már felfedeztük őket, vagyis legalább



egyszer tüzet nyitott valamelyik egységünkre. A sötét mezők erdőt jelentenek, amelyek nagyon lelassítják az alakulataink mozgását (néhány csapat nem is mozoghat benne), továbbá tüzelésnél akadályt jelentenek: csak közvetlen közelben (2-3 karakter) álló ellenségre lőhetünk erdőben. A sötét vonal jelzi az utakat: bármely egység itt halad a leggyorsabban (két-háromszor gyorsabban, mint mondjuk mezőn), tehát csak akkor célszerű letérnünk rólok, ha harchoz fejlődünk fel. Kék sáv mutatja a folyókat, amelyeken csak a gyalogság vagy a lövészek kelhetnek át, a többiek csak a hidakon közlekedhetnek. Fekete téglalapok mutatják a településeket (az első hadműveletnél például a keleten levő hid déli részén van két falu). Ezek is nagyon lelassítják a mozgást, továbbá akadályt jelentenek tüzelésnél. Fedezéknek úgyszintén kiválóak: egy városban beásott gyalogsági egység, akár több körön keresztül is feltarthat 2-3 páncélos alakulatot. Az említetteken kívül még egy terepforma van: ha páncélosainkkal mezőn haladunk keresztül, akkor szaggatott pontsor mutatja, hogy szépen feltűrték a földet, és az őket követő alakulatok ezen már jóval lassabban haladnak majd keresztül.

A játéktér alatt látható az aktuális egység megnevezése, valamint az S=1-5 mutatja az erejüket. Ez utóbbinak a tüzelési fázisban van jelentősége: egyrészt ennyiszor tüzelhet egy fázis alatt a megadott célpont-ra az alakulat, továbbá az ellenség találatai ezt csökkentik. Ha elfogy, akkor az egység állapota először "szétvert"-re (Disrupted) módosul (az egység nem lőhet és nem mozoghat), majd újabb találat(ok)nál meg-

semmisül. Az S értékét nem tudjuk növelni (utánpótlási fázis nincs), de ha az egység 3-4 körön keresztül nem kapott találatot és nem mozogtak, akkor az ereje automatikusan növekszik eggyel. Az egységek nevének jelentését néhány, az első és a második hadműveletből vett példán keresztül szemléltetjük (a zászlóalj és századjelzések természetesen változnak):

Infantry Co.: A 3. zászlóalj 2. gyalogsági százada. A gyalogosok lassan mozognak, tűzerejük gyenge és mindössze 5-6 karakter távolságban levő ellenfélre tüzelhetnek. Beásva viszont kemény ellenfelek bárkinék, továbbá közelharcban (az ellenfél pozíciójába lépve) nagyszerűen alkalmasak tüzérségi egységek ellen. Páncélosok megrohamozását inkább ne erőltessük velük...

Recon-Motorcycle (vagy Armored Car) Section: Felderítők. Lőni nem lehet velük, viszont ők tudnak a legtöbbet lépni egy körben, tehát — ha vannak — nagyszerűen alkalmasak az ellenfél pozícióinak felderítésére.

Tiger Company: Tigris harckocsik. Nehéz harckocsik, nagy tűzerővel, ráadásul elég sok ellenséges találat kell ahhoz, hogy egyáltalán egy egységet gyengüljenek. Ha vannak a hadtestben ilyenek, akkor mindig őket küldjük előre takarítani.

Panzer IV (vagy Panther) Company: Panzer IV (vagy Panther) közepes harckocsik. Tüzelésnél kicsit gyengébbek, mint a Tigrisek viszont valamivel gyorsabbak náluk.

HMG Co.: Géppuskás lövészek. Ez is gyalogsági alakulat, ugyanazokkal a mozgási jellemzőkkel (ezek is átkelhetnek a folyón), de a tüzelési fázisban az ő HIT-jeik

jóval többet érnek.

Assault Gun: Rohamlövegek. Ezek olyan harcokocsik, amelyeken a löveg nem forgatható toronyban van elhelyezve. Mozgásban valamivel lassabban haladnak, mint a páncélosok. Ez tüzelésnél annyi különbséget jelent, hogy ezeknél teljesen nyílt terepen is többször kapunk *No Line of Sight* üzenetet, viszont ha a célpont kábé szemben van velük, akkor majdnem mindig célba találunk.

Mortar Section: Nagy kaliberű, meredek röppályán repülő lövedékekkel tüzelő mozsárágyúk (vagy inkább aknavetők). A többiekhez képest beosztásuk lassan mozognak, viszont ezeknek nem jelentenek tüzelési akadályt az erdők és a városok (tehát akár egy erdő másik oldalán levő ellenségre is lőhetünk velük. A lőtávolságuk is nagyon nagy (ami a képernyőn látszik, arra lőhetünk is velük), viszont 3 karakternél közelebb álló ellenséget nem tudnak eltalálni. A nagy lőtávolság miatt lehetőleg ne engedjünk a közelükbe senkit, mert a gyalogsági tűz is nagyon hatásos ellenük. A mozsaraknak egy tüzelési fázis kell, hogy belőjenek egy célpontot, tehát az ebben a körben már léptünk velük, akkor az azt követő tüzelési fázisban általában egyetlen találatot sem szoktak elérni.

Artillery: Tüzérség. Az oroszoknál ezek általában egy adott helyen vannak beásva, nálunk meg úgy működhetnek, mint a rohamlövegeink.

Regimental HQ: Parancsnokság. Nem mindegyik hadműveletben van. Lehet vele támadni is, de mi inkább hátul kullogtunk ezzel, mert a játék célja nyilván nem az, hogy mielőbb elveszítsük a parancsnokságunkat.

Pioneer Battalion: Utászok. Csak a 2. hadművelettől kezdve lesznek, mert onnan egy nagyon kedves kis tréfa vár bennünket már rögtön a játék elején. Az észak felé vezető út első kanyarja előtt (közvetlenül az erdő mellett álló 4 alakulatunk felett) a terep teljes szélességében egy 2-3 pozíció szélességű aknamező húzódik. Ez a mókás berendezés arra jó, hogy ha egy egységünkkel egy elaknásított pozícióba lépünk, akkor az pont olyan, mintha az ellenség a tüzelési fázisában kapott volna egy találatot (gyalogságnál rögtön csökken is eggyel az erő). A már felfedezett aknamezőket zöld pöttyök jelzik. Ha egy elaknásított pozícióba utászokkal lépünk, akkor ugyan alattuk durran egyet a föld, de a pozíciót azonnal meg is tisztítják az aknáktól, tehát az utánuk következők már szabadon áthaladhatnak. A második hadműveletet tehát úgy kezdjük, hogy a mozgási fázisban az utászokkal utat nyitunk a két észak felé vezető úton. Itt egyébként lesz még egy aknamező, körülbelül a terep közepén. Harcban és mozgásnál az utászoknak egyébként ugyanazok a jellemzőik, mint a gyalogságnak.

Ennyit akkor a különböző csapatokról. A képernyő alsó részén a TURN felirat mutatja, hogy hanyadik körben vagyunk, a TIME pedig hogy éppen hány óra. Ez utóbbinak nincs különösebb jelentősége. A felirat feletti részt használják a különböző fázisok üzenetsornak.

A játék több logikai fázisa van bontva, amelyeken belül különböző parancsokat adhatunk az aktuális egységnek. Az egység kiválasztása egyszerűen úgy történik, hogy clickelünk egyet rajta a kurzorral, majd miután megváltozott a színe, beállíthatjuk a célpontot vagy mozgathatjuk a joystickkel. Ha az egységnek nem akarunk parancsot

adni, akkor újabb clickkel törölhetjük a kiválasztását. Ha egy fázisban már nem akarunk többet lépni, akkor az 'F1' megnyomásával léphetünk a következőbe.

(OBSERVATION PHASE)

Ez ugyan csalafinta módon felderítést jelent, de mivel az ellenség felderítésének módszere a fentiekből már kiviláglott (ha már lő ránk, akkor fel van derítve), valami másról lesz szó benne. Itt lehet a kiválasztott egységeket beásni (*Unit diggin in*) vagy a már beásott egységeket (villogva jelzi őket) újra mozgathatóvá tenni (*Unit combat ready*). Beásni maximum csak a gyalogságot érdemes (harcokocsikat nem is lehet), azokat is csak akkor, ha az ellenfél tüzésége lövi őket, vagy páncélosok közelednek hozzájuk. Beásva nehezebben találják el őket, és a találatoktól kisebb mértékben fagy az erejük.

(FIRE PHASE 1)

Első tüzelési fázis. Clickeljük rá arra az egységre, amellyel tüzelni akarunk, és miután a kurzor színe megváltozott, válasszuk ki a célpontot. Ha az egységünk ebben a fázisban már tüzelt, akkor *That unit is unable to fire* üzenetet kapunk. Ugyancsak nem lehet tüzelni a szétvert egységeinkkel. A célpont kiválasztása után a következő három dolog történhet:

— az egység a rá jellemző tüzelési módszerrel elkezd löni. F mutatja a tüzelő egységet, és a robbanások azt, amelyikre tüzel. Az üzenetsorban *Target Missed* felirat mutatja, ha nem találtunk, *Target Hit* pedig a sikeres találatot. Veszteséget természetesen csak az utóbbi esetben szenved a célpont, annak a függvényében, hogy milyen egység, milyen célra tüzelt. Nyilván egy páncélos találat nagyobb veszteséget okoz egy gyalogságnak, mint a gyalogságé a páncélosnak. Mivel az eltalált célponton a maximális erőcsökkenés csak 1 lehet, nyilván a program az egység erejét törtekkel csökkenti, és minden találatnak megvan a maga értéke — csak ezt nem kötötték az orrunkra.

— *No line of sight* üzenetet kapunk. Ez azt jelenti, hogy a kiválasztott egységünk nem tud erre a célpontra tüzelni, mert az vagy fedezékben van, vagy pedig olyan tereptárgy van közöttük, ami akadályozza a lövést. Kereshetünk új célpontot neki.

— *Out of range* felirat érkezik akkor, ha a kiválasztott célpont hatótávolságon kívül van.

Természetesen nem muszáj minden egység lövési lehetőségét kihasználnunk, de ugyanabban a fázisban minden egység csak egyszer lőhet annyit, amekkora az ereje. Célszerű a kiválasztott célpontokra ösztöztet zúdítani, azaz több egységgel addig löni rá, míg valamelyik meg nem semmisíti. Az elsődleges célpontok mindig a hatótávolságon belül levő ágyúk és tankok legyenek, hiszen a legnagyobb kárt azok okozhatják.

(MOVEMENT PHASE)

Itt mozgathatjuk az egységeinket. A mozgathatáshoz válasszuk ki az egységet, majd amikor a kurzor színe váltott, mozgassuk a kívánt irányba. A 'tűz' gomb újbóli megnyomásával bármikor abbagyhatjuk a mozgathatást. A megtehető lépések száma a terep függvénye: míg erdőben körönként csak kettőt-hármat léphet egy alakulat, addig úton haladva akár tizenötöt is. Egy-két lépéssel az utolsó előtt a kurzor színe ismét vált, jelezvén, hogy nemsokára elfogyasztjuk mozgási pontjainkat. Ha az alakulatot tovább mozgathatunk, néhány lépés múlva *Not enough movement points* üzenettel a program befejezi a léptetést.

Ha valamelyik alakulattal olyan terepre akarunk lépni, ami az adott egység számára nem engedélyezett (például páncélosokkal akarunk egy folyón átkelni, vagy mondjuk ágyúkat akarunk átvinni egy településen), akkor *Terrain impossible* üzenetet kapunk.

A mozgást egyébként szintén fel lehet használni támadásra: ha az éppen mozgott alakulatunkkal olyan pozícióba lépünk, ahol ellenséges egység áll, akkor közelharc alakul ki. Ez tulajdonképpen ugyanolyan, mintha tüzeltünk volna (az üzenetsor írogatja, hogy *Target hit/missed*), de mivel egy pozícióban csak egy alakulat állhat, az egyik mindenképpen el fog veszni. Ha az első üzenet *Target hit* volt, akkor mi győztünk. Ha például egy páncélos egységnek már 4-5 találatot benyomtunk a mi páncélosainkkal, akkor nyugodtan nekisétálhatunk egy kettes erősségű gyalogsággal, mert ilyenkor már az is eltakaríthatja. Ha még egyszer sem találtuk el az ellenfelet, akkor inkább ne intézzünk közvetlen támadást ellene, mert biztos, hogy mi fogjuk elveszíteni a támadó alakulatunkat.

(ENEMY FIRE PHASE 1)

Most az ellenség fog löni. Itt le lehet mérni, hogy milyen erősek az alakulatai: ahányszor tüzelnek a célpontjukra, annyi az erejük is.

(FIRE PHASE 2)

Most jön a mi második tüzelési fázisunk. Ha az előbb egy virgonc orosz páncélos bukkant elő a semmiből, és hármat durranott egy arra kószáló ártatlan gyalogosunkba, akkor most arra zúdíthatunk ösztöztet.

(ENEMY MOVEMENT)

Az ellenfél mozgási fázisa. Itt természetesen csak azoknak az alakulatainak a mozgását látjuk, amelyeket eddig már felfedeztünk. Miután a főerők találkoztak, az oroszok már nem nagyon szoktak mozogni, inkább védik a pozícióikat. Esetleg olyankor szoktak hátrálni néhány lépést egy alakulatukkal, ha az az előző körben 4-5 találatot is benyelt.

(ENEMY FIRE PHASE 2)

Az orosz fél második tüzelési fázisa.

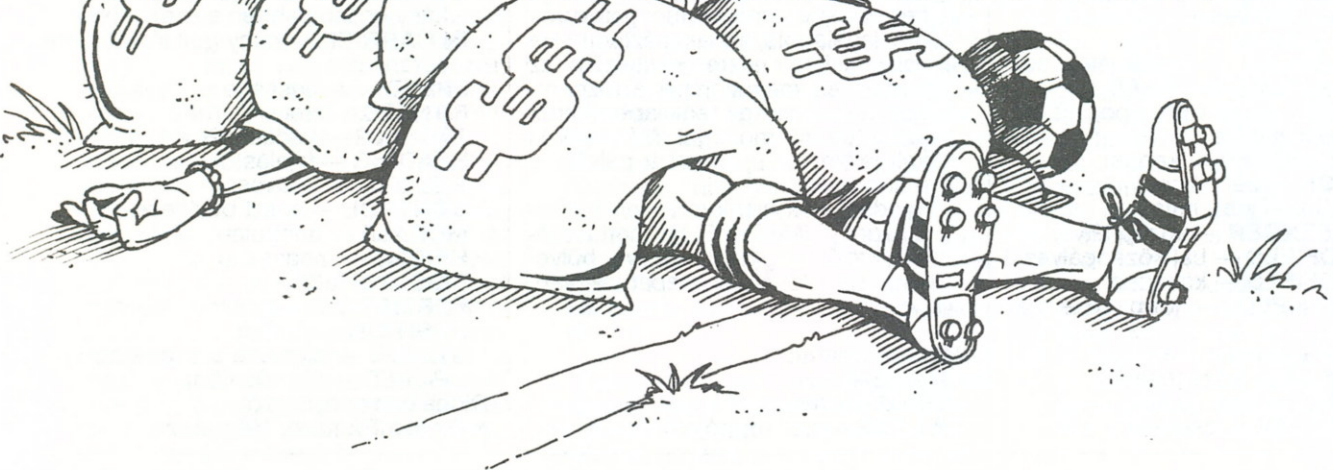
Ezzel a kör véget is ért. Az üzenetsor tájékoztat bennünket, hogy a programnak mi a véleménye az állásról. *Victory level is questionable* mutatja a még eldöntetlen helyzetet, *Minor* a csekély, *Major* pedig a döntő győzelmet, majd 'F1' után játékállást menthetünk és továbbgoroghatunk a következő körre.

Az értékeléstől függetlenül tovább lehet játszani mindaddig, amíg a program véget nem vet a partinak. Ez az első hadműveletnél a 12., a másodiknál a 14. a harmadiknál a 16. (és így tovább) lépésben esedékes. Az utolsó lépés után visszatérünk a főmenübe és új hadműveletet választhatunk vagy újra próbálkozhatunk az előzővel.

Különösebb tippekkel nem nagyon akarunk fárasztani benneteket, hiszen aki valaha is játszott már ilyen jellegű játékkal, annak úgysem tudnánk semmi újdonságot mondani — aki meg nem, az valószínűleg egy szót sem értene belőle.

A PANZER GRENADIER grafikája ugyan nem fogja megdobogtatni az akciójátékokon nevelkedett játékosok szívét, de a hagyományos stratégiák kedvelői elég jó szórakozásra lelnek benne (különösen a második és az ötödik hadművelet tetszett). A játékot eredetileg lemezre terveztek, de mivel különösebb akadályt nem jelent az átírása, kazettás verzió is elkészíthető belőle.

MANAGER PROGRAMOK



Amióta egyáltalán mikroszámítógépek léteznek, s azokra játékokat fejlesztettek, se vége se hossza a manager típusú játékoknak. A nyolcvanas évek első felében még elsősorban csak szöveges felépítésű, mai szemmel talán kidolgozatlanok tűnő sport-manager programok futottak ki a piacra. Később azonban ezen a téren is jelentős fejlődés mutatkozott. Az egyes sport-játékok a képernyőn is játszhatóvá váltak, az animáció, a kidol-

gozás mind fejlődött. Azonban a manager típusú játékok a mai napig kevesebb látványt nyújtanak, mint a kizárólag szimulációs programok. Ennek az az oka, hogy itt nem elsősorban a kidolgozás, a látvány a fontos, hanem az ész, a stratégia, s aki szereti a sportot, no meg van benne némi manager hajlam is, az most kiélheti magát. A sport-manager típusú játékok között kétségtelenül a legnépszerűbbek a focival kapcsolatosak, melyek különféle

kupaküzdelmeket dolgoznak fel. Számos ilyen játék van közkézen, régebbi és újabb egyaránt. Most 4 program ismertetését zúdíjuk rá-
tok, elsősorban azért, mert semmi kedvünk a továbbiakban az asztal lábát támasztani velük, no meg a kazettás 64-eseknek is legyen egyszer pirosbetűs CoV-uk, mert ugye mondanunk sem kell, hogy ezeknek a játékoknak C64-en kazettás változatai is léteznek...

(Amígásoknak kávészünet — CoVboy)

SUPERLEAGUE SOCCER — Impressions (1990)

Az induláshoz először is nyomjunk egy 'SPACE'-t.

Ezután választhatunk csapatot, kerek 20 közül. A csapat kiválasztása PORT 2-be dugott joy segítségével lehetséges. Ezután válogathatunk a képernyő felső részén lévő ikonok közül. Sorban:

CHANGE — lehetőségünk van megváltoztatni a csapatok nevét (TEAM NAMES), és a játékosok egyes paramétereit (PLAYER DETAILS). A menüből az EXIT-tel tudunk kilépni.

LOAD/SAVE — használatukra különösen nem kell hogy kitérjek. Lehet kazettán és lemezen is tölteni/menteni.

Megjegyzés: A LEGEND törésű program LOAD/SAVE opciója hibás kazettán, nem működik, töltésnél azonnal lefagy. Sajna...

CONTINUE — továbblépés a következő ikonokra.

Visszalépés úgy lehetséges, hogy a kereten kívülre visszük a nyilat és FIRE.

A CONTINUE választása után további öt ikon közül választhatunk.

TABLE, MONEY, TRAIN, PICK, PLAY

TABLE — választása újabb öt ikont eredményez:

FIXTURE — megnézhetjük a soron-

következő mérkőzéseket:

A játék két száma, mérkőzés helye (AWAY, HOME) idegenben, otthon, mérkőzés a bajnokságokban nézve, pl. LEAGUE GAME — meccs a szövetségben (ligában)

LEAGUE CUP — kupamérkőzés a ligában stb, ezután található az ellenfél csapatának a neve;

FULL — választásával megnézhetjük csapatunkat a bajnokságban. A P jelzi a fordulók számát, a W a megnyert meccseket, D a döntetleneket, az L az elvesztett meccseket, az F a rúgott, az A a kapott gólok számát. A PTS a pontszámunkat mutatja.

HOME AWAY — az otthon, idegenben játszott mérkőzések alapján összeállított táblázat, sok értelme nincsen.

CUP — öt kupában vehetünk részt (először csak kettőben): F.A. CUP, LEAGUE, EFA CUP, UEFA CUP, valamelyiket választva egy kis táblázatot kapunk.

GAME ON — játékhét

VENUE ... GAMES

MONEY — választása újabb ikonokat eredményez.

FINANCE — a meccsből befolyt összegek. Felül látható a játék for-

duló száma alatta: a belépődíjból befolyt összeg, a reklámokból befolyt összeg, a nézők kajáztatásából befolyt összeg. Alatta láthatjuk a meccs összes bevételét. Ez alatt a kiadások vannak nyilvántartva. A játékosok heti gázsija, a focipályáért kiadott mani, a rendőrségnek adott pénz, törlesztés a banknak. Ez alatt láthatunk egy értékelést a kiadásokról, alatta láthatjuk az összes pénzünket.

LOAN — ezzel az opcióval tudunk kölcsönt felvenni

UP — pénz felvétele 1000-ekben

DOWN — törlesztés szintén 1000-ekben

EXIT — visszalépés

BOY — játékosvásárlás

- elsőosztályú csapatokból

- más osztályokból

- iskolásokból — ingyen vannak

- külföldi klubokból

SELL — játékosok eladása

CONTRACT — új szerződéskötés a játékosal. Lehet 60x1 meccstől — 400x7 meccsig

TRAIN — a játékosokkal kapcsolatos infok

RESERVE — ki tudjuk választani a cseréket

INFURY — megbetegedett játéko-

PICK — a csapattal kapcsolatos ügyek
FORMATION — a csapat jelenlegi felállásának változtatása. Válaszszuk ki a megfelelőt. pl. 5, 4, 1, ekkor védelem 5, középpálya 4, csatársor 1-es erősségű
SELECT — a kezdőjátékosok összeállítása
PICK — játszik (kezdő)
AVA — nem játszik
INFU — beteg
 Felül látható a kezdő játékosok száma (**PLAYERS PICKED**)
TACTICS — játékos posztjának megváltoztatása
GOALKEEPER — kapus
L BACK — bal hátsó
R BACK — jobb hátsó
C DEFENDER — középhátvéd
C MIDFIELD — bal középpályás
C MIDFIELD — középső
R MIDFIELD — jobb középpályás
L WING — bal csatár
STRIKER — középcsatár
R WING — jobb csatár
SUBSTITUTE — csere

PLAY — meccs indítása
IMMEDIATELY — csak a végeredményt írja ki góllövőkkel
SHORT — meccs lejátászása, elég bonyolult
FULL
 Ha a kettő közül valamelyiket választottuk a képernyő megfelelődik. Felül a pálya, alul pedig a csapat játékosainak nevei láthatóak. Itt a nyíl helyett egy embert mozgathatunk (én legalábbis annak néztem). Ha valamelyikre nézre rávisszük az embert és megnyomjuk a tüzgombot, a muksó egy téglalapba kerül, azzal tudunk mozogni. Már csak ki kell jelölni az új helyet a pályán, s máris odaszalad.
 Mindenkinek ajánlom az első lehetőséget (**IMMEDIATELY**), mert a másik kettő magyarul szólva hülyeség. Ha ütöképes csapatunk van, úgyis nyerünk!

Játékos adatai:
NAME — név...
TEAM — csapat...
WAGES — heti ruppója

WORTH — a játékos értéke
AGE — életkor
CONTRACT — szerződés (meccsekben értendő)
GAMES PLAYED THIS SEASON — hányszor játszott ebben a szezonban
IN CARRIER — hányszor játszott karriere során
GOALS SCORED THIS SEASON — hány gólt lőtt ebben a szezonban
IN CARRIER — hány gólt lőtt karriere során
SPEED — sebessége
FITNESS — ereje
TACKLING — védekezés
HREADING — fejelés
SHOOTING — lövés
CONTROL — poszt betöltése
MORALE — hangulat
HEIGHT — magasság
SIDE — oldal
FORMATION — a csapat felállása
POSITION — pozíció
STATUS — státusza a csapatban pl. **PICKED** — kezdőember
 Dióhéjban ennyit erről.
 ● Szabó Richárd, Hőgyész

SUPERSTAR SOCCER — (1987)

Ez a program igaz 1987-ben készült, szóval sok jót nem kell várni tőle, de ha valaki szereti a menedzserjátékokat, kellemesen fog csalódnai (aki viszont eddig nem szívelte őket, akkor majd most megszereti). Annak, aki először tölti be ezt a játékot, és ismerős az újabb (89-91-es) szerzemények világában, azonnal fel fog tűnni, hogy az **OMNI-PLAY BASKETBALL**-al szinte teljesen azonos a menürendszer, s ahogy később kiderül, az egész játék. A címből persze kiderül, hogy fociról van szó. A küzdelmek összesen 4 osztályban (ligában), plusz a kupaversenyben folynak. Rendkívül sok, az ilyen játékoktól nem megszokott csapat van, melyek klubcsapatok. A sok, ligánként 16, összesen 64 csapatot jelent. Egy csapatban 10 fő játszik, amiből egy meccsen 8-at lehet nevezni (a nevezést lásd később), a pályára viszont a kapussal együtt 6-6 játékos léphet. Minden játékosnak van neve, tudásszintje egy számmal 1-99-ig kifejezve, életkora, és posztja. Most a menüpontokról, és közben a játékról írok (nem sorban, csak úgy össze-vissza) (**Ez végülis egyértelmű, nem? — CoVboy**):

THE LEAGUE STATUS — Itt megtudhatjuk, hányadik éve alakult csapatunk, ebben az évben hány meccset játszott, és más haszontalan dolgok. Semmire sem jó.

TEAM HISTORY — Ez sem túl hasznos. Visszatekinthetünk a csapat múltjára az eltelt utolsó kilenc év távlatából. Info a nyert, veszett, döntetlen meccsekről, rúgott, kapott gólok számáról, kupagyőzelmekről, az összes csapathoz viszonyított rangsorban elfoglalt helyünkről évekre lebontva, valamint összesítve. A joy fölle huzigálásával ugyanúgy megnézhetjük más csapatok hasonló eredményeit is.

GAME SCORES — Az előző hét összes eredménye egy jó hosszú listában.

PLAY OFF TREE — A kupában játszott, vagy ezután játszódó meccsek

áganként lebontva. A kupa a ligától független, úgy mint a valóságban is. Tehát a 4. liga utolsó helyezetteje is nyerhet kupadöntőt (persze elég kicsi az esély rá). Az első kupameccs a ligában lejátászott harmadik mérkőzés után kezdődik be, azután két meccsenként. A kupa 6 fordulóból áll, a hetedik a döntő.

NEW LEAGUE — Újból kezdhetjük az egészet az elejéről. 4. liga utolsó hely, új (és nagyon béna) játékosokkal.

RECRUIT A PLAYER — Itt gyárthatunk új fickókat magunknak. Először is a joy föl-le húzásával válasszuk ki azt az embert, akit kirúgunk (vagyis a helyére új játékost generálunk). Nyomjuk meg a gombot (**FIRE**), és az adatai megjelennek a játékosok nevei alatt. Ilyenkor még mindig kiléphetünk ha meggondoltuk magunkat, a **CANCEL**-ra clickeelve. Szóval, ha maradunk, a **NAME**-nél, a gombot nyomva a játékosnak új nevet adhatunk (maradhat a régi is). A név alatti sorban a **SHILL**-re clickeelve és a gomb lenyomva tartása mellett a joyt jobbra húzva növelhetjük, balra csökkenthetjük a játékos tudásszintjét. Igaz, hogy egy játékos maximum pontja 99 lehet, de itt a növelés csak 50-ig történhet. További növelést az edzőtáborban (lásd később) érhetünk el. De a dolog nem olcsó mulatság, 1 pontnyi növekedés 4 pesetánkba kerül. Vigyázat! Ha egy játékosnak megváltoztatjuk a nevét, akkor a tudása automatikusan nullázódik. A tudásszint alatt található a játékos posztjára vonatkozó rész. Az előzőhöz hasonlóan a **POSITION**-ra clickeelve, s a gombot nyomva tartva jobbra-balra módszerrel választhatunk a játékosnak pozíciót. Ezek: **CENTER FORWARD** — középcsatár, **LEFT WING** — balszélső, **RIGHT WING** — jobbszélső, **RIGHT DEFENSE** — jobb hátvéd, **LEFT DEFENSE** — bal hátvéd, **GOAL KEEPER** — kapus. Ezenkívül jobb oldalon alul láthatjuk, hogy ha a játékost a jelenleg beállított

állapotban hagyjuk, mennyi pénzünk marad. Ha minden megfelelő, clickeljünk az **OK**-ra. Ha nem, úgy választjuk a **CANCEL**-t. Az újonnan gyártott játékos 17 évesen kezd. Az emberkétek úgy 30 éves koráig érdemes megtartani, de lehet tovább is, csak akkor nagyon hamar fárad. Ilyenkor célszerű egy kis ráfizetéssel fiatalra cserélni (lásd a következő pontot). Még egy megjegyzés, a posztokat ne nagyon váltogassuk, jó az úgy ahogy van.

PLAYER TRADE — játékoseladás, vétel. Ha egy játékos kiöregedett, vagy túl kicsi a tudása, célszerű elcserélni fiatalra, vagy jobb tudásúra. Ez persze nem ingyen van. először is válasszuk ki a **VIEW TEAMS**-el azt a csapatot, ahonnan a kívánt játékost szerződötteni akarjuk. Ezután clickeljünk a **PLAYER TRADE** feliratra, s az első játékosunk egy fehér sávba kerül. Mozgassuk a sávot az eladandó játékosra, nyomjuk meg a gombot, majd tegyük ugyanígy az ellenfél játékosával (lehetőleg a kiválasztott játékos a mienkkel azonos poszton legyen, mert másképp az üzlet nem fog sikerülni, — vagy nagyon sokat — 200-300-at kell fizetni). Ekkor a gép kijelenti, hogy az elbírálása ennyi és ennyi (10-30) valutánkba kerül, és megkérdi, hogy emellett is tartjuk-e vásárlási szándékunkat. Aztán megkérdi, mennyit akarunk fizetni (lehet 0 is). Ezután kis szünet, míg a bizottság megtárgyalja az ügyet ha **OK**, akkor az utolsó szó "accepted", ha nem (ez van többször) akkor "rejected". Ha nem fogadják el, nem kell búsulni, lehet újra próbálkozni, persze ekkor már egy elbírálásnyival kevesebbel.

IMPROVE TEAM — edzőtábor, ahol 1-300 ruppónyi összeget áldozva az egész csapat tudásszintje növekszik, a ráfordítással arányban (300-nál mindenki 5 pontot, de van, mikor többet, úgy 7-8 is lehet). Egy évben természetesen csak egyszer lehet edzőtáborozni.

DIVISIONS — itt váltogathatunk a ligák közt, megnézhetjük, ki hogy áll.

SET UP TEAM — itt állíthatjuk be a nevezéseket. Akit nevezünk, szürke lesz, a többiek fehérén maradnak. A képernyő bal oldalán a játékosállományt látjuk, mindenféle pontjaikkal együtt. Jobb oldalon a csapatot felülről látjuk, a kapu mögötti szemszögből. A játékosokat nevük jelzi. Az egyik pályán lévő játékosra clickelve kicserélhetjük bármely más játékosunkra a többi pályán lévő játékos, cseréket, és be nem nevezetteket tekintve. Sérült játékos nem lehet nevezni (sérülést lásd lejjebb). A játékosokat lehetőleg saját posztjuknak megfelelő helyre rakjuk be, mert más helyen jóval kevesebbet nyújtanak, mint sajátjukon. A rossz helyre tett játékos neve a normál szürke helyett sárgára vált. A **VIEW TEAMS**-szel más csapatok beállításait is megnézhetjük, de az övéken persze nem változtathatunk. Cserének célszerű a másik (gyengébb) kapust, és a másik (ebből is a gyengébb) centert leállítani. A center elég jól be tud állni sérülés esetén bárki helyére.

PLAY NEXT GAME (PLAY PLAYOFFS) — Ez a pont egy másik

képernyőre vezet, ahol a játék gyorsítását állíthatjuk le a reális (1) és 15x-ös (ez az ajánlott) gyorsításban. A 15x-ös gyorsítás a legcélszerűbb, de még így is eléggé vizilabda eredmények születnek (9-0, 11-3 stb.). A játékot ketten is játszhatjuk, de nem a szokott formában, hanem úgy, hogy az egyik joy-ról a középcsatárral, a másikkal pedig a kapussal nyomulhatunk. Persze lehet valamelyiket (vagy mindkettőt) a **COMPUTER**-re bízni. Itt állíthatjuk még be, hogy a meccs közben a taktikát (erre majd mindenki rájön magától), és a cseréket mi akarjuk-e állíthatni, vagy rábizzuk a gépre (jobb, ha mi csináljuk). Itt lehet azt is beállítani, hogy a meccs élesben menjen, vagy csak barátságos (gyakorlás). Ha minden kész, mehet a játék: **PLAY GAME**, vagy **CANCEL**-lel vissza a menübe. Ja, még itt lehet a két csapat mezének színeit is beállítani.

A meccs nem unalmas, kifejezetten ha nyerünk. Néha viszont beüt a ménkű és megsérül valaki. Ilyenkor az nem folytathatja a játékot. A meccs után a főmenübe visszatérve a **SET UP TEAM** pontnál a játékosok neve utáni adatok

közt van egy **I (injured)** betűvel jelzett oszlop. Ez a legtöbb játékosnak 0. Az előbbi meccsen lesérült játékosnak ebben az oszlopban egy szám van 1-9-ig. (többet még nem láttam). Ez a meccsek teltével folyamatosan csökken. Azt jelenti, hogy a sérült hány meccsre nem játékképes még.

Hát ennyi. Ha kimaradt valami, akkor majd mindenki rájön magától. az elején célszerű egy 60-70-es centert venni, aztán a támadósort, majd végül a védelmet erősíteni. Lehetőleg fiatalokat vegyünk, de kihasználhatjuk, hogy nagyon olcsón juthatunk nagytudású öregebb fickókhoz, akiket később ugyanolyan tudású fiatalra cserélhetünk. A programnak van egy két hibája. Az egyik, hogy a C64-en borzasztó lassan tölt, akinek nincs **F0STLOAD**-ja, fel se vegye. A másik, hogy egy 20-25 éves, 90-en fölül tudású csatár mellett mindegy milyen a többi fickónk, nyugodtan nyerhetünk a legjobbak ellen, ha a kapust mi irányítjuk, a centert pedig a computer-nek adjuk. Azért ez egy nagyon jó játék, sok kellemes órát szerezhet a menedzser kategória kedvelőinek.

• Berezki Zoltán, Gyula

FOOTBALL MANAGER — (1985)

Kezdekör kiválaszthatjuk a 86 csapat közül, hogy kikkel akarunk játszani. (A **NO** lépteti tovább a nevet.) A **YES**-re clickelve egy ábrát kapunk öt ikonnal. Az alsó kettő magától értékelődik, a felső hármat mondok inkább (balról).

1. Ezzel az ikonnal bejuthatunk az irodába, ahol különböző emberek fogadnak (ld. később).
2. A csapatunkat rendezgethetjük vele (eladás, csere, névsor stb.).
3. Ha az ikonra rávisszük a nyilat, akkor kiválaszthatjuk, hogy akarjuk-e élőben látni a meccset, vagy csak a végeredményre vagyunk-e kíváncsiak, valamint, hogy csak a pozíciójukat és az erősségüket jelölje ki a program, vagy a többi adatot is (életkor, játszott meccsek száma stb.).

Az 1-es ikont választva megjelenik egy hat pofát tartalmazó kép. A felső sorban balról:

1. Megjelenik könyvelőnk füzetkéje, és közül velünk néhány adatot a klub anyagi helyzetéről.
- WEEKLY WAGES** — A heti bevétel
- IN THE BANK** — Pénzünk a bankban
- LOAN OF** — adósságunk
2. Az **igazgató** (nincs értelme)
3. A **doki**. A beteg játékosainkat láto-gathatjuk meg nála.

Lent balról:

1. **Bank igazgató**. Itt tudunk kölcsönt felvenni és adósságot törleszteni.

A kérdései:

DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY — Akarsz kölcsönt felvenni?
DO YOU WANT TO PAY OFF SOME OF YOUR LOAN - Akarsz kifizetni egy kicsit az adósságodból?

2. Ettől az ípsétől tudunk játékosokat vanni.

NAME — név

POSITION — pozíciója

AGE — életkor

GAMES PLAYED — játszott meccsek száma

SCORED - ..GOALS — rúgott gólok száma

RATING- ... OUT OF 100 — erőssége

WORT - ár

BANK BALANCE — a bankban lévő pénzünk

DO YOU WISH TO SIGN HIM — Be akarod venni a csapatba

3. Az **edző**

TOTAL RATING — A csapat összes tagja erősségének összege

AV. PLAYER IS — A játékosok átlagos erőssége

A főmenüből fönt a második ikont választva egy hat ikont tartalmazó menübe jutunk. Fent balról:

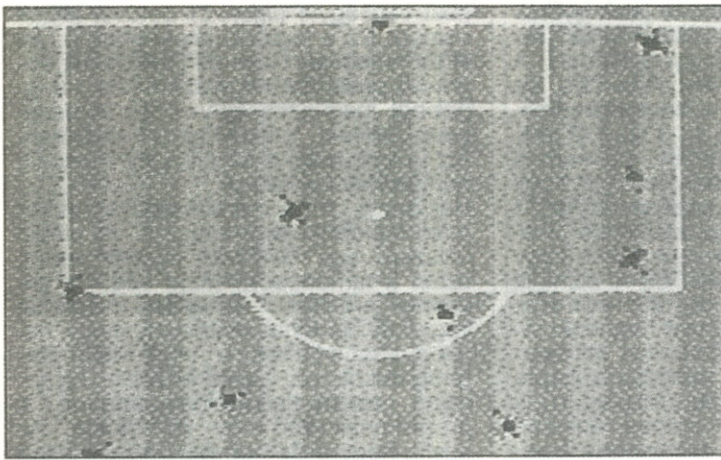
1. Itt tudunk játékosokat eladni (a csillaggal jelöltek vannak a csapatban). A gép kínál értük egy árat és ez alapján lehet eladni.
 2. A kupára clickelve megtudhatjuk csapatunk nevét (valószínűleg mindenkinek újat fog mondani), és hogy kivel játszunk következőleg valamint, hogy melyik év hányadik hetében vagyunk. (1 szezon 38 hét)
 3. Megnézhetjük csapatunk névsorát.
NAME — név
POSITION — pozíció
ABILITY — erősség
GOALKEEPER - GK — kapus
LEFT BACK - L — balhátvéd
CENTRAL DEFENCE - CD — középhátvéd
RIGHT BACK - RB — jobbhatvéd
LEFT MIDFIELD - LM — bal közép
CENTRAL MIDFIELD - CM — középfedezet
RIGHT MIDFIELD - RM — jobb közép
LEFT WINGER - LW — bal csatár
STRIKER - ST — középcsatár
RIGHT WINGER - RW — jobb csatár
- Benkő Csaba, Veszprém

FOOTBALLER OF THE YEAR II. — Gremlin Graphics (1985)

Ezt a játékot 1989. végén dobta piacra a **Gremlin Graphics**. Sikertől egy rendkívül élvezetes programot kreálniuk, amit tulajdonképpen nem is tudom, hogy milyen kategóriába soroljak (menedzser, sport, esetleg más). (**Szerintem RPG. Rúgd-Passzold-Gooooól — CoVboy**) Egyszóval: nagyszerű! Betöltés után a játék készítői egy nagyon komplikált és rendkívül sok gondolkodást igénylő feladat elé állítanak, ugyanis be kell írni a nevünket! Miután

kész, beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd **'YES'**-t választva indul a játék. Először is látjuk 21 angol focicsapat nevét, meg egy kérdést: át akarunk-e nevezni egy csapatot? **'YES'**-re kiválaszthatjuk, majd bepothozhatjuk az új nevet. **'CONTINUE'**-ra egy másik grup-pónak firkálhatjuk újra a nevét. Ez egy nagyon kedves opció, ugyanis az összes csapatot átnevezhetjük a magyar bajnokság csapatának a nevére. Ha ezt elűntük, következik az, hogy melyik

csapatot leszünk. Most már csak egy kérdés: melyik országgal akarunk lenni a VB-n. Végre kész vagyunk. Két ikont láthatunk, ha van szemünk. A **felső fej** jel a karrierünket tekinthetjük meg: szerződéseink, elért eredményeink a **Germlins, UK, Európa- és Világkupában**. **Alsó fej ikon**: a játék újakezdése. **Kérdőjel**: kaszinó. Ez az ikon a pénzszerzésre használható. Először a tétet kell beállítani (£50-500). Ezután a gép feltesz egy kérdést, melyre az '1', '2'



△ Őrült kicsapongás a kapu(s) előtt

vagy '3' billentyűk megnyomásával válaszolhatunk a mellettük felsorolt válaszokkal. Erre kb. 7 másodperc áll rendelkezésre. A válaszokat ld. később. Ha jól válaszolunk, a játékosunk ad egy passot. *Gamble!*-t választva folytathatjuk. Ekkor ismét egy jó passz, majd egy gól, de £500-as tétnél ekkor már £4.000-rel vagyunk gazdagabbak. A játékot egyébként £10.000-ról kezdjük, de ezt érdemes felvinni az elején legalább £20.000-re.

A földgömbbel csapatunk állását nézhetjük meg: hányadik helyen áll a bajnokságban, milyen a csapat morálja, majd megtekinthetjük az egész bajnokság állását.

A tekerccsel leszerződhetünk egy másik team-hez. Ez háromféleképpen történhet:

- leperkálunk £5.000-et, aztán hátha...
- 1-3 kérdésre kell felelnünk. Ez olyan, mint a kaszinó.
- Ezt fedje sűrű homály...

Tévé ikon: a szokásos I/O menü: *load, save, lemez formázás.*

Végre elérkeztünk a játék legizgalmasabb részéhez: a középső **cipő ikon**-nal játszhatunk. A bajnokság állása és a jelenlegi ellenfél megtekintése után a gép megkérdi, hogy óhajtunk-e gólkártyát venni, s ha igen, hányat? Maximum 9 gólkártyát vehetünk, s egyszerre 21 lehet nálunk. Ezt egyébként érdemes maximumon tartani. Ezután megtekinthetjük az ellenfél bajnokság-beli állását, majd a gólkártyáinkat használhatjuk el. Maximum háromat lehet, és betűkkel választhatjuk ki, hogy melyiket. Ezek különböző taktikákat jelentenek, melyeket majd mindenki kiválaszt magának. Ezek a helyzetek az ellenfél kapuja előtt játszódnak. Egy játékosunk lepasszolja nekünk, és a labdát időre be kell rúgni. Sajnos, csak ennyit focihatunk. Ha kész, bejelentkezik a képernyőn a mai napon létrejött eredmények listája. Vigyázat! Ha három gólkártyát használunk és mind a háromat berúgjuk, még nem biztos, hogy nyerünk!

A bajnokságon kívül még részt vehetünk néhány kupán is. A VB-n csak akkor, ha egy meccs előtt kijelentik, hogy három gólt kell rúgnunk a szerepléshez a következő meccsen. Ezt a 3 gólt nem a csapatunknak, hanem nekünk kell rúgnunk a gólkártyákkal.

A többi kupát csak akkor tisztelhetjük meg szereplésünkkel, ha az első köztől vagyunk a bajnokságban, bár az Európa-kupáról az első szezonban

még ne álmodjunk. Ha vége a bajnokságnak, következik az értékelés. Itt megtudhatjuk, hogy ki lett az első és a második helyezett a bajnokságban és a kupákban, melyik csapat lőtte a legtöbb gólt (ez többnyire mi vagyunk), valamint, hogy ki lett az év játékosa. Ez a játék roppant élvezetes, egyszerűen nem lehet megúnni egy fél óra alatt. Hibája ugyan, hogy focizni nem igazán lehet benne, de a menedzser já-

tékok kedvelőinek mindenképpen érdemes elmélyülni benne.

Most pedig a kérdésekre a válaszok következnek, melyeket a kaszinóban és a leszerződésnél használhatunk. A gép egy adatot keverhet is: pl. kérdezheti, hogy 1984-ben ki lett az év játékosa, de azt is, hogy *IAN RUSH* mikor lett az év játékosa.

Footballers of the year:

JACKIE CHARLTON — 1967

GEORGE BEST — 1968

DAVE MacKEY — 1969

BILLY BREMMER — 1970

FANK McLINTOCK — 1971

GORDON BANKS — 1972

PAT JENNINGS — 1973

IAN CALLAGHAN — 1974

ALAN MULERRY — 1975

KEVIN KEAGAN — 1976

EMLYN HUGHES — 1977

KENNY BURNS — 1978

KENNY DALGLISH — 1979

TERRY McDERMOTT — 1980

FRANK TICHEN — 1981

STEVE PERRYMEN — 1982

KENNY DALGLISH — 1983

IAN RUSH — 1984

NEVILL SOUTHALL — 1985

GARY LINEKER — 1986

CLEVE ALEN — 1987

JOHN BARNES — 1988

STEVE NIROL — 1989

GROUPS

Aberdeen

ground: Pittedrie

nickname: Dons

manager: Scott

Arsenal

ground: Highburg

nickname: Gunners

manager: Graham

Aston Villa

ground: Villa Park

nickname: Villians

manager: Taylor

Cardiff City

ground: Ninian Park

nickname: Blue Birds

manager: Burrous

Celtic

ground: Celtic Park

nickname: Bhoys

manager: McNeill

Chelsea

ground: Stomford Bridge

nickname: Reds

manager: Clough

Dundee Utd.

ground: Tannodice Park

nickname: Terrors

manager: McLean
 Everton
 ground: Goodison Park
 nickname: Toffemen
 manager: Harvey
 Leeds Utd.
 ground: Elland Road
 nnmanager: United
 manager: Bremmer
 Liverpool
 ground: Al Anfield
 nickname: Pool
 manager: Dalglish
 Manchester Utd.
 ground: Old Trafford
 nickname: Red Devils
 manager: Ferguson
 Newcastle Utd.
 ground: St. James Park
 nickname: Magpies
 manager: McFaul
 Norwich City
 ground: Carrow Road
 nickname: Canarics
 manager: Stringer
 Nottingham Forest
 ground: City Ground
 nickname: Reds
 manager: Clough
 Rangers
 ground: Ibrox
 nickname: Gers
 manager: Souness
 Sheffield
 ground: Hillsborough
 nickname: Owls
 manager: Atkinson
 Sunderland
 ground: Roxer Park
 nickname: Rockerites
 manager: Smith
 Swansea City
 ground: Vetch Field
 nnmanager: Swans
 manager: Jorath
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: McFaul
 Norwich City
 ground: Carrow Road
 nickname: Canarics
 manager: Stringer
 Nottingham Forest
 ground: City Ground
 nickname: Reds
 manager: Clough
 Rangers
 ground: Ibrox
 nickname: Gers
 manager: Souness
 Sheffield
 ground: Hillsborough
 nickname: Owls
 manager: Atkinson
 Sunderland
 ground: Roxer Park
 nickname: Rockerites
 manager: Smith
 Swansea City
 ground: Vetch Field
 nnmanager: Swans
 manager: Jorath
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

manager: Turner
 Tottenham
 ground: White Hert Line
 nickname: Spurs
 manager: Venables
 West Hammers Utd.
 ground: Upton Park
 nickname: Hammers
 manager: Lyall
 Wolverhampton
 ground: Molineux
 nickname: Wolves
 manager: Turner

● **Gulyás Tibor, Debrecen**

CASTLES

A jó öreg DEFENDER OF THE CROWN valószínűleg már mindenkinél tovaröppent az emlékezet sülyesztőjébe, de a játék alapötlete talán egészen az idők (vagy a tápfeszültség) végeztéig állandó mentsvárnak fog szolgálni a fantáziahányban szenvedő szerzőknek. Ez mondjuk nem is baj, mert ha jól emlékszünk, az egész túrhető kis játék volt... Talán így gondolta ezt az Interplay néhány alkalmazottja is, amikor nekiálltak megírni a CASTLES-t.

Az alapötlet tehát tiszta DOC: stratégiai játék, amelyben egy untakozó despota szerepében kastélyokat építgetünk, kizsákmányoljuk a népünket, lecsapkodjuk a felénk vetődő seregeket, mígnem egy szép napon Anglia királyaként folytatjuk ugyanezt, csak egy számmal nagyobb méretben. A helyszín és az idő szintén hasonló a forráshoz: Anglia, XIII. század.

Betöltés után hosszadalmas introt élvezhetünk, ahol szépen digitalizált festmények társaságában a készítő felsorolásában gyönyörködik az egyszeri játékos. Ha nem hajhássza az élvezeteket, akkor is végig fogja nézni, mert átugrani nem lehet. (Illetve lehet, csak át kell konfigurálni hozzá a játékot, ahol is 'exclude' helyett cselesen 'include'-ot kell választani.) Miután ezzel megvolnánk, egy menü jelentkezik be, ahol elkezdhetünk hozzászokni a játék egészen végigvonuló régies angolsághoz, azonkívül beállíthatjuk az indító paramétereket. A MESSENGERS valószínűleg valami hírvivőkre vonatkozhat, de semmi különbséget nem észleltünk a két eltérő lehetőség között. Úgyszintén a WORLD pontnál is, ahol a két opció a reális és a fantáziabeli helyszínre vonatkozik. A RANK a nehézségi fokozatot mutatja (peasant/prince/duke/king), 'paraszt'-ként ritkábban és gyengébb seregek fognak megtámadni, továbbá kevesebb baleset történik az építkezés közben. A CAMPAIGN-nel adjuk meg, hogy hány kastélyt kell építeni (a legkönnyebb nyilvánvalóan a SINGLE), a SPEED-nél pedig a sebességet határozzuk meg (ezt célszerű FAST-ba rakni, mert így sem telik túl gyorsan az idő). A KING-nél átírhatjuk az Edwardot a saját nevünkre, BUILDING-nél pedig a kastély nevét. Sok hatását ennek sem láttuk, mert ha átírtuk valamire, a program azt nem jegyezte meg és 'I. Nehézségi Fokozat' néven építettük a 'Névtelen' várat. Örömteli hír: az érdekesen üzemelő indítómenüből a DONE (vagy 'Esc') választásával villámgyorsan átmenekülhetünk a játékba.

A főmenüs tortúra után rendkívüli látvány tárul elénk: a képernyőn a nagy semmit látjuk. (Ha Peasant nehézségi fokozatot állítottunk be, akkor elképzelhető, hogy már kész alapokat kapunk — de erről majd később). Jobb clickre megjelenik a főmenü, alatta pedig néhány információ:



— az első sorban a dátum. A játék 1280. márciusában kezdődik. Évenként mindössze 9 hónapot (március 1.-november 30.) lehet építkezni, télen a dolgozóink álomra szenderülnek és a munka szünetel;

— az alatta levő két sor tartalmazza (-ná) a király és a kastély nevét, amit ha a menüből átírtunk volna, a program sajátos módon elfelejt;

— a BANK jelzi az államkincstár jelenlegi állapotát, kezdetben 3.000 rénes sztotyinka boldog tulajdonosai vagyunk. Az építkezésen dolgozók pénze és a katonáink zsoldja minden hónap első napján automatikusan levonódik ebből (télen nem kell fizetni őket). Ha a bank átmenetileg kiürülne, akkor a munkásaink és a katonáink természetesen szép lassan el kezdenek elszállingózni.

— a PIECES mutatja a várunk erősségét, ami többek között a hadseregünk maximális méretét is meghatározza. A kastély erősségét egy új építőelem (fal, kapu vagy torony) alapozással növelhetjük eggyel. Érdekes módon, nem csak a már készen álló fal, hanem már maga az alap is beleszámít az erősségbe.

— a RESOURCES jelzi az építkezéshez rendelkezésre álló nyersanyag mennyiségét. Ez kezdetben 35-40 körül van (ha a program félkész kastéllyal kezdett, akkor 10), és mivel az építkezés ideje alatt is termel valamennyit a Láthatatlan Ember, úgy kb. 70-75 erősségű kastélynál fogyunk ki véglegesen belőle. Ezután már csak elvéve kapunk valami utánpótlást belőle, tehát mindenféle erőlködésünk ellenére sem tud-

tunk 88-asnál erősebb kastélyt építeni. (Illetve tudtunk, csak azt nem a játékból, hanem a Norton Utilities nevű építő/romboló malterkanállal).

A főmenü pontjai előtt még néhány kezelőbillentyű: az 'M'-mel lehet ki bekapcsolni a zenét, 'Esc' a pause, 'F' vált a kastély elől/hátulnézeti képe között, 'Q'-val pedig jelezzük, hogy meguntuk a játékot. (Ha valaki PC-n játszik és nincs egere, akkor a numerikus billentyűzet nyilaival mozgathatja a kurzort, 'SPACE' a kiválasztás, és 'Z' kapcsolja ki/be a menüt.)

(DESIGN)

A leendő kastély tervrajza jelenik meg. Ha a játékot most kezdtük el, akkor nyilván ezt a menüpontot kell azonnal használatba venni, hiszen az első alap lerakásáig semmi sem fog történni.

A bal felső részen kétfajta toronytípus, fal és kapu közül választhatjuk ki az aktuális elemet, de ezt a játéktérben a már kész falrészekre clickelve is megtehetjük (ugyanígy kérhetünk a falakról akkor is, ha nem a DESIGN-képernyőn vagyunk, hanem az építkezést figyeljük). A 'behajtani tilos' tábla választása után egy már lerakott alapot törölhetünk. Ha a kurzort a játékképernyőre visszük, akkor a program pozícióként mutatja, hogy hova lehet letenni az aktuális elemet. Falat lehet átlós irányban is építeni, kaput nem. Ha a RESOURCES nem nulla, akkor az elemet sima clickkel lehet letenni, és villogva mutatja, hogy ő az aktuális.

Az aktuális elem infói a falrészek alatt láthatóak. A dátum után az elem megnevezése, illetve hogy külső vagy belső (INNER

csak akkor, ha teljesen bekerített részre tesszük le. HEIGHT mutatja a leendő magasságot, ami elemenként természetesen változó, de mindegyiknél három fokozatot állíthatunk be a nyilakkal. Nem célszerű szélesebb illetve magasabb falakat gyártatni, mert a kastély erejét ezek nem növelik, viszont több időt vesz igénybe az elkészülésük.

A LABOURERS-nél lehet beállítani, hogy az elem építésénél hány munkás sürgőldök. A maximális szám elemenként 90 lehet, de ez még nem jelenti azt, hogy a munkások el is kezdték építeni. A dolog háttérben az áll, hogy az építés folyamata a logikus szereposztás alapján zajlik (először a kubikusok ásnak és talicskáznak egy kicsit, aztán jönnek a kőfejtők, kőművesek és segéd munkások, majd amikor egy szint készen van jönnek az ácsok az állványzattal és így tovább). Ez így mondjuk logikus is lenne, csakhogy az embereket nem beosztás szerint, hanem ömlesztve küldjük a falakhoz, így elképzelhető, hogy egy alaphoz 90 ácsot rendelünk ki, akik így nem nagyon fognak semmit sem csinálni. Így tehát ha egy falnál vannak embereink, és még sem építik, akkor a legegyszerűbb az összes embert kivonni onnan, majd 8-10-et visszavezényelni, a többieket pedig csak akkor odaküldeni, ha elkezdtek az építkezést. (10-15 nap mindig beletelik, amíg elkezdik az építkezést, tehát addig várjunk a visszahívással!)

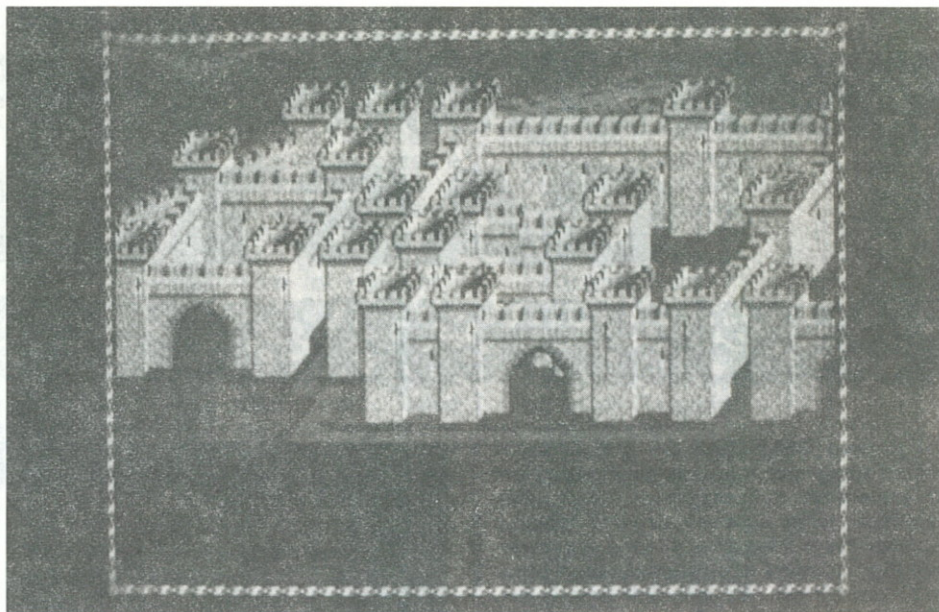
Ha az elemnél nincsenek emberek, akkor a LABOURERS felirat alatt NO WORKERS mutatja a hiányt, a kész falnál COMPLETE a jellemzés. Ha legalább egy embert küldtünk valahova, akkor DAYS LEFT-nél látjuk az elem felépítéséhez szükséges időt. Ez maximális létszámot és középmeretet figyelembe véve 90 (fal), 120 (torony) és 150 (kapu) nap, minimálisnál mindig 250, ami nem is változik.

A napok száma alatt látjuk a fal jellemzését. A BUILDING (vagyis építik) az ideális, UNSTABLE-nél a fal labilis és az építés addig szünetel, amíg a mellette levő fal (vagy torony) építésénél dolgozók el nem érik azt a magasságot, amit az aktuális fal. (Ha a szomszédban nincs senki, akkor nyilván oda kell küldeni néhány fickót.)

Lejebb az elem típusától függően néhány pluszt kapcsolhatunk ki/be:

- kapunál OPEN DOOR van, amivel majd a leendő kaput (vagy ha van vízes-árok, akkor felvonóhidat) nyitjuk csukjuk. Semmi értelme, mert ellenséges támadás a bezárt kapunak semmi jelentősége;
- toronynál WINDOWS-zal az ablakokat lehet hajtogatni (értelme pont annyi mint a kapunak);
- falnál lőrészeket (ARROW SLITS) és üstöket (CAULDRONS) kérhetünk. Ezeket még azelőtt be kell kapcsolni, mielőtt a fal felét felhúzzák (később már nem lehet). Ha lőrészeket nem kérünk, akkor csatánál nem lehet majd íjászokat tenni a falra. Az üst egy plusz szolgáltatás: ha az ellenség elérte a falat, akkor rövid ideig rongálja, majd teljesen leontja — ha kérünk üstöket, akkor a rongálás megkezdésekor a fal tetején majd megjelenik egy figura, és az első ellenséges harcos nyakába egy adag kátrányt zúdít, tehát csak a második ideérkező harcos tudja majd lerombolni a falat. Üstök csak vízszintesen, lőrészek csak vízszintesen és átlósan álló falakon lehetnek (függőleges falakon semmi).

Itt is a RESOURCES mutatja a nyersanyagokat (ha nulla, nem lehet új elemet lerakni), FREE az építésre még be nem osztott



△ Íme az egyedi design alapján épült CoV HQ

munkások létszáma (innen küldünk fickókat az épülő falakhoz, és ide kerülnek vissza az elkészült falakon dolgozó emberek), HEIGHT pedig az aktuális elem jelenlegi magassága.

(LABOUR)

Itt béreljük a munkásokat. HIRE választására minden csoportból hússzal növeljük a szükségletet, FIRE-ral hússzal csökkentjük. Lejebb vannak felsorolva a munkások típusai, ahol a nyilakkal egyenként is megadhatjuk a szükséges létszámot. Az első szám az aktuális, a második a szükséges létszám. Munkások csoportjai: DIGR (kubikos), CARP (ács), MASN (kőműves), QUAR (kőfejtő), CART (fuvaros), SMITH (kovács) és LABR (segéd munkás). A TOTAL-nál látjuk az összlétszámot, FREE a be nem osztott figurák száma, WAGES pedig a munkások egyes csoportjainak bére alapján számított összköltség.

A bérekkel a WAGES pont választása után manipulálhatunk. Növelni nincs sok értelme, mert attól nem fognak jobban dolgozni. A munkásokon kívül viszont itt lehet változtatni a gyalogosaink és az íjászaink zsoldját is. Ezt később majd érdemes lesz növelni, mert így nagyobb hadseregeket toborozhatunk.

(TAXES)

Itt állíthatjuk be az adót nagylelkű (2.000), normál (2.500), elnyomó (3.000) és zsarnoki (3.500) fokozatokban. A legmagasabb adót csak akkor szedhetjük be, ha a kastélyunk már legalább 50-es erősségű. Az adót a téli szünet alatt gyűjtik be, de ha átmenetileg pénzzavarba kerülnénk, akkor a LEVY TAXES melletti ablak bekapcsolásával lehetőség van azonnali (pontosabban a következő hónap 1-én) történő adóbeszedésre is. Előtte természetesen állítsuk be a nyilakkal az azonnali adó mértékét (max. 400). A rendkívüli adó csak az adott hónapra vonatkozik (ha megint be akarunk szedni, akkor ismét be kell kapcsolni) és természetesen levonódik a télen begyűjtött adó összegéből.

TREASURER menüpont választására a kincstárosunk előrántja az egyszerűsített kettős könyvelését, és előadja, hogy a katonák és a munkások e havi bére éppen mennyi, mennyi pénz van a bankban, és mennyi adót fogunk télen beszédni. Az OTHER CASTLES rovat számunkra csak poétikusnak tűnt, mert ugyan azt feltételezi,

hogy majd máshol is lehet kastélyokat építeni — de ez nekünk kevéssé sikerült, így tehát jövendelmünk sem származott belőle.

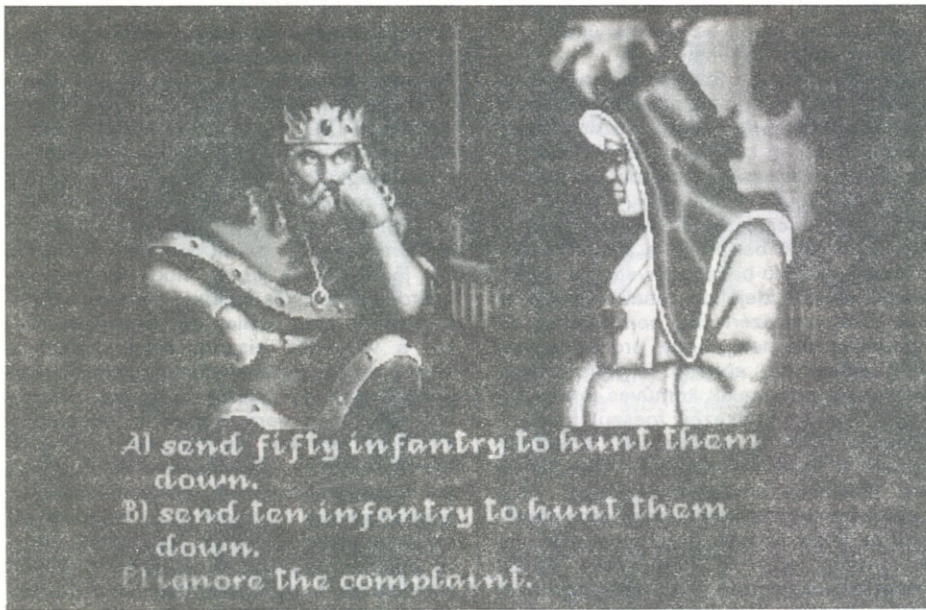
(MILITARY)

Itt adunk parancsot a katonáinknak, és ez a menüpont lesz automatikusan aktív, ha a kastélyt támadás éri.

Az ARCHERS (íjászok) és INFANTRY (gyalogosok) melletti nyilakkal állíthatjuk be a szükségletet. A maximális létszám részint a kastély erősségétől, részint pedig a katonák zsoldjától függ. Amíg nincs egyetlen alap sem lerakva, addig nem toborozhatunk katonákat, az első alap után 10-10, 40-es erősségű kastélytól 300-300, 70-estől 400-400 katonát bérelhetünk az eredeti zsoldjukért. Ezután már csak a zsold növelésével lehet nagyobb seregre szert tenni, a maximális létszám 700 lehet mindkét csapatnál. Akárcsak a munkásoknál, a katonáknál is néhány nap szükséges ahhoz, hogy a kívánt létszám meglegyen.

A UNITS melletti nyilakkal állíthatjuk be, hogy a két egység jelenlegi létszámát hány csapatra osztjuk (0-10, a program arányosan elosztja őket). Általában az volt a legcélszerűbb, ha ötvenes csoportokban harcoltatjuk őket.

Ha a program 'Berserk Celts on suicide run' vagy 'Enemy approach from west/southwest/south/southeast' felirattal jelzi, hogy ellenség közeledik, akkor automatikusan ez a menüpont lesz aktív, és felállíthatjuk az egységeinket. Ez is elég nagy biöldli lesz: az ellenség célja az, hogy mielőbb elérje a várfalakat és szép sorban lerombolja azokat. Nekünk nyilván ezt kell megakadályozni, tehát a legegyszerűbb módszer, ha nem a várfalakon, hanem kint a terepen szállunk csatába velük. Ha az ellenség délnyugat felől közeledik, akkor pont a terep bal alsó sarkából fog előbukkanni, ha nyugatról, akkor egy kicsit feljebb, ha délről akkor az alsó rész jobb szélén levő erdőből, és ha délkeletről, akkor a jobb alsó csücsökből. Az íjászaink maguktól tüzet nyitnak, ha az ellenség lőtávolon belül van, a gyalogosaink pedig árkon-bokron az ellenség felé sietnek (ezért nem érdemes váron belül elhelyezni őket — várfalra meg nem lehet). Ha túl gyorsan érik el az ellenfelet, akkor az íjászok még nem ritkították meg eléggé őket. Ennek megfelelően az íjászainkat az első két esetben állítsuk fel egy vonalban a kastélyunktól balra felé levő



△ A drága apátnő mindenikben farkasembert lát

szikla mentén (esetleg tehetünk egy-kettőt az ellenséghez legközelebb levő két toronyba is), a gyalogosokat pedig tegyük fel egészen a bal oldali várfal mellé, a tengerhez. Ha délről jön az ellenség, akkor az íjászokat a terep közepétől kicsit jobbra állítsuk fel, a gyalogosokat pedig jóval feljebb, ha délnyugatról, akkor az íjászokat a jobbra levő szikla mentén, a gyalogosokat pedig a jobb oldali várfal mellé, a tengerhez.

Ha az ellenségnek sikerülne elérnie a falakat, akkor szépen elkezd lerombolni őket (ha tettünk rájuk íjászt, akkor természetesen azok is ott lelik a vesztüket). Ezt még késleltethetjük azzal, hogy a DIG MOAT ponttal vízesárkot ásunk a vár köré. Ezt nem harc, hanem építkezés közben lehet csinálni, és a katonák csak akkor hajlandóak ásni, ha a munkások között van legalább 1 Digger (biztos kölcsönkérjük a talicskáját). A vízesárok körülbelül 15-20 másodpercig késlelteti az ellenfelet (elkezdik betemetni — majd ki kell ásni megint), addig pedig az íjászaink nyugodtan leledőzhetnek őket, vagy odaérhetnek a katonáink.

A játék elején támadó fickókat nyugodtan vissza lehet verni egy 100-100 fős sereggel is, de a későbbiekben egyre erősebb seregek fognak érkezni. Az ellenségnek egyébként az emberkéek színe jelöli az erejüket (szürke/kék/piros).

(FOOD)

A FOOD SUPPLY a kastélyban felhalmozott élelmiszertartalékot jelzi (ha a legkönnyebb fokozatban már félkész kastéllyal indultunk, akkor 3.000 egyébként 0). Ez a katonák és munkások téli ellátására szolgál, év közben nem fogy. Ha nincs elég, a következő évet megint csökkentett létszámmal kezdjük. (Egy 300-300 fős hadsereg és maximális mennyiségű munkás ellátására, kb. 250-300 egységnyi kaja elegendő). A kaja a legdrágább tavasszal (3/egység), így tehát szeptember, október és november hónapokban célszerű a BUY FOOD melletti ablakot bekapcsolni, amikor csak 1 szotyinkát kérnek érte. Előtte persze megint csak állítsuk be a max mennyiséget (150).

(OPTIONS)

Itt a szokásos felhasználói opciók vannak. SAVE/LOAD-dal megerősítés után játékállást menthetünk/tölthetünk 20 helyre, QUIT-tel kilépünk, SPEED-del pedig a se-

bességet állíthatjuk (nyugodtan lehet SWIFT-ben). A COUNSEL választásával tanácskozássra hívjuk kedvenc lovagunkat, Sir Richard of Westhampton. Sir Richard a tanácskozáson elmondja, hogy milyen népszerűségnek örvendünk a nemesség, az egyház és az alattvalóink körében (ez annak a függvényében változik, hogy a különböző történésekre hogyan reagáltunk), melyik a legkönnyebben meghódítható kelta tartomány (azt elfelejti elmondani, hogy oda hogyan lehet eljutni), továbbá két tippet ad (50-es kastély=legnagyobb adó, nagyobb kastély=nagyobb hadsereg).

Események

Az építkezés unalmas hétköznapiak különböző események teszik színesebbé a DEFENDER OF THE CROWN. Ezek a következők lehetnek:

Hungry rats eats your food reserve.

Néhány patkány megdézsmálta az élelmiszertartalékunkat. Kábé 50 egységnyi szotyinkát fogyni.

Scaffold collapses! Ten carpenters died.

Valamelyik épülő falrészletnél leomlott az állványzat és tíz ács meghalt. Ilyenkor az adott részről azonnal abbamarad a munka, és természetesen az oda kiküldött Labourers-létszám is tízzel csökken. Vonjuk vissza az összes embert innen, aztán újra küldjük ki őket, hogy újra elkezdjék a munkát.

The building stops during winter.

Vége az évnek, télen az építkezés szünetel. Jön egy kép a sziesztázó királyi családról, aztán folytatódnak a munkák a következő év márciusában.

Wall segment collapses.

Két-három évente az egyik falrészlet teljesen önálló módon ledől és a vár ereje eggyel csökken. Ha újra fel akarjuk építeni, akkor ilyenkor újra le kell rakni az alapjait is.

Archers bow become obsolete.

Ötven szotyinka kiadás az íjászaink felszerelésére.

Labourers went two days holiday.

A munkások két szünnapot óhajtanak. Ha megadjuk nekik, akkor az építkezés két napig szünetel, viszont növekszik a reputációnk a köznép szemében.

Carters complain, they need £50...

Ötven szotyinka kiadás az ácsok új állványaira.

Your ward receives a gift...

Ez az egyetlen pozitív esemény: egy ismeretlen adakozó 100 fonttal gyarapítja a kincstárunkat.

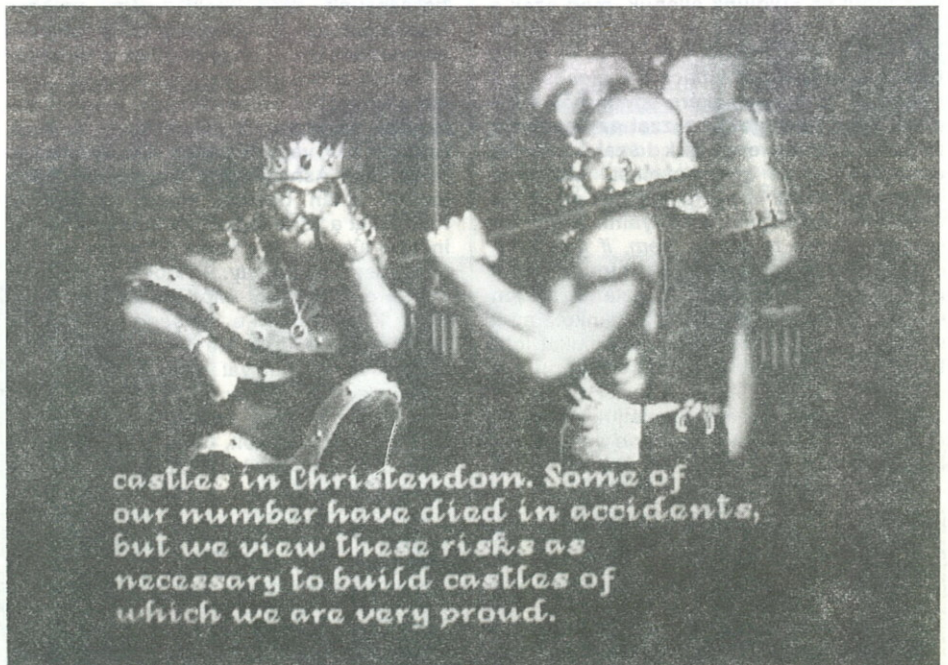
Someone has been spreading...

Valaki botrányos pletykákat terjeszt rólunk. Ennek nincs különösebb következménye. Akkor szokott jönni, ha visszaengedtük az országra száműzött öcsénket.

Történetek

Talán a játék szerzői is érezték, hogy az építkezés és az azt néha megszakító támadások nem kimondottan izgalmasak, így tehát a játékba betoldottak egy kalandszálat is. Különféle események fognak történni, amelyekre két három lehetséges reakció közül választhatunk. Ezek fogják befolyásolni a megbecsülésünket a nemesség, a jónép és a papság körében. A reakcióink általában újabb eseményeket fognak kiváltani, és egy-egy sorozat idővel önálló kis

▽ Kőműveseink igazán bizalomgerjesztő figurák



történeté alakul. Az egyes történetek egymással párhuzamosan zajlanak. Egy párat összeíráltunk nektek a — szerintünk — helyesnek ítélt válasszal, a többinél pedig mindenki önállóan játszhatja Bölcs Salamonnak szerepét. A válaszok egyébként nem befolyásolják különösebben az építkezést menetét, maximum az vonódik le a kincstárunkból, amikor pozitív választ adunk egy pénztarháló kérésére.

— Kelták #1 —

Az egyik keltákkal kapcsolatos történetben, az igen befolyásos Cynan klán egyik fia, bizonyos Henry kér tőlünk menedéket, mert meggyűlt a baja a családjá többi tagjával. Adhatunk neki menedéket (*Shelter him*), akár pénzért is (*Shelter him, until he pay*) vagy elküldhetjük. Ha befogadtuk, nemsokára egy hírnök érkezik a többi Cynantól, akik Henry kiadását követelik. Ha kiadjuk nekik (*Hand Henry over to them*), akkor ennek a történetnek vége is, ha visszautasítjuk a kérésüket, akkor nemsokára egy sereggel jönnek érte. Itt még húzhatjuk az időt azzal, hogy válságdíjat kérünk érte (a hírnök elmegy, majd 2-3 hónap múlva visszatér a nemleges válasszal), de a vége úgyis az lesz, hogy megostromolják a kastélyt.

— Kelták #2 —

A következő kelta történet azzal kezdődik, hogy először is egy hírnök jön a legnagyobb klántól, a Gwyneddektől, akik azt óhajtják, hogy háborúság helyett, inkább beszéljünk velük egy kicsit. Mi jóhiszeműen elfogadtuk a találgatástólük (*Agree, and meet him good faith*). Egy idő után azt üzenték, hogy ha tényleg tiszták a szándékaink, akkor ne építgessünk kastélyokat a hegytetőn, mert morcosak lesznek tőle. Visszaüzentük nekik, hogy ezt az egyet még befejezzük, aztán nem építünk többet (*Tell him that you will finish this one...*) A következő ajánlatuk úgyis az lesz, hogy kotródjunk el a ködös Albionból, aztán megostromolják a várat. Tehát ez a történet is elég egyesélyes, szóval akár már az első alkalommal lefejezhetjük a küldöncüket — akkor máris támadnak.

— Kelták #3 —

A harmadik kelta történet egy agyba-főbe vert lovagunk érkezésével kezdődik, aki arról tájékoztat, hogy lázadó kelták megtámadták valamelyik kőbányánkat és lemeszárolták a bányászainkat. 200 katonát még véletlenül se küldjünk ellenük, mert ezek a várórségből tűnnének el — inkább támadjuk meg a legközelebbi kelta falut, és ejtsük tűzzel a lakosságát (*Attack the closest celt village...*). Erre nemsokára egy hírnök érkezik a kelta hercegektől, azzal az üzenettel, hogy azonnal engedjük szabadon az asszonyaik és gyermekeiket. Mondjuk, hogy hajlandóak vagyunk szólni eresztani őket, ha abbahagyják a bányáink lerombolását (*Agree to return them, if they stop attacking the quarries*). A hírnök ezzel megint eltűnik pár hónapra, aztán azzal jön vissza, hogy ugyan utálnak minket, mint varjú a rohadt tőköt, de a családjukat jobban szeretik, mint amennyire bennünket utálnak — elfogadják az alkut. Húzzuk az időt azzal, hogy majd meglátjuk a dolgot (*Tell them that you will wait and see*), aztán legközelebb már engedjük el őket (*Agree to*

release them), különben megtámadják a kastélyt. Aztán kezdik az egészet újra.

— Az apátnő története —

Egy szép napon a St. Martha rend kolostorának apátnője érkezik azzal a nagyszerű hírral, hogy emberfarkasok garázdálkodnak a környéken, és küldjünk ellenük katonákat. Küldjünk ellenük 50 katonát (az apátnő szerint 20 kevés lesz), hogy kivívjuk az egyház megbecsülését. Az apátnő nemsokára azzal állít be, hogy a kőműveseink között egy csomó boszorkánysággal is foglalkozik szabad idejében, tehát végezzük ki őket. Kivégezni azért még nem fogunk, de engedélyezzük neki, hogy próbát tegyen velük (*Allow the abbess to hold trials*). Nemsokára egy melák kőműves jön azzal, hogy mivel az építkezés rosszul halad a Kőműves Kelemen-módszerrel szeretnék segíteni a saját munkájukat — engedjük meg nekik is, amennyiben többet nem boszorkánykodnak. Hamarosan megint előkerül az idióta apátnő, hogy most már biztos abban, hogy a kőművesek között boszorkányok vannak... A nyagatásunkat nem is hagyja abba addig, amíg be nem panaszoljuk a püspöknél (*Complain the bishop about abess's...*). A püspök elmegy kivizsgálni az esetet, az apátnő pedig szépen foglyul ejti őt is, mert hirtelen felindulásból a saját püspökét is emberfarkasnak nézi. **(Igen, ezek a vallásos dolgok néha elhatalmasodnak az embereken... — CoVboy)** Küldjük Sir Westhampton seregét a püspök kiszabadítására (*Order the army of Westhampton...*), aki nemsokára meg is jelenik nálunk, hogy köszönetet mondjon nekünk. Aztán megvág bennünket egy százasra, mert az igaz ugyan, hogy az apátnő enyhén szólva megőrült, de azért még nem kellett volna romba döntenünk egy egész kolostort (*Give him £100*).

— Ashley története —

Ez egy Hobin Rood-szerű történet lesz, némileg elferdített nevekkal. Jó hosszú. Úgy kezdődik a dolog, hogy elének vezetnek egy Ashley nevű redkivűl pófátlan férfit, aki eddig vadorzásból tartotta fent magát a legszébb vadaskertünkben. Bocsássunk meg neki, azzal a feltétellel, hogy abbahagyja a vadorzást (*Pardon him, if he promises...*). Ashley elámul a nagylelkűségünkön, aztán meghív a kunyhójába ebédre. Azt mondja, a legjobb helyről szerzi be a kaját. Legközelebb megint vadorzásért hozzák elének — bocsássunk meg neki még egyszer. Harmadszorra a lovagjaink már teljesen elképednek azon, hogy hogyan is túrhatjuk el ennek a fickónak az arcátlanságát. Mielőtt a lovagjaink fellázadnának, megnyugtatósukra végeztessük ki szépen Ashleyt. *Execute him* vagy *Imprison him* — tökmindegy, mert Ashley úgyis megszökik a börtönből, aztán beveszi magát az erdőbe. Katonákat a várórségből ne küldjünk utána, inkább tűzzünk ki a fejére 50 arany vérdíjat (*Place a £100 bounty...*). Idővel megjelenik egy erdészruhába öltözött ember, azzal hogy kéri szében a váltságdíjat, mert itt hozza Ashley urat. Ne fizessünk, inkább húzzuk le a csuklyát a számúzott fejéről (*Unmask the outlaw...*) — igen, ez az Ashley hajkurászó bellinghami városbíró volt. Ashley az volt, aki hozta. Közben megint meglógott. Legközelebb a belling-

hami városbíró 100 katonát kér erősítésnek Ashley és bandája ellen. Küldjük el neki, azzal a feltétellel, hogy most már vagy Ashley életét akarjuk — vagy az övét (*Give him one hundred infantry...*) A városbíró következő üzenete az lesz, hogy rajtaütött Ashleyt, de az levágta 30 emberét és sikeresen meglógott, mert a szülőfalujá, Rathby minden lakosa együttműködik vele. A falut ne égezzük le, inkább ígérjünk 200 fontot a nyomravezetőnek a faluból. Erre a faluból fog jönni valaki, azzal, hogy ő szívesen kihirdeti a vérdíjat, de senki nem fog segíteni nekünk, mert Ashley egy becsületes fickó, a városbíró viszont kiszipolyozza a népet. Itt a történet kettéágazhat: vagy emeljük a vérdíjat addig, amíg egy bérgyilkos orvul meg nem öli derék ellenfelünket, vagy mondjuk ölügeztetjük a tehetetlen városbíró. Utóbbi esetben gyámunkká kell fogadnunk a lányát, aki természetesen fülig szerelmes Ashleybe és az meg is fogja szöktetni a kastélyunkból. Parasztnak öltözve állítanak be hozzánk, és azért a kegyért esdekelnek, hogy kitakaríthassák a palotát. Jó pénzért takaríthatnak (*Allow them to do so, if they pay...*) — aztán levágják néhány emberünket, és meglógnak a lánnyal. Erre valahonnan előkeveredik az imént kivégzett városbíró, és azzal a tervvel áll elő, hogy rendezzünk ijászversenyt, ahol a fődíj egy ezüst nyílvevő lenne. Ashley biztos eljön a versenyre, és akkor elkaphatjuk (*Agree to the scheme...*). Ashleyt tényleg el is kapjuk, és pófátlanul azzal köszönt bennünket, hogy igazán meg van sértve, mert nem tettünk eleget az ebédmeghívásának. Ha megpróbálnánk megint lecsukni, akkor megint meglógná és kezdődne az egész előről — tehát inkább bocsássunk meg neki, és tegyük meg erdösszé (*Pardon him, and make him a warden*). Erre a lovagjaink háborogni kezdenek, aztán egy hírnök arról értesít bennünket, hogy az egyik lovagunk szerencsésen pontot tett a kardjával Ashley életének a végére. Küldjünk kémet a lovagok közé (*Send someone to spy...*), akik kideríti, hogy Ashleyt kedvenc lovagunk, Sir Westhampton unokaöccse nyírta ki — de csakis a hozzánk való lojalitásból. Ez derék dolog, de mivel a bűnösöknek bűnhődniük kell, csukassuk be (*Imprison him*) és ezzel be is fejeződött ez a történet.

Ilyen történetekből van még vagy 10-20, amelyeket inkább most nem fogunk végigmesélni. Már csak azért sem, mert nyilván valamivel izgalmasabb kitalálni a megoldásukat, mint mondjuk itt elolvasni. A játékban pedig csak építjük a kastélyt, építjük, építjük — aztán a szórványos támadástól eltekintve nem történik semmi. Aztán miután elfogytak a nyersanyagok, már építeni sem tudunk.

A grafikai kivitelezés különösen az állóképeknel sikerült nagyszerűen, a zene már kevésbé tetszik. A játék talán még eglész élvezetes is lenne, ha sikerülne elmenni hódítani — de az valószínűleg nem fog menni a News-ban említett scenario disk nélkül. Anélkül viszont az egész alapjáték nem túl sokat ér. Nem baj, azért elszórazhatok vele.

Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

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

Ára: 364,- Ft + postaköltség

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

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

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Mostanában levelezésünk egyik fő témája, miért hanyagoljuk annyira a C64-es programokat. Ezen belül is sokan kész listákat küldenek nekünk, azt kérve, ha csak pár szó erejéig is, de írjunk valamit a listán szereplő játékokról,

mert halvány gőzük sincs, mi a játék célja stb. Ezeket a listákat egybevetettük, és megállapítottuk, hogy igen sokan kértek info(ka)t az SSI egy bizonyos GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER c. programjáról. Az igazság az, hogy eddig

még olyan news-t nem találtunk, ami magasztalta volna eme újkori RPG műalkotást, sőt mi több, általában le is húzták a színvonalát. Ám engedve a nyomásnak, következék néhány tipp és egy halom térkép.

Az SSI/US Gold programozói sem gondolták, hogy milyen balsikerrel fog járni új sorozatuk a **Savage Frontier** beindítása. Aki ismeri az SSI játékeit, hamar felfedezi a GSF hiányosságait, amit ma egy ilyen névvel rendelkező cég nem nagyon engedhet meg magának. Az SSI-re eddig is az volt a jellemző, hogy mindig újítottak valamit, ez azonban most mintha elmaradt volna. A játék C64-en 4 lemezt elfoglal, ám hiába várunk valami új grafikát, új ötletet, ilyet sajnos nem találunk.

Az új sorozat helyszíne a **Sword Coast**-tól északra terül el, messze nyugatra az előző helyszínektől. Karakterünk 3000 tapasztalati ponttal indul, általában 2-es szintű karakternek való feladatokkal, a varázslatok maximális szintje pedig 6-8 között van.

A játék úgy indul, hogy szereplőnket mindenből kifosztották, kivéve egy kis arany tárcát, ami nála maradt. Szereplőnk és társai megesküdtek, hogy elkapják a tolvajt, és bosszút állnak. Miután a lehető legjobban újrafegyverkeztek, a társaság találkozik **Krevish**-sel, aki egy új megbízatást ad. Az új megbízatás teljesítése közben fedezik fel a **Sword Coast**-ot fenyegető igazi veszélyt, **Zhentarim** felől. Csak a társaság háríthatja el a veszélyt...

A játék egyik gyenge pontja, hogy nem jelzi, ha egy küldetést teljesítettünk. Jó példa erre **NeverWinter**, ahol a feladatokra csak célzás van, azok viszont teljesíthetetlennek tűnnek.

Talán a program legnagyobb hibája, hogy lemaradt a **BANDAGE** menüpont.

Elrontották az időkonstansokat is. Hiába vesszük a sebességet a leggyorsabbra, akkor is igen lassú a játék, miközben a harc üzeneteit meg nem tudjuk végig elolvasni. Szegényes a vízi harc kidolgozása is.

Tipppek:

- Ha csónakkal közlekedünk, nagyobb biztonságban vagyunk.

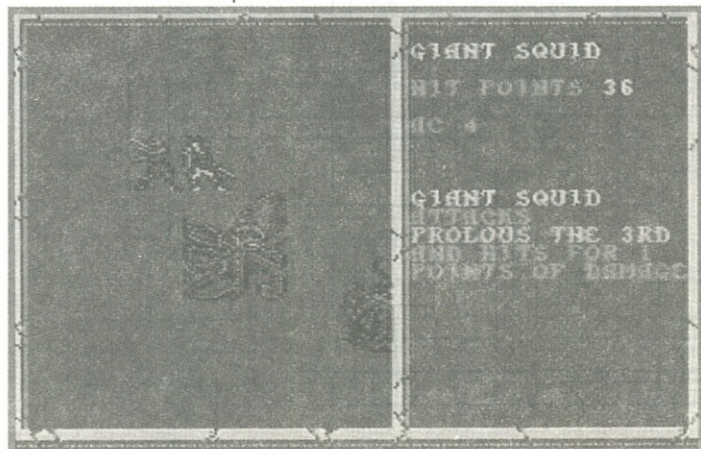
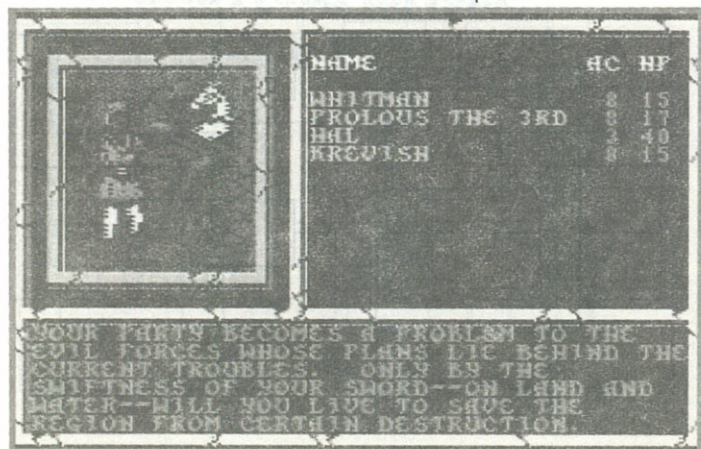
- A világtérkép nem négyszögű.
- **Krevish**-t vigyuk magunkkal.
- Célszerű első célpontnak **Nesme**-t választani (**Yartar**-tól északra), majd menjünk **Everlund**-ba, húzzuk ki a varázslót a trutyiból, a szivárványszerű macskáival együtt, onnan pedig irány **Secomber**. A továbbiakat majd megtudjuk ott...
- **Ascore** keleti végéhez csak akkor jutunk el, ha a játékot gyakorlatilag befejeztük, ööö izé, szóval ott még lesz gondunk, mert a programozók szenzációs ötlete következtében a csaták nem fejeződnek be...
- Egy csatán úgy lehet túljutni, ha a labirintus bármely részén távozzunk a helyszínről. Ekkor azonnal kezdődik egy új csata. Ha rossz irányba mentünk, esetleg vissza kell fordulni, és az előző csatát újra végig kell játszani...
- A végén még ott van **Vaalgammon** is, akivel jól elszórakozhatunk. Mindenféle disznóságokat varázsol, és nagyon alacsony az **AC**-je is. Többek között **Shambling mound** védi, ami ellen az egyetlen igazán hatásos eszköz a **Wand of Defoliation**, vagy újkori nevén **Agent Orange**. Ez egyébként a **Star mountain** nevű vidám helyen található.
- A végső küzdelem egy eredeti ötleten alapszik, ami érdekessé teszi. Van egy nagyon egyszerű trükk is, ami elősegíti a könnyű győzelmet... (meg még mit nem, azért nem kell mindent az Olvasók orrára kötni! — **CoVboy**).

Magyarozat a térképekhez:

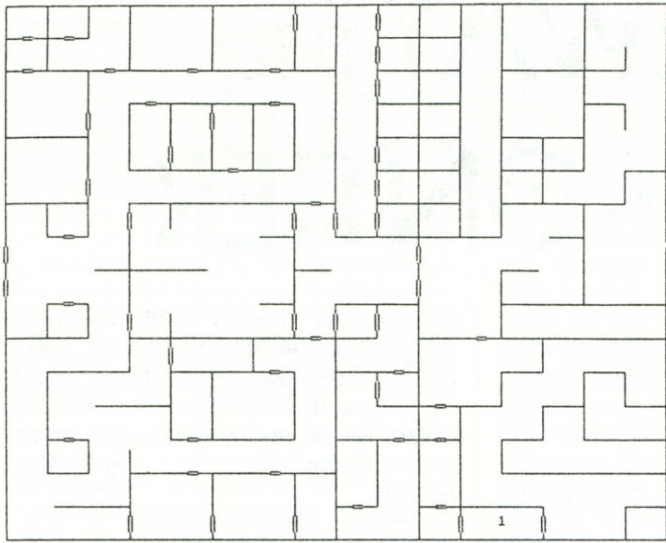
- Ascore:** 1 — Mielőtt itt áthaladsz, mentsd ki az állást
- Everlund:** 1 — Itt a főnök; 2 — Csónak; 3 — Pih
- Gundbar:** 1 — Pih; 2 — Hajó; 3 — Rejtett ajtó

- Kraken base:** 1 — Csónak
 - Port Llast:** 1 — Itt rejtőznek a fickók; 2 — Info (Look vagy Search); 3 — Pih; 4 — 'KAS'
 - Llorkh:** 1 — Bolt; 2 — Csónak
 - Llorkh labyrinth:** 1 — Kijárat
 - Loudwater:** 1 — Csónak
 - Luskan:** 1 — Hajó a szigetekre; 2 — Torony; 3 — Pih
- A kalóztól jó cuccokat szerezhetünk. A **margoye** nevű állatot csak varázserejű szerkenyűvel (vagy varázslattal) lehet agyonverni!
- Nesme:** 1 — Itt menjünk át a falon; 2 — Bolt; 3 — Pénztár; 4 — Csónak
 - NeverWinter:** 1 — Csónakház; 2 — Magic Shop; 3 — Pih; 4 — Kocsmá; 5 — Ajándék; 6 — Ide hozd a meteorit ércet; 7 — Bolt; 8 — Vault
 - Secomber:** 1 — Itt lesz az öreg, ha kihúztad a trutyiból; 2 — Pih; 3 — Bolt; 4 — Csónak
 - SilveryMoon:** 1 — Csónak; 2 — Magic shop; 3 — Fegyver + info
 - Sundabar:** 1 — Csónak; 2 — Training hall
 - Tower:** 1 — Rejtett ajtó; 2 — Innen jutunk...; 3 — ... ide
 - Uttersea:** 1 — Meteorit érc lelőhely; 2 — Pih; 3 — Cucc lelőhely
 - Yartar:** 1 — **Krevish**. Vigyük magunkkal. Irány **Nesme**; 2 — Training hall; 3 — Pih; 4 — Kocsmá; 5 — Bolt; 6 — Vault; 7 — Csónakház; 8 — Templom

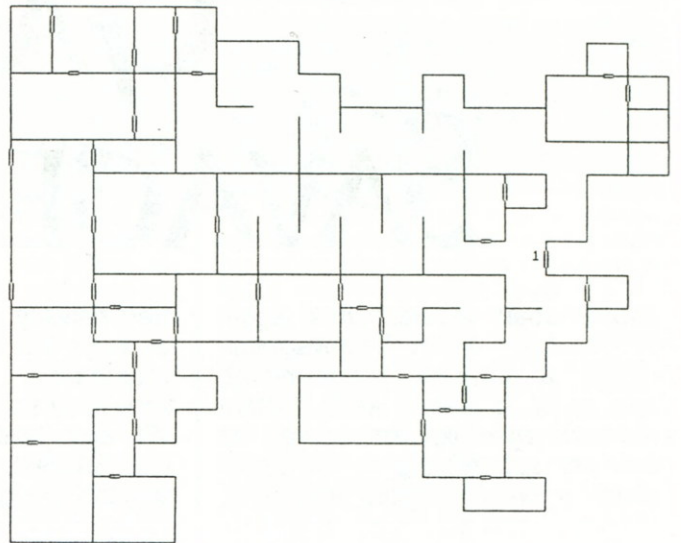
A harcok kezdetben kihívóak, de amint karakterünk túljut a 3-as szinten, a küzdelem a végső összecsapásig egyre könnyebb lesz. A labirintusok a **Pool of Radiance**-hez hasonlíthatók leginkább, a feladatok pedig a **Secret of the Silver Blades**-hez állnak közelebb. Ja és majdnem elfelejtettük, kb. most dobja ki a piacra az SSI a sorozat 2. részét **TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER** címmel. Kíváncsián várjuk!



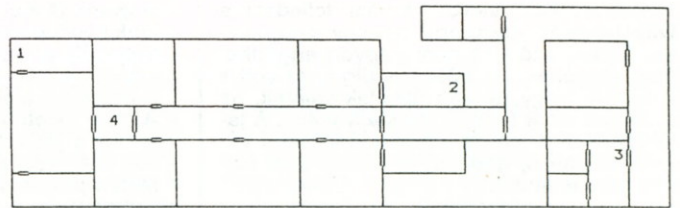
Ascore



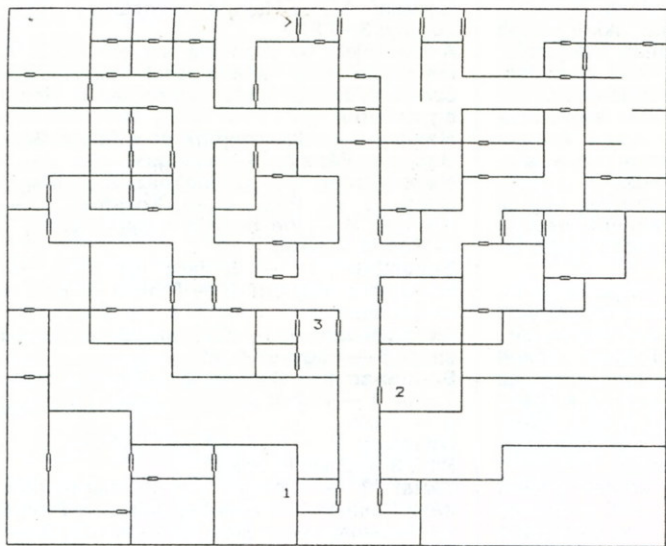
Kraken Base



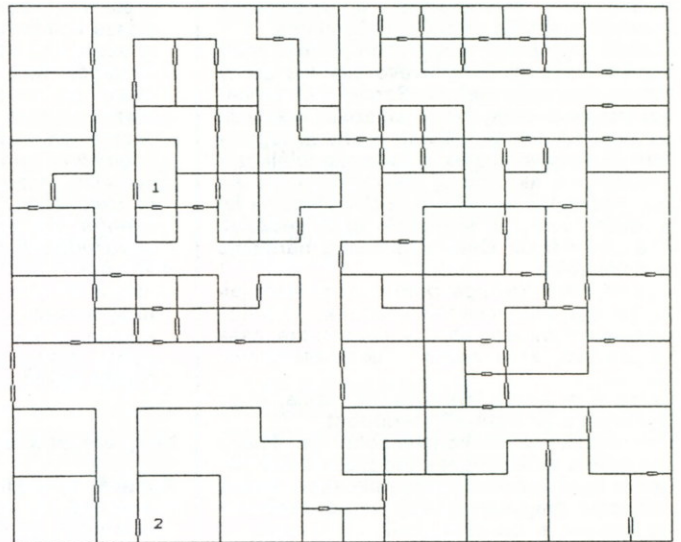
Port Llast



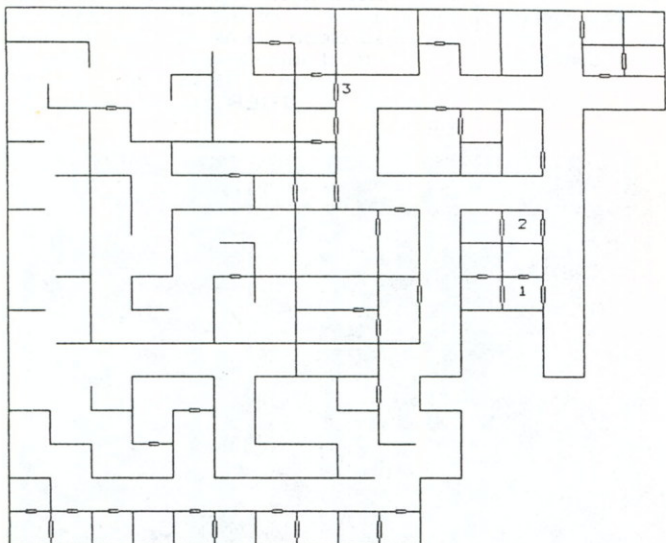
Everlund



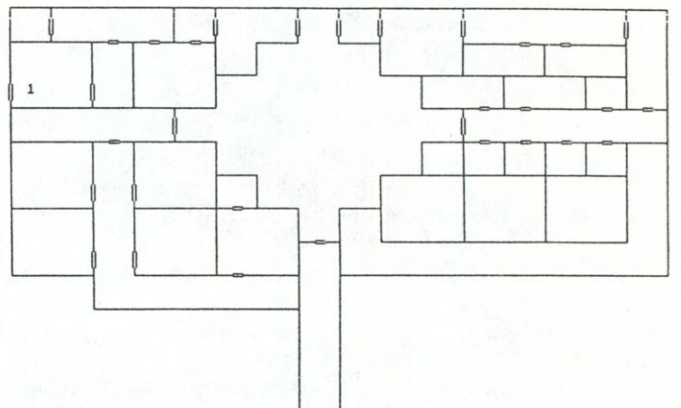
Llorkh



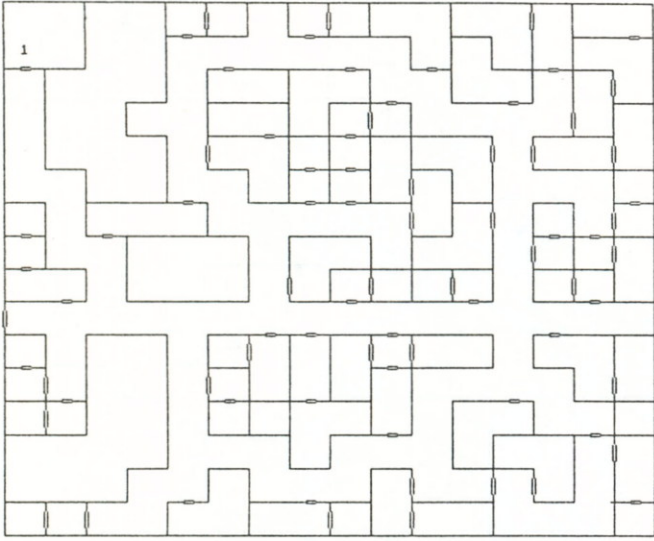
Gundbarg



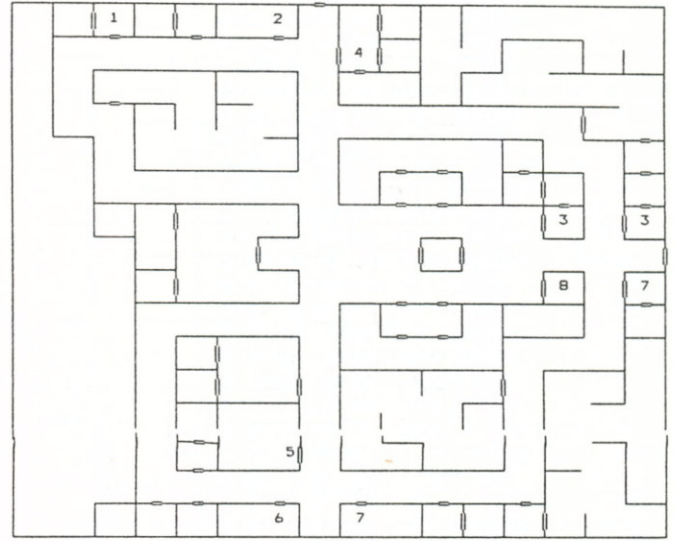
Llorkh Labyrinth



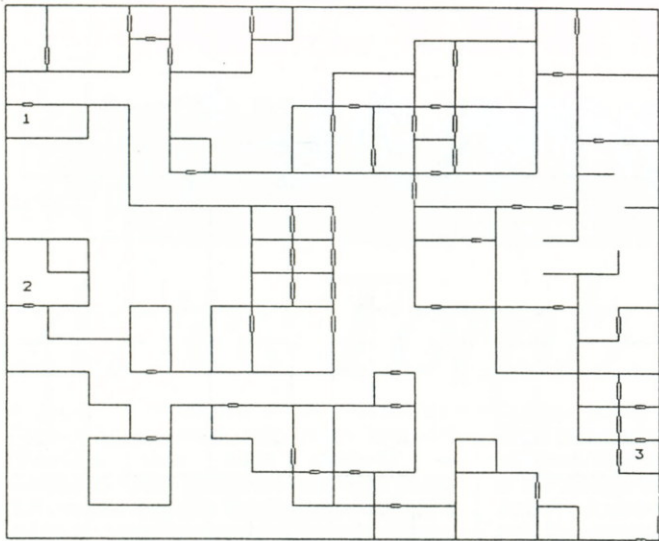
Loudwater



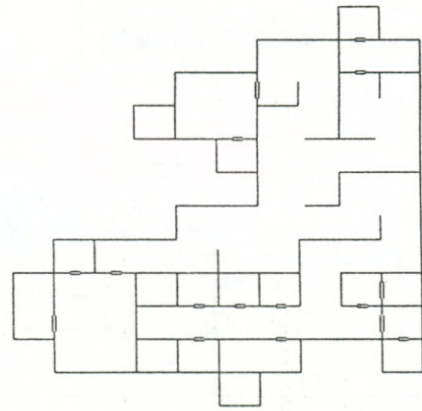
NeverWinter



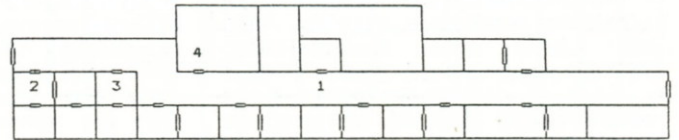
Luskan



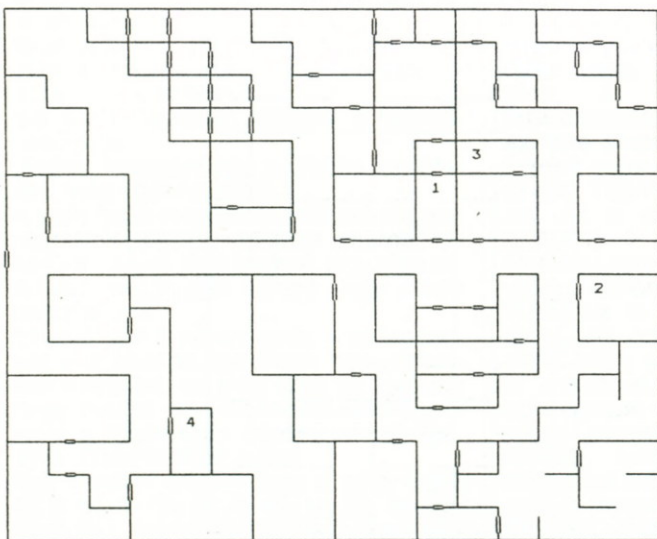
Purple Rock



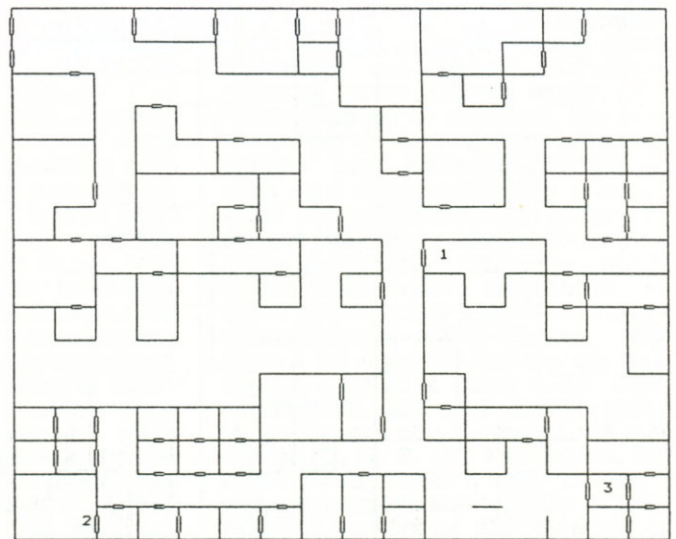
Secomber



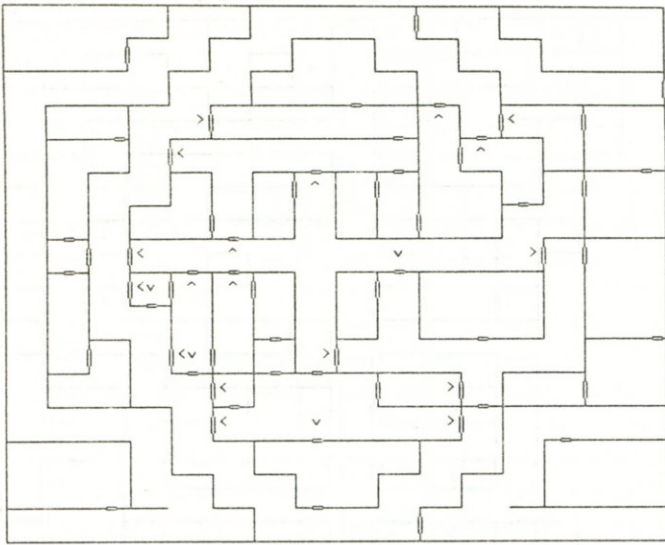
Nesme



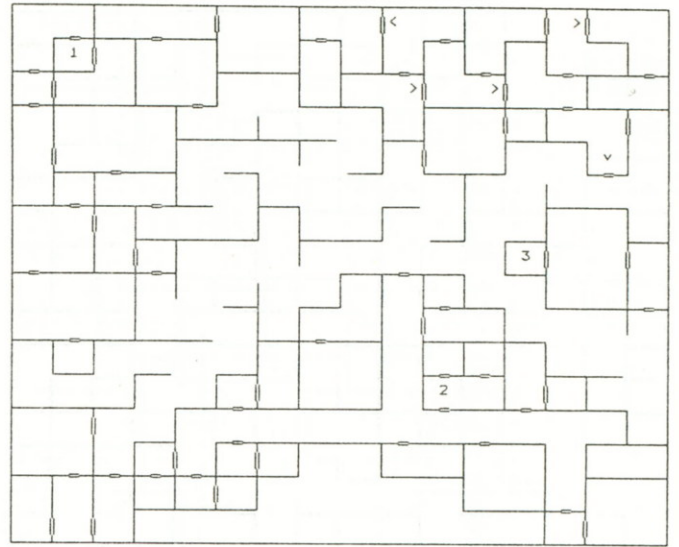
SilveryMoon



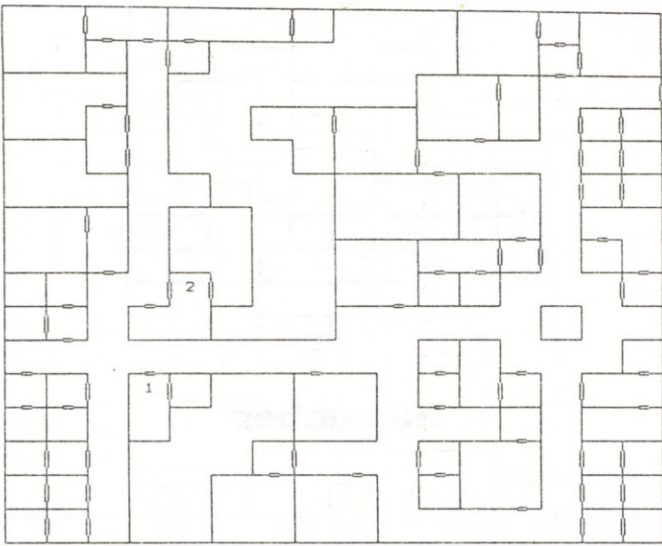
Star—mountain



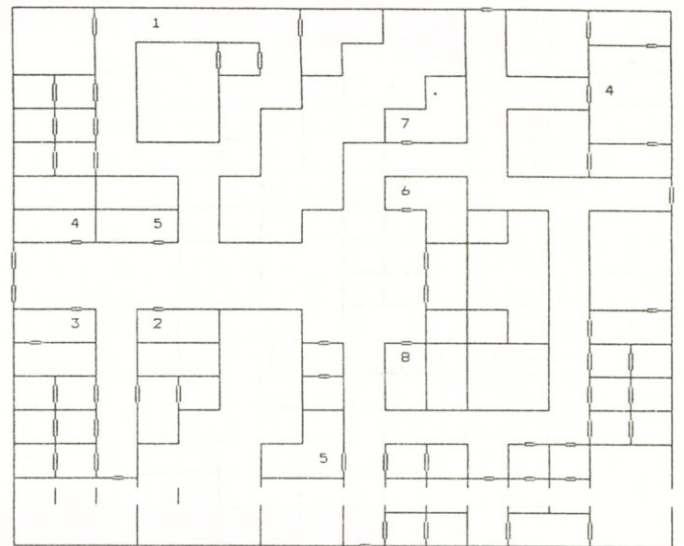
Uttersea



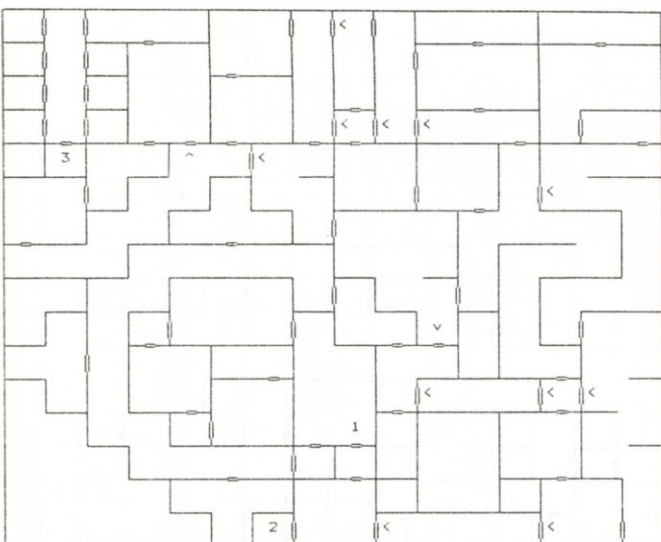
Sundabar



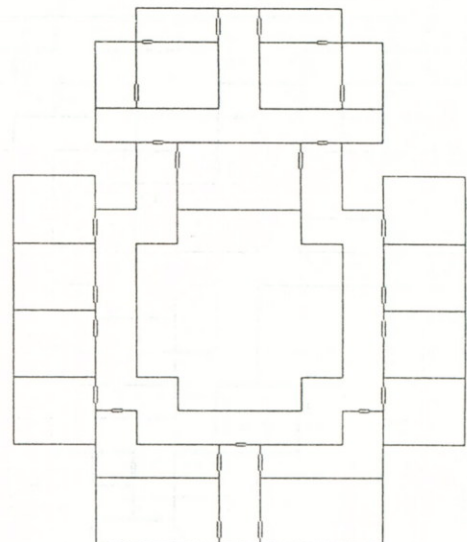
Yartar



Tower



Yartar Dungeon





ADVENTOUR

Aztec Tomb (C64)

A program szerzője A. R. Crowther. (Van-e ki e nevet még nem ismeri?) (Esetleg már nem ismeri? — CoVboy) Öreg program nem vén program jelszó alapján merem elkészíteni a leírását. Magyar nyelvű változata is van, a különbségekre utalni fogok.

Indításkor érdeklődik a program, hogy óhajtok-e betölteni egy régebbi játékállást. Ha igen, akkor a magyar változatban meg kell adnunk, hogy lemezről avagy kazettáról történjék meg ezen jelentőségeltjes esemény. Az angol csak kazettáról tölt. Természetesen az előbbiek a kimentésre is vonatkoznak. A képernyő felépítése!

Bal felső mezőben láthatók a helyszínek képei.

(Ahhoz képest, hogy a grafika karakteres, még egész tűrhető.)

A jobb felső mezőben a látható tárgyak jegyzékét találjuk, valamint leltárnál ide kerül a nálunk levő tárgyak jegyzéke is. A felső mezők alatt látható, hogy merre távozhatunk.

Ez alatt van a parancssor. A parancsokat a szokásos ige főnév sorrendben kell megadni, de elég csak az ige első négy betűjét (pl.: EXAM-EXAMINE), illetve a főnév első három betűjét (pl.: TRA-TRAPDOOR) beírni.

Egy betűvel adható meg a négy égtáj és a fel, le (N, S, E, W, U, D), egyébként GO "irány" formát kell használni (pl: GO EAST)

Legalul pedig az üzenetmező látható. Első pillanatban egy ebédülőben találjuk magunkat, ahol egy asztal és egy létra a társaságunk (EXAMINE TABLE). Az asztal porosnak találtatott, nem lehet egy forgalmas hely. A létrát rendeltetés-szerű használatnak vessük alá (GO LADDER, illetve a magyar vezíróban MASZIK LETRA). A padlásra jutottunk, egy öreg láda vár reánk, ezt kapjuk magunkhoz (GET CHEST) és mehetünk is (D, S, W). Hurrá! A hálószoba. Vizsgáljuk meg az ágyat egy CoVgirl reményében (LOOK BED). (Ez plágium! Ilyen csak a CoVboy's Quest-ben van! A jogdíjat kéretik az impresszumban található számlaszámra átutalni... — CoVboy) Kénytelenek vagyunk egy csapóajtóval beérni (GO TRAPDOOR) ami a pincébe vezet. Az itt talált vörös köpenyt (GET CLOAK) megvizsgálva (LOOK CLOAK) azon információt kapjuk, hogy valami különös erő van belevarrva. Próbáljuk ki (WEAR CLOAK, LOOK CELLAR). Sikerült egy kulcsra lelnünk (GET KEY), amellyel egy hozzáférközési műveletet eszközölhetünk a ládánkon (OPEN CHEST). Kössünk közelebbi kapcsolatot a kötéllel (GET ROPE), brutálisabb elemek hozzák magukkal a kardot is. A ládát és a kulcsát itt felejtethetjük a háziaknak (DROP CHEST, DROP KEY, U). Még egy cseppet kutassunk a hálóban (OPEN

DRAW, LOOK DRAW), és amit találunk azt tekintjük a sajátunknak (GET KEY, E). Az előszobában van egy ajtó, a zsebünkben pedig egy ajtókulcs. Válogató párosítás következik (OPEN DOOR). Mielőtt távoznánk nézzünk körül (LOOK HALL). Ni-ni, egy lekváros üveg. Sajnos üres. (Megint egy élvezettel kevesebb). Akkor sem itt van a helye (GET JAR). Kulcs a lábtörő alatt (DROP KEY, GO DOOR). Miután kívülről is megcsodálhattuk az épületes látványt járjunk utána a tetőszerkezet állapotának (CLIMB BUILDING). Okosabban ugyan nem lettünk, viszont egy deszkával gazdagabbak vagyunk (GET WOOD). Mielőtt a gravitáció áldozatai lennénk, távozzunk önszántunkból (D, S). Egy pataknál vagyunk, nehezteljünk a deszkára és dobjuk le, erre ő önállósítja magát és áthajlik hídba. Nézzünk körül keleten (E), ahol egy tavat láthatunk. Ne csak lássunk nézzünk is (LOOK POOL), így most megint láthatunk, no nem a tükörképünket, hanem egy halat. Micsoda falat! (CATCH FISH). Na ez egy jó fogás volt. Állítólag az üvegünkben van a hal (LOOK FISH). Halunk kopolyúhangon tudomásunkra hozza, hogy egy bizonyos palánta nevezetűnek vízre van szüksége, majd mit sem törődve társaságunkkal, olajra lép. Szerencsétlen üvegünk meg újra üres. Jobb híján vizezzük be egy kicsit (FILL JAR). Most bosszút állhatunk ex-deszkánkon, és kegyetlenül áttiprunk rajta (W, GO BRIDGE, S). A legyek elkergetése után szelődítsük meg a döglött egeret (GET MOUSE) és szédüljünk tovább (N, W). Ismét belebotlunk valakibe aki nem enged tovább minket. Köpenyünk színe miatt előítéletei vannak a politikai hovatarozásunkat illetően. Vessük el a bika előítéleteit (REMOVE CLOAK), majd végképp szüntessük meg azokat (THROW CLOAK). Ez egy jó dobás volt (GO GATE). A kapu mögött az elhajított köpenyen kívül (GET CLOAK) megtaláljuk a palántánkat is (EMPTY JAR). Kisebbsé váltság, a palánta méreteiben, próbálkozunk újra (FILL JAR, EMPTY JAR). Ezúttal nagyobb változás a palánta méreteiben. Tornaóra, első gyakorlat (CLIMB BEANSTORK). Végre megszabadulhatunk a búzbombánktól (DROP MOUSE), minek hatására az elefántunk visítva elrohan. Rohanjunk mi is, de visítani felesleges (GO PATH, GO VALLEY, S). Tornaóra, második gyakorlat. Akinek a fáramászási kísérlete csődöt mondott, annak lehetősége van javítani a kötéllel (THROW ROPE, CLIMB ROPE). Látható egy doboz és egy törpe. (Aki hozta a kardot, az most használhatja (KILL DWARF vagy ATTACK DWARF), s amíg azon elmélkedik, hogy érdemes volt-e, addig betöltheti az utoljára kimentett játékállást.) Mivel a törpe nem hajlandó számunkra átengedni a doboz tulajdonjogát, ezért kénytelenek leszünk (csere)kereskedelmi tranzakciót kezdeményezni (GIVE CLOAK). Törpünk a hal nyomdokaiba lép, így számunkra szabad a pálya (GET BOX, OPEN BOX, GET MAP, DROP BOX). Most már akár el is tünhetünk, de más módon (D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT). Vajon kié ez a hajó? Ha már itt vagyunk nézzünk körül (LOOK BOAT). Találtunk egy kabint (GO CABIN), ott egy fáklyát (GET TORCH) és egy lejá-

rót (GO HATCH). Ezek szerint minden lejáró egyben feljáró is. Kössük el a hajót (N, GO ISLAND). A szigeten egy lyukat találunk, amit a lehető legközelebről szemlélünk meg (GO HOLE), s mivel sötét van, ezért használatba kell vennünk lángeszűnket (LIGHT TORCH). A mentőmellényt rögtön magunkra vesszük, így nem kell a kezünkben cipelni (GET JACKET, WEAR JACKET). Távozásunk közben ne feledkezzünk meg a fátyla eloltásáról (U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S). Most szokatlan ugrás következik (JUMP OVER), a magyar verzióban az UGRIK KOSZIKLA is megjárja). Mint az is látható, az ugrás sikertelen volt, de mivel rajtunk volt a mentőmellény, ezért lustaságunk megmentette életünket. Miután kilubickoltuk magunkat, hagyjuk abba a pancsolást (SWIM) és evickéljünk ki a partra (GO BEACH). Bújunk el az erdőben (GO FOREST). Hogyha kibújtuk magunkat, menjünk északra (N). Akinél nincs térkép, az vehet a kocsmában 500 aranyért (ja ez a PIRATES, sorry). Akkor annak annyi ('RUN/STOP' + 'RESTORE' majd RUN). Gyermeki ösztöneinknek eleget téve megmásszuk a szobrot (CLIMB STATUE), majd felnőtt ösztöneink érvényesítése céljából marjuk el a gyémántot (GET DIAMOND). Merre nem voltunk? (D, E) Hurrá, egy kicsit PINK

FLOYD-ozunk (LOOK WALL)! Az üregben rejtjük el legértékesebb tárgyunkat (PLUG JAR). Ez nem jött össze. Próbálkozzunk egy vacakabb kacattal (PLUG DIAMOND). Na igen, ez a gyémánt is már csak múltidő. Ugyanakkor látható valami más. Közelítsünk (GO PASSAGE). Ismét egy olyan hely, amelyik a sötétség fennhatósága alatt van. Nem baj, gyűjtsünk rá (LIGHT TORCH).

Itt egy sárgásan csillogó valami kijelenti, hogy márpediglen ő igenis el van vesztve magát valahol, de első küldetésünk véget ért. A folytatásként megemlíttett második résszel a mai napig nem sikerült találkoznom. (BEFEJEZ LEIRÁS).

A program ige szókészlete:

(fontos, hogy nem a magyar jelentésük, hanem a magyar változatban levő megfelelőjük áll a szavak mellett!)

ASK - KERDEZ
ATTACK - TAMAD
CATCH - KIFOG
CHOP - ELVAG
CHUCK - HAJIT
CLIMB - MASZIK
CROSS - HALAD
CUT - VAG
DOUSE - ELOLT
DROP - RAK
EAT - ESZIK
EMPTY - URIT

EXAMINE - VIZSGAL
FILL - TOLT
GET - FOG
GIVE - AD
GO - MEGY
HELP - SEGITSEG
INSE - BETESZ
INVENTORY - LETLAR
JUMP - UGRIK
KILL - OL
LEAVE - TESZ
LIGHT - GYUJT
LOOK - NEZ
MOVE - MOZDIT
OPEN - NYIT
PICK - SZED
PLUG - BEDUG
PRESS - NYOM
PULL - HUZ
PUSH - TOL
QUIT - FELAD
REMOVE - LEVESZ
SAIL - INDUL
SAVE - SAVE
SAY - SZOL
SEARCH - KERES
SWIM - USZIK
TAKE - VESZ
THROW - DOB
UNLIGHT - OLT
WAIT - VAR
WATER - ONTOZ
WEAR - VISEL

• Balogh Mihály (Sv. MATIAS) Baja

Pool of Radiance (64, Amiga, PC)

1. *Mendor's Library*-ba vigyünk tükröt és a pajzs helyett tegyük Ready-be, ha a *basilisk*-kel rúgjuk össze a patkót. A könyvespolcokon keresgélhetünk, de ha a talált könyveket elvisszük (a hivatalnok kislány EP-vel + pénzzel honorálja) a kijártnál a könyvtáros szelleme közli, hogy "Nincs kölcsönzés!"

2. *Phlonban* a *Training Hall*-ban fogadhatunk zsoldosokat (*Hero* ajánlott). Tükröt a vegyeskereskedésben vehetünk. *Viszont mi a manóra jók az ékszerszek és a szentelt olaj. Ha tudod, CoVboy-nak írd már meg!*

3. *Textil House*: a nyugati falnál van a tolvajok kútja. Csak egy tolvaj képes épségben lemászni a sikos falon!!! A főnökkel tárgyalhatunk. Ha engedjük, hogy bekössék a szemünk, élvezetnek a kincs közelébe. Azt megszerezve, visszatérhetünk a főnökhöz, aki felajánlja, hogy megpróbálja a pecsétet, ha osztozunk.

4. *Ruined Costre*: Álljunk ki az öreg gyík bajnokaként. A gyíkfőnökkel ne bocsátkozzunk közelharcba, hanem fussunk minél messzebb aztán üdvözöljük egy *Fine Composite Lang Bow + arrow + n* kombinációval. A sebességnövelésre jó trükk, ha a harc előtt nincs bekapcsolva a páncél, mozgunk, majd bekapcsoljuk kedvenc felöltőnk. Közelharcra ne próbálkozzunk.

Ja, még valami, a könyvtárban talált könyvet használva a karakternek megnőhet az ereje. Nem mindig jön be.

Végül 3 kedvenc ellenfelem

Wrinth: kísértet, ha megcsap, a karakter szintje csökken. Ráadásul csak ezüst vagy varázsfegyverrel sebezhető.

Wyvern: sárkányfajzat. Jó erős és mérgező a harapása.

Drider: pókember. Kellemetlenül erős varázsló és a harapása bénító. Csak írja van.

Pár varázslat:

Snake Charm: ha van a közelben egy kígyó, megbénítja. *Champions of Knight/Gorgath* ajánlott.

Spiritual Hammer: minden közben egy szellemkalapács jelenik meg a pap kezében. Akkor tudja eldobni, ha más fegyver nincs Ready-be téve.

Silence's Radius: egyik kedvencem, a célpont (ha sikerül) nem tud varázsolni, s ez a mellette állókra is hat. Tekercest és varázspálcát viszont tud használni.

Fire Shield: egy tűzpajzs jön létre, aminek kellemes tulajdonsága, hogy ha valaki megcsap, sebünk dupláját kapja le a kis pimasztól.

Femle: nálam a célpont nem bénul le, csak nem támad.

Lightning Bolt: akkor célszerű használni, ha az ellenfelek egy vonalban vannak. A varázsló szépen oldalra fut és kaput.

• Noname

War in the Middle Earth (Amiga, PC)

Egy kiegészítést tennék a CoV 11-ben megjelent WIME-upgrade-hoz. En PC-n szoktam vele néha játszogatni, s abból, amit ott olvastam, arra következtetek, hogy a játék PC-n és Amigán nagyrészt megegyezik. Íme, a kiegészítés:

1. Ha *Rivendell*-ből *Hollin Gate*-be megyünk *Gandalf* csapatával, akkor *Hollin Gate*-ben *Gallam* személyében egy új szövetségesre bukkanhatunk.

2. *Goblin Town* és *Mt. Gundabad* közt, *Mt. Gundabad*-tól délkeleti irányban egy romvárosban található a *silver*

orb. Ha ezt visszük *Thranduil*-hoz, a tünde királyhoz (északkeletre), ő azonnal beáll néhány ezer tündével a háborúba, s így őket is irányíthatjuk.

3. PC-n a következő algoritmussal kér kódot a gép, pl. játékállás betöltésénél: Ha 9 óra van (délelőtt), akkor ha elmúlt már 1418 december 24-e, s még a játékállás betöltése óta nem kért kódot, akkor kódot kér.

Éppen ezért, ha már december 20-a körül járunk, érdemes az állást elmenteni, s az időt átírni a kimentett játékállásban. PC-n ez az 1F9C címre

00 írásával megy, Amigán nem hiszem, hogy ez azonos volna. Mindenestre íme néhány kód ami esetleg az Amigásoknak is hasznos lehet:

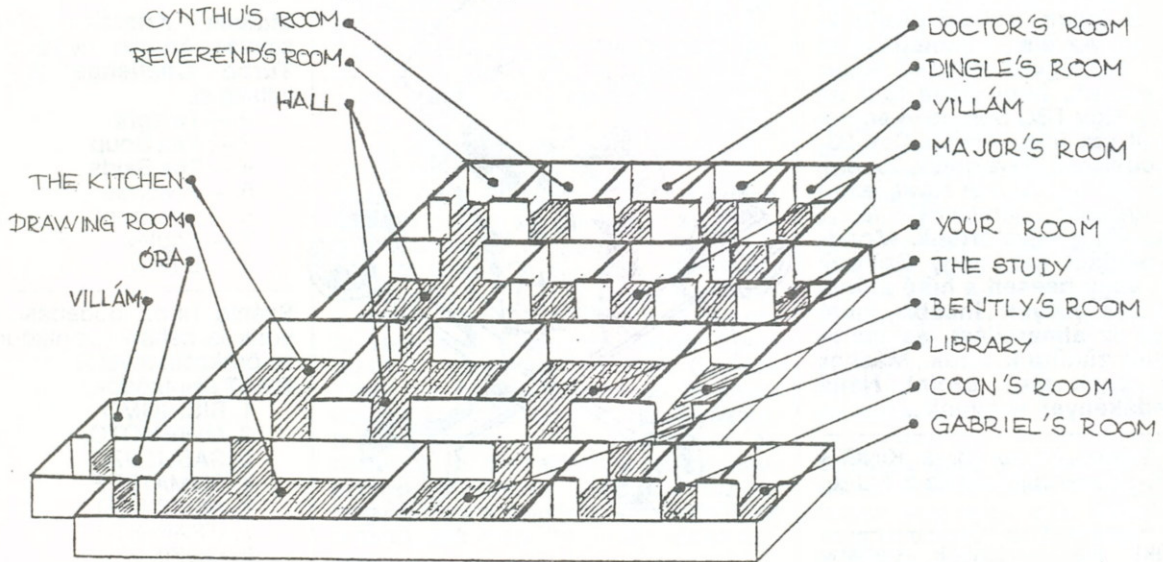
Bombadil's House: D3
Goblin Town: B5
Midgewater Marsh: C4
Mount Gram: A5
Rivendell: C5
Sarn Ford: D4

• Kovács Zoltán

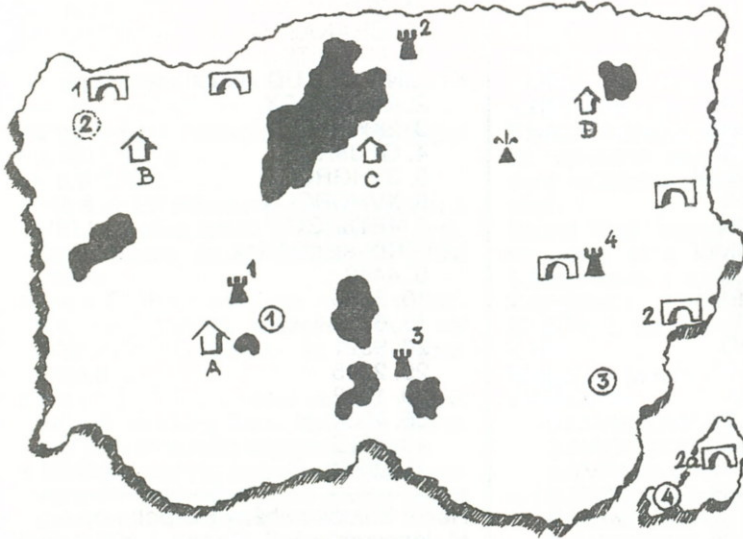
HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE
Várjuk kérdéseiteket, hogy válaszoljunk rá, vagy közzétehessük, hátha valaki tudja a választ!

TÉRKÉPEK

The Detective Game (C64, Plus/4)



Crystals of Arborea (Amiga)



Kristályok

- ① ◊ kristály
- ② ⚔ kristály
- ③ ▲ kristály
- ④ ○ kristály

Tornyok:

- 1 - a ○ kristály tornya
- 2 - a ▲ kristály tornya
- 3 - a ⚔ kristály tornya
- 4 - a ◊ kristály tornya

Dungeon-ok: [Dungeon Icon]

- 1. itt található a ○ kristály
- 2. átjáró a szigetre a többi üres

Kút (forrás): [Well Icon]

- Házak: [House Icon]
- A - harcos - középső válasz
- B - varázsló - első válasz
- C - természettudós - 2. válasz
- D - térképész - első válasz

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM S198 kazetta		C64 C228 kazetta vagy 3 lemez		PC/AT HD (lemezszámmal)	
A/ Automonopoli	B/ Deatcha!	1/a. Trucker	Decstone	Xmas Lemmings,	Elvira 2
Baseball	Crazy Cars	Nibbly'92	2/b. Kenny Dalgligh	7 upSpot	1 Disney Animation
3D Cross	Break Out	Rolling Twins	Vyrus	TV Sports	Studio
Battle Ships	Cosmic Music	1/b. Robozone*	Pathal	Boxing	1 Falcon 3.0
Cluedo Master	World Cup Carnival	CJ in the USA	Diplomacy	Home Alone	1 Monkey Island 2.
Detective	Basket Master	World Class Rugby	3/a. Pittfighter*	Battle Isle	2 Willy Beamish
A.T.F.		Zoomerang	3/b. Xytris	The Godfather	2 Wing
Alien 8		2/a. Tilt	Soccer Boss	Space Ace 2	3 Commander 2.
		Naughty Nud	Rally Driver	Might and	
		Shuffle*	Havoc	Magic 3	
S198 kazetta — 360,- Ft		C228 kazetta — 400,- Ft C228 3 db. lemez — 540,- Ft 1 lemez — 200,- Ft 2 lemez — 380,- Ft		1 db. PC lemez — 200,- Ft 2 db. PC lemez — 380,- Ft 3 db. PC lemez — 540,- Ft	
* utántöltős					

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!

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

ELSŐSEGÉLY

Khm. Most kicsit irulunk-pirulunk, meg minden. Az elmúlt hónapokban pontosan százegynéhányan reklamátlátók nálunk, hogy hová tűnt az Elsősegély. Egy TBC Soft nevű egyén Budapestről azt írta: "Amit a CoV 23-ban Elsősegélynek neveztetek, az egy nagy nulla, hol van a régi rovat, ezzel csak magatokat járattátok le...". Messzemenőig egyetértünk. Mondhatnánk például azt, hogy CoVboy lekavézta, vagy beesett a hűtő mögé, mentegetőzés helyett inkább most bepótoljuk az elmaradást, és mindjárt 2 oldalt zúditunk rátok. Máskor is tessék csak ránk szólni. Néha olyan feledékenyek vagyunk...

Galbács Tibor, Monor-ról a KING'S QUEST IV.-passwordját küldte el PC-re: BOBALU

Helló fiúk! Nem vágytok néhány LEMMINGS-kódra? Nem? Na nem baj, Faragó Zoltán, Mindszentről küldött egy párat, a folytatását az egykor elkezdettnek, és azt mi szépen leközöljük: (TRICKY)

11. CCKJOMIJEY
12. IKHMDMCKEW
13. OJOLICLEN
14. JOLICOOMEK
15. OLICEKLNPE
16. DMCIJNMOEP
17. MCAOLMDPEL
18. EZKIMARADT
19. CAJJLFMBFY
20. IJJLFMCCFR
21. OHLFMCCDFR
22. ILFMCINEFW
23. LFMCEKLFET
24. FMCIKLLGFY
25. MCENLLFHFY
26. CKNMLNIIF
27. CCJKMFMJF
28. IKHMFMCCKFJ
29. OHMFMCCLFY
30. JMFMCCKNMFS (TAXING)
1. MFMCACKLNFY
2. FMCMKLMOFV
3. MCENLMFPFR
4. CKNOMFMQFL
5. GEKKNMHBGX
6. MKHNLHGCGM
7. NHLDLGADGO
8. HLDLGGOEEO
9. LELGCJNFVG
10. DLGKJNLGGN
11. LGANNLDHGY
12. GKNOLELIGV
13. GAJHMMHJGW
14. MKIMDLGKGG
15. OIMDLGALGJ
16. HMDLGMOMGV
17. MDLGAJNNGI
18. DLGKKLMOGV
19. LGENLMDPGT
20. GINNMOLOQK
21. GAKHLFLBHM
22. IJJLFLGCHW
23. NJLFLGADHT
24. HFLFLGDEHP
25. LFLGAJNFHV
26. FLGKKLLGHP



27. LGCNNLGHHO
28. GINOLOHIHK
29. GEKKOOHJHT
30. IKHMFLGKHO (MAYHEM)
1. NJMFLGALHM
2. HONHGI MHK
3. MFLGEKLNHR
4. FLGIJNMOHX
5. LGCNNMFPHW
6. GINLMFLQHL
7. GAJJLDMBIN
8. KJHLDMGCIW
9. OHLDMGADIS
10. HLDMGMOEIP
11. NDIGAJOFIV
12. DMGIJNLGIO
13. MGCNOLDHIO
14. GINNLDMIIV
15. GAKHMDMJIV
16. IJHMEMGKIO
17. NJMDMGCLIO
18. JOMIGMOMIR
19. LIGAKNNIV
20. DMGIKLMOW
21. MGCNNMDPIW
22. GINNMDMQIN
23. GCKILFMBJS
24. KKILFMGCJL
25. NKLFMGCDJJ
26. HLFMGONEJT
27. LFMGEKLFJL
28. FMGKJNLGJT
30. FINLLFIJQ

Horváth András, Zalaegerszeg-ről a MASK III. c. program password-jait dobta postára: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PETALS OF DOM.

Steiner Balázs, Budapesti olvasónk nevét már többször fémjelezte a CoV. Most a Hagar (Amiga) passwordokat ismerteti: level 2 — FEAFGN; level 3: JVSAMK; level 4: ASGAPQ; level 5: UWFXPZ; level 6: FSXRIC; level 7: DYAETG; level 8: WFZILD
Levezetésekképpen pedig a HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga) password-jai: WOLFMAN, HAMMER, LUGOST, NOSFERATH, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES

Matalik Krisztián, Gyöngyöspátán szintén Amigát nyűstöl. Ő a Lotus Turbo Challenge 2. password-jait juttatta el:

- 2 — Twilight
- 3 — Pea Soup
- 4 — The Skids
- 5 — Peaches
- 6 — Liverpool
- 7 — Bagley
- 8 — E Bow

Szántó Tibor, budapesti Amigás olvasónk is néhány szintkóddal gazdagítja az örökzöld rovatot:

BRAT szintkódok:

1. BISHIGMO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
7. ITSANONO
8. MOZIMATO
9. HOZITOMO
10. MOKITEMO
11. ZUMOHATO
12. CHANASTU
13. NAGAITSU

KILLING CLOUD küldetések kódjai:

2. AOOTRDEX
3. 2KKFR7EG
4. QHJ8RCEJ
5. 3VHGRCCE
6. XVHGRCCEA
7. 4ET3RGCF

LETTRIX-szintkódok

5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522
45. 2047

Helló! Küldök néhány PC-poke-ot: (A legegyszerűbb Norton Utilities-szel bevinni őket.)

Név / File / Hova / Mit / Mit csinál
F19 STEALTH FIGHTER / start.exe / 38316 / EB / kód

LARRY2 / sciv.exe / 26343 / 04 / kód
POLICE QUEST 2. / sciv.exe / 23586 / 04 / kód

TEST DRIVE 1. (CGA) / tdcga.exe / 8171 / EB / életek

TEST DRIVE 1. (EGA) / tdega.exe / 8391 / EB / életek

TEST DRIVE2. (CGA) / td2cga.exe / 35439 / EB04 / életek

TEST DRIVE2. (EGA) / td2ega.exe / 35479 / EB04 / életek

WINDWALKER / wind.ovl / 2684 / EB / kód

Egy utolsó kérés és dobhatod el a levelet: térden állva kérek, hogy add meg a Zak McCracken IBM angol változatának a hex kódját.

(Mit? Ha a repülőtéren VISA-kódokat kéred, akkor azt értem. (... és nem tudom őket.) Azonkívül nem hinném, hogy a postás elvinné egy levelet "Dr. Emil, Gyöngyös, Óshüllő u. 47" cím alá... — CoVboy)

A TOLYA SZOFT Szolnokról a **Chip's Challenge** programhoz küldte a kódokat, onnan, ahol Fehér Tamás a CoV Évkönyv '91-ben abbahagyta:

29-QGOL
30-BQZP
31-AJMS
32-PEFS
33-BQSN
34-NQFI
35-VDTM
36-NXIS
37-VQNK
38-BIFA
39-ICXY
40-YWFH
41-CKWD
42-LMFV
43-UJDP
44-TXHL
45-OVPZ
46-HDQJ
47-LXPP
48-JYFS
49-PPXI
50-QBDH
51-IGGJ
52-PPHT
53-CGNX
54-ZMGC
55-SJES
56-FCJE
57-VBXU
58-YBLT
59-BLDM
60-ZYVI
61-RMOW

Varga Viktor, Miskolcra néhány tippet küldött C64-re:

SILKWORM:

- Ha a JEEP felveszi a pajzsot, akkor a HELI-vel löve azt ATTACK WAVE értéke csökken, és így hamarabb jön a csirke.
- Ha a CSIRKE második részét szétlőjük, még mielőtt összeáll, akkor két felszerelést is kapunk, és nő a kisas értéke is.
- Ha a CSIRKÉ-t a pálya végéig, vagyis az idő leteltéig nem lőjük ki, akkor egy pályán simán végigmegyünk.
- Minden páros számú pályán tank van, minden páratlanon pedig heli a pálya végi főellenség.
- Ha a pontszám alatt lévő pajzszerű valami teljes lesz, akkor kapunk egy tonna életet is, és nagyon könnyű lesz játszani (ezt hívják nagysas-nak).
- Ha egy player-rel játszunk, akkor a másik később is beszálhat.
- Ha a pajzs mellett összejött a négy rovásírás (ez a kisas), akkor a nagysas egy fokozattal feljebb kerül.
- Trainer-rel nem jó játszani!

THUNDERHAWK

A 20. pálya kódja: U SURE

Hi 'KoVbóji'! Ez a megszólítás csak azért, mert most fejeztem be a **Lotus Esprit II**-t. Ime a kódok: TWILIGHT, PEA SOLIP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, GOGLEY, E BOW.

A jó öreg MYTH-re visszatérve, a pajzs amit nem találtak meg, azért, hogy medusa anyát jól fenébe tudjátok rúgni, egy szoborban van elrejtve, az első szint második képernyőjén. A szobor egy harcost ábrázol.

Ugron Istvánné Budapestről több játékhoz is küldött tippeket:

Railroad Tycoon: Ha Amerikában ösz-

szekötjük a két óceánt, akkor kapunk 1.000.000 \$ bonust.

American Football: A kódok a következők: 1-54; 2-91; 3-83; 4-96; 5-12; 6-84; 7-93; 8-76; 9-37; 10-78; 11-24; 12-41; 13-95; 14-40; 15-28; 16-16; 17-82; 18-56; 19-48; 20-77; 21-36; 22-60; 23-71; 24-59; 25-81; 26-57; 27-69; 28-58; 29-99; 30-67; 31-11; 32-62; 33-51; 34-21; 35-87; 36-94; 37-63; 38-88; 39-61; 40-73; 41-72; 42-85; 43-68; 44-20; 45-74; 46-98; 47-32; 48-43; 49-31; 50-19; 51-44; 52-86; 53-97; 54-79; 55-35; 56-23; 57-47; 58-66; 59-17; 60-29; 61-46; 62-34; 63-50; 64-14.

Street Rod: Legelőször Ford Fairlane 500-ból 2 db-ot vegyünk (640 \$). Lapítsuk le a tetejét, vegyük le a 'Bumper'-eket és állítsuk le a motort. Így marad kemény 10 \$-unk, menjünk tankolni 1-2 \$ erejéig. Menjünk ki az útra és hívjunk ki vagy egy 'Chevrolet Bel-air Sport coupe'-t, vagy egy 'Mercury Custom Royal...'-t. Aki már jobban tud, az kikérhet egy Ford DeLux-ot is, de vigyázzon a sebességgel, soha ne fékezzen, de maradjon a látóhatáron a kocsis fény-szórója, különben majdnem biztos, hogy jönnek a rendőrök. A rendőrök 60 \$-ra vágnak meg, ha nincs, akkor sajnos...

Rábel Tamás Budapestről az Amigások részére néhány cheat-et küldött el:

Populous: játék közben gépeljük be: <SPACE> cheat, bullfrog, frogbull <RETURN>. A három szót kisbetűvel! Ezután manánk elkezd növekedni, és az "építésre" nem csökken! Ha mégsem működne, gépeljük be mégegyszer!

Street Rod: Vegyünk meg egy kocsit, és adjuk el a következő árajánlattal: 1. árajánlat- a kocsis eredeti ára; 2. árajánlat- 22.000,- \$; 3. árajánlat- 22.000,- \$. Ez a második részről is működik!

Mega-Lo-Mania: A kódok a következők:

2-OWEDOVVINY
3-NAOCSXAXRHI
4-YVPAWLISWHK
5-YWMCOWBAACA
6-WBNCCXDAACW
7-GRDBCFRNIVC
8-YAXACTLFAIS
9-VGBASRFJBOF

Hajzer Barnabás Százhalombattáról nagy stratégia-kezdő. A **Storm Across Europe**-hoz ajánlja saját jól bevált taktikáját

Ant.39-ben kezdjük a játékot. Lengyelországot rohanjuk 5 hadsereggel, a hatodikkal pedig Jugoszláviát. Amikor az olaszok belépnek a háborúba, a két európai sereggel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olasszal (az észak-afrikaival) pedig törekedünk törökország felé. A Bpszporusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összeköttetés Észak-Afrikaival!

ZOLEE/STATION Dorogról két programhoz ajánl cheat-et, ill. POKE-ot:

Hero Quest: A 'The Stone Hunter' c. küldetés a legjobb pénzszerzési lehetőség. Ahogy bejön a kép, mindegyik játékoskal menjünk le a lépcsőn, és ez fejenként 100 aranyat jelent. Ez lett volna a CHEAT. Az én verziómon mindig

összejött a dolog (EMPIRE+ACTION verzió). Egy jótanács: túl sok menetet ne játszunk a játékkal, mert (legalábbis az én verziómon) a barbár varázslóvá alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából), de rossz, mert ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyitva az összes karakterünk.

Infiltrator III.: Végtelen gázgránát: POKE 9551,12; sérthetlenség: POKE 10474,96

A jó öreg **GÖME** Kondorosról 5-ezer oldalas levele mellé a **Populous** PC-s változatának néhány kódját küldte el: függőleges csikos- JOSDEBOY, MÖRYPOR; vízszintes csikos- CALKOPPAL, TIMDIDOB; ferdén csikos- BURSODJOB, SCOQAZPERT, SWAELAS; nagy kockás- ALPUPIL, WEAUVQUET, HURTUOLD; kis kockás- SHIOGDAL, KILLCEAL, EOASPIL; domború sáros- BILEAPERT, NIMOXPAL; duplán ferdén csikos- RINGDIEOUT

Szilassy Máté Budapestről néhány ősi 64-es játék örökélet POKE-ját ajánlja, hátha még segít vele valakinek (**Van még itt valaki? — CoVbo**)

H.E.R.O. - POKE 19131,0

BANDITS - POKE 4759,169

JUNGLE HUNT - POKE 2242,165; POKE 2243,234

JUMPING JACK - POKE 27904,173;

PROTECTOR II. - POKE 16425,6;

PITFALL II. - POKE 2816,32 (örök idő);

POPEYE - POKE 2405,255; RED MAX - POKE 6352,173

Nemes Raymund Nagykanizsáról C64-re és Amigára is küldött POKE-okat és cheat-eket:

Exterminator (64) - POKE 35087,173 (végtelen credit): POKE 39250,96 (végtelen juice)

Midnight Resistance (64) - POKE 10169,173 (örökélet)

Atomino (64) - a kódok a következők:

1 - Atom
10 - Mail
20 - More
30 - Left
40 - Kiss
50 - Time
60 - Kiss
70 - Cool
80 - Free
90 - Wave
100 - Door

Feltűnő, hogy kétszer szerepel a 'Kiss'! A 'Kiss' mindig a 60. szintre tesz... Ha a 40. szintről akarunk indulni, akkor az első 'Kiss'-t át kell írunk. Reset-eljük, majd monitorból nézzünk bele a programba! 0E11-nél vannak a Password-ök. Irkáljuk át őket tetszés szerint, majd SYS 4096!

Test Drive 2. (64) - Ez a módszer ki lett próbálva a Masterdisk 3-on, és a 2-ön. Töltsük be a 'ROAD' nevű file-t, írjuk át a 6513-as byte-ot A5-re! Kucak: Road néven 6200-8D4C-ig mentsük rá a lemezünkre! Így egy örökéletes TD2-t kapunk... Persze célszerű megjegyezni, hogy milyen byte állt ott, hátha egyszer igazán játszani akarunk... Legegy-szerűbb mégis a cartridge-es megoldás.

Jumping Jack Sonn (Amiga) - Erről is több helyen megjelent már CHEAT, de sehol sem volt meg a 13. pálya kódja. A password: Elvis

Mindenféle

Erik the Viking

- Ha a STEWPOT-ra egy (POUR STEWPOT) parancsot alkalmazunk, egy vért, meg hasonló hasznos dolgok tulajdonosai lehetünk.
- A szigeten, ahol kőfák találhatók, ott rázzuk meg a fákat, és lesz egy kőgyümölcsünk.
- Egy másik szigeten van egy forrás és egy amulet lóg magasan a sziklafalon. Itt (PLANT FRUIT, FILL STEWPOT, POUR STEWPOT). Erre a prg. közli, hogy a nővény nő (de hogy mikor érijük el róla az amuletet, azt nem)
- Ahol a hang közli velünk, hogy nem ártalmas nekünk, ott teljesítsük a parancsait, amíg azt nem mondja, hogy igyunk, ekkor öljük meg.
- A sárkány orrából szedjük ki a tollat.

● Németh Gábor, Vecsés

Sötét jövő

Annyit erről, hogy a legrövidebb adventure Plusin. Végigjátszása kb. laza fél perc: D, FOG, K, AD, 2xNY, KIABÁL, BE, K, 2xE, 4xK, 2xE... az utolsó lépést sajnos nem tudom, mivel sietnem kellett, s a haverom az ellenkező irányba ment, SORRY!

● Jahny@™ (Simon János), Budapest

Egy-két trükk

Tudvalevő, hogy a BASIC elég lassan rajzolja ki a rajzokat, de talán egy képernyő kikapcsolás segíthet. (Ha valaki lemezes gyorstöltőt akar írni: ez segít)

Fogd a pénzt és fuss!

A játék elején egy forgalmas úton állunk. Ez viszont unalmas, ezért menjünk délre (D,D). A W.C. egy nagyon érdekes hely, mert van benne tartály (nem a W.C.-ben, hanem a W.C.-ben) (V TARTÁLY). Nyitható! (NYIT TARTÁLY) Van benne egy feszítővas és egy álkulcs. (FOG FESZÍTŐVAS, FOG ÁLKULCS) (É,K) A főnökhöz érkezünk a fizetésemelés miatt. Ehelyett csak egy igazolványt és egy levelet ad. Büntetésből elveszszük a kalapját (FOG KALAP) (NY,É,NY). A viskóban vagyunk (FOG PISZTOLY, FOG KABÁT) (K,É). Itt egy rendőr, aki az igazolványunkat akarja látni. Ne mutassuk meg neki (HASZNÁL PISZTOLY). Hoppá! Neki is volt fegyvere (MUTAT IGAZOLVÁNY) (K,D). Mivel utáljuk a csavargókat, lopjuk el a gyufájukat! (LOP GYUFA, É,K,É) A részeket pedig nagyon utáljuk, le kell lötni (HASZNÁL PISZTOLY) (FOG PÉNZ) (D). Itt feltétlenül vegyük fel a kalapot és a kabátot (VISEL KALAP, VISEL KABÁT,K). A másik banda nem ismert fel

Mítoszok gyémántja

Indítás után kellemes (?) zene szól, és megtudhatjuk a kerettörténetet. Ilyenkor általában a 'SPACE'-t szokás presselni, tehát tegyük ezt.

Egy tisztáson vagyunk. Menjünk nyugatra, majd délre. Mivel itt a kutyulimutyulitól nem tudunk délre menni, marad a nyugati út. Az út szélén bokrok nőnek. Megvizsgálva (V,<RETURN>,<BOKOR>) kiderül, hogy be tudunk mászni. Vajon mi lehet odabent? Na mi? Egy kesztyű. Zsebvágjuk (F), majd kimegyünk. Menjünk tovább nyugatra. A délen lévő istállóban a rohadt szalmát megvizsgálva egy patkót találunk. Menjünk be a bányába (É,NY). Vegyük fel az ásót.

PLUS4SAROK

képernyő kikapcsolás:

POKE 65286,PEEK (65286) AND 239

képernyő bekapcsolás:

POKE 65286,PEEK (65286) OR 16

Ha véletlenül RESET-eltük volna kitűnő BASIC művünket, akkor ez visszahozza a programunkat:

GRAPHIC0: GRAPHIC0: POKE 16385,1:
RENUMBER

Megszállottak között előfordulhat, hogy egy-egy programban át akarják írni a szerző nevét a sajátjukra. Most leírom, hogy néhány programban melyik címen kezdődnek ezek az adatok:

DIGI DOBOK — >1AA8

RAID OVER MOSCOW — >1958

GALAXIONS — >2828 (hááát, itt valóban nincs semmi, de ez a címképet helyettesítő egész képernyőt betöltő kérdőjelek kezdőcíme)

CUTHBERT IN SPACE — >2D28; a szövegek átírására a 23D8-2E18 területen van lehetőségünk, a High score pedig a 3138-tól kezdődik;

SZUPER BESZÉLŐ — >1043

WHO DARES WINS II. — >2368 és >23E8-tól

WORLD CUP — >3714

● City of Chibusters (Sztíz Krisztián), Mosonmagyaróvár

(D,K). Itt egy trafikos cigit árul, de mivel mi utáljuk a cigit, ezért üssük le (nem a cigit, hanem a trafikost) (ÚT TRAFIKOS, FOG CIGI,D). Találunk egy pár jelvényt (FOG JELVÉNY, VISEL JELVÉNY, D, FOG BENZINESKANNA, NY). A nyavalyások azt mondják, hogy csak akkor mehetünk be, ha fizetünk (AD PÉNZT), majd irány a gyönyörök háza! (NY) Gyönyörök helyett csak egy főnöknőt kapunk (kár). Mivel a levél egy rossz nőnek lett címezve, adjuk oda neki (AD LEVÉL). Nem hiszi el, hogy mi vagyunk azok! (MUTAT IGAZOLVÁNY). Adott egy kis narkót (K,É). A sátnistáknál vagyunk. (AD KÁBÍTÓSZER) Kapunk egy keresztet (V KERESZT). Fordított! Egy kis testmozgás (É,K,É,É). Itt egy ór és cigit lejmöl. Még mindig utáljuk a lógósokat, ezért üssük le (ÚT ÓR). Erősebb volt nálunk (AD CIGARETTA) (K,É) (FOG KÉS,D,K). Itt egy ajtó! Az igazolvány már sokszor segített (MUTAT IGAZOLVÁNY). Erre sem nyílt ki (pimasz egy ajtó) (HASZNÁL ÁL-

KULCS,K,É). Itt egy ór alszik! Hagyjuk tovább aludni (HASZNÁL KÉS, FOG KULCS,D). Mivel az itteni ajtó sem nyílik ki az igazolványunkra, HASZNÁL-juk a KULCS-ot! (K,K). "A fűrdő nő felsikoltott, ezért felfedeztek." Szóval az ajtótól: K,D. Itt egy pinceaajtó, de ez sem nyílik (HASZNÁL FESZÍTŐVAS,D). Egy sátnista örrel találjuk szembe magunkat. A keresztnek biztos örülni fog (AD KERESZT, K). Megvan a pénz. Mit is kell vele csinálni? Aki nem tudja kitalálni, az nézze meg a game címét! (NY) Hé! Elkaptak! (Nem ér a nevem!) Szóval inkább (D,NY), újból a nyomornegyedben vagyunk (egyirányú, tehát keletre nem lehet menni) (D, K, D, D, D,K,É,É, NY,É,NY,NY,NY), mivel megkaptuk már a 95 %-ot is, vegyük le az összes ruhát (Peep Show) (LEVESZ KALAP, LEVESZ KABÁT, LEVESZ JELVÉNY,D,D,K)
HAPPY END!!!

● Baktai István, Mezőkövesd

Öngyilkos jelleműek mehetnek délre is. Menjünk vissza a kutyushoz (K,K,K). Itt északra (É), majd keletre kétszer. Vizsgáljuk meg a fát. Nahát! Egy tapló. Kell! Menjünk keletre. A segítség (S) azt mondja, hogy "Érdekes a talaj". Ennek öröme ásunk egyet (ÁS). Egy kampó. Dél felé egy kedves Buci Macival találkozunk. Mit szeret egy (Buci) Maci? A mézet. Miután eltarháltuk a kováját, mehetünk mézet keresni (É, NY,NY,D). A fát megvizsgálva kiderül, hogy odú van rajta. (Az meg tele mézettel). Szedjük ki a mézet. (F,MÉZ) Ekkor a méhecskék kissé idegesek lesznek, és halálra csipkednek. Ennek elkerülésére viseljük a

kesztyűt. A mézettel menjünk a macihoz, adjuk oda neki (AD,MÉZ,MEDVE). Most már továbbbened (D). Itt egy csont. Teendő: nyilvánvaló. (Vajon nem egy tehén csontja ez?) (Tiltakozom! — CoVboy) Menjünk a kutyushoz. (E,E,NY,NY,NY,D). Na szóval, adva van egy kutya és van egy csontunk. Aki ebből nem találja ki, hogy mit kell csinálnunk, az inkább Galaxions-ozzon. Menjünk be a házba (D). A lámpát vegyük fel, majd kérjünk segítséget. "Ha szerencséd van..." (V,LETRA) "ELÉG ROZOGA". De mivel van egy rozsdás patkónk, szerencsénk van (FEL). Egy háló. A segítség szerint szép a kilátás. Hát gyönyörködünk benne.

(V,ÚT). Valami megcsillan (LE,KI,NY). Na, van egy késünk is. Ha már itt vagyunk, menjünk vissza a bányába (NY,NY). Itt (GYÚJT,LÁMPA), majd (D). Egy aranykulcs. (Furcsa helyen tárolják) Menjünk a tóhoz (É,K,K,K,É,É). Itt ballagjunk (K,V, NÖVÉNY, F,K,F,NY,NY). Mivel a tó tele van hallal — és nincsen halór — pecázzunk (HALÁ-SZIK). A faluban van egy halbólt (D,D, NY, NY,É). Adjuk el a halat (D,K,K,É,K,D,D). Itt egy öngyilkos készül felakasztani magát. Ennek megelőzésére adjunk neki pénzt. Egy pénzért egy kötelet ad. Menjünk ismét a tóhoz (É,É,NY,É). Innen mehetünk keletre, ahol egy rakás zöltség nő. Vizsgáljuk meg! Vegyük fel a virágot, majd ismét kelet.

A vödörre szükség lesz. Nyomás vissza a tóhoz (NY,NY). Pancsoljunk egyet (ÚSZIK), de előbb töltsük meg új szerzeményünket a vödört (TÖLT,VÖDÖR). A kastélyba az ör nem enged be. Kissé drasztikus módszert kell alkalmaznunk (ÖL,ÖR). Menjünk (É,K). Itt kellemes vizsgálódást javaslok mindenkinek. Utána kétszer nyugat. Itt is vizsgálódjunk, majd a tüzet eloltva (OLT) mászszunk be a kandallóba. Menjünk fel, mire a program kedvesen érdeklődik, hogy repüljön-e? Készítsünk talán szárnyakat? Inkább kampós kötelet! (KÖT,VALAMI,VALAMIHEZ) és (DOB, AKÁRMI). (gy.k. DOB KAMPÓS KÖTÉL) és (FEL). A segítség szerint nézzünk körül (V, KAPU,UGRIK). Keleten a

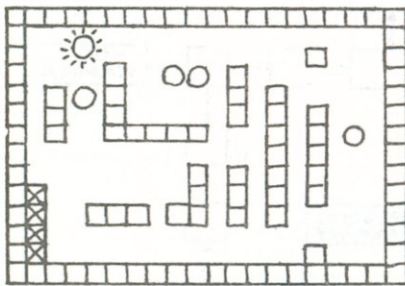
napba botlunk, beszélgetés után kiderül, hogy a bibliája kéne neki... Ha odaadjuk neki, ad egy ezüstkulcsot. Menjünk ki innen (NY,D,K). Zutty a verembe. Ilyenkor azt szokás tenni, mint amikor egy méhecske megcsíp (Na kitalálta-e valaki?). A lánynak adjuk oda a virágot, menjünk be és... Na igen, itt biztos hogy mindenki elakad. Aki nem elég alaposan vizsgálódott, annak nincs meg minden kulcsa (mehet vissza a kastélyba). A NYIT LÁDA parancs azt eredményezi hogyaszongya: Nem tudod meg! (Talán nem ártana tudni, hogy miből készült az a láda.)

• Matula Ferenc, Eger

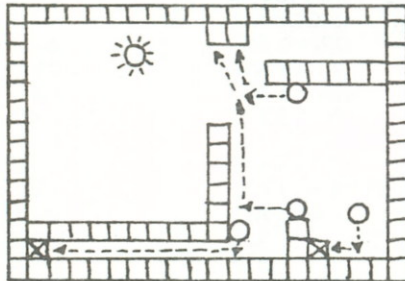
Extasy (Mucsi)

Hát! Kérem mostanság divik az **ATOMIC**-esdi! (A tömeg éljenez, a harsonák zengedeznek, minden chip ide-oda-meg vissza van...). Szóval ez egy túrhető stílus; egyik

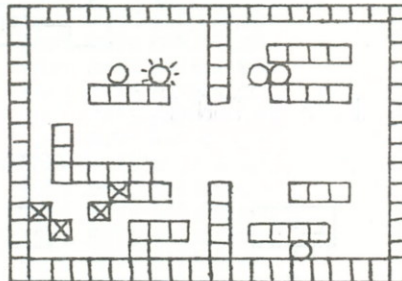
Level 1



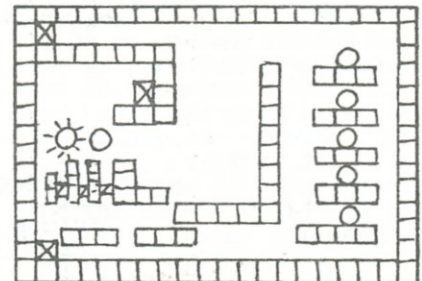
Level 2



Level 3



Level 4



oldalról a logikai **Sensitive, Atomix, Extasy, Bubble Works, Terror Bubble...** és a logikai/ll. **DynamX, Crater, Ball-X... Terra-X, Dinamoid** a másik oldalról. Szép összkép, ha ezt leöntjük pár RPG-vel (**Bard's Tale 1-3**), egy kis szöveggel (**Lord of the Hell 2**), egy kis szimulációval, mázskálással stb., akkor kiderül, hogy kifejezetten YO látkepe van a +4-nek. Tehát az egyik ilyen termék az **EXTASY**; eredetileg **Muchee** gyártotta le, mostanában néhány helyen a továbbfejlesztett **TARZAN (TS)/TIT** féle **EXTASY+++!** futkározik a gépek rekeszein. Ez tartalmazza az eredeti **Muffbusters's** game-t, lassított/és végtelen életű **TS's** game-t is. Akinek az eredeti van meg, az az itt látható pályaképrajz alapján végig is tudja csinálni.

Irányítás: Joystick 1-2, vagy kurzorbillen

tyúk. Egyéb:

'R' - restart

'D' - demo level

'SPACE' - Space level (köv.szint)

Az első szinthez nincs sok hozzáfűznivalónk. A második szinten minden labda 'érintésre' elhúz, tehát a nyilak alapján érdemes túljutni a pályán.

A **Mucsi** féle változat túl gyors, kevés az időnk. A Tarzan extra hibája, hogy (mivel a gép a pontokat az idő függvényében számolja), a pontadás elhúzódik.

☀ — játékos

○ — laszti

☒ — golyót ide!

• Jahny©™ (Simon János), Budapest

Zombie (RACHY/TIT)

Szó ami szó, ezt először még az öreg testvér C=ommy 64-re akartam beküldeni, még nagyon régen. Azután elfeledkeztem róla, no meg nagyon ellátnak titeket leírásokkal... azután megláttam Plusira is. Megrendeltem **Tarzan/TS** elvtárostól, aki a jólismert **TERRORISTS** tagja, a game-t is **RACHY** elvtárs/gyakorló maestro írta át (szintén tag). Azt hiszem kitűnően sikerült, a **"Fellegekben szárnyaló mosogatóteknő"**-re készült átirat megegyezik az eredetivel, s ezen a gépen ez **COOL** game!

Egy laza baráti csoportosulás úgy gondolta, ideje lenne egy adagot helikopterezni. El is indultak mind a négyen (3 férfi és 1 nő), de útközben az üzemanyag kezdett elfogygni... kénytelenek voltak lerakni a gépet egy üzletközpont tetejére, ami elég üresen áll (talán kicsit átrepkedtek Romániába...), de később kiderül, hogy a teljes személyzet pár (=sok!) **ZOMBI** teszi ki (rendkívül borzongató az élőhalottak grafi-

kája). A kedves írók ekkor tesznek a monitor elé... Nos:

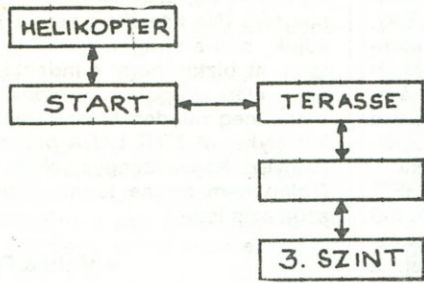
A játékban a 4 szereplőt egyenként irányíthatjuk, valahogy úgy, mint ahogy az **ALIENS**-ben, csak ez teljesen menüvezérelt. A pointert a különböző ikonokra kell irányítanunk ('Z','X','P','L') és ezekre clicelve ('SPACE') aktivizálnunk (mozgás, játékos, ütés...). Négy szint van, az egyik pince, itt elég sötét van, tehát nem árt beszerezni egy lámpát. 72 helyszínt találunk sok zombival. Ezeket valahogy le kell vernünk. Nos, a lekezelendő ellenfélre vigyük rá a pointert, ezután clickeljük párat (arról van itt szó hogy lecsapjuk a hapsit)... természetesen elterül, de nem döglik ki, csak azzal lehet mozgás és támadásképtelenné tenni, ha bevágjuk a frigóba (...ami a pincében van), igazán **COOL!** (itt most szó szerint cool=jeges) módszer.. Gondolom az emelkedett adrenalin-szintű játékos mielőbb le akar lépni. Ehhez a kamiont kell

megcsapolnunk, ill. a 3.szinten lévő három effekvőben elhelyezkedő kamiont kell megszabadítanunk a felesleges üzemanyagától. Három fordulóval mindegyik **MACK**-ből elhordhatunk 1-1-1 gallon benzint. Ez már elég is lesz, elhúzhatunk. **CSAPOLÁS:** szerezzük meg a 4.szinten lévő kannát és a 3.szinten a gumicsövet. Ezután irány valamelyik kamion. A csövet tegyük a motorházba fel, le pedig a marmonkannát. A kanna automatikusan feltöltődik. **HELI-KOPTER TANKOLÁSA:** letesszük a kannát, csövet, kinyitjuk a farokrészről a tankot. 3 töltéssel a gép elindulhat egy újabb leszállásra (már készül a **ZOMBIE 13** is!!!). Ja! A legfelső szintre a biztosítékkal juthatunk be (...ő..érdemes volt?).

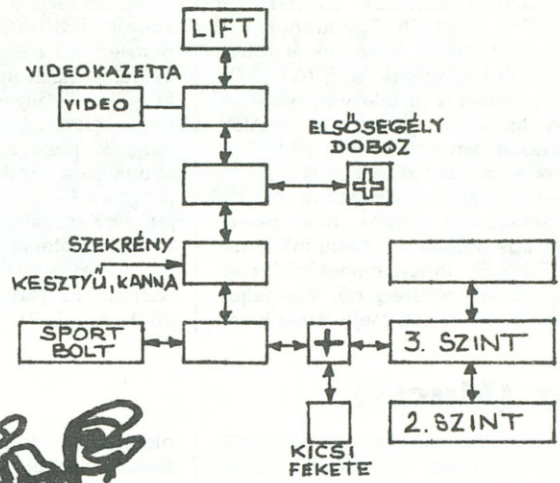
A grafika tényleg szép, nagyfelbontású fekete/fehér a belső képernyő, mint a **Freddy Hardest**-ben.

• Jahny©™ (Simon János), Budapest

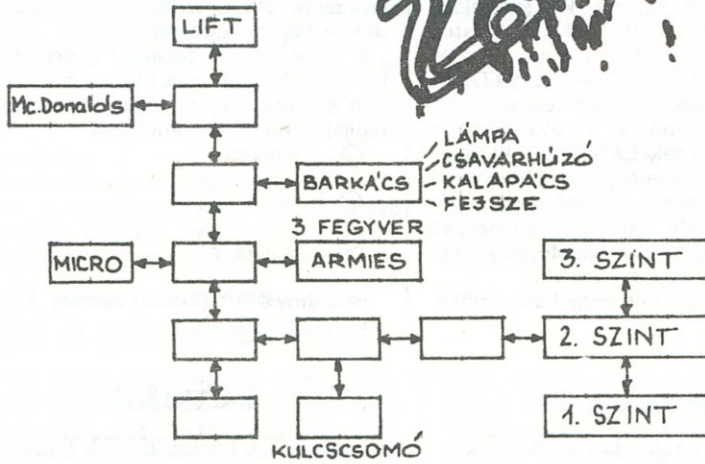
T E T Ő



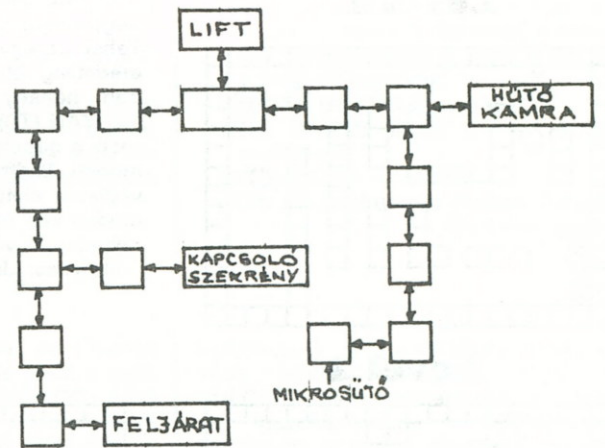
3. SZINT



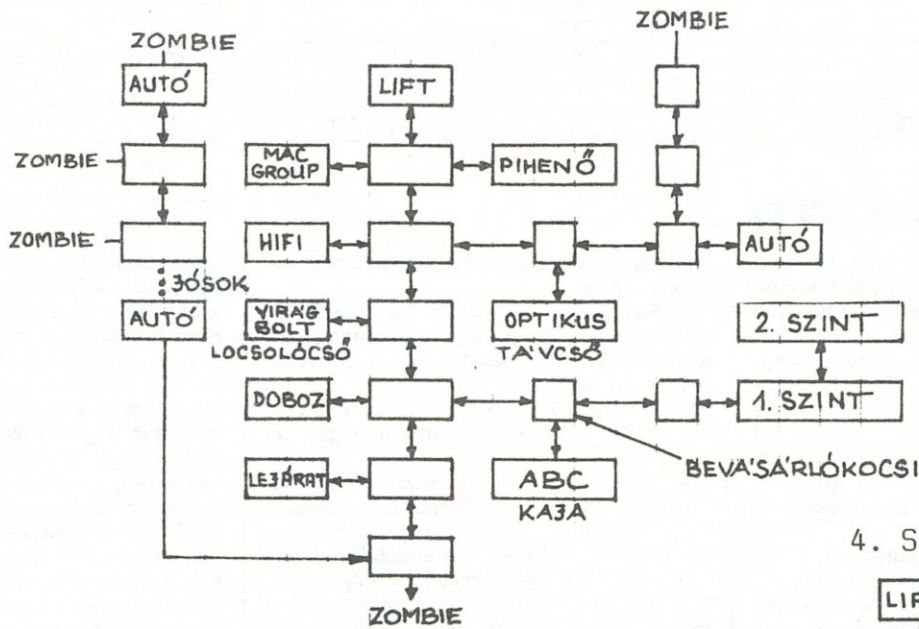
2. SZINT



A L A G S O R



1. SZINT



4. SZINT



PROGRAMOZÁSTECHNIKA

SPRITE kurzor (C64)

Az itt látható rutin futtatása után a normál kurzor helyett egy SPRITE kurzor lesz a képernyőn, ami ráadásul még villog is. A dolog elképzelhető, hogy nem olyan nagy durranás, de azoknak szól, akik még csak most tanulják a gépi kódot. Tudom, hogy milyen piszok nehéz elkezdni, mert kevés könyv van hozzá, inkább csak ismerősöktől lehet ellenni ötleteket (régebben még én is ilyen helyzetben voltam). Ezért a lista után egy viszonylag részletes comment is található.

A rutint célszerű valami assemblerrel lefordítani, DATA sorokban nem mellesleg, mert az Commodore Újság szokás. Akinek meg nem C64-e van, az meg főlegesen fájrad a begépeléssel... A lista:

```
1000 SYS 8*4096
1010 .OPT P,00
1020 *           = $0334
1030             ;
1040 SPEED       = 2
1050             ;
1060 INIT        SEI
1070             LDA #$1B
1080             STA $D011
1090             LDA #$01
1100             STA $D012
1110             STA $D015
1120             STA $D01A
1130             LDA #$7F
1140             STA $DC0D
1150             STA $DD0D
1160             LDA #<IRQ
1170             STA $0314
1180             LDA #>IRQ
1190             STA $0315
1200             LDA #$0F
1210             STA $07F8
1220             LDA LDA #SPEED
1230             STA SPD
1240             CLI
1250             RTS
1260             ;
1270 IRQ         ASL $D019
1280             LDX #01
1290             STX $CC
1300             LDA $D3
1310             LDY $D6
1320             CMP #40
1330             BMI SMALLER
1340             SEC
1350             SBC #40
1360 SMALLER     ASL
1370             ASL
1380             ASL
1390             BCS HIBIT1
1400             DEX
1410 HIBIT1      CLC
1420             ADC #$16
1430             BCC HIBIT2
1440             DEX
1450 HIBIT2      STA $D000
1460             STX $D010
1470             TYA
1480             ASL
1490             ASL
```

```
1500             ASL
1510             CLC
1520             ADC #$31
1530             STA $D001
1540             ;
1550             DEC SPD
1560             BNE END
1570             LDA #SPEED
1580             STA SPD
1590 LDCOLNUM    LDX #COLNUM
1600             LDA COLORS,X
1610             STA $D027
1620             DEX
1630             BPL STCOLNUM
1640             LDX #COLNUM
1650 STCOLNUM    STX LDCOLNUM+1
1660             JMP $EA31
1670             ;
1680 SPD         .BYTE 0
1690 COLORS     .BYTE
                ;9,2,8,10,15,13,1,13
                ;15,10,8,2,9,0
1700 COLNUM     = *-COLORS-1
1710             ;
1720 *           = $03C0
1730 .BYTE $FF,$F0,$00
1740 .BYTE $C0,$30,$00
1750 .BYTE $C0,$30,$00
1760 .BYTE $C0,$30,$00
1770 .BYTE $C0,$30,$00
1780 .BYTE $C0,$30,$00
1790 .BYTE $C0,$30,$00
1800 .BYTE $C0,$30,$00
1810 .BYTE $C0,$30,$00
1820 .BYTE $FF,$F0,$00
1830 .BYTE $00,$00,$00
1840 .BYTE $00,$00,$00
1850 .BYTE $00,$00,$00
1860 .BYTE $00,$00,$00
1870 .BYTE $00,$00,$00
1880 .BYTE $00,$00,$00
1890 .BYTE $00,$00,$00
1900 .BYTE $00,$00,$00
1910 .BYTE $00,$00,$00
1920 .BYTE $00,$00,$00
1930 .BYTE $00,$00,$00
1940 .END       ;Na, végre...
```

A lista így ömlesztve talán az amatőröknek nem érthető, tehát most elmagyarázom, hogy mit is csinál:

1040: Ez lesz a villogás sebessége. Ide minél kisebb értéket írsz, annál gyorsabb lesz a villogás, de 0-át soha ne írd be, mert az borzasztó lassú lesz.

1060-1250: Inicializálások. A rutin rasztermegszakításban fut, ami nem lenne muszáj, mert sima CIA-s IRQ-ban is éppen így menne, de hát miért ne legyen raszter-IRQ-ban? Aki most lát ilyet először, annak részletezem: Először a rasztermegszakítás helyét állítjuk be (1070-1100), azután bekapcsoljuk a 0.Sprite-ot (1110), és engedélyezzük a rasztermegszakítást (1120). Ezután meghalasztjuk a CIA-k által generált IRQ-kat (1130-1150). Most már nincs más hátra, mmint átállítani az IRQ vektort a saját rutinunkra (1160-1190), be-

állítani a sprite-mutatót (1200-1210) és a villogás számlálóját (1220-1230).

1270-1660: Maga az IRQ-ban futó rész. Színtén részletezem, ha valakinek nem lenne világos. Mindenekelőtt nyugtazzuk a megszakítást, amit sokféleképpen elérhetünk. Erre azért van szükség, mert különben a következő megszakítást már nem tudjuk követni. Ezt a legegyszerűbben a listában látható barbár módon érhetjük el. Vannak különben, akik inkább az INC-t használják ilyen célra — én az ASL-t. Ezután a rendes kurzort lekapcsoljuk (1200-1290). Utána betöltjük a kurzor pozícióját (1300-1310), és megnézzük, hogy az X koordináta nagyobb-e, mint 40. Ha nagyobb, akkor kivonunk belőle 40-et (1320-1350). Utána megszorozzuk 8-cal (1360-1380). Ha \$FF-nél nagyobb eredményt kaptunk volna, akkor kihagyunk egy DEX-et, így az X regiszterben 1 marad (1390-1400). A következő néhány utasítás azért kell, mert az X=0 SPRITE koordináta még a baloldali keretre vonatkozik, így egy \$18 körüli értékkel el kell tolni a sprite-ot. Ezt a számot sajnos ki kell kísérletezni, úgy hogy a sprite tényleg a karakterekre kerüljön, ezután pedig megint el kell játszani az esetleges túlcsoordulással (1410-1440). Nos az X koordinátával már kész is vagyunk, le lehet tárolni (1450-1460). Az Y koordináta most az Y regiszterben van. Ezt átesszük az akkuba, és ugyanezt a játékot eljárszuk vele, de itt szerencsére túlcsoordulással nem kell foglalkozni (1470-1530). Már csak a villogtatás van hátra, ez pedig a következőképpen történik: először csökkentjük a villogásszámláló értékét (1550). Ha nulla lett, akkor visszaállítja az eredeti értékét (1570-1580). Ezután betölti a következő szín táblázatbeli sorszámát, majd magát a színt a táblázatból (1590-1600). Ezt a színt letárolja a 0.Sprite színeként (1610). Most már csupán a következő szín táblázatbeli számát kell előállítani. Ez úgy történik, hogy DEX-szel csökkentjük X-regiszter értékét (1620). Ha nem negatív, akkor eltároljuk az 1590-es sorban lévő LDX mögé, ha pedig negatív lett, akkor visszatöltjük az eredeti értékét, és azt tároljuk (1630-1650). Végül elugrik a rendes megszakítórutinra, hogy az is elvégezhesse a maga feladatait (1660).

1680-1930: Mindenféle adatok. 1680: ez a bizonyos villogásszámláló; 1690: a színek adatai; 1700: a színek száma; 1720-1930: sprite-adatok. Jelen esetben a 15. sprite-lapra kerülnek. Ha ezt megváltoztatjuk, akkor az inicializálásban is át kell írni az 1200-as sorban az LDA utáni számot.

● **TIGER from THUNDER**
(Konyha Zoltán), Győr

IBM-en a legtöbb játék a 11 hangcsatornás ADLIB hangkártyát támogatja. Originál ADLIB hangkártya: 18.000,- Ft. Érdeklődni: **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vizimolnár u.20. I/2. 1031. Tel.: 1-606-661

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
512K memóriabővítő	4.600,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64/III.számítógép	14.400,-
C1541/III.drive	14.900,-
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	450,-
3.5" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	950,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	650,-
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	250,-
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	490,-
5.25" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	650,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	650,-
9 tús olasz PRINTER	22.000,-
1084 S MONITOR	31.000,-
MODEM (2400 baud)	12.900,-

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

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**

Budapest, XI. Bukarest u.15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térenél)

Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termékünk, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C87B:** Tracker / Moonlight / Spellfire the Sorcerer / Creatures 2 Pre / Sleepwalker+ / First Samurai / Dylan Dog / 3D Stock Cars 2 / The Dater / Tetroids / Giana Sisters Remix / Sliding Skill / Zepp / The Duel / Delta Fighter / Fantasy / Phileas F.B. / Balloon Battles / Katapult / Toyball / Tilt '91 / Roadrunner '91
- C89A:** Terminator 2 (utántöltős) / Ultrix (utántöltős) / Dizzy: Prince Yolkfolk / Fireman Sam
- C90A:** Robozone (utántöltős) / Hudson Hawk (utántöltős)
- C90B:** Teenage M.N.H.Turtles 2 (utántöltős)
- C86A:** ROLLING RONNY (utántöltős) / Ostfriesen Games / Snake Mania / Tarzan Goes Ape / Rugby - the World Cup / Sky High Stuntman / Speedzone / Rip Off
- C86B:** Warrior (utántöltős) / Jumpin Cubes / Tank Battlezone / Orlando / Gun City / Miami Chase / Sword and the Rose / Craft / Sysiphus / Breaker Engine / Six
- C88B:** FIRE AND FORGET 2 (utántöltős) / SCOOBY & SCRAPPY DOO (utántöltős) / MISSION 2 (utántöltős) / LOPO ALBERTO (utántöltős)
- C87A:** JUDGE DREDD (utántöltős) / UN SQUADRON (utántöltős) / SAINT DRAGON (utántöltős)

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

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

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

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

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

Kereskedelmi jellegű hirdetések

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

Egyéb szolgáltatások:

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

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

A hirdetési díjat az impresszumban közölteknek megfelelően megfelve 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.

● C64-re EXTRA programok eladók lemeze, kazettára. Válaszborítékért infó! **Mari Miklós**, Baja, Nagy I.út 34/B. 6500. Tel.: (06-79) 23-309

C64-hez megrendelhető hangdigitalizáló (1.000,- Ft), Reset (300,- Ft)! Cím: **Emerald Hardware Studio**, Eger, Koszoru 35. 3300

● IBM PC játéktprogramok olcsón eladók. **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514

● Alig használt sztereo color monitor Amigához eladó. Telefon: Bp. 1840-514

Keresek: Amiga 500-ast, 512 KByte-os bővítőt, 3.5"-os külső drive-ot, 3.5"-os NoName disk-et, használt Amiga 500-ast, hangdigitalizálót, képdigitalizálót, színes monitor! Cím: **Kiss Imre**, Eger, Koszoru 35. 3300

● C128/64 programlemezek eladók, programmal 70,- üresen 40,- Ft/db áron. Válaszbélyegért listát küldök. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vizimolnár u. 2. X/95. 1031

● Eladó C64/II. + 1541 floppy + 1530 datasette + cartridge kazettákkal, lemezekkel, szakirodalommal. (Szuper programok!) Cím: **Spitzer László**, Bp, VI. Bajcsy Zs.u.13. 1065. Tel.: 1-320-232

Amiga siker programok! Mindig a legújabbakból válogathatsz! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

Eladó: A500 (1.3, 1M Chip): 41.999,- Ft; A590 HDD (20 MB, 2 MB RAM): 37.999,- Ft; 1084S monitor: 24.999,- Ft; 200 db. 3.5" lemez: 5.399,- Ft; ATonce (8 MHz, AT kártya): 23.999,- Ft; 5.25" drive + 500 lemez: 28.000,- Ft; C64: 9.999,- Ft; C64 tartozékok, külön-külön is. Az AMIGA tartozékokra egyben 10% engedmény. **Zsupanek Attila**, Érd, Hernád u. 3. 2030

● Sürgősen eladó egy C64 + 2 joy + 100 db-os lemeztartó + 50 db. lemez + 1541 floppy. Az árajánlatokat a következő címre kérem: **Márton Balázs**, Szombathely, Gyöngyösparti sétány 4. 9700

● ATARI 520 STFM számítógép rendkívül sok tartozékkal ill. perifériákkal olcsón és sürgősen eladó! Alkudni is lehet! **Balya Levente**, Kiszér, Komáromi utca 1. 2870

● Eladó egy C64, 1541/I-es drive, 1 joy, Audioton monitor (zöld), Commodore MPS 801 sornyomatató, + szakkönyvek. Irányár: 48.000,- Ft. Érdeklődni: **Farkas István**, Dunaujváros, Vasmű út 45. 6/1. 2400

IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII.Határőr út 51. 1122. Tel.: 202-09-23

● The coolest crew! (64 — disk) Send reply envelope! **Shadow/PRT, Nagymaros, Ságvári str. 32. 2626**

● AMIGA 500+, 1,8 MB-os bővítő, lemezek (3.5") és játékok eladók! If you would contact, than write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III.Pablo 12. 1039

● IBM PC/AT programokat cserélek. Természetesen minden programot ingyen másolok. Címem: **Győri István**, Komárom, Jókai tér 2. 2900. Válaszborítékért listát küldök.

● AMIGA programok nagy választékban! Lemezen listát küldök. **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel.: 1373-193.

● Eladó egy C64 + 1541 drive + 3 joy (2 síma, 1 mikrokapcsolós) + 100 lemez tele szuper programokkal + rengeteg játékleírás (CoV, 576, 1001 sorozat könyvei) + szakkönyvek 40.000,- Ft-ért. **Kádár Zoltán**, Budapest, XI. Bartók Béla út 92-94. V/38. 1113

● Helló mindenki! Akartok olcsón egy C64-hez jutni? Mert tőlem kapsz egy új típusú C64-et, egy magnót, egy joystickot + 12 db. kazettát 540 db. programmal, CoV-ot (2-18), 1001 sorozatot (1,2,4,5) és egy TV-t is mindössze 18.500,-ért? **Tóth Bálint**, Győr, Heszky E, út 45. II/17. 9024

● Hi srácok! Amigán a legújabb programok eladók (5 1/4" lemezen is). Bélyegzett választórítékért listát küldök. Ja, lemezenként 30,- Ft. Címem: **Horváth Krisztián**, Gyömrő, Tánácsics u.67. 2230

● Olcsón eladó 200 db. 3M-es lemez, CoV 1-21, 576 KByte 1-18, 1001/1-5 példányai. **Kecskés Zsolt**, Debrecen, Barna u.3. F/1. 4025

● IBM PC-re keresem a Populous II., Elite, valamint a stratégiai programokat 3.5"-os 720 KB-os lemezen. Telefon: Bp.2774-349.

● Új C64II. + 1541/II. floppy + magnó + 60 lemez + 10 kazetta + TURBO Cart. + magazinok + 2 joy eladó. Ár: 38.000,- Ft, vagy sima használt Amiga 500-ra cserélném (max. 42.000,-ért). Ja, és sürgős! Cím: **Krasnyánszki István**, Budapest, XXII. Háros u.115/B. 1222. Tel.: 227-0585

● C64-re eladó egy alig használt magnó + a CoV és az SpV néhány száma. Érdeklődni: **Balogh Ildikó**, Budapest, XIV. Mogyoródi u.64/A. 1148. Tel.: 2-520-618.

● Amigához 5.25"-os drive eladó 12.000,- Ft-ért. **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

● Eladó jó állapotban lévő C64/II. + 1541-es drive + Commodore Datasette + kazetták + Tapeloid cartridge (resetgombos) + 2 joy + lemeztartó + 45 lemez + könyvek. Ár: 35.000,- Ft. **Szász Péter**, Budapest, Tel.: 227-0261.

● Spectrum programok, (több, mint 3000) kedvező áron eladók! Válaszóríték ellenében listát küldök! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600

● Eladó egy Amiga 500 + egér + TV modulátor nem használt, új. Ár: 45.000,- Ft. **Simon Róbert**, Szolnok, Mária út 48. II/6. 5000. Tel.: (06-56) 41-186.

● Vennék jó állapotban lévő használt IBM számítógépet tartozékokkal. Ajánlatot levélben, vagy telefonon várok. Cím: **Gyulai Tibor**, Balmazújváros, Szoboszlói u.21. 4060. Tel.: (06-52) 70-018 napközben, vagy (06-52) 70-451 este.

● Sziasztok Ti eltévedett mamakedvencei, akarom mondani hm. hm. software ZSENIKI! Ha tényleg illik rátok az utóbbi jelző, akkor azonnal jelentkeztek! T.i. én egy olyan amatőr softverbetyárt keresek, aki nagy ötletem megvalósításában (nélkülözhetetlen) periferiás segítségem tudna lenni. A gépi kódolás ismerete C64-re elengedhetetlen feltétel. A közgazdasági jártasság dicséretes és előnyös. Tel.: Bp. 1-645-277 (Vágó, du. 6-7-ig.)

● AMIGA Action Replay eladó! Érdeklődni: **Vigh Zoltán**, Miskolc, Bajcsy Zs.út 33. 3527. Tel.: du.4-től (06-46) 345-369

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

AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázstárgyak, szörnyek és egyéb hasznos dolgok. Karakterek és modulok készítése. Felbélyegzett választórítékra válaszolok. Cím: **Nagy János**, Nyíregyháza, Toldi u.53. III/2. 4400

● Keresel valamilyen programot C64-re? Tőlem INGYEN megszerezhetsz bármit! RPG-k, szimulátorok, arcade-k lemezen! Pl.: DKOK, Stealth Fighter, stb. Válaszóríték ellenében listát küldök. Ugyanitt infratávírányítós joystickok eladók. **Nagy Zsolt**, Derecske, Erkel Ferenc u.33. 4130

● Eladó egy C64-es alapgép + floppy (új) + magnó + 3 joystick + 5 db. kazetta + 2 doboz lemez + könyvek + térképek + leírások + 200 db. program. Ár: 30.000,- Ft. Cím: **Mester Csaba**, Debrecen, Varga u.4. 4024

● Sürgősen eladó: C64/II. + lemezegység + 100 lemez + lemeztartó + magnó + 5 kazetta + resetgomb + supergame + szakirodalom + két joy. + TV. Ár: 30.000,- Ft. **Németh Zoltán**, Gödöllő, Bercsényi u.19. 2100

● Eladó: C64 + 1541C drive + joy + 50 lemez (a legfrissebb stuffokkal) + szakkönyvek + leírások + újságok. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: **Borsodi Szilárd**, Dunakeszi, Iskola u.9. III/15. 2120, vagy telefonon: 1-736-784.

● Eladó egy alig használt C64 + 1541/II. floppy + kazettás egység + turbó cartridge + 3 joystick + 10 kazetta + 42 lemez + LOTTO programcsomag + játékleírások + könyvek. Ár: 32.000,- Ft. Cím: **Kövesdi Tibor**, Vác, Kápolna u.27. 2600. Tel.: (06-27) 10-288

● Eladók PC-hez diskek. Ugyanitt PC-s programcsere. Listát kérek. **Lehoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653. Tel.: 16-21-722 (vasárnap—csütörtök 4 óra után)

● Plus/4 programcsere LEMEZEN és kazettán. Listát kérek és küldök. MPS nyomtatót vennék 10.000,- Ft-ig. Főleg 1551-es DISK-vel rendelkezük jelentkezését várom! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Válaszórítékért listát küldök. Címem: **Szakács Mihály**, Pápa, Kilián ltp. 33. 8500

● C64-es géphez anyagi okok miatt sürgősen eladó egy Final III. cartridge. Irányár: 3.000,- Ft. **Kréczy Gábor**, Budapest, XV. Tompa u.72. 1154

● Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Válaszórítékért listát küldök. **Könyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

● Programeladás C64-re lemezen, kazettán. Listát küldök! Írjatok! Cím: **Szücs Tibor**, Cegléd, Rákóczi út 47. II/7. 2700

● 64-es magnósok! Super és sz**, régi és új programok cseréje. Cseréalap 1000 program (40 utántöltős), vagy pénz (jószerivel). Ha jó kedvem van, ingyen is másolok. Két hetes átfutásra vállalom a másolást. Ragadj tollat! kazettát el nem nyelek! Nagy vásárlásnál engedményt, ajándékot adok. Ha késnek, engedményt adok. Válaszórítékért listát küldök! **Mucsányi Gábor**, Szolnok, Fényes A.u.76. 5000. Tel.: 30-852

C64-en lemezen programokat adok, veszek, cserélek. Havonta 20 lemeznyi új anyag. Majdnem minden 576 Kbyte-os program megvan, meg ilyesmi. Ha érdekel, akkor küldj listát & választórítékot. **Frankó Vítaly**, Békéscsaba, Andrassy u.18/A. 5600

● Eladó: C64/II. (beépített resettel), magnó, 2 joy, kazetták: 15.900,- Ft; PHILIPS color monitor 16.000,- Ft; 3M-es lemezek programokkal 68,- Ft/db; C64 tápegység 1.900,- Ft; Alkudni lehet! **Dohány Gábor**, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

● C64-re színvonalas felhasználói és játékprogramok kaphatók 5,- — 15,- Ft/prg. áron. Katalógushoz választóríték nem kell! **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf.: 88. 6800

● C16 + magnó + joystick, játékok nélkül eladó 10.000,- Ft-ért. 4 éves alig használt (szinte semmit). Keresek Amigához kézikönyvet!! Vagy Amiga 500-ra cserélném ráfizetéssel. **Németh Attila**, Százhalombatta, Bláthy O.u.13. 1/6. 2440

64-esek figyelem! Új egyesület alakult. Programokat ingyen, lemezeket 30,- Ft-ért adunk. Válaszóríték ellenében további információk! **Varga Balázs**, Dunaújváros, Tánácsics M.u. 6/B. V/2. 2400. Tel.: (06-25) 829-77; (06-25) 12-969

● Sürgősen eladó: IBM XT 640 Kbyte, 20 Mbyte winchester, Samsung sárga/fekeete monochrome monitor, 5.00 DOS, programok 38.000,- Ft-ért! Cím: **Faddi István**, Kiskunhalas, Kinizsi Pál u. 18. 6400

● C64-re lemezes programok eladása olcsón (15,- Ft/db.)! Kérésre listát küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700. Tel.: (06-94) 21-980

● Eladó egy 64K-s C16 + magnó, joystick, néhány kazetta régebbi program, könyvek. Ár: amennyit adsz érte! Az első komoly jelentkező viheti. Tel.: (06-24) 85-262 (este). **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300

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

● Keresek használt IBM/AT 286-t (monitor + winchester + FDD) 30-35.000,- Ft-ért. Tel.: 1-278-315 Bp-i telefon (18-20 óráig)

● C64 + 1541/II. floppy + 50 lemez vadonatúj prg-okkal + új joy és tápegység + magnó + kazetták + Mk VII (tökéletes kényelem + turbó) + újságok, könyvek eladó. Irányár: 30.000,- Ft. Tel.: Bp. 1-278-315 (18-20 óráig)

● Sürgősen eladó Plus/4-es géphez 2 db. lemez új és régi programokkal. 1 doboz ára: 300,- Ft. Ezenkívül 1 db. magnó 1.000,- Ft, 2 db. könyv (játékleírások), kazetták programokkal és 2 gyári kazetta (Démonok birodalma és Treasure Island), valamint az 576 Kbyte, CoV és Spectrum Világ régebbi számai. **Nagy Péter**, Abaújszántó, Petőfi út 32. 3881

C64-es, lemezesek! 750 lemeznyi utántöltős program eladó! Válaszórítékért listát küldök! Eladó továbbá originál, garanciális Amiga 500-as 39.000,- Ft-ért, és 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért (szintén originál). **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

● C64-es super programok cseréje, eladása olcsó áron lemezen, kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

● Be akarsz szerezni egy rakás király stufot C64-re és IBM-re? Esetleg jó cserealapod van? Vagy éppen ez a gondod? Megtaláltad a megoldást! Válaszóríték ellenében listát küldök! **Pongrácz Gergely** (from THUNDER crew), Győr, Kenderáztató u.20. 9030

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

● Egy egyszerű lehetőség! Alig használt 2 éves C64C + 1541 floppy + Videoton 6 programos fekete fehér TV + mikrokapcsolós joy + 2 cartridge (magyar nyelvű leírással) + kb. 400 lemez + kb. 600 régi és új programmal + könyvek + programforrás + klubkapcsolatok + 2 gyári lemez (Ramparts, Bounty Bob Strikes Back). Nem bánod meg, ha ezt választod! Ez mind csak 45.000,- Ft. Csak egyben! **Nótin László**, Vámpércs, József A.u. 53. 4287

Üdv mindenkibe a vadonatúj, e hónapra rendelt kábítószerdózis elején! Mivel képze-
lőerőm csekélyke, valamint utálok bevezetőket írni, így tehát rögtön fejest is ugrok a
közepébe. A közepe általában az szokott lenni, hogy mivel foglalkozott a legtöbb
levél az elmúlt hónapban: természetesen a csodálatos, frenetikus, frenetikus, mágikus, stb.
CoVboy gigarejtvényvel. Fájdalommal vettem azokat a leveleket, akik úgy nyilatkoz-
tak a csodálatos rejtvényvel kapcsolatban, hogy "ez biztos CoVboy valami új hülye-
sége". Ezt kikérem magamnak, mert nekem ilyenekből csak régiak vannak: úgy örö-
költém őket. A másik csoportba azok tartoztak, akiknek az szúrta a szemét, hogy a
nyereményt P.C.-nek rövidítettem. Valaki azt írta, hogy "ez egy átverés, hiszen a C-16
is Personal Computer". Először is: hol volt az leírva, hogy a P.C. az 'Personal
Computer' jelentést hordoz? Másrészt (útravaló az Élethez): amit ingyen adnak, kis
barátaim, azt megköszönni szokás, nem pedig vitatkozni vele. A harmadik tábornak
az április 1.-i határidővel voltak gondjai. Mármint az, hogy ez a bolondok napjaként
közismert és biztos, hogy csak szórakozok veletek. Már mondtam, hogy a dolog
halálosan komoly, és az én szavamnak súlya van (most mértem: 2 deka/szó)! Mel-
lesleg az időpont kiválasztásában az motivált, hogy én lettem volna a legjobban
meglepve, ha az a CoV április 6-a előtt megjelenik. Így tehát a fair verseny kedvéért
választottam az április 1-jét. Először április 4-ét akartam (valahonnan ismerős volt ez
a dátum), de aztán inkább eltekintettem tőle, mert esetleg a kebiére ölelt volna a
Thürmer Gyula, és az egyelőre nem szerepel a távlati terveim között. Mindazonáltal
érkeztek olyan megfejtések (rosszak), amelyek március 23.-i dátum (és április 14.-i
postai bélyegző szerepelt). Nekik külön gratulálok az előrelátásukért. Ja, a megfej-
tés. Nemnem. Ez nem a BARD'S TALE n, nem a POOL OF DARKNESS, és nem is a
CHAMPIONS OF KRYNN térképe. Ez egy szürke-fehér férfi pulóver térképe. Vagyis
egy kötőminta. Jó, mi?! Helyes megfejtés — kévsé bár, de — négy darab érkezett
(ebből kettő lány volt). De elkeseredni azért nem kell, mert először a világtörténelem-
ben most az is nyer, aki rossz megfejtést küldött el, az is nyer, aki jót, sőt még az is,
aki nem pályázott! (Ilyen csak a CoV-ban van, és ott is csak nálam.) A nyeremény
tehát: mindenkinek egy P. C., ami nem más, mint:

PUKK CANDÚR!

Tessék. Ott van lent. Most rajzoltam nektek. Én egyedül. Hogy miért van a fal
mögött? Egyszer azt mondta, hogy "egy igazi nyenc pezsgóval dorbézol". De ő egy
szolid nyenc, és nem akarja, hogy dorbézolás közben másoknak csorogjon a nyála.
De az is lehet, hogy csak olcsó kolbászt burkol. Tessék? Ja, szívesen. Nincs mit.

Rock rovat

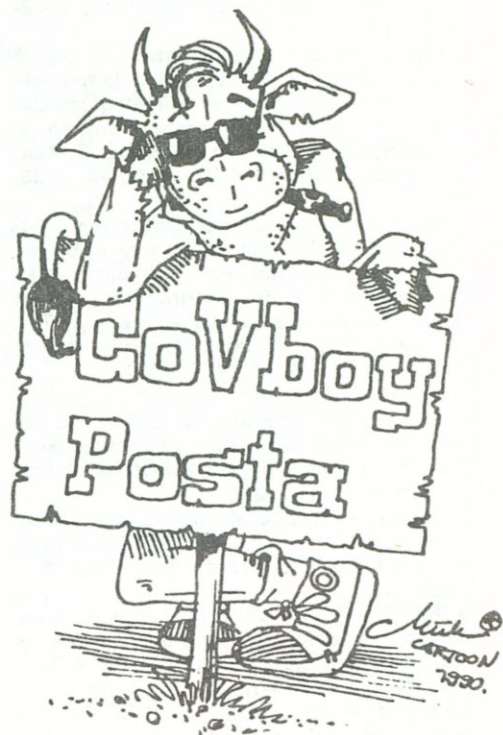
Te Vöcsök!

Akarom írni köcsög! ("Füles tejtartó alkalmatosság" — idézet) Igen rólad van szó, te lokálpatrióta... Most ha stílszerű akarnék lenni, akkor a következőket írnám: Anyád hör-
csög volt. Apád pedig főkabaszjú ganajtúró! Ha még egyszer szádra mered venni (negatív értelemben) a DEPECHE MODE (csupa nagybetű!) vagy bármilyen vele kapcsolatos dolog (pl. egy nagylemez címe) hát én isten bizony úgy lefejelek, mint vakond a rotációs kapát! (Így táviratilag? — CoVboy) Ha piciny chipedben (mivel nálad agyrod nem lehet beszélni) nem sikerült felfognod miért kaptam fel a vizet akkor megsúgom: MUSIC FOR THE MASSES a DM (nem a dinamó moskora-ról van szó!) Hetedik (7.) nagylemeze! Sajnálom, hogy nem kapsz alkoholt v. nikotin mérgezést & itt rontod a levegőt. (Na, látod, ezt már néha én is kezdem sajnálni! — CoVboy) Minden DEPECHE MODE-ok védőszenitéjére mondom (ez már nagy szó!) a házitehened értelmesebb nálad mert ha sz*rnia kell akkor legalább a szoba közepére teszi tiltakozása jeléül ami a nálatok (HQ) uralkodó Apartheid (vagy hogy írják?) ellen szól. (Ezt az egyet most kivételesen eltaláltad... — CoVboy) Végezetül csak annyit, hogy verjen a sors keze & örök életre DM-et kelljen hallgatnod! Az ítélet jogerős enyhítésre (akasztás) nincs remény!!! Különben ha idézni akarsz, akkor találj ki valami jobbat mert a szám címe nem little sixteen hanem LITTLE 15 (fiveteen!). (Yay! Vagy még inkább: Yikes! — CoVboy) Aprópó: látod milyen igazságtalan a sors?! FREDDY MERCURY meghal Aids-ben, te meg továbbra is idegesíted a népet... Hogy legyen mibe belekötőd a stílusomon kívül is, leírom

az én kedvenceimet (Figysz CoVboy ezek az igazi zenék...): 1. DEPECHE MODE the king, 2. The Cure (Szegény Kovács Robiéknek már nem járnak a nagybetűk? — CoVboy), 3. Front 242, 4. The QUEEN. Most pedig törheted a fejed, hogy milyen baromsággal válaszolj. (Ezután még volt egy minden részletre kiterjedő magyarázat arról, hogy mit jelent a 'Music for the Masses' angolul, miért ez a lemez címe, komplett diszkográfia, és egy arra vonatkozó fenyegetés, hogy a következő levélben egy komplett Depeche Mode számgyjűteményt kapok. Ez fatális véletlen folytán innen most kimaradt.)


CoVboy: Hihi. Elnézést, de mindig vihogni támad kedvem, amikor valaki ideges lesz attól, amit a CoVboy Postában írtam. Mondjuk most eltekintek attól, hogy egy kicsit furcsa stílusban levelezel (lehet, hogy felétek így szokás) — inkább úgy veszem, hogy formázáskor nem kaptál azonosítót (kissé ID-tlen vagy) és atyai módon foglalkozom a problémáiddal. Először is a legfontosabb: a "házitehened" szobatiszta! (Megvárja, amíg leviszem, és csak utána fejezi ki a véleményét a világról.)

Másodsor: a 'Mass'-t lehet, hogy ők úgy értették, hogy nekik van a legnagyobb rajongótáboruk. Mindegy. Én nem úgy értettem. Azonkívül nem is a Depeche Mode-ra céloztam vele, hanem úgy általában a "könnyűzene" címke alatt produkált dolgok 90%-ára. Jelentésszerű árnyalaton egyébként sem merek vitatkozni veled, de örülök, hogy kijavítottál, és megtudtam, hogy az ominózus Chuck Berry-szám címe nem 'Sweet little sixteen'. Ez legalább jelzi, hogy a DM-mánián kívül is nyitott vagy a világra, sőt,



azt is tudod ki volt az a Chuck Berry! Igaz, hogy ő abszolút nem volt olyan hatással a rockzene fejlődésére, mint mondjuk a Depeche Mode, de azért szép dolog, hogy ilyen noname (DS/DD) muzsikusok számainak címét is pontosan ismered. Az már csak bonus, hogy még azt is le tudod írni angolul, hogy 15.

Harmadszor: egy jótanács (szintén atyai). Drága barátom, attól nem kell idegesnek lenni, ha másnak nem az tetszik, ami neked! A kommunisták is így kezdték, aztán látod, hogy hova jutottak?! Ha mindig olyanokon fogsz idegeskedni, amin úgysem tudsz változtatni, előbb-utóbb beszerzel egy jó kis gyomorfekélyt, és az csöppet sem olyan élvezetes, mint mondjuk egy jó kis alkoholmérgezés. Mellesleg nem én tehetek arról sem, hogy Freddie Mercury meghalt: én nem írtam neki levelet. (Nem küldött válaszborítékot.) De az biztos, hogy pördült egyet a sírjában, amikor te megírtad nekem, hogy mi is annak a Chuck Berry-számnak a címe, aztán utána még megpróbáltad leírni angolul a tizenötöt!

A sok jótanács után még egy kérdés: tudod mi történt az egyszerű vakonddal, amikor megpróbálta lefejezni a rotációs kapát?...


Hopplál!

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztősége! 1992. III. 24-n ajánlott levélben reklamáltam meg, hogy a tavaly decemberében előfizetett CoV-t nem kaptuk meg. A mai napon az újságot megkaptuk, de a címzés nem stimmel, habár a pénztalványon és az ajánlott levélben is jól olvashatóan írtam le a címet: <név> Budapest, Csontváry u. 46. 1181. Az újságon az irányítószám, a házsám és az emelet ajtó egyezett, de Cirmos sétány szerepelt utcanévként, holott ezt mi nem írtuk, és az az utca egyébként is Csepelen van. Kérem az utcát egyeztessék az előbbieken nyomtatottan leírt címmel, és ennek megfelelően címezzék a további újságokat. Tisztelettel: dr. Kuncics Erika, édesanya

CoVboy: Egy pillanat. Hívom az Uri Gellert, valami nagyon nem stimmel. Ha csepeli címet írunk rá a borítékra, akkor miért viszik Pestlőrincre? Várjunk csak... H-E-U-R-É-K-A! Hiszen most rájöttünk, hogyan működik a Posta!!! Azt már idáig is tudtuk, hogy ha nyomtatott betűkkel, olvashatóan ráírjuk a címet, a nevet, a személyi számot, az irányítószámot, az adószámot, a napszámot, a szerszámot és még 3 Ft-tal több bélyeget is ragasztunk rá (az az ÁFA...), akkor marhára nem viszik el a levelet a megadott címre — de íme! most kiderült az ördögi szisztémájuk: ha a címzett rovatba abszolút nem azt írjuk, ahova a levelet küldeni akarjuk, akkor a küldeményünk biztonságban és pontosan megérkezik a rendeltetési helyére! Olé!

(A helyesbítést természetesen a többiek megtették, de én azért tartok ennek a lépésnek a következményeitől. Ezért ezúton szeretném kérni a Cirmos utcai csepeliek segítségét: akik a következő hónapokban olyan CoV-ot kapnak, amit nem rendeltek akkor először is azonnal fizessenek elő visszamenőleg az eddigi

számokra, aztán legyenek szívesek átvenni a CoV-ot Pestlőrincre. Segítségüket előre is köszöni: CoVboy.)

Forgósínpad

Címzavakban (ez nem a Falutévé):

A dupla szám, csak árban dupla, terjedelemben nem.

Nekem tetszenek Kis Getto rajzai.

Ha mégis kellene új címlaptervező, akkor vegyék föl a régi 576 munkatársát (kirúgták, pedig ő is tök jól rajzolt).

Az árnak inkább csökkennie kellene, nem nőnie.

Gárdián László, Szeged.

CoVboy: Akkor én is csak címszavakban válaszolok.

Hát ez így van — sorry.

Nekem is.

Jó ötlet, majd felvesszük! (Te is arra gondoltál, aki a 90/6-91/11 számok borítót csinálta?).

Ebben is igazad van — és ezt mondtad már a Kupa Miskának is?

... és hajlandó vagy lemásolni nekem, akkor ezt tudasd velem és a kazettám már repül is feléd. Ez részemről több kellemes dolgot eredményez számodra:

1. ... azt nem. (Mé' nem? — CoVboy)

2. Nem mondom el senkinek, hogy teljesítetted a kérésedet, úgyhogy ostrom nem fenyeget. (Nem-e? — CoVboy)

3. Küldök egy (1) doboz sört. (Hohó! És hány üveg van abban a dobozban? — CoVboy)

4. Spectrumos létemre előfizetek a CoV-ra. Tehát küldj csekket!

5. Hálás leszek.

Nemleges válasz esetén lehetőleg ne a CoV-ban válaszolj! (Jó — CoVboy) NE írd a neved az újságba, légy szíves. (Nocsak. "Légy

szíves"? Ez jól hangzik. Akkor nem írom — CoVboy) Fáradozásodat előre is köszönöm vagy légy átkozott! (Nem kívánt rész törlendő!) (Töröltem — CoVboy)
CoVboy: Mihelyt beindult a CoVboy Copy Boutique, értesítelek. Nemcsak téged, más is. (Borzasztó nagy reklámhadjárat lesz!) Addig is küldöm a csekket, és várom a doboz sört. (Jó nagy doboz legyen ám!) Mondjuk küldhetsz kazettát is, ha már végképp' nem férsz el tőlük otthon...

Hello Dear, Sir, Mr (stb.) CoVboy! Ne félj, nem ócsárollak, csak kérdéseim vannak! (meg még pár dolog).

1. Ki az a CoVaneK?

2. Mivel olvastam a CoV 19-ben, hogy pár előfizetőnek visszaküldték a befizetett pénzét, nagyon örülnék, ha az én előfizetésemet is elfogadnátok, bár én nem fizettem be 600 Ft-ot, de nem is kell visszaküldenetek! Sőt, ha már ilyen nagy formában vagytok, az IBM PC-t is elküldhetitek.

3. Adnék egy tanácsot: Ne legyen annyi TökösMákos leírás a CoV-ban, mert az 576-ban is ilyenek vannak, de azok legalább újak!

Ha a 2. pontban levő kérésemet nem teljesíted, írok a Három Kívánságnak és soha többé nem veszek CoV-ot. Ha a borítékot elvesztenéd, a címem: ESTÉLYI RÓBERT, Budapest U.i.: CoV-ot azért venni fogok.

Titkos u.i.: Hány éves vagy? (Titkos válasz: (Remélem azért sikerült elolvasni) — CoVboy)

CoVboy: Ez kivételesen az egész levél volt. Cool! Én imádom, amikor valaki tömören fejezi ki magát. A kedvencem például a CoV SECRET OF MONKEY ISLAND-leírása. (Yikes! Nem fogjátok kitalálni, hogy milyen leírás lesz a következő CoV-ban...) CoVaneK? Hát az én vagyok! Művésznév. (Valamelyik levélíró adományozta.) Van még néhányszáz, amelyek itt-ott előbukkannak. Én vagyok például a Kudlik Júlia is. Meg a Dévényi, szóval csak írd nyugodtan levelet a Három Kívánságnak. Akkor majd ott veszem el a borítékodat.

Levél

Hello mindenkinek ott a CoV HQ-n. Ha jól számolom, ez az 5. levél, amit felétek küldök. Az előző 4-ben azt hiszem, semmilyen információdús dolog nem volt, csak az, hogy hol lakom, meg ilyenek... Ja! Meg volt 1 leírás a Töketlenmáknak is. Nagy hülyeség volt az is, valószínűleg ezért nem jelentettétek meg. Mivel azt kizártnak tartom, hogy emlékeztek rám, inkább leírom még Iszer a nevemet: Ráth Sándor Tamás vagyok, 16 éves. Van egy neméppenúj, C64-em (ráadásul magnóval...). Floppyra belátható időn (min. 2 év) belül nincs kilátás, ugyanis a házról most fogyott le a kölcsön, jövőre meg vmi újabb kocsi kellene venni. A 9 éves Wartburg helyett (használtan vettük) jó lenne 1 új(szerű) Lada. Nem kéne ide "nyugati" autót. (RIADÓ! Vevő érkezett! Ladára vágytok? VAN! Szinte új! (Még csak annyi idős, mint te.) Működik is (...néhány felesleges doigot leszámítva). Nyugatinak is mondható, mert '76-ban egy nyugat-szibériai futószalagról gördült le. (Kicsit darabosan, mert lökésgátlók már akkor sem voltak benne.) Első osztályú vétel! Hatvan? — CoVboy) Most már valami mást is kéne írni. De mit...? Most merítgetem az 5letet a CoV-okból. A legújabb, meg az Évkönyv itt van kiterítve az asztalon. A macskám is itt van (nincs kiterítve),





itt fekszik az íróasztalom túlsó végén. Asszem alszik. Hallgatom a Guns'n'Roses kazettámat a walkmanen. Don't cry. (I'll cry instead — Beatles) A II. kazettámat Mikulásra vettem magamnak a maradék pénzemen. Az előtte levő maradékon előfizettem a CoV-ra. (De kár! Pedig már épp beszúrhatnékam támadt a befektetéseidet illetően... — CoVboy) Már tavaly is elő volt. Én szeretném megnyerni az IBM-et (ha már annyira nem kell nektek). Akkor legalább lenne valami örömöm is. Ha nincs floppy, nincs ez, nincs az, "legalább" egy ilyenem legyen. Akkor legalább valamit tudnak kezdeni a számítékh. "tudásommal", ugyanis a suliban ilyen tanulókat, de nekem nincs, úgyhogy max. ott írogatok. Január 17-én van a születésnapom (a 16.), micsoda öröm lenne ha utána mondjuk jönne a levél: "Értesítjük, hogy Ön nyerte (persze tegezhetek is) az unintelligens IBM ketyerénket. Nemsokára megkapja, már postáztuk..." (Levél: Értesítem/lek, hogy a PC-t más nyerte! Nem baj, talán Oné/tiéd lehet a CoV Abakusz (CoVbakusz), ami lényegesen coolabb, már csak azért is, mert olyan csak egy van! — CoVboy) Á... mindig csak álmodozom, aztán többnyire semmi se lesz az egészből. Hajajaj... Aha. Most értem el kitudjáhányadszor a Sweet, little sixteen c. levélhez. Meg a válaszhoz. Nekem nem mond ilyeneket soha a floppym, mert nincs. (Igen. A berendezések szervizelésének egyik legjobb módja, ha az ember már meg sem veszi a berendezést — CoVboy) Kedvenc italom: gyümölcslevek, kóla (Coca Cola, csak és kizárólag). Alkoholt soha nem iszom. (Hát azért abba a kólába nem ártana egy kis rum (1:1) is, mert így nem túl jó! Próbáld ki egyszer — vagy csodát fogsz látni, vagy semmit... — CoVboy) Dohányzás én nem dohányzom. Úgy utálok, hogy csak na! Inkább csokit eszek, meg rágózik. Képet azt nem küldök. Képzeld el, ha tudsz! 175 cm magas vagyok. Barna a szemem, a hajam viszonylag rövid, nem vállig érő. Kontaktlencsét hordok. A bal szememnél 5-6 centi hosszú, félkör alakú forradás. Amikor még szemüveget hordtam, volt 1 kis bal esetem: majdnem megvakultam a fél szememre. Bicikliztem, és nem az utat néztem, hanem egy fekete Mercedest (autómániás vagyok, még az átlagnál is jobban). (Már említettem, hogy gyönyörű, sportos jellegű Ladák várják, hogy hazavigyed őket... — CoVboy) Meglett az eredménye. Másfél hónapig nem mentem iskolába. Ez mondjuk jó volt, mert a nyári szünet előtt volt, úgyhogy 2,5 hónap helyett négy hónapos lett a szünet. Alkatilag olyan normális vagyok. Nem Iszál-

béll, de nem is Arnold. 2 éve kyokushin karatéra járok 1 osztálytársammal. A CoV tényleg jó. (Whoa! Minő hirtelen témaváltás! — CoVboy) Szuper újság. Most nem írok itt oldalakat, nem küldök babérkoszorút (nem fér bele a borítékba). Most már nem jut semmi az eszembe, úgyhogy abbahagyom. Majd írok. Sziasztok. RÁTH SÁNDOR TAMÁS, Győr

CoVboy: Hát kösz, hogy ilyen szépen bemutatkoztál, de én még egyelőre nem kívánok nőszülni.

(Felmerül a kérdés, hogy a levelet miért tettem bele a CoVboy Postába. Több okból is:

1. A szokásos okból: azért mert csak.

2. Mert a saját Postájába mindenki olyan levelet tesz, amilyen jól esik neki. Ezzel így vagyok én is.

3. Azért, hogy minden páros és páratlan számú olvasóm megírhasa nekem, hogy "véleménye szerint/többek nevében beszélve" "elégedett/elégedetlen", hogy a CoVboy Posta/Posta CoVboy "szívnovála" hihetetlen/hihető magasságokba/mélységekbe csökkent/emelkedett azzal, hogy "nem csak időtlen/abszolút nem poénos" levelet is tettem bele.

4. Okulás céljából. Látjátok?! Ez már az ötdik levele, amit a válasz reményének teljes hiányában írt — mégis milyen nyugodt ez az ember! Kövessétek a példáját! En szívesen elolvastatok mindenféle levelet mindentéle témáról, de a napi termésnek maximum a felében találok olyanokat, amire lehetne valamit válaszolni.)

Nők lapja

Kedves CoVboy! Ez nem poén levél, vedd rekeszidom pihentetőnek. Már tők régen írtam neked utóljára (nem is válaszoltál, de ez nem újdonság), gondolom, már el is felejtettél. ("Téged nem lehet, elfelejteni, lálá-lásatöbbit"). Te küldted a szondát. Meg a monogramos sörnyitót. Meg a csigavonalban írt a levelet. Meg a darabokban levő levelet. Meg még biztos voltak egyéb bűneid is, de azok most nem jutnak eszembe — CoVboy) De itt a karácsony, meg a decemberi CoV. Gondoltam (mivel pénzem nincs, a kisüveges whisky-likörömet meg én akarom meginni) csak ezzel a levéllel tudlak meglepni. A pénzügyi helyzetem kis hazánk gazdasági helyzetéhez hasonlít, csak az arányok mások. (Miért: nulla hogyan aránylik a nullához? — CoVboy) Ígyhogy az idén még alkoholszondára sem telik. Gratulálok a televíziós szereplésedhez. Bizonyára felettebb lélekemelő volt. Sajnos én nem látam. Annyira sajnós, hogy már épp öngyilkos akartam lenni miatta, de akkor láttam a CoV-ban, hogy szerinted ez nem szükséges, vagy legalábbis nem célszerű. Szóval hála neked, még ma is él a világ legszerényebb zsenije (én). Az utóbbi CoV-ok valamelyikében még egy poén volt: valami Vyca nevezetű nőnemű egyed levele. Ennek tényleg örültem, mint a női nem képviselője. Végre ez is megtörtént. Az a helyzet, hogy én is csak azért írtam mindig — és még most is így gondolom —, hogy a levelem nehogy megjelenjen a CoV-ban, mert akkor mit gondolnának rólam? (Khm. Miatán itt elolvastad magadat, kezdj el óvatosan érdeklődni az ismerőseidnél... — CoVboy) Engem egy szerény, szelíd, szolid nőnemű lénynek ismernek. Hát kinek van szíve egy illúziót lerombolni, nem? (Hát ha már így rákérdeszél: nekem — CoVboy) Szóval én nem a női mivoltomat szégyellem, csak azt akartam szemléltetni, azért még kellene biztatni a női nemet, de hát kevés, akit érdekel közülnök a számítógép. Én is csak játszani

szereket, mostanában pedig már arra sincs időm, közeleg a 'dies irae', vagyis a spanyol nyelvviszám. Én is már csak a levelezést olvasom el a CoV-ból, meg néha az ismerős játékok leírását. A tévés élménybeszámolódon jókat kacarásztam, elképzelttem, hogy mennyit szenvedhettél. Talán egy kaszkadórt kéne szerződtetned. Bokod Cityben például van egy csomó tehén, amelyik már szerepelt a Falutévében és tők élvezték. Csak kétszer löktek fel a videós krapekot. Hát igen, ilyen szereplések alkalmával derül ki, hogy milyen szerencsétlen is az ember! Azt hiszem, a nyelvviszám is ez fog történni velem is: az ember egy tők jó fej szövegláda, és tessék — kiderül, hogy 2 mondatot nem tud kinyögni. Úgyhogy őszinte részvétem. (Hasonlóképpen — CoVboy)

A tesóm volt azon a Mikulás-bulin, állítólag látott is téged, csak nem tudja melyik lehetél a sok dilós közül. (Akkor lehet, hogy tényleg engem látott! — CoVboy) "Nem látni a fától az erdőt"-szindróma. Nem tudja eldönteni, hogy milyen új áldozatot vegyen: IBM-et vagy Amigát? Ó az előbbire, én az utóbbira szavazok, gondolva a pénzügyi háttérre is, meg ilyesmik. A c64-et úgysem tudjuk eladni, nem? Mostanában mindenki attól akar szabadulni, a mienk meg... Például virágöntözőskor mindig rálépek, vagy leöntöm, az meg mint a teve a Góbi-sivatagban — elnyeli. Hát mi lesz, ha valaki megveszi, fejreállítja, és akkor szegény 64 meg maga alá csinál...

Na, majd a "boldog" új évben meglátjuk, hogy mi lesz. Esetleg adhatnál néhány tanácsot. (Vagy ha az nincs, akkor mondjuk párszáz ezer forintot.) (Fogalmazási hiba, ez helyesen tőlem így hangzik: párszáz ezer forintért szívesen adok tanácsot. Rosszakat — CoVboy)

Mit szeretsz te a vodkán? (Meginni — CoVboy) Én attól mindig tők másnapos vagyok. Igaz, ez az "arany szabály" segítségével ("Ne józanodj ki, és akkor nem leszel másnapos!") elkerülhető. Én maradok a pezsgőnél, még mindig az a kedvencem, és ráadásul annak most úgyis szezonja van. A zenei ízlésed azért sokkal kifinomultabb, úgy látom. Na, szia! Kellemes karácsonyt, levelekben szegény, vodkákban gazdag új évet kívánok! (Írjal...) NÉNYEI ZITA, Bokod

CoVboy: Kellemes karácsonyt? Boldog új évet? Akkor ez a levél vagy túl régi, vagy túl korán jött. Nem baj, kellemes meglepetés volt, így tehát gondoltam, én is megleplek valamivel. Az nyilván nem meglepő, hogy egy fél évvel később (vagy fél évvel korábban) válaszolok, de gondoltam, milyen meglepett arcot fogsz vágni, amikor itt viszontlátod a leveledet...



Na, Isten áldjon benneteket! (Meg az adóhatóság...)

C64 TOP 10

1. Bard's Tale 3.
2. Deuteros
3. Storm Across Europe
4. North & South
5. Defender of the Crown
6. Centaury Alliance
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Encounter
10. Extreme

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Captain Fizz
3. Mercenary 2.
4. Elite
5. Tir Na Nog
6. Head Over Heels
7. Revs
8. Spiderman
9. Atomix
10. Mercenary

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Secret of the Monkey Island
3. Mega-Lo-Mania
4. Microprose Golf
5. Railroad Tycoon
6. Silent Service 2.
7. Quest for Glory II.
8. Shadowlands
9. Battle Isle
10. Powermonger

PC TOP 10

1. Civilization
2. Secret of the Monkey Island 2.
3. Sim Earth
4. Quest for Glory II.
5. Wizardry 7.
6. Red Baron
7. Space Ace 2.
8. Pools of Darkness
9. Falcon 3.0
10. Lemmings

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

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

Beküldési határidő: 1992. június 15.

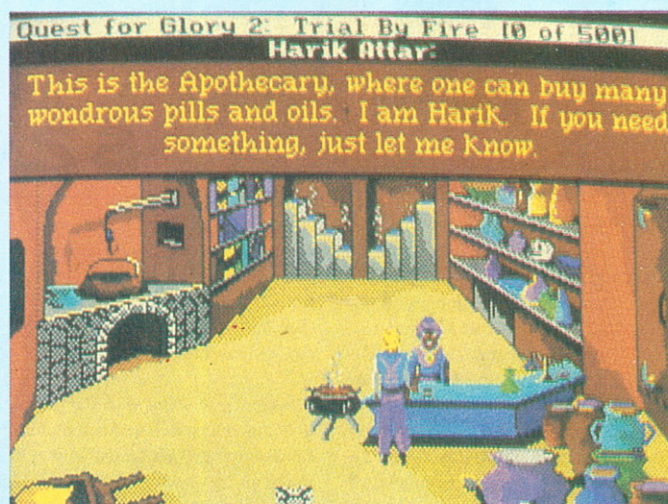
A nyertesek nevét a CoV 26-ban közöljük.



Amit a jövő hónapban megvehetsz, azt ne halaszd a rózsaszín csekkre!

A CoV 25-ben megjelenik:

Space Rogue (64, Amiga, PC) ▽



Quest for Glory II. △
(Trial By Fire) (Amiga, PC)

Az 1.500 Ft, — feletti vásárlások esetén váltható be!

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

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701 1399
Budapest

Megint a GameShift...

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

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

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

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

E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.

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

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

Az eddig megjelent példányok:

GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2

Várjuk leveled!



Zsákban a szerencse



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

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	47.920,— Ft
Action Replay III.	14.260,— Ft	Noname 3.5" disk	472,— Ft
512 K bővítő	5.660,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	600,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	660,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.100,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.160,— Ft
Video Frame Gabber	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	900,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	2.152,— Ft
Sztereó hangdigitálizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.740,— Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

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

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

**— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft**