

COMMODORE VILAG • Nr. 35 • V. évfolyam • 1993/5. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 35.
V. évfolyam • 1993/5.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



ART OF CHINA SCENARIO



AIRBORNE RANGER



MANCHESTER UNITED KILLED UNTIL DEAD



WEEN THE PROPHECY



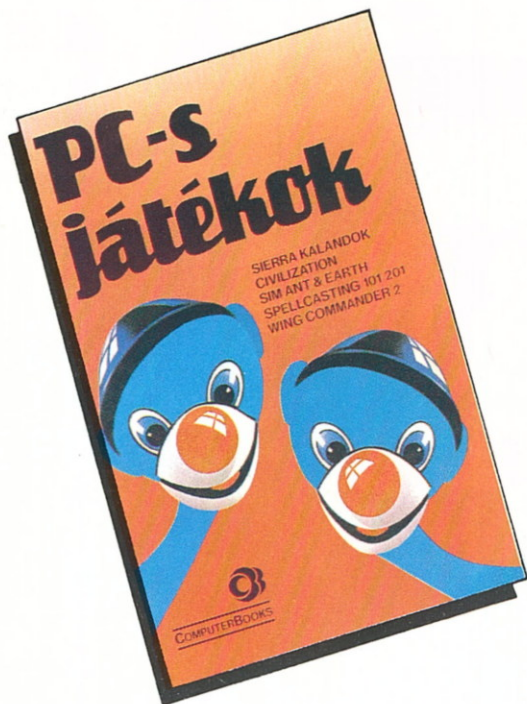
DOGFIGHT

MIGHT & MAGIC IV.



JÚLIUS VÉGÉN MEGJELENIK A
COV NYÁRI DUPLA KÜLÖNSZÁM

Commodore
Világ
C64 • AMIGA • PC • Plus/4



**Meghosszabbítottuk akciónkat!
Ha július végéig megrendeled
a PC-s játékok c. könyvet,
kb. 200,- Ft-ot megspórolsz!**

Most csak: 299,- Ft

A tartalomról: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

A könyv terjedelme: 220 oldal

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

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

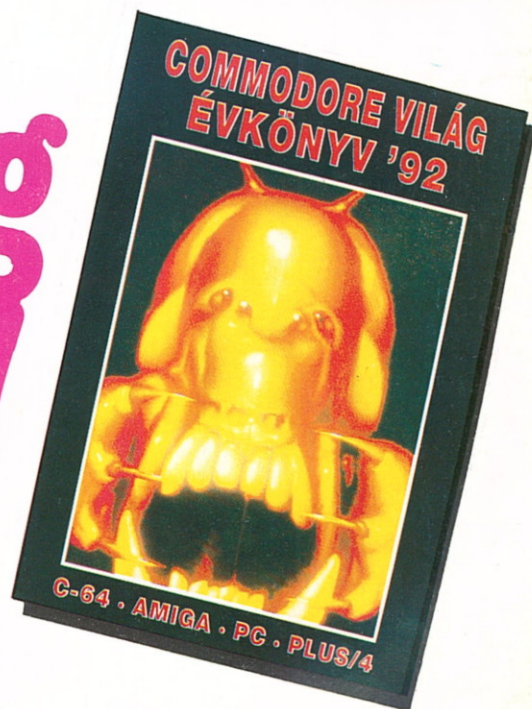
**Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!**

**...még
kapható!**

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni):** ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp In Secret Mission; **PLUS/4 SAROK:** Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tipppek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal és a szemünk jójózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA:** rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BUYÖS CARTRIDGE-EK:** Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK:** Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C0000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)



Commodore Világ

V. évfolyam, 1993/5. szám

Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft
 Felelős kiadó: Rucz Lajos
 Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
 Borítótér: T. Miklós
 Készítették: 1.75 + CoVboy
 Belső grafika: Müller Mihály
 Munkatársak: Bata Gergely
 Bors Gábor
 Döbör András
 Homoki Péter (HaPi)
 Jambor Árpád
 Sweet Little 16 Group
 Werner Zsolt (DADA)

Fotók: PRACTICA BX-20

Postacím: COMMODORE VILÁG
 COM-WARE Kft
 Budapest, Pf. 363, 1519

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

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

Terjeszti:

A HIRKER (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és áruhelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u. 5.
Kelenföld Kft. (SZAMALK) Könyvesboltja, Bp. XI. Szakasits A. u. 68.
Műszaki Könyvárúháza, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt. Bertalan u. 2.
CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u. 25.
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u. 2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u. 2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u. 41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
 Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV nyári különszáma
 a július 19-én
 kezdődő héten, míg a CoV
 következő (36.) száma
 a szeptember 13-án
 kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Épp ez jutott eszünkbe	2
NEWS (64, Amiga, PC)	3
ART OF CHINA (64)	5
MANCHESTER UNITED (64, Amiga, PC)	6
SCENARIO (64)	7
AIRBORNE RANGER (64, Amiga)	9
KILLED UNTIL DEAD (64, Amiga)	11
DOG FIGHT (Amiga, PC)	14
MIGHT & MAGIC IV. ([Amiga], PC)	16
Games Center (64, Amiga, PC)	melléklet
WEEN (Amiga, PC)	21
Tökös Mákos	24
Nightbreed (64)	
Turbo Charge (64, Amiga)	
Tusker (64)	
ADVENTOUR	25
Hillsfar (64, Amiga)	
Plus/4 sarok	26
(Mindenféle, Savage Island, Laser Squad I-II., East Calling West 2.)	
PROGRAMOZÁSTECHNIKA	28
Elsősegély	29
Olvasói hirdetések	30
PC-Info	32
CoVboy Posta	35

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

<i>Antal Zsolt, Sopron</i>	<i>Gáspár Zsombor, Veszprém</i>
<i>Belán Károly, Kiskunhalas</i>	<i>Kovács András, Kóny</i>
<i>Birkás László, Bonyhád</i>	<i>Szűcs István, Budapest</i>
<i>Bodnár János, Debrecen</i>	<i>Szuhaj Imre, Debrecen</i>
<i>Ganyecz István, Békéscsaba</i>	<i>Tarbai Péter, Budapest</i>

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

<i>Asztalos István, Pilisvörösvár</i>	<i>Kiss Sándor, Bicske</i>
<i>Erdei Viktor, Szekszárd</i>	<i>Marosi Józsefné, Esztergom</i>
<i>Feich Krisztián, Budapest XX.</i>	<i>Turbucz Béla, Budapest XIX.</i>
<i>Fodor Tamás, Ceglédbercel</i>	<i>Zetter Adám, Miskolc</i>
<i>Ijjas Tibor, Győr</i>	<i>Zöld Péter, Budapest XII.</i>

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 33-ban közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

<i>Barna György, Miskolc</i>
<i>Ersek József, Felsőlajos</i>
<i>Fenyvesi László, Pusztaszabolcs</i>
<i>Rakonczai Anita, Vác</i>
<i>Szabó Péter, Polgár</i>

Épp ez jutott eszünkbe...

A nyári szünetről

Nem lesz nyári szünet, mármint a CoV háza-táján. Sokat gondolkodtunk azon, mit kezdünk azzal a rengeteg leírással, amit az utóbbi időben küldtetek be, hiszen a Tökös-Mákos rovatba a töredéke sem fér be.

Gondolkodtunk azon is, legyen-e CoV 1/2 utányomás, ahogy azt kb. 1 éve meghirdettük, ám egy kis példányszámú utányomás aránytalanul nagy előállítási költséggel jár.

Ezt a két dolgot betettük egy turmixgépbe, jól összekevertük, és máris megszületett az eredmény, egy különszám, amit július végén fogunk megjelentetni.

Hát nem nagyszerű, így nyáron sem fogtok unatkozni, és mi is elmehetünk egy picit pihenni, szóval mindenki jól jár.

A 64 oldalas különszámban megpróbáljuk úgy 40-50 játék

leírását belepréselni, ahogy sikerül. Miután sokan hiányolják a szimulátor leírásokat, így a sok-sok játékleírás mellett lesz egy külön szimulátor gyűjtemény is. Lesz egy összeállítás az újabb fociprogramokról, valamint csokorba szedjük azokat az információkat, amelyeket egy-egy — már CoV-ban megjelent — játékleíráshoz kiegészítésként küldtetek.

A 64 oldalon túl elhelyezünk egy plusz mellékletet is, amely rövidített formában fogja tartalmazni a Commodore Világ 1/2 értékesebb információit.

És mindez elérhető csak **200,- Ft-ért**. Ezen sorok írásakor még nincs megállapodás a terjesztés ügyében, így a legbiztosabban úgy juthatsz hozzá, ha előfizeted. Végül is miért pont a különszám hiányozna a gyűjteményedből?

A NEWS-ról

Az elmúlt számunkban valahogy lemaradtak a papírról a nyilak, így mindenki teljesen free alapon totózhathatta ki, melyik

kép melyik infóhoz tartozik. Elnézést kérünk, ezután jobban odafigyelünk.

A játékleírásokról

Változatlanul nagy a morgás a C64 felhasználók részéről, ha ez így halad, lassan ők is kisebbség lesznek, mint a Plusi-sok. Erről szó sincsen, csak — mint azt már említettük — annyira gyér az új programok választéka, hogy ebben az ügyben mi is nehéz helyzetben vagyunk. Ezen a dolgon persze mindenképpen változtatni kívánunk, rengeteg még a

program, ami régebbi keltezésű, mégis sokan kérik a leírásaikat. Így van ez a mostani számunkban is. A 10-15 oldalas leírások pedig valóban nem valók az újságba, ezentúl az ilyen hosszabb lélegzetű játékleírásokat félretesszük jobb időkre (pl. Evkönyv), vagy folytatásokban közöljük, s akkor sok egyébre is marad hely.

Az egyéb fejezetekről

A programozástechnikai és egyéb szakmai vonatkozású cikkek iránt ugyancsak megnőtt az igény, talán az lehet az oka, hogy már elég régen volt programozástechnika az újságban. Nos, ezen is változtatunk, C64-re a továbbiakban rendszeresen lesz programozástechnikai rész, sőt PC-re is indítottunk egy PC-Info rovatot, már annyira kinőtte magát a Hangkártyacsata! Hogy miért nincs Amigára felhasználói rész? Valahogy erre nem jelentkezett igény. Elsősegély is lesz rendsze-

resen minden számban a továbbiakban. Az Adventour és Tökös-mákos rovatok is futnak, terjedelmük változó, és a nagyobb leírások függvényében lesznek vagy hosszabbak, vagy rövidebbek. A Plus/4 sarkot nem tervezzük 10 oldalra emelni, a Plusi témában érkező levelek száma is folyamatosan csökken, de pillanatnyilag megszüntetni sem kívánjuk a rovatot! A CoVboy Posta is csak kivételesen most dupla terjedelmű, mert jön a nyár, legyen mit olvasni.

A rejtvényről

A múlt havi nyomdahiba kicsit durva volt. Véleményeitek szerint a rejtvény tartalmán is változtatni kellene, mivel egy-egy játékfóto csak egy konkrét géptípushoz kapcsolódik, így akinek nem olyan gépe van, az hátrányos helyzetbe kerül.

Nos, mi nyitottak vagyunk, és szívesen fogadunk mindenféle javaslatot a keresztrejtvény kivételével. Szóval, ha a rejtvény átalakítására van valami jópofa ötletetek, azt nyugodtan írjátok meg!

Az 1993-as Evkönyvről

Lesz! Hogy mikor? Azt még mi sem tudjuk, de még az idén. Számításaink szerint már elég jól bejáródott ez a Mikulás környéki megjelenés, véleményünk szerint előbb sem-

miképpen nem lesz. Arról pedig még korai lenne beszélni, hogy mi lesz benne. A türelem az nagy úr kérem, előbb-utóbb CoV Evkönyvet terem!

A hónap TOP listái:

C64
Examination
Art of China
Wrath of Demon
Star Commander
Pirates!
Inherits o.t.Throne
Cool World
Int.Truck Racing
Fly Harder
Elvira II.

Amiga
Ween
Monkey Island 2.
B17 Flying Fortress
Chuck Rock II.
Legends of Valour
A-Train
Civilization
Star Trek
Indy IV. Adv.
Trolls

PC
Might & Magic IV.
Strike Commander
Spelljammer
Freddy Pharkas...
Xenobots
Eye of the Beholder 3.
Stunt Island
Ultima Underworld II.
Dune 2.
Unlimited Adventures

Plus/4
Laser Squad 1/2
Dizzy III.
Castle Master
Extasy
Way Out
Heroic
Fancy World
Puzznic
Cloud Kingdoms
3D Pool

NEWS

ADVENTURE

— PC —

A Westwood Studios vezetőségének nagyon piszkálhatta a csőrét, hogy az *Eye of Beholder* sorozat lépten nyomon a dobogó élvonala felé tör. Most úgy gondolták tenni kéne valamit azért, hogy ez a *EOB* egyeduralom végre megtörjön ezen a téren. Hamarosan kiadják a **Lands of Lore: The Throne of Chaos** c. programjukat, mely, ha minden igaz túl fogja szárnyalni az *EOB* sikereit. Hmmm? Majd 'meqlássuk'!

— 64 —

Vannak olyan játékok, melyeket nehéz megszeretni, azután még nehezebb — néha lehetetlen — abbahagyni. Ugy gondoljuk, hogy a *Bard's Tale* rajongók tudnának erről mesélni. Most őket kényezteti a **KINGSOFT**. A *The Examination* című proggyban a karakter-generálástól a varázslatokig, a bekalandozandó nagy területektől a mesebeli figuráig minden benne van, ami csak egy „vérbeli” RPG-hez kell. Feltétlenül szerezd be!

— 64 —

Milyen játékot is adna ki az *Adventure Soft*, ha nem kalandot, erre még nem igazán találtuk meg a választ, de nem is kerestük, mert megint egy kaland pottyant ki a karmaik, bocsánat **KARMA**-ik közül. A *Simon the Sorcerer* egy humoros hangvételű kalandjáték, melyben sárkányokkal kell megvívunk, szörnyekkel kell csatáznunk, s eközben szétszakadunk a röhögéstől, olyan jó poénokat illesztettek be a játék menetébe (Csak nem a 'majomszigetről' lopták? — **CoVboy**).

— PC —

Ha azt mondjuk *SSI*, ... ismerős a mondat kezdete? Na igen, ezúttal sem maradunk *SSI* játék nélkül. A szerepjátékok mániásai hamarosan felszabadíthatnak néhány tucat HD-s lemezt, hogy feltankolják az **UNLIMITED ADVENTURES** összes byte-ját. Az *SSI* is fejlődött, ezúttal a 2D és 3D dungeon perspektívák kombinálása, új szörnyalakok megjelenése, ragyogó betétgrafikák teszik igazán élvezetessé a játékot, mely dungeon-jainak feltérképezése nagy valószínűséggel nem semmi munka lesz. Kár, hogy egyes helyszíneknek nagyon *M&M 4* szaga van...

AKCIÓ

— 64, A —

Mit teszünk, ha egy gonosz démon elrabolja menyasszonyunkat? Ahelyett, hogy hálát adnánk az égnek, alkalmazzuk a következőket: szerezzünk egy kardot, pattanjunk fel legjobb lovunkra, gyűjtsünk minél több élet- és varázserőt, mészároljuk le az összes utunkba kerülő szmőrfőt, dwarfot és törpedémont, majd ütközzünk meg a főgonosszal, és mentsük meg szegény lánykát, hogy végre egymáséi lehessünk. Bár a *Wrath of Demon* alaptörténete Amiga-ra rég elkészült, nem lehetett könnyű dolga a **READYSOFT**-nak, mire hatvannégyesítette a programot, hiszen a Zzap már '91 júliusában beharangozta a játék megjelenését. Remek munkájukat dicséri, hogy az egyes jelenetek kivitelezése a legendás *Shadow of the Beast*-et is megközelíti, sőt... Mindenképpen érdemes kipróbálni!

— 64 —

Valószínűleg a vietkongok által méltán rettegett amerikai nehézbombázó — a B52-es ihlette meg a **CODE MASTERS** csapatot, amikor létrehozták a **BEE 52** című programot. Hogy ez nem a szimulátorok közt szerepel, annak az a prózai oka, hogy **Bee 52** egy rendkívül szimpatikus méhecske, aki csak a mi segítségünkkel tudja összegyűjteni megfelelő mennyiségű virágpórát, természetesen kikerülve, vagy **DDD**-vel ártalmatlanná téve a rá leső gonosz rovarokat.

— 64 —

Ha a testvéred végre befejezte a *CoV* 1-34 böngészését, vagy meglátogat a cimborád, feltétlenül mutasd meg neki a **Bolo** című játékot. Ahhoz képest, hogy a **FIRST BLOOD** csapatról még nem sokat hallottunk, egész tisztességes kétszemélyes harcokocsis lövöldözést hoztak össze. Az a jó az egészben, hogy a viszonylag nagy játékterületen egész sokáig vadászhatunk egymásra. Jobb helyeken egy dobozos sör jár a „győző”-nek.

— 64 —

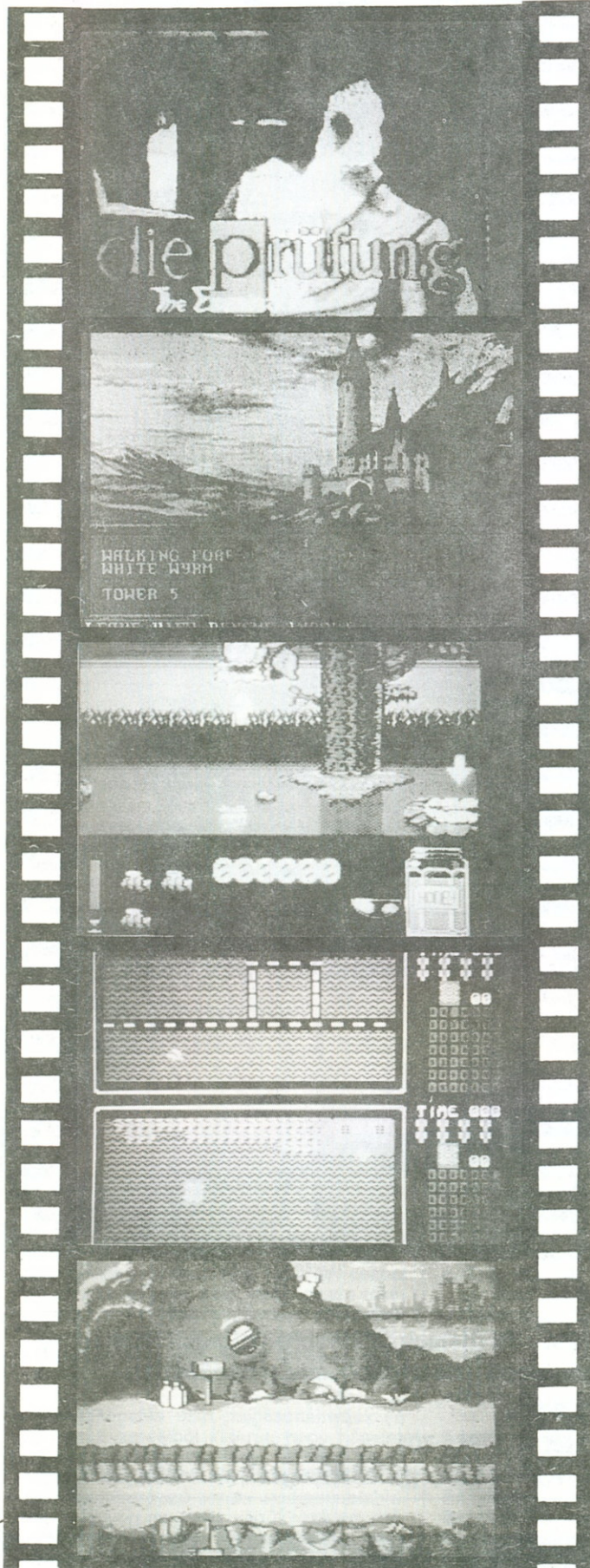
Az *Invaders* nevű egykori pénznyelő játék-gép ötletét már tavaly (vagy tavalyelőtt) fölhasználták a **Super Space Invaders**-hez. Ugyan ehhez az ötlethez folyamodott az **X-AMPLE ARCH.**, a **Megastarforce** kivitelezésekor, a grafika színvonalán viszont lényegesen javítottak. Így a shoot'em up rajongók már kifejezetten szebb idegenekre lövöldözhetnek, feltéve, ha bírja a joy-uk.

— 64, A —

A hónap egyik legnagyobb dobása a **GENESIS SOFTWARE** nevéhez fűződik. A **Nobby the Aardvark** néhány hete még csak demo szinten létezett, mára azonban elérte a 100 %-os állapotot, és mondhatjuk kifejezetten élményt nyújt a program kivitelezése, nem beszélve a játszhatóságáról, amely nem utolsó szempont. A mászkálós ügyességi programok között szerintünk simán veri akár a *Toki-t*, akár a *Chuck Rock*-ot, pedig azok sem voltak rosszak. Külön szeretnénk felhívni a figyelmet a rajzfilm-szerű bevezetésre, melyet nem érdemes a tűzgombbal megszakítani.

— A, PC —

Terminátor hívók figyelem!!! Jön a **Terminator 2029** a **Bethesda Software** jóvoltából. Célunk természetesen a terep megtisztítása Terminator barátunkkal. Hogy mégis miért említjük meg a játékot? Nos a digi animációk igen szépek, sőt új karaktert is generálhatunk!



— 64, A, PC —

Mivel az OCEAN SOFTWARE hónapok óta nem hallatott magáról, várható volt, hogy újabb nagy dobásra készülnek. Nos, biztosak vagyunk abban, hogy a **Sleepwalker**-rel elérik céljukat. Azonkívül, hogy a programot teletűzdelték jónéhány eredeti és igencsak szórakoztató elemmel, a sprite-ok kivételése és animációja még a rendkívül népszerű (persze szintén OCEAN-os) **Hudson Hawk**-ét is túlszárnyalja. Biztos, hogy ez az ügyességi játék az elkövetkező hónapok egyik legnagyobb slágere lesz.

— A, PC —

A **Chuck Rock II.** nem is olyan rég még újdonságnak számított a CORE csapatától. Azóta kihozták a piacra a **Darkmere**-t is, melyről a CoV 29/30 NEWS-ban már szoltunk. Június idusa pedig egy újabb játékot szült meg CORE-éknél. A **BLASTAR** c. piff-puff alkotásban egy alattunk hőmpölygő, hullámzó bolygófelszín felett RAP-ülve kell pusztítanunk az ólálkodó (z)úrhajókat. SHIT.

SZIMULÁTOR, SPORT

— 64, A —

Hiába, a **Kick off 2.** és az **I Play 3D Soccer** óta nem nagyon érdemes foci-szimulációt gyártani, maradtak inkább a manager-programok. Ennek a sornak egy újabb tagja a **Jimmy's Super League**. Maga az anyag nem nagy durranás, az alkotó szellemcsapat (**The Ghost**) nem kápráztat el újdonságokkal, sőt **Jimmy**-ből is csak **Hendrix**-et és **Page**-t ismerjük, de aki kedveli a műfajt, annak a gyűjteményébe ez is belefér.

— 64, A —

Ha 2-3 hónapja az **Int.3D Tennis** nem aratott volna le minden babért az összes teniszprogram elől, akkor sem hisszük, hogy sok dicséretre számíthatna az **IDEA** a **Smash** című stuffjéért. Mintha a programozó, — főleg a grafikus — sokkal több gondot fordított volna a háttér és a sprite-ok megalkotására, mint magára a játszhatóságra. Így aztán egy szép kivétel, nagyokat „lengő” háttér előtt két ügyetlen mozgású bajnokjelölt püföli 2D-ben a jobb sorsra érdemes labdát.

— PC —

A CoV 22-ben — kb. másfél éve — már beharangoztuk egy mega-hiper-szuper-giga-terra... repülőgépszimulátor megjelenését. Ami késik az csak jó lehet, mert a **STRIKE COMMANDER** csak most jelent meg (persze csak PC-re, mert az Amigások még mindig a töltényhevedereiket keresgetik). Az **Origin** alatt működő **Chris Roberts** bátyó feltehetően nem akarta, hogy olyan 'bug'-osan startoljon a játék, mint ahogy az a **Wing Commander** esetében itten-ottan becsusszant. A **SC** valóban tökéletes, bár egy picit meghízott, kell vagy 40 Mega szabad hely, 4 MB RAM, és persze 386-os gép. Szép volt **Chris**!

STRATÉGIA

— A, PC —

A **Software 2000** véleménye szerint a jégheki akár 2000 sportja is lehet, na persze a bibliai végnek ehhez tüz helyett mondjuk jeget kéne hoznia. Hogy az **EISHOCKEY MANAGER**-t mégis itt említjük meg, és nem a szimulátorok között, annak az az oka, hogy a játék előnyben részesíti a stratégiát, melyre szükségünk is lesz, ha csapatunkat győzelemre szeretnénk vinni. A grafika talán nem felel meg 1993 elvárásainak, mindezt azonban kárpótolja az izgalmas menedzselés. Akiknek tetszett a **Bundesliga Manager Professional**, ebben a programban sem fog csalódnai!

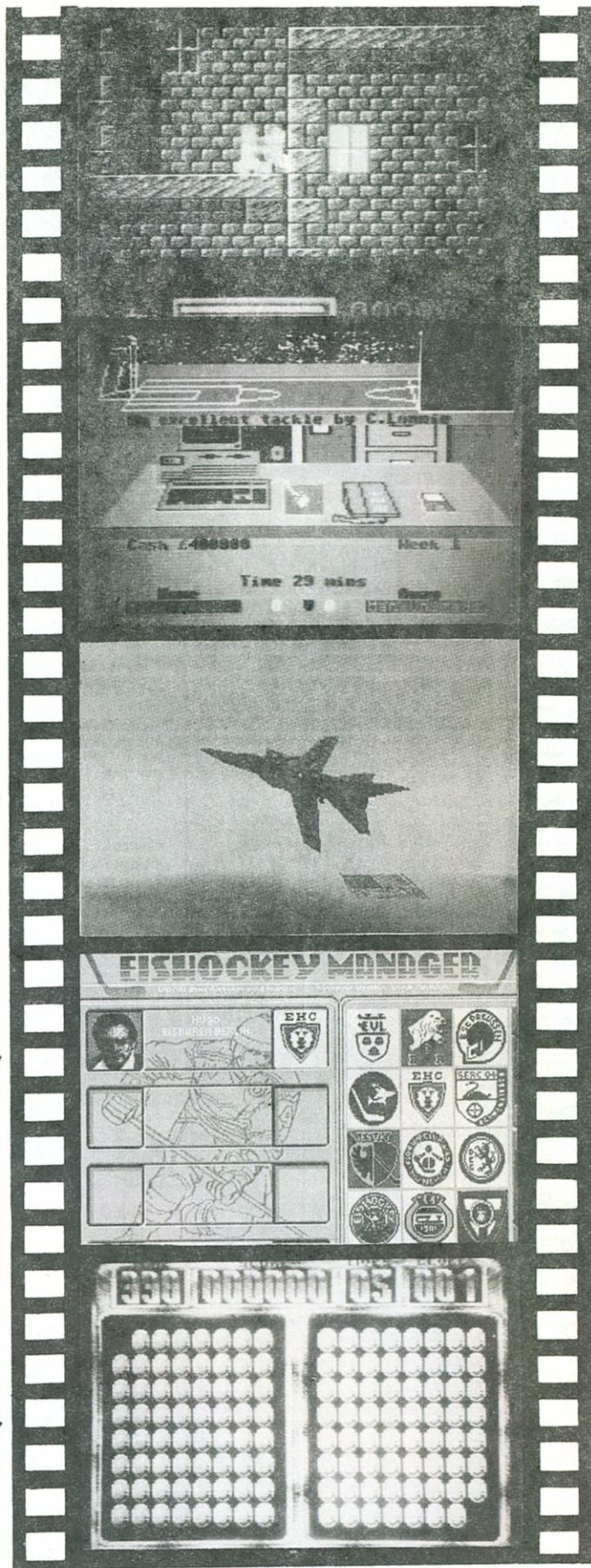
LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

VERLAG-ék úgy látszik továbbra is a logikai játékokban akarnak nagyot alakítani. Lehet, hogy ez éppen a **CIRCUIT** című progival sikerül nekik. A feladat lényege, hogy az elektromosságot a kijelölt irányba terelve meghatározott helyére juttassuk. Ahhoz, hogy a játék valószínűbb legyen, az áram közel valódi sebességével mozog, úgy hogy nem árt kicsit felpörgetni lassuló agyunkat.

— 64 —

Nem tétlenkedik hazánk népszerű csapata az **OTHIS Software** sem. Augusztusra megjelenik a **TRANS LOGIC GAME**. A gép által megadott alakzatokat kell kiraknunk a golyók segítségével. A golyókat a joystick+tűz segítségével tologathatjuk. Ha kész az alakzat, a space segítségével mehetünk tovább. A demo alapján jó kis játéknak tűnik, kíváncsian várjuk a 100 %-os verziót!



Public Domain (nem copyright-os) Amiga software-ek (demok, slideshow-k, music diskek, lemezes újságok, videodemok (!)) a legnagyobb választékból megrendelhetők:

SCOOPLEX

1399 Budapest, Letét 103. Pf.: 701.

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

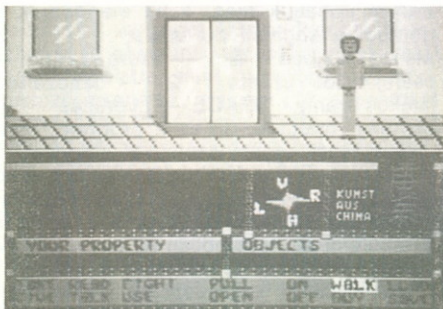
Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24

XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

ART OF CHINA



CoVboy a minap beordít a HQ ajtaján: **Hallottátok, hogy megjelent 64-re a 'H'árt ov csájna? Oszintén szólva igen meglepődöttünk, de rögvest kutakodni kezdtünk a HOT stuffok között, miközben egyre világosabbá vált a felismerés, CoVboy már vagy 2 éve nem pucolta meg a fület, de úgy látszik mi sem, innen a félreértés. No de, ha már előkerült az Art of China, gondoltuk megnézzük közelebbről...**



A program 1991-ben készült (bár van benne egy '92-es keltezés is...). Eredetileg német nyelvű volt, de a RED SECTOR csapat lefordította angolra (Hm, nem igazán tökéletesen...). Az alkotók mindent elkövettek, hogy egy Zak Mckracken-hez hasonló játékot hozzanak össze, és ez többé-kevésbé sikerült is nekik.

Némi töltögetés után megcsodálhatjuk (?) az intro-t, amelyből kiderül, hogy hőseink szülei balesete után egy csendes kisvárosban óhajtanak letelepedni, ahol azonban egy véreskezű banda uralkodik blabla, a lényeg az, hogy végül csak egy hősről marad, aki megesküszik, hogy bosszút áll (Azí mondta a hőse, hogy

nem maradt egy óse [se] — CoVboy). E drámai kezdés után következnek maga a játék.

Az irányítás egy menüből történik. A tárgyakra való hivatkozást két „ablak” segíti: az egyik a jelenleg nálunk lévő tárgyakat tartalmazza, a másik a helyszín tárgyait (joy bal/job: váltás a két ablak között, fel/le: tárgy kiválasztása). Az igék:

- **Take:** Egy tárgy felvétele;
- **Read:** Valami megvizsgálása;
- **Fight:** Harc (nem csak személy ellen!);
- **Pull:** Valamilyen objektum meghúzása;
- **On:** Egy szerkezet (pl. számítógép) bekapcsolása;
- **Walk:** Mozgás. Kiválasztása után mozdítunk a joy-t a kívánt irányba (az „iránytűn” is megjelenik), majd tüzgomb, és már megyünk is;
- **Load:** Kimentett állás betöltése;
- **Give:** Egy tárgy átadása a jelenlevő személynek;
- **Talk:** Megpróbálhatunk kommunikálni az általunk kijelölt személlyel;
- **Use:** Használ. Mindig két tárgy kijelölését várja, mindegy, melyik ablakból;
- **Open:** Egy objektum kinyitása;
- **Off:** Az ON ellentéte, valami kikapcsolása;
- **Buy:** Vásárlás;
- **Save:** Állás elmentése;

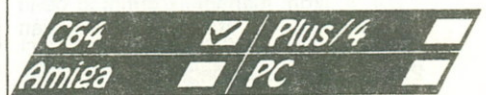
A játék egykori testvérünk szobájában kezdődik. Körül lehet nézni, érdekes hely, de inkább vegyük fel a következő tárgyakat: **BATTERY, PAPER WEIGHT, DISK, BANKNOTE**, majd távozzunk (WALK R). Ezután kisebb gyalogtura következnek: 3-szor WALK L. Elolvashatjuk a felirato-

kat, amelyekből kiderül, hogy karate-tanfolyam folyik, tehát WALK V. Innen tovább balra van egy metrő-lejárat, amit azonban egy barátságatlan rocker őriz. Ha belekötünk, akkor — karate ide vagy oda — a játék végetér. A pénzünket elfogadja, de nem történik semmi. Itt nem sokra megyünk. (Akinek RED SECTOR törése van, az észrevehette, hogy a helyszín ablak nem igazán tökéletes ezen a helyszínen. Ha a rockerre akarunk hivatkozni, akkor az utána következő semmire kell clickelni.) Menjünk inkább vissza a házunkig, majd tovább jobbra (5-ször WALK R). Itt menjünk be, és vegyük meg a ninja-ruhát (csak arra van pénzünk) (WALK V, BUY NINJADRESS). Az eladó kommunikációs próbálkozásainkra (TALK SALESMAN) közli, hogy éppen egy új arcade játékot tesztel, de ha megpróbáljuk lekoppintani, azt nem veszi jó néven. Nem baj, barátom, majd később...

Folytassuk felfedezőutunkat (WALK L,R). Az itt talált ürgével társalogni (TALK CITIZEN) megtudjuk, hogy ő most szomorú, mert le akarják rombolni a házat, és megkér, hogy tegyünk valamit. Rendben, később majd visszatérünk rá. Most menjünk tovább (WALK R). Itt néhány tartályt látunk (hősrünk hevesen tiltakozik minden kísérlet ellen), valamint egy épületet, aminek tönkretették a biztonsági zárját, de azért az ajtó zárva van. Nem baj, törjük be, és máris szabad az út (FIGHT, WALK V). Elsősorban vegyük fel a szerszámokat, másodsorban menjünk innen (aki ráér, az próbálkozzon a hordókkal — TONS, és a folyadékkal — LIQUID) (WALK L,L,L). Most a számítékh. bolt előtt állunk. Vadiúj készülékkel szerzünk egy kis meglepetést az eladónak (USE KNIFE ON CAR TYRE). Barátunk meglép, majd visszajövünk az irányítást. Menjünk be a boltba, és lopjuk el a tesztelés alatt álló játékot (WALK R, V, USE DISK ON COMPUTER). Barátunk nagyon örül magának, így akár tovább is mehetünk (WALK L,L,L,V). Most számítógépmániás barátnőnk házában vagyunk, aki köszönés gyanánt új programok iránt érdeklődik. Adjuk neki a lemezt (GIVE DISK WITH A GAME), mire boldogan távozik (végigjártszani a játékot...). Most már használhatjuk a számítógépet (ON COMPUTER). Hősrünk közli, hogy megváltoztatta az építkezési terveket (logikus...). Most visszamehetünk szomorú ismerősünkhöz, aki hálás, és ad is cserébe valamit (WALK L, R, R, TALK CITIZEN). Ez a tárgy TAPE RECORDING névre hallgat, de tulajdonképpen egy scroll egy darabkája (szóval itt valami nagy fordítási baki lehet...). Most menjünk tovább (WALK R, R). Itt meg lehet próbálkozni az elektr. kerítéssel és az ajtóval, de úgysem sikerül. Feszítsük fel inkább a csatornatetőt a pajszzal, és menjünk le (USE CROW BAR ON LID, WALK V). Itt egy siremléket találunk egy hiányos scrollal egybekötve. A scrollon használjuk „magnófelvételünket” (USE TAPE RECORDING ON SCROLL), és rejtélyes hangok közepette elteleportálódunk.

A következő helyszínen egy szerzetest találunk, aki hosszas előadást tart egy ránk váró feladatról (csak azt felejt el közölni, hogy mi az), majd távozik. A könyvet el lehet olvasni, nagyon tanulságos, aztán követhetjük a szerzetes példáját (WALK L)...

Először azt hittük, hogy a szerzetes tréfált meg bennünket, azután rá kellett döbbernünk, hogy a RED SECTOR volt az. Nincs valakinek egy „nem kifagyós” verziója? Akkor majd lesz folytatás is!





MANCHESTER UNITED

Sokan nehezteltek ránk, hogy nem nagyon rajongunk a sportjátékokért, ugyanis a CoV hasábjain ritkán találtok sportjátékírást (ezen belül is a focit). Hát akkor legyen. Előljáróban annyit szeretnénk elmondani a foci kedvelőinek, hogy a nyári különszámban egy csokornyí fociról lesz összefoglaló. Akit érdekel, hozzáférhető július végén az újságárosoknál, de tőlünk is megrendelhető.

Ezt a progit a Krisalis nyomatta a piacra 1991-ben, legfőbb érdekessége, hogy szinte minden ismertebb géptípuson megjelent, bár Plusis verzióról nem van tudomásunk. Szóval a game teljesen ikonvezérelt. A C64 tulaj Betöltés után örömmel tapasztalhatják, hogy nincs címképernyő. Ez mondjuk a T.törő Ur munkásságát dicséri. A képernyőn egy ide-oda ugráló labda alakú kurzorral és öt európai ország zászlájával találkozunk. A program e öt nyelven képes velünk kommunikálni (angol, francia, német, olasz, spanyol). Miután kiválasztottuk a megfelelő nyelvet, újabb döntés elé állítanak: BEK-ben, KEK-ben vagy UEFA-ban kívánunk tetszelegni, esetleg régiállást folytatnánk? Ha ezen is túl vagyunk, és elolvastuk a készítő névsorát egy menübe jutunk.

Az irányítás C64-en a JOY 2-es porton keresztül lehetséges.

A főmenü pontjai (bairól-jobbra)

- 1.) SAVE GAME, állásmentés.
- 2.) A BEK küzdelmeit, párosítását, eredményeit követhetjük figyelemmel.
- 3.) KEK-ben csinálhatjuk ugyanezt.
- 4.) Ugy 170 európai kupacsapattal vívhatunk edzőmérkőzést, ha már kiestünk a kupából, és nem indítunk új szeont (JOY előre-hátra: szelektálás, x-nem, „pipa”-igen)
- 5.) Egy új menübe kerülünk:
 - pipa: vissza a főmenübe
 - 1.sor, 2. ikon: a mérkőzés idejének beállítása (04-90 perc)
 - 1.sor, 3. ikon: manager üzemmód be-ki (a computer az erőviszonyok alapján számítja ki a végeredményt)
 - 2.sor, 1. ikon: a manager, ill. csapat nevének megváltoztatása.

- 3. sor, 1. ikon: a csapatot ember, vagy gép irányítsa.

- 3. sor, 2. ikon: a kapust ember, vagy gép irányítsa.

Ennyi választási lehetőségünk van itt, visszatérhetünk a főmenübe.

6.) Az UEFA küzdelmeibe nyerhetünk bepillantást.

7.) A SZUPER és a VILÁG-kupa mérkőzéseinek eseményeit figyelhetjük le.

8.) Ezen ikon segítségével végignézhethetjük a MU és az ellenfél játékosainak tulajdonságait (gyorsaság, erőnlét, stb.) a lenyeg az, hogy minél nagyobb számok állnak az adott játékos neve mögött, annál többet ér.

9.) Kilépés a szezonból, a gép megerősítést kér.

10.) A program egyik legfontosabb része, mert itt állíthatjuk be csapatunk taktikáját, összeállítását, a cserepad összeállítását, és az egyes sorok (háttvéd, középpályás, csatársor) teljesítményét. Ez a rész ropant bonyolult, mindenki próbálja ki maga, talán menni fog... Ha az ellenfél csapatát választjuk az ikonra lépés után, az ellenfél csapatán csak az egyes sorok teljesítményét növelhetjük, illetve csökkenthetjük. Ez felel meg egyben a nehézségi fokozat beállításának is.

Visszatérve csapatunkhoz, hatféle formáció közül választhatunk, mi a 2-3-5-öst javasoljuk, de ezt döntse el mindenki maga. A taktikát a két nyílal jelölhetjük ki, a játékosokat pedig a labdát a mezekre húzva (kék = kapus; sárga = háttvéd; lila = középpályás; zöld = csatár). A '+/-' segítségével gyengíthetjük/erősíthetjük az egyes sorokat (ellenfél is lehet). E képernyőből a pipa ikon választásával léphetünk ki.

11.) Play. A tüzgombot megnyomva a gép kiírja a két szembenálló csapat nevét és csak arra vár, hogy parancsot adjunk a játék betöltésére. (Természetesen az ott hon játszó csapat neve áll elől).

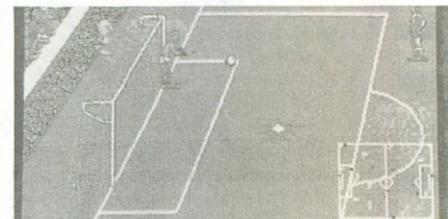
Rövid töltögetés után a gép kiírja a csapatok nevét, azt, hogy melyik féldő következik, a mérkőzés állását és az összesített állást. PRESS FIRE BUTTON, és indul a meccs!

A játékosok, és a bíró befutnak a labdával,

leteszi a bíró a labdát a kezdőpontra, szájához emeli a sipot és na vajon mit csinál? Ezután már csak rajtunk múlik, a siker. A C64 és Amiga/PC/Atari stb. változatok alapvetően csak a meccs kivitelezésében térnek el egymástól. A C64 verzióban a pályát felülről látjuk:



16 bites gépeken viszont fantasztikus élményt nyújt a játék, hiszen a pályát úgy látjuk, mintha a TV-ben néznénk a meccset.



C64-en ettől függetlenül a játszhatóság kiváló. Tűzgombra rúgunk, ha nálunk van a laszti, vagy becsúszunk és utána rúgunk. Ha egy-egy becsúszásnál jól találjuk el az ellenfelet, akkor azt szabadrúgással, vagy színes lapokkal díjazza a bíró. Akér le is küldhet a pályáról. A meccs élvezetességét emeli a gólok változatossága. 16 bites gépeken szabadrúgásnál, szögleteknél még megadhatjuk a labda irányát és erejét is.

Fontosabb kezelőbillentyűk (C64):

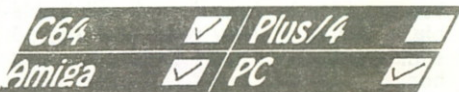
RUN/STOP — PAUSE

SPACE — megnyomásával átugorjuk a holtidőt (a játékosok és a bíró bevonulását, a szabadrúgást elvégző játékos baktatását vissza a tethelyhez, stb.) úgy, hogy közben nem múlik el életünk, a mérkőzésből a néha sorsdöntően fontos pár másodperc. A játékosokat a joystick segítségével irányíthatjuk. Érdekes, hogy miután lenyomtuk a tüzgombot, és nyomva tartjuk, a játékos felkészül a labda elrúgására, abba az irányba fut tovább, amerre a gomb megnyomásának pillanatában húztuk a Joy-t. A joystickkal akkor már az elrugandó labda irányát adhatjuk meg, s ha elengedjük a gombot, a labda elindul útjára.

Meccs közben: 'Q' — cseré / 'I' — cseréjátékos száma / '2' — lehozandó játékos száma / 'SPACE' — gyorsítás

Néhány jótanács: Jó ez a program, mert nem lehet egyéni szólokkal eldönteni a mérkőzést, gólokat rúgni. Fontos a jó összjáték, a passzolás. Gólt legkönnyebben úgy érhetünk el, hogy a tizenhatos oldaláról párhuzamosan az alapvonallal, attól 14-15 méterre betörünk. Ekkor a kapus oldalról eszeveszetten ránkrohan. Mielőtt elérne minket, rúgjuk be középre a labdát, s ha szerencsénk van, ott kolbászol az isteni CoVboy aki már csak bepöccinti a labdát a hálóba. Továbbá nem célszerű a nagy sztárokat (Robson, Phelan, Sharpe) berakni a csapatba, ha a főmenü 2. sorának 4. ikonjában megadott értékeik kisebbek, mint másoké.

A játék mind a manager, mind a focijátékok kedvelőinek fejfájást, de egyúttal sok örömet is szerezhet egy jó ideig. C64-en a MICROPROSE SOCCER óta nem volt ilyen jó fociprogram, ne hagyj ki!



SCENARIO



A STARBYTE&OLD GENERATION 1992 végi stratégiai játéka valamikor az I. Világháború idejére tájolható be. Igen színvonalas stratégiai játék, melyben Európát kell meghódítanunk, miközben három ellenfelünket el kell tipornunk (csak úgy mellékesen).



A játék elején a FIRE (PORT 2) megnyomása után beállíthatjuk a játékosok számát (1-4) és a nehézségi fokot (A-B-C-D). Start: talán írjuk be nevünket, majd válasszunk egy jó kis kezdő területet.

Jobboldalt van a játéktér és különböző infókat is itt olvasunk, ha ráclickelünk valamelyik területre, mint pl. adózás, ott állomásozó csapatok, gyárak... A csapatokat pontok jelzik, a bázisokat körök. Kezdetben minden területen állomásoznak csapatok, akik semlegesek, vagyis nem támadnak, csak védekeznek. A csapatok három egységből állnak TRANS, AIRCRAFTS, SHIPS, gondoljuk, nem kell részleteznünk, hogy pl. hajó nem mehet szárazföldön a másik kettő pedig tengeren, kivéve, ha hajók vizszik. Érdemes kezdő területnek pl. Görögországot választani (jobb alsó sarok), mert innen védve van a hátunk. A bal alsó sarokban látható nevünk, területeink száma és pénzünk.

A képernyő baloldalán ikonok találhatóak:

RAW MATER: Kitermelés. A meglévő pénzünket bányászatba(!) fektethetjük. A haszonkulcs függ az aktuális érc áráról, és hogy mennyi fekszik azon a helyen. (Minél több, annál jobb.) Minden körben használjuk! (Elsőre!). A legjobb pénznövelő forrásunk. Ki kell választanunk egy területet (sajátot) és azután háromféle részvényt vehetünk. Beállíthatjuk, hogy mennyi pénzt szánunk a szén (COAL),

vas (IRON), és réz (COPPER) kitermelésére. Érdemes minden pénzünket ide költetni, majd az infokereken kívül megnyomva a tűzgombot megkapjuk, hogy mennyit nőtt az árfolyam. Akár meg is ötszörözhetjük a pénzünket így! Ezért érdemes minél több pénzből vásárolni, mert nagyobb a nyereség. Néha megeshet, főleg később, hogy többen becsődölnek, ekkor a pénzünk kemény nulla lesz. Semmi gond, hisz a területeink adóznak. A csődöt úgy is elkerülhetjük, ha rendszeresen hívjuk az ANALYSE ikont, így megkaphatjuk, hogy az egyes anyagokhoz mekkora befektetésre van szükség. Az analízis egyetlen hibája, hogy viszonylag sok pénzt nyúl le tőlünk.

COLONIES: Gyarmatok. Fontos, hogy ez az ikon csak akkor aktív, ha már van királyságunk. Ehhez azonban egy nagyobb területet (pl. Németország) kell elfoglalnunk. Ezután megkoronáznak bennünket. Na most, ha ennek a királyságunk, neadjisten gyarmata is van, elküldhetünk „néhány” hadihajót, hogy gyakorolják a kizsákmányolás c. történést. Mindig több hajót küldjünk, mert az út általában veszélyes, és biztos, hogy kevesebb tér vissza, mint amennyi elindult. A pénzzel két kör múlva érnek vissza. Az itt használt ablak alján a kék csik a moráit mutatja. Fontos!

FACTORY: Gyárakat építhetünk vele, tank, repülő és hajógyárat a kiválasztott területre. Egy gyár 200 ezer coin. Sajnos egy körben ez az ikon csak egyszer van.

PRODUCTION: A gyárakkal tudunk termelni, kiválasztjuk a területet, majd azt hogy mennyit állítunk elő. A termelések is pénzbe kerülnek! 1 repcsi = 5000; 1 tank = 5000; 1 hajó = 10 000 coin. 5 gyár 175/150/200-at bír előállítani. A gyártott egységgel azonnal tudunk lépni! Így megjatszhatjuk sok maní esetén, hogy az ellenféllel szomszédos területen építünk egy gyárat, gyártunk sereget és megcsapunk a melléte lévő területet is. Talán a repcsik a legjobbak (szárazföldön), úgyhogy a nyilat állítsuk nagy nyílra (a nyíl vigyú a nyílra és tűzgomb), ilyenkor 5-ösével lehet gyártani, majd autofire. A hajó csak a víz, vagy „annak közelében” tud lépni, de rá lehet rakni 5 tankot és 4 repcsit 1-re. (ill. fordítva.) Célszerű sűrűn használni!

BASES: Jó sok pénzéért bázist építhetünk

valamely területre. Nem sok értelme van, mert nem védekeznek sokkal jobban a bázisban a csapatok. Bőven elég a királyságokkal kapott bázisok. 1 ilyen 350 ezer, de ekkor kb. 1,5-szeres túlerő sem tud legyűrni. Ha egy ország királya leszünk, a fővárosban automatikusan építenek egy ilyen.

REVOLTS: Lázadás (forradalom). Ha valaki elkövette azt az ostobaságot(?), hogy egy területen >=50-es serege áll, ezzel megsemmisíthetjük azt, akár a hátszágban is, sőt egy kis seregünk is lesz ott. Pontosan annyiba kerül, amennyi az ott állomásozó Sereg ERTEKE!!! (Bázis pl. nem számít!) (Indítása: fire az „ablakán”). Vízen sajnos nem lehet használni, bár ott elsüllyedhet néhány hajó. Egy körben csak egyszer működik.

ANALYSE: Analízis. Ha a pénzünket akarjuk gyarapítani, de félünk, hogy a gép már kitermelt mindent, megnézhetjük, hogy mennyi érc van még a földben. nem nagyon éri meg, mert 250 ezer coinunk banja.

FINISH IT: Ezzel fejezhetjük be ténykedésünket és a következő játékos lép. Lépni egy csapattal úgy tudunk, hogy a csapatot jelző ponton megnyomjuk a tüzet, majd kijelöljük, hogy hová lépünk, és hány csapatrésszel. Amelyik csapattal egyszer léptünk, akkor azzal már csak a következő körben tudunk lépni. Ha elfoglalunk egy országresznnyi területet, mint pl. AUSTRIA-HUNGARY, BALKAN, RUSSIA, SWISS, GERMANY, NETHERLAND, akkor oda betöltődik egy korona és az ország egy területén kapunk egy bázist.

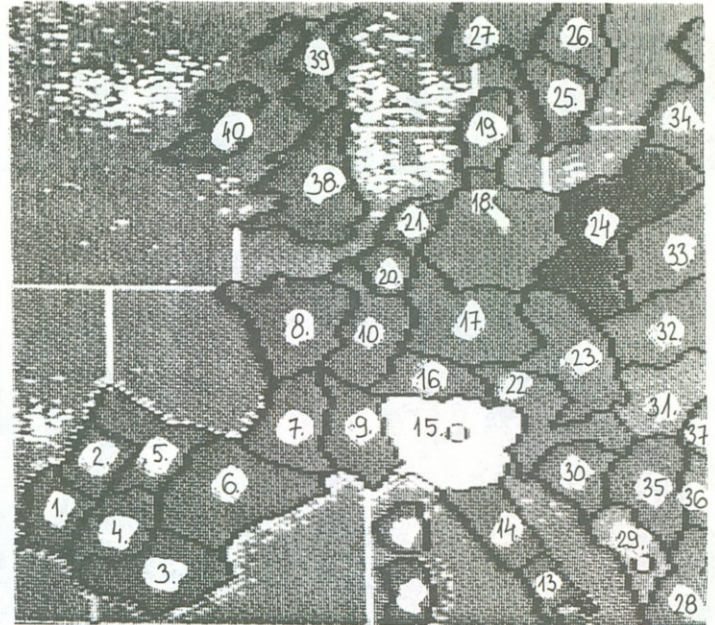
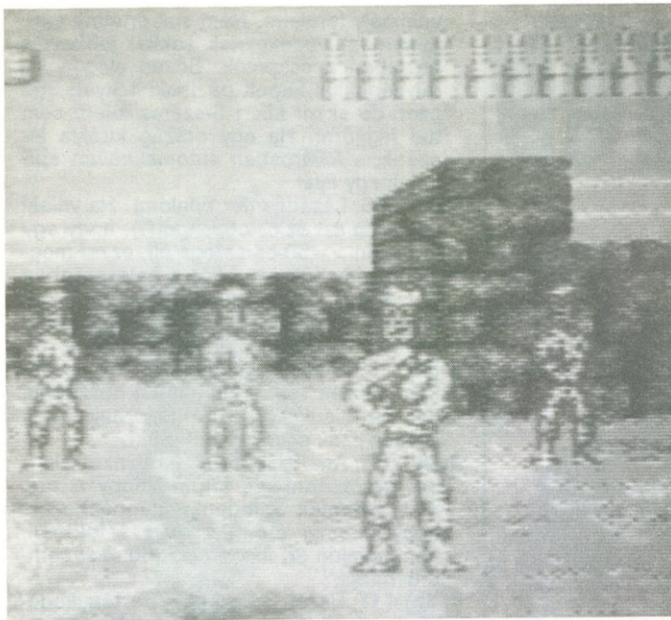
Talán el is kezdenénk játszani.

Ha kiválasztottunk egy földet, nézzünk körbe körülötte (nyíl a másik területeken), így megtudhatjuk, mekkora sereg van ott. (Ez mindig változik!) Általában, ha már 1 géppel többet küldtünk oda, az már a miénk is, de pl. a repcsik jobb, mint a tankok, szóval ez nem mindig jön be. Ha nem küldünk el elsőre mindenkit, a sereget több részre oszthatjuk. Egy-egy tankot mindig érdemes hátrahagyni, mert ha egy terület harc nélkül esik el, az ott álló bázis és gyárak is az ellenfélé lesznek.

Ha már van egy nagyobb földünk és egy milliónk, vegyünk 5 gyárat. (Inkább 2 hajót és 3 repcsit.) 40-50 hajót küldjünk kolonizálni, a repcsikkel pedig foglaljunk el újabb területeket, hadd adózzanak azok is. Néhány véletlen esemény is tarkítja a prg-t, pl. találtak x coin-t, adtak/elvesztettünk x gépet stb. Néha pedig lehetőséget kapunk, hogy leromboljuk az ellenfél gyárait egy területen. Ilyenkor jön egy borzalmas arcade rész a'la OPERATION WOLF. Egy célkezeszettel kell lepuffogatnunk néhány katonát. Remélhetőleg a játék elején feltett tréneres kérdésekre végig YES-t nyomkodtunk, így ez nem okoz különösebb gondot. Ha sikerült, akkor az azon a területen lévő gyárak megszűntek létezni. Néha az ellenfél is megjatsza velünk ugyanezt, ilyenkor lehet szidni. Ha lehet, a katonák fejére lövünk.

Másik ilyen arcade, ha valaki elvesztette területeit és a mi egyik követésünkhöz menekült. Ez esetben először egy szobába csöppenünk, majd 'SPACE'-re láthatjuk a követés épületét (vissza is 'SPACE'). Az épület felett ilyenkor láthatjuk, hogy éppen hanyadik emeleten tartózkodik az ürge. Ilyenkor is a fejt kell löni, de ha a keret fehérre vált 'SPACE'-re bújunk el/elő, mert a követés órei minket fognak leszedni. Ugyeljünk a golyóinkra (mind az 5 db-ra)!

Hát ennyi. A gép mindig azt a stratégiát követi, hogy hatalmas csapatokat halmoz fel hátszágában telepített gyáraira, majd eb



ből küldözget kisebb-nagyobb egységeket hódítani. A felhalmozott csapatokat elég nehéz kiirtani, célszerű úgy működni, hogy a két gép mindig ölje egymást, míg mi keverjük a harmadikat, majd szépen kiszorítva a másik kettőt is. A csatában mindig a több egységet számláló csapat győz.

Az egységek erősségi sorrendben vannak, leggyengébbek a tankok, legerősebbek a hajók, de mindig érdemes néhány tankot tartani, így azok fogják a legnagyobb veszteségeket szenvedni. A gépet még a leggyengébb fokozatban is igen nehéz meg-

nyerni, mert a gép képes egy területből hatalmas armádiát előállítani.

Összevetve egy elég tűrhető kis stratégiai játék ez a SCENARIO. Az egyetlen, ami idegesítő, a sok töltés. (Új játék, forradalom, királlyá koronázás esetén.) Ezt ki lehet küszöbölni, ha a felirat megjelenése után KIKAPCSOLJUK A LEMEZE-EGYSÉGET, majd kétszer tüzet nyomunk, és ÚJRA BÉKAPCSOLJUK. Másik ami kicsit furcsa, ahogy a játék nyeresé-
ésén értékkel. Talán arra ad több pontot, hogy minél reménytelenebb helyzetből nyer

tünk-e? Sok sikert, és ezúton mondunk köszönetet Harangozó Zsoltinak Békéscsabára, valamint MIKI(-ng)-nek Tapolcára, hogy beküldött tippjeikkel segítettek eme leírás elkészültét!

A végére könnyítésként egy kis táblázat a kezdeti értékekkel. A = Gyár; B = Coal; C = Iron; D = Copper; E = Tank; F = Airc.; G = Ship.

C64	✓	Plus/4	□
Amiga	□	PC	□

Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G	Nr.	Orsz.	A	B	C	D	E	F	G
1.	Spanyolo.	3	490	370	320	30	24	6	21.	Németo.	3	510	380	370	26	21	8
2.	Spanyolo.	3	420	400	420	29	23	6	22.	☒ Magyaro.	5	810	610	510	29	15	4
3.	Spanyolo.	4	600	430	210	28	19	11	23.	Magyaro.	5	830	640	530	27	11	—
4.	Spanyolo.	5	590	520	360	25	22	9	24.	Németo.	5	790	650	430	18	9	2
5.	Spanyolo.	5	610	580	500	28	19	9	25.	Norv.o.	3	570	540	410	27	21	7
6.	☒ Spanyolo.	5	580	470	250	24	15	6	26.	Norv.o.	3	560	590	380	10	21	7
7.	Franciao.	4	590	460	350	25	18	7	27.	☒ Noev.o.	3	510	460	400	28	22	7
8.	Franciao.	5	620	480	22	17	5	—	28.	Balkán.o.	2	630	370	510	25	23	19
9.	Franciao.	4	670	480	410	16	13	4	29.	Balkán.o.	2	510	430	340	0	25	10
10.	☒ Franciao.	5	890	780	590	11	9	3	30.	Balkán.o.	2	620	350	410	15	26	10
11.	Olaszo.	2	450	280	310	28	26	9	31.	Magyaro.	4	690	540	530	31	19	—
12.	Franciao.	2	440	270	210	27	25	10	32.	Magyaro.	4	780	770	520	0	18	—
13.	Olaszo.	3	450	390	420	4	4	2	33.	☒ Oroszo.	5	650	770	670	0	14	—
14.	☒ Olaszo.	4	520	420	490	0	19	5	34.	Oroszo.	5	530	730	580	10	10	3
15.	Olaszo.	5	550	480	380	17	16	5	35.	☒ Balkán.o.	4	580	450	380	30	22	—
16.	Olaszo.	4	470	360	340	29	27	—	36.	Balkán.o.	2	720	540	610	0	29	—
17.	Németo.	5	980	690	550	11	10	—	37.	Balkán.o.	2	890	690	520	26	31	—
18.	☒ Németo.	5	930	750	560	10	8	3	38.	☒ Britto.	5	950	720	510	11	9	3
19.	Norv.o.	3	470	380	350	26	19	6	39.	Britto.	4	670	510	340	25	13	5
20.	Franciao.	3	490	370	360	28	22	6	40.	Britto.	4	540	410	270	25	25	10

A ☒ jel azt jelenti, hogy ha az ország összes részét elfoglaltuk, a népünk ide épít egy bázist.

A 64-SZOLG ajánlata C64-re, kazettára

C105B: Cool Croc Twins (utántöltős) / Cabal (utántöltős) / Indiana Jones 3 (utántöltős)

C106B: GEM-X (utántöltős) / Indy Heat (utántöltős)

C107A: Linking Leroy / Relax / Hirnriz / Cops / World Rugby / Stuntman Seymour / Postman Pat 3 / Connect 5 / Graeme Intersoccer / Pro Eorit / The Final Encounter / Magic Ball / Fetris / Wrestling Superstars / Magic Rufus

C105A: Robotcop / T.C.M.Shymer / Catch / Inter.Tennis'92 / Nuts / Powers of Gloom / Danger / Pool'92 / Flappy / Box Mania 2. / Tetrados / Exis / High Memory / Piranha / Atalan / Plutonium / Spiranza / U-96

C107B: Greystorm (utántöltős) / Gremlins 2 (utántöltős)

C108A: Hook (30 perc, utántöltős)

C104A: Munch / Captain Dynamo / Hektik 2./ Mosquito / Worm'92 / John.U.Darts 2. / Hideous / Schere Papier / Bomber / Bangers & Mash / Moonraid'92 / Duckula 2. / Subsonic / Methodos / Slide / On A Move / Puzzlemania / American Wrestling

C104B: Barbaros/ Eggman / Dr.Foster / Int.Sports Challenge / All.Am. Basketball / Theseus 1. / Five A Row / Super Lem / Baller Up / Bully Sporting / Lemming Pre. / Cubin / Breakdon / Plexonoid / Hyperagressive / Snowman'92 / Arena

1 kollekció ára (30 perc): **350,- Ft.** 2 kollekció ára (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán **500,- Ft.** 4 kollekció 2 db. 60 perces kazettán: **900,- Ft.** 6 kollekció 3 db. 60 perces kazettán: **1.300,- Ft.** A rendelést 10 napon belül utánvétellel postázzuk. Az eddig meglévő programokról felbélyegzett borítékért listát küldünk. A hibásan másolt játékokat díjmentesen újrámásoljuk!

64-SZOLG, 2030 ÉRD, Pf.: 4.

AIRBORNE RANGER



Hmm, igaz ez egy '88-as játék, tehát nem lehet elmondani róla, hogy újdonság, de talán egy leírást megér, mert az nem árt hozzá, egyrészt mert Microprose stuff, no meg egyébként is megvan C64-re, Amiga-ra, sőt PC-re is.

A főmenü három pontból áll:

1. **Assign a practice ranger:** Ugyanazok a küldetések (ld. később), mint a 2. pontnál, de beíratkozni nem kell, előléptetés sincs, és hadjáratot sem lehet választani.



2. **Assign a veteran ranger:** itt már lehet lépkedni a ranglétrán, medálokat is lehet szerezni, és hadjáratot is indíthatunk.
3. **Format a new roster diskette:** Álláslemez formázása. A 2. ponthoz elengedhetetlen, a gép minden küldetés után elmenti a játékkállást.

Először a érdemes a **PRACTICE RANGER**-fokozatot választani, ez a gyakorlás, de még így sem lesz olyan egyszerű! Ha azt akarjuk, hogy élesben menjen a játék, akkor válasszuk a **VETERAN**-t!

Ezt követően 12 küldetést válszthatunk:

1. **Destroy a munitions depot:** lőszerraktár kiiktatása. Egy lőszerraktárt kell felrobbantunk gránáttal, rakétával vagy időzített bombával. (A fegyverek használatát lásd később.)
2. **Steal a code Book:** titkos kód ellopása. Egy kézikönyvet kell ellopunk. Ez úgy történik, hogy nekimegyünk az asztalnak, ahol a kézikönyv van. (Elég szerencsétlenül az „udvar” közepén, nyílt helyen van.)
3. **Disable enemy aircraft:** repülő felrobbantása. Egy ellenséges repülőgépet kell felrobbantunk rakétával. Vigyázzunk, mielőtt a célt megsemmisítenénk, ne nagyon használjunk gránátot, rakétát pedig egyáltalán ne, mert ez felkelti az ellenség figyelmét, és a repülőgép elrepül.
4. **Capture an enemy officer:** foglyul kell ejteni egy tisztet. Itt egy tisztet kell kivégeznünk, aki a terepen levő sátrak valamelyikében rejtőzik. Legtisztább, ha az összes sátrat felrobbantjuk (gránátokkal). A tisztet két ruhájáról ismerni meg. A sátrakba azért érdemes benézni, mert löszert találhatunk.
5. **Cut a pipeline:** olajvezeték tönkretétele. Egy olajvezetékot kell elvágnunk. Ez úgy lehetséges, hogy felrobbantjuk a szivattyúházat, ami körbe van aknásítva. A szivattyúházat csak időzített bombával lehet felrobbantani. Az aknamezőt pedig gránáttal tudjuk hatástalanítani.
6. **Knock out enemy radar array:** kül. radarállomások megsemmisítése. 3 darab radarantennát kell felrobbantani, az eszköz szabadon választott, csak a rakéta és a géppisztoly hatástalan ellene.
7. **Disable SAM site:** gépfegyverállások szétrobbantása. A feladat egy SAM rakétaállás felrobbantása. Vigyázat, a célt minibunkerek veszik körül.
8. **Liberate a P.O.W camp:** kiszabadítani a foglyokat. Hadifoglyok kiszabadítása. Itt sem szabad szükségtelen lövöldözéssel és robbantással felfednünk magunkat. A mentés úgy történik, hogy felrobbantjuk a börtön melletti tetraédert (gy.k.: piramist), és a kapcsolót átkapcsolva védjük a rabokat a gép érkezéséig.
9. **Photograph an experimental aircraft:** ellopni egy új gép tervrajzait. A feladat egy titkos repülőgép lefényképezése. Itt se fedjük fel magunkat előre. Ha sikerült bejutni a hangárba, emberünk automatikusan aktivizálja a fényképezőgépet, és 6 felvételt készít.
10. **Free the hostages:** túszoikat kell kiszabadítani. Most túszoikat kell mentenünk. Gránáttal kirobbantjuk a sziklabörtön ajtaját, és védjük a foglyokat a gép érkezéséig.
11. **Create a diversion:** eltéríteni egy repülőgépet. Ebben nincs semmi nehézség, csak el kell jutnunk a határig, és megvárni a gépet. Vigyázat, itt nem lehet



előbb hívni a felszedő helikoptert, ki kell tartanunk annak érkezéséig.

12. **Delayed sabotage:** szabotázsakció akadályozása. Fel kell robbantani a repülőgépek számára fenntartott üzemanyagraktárt (hordókat) csak időzített bombával. Itt sem szabad előre felfednünk magunkat.

Választás után a feladat részleges kielemezése következik, majd következik a nehézségi szint beállítása. A legkisebb szinten (1-3) az ellenség még nem használ gránátot, a legnehezebb szinten kevesen használnak gránátot (mert a többség rakétavetővel manipulál).

Elolvashatjuk a küldetés szövegét, majd pedig összeállíthatjuk, hogy mi legyen az utánpótlási csomagban. Felül láthatjuk a zsák képét, alatta, hogy mennyi fér még el benne (CAPACITY), legalul pedig az egyes dolgok képét, a mellettük lévő szám azt jelzi, hogy mennyi helyet foglalnak el. Alul középen egy menü található:

CLEAR: törli a zsákot

STANDARD: standard felszerelés (1 LOW ROCKET, 1 TIME BOMB, 1 elsősegély láda, 3 gránát, 3 táv)

DONE: irány a játék

(Véleményünk szerint a TIME BOMB haszontalan dolog — az alapfelszerelésben ugyanis van egy, tehát helyette nyugodtan be lehet tenni egy gránátot, és egy tárat.)

Már repülünk is egy sz** repülőn (felülnézeti kép). Repülés közben elhelyezhetünk 3 utánpótláscsomagot, lehetőleg egyenletesen elosztva a pályán, ahol ki fogunk kb. ugrani, oda nem árt rögtön elhelyezni a legutolsót. Mi csak legutoljára potyanhatunk ki, a pálya végén (csengő szólal meg!), ekkor egy nagyléptékű térképen szemlélhetjük a terepet. A gizda muksó, aki kezében fegyvert tart, azok lennének mi. A halálfejek jelzik az aknamezőt, a lövészárkokat hosszú széles sáv, falakat, drótkerítéseket és esetleg hóbuckákat hosszú vékony vonal (pl. szögesdrót kék vonal), a kőfalat vastag barna vonal jelzi, ezt semmilyen módon nem lehet átlőni, se felrobbantani. Az ellenséges állások kis négyzet alakú biznyók hengerek. Csomagjainkat kis x jelöli. A nagy X a minket és a cuccot (ami lehet fogoly is) elvívó helikopter érkezési helyét mutatja. Vannak még tavak, dombok, hómezők is. A térkép alatt leolvashatók fegyvereink, sérüléseink és az elsősegélycsomagok száma. 60 perc áll ren

delkezésre az akcióhoz, ezután megjön a helikopter. Mire elérünk a célobjektumhoz, jónéhány ellenséges katonával és objektummal találkozhatunk magunkat szembe. Ezek ellen van a CARABINE [géppisztoly], LAW ROCKET [páncélölkö], GRENADE [tojásgránát] és közelharcban a kés is. A TIME BOMB [időzített bomba] a kijelölt objektum ellen használható, a páncélölkö pedig bunkerek ellen.

A monitor bal felső sarkában látható egy kis négyzet. A négyzeten belül a bal felső sarokban jelenik meg az aktuális fegyver képe, alatta pedig a belőle rendelkezésünkre álló mennyiség. Alatta vehetjük szemügyre a hátralévő időt mp-ben és a sebesüléseink számát (3 mező). Ettől jobbra van a pulzusunk illetve az EKG-görbénk.

A bunkereket és egyéb épületeket gondoljuk mindenki felismeri. A jégen nyugodtan át lehet sétálni, de vigyázzunk a megrepedt részekkel. A tóba is belemehetünk, de lassabban haladunk benne, sőt még kúszhatunk is benne, de ha sokat vagyunk víz alatt, azt az egészségünk bánja (+ egy sérülés). (Ennek azért van előnye is: ha partközeli kúszunk a víz alatt, váltsunk át gránátra. Ha egy ellenséges katonát arra vetne a balsorsa, csak nyomjuk meg a tüzet. Emberünk feláll, eldobja a gránátot, majd újra hasra vágja magát. Szegény katona scsem tudja meg, hogy mitől robbant fel. Ugyanezt a módszert lehet használni a lángszórós ürgénél is, rakétavetővel.)

Az utánpótlást egyenletesen szórjuk le. Ha az árkokban, vagy a mocsarakban lefekszünk, akkor az ellenség nem vesz észre (itt lehetőség nyílik egy kis szórakozásra: lehasalunk az árkokban és megvárjuk, amíg jön valaki. Ekkor lőjjünk egy keveset. Erre a katona odarohan az árok széléhez, körülnéz, megfordul és elmegy. Ha ezt sokáig csináljuk, akkor esetleg egy gránátot kapunk a nyakunkba.)

Ha az aknamezőre gránátot dobunk, akkor a gránáttal együtt felrobban az akna is.

Ha valami fal elől, vagy az árokból hasalva kilövünk egy rakétát, akkor az az akadálynál felrobban. Velünk együtt.

Ha a bunkerre gránátot dobunk (ez csak kis távolságról lehetséges), akkor a robbanás minket is elérhet.

Bunkerből kétféle van: az egyik betonból készült, amelyet csak a rakéta visz szét, a másik pedig fából v. kövekből rakott, erre elég a gránát is.

A szögesdrótot egy gránáttal meg lehet szüntetni.

Ahol a jég repedezett, ott ha rámegyünk, akkor beszakad.

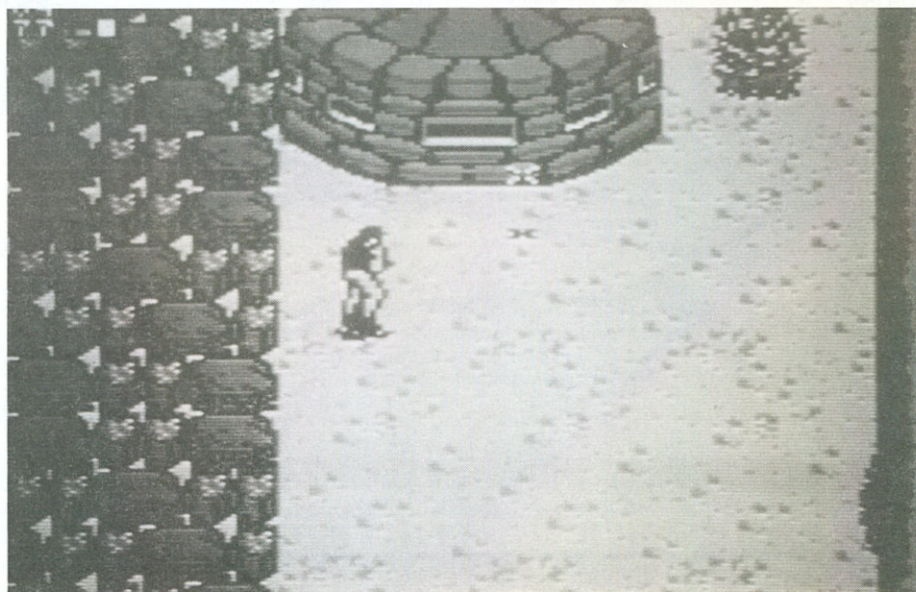
Végül következnek a billentyűzet-kiosztás:

C64-en az irányítás: JOY PORT2, a többi gépen kurzorgombok, illetve joy., vagy egér;

	C64	Amiga	PC
géppisztoly	'F1'	'F1'	'F1'
gránát	'F3'	'F2'	'F2'
rakétavető	'F5'	'F3'	'F3'
kés	'F7'	'F4'	'F4'
időzített bomba	'5-6-7'+tűz	'5-6-8'+tűz	'5-6-8'+tűz
elsősegélycsomag használata	'INST/DEL'	'INST/DEL'	
'BACKSPC'			
térkép	'RUN/STOP'	'F9'	'F9'
kúzás vagy ballagás	'SPACE'	'SPACE'	'SPACE'
helikopter hívása	'ESC'	'ESC'	'1'
sebesség; futás	'CRSR fel, le'	'F10'	'+/-'
csomag ledobás, tűz	'RETURN'	'ENTER'	'ENTER'

Nyomás gyerekek, még mindig csak az 1. küldetésnél tartotok?

C64	<input checked="" type="checkbox"/>	Plus/4	<input type="checkbox"/>
Amiga	<input checked="" type="checkbox"/>	PC	<input checked="" type="checkbox"/>





KILLED UNTIL DEAD

Köritekben népszerűek a nyomozós kalandjátékok is. Annak ellenére, hogy itt-ott fel-felbukkantak tippek, ötletek ehhez a játékhoz, mégis sokan kérik, hogy írjunk róla, mi meg hagyjuk magunkat rábeszélni.

Történt egyszer, hogy London City egyik előkelő HOTEL-jában, a Gargoyle szállóban összejött 5 krimi író (Jaitából jöttek, vagy honnan a francból? — CoVboy) abból a célból, hogy elképzelt történeteiket meg is valósítsák. Mi fogjuk alakítani *Hercule Holmes* nyomozó személyét, akinek bőrében 12 kemény óránk marad arra, hogy mindent kinyomozzunk.

Elsőként beiratkozhatunk a Nyomozóképző suliba, ahol elsajátíthatjuk a nyomozáshoz szükséges ismeretanyagot. Ezután egy iro-

dában találjuk magunkat. Az asztalon találunk telefont (PHONE), dossziékat (FILES), feljegyzéseket (NOTES), valamint egy íróasztalt.

Először is hívjuk fel (telefonon) valamelyik személyt. Ekkor négy kérdés közül kell kiválasztunk egyet. Ha rosszat kérdezünk, akkor az illető kijelenti, hogy csak tapogatózunk és egy jó ideig nem hívhatjuk újra. Ha jót kérdezünk, akkor elkezdhetünk kérdéseket feltenni a gyilkossággal kapcsolatban. Ha hamar ki akarjuk deríteni a gyilkosságot, akkor a következőképpen kezdjük el a kérdezősködést. Az öt személyből egy a gyilkos és egy az áldozat. Az áldozat nem tud semmit, a gyilkost nem kérdezhetjük a gyilkosról (önmagát nem árulja el). A maradék három emberből egy kell későbbre, így marad kettő. Ettől a két ember

től fogjuk összeszedni a szükséges infókat. A nyomozást úgy kezdjük el, hogy valakit megkérdezzük a gyilkosról.

Ha valamely válasznál a „megszólítás” sárga és a képen az emberünk képe megváltozik (ijedtebb lesz, elsárgul), akkor jó nyomon járunk. Ha mindegyik kérdésre nyugodtan felel (piros az egész szöveg), akkor vagy a gyilkossal vagy az áldozattal van dolgunk.

Ezután az emberünket kérdezzük tovább az áldozatról. Ha ekkor is nyugodtan válaszol minden kérdésre, akkor az áldozat ő lesz. Ha ezen kérdések valamelyikére pánikba esik, de a gyilkos személyére tett kérdésekre nem esett pánikba, akkor a gyilkossal beszélgetünk. Ha mindkét esetben volt olyan személy, akinél megijedt, akkor a keresett két személy az, akinél sárga volt a „megszólítás”. Ha már tisztáztuk a gyilkos és az áldozat személyét, akkor elkezdhetjük a helyszín és a fegyver kiderítését. Két személyről már tudjuk, hogy kicsoda, a maradék három közül válasszunk ki egyet, és őt kivéve mindenkit kérdezzünk meg a fegyverről és a helyszínről. Ahol sárga a „megszólítás”, az lesz a jó.

Ha megvan a hely és a fegyver, akkor azt az embert, akit még nem kérdeztünk semmiről, most kérdezzük meg a gyilkosról, az áldozatról és a fegyverről. Ha jól csináltuk, akkor az egész szöveg sárga lesz. Ha megfigyeltük, eddig úgy válaszoltak, hogy ha xy a gyilkos, áldozat stb., akkor ki vagy mi nem lehet az áldozat, fegyver stb. Most viszont már azt mondja az ipse, hogy ha xy az áldozat, gyilkos stb., akkor ki vagy mi a gyilkos, áldozat stb. Így könnyen ellenőrizhetjük, hogy jól dolgoztunk-e?

Miután az emberünket megkérdeztük a helyről is (ismét sárga válasz), letesszük a kagylót. Itt jegyeznénk meg, hogy egy hívás alatt max. 4 kérdést tehetünk fel, ez után automatikusan lerakjuk a kagylót. Így a gyilkos és az áldozat személyét egy-egy hívás alatt ki lehet deríteni, a fegyver (5féle) és helyszín (sok) kiderítéséhez többször fel kell hívni az illetőt. Az utolsó embert tehát úgy kell kérdezni, hogy rögtön a legvalószínűbb gyilkosra kérdezzünk rá, és nem dumáljuk végig a lehetőségeket (ugyanígy kérdezzük meg az áldozatot, fegyvert, helyszínt) egy hívás alatt mind a négyet. Ha már biztosak vagyunk a dolgunkban, akkor hívjuk fel a gyilkost és gyanúsítsuk meg. Ekkor fel kell sorolni az áldozatot, a fegyvert és a helyszínt. Ha valahol tévedtünk, akkor lelének, ha nem, akkor a gyilkosság indítékát kell megnevezni. Ez egyébként a legnagyobb szemétség a játéokban. Az okra ugyanis a kihallgatott beszélgetésekből lehet rájönni. Az okok egyébként hatalmas marhaságok pl.: első esetben azért robbantják fel a vénasszonyt (hehehe), mert felzabálta az összes zabkását, a legnehezebb ügyben viszont azért mérgezik meg az öregembert, mert kövérebb, mint bármelyik más szereplő.

Ha kiderítettük az okot, akkor jön a gratuláció és a tanulság. ha ezt is túlítettük, új bűnesetet választhatunk és az egész kezdődik előlről.

21 egyre bonyolultabb bűnesetet kell kinyomozni, amely egy jó ideig megúnhatatlanná teszi a játékot, még így is. Nehezebb esetekben vannak gondok is, pl.: több lehetséges gyilkos stb.

Ha ilyet tapasztalunk, akkor addig kérdezzünk, míg tuti nem lesz a dolog. Szerencsére ekkor már többször is kérdezhetünk egy dologról (az elején max. kétszer), így több infóhoz jutunk.

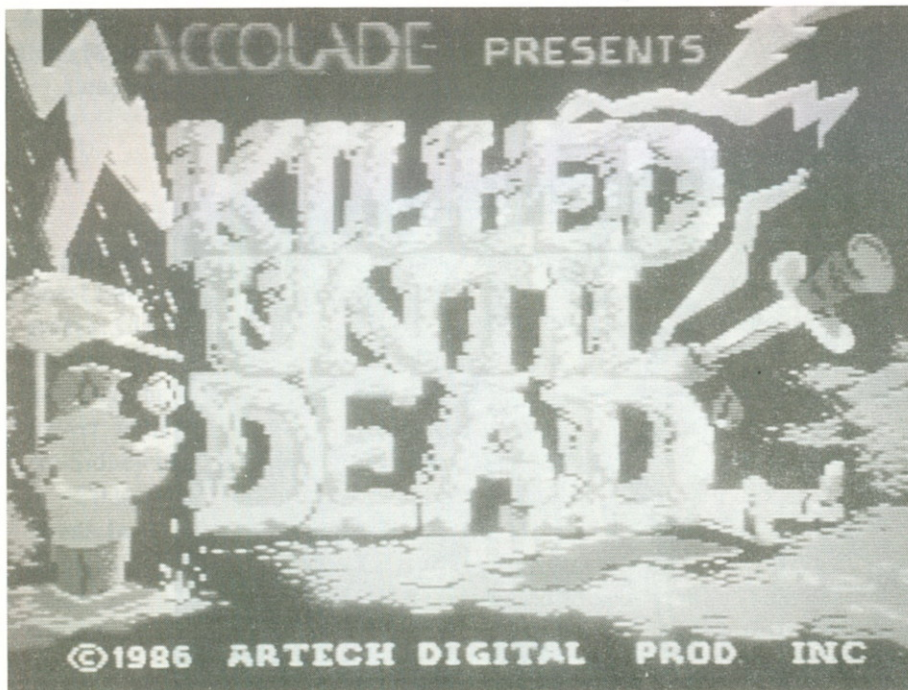
Billentyűk:

'F1' — új eset választása

'F5' — hangok ki/be

'F7' — PAUSE

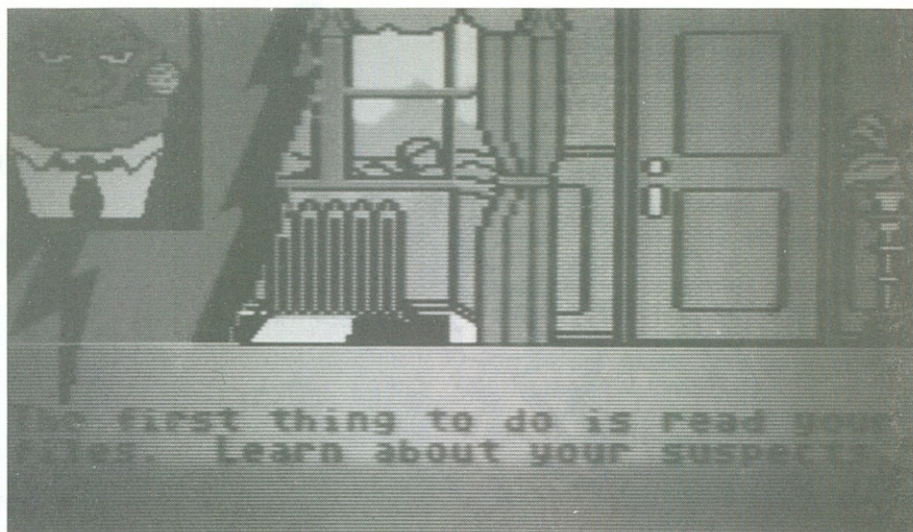
Egyéb dolgok: JOY



Már említést tettünk a vezérlő pultról: **SURVEILLANCE**. Itt pimaszkodhatunk. Pl. be lehet törni bizonyos helyekre, monitoron kifigyelhetünk beszélgetéseket, melyeket szalagra is vehetünk.

Fontos, hogy éjjelig mindenképpen cseledjünk, mert lelőnek. Ez történhet akkor is, ha rosszak a nyomok a letartóztatásnál. Erre nagyon oda kell figyelni, mert van olyan ügy, melyben két megoldás lehetséges, de csak az egyik jó. Pl. PUBLISH OR PERISH.

Segítségképpen itt a puska, de véleményünk szerint izgalmasabb a játék, ha ezeket az információkat letakarjuk, és úgy játszunk. Jó nyomozást HÖLMES-ek!



LEVEL I. ELEMENTARY MY DEAR WATSON

1. pálya

gyilkos: Sydney
 áldozat: Agatha
 hely: Mike's room
 fegyver: bomb
 ok: zabpelyh (3.), megette a zabpelyhet (oatmeat)

2. pálya

gyilkos: Peter
 áldozat: Claudia
 hely: Peter's room
 fegyver: gun
 ok: 3.

Break In

1981, The Mousetrap,
 6400000000:1, Brazil

3. pálya

gyilkos: Agatha M.
 áldozat: Mike

hely: Peter's room
 fegyver: bomb
 ok: Mike filled your chamberpoint with oil
Break In
 Sydney - Micro.
 Peter - Belgium
 Claudia - --
 Agatha - Arsenic
 Mike - Dr Fu Matchu

4. pálya

gyilkos: Mike
 áldozat: Peter
 hely: Agatha's room
 fegyver: knife
 ok: Peter was black mailing you
Break In
 Sydney - Poisonid Shot
 Peter - The Bobettes

Claudia - Down by the River
 Agatha - Mary Tyler Moore
 Mike - --

5. pálya

(Banana Folies)
 gyilkos: Agatha
 áldozat: Mike
 hely: Mike's room
 fegyver: poison
 ok: 3.
 (You WONTED MIKE'S YIPSY ...)

Break In

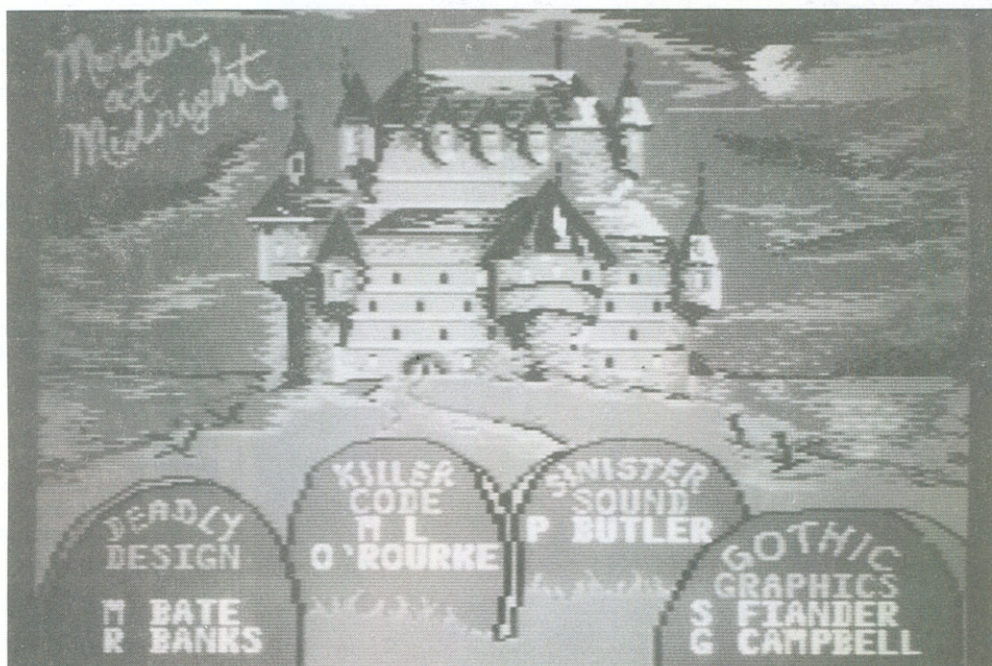
Sydney - Backgammon
 Peter - Paul Drake
 Claudia - no one
 Agatha - --

6. pálya

(A Case for the Birds)
 gyilkos: Claudia
 áldozat: Mike
 hely: Mike's room
 fegyver: bomb
 ok: he blew your bo away
Break In
 Sydney - Vermont
 Peter - 222
 Claudia - Humphrey Bogart
 Agatha - Sparrow / arrow
 Mike - --

7. pálya

(Fast Food Fight)
 gyilkos: Mike
 áldozat: Sydney
 hely: Patio
 fegyver: poison
 ok: He would.... (1.)



LEVEL II. PUBLISH OR PERISH

1. pálya

(Publish or Perish)

gyilkos: Agatha

áldozat: Peter

hely: Foyer

fegyver: poison

ok: Peter was grabbing all the promo \$\$

Break In

Sydney - Peter Falk

Peter - Roman Rolanski

Claudia - Flattop

Agatha - -

Mike - -

2. pálya

(The Rat Trap)

gyilkos: Peter

áldozat: Agatha

hely: Sydney's room

fegyver: poison

ok: (1.)

Break In

Sydney - 1.

Agatha - 2.

Peter - 29

Claudia - Red

Mike - -

3. pálya

(Blackmail)

gyilkos: Agatha

áldozat: Mike

hely: Foyer

fegyver: Ch. shaw

ok: 1. (Blackmailed...)

Break In

Sydney - Tom Wolfe

Agatha - Detroit

Peter - A bullet...

Mike - The Clanto

Brothers

Claudia - 1952

4. pálya

(Of Pooches and Pillows)

gyilkos: Claudia

áldozat: Mike

hely: Claudia's room

fegyver: knife

ok: (2.)

Break In

Sydney - -

Peter - Bitter almonds

Claudia - Hercule Poirof

Agatha - Angela Lansburg

Mike - Sherlock Holmes

5. pálya

(Computer Chronicles)

gyilkos: Mike

áldozat: Claudia

hely: Claudia's room

fegyver: bomb

ok: (3.)

Break In

Sydney - Oil Comp

Peter - Stockbroker

Claudia - A Shot in the Dark

Agatha - Angela

Lansbury

Mike - 3.

LEVEL III. - CASES FOR THE CUNNING

1.pályá

(The Case of the Mutilated Moose)

gyilkos: Peter

áldozat: Sydney

hely: Patio

fegyver: gun

ok: He ran over your brother

Break In

Sydney - -

Peter - Bina Crossby (3.)

Claudia - -

Agatha - Bare Knuckle

Boxing

Mike - Qua Seraisera

2. pálya

(The Mystery of the Leaping Fish)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: hall

fegyver: gun

ok: Peter stole your "fish" plot

Break In

Sydney - Traris McGee

Peter - Soff soled shoes

Claudia - Sherlock

Holmes

Agatha - Murp the Surf

Mike - Cricket

3. pálya

(Paint by Numbers)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: hall

fegyver: gun

ok: Peter ruined your reputation

Break In

Sydney - Vineenco

Agatha - -

Peter - Mary Tyler Moore

Mike - -

Claudia - Blackjack

4. pálya

(Practical Pastimes)

gyilkos: Mike

áldozat: Agatha

hely: library

fegyver: gun

ok: She pulled too many practical joker

Break In

Sydney - Dr. Antuirete

Louis

Peter - Sir Alic Guinness

Claudia - Baker Street

Agatha - Beekeeping

Mike - Mairget

5. pálya

(A Stich in Time)

gyilkos: Mike

áldozat: Claudia

hely: Mike's room

fegyver: knife

ok: Claudia squeezed you out of the deal

Break In

Sydney - A circus

elephant

Peter - Jimmy Hotta

Claudia - Chicago

Agatha - Yankee

Mike - Billy the Kid

LEVEL IV. SUPERSLEUTH

1. pálya

(Last Laff)

gyilkos: Claudia

áldozat: Sydney

hely: Agatha's room

fegyver: bomb

ok: Sidney said you were Cousy writer

Break In

Sydney - 4

Peter - 2

Calaudia - -

Agatha - Phillis Dorothy

Mike - -

2. pálya

(Motherly Love)

gyilkos: Agatha

áldozat: Sydney

hely: patio

fegyver: knife

ok: You wanted Mike's inheritance

3. pálya

(Rhymes and crimes)

gyilkos: Claudia

áldozat: Agatha

hely: library

fegyver: gun

ok: Jealousy

4. pálya

(The Scales of Justice)

gyilkos: Claudia

áldozat: Peter

hely: patio

fegyver: poison

ok: He weighs less than the rest

Break In

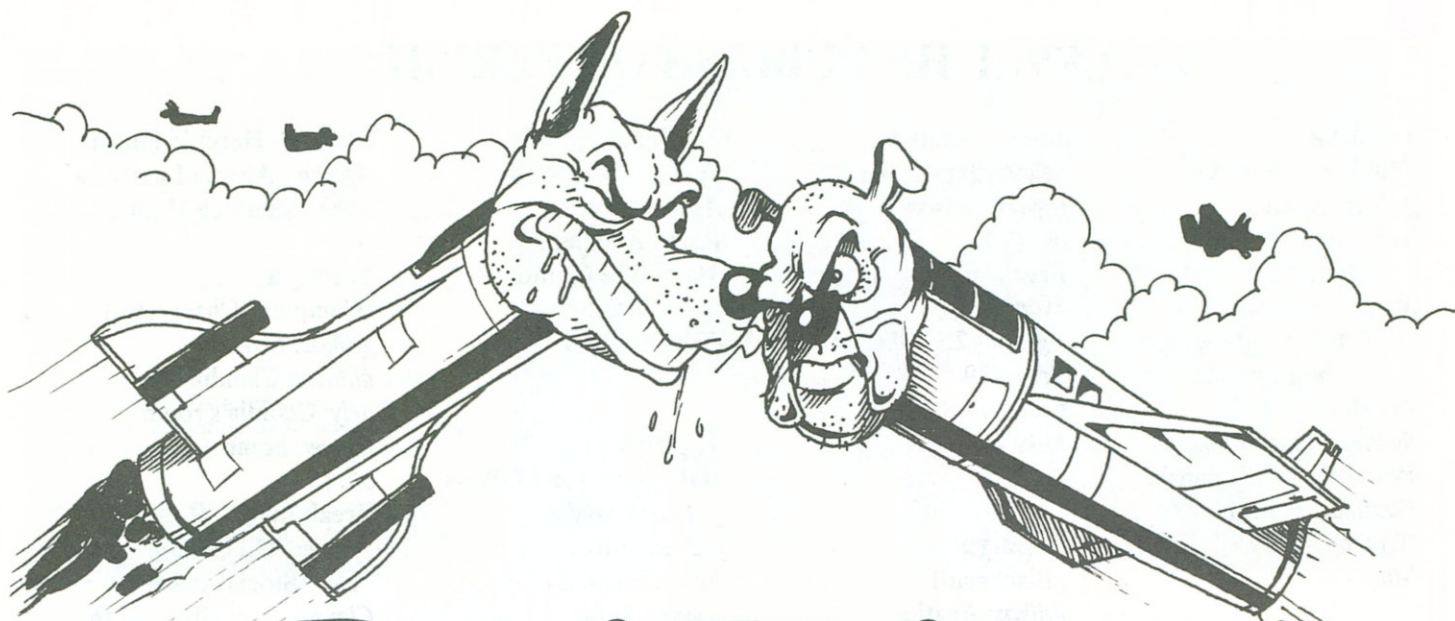
Sydney - Beekeeper

Agatha - Rammser

Claudia - Danger Man

Mike - E.A.Poe

Peter - -



DOG FIGHT Getto

A **MICROPROSE** programozói ismét egy baba kis programmal rukkoltak elő a RAP-ülés kedvelői számára. Ugy tűnik nem hagyta őket nyugodni a gondolat, hogy bár számos szimulátor programot készítek, igazából nem sok olyan akadt köztük, amelyik előnyben részesítette volna a tiszta légi harc szimulálását. Ezt a hiányt pótolva készült el végre 1993-ban a **DOG FIGHT** (No, azért nem kellett volna annyira sietni fiúk! CoVboy).

Aki egy kicsit is ért a repüléshez az most minden bizonnyal felkapja a fejét, és azt gondolja, hogy 'Légi harcot szimulálni? Szinte lehetetlen!', mert a légi harc kimene-tele a pilóta felkészültségén, tapasztalán, jó reakció-készségén, és talán egy kis szerencsén is múlik (No meg a repülőgép típusán is, de ezt szándékosan nem említettük). Aki egy csöppet ennél is többet tud a repülésről az még mást is ide tudna biggyeszteni, aki pedig még ennél is többet, az nagy valószínűséggel pilóta(kéksz). Mi mégis maradjunk meg a számítógépnél és ennél a programnál, mivel ez a pár sorocsk a inkább azoknak szól, akiknek a gázadagoló karját '+' illetve '-' billentyűnek, a botkormányát pedig joysticknek hívják, és soha- sem sérülnek meg, ha gépük lángolva a földbe csapódik.



A program indulásakor négy nyelv közül választhatjuk ki azt, amelyik számunkra a legszimpatikusabb, vagy amelyiket értjük is egy kicsit (**Há-há — CoVboy**). Ezután egy jelszavas védelemmel találkozunk, de mi nem esünk kétségbe, mivel nálunk van a CoV 35. száma, fellapozzuk az Elsősegélyt és beírjuk azt a szót amelyikre a program éppen kíváncsi (Azért, ha ezt az akadályt nem kell legyőznünk, ne essünk kétségbe...).

PC-n a játék kezdetén egy konfigurációs menüben beállíthatjuk a grafikára, a hang-

ra stb. vonatkozó opciókat. Ezek kezelése elég értelemeszerű, így nem térünk ki a részletezésére.

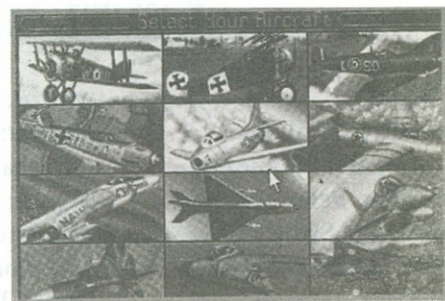
A következő képernyőn a három játékmód közül választhatunk.

Duel Mode: Egy általunk kiválasztott történelmi korban harcolhatunk az akkori leg-híresebb gépekkel, melyek száma több mint egy tucat.

Mission Mode: Az I. Világháborútól kezdve a Szíriai konfliktusig hajthatunk végre küldetéseket.

What If? Mode: Szabadon szárnyalhat a fantáziánk, miközben lehetőségünk nyílik a legkülönfélébb gépekkel küzdeni. Itt lehet kipróbálni például azt, hogy milyen lehet egy F-16-ossal vadászni egy *Fokker Dr.I*-re, bár az igazat megvallva fordítva még élvezetesebb...

Most nézzük először a **Duel Mode**-ot. Itt hat történelmi esemény közül választhatunk, s mindegyikhez az akkori idők két legismertebb géptípusát ajánlja fel a program. Erdemes minden géptípust kipróbálni, mivel nagyon szép a műszerfal grafikája. A gép kiválasztása után meghatározhatjuk, hogy milyen pozícióból akarjuk kezdeni a harcot. Itt ér az első meglepetés miniket, mert az ellenfél az alapvető légi manőverek közül szinte csak a *Scissors* elnevezésű fordulózást ismeri. Ez annyiból áll, hogy a gép jobbra vagy balra bedöntve hajt végre irányválttatást. Ezáltal könnyű vadászatot jelent az ellenfél megsemmisítése, ha a megfelelő gázadással és a jó ütemben végrehajtott fordulókkel sikerül a gép háta mögött maradni és a jó tüzelőhelyzetet felvenni. (No meg persze löni...) Ennek a módnak sajnos az egyik legnagyobb hátránya, hogy semmilyen formában nem díjazza az eredményeinket. Kapunk ugyan egy elismerő mondatot, miszerint nagyon jól tettük a dolgunkat, de a következő billentyű leütésére ismét csak a menüben találjuk magunkat. (Véleményünk szerint egy hi-score lista simán belefért volna a programba.) Ennek ellenére azokkal a gépekkel, amelyek nem rendelkeznek irányított rakétával, csak gépgyűval, nem túl egyszerű az ellenfelet kilőni. Ez különösen igaz ha a Koreai konfliktusban a *Mig-15*-öst vagy az *F-86 Sabre*-t választjuk, mivel ezek már viszonylag gyors gépek, így elég körülményes a jó pozíciót kiválasztva folyamatosan követni az ellenfelet.



Most nézzük a **Mission Mode**-ot. Itt is először azt kell eldöntenünk, hogy melyik kor-szakban akarjuk a feladatunkat végrehajta-ni, ezután ismét a géptípus kiválasztása következik. Most megkapjuk a küldetés le-írását. Ezt mindig olvassuk végig, ennek hiányában ugyanis céltalan repkedésbe torkolhat ténykedésünk. A *Resources* menüt kiválasztva tudunk a küldetésben résztvevő többi gépnek feladatokat adni. Ezek a következők:

Patrol

Ki kell választani a térképen egy területet a járőrözéshez.

Attack

Egy célpont támadása. Ezt választva egy másik ablak tűnik fel, amelyről ki lehet választani a célpontot.

Support

Kijelölhetünk egy gépet, amely védelmez a támadásban.

Defend

A megvédeni kívánt objektum kijelölése. Próbáljuk meg jól megszervezni a küldetésünket, mert a fent említett tervezést használva könnyebben oldhatjuk meg a feladatunkat.

A küldetés megkezdése.

A saját légi bázisunk kifutópályáján áll a gépünk. Az 'F9'-es billentyű segítségével megtekinthetjük a térképünket, ahol is a 'T'-vel váltogathatjuk a célpontokat. A program egyébként folyamatosan közli velünk a cselekményeket (milyen gépek szálltak fel stb.). A numerikus billentyűzet '+' ill. '-' billentyűi segítségével pedig a térképet nagyíthatjuk, vagy kicsinyíthetjük. Az 'F10' billentyűvel magukat az objektumokat tudjuk megtekinteni — bár csak madártávlatból. A 'Shift/T'-vel térhetünk vissza saját gépünkhöz.

Miután kinézeltük magunkat, itt az ideje felszállni. Engedjük le a *flaps*-nek nevezett herkentyűnkét ('**J**' bill.). A '**Shift/+**' billentyűvel adjunk maximális gázt. Apró kormányozdatokkal korrigáljuk a gép mozgását ahhoz, hogy az a kifutón maradjon. A megfelelő sebesség elérésekor finoman húzzuk meg a botot, s amikor gépünk már a levegőben van, a futómű behúzásával folytassuk munkálkodásunkat ('**G**' billentyű). Jöhet a *flaps*-herkentyű ('**J**' billentyű). Ha tudjuk mi a feladat, akkor hajtsuk végre, ha nem jegyeztük meg, akkor nézegessük a térképet és próbáljunk meg valami ellenséges célpontot keresni. Ha ehhez sincs kedvünk, csak a leszállás maradhat.



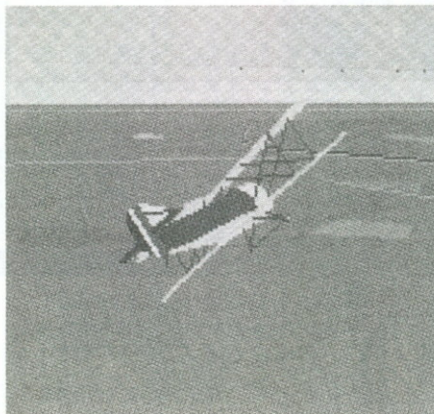
Amennyiben végrehajtottuk a küldetést, kapunk egy üzenetet, miszerint a küldetés sikeres volt, s visszatérhetünk a bázisunkra. A visszataláláshoz mindenképpen a térképet kell használnunk. Keressük meg bázisunkat, repüljünk oda, és navigáljunk a leszállóirányra. Figyelem! A gépekkel csak a kifutópályákon tudunk sértetlenül leszállni!



A leszállóirányon repülve közelítsük meg a kifutót, használjuk a törzsféklapokat (no persze, ha rendelkezik ezzel a kútyúval gépünk...), csökkentsük a sebességet, engedjük ki a féklapokat, s végül a futóművet. Nagyon finoman engedjük le masinánkat a betonra, az apró kormányozdatokat finom gázadagolással kombináljuk. Gurulás közben (ha már alacsony a sebességünk), használhatjuk a kerékkéket ('**W**'). A küldetésnek akkor van vége, amikor gépünk megállt. Előléptetéssel és különféle medálokkal fognak megjutalmazni bennünket, ha sikeres volt az akciónk.



A játék különlegessége, hogy PC-n modem keresztül is játszható, illetve két számítógépet összekötve a COM porton keresztül, két játékos egymás ellen is harcolhat. Remek dolog, aki tudja, próbálja ki. Az összeköttetéshez a **What If? Mode**-ot kell kiválasztani, ezután pedig a **Two Player Serial Link** menüt. Itt be kell állítani a COM port számát, s ki kell jelölni a *Master*, majd a *Slave* gépet, az összeköttetés típusát (*modem* vagy *direct*). Ha a kapcsolat létrejött egy ablak jelenik meg, amelyben üzeneteket küldhetünk a társunknak. Ezek után jöhet a már megismert gépválasztás stb.



Egy dologra azért felhívjuk a figyelmet. A *Slave*-nek kiválasztott gépnél ülő játékos csak a repülőgépe típusát választhatja ki, az összes többit a *Master*-gépnél ülő játékos adja meg (PI. kezdő pozíciót).

Most pedig következnek egy kis konfigurációs áttekintés a PC-s változatról.

Minimális konfiguráció:

- AT 286 16Mhz
- VGA vagy MCGA monitor
- 1Mb RAM
- MS-DOS 5.0
- egér vagy joystick
- soundblaster hangkártya ajánlott

Igazából csak olyan géppel érdemes játszani amelynek a 386DX-es processzora minimum 33 MHz-en ketyeg, és joystick is akad hozzá. Ennél lassabb gépeken elég darabos a gép mozgása, ami egy kicsit élvezhetetlenné teszi a játékot, viszont a hangeffektusok jól sikerültek még a

speaker-en is. Mint azt már említettük, a gépek műszerfalának a grafikája tökéletesnek mondható (kár, hogy nem mindegyik műszer jelez). Sok régebbi programmal elmentében itt van lábormány is, amivel még finomabban tudjuk a gépet irányítani. Kellemes látvány, amikor a meglőtt gép füstcsíkot húz maga után, amivel rendkívül jó nyomot hagy maga után. Szépek azok a grafikák is, amelyeket a küzdelem végén tár elénk a program. Akik a programot *Novell* hálózaton futtatják, jóleső meglepetéssel fogják majd tapasztalni, hogy a hálózati üzeneteket a program fogadni tudja és azt rögtön meg is jeleníti, természetesen a saját karakterkészletét és grafikáját felhasználva. (Mellesleg fehér holló az a játékprogram amelyik ezt is tudja...)

Billentyűzet kiosztás:

- '**Ctrl/Q**' PC-n kilépés a DOS-ba
- '**P**' Pause be/ki
- '**ESC**' Visszalépés az előző képernyőre
- '**F1**' Elülső fülke nézet
- '**F2**' Műszerfal (váltás elülső nézetre az '**S**'-sel)
- '**F3**' Taktikai nézet
- '**F4**' Fordított taktikai nézet
- '**F5**' '*Heads Up*' nézet
- '**F6**' Kilátás balra
- '**F7**' Kilátás jobbra
- '**F8**' Kilátás hátra
- '**F9**' Térkép
- '**F10**' Külső objektum nézet (forgatása az '**Ins**', '**Del**', '**Page Down**', '**Page Up**' billentyűkkel)
- '**Shift/F1**' Slot nézet
- '**TAB**' Célpontra nézés '**F5**'-ös nézetben
- '**grey +**' Térkép nagyítás
- '**grey -**' Térkép kicsinyítés
- '**+**' Tolóerő növelése
- '**-**' Tolóerő csökkentése
- '**Shift/+**' Tolóerő maximumra
- '**Shift/-**' Tolóerő minimumra
- '**J**' Flaps le
- '**J**' Flaps fel
- '**<**' Lábormány balra
- '**>**' Lábormány jobbra
- '**G**' Futómű ki/be
- '**W**' Kerékkék ki/be
- '**B**' Törzsféklap be/ki
- '**A**' Resource menü ('**F3**', '**F4**', '**F5**', '**F9**' és '**F10**' módban)
- '**Shift/Z**' Idő gyorsítás (x2, x4, x8)
- '**Ctrl/T**' Óra be/ki
- '**Ctrl/E**' Katapultálás
- '**SPACE**' Tüzelés
- '**Return**' Fegyver kiválasztása
- '**C**' Chaff szórása
- '**F**' Flare szórása
- '**T**' Válogatás a célpontok között
- '**Alt/B**' Automata fegyver mód
- '**Alt/H**' Horizont be/ki
- '**Alt/D**' Grafikai felbontás részletessége
- '**Alt/V**' Hang be/ki
- '**Alt/S**' Joystick/keyboard érzékenysége

Akik szeretik a repülőgépszimulátorokat, azok egy jó darabig játszani fognak vele, no persze egyelőre csak a PC-sek, a *Microprose* az *Amiga* változat megjelenését nyárra ígéri.

Július végén jelenik meg a CoV nyári dupla különszáma, benne SZIMULÁTOR programok összefoglalójával.

Aki szereti a szimulátorokat, annak ez a szám sem hiányozhat a gyűjteményéből!

Keressd a hírlapárusoknál, vagy rendeld meg tőlünk!

Might and Magic®

CLOUDS OF

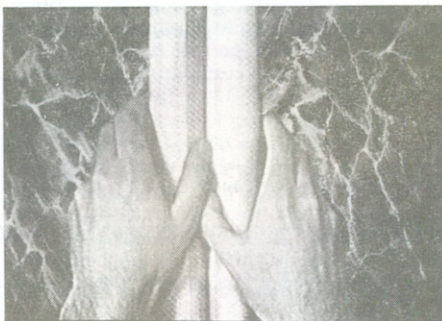
XEEN



Huhu? Mindenki itt van? Mármint aki olvasta az MM3 két részben közölt leírását. Ott ijesztgettünk benneteket, hogy nem árt figyelni a CoV újabb számaikat, mert úgysem úszátok meg a folytatás nélkül. Nos a *New World Computing* jóvoltából az MM sorozat új taggal bővült. A *Clouds of Xeen* alcímet viselő játék egyelőre csak PC-n hozzáférhető, de még az idén kigurul a piacra az Amiga verzió is, csak türelem (Na igen, azután majd abból is hónapokig csak hibás törés lesz az országban, mi? CoVboy)



Ezúttal a *vertigo*-i kocsmában találkozunk régi barátainkkal, hogy az elmúlt néhány hónap során történt eseményeket beszéljük meg. A beszélgetés során sokmindenről volt szó, de a központi témát mindig is az a visszatérő álom foglalja el, amely már nyolc hónap óta zavar bennünket.



Az álomban *Burlock* király tanácsadója, *Crodo* szól hozzánk, s elmeséli, hogy milyen problémák is ütötték fel a fejüket a királyságban.

Az egyik nap *Burlock* király elveszettnek hitt fivére, *Roland* visszatért. A király nagyon örült neki, de még semmit sem gyanított. *Roland* egy küldetés során tűnt el, amikor elindult, hogy megkeresse a lejárót a Tűzkő hegyben, a Földalatti Föld-re (Ez az, amit kibányásztak, amikor a metró építették? CoVboy). Mikor visszatért, a király fejét telítömködtte mindenféle mesével, varázslatos tárgyakkal, de leginkább egy bizonyos *Hatodik Tükör*-ről beszélt, aminek nem volt neve, s emiatt hordozható is volt. Ha valaki belelöpve elteleportálta magát, a tükör is vele ment. A király azonnal kalandorokat fogadott fel, hogy elhozzák ezt neki, s a végén annyira lekötötte a *Hatodik Tükör*, hogy az országgal már csak alig foglalkozott, egészsége jelentősen leromlott, a kincstár kiürült stb...

Egyszer csak *Crodo* hirtelen eltűnt, be lett zárva *Roland* által *Darzog* tornyába (Jajj! CoVboy). Innen küldözgette álmait, amelyben még azt elmondta, hogy az elrablása előtti éjszaka belesett *Roland* kulcslyukán, s meglátta, hogy 'ipeg felvette a hálóingét, aztán fogat sem mosott (Biztos, hogy a 'kulcs'lyukán nézett be? CoVboy)! Ehelyett inkább egy fekete könyvet bűjt, s a padlót meg összekoszolta fekete szénnel és mindenféle pentagrammakkal. Ekkor egy férfi jelent meg a szobájában, nagy sissakkal meg ronda csontvázpofával. *Roland* is megérezte, hogy valaki lefelé, s üldözőbe vette *Crodo*-t, aki miután zsákutcába került, megtámadta *Roland*-ot, s a hűsfoszlányok alatt megjelent *Roland* igazi teste: LORD XEEN, aki naná, hogy a világlomra törekszik. Ja, XEEN élőhoit. *Darzog* tornya meg úgy lett megépítve, hogy varázslattal onnan ki nem lehet menni. Ezt az üzenetet csak *Newcastle* lakóinak küldözgették, de egy nap az égből egy hatalmas villám csapott le *Newcastle*-re, így megölve annak lakóit, s mindenkit, rajtuk kívül, aki látta az álmot. Mi meg elhatároztuk, hogy másnap nagy kaland lesz...

Ennyit a be(le)vezetőről. Szép volt? Nem? Akkor miért nem ugrottad át?

Mielőtt megjídnének, elmondjuk, hogy ez egyelőre csak a leírás első része lesz, tudniillik lapzártáig csak ennyit sikerült összehozni, de a következő szám(ok?)ban megtalálhatjátok majd a folytatást is (ha minden jól cseresznye).

Most a kezelésről — a hagyományokat elhajítva a sarokba — semmit sem írunk, csak azt, amit az MM3 leírásban még nem tudtunk / rosszul tudtunk / vagy annál újabb.

Rögtön kezdjük azzal, hogy mindenképpen első szintűként kezdjük a játékot, nem lehet áthozni sehonnán karaktereket, ahogy a háromban sem lehetett.

A múltkor nem volt pontos két ikon leírása (a harcnál):

Két kard keresztbe: Ez a gyorsarc. Ha a 'két egyenes kard' módban beállítottunk valamit, akkor ezt lenyomva használni fogja.

Kard egy fickón keresztül: Ez a normális ütés, amikor a kezében lévő fegyverrel támadja az ellenfelet.

Pontatlanságok voltak az osztályok főjellemzőinél is:

PALADIN: 13-nál nagyobb MIGHT, PERSONALITY, ENDURANCE

ARCHER: 13-nál nagyobb INTELLECT, ACCURACY

CLERIC: PERSONALITY >13

SORCERER: INT >13

ROBBER: LUCK >13

NINJA: SPEED, ACC >13

DRUID: PERSONALITY, INTELLECT > 15

RANGER: INTELLECT, PERSONALITY, ENDURANCE, SPEED >12

Sir Canegr : Male Human Paladin

Mgt	Acy	H.P.	Experience	Item
Int	Lck	S.P.	Party Gold	Quick
Per	Age	Resis	Party Gens	Exch
End	Lvl	Skills	Party Food	Exit
Spd	AC	Aurds	Condition	

1	 Race : Human Sex : Male Class : Sorcerer	Roll Create ESC	2	Mgt 11 Int 14 Per 11 End 15 Spd 14 Acy 13 Lck 17	Knight Paladin Archer Cleric Sorcerer Robber Ninja Barbarian Droid Ranger	3
			Skills	Cartographen		
			Swinner	4		

Egyes fajok kapnak alapba pár képességet:

- Ember: SWIMMING
- Törpe: SPOT SECRET DOOR
- Gnom: DIRECTION SENSE

Ha új csapatot akarunk összeállítani, addig ne töröljük le az eredeti csapattagokat, amíg a tárgyaikat át nem adtuk. Máshogy néznek ki az egyes helyszínek is, pl. kocsmá, fegyverbolt, mert itt nem a képet adja meg, mikor az ajtón belépünk, hanem egy terembe jutunk, ahol vannak asztalok, vagy egyéb dolgok, s ha lenyomjuk a 'SPACE'-t, akkor nézhetjük meg, hogy mi van ott. Ez a játék folyamán másra is igaz, tehát sátrak, kutak, ládák mőszerelése előtt mindig kell 'SPACE'-t nyomogatni.

Új varázslatok/változások:

Nincs már külön druidai varázslat, a druidák csak a varázslói és papi varázslatok bizonyos hányadát tudhatják.

PAPI:

BEAST MASTER — Sajnos nem tudjuk mire való, mert céheknél nem lehet kapni.

DAY OF PROTECTION — Egyszerre elvarázsolja a HEROISM, HOLY BONUS, BLESS, PROTECTION FROM ELEMENTALS (minden ellen).

VARÁZSLÓI:

CLAIRVOYANCE — A szemfüles játékos észrevehetett 2 új kőfejet is a játéktér oldalán, amelyek a CLAIRVOY. elűtése után bizonyos irányokba bólogatnak. Ha minden fej nemet int, azt jelenti, hogy ne piszkáljuk (kút, láda, fazék esetében), mert csak baj fog ebből származni. Ha az egyik már bólogat, de a másik még mindig ragaszkodik a vízszintes fejmozgatáshoz, akkor előnyünk és bajunk is származhat abból, ha belenyúlunk, vagy a későbbiek

folyamán hasznos lesz ugyan, de most még csak árt. Ha mindegyik bólogat, akkor OK.

DAY OF SORCERY — Ez is amolyan kötegetelt varázs: LIGHT, LEVITATE, WIZARD'S EYE és POW. SHIELD-et lő.

POISON VALLEY — Kiló hat nyilat, amelynek mindegyik 10-10 HP-t fog lesebzeni az ellenfélről méreg kíséretében.

DANCING SWORD — Ez mondjuk nem változott, de fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy élőholtak ellen nem hat.

ELEMENTAL STORM — Nem választjuk ki a támadás elemét.

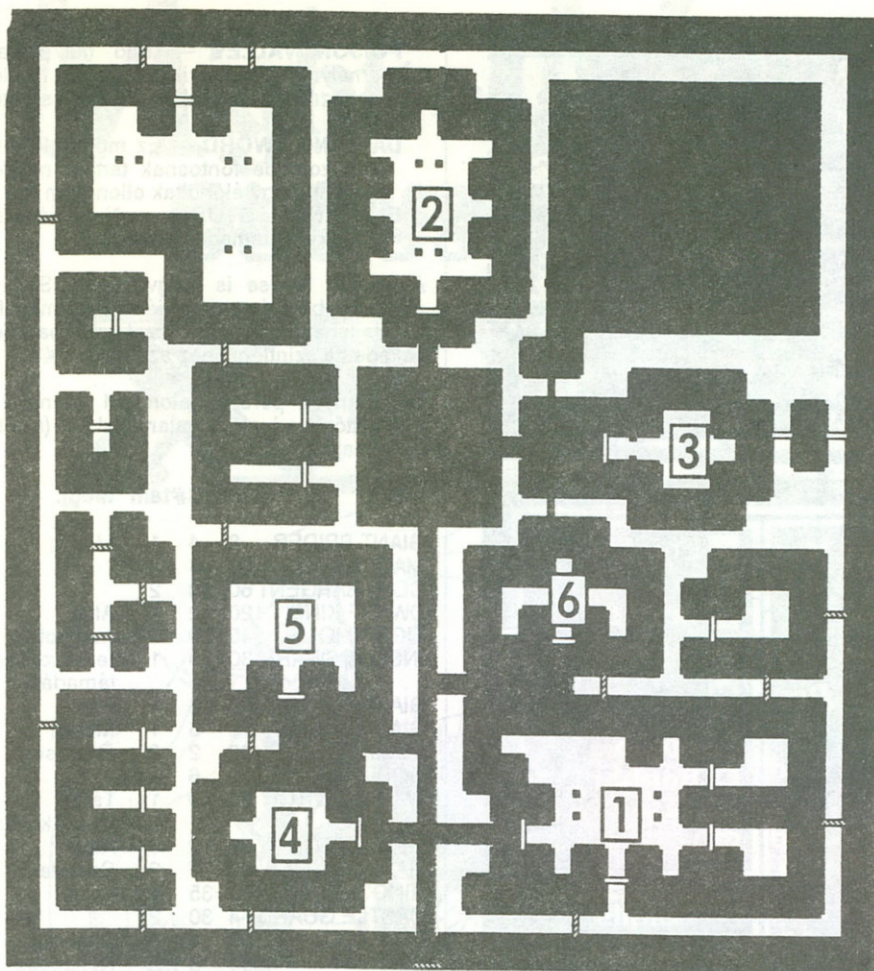
A szintek lépése is megváltozott. Sokkal alacsonyabb szinten már jóval hatalmasabban is lehetünk, persze ezzel arányban növekedett a szintlépéshez szükséges XP.

Új szörnyek persze halommal vannak, s egy-kettőről adunk is valami adatot (a többről majd később):

Név	HP	AC#	tám	Megj.
GIANT SPIDER	8	4	1	Méreg
MAD DWARF	30	6	2	
CLAN SARGENT	60	10	2	
DWARF KING	120	12	1	Altat
TIGER MOLE	40	10	2	(nagyot üt)
INSECT SWARM	30	10	1	(elektromos támadás)
GIANT TOAD	90	6	1	Altat
GIANT SNAKE	15	6	1	Méreg
ZOMBIE	30	2	2	Betegség
GOBLIN	20	6	1	
WICKED WITCH	50	9	1	Tárgy megátkozás
HEAD WITCH	80	12	1	Atok
HARPY	80	7	2	Szerelem (?)
KING'S GUARD	150	35	4	
CASTLE GUARD	74	30	2	
MAD FOOL *	30	4	2	Elmebaj
ROBBER	50	8	2	Nyilak, és igen gyors Lovagokat üti először
YANQ KNIGHT	120	30	4	
ROBBER BOSS	115	14	2	
DI. GOLEM	1000	40	2	Fegyvert eltöri

A **MAD FOOL**-nak, a **SKELETON**-nak és a **JOUSTER**-nek van egy áttetsző fajtája is, ami élőholt, **WINTERKILL**-ben. Az élőholtak először mindig a papokra támadnak.





Nagyon kellemes újítás a játékban, hogy a megtalált érdekességeket, jelszavakat a gép feljegyzi, s azt le lehet hívni egy menüből (QUEST). Külön helyen tárolja a küldetésekhez szükséges tárgyakat, a fegyvereket, a páncélokat, a tuning-cuccokat és a varázslatokat tartalmazó ócskaságokat, így is növelve a helyet a pakolásnál.

A teleport-tükröknél nem nagyon kellene kódszavak, elég ha a helyek normális nevét írjuk be neki. Mi idáig ezeket találtuk (azok kedvéért, akiknek esetleg nem lenne meg a játékhoz adott térkép, mert azon részletesebben fel vannak tüntetve a dolgok):

Városok: *Vertigo, Rivercity, Nightshadow, Asp, Winterkill, Newcastle*

Várak, tornyok: *Castle Burlock, Castle Basenji, Dragon Tower, Tower of High Magic, Darkstone Tower, Witch Tower, Darzog's Tower*

Egyéb helyszínek: *Mount Firestone, Warzone (ez az aréna), Ancient Temple of Yak*

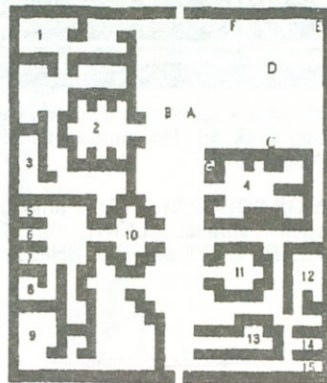
Koordináták:

VERTIGO (Térkép fent)

- 15,20 Templom; (2)
- 25,26 Pathfinder-t tanulhatunk (\$2500);
- 10,11 Training Hall; (5)
- 26,17 Bank; (3)
- 24,05 Kocsmá; (1)
- 20,13 Varázs-céh; (6)
- 16,11 Céhtagságit vehetünk;
- 14,05 Polgármester;
- 14,10 Teleport-tükör;
- 14,17 Kút: visszaállítja a HP-ket;
- 08,04 Fegyverbolt; (4)
- 09,22 JOE'S STOREROOM;

RIVERCITY

- 01,20 SORCERESS-ek ellopta; dolgot keres;
- 14,18 Kút: város megtisztítása előtt; részeggé tesz, utána +100 SP;
- 19,18 Teleport-tükör;
- 01,03 Hercegnő gyémánt-tiarája;
- 25,27 Céhtagsági;
- 07,05 Yanq lovagok nagyfőnöke;



WINTERKILL

Élőholtak (SPIRIT BONE/FOOL/KNIGHT)
06,1i +50 MIGHT



DWARF MINE OMEGA

30,26 Itt a király + kincse

WITCH TOWER



Level 1



Level 2



Level 3



Level 4

1. szint

03,08 Fogoly (kiszabadítod: 5000XP)

2. szint

11,08 Fogoly

4. szint

06,10 Koponya — varázsszót kérdi

04,07 és 04,09

Minden tulajdonsághoz +1

Felhők

22,07; 18,04; 18,16; 11,19: Drágakövek

27,20; 04,19; 08,07; 04,27; 22,28

Hárpia-fészkek

10,12 Villám csap le

07,27 Hárpia- királynő

F3 — Orkok, Giant Toad-ok vannak

12,12 Kút: +5 AC

08,11 Atjáró a sötét oldalra (alulra), amikor a holdak állása megfelelő

07,07 Kút: +25 HP

00,01 Kút: +5 szint

09,11 Myra, a gyógyfűvész

05,12 Lejárat: DWARF MINE #1

04,05 Derek, a vándor

12,14 Ork kunyhó

(leromboljuk —> +1000XP)

14,06 SHRINE OF POISON (resistance)

F4 — óriásvarangy, óriáskígyó

09,03 Valin, az öregasszony

10,09 Witch Tower (Boszorkány-torony)

E3 — Orkok, INSECT SWARM, csontváz, zombi...

14,13 Ork kunyhó

11,12 Spot Secret Doors-t árul (500)

03,14 Tavasz Druida

09,14 Elemental Resistance + 20

E2 — INSECT SWARM

01,01 Lejárat DWARF MINE #4

E4 — Zombi, csontváz

05,14 Orothon csontsípja

D2 — INSECT SWARM

14,02 Merchant képességet 6000-ért

D3 — KILLER SPRITE

03,08 SPRITE barlang

12,08 Ligo keresi a koponyáját

D4 — Zombi, csontváz

15,15 Derek menyasszonya itt van

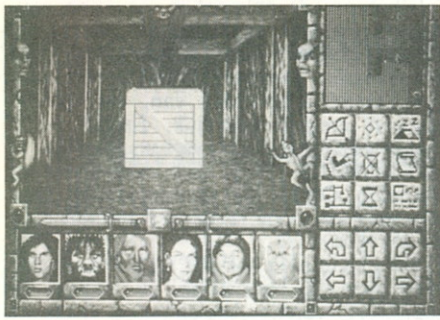
fogvatartva

C3 — EVIL RANGER

03,08 Tito, az eff keresteti a HOLY BOOK OF ELVENKIND-ot (Eff lett belőle? CoVboy)

15,16 +10 MIGHT, ACCURACY, ENDURANCE

Ha kész a csapat, menjünk oda a polgármesterhez *Vertigo*-ban. Azt a feladatot adja nekünk, hogy a várost szabadítsuk meg a kellemetlenkedő *SLIME*-októl meg a *DOOM BUG*-októl, mivel az előzőleg felfogadott ember erre láthatólag nem képes. Nem kell mást tennünk, mint kiirtani városszerte a kellemetlenkedő állatkákat, majd elmenni *JOE'S STOREROOM*-ba, ahol harcoljuk végig az utunkat egészen a legdélekeletibb dobozhoz, azt nyissuk ki, s ha jót választotunk, akkor említést tesz egy számláról, ami a dobozban van, s amiből az derül ki, hogy *Joe* rendelte meg az állatokat, mert jó pénzt fizettek neki érte. A papírral menjünk vissza a polgármesterhez, aki XP-n kívül még egy „*Kiemelkedő polgár*” címmel is kitüntet minket, majd elmondja, hogy *most* nem ártana a vörös törpéken segítenünk, tudniillik a bányáikat elfoglalták az örült törpék. Ha megöljük a királyukat, s ide visszatérünk, megint ad majd sok-sok XP-t. Ez azért már nehezebb lesz és ráadásul jóval hosszab ideig tart. Mentsünk sűrűn. Pakoljuk fel magunkat kajával meg varázslatokkal, s menjünk le a legközelebbi lejáraton. Utközben csapkodjuk az orkokat is, és el ne felejtünk szintet lépni. Két szintből áll, az első ötben egy kódot kell összeszedni. Minden egyes bányajáratban el van rejtve egy betű, ezeket összerakva lejuthatunk a második szintre, s ott is találunk egy jelszót, azzal egy másik, s onnan egy harmadik járatrendszerbe kerülünk. Az első öt szint kódszava: Mine 1, Mine 2, Mine 3, Mine 4, Mine 5. (Ki gondolta volna? CoVboy)

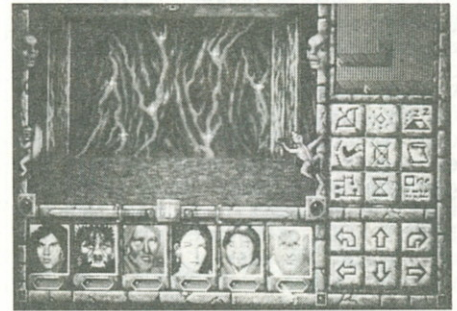


Ide a teleport-tükrökkel is bejuthatunk, de jobb, ha végigjárjuk mindegyiket, már csak a kincsek miatt is. Minden egyes helyen a MAD DWARF-okon kívül van egy-kettő CLAN SARGENT is. A TIGER MOLE-okkal eleinte nagyon vigyázzunk, s ne nagyon nyitogassuk ki a dobozokat, mert ha elég erősek is vagyunk hozzá, akkor is valószínű, hogy valami kellemetlenség bújik elő. A romokban való kutakodást sem ajánljuk amíg nincs a papnak CURE POISON-ja, mert vagy három óriáspók jön elő vagy a túrkálót mérgezi meg (+ talál pár gemet). Az alsóbb szintek kódjai (sorrendben):

ALPHA, THETA, KAPPA, OMEGA.

Az első három is csak pénzszerzésre jó, az utolsóban viszont maga a törpe király is ott van. Elég veszélyes odáig az út, mert a betörendő falak előtt sokszor van mérges gáz, s míg mi utat törünk magunknak, a gáz kétszer is sebezhet és nagyobb valószínűséggel meg is mérgez. A törpe királyt két CLAN SARGENT is védi. A király kincse is elég értékes, de a legjobb az XP, amit érte kapunk a polgármestertől. Azonkívül megint ad egy kítüntetést, a *Bátorság Vörös Törpe Érdemrendjét* (egyre jobb!). Ilyenkorra már 7-8. szinten lehetünk, s nem baj, ha boszorkányok tornyát is meglátogatjuk (de eddigre mindenképpen vegyünk LEVITATE varázslatot, ha máshonnan nem, hát RIVERCITY-ből, de ott még vigyázzunk, mert igen káros lehet az egészségre egy SORCERESS). Ehhez menjünk el Valin-hoz, aki odaadja nekünk a torony kulcsát, s megbíz minket azzal, hogy romboljuk le az egész boszorkány-szövetséget és hozzunk el neki egy unikornis-szarvat (itt is), s azzal majd feltámasztja kedvenc egyszarvúját, *Fallistá-t*. Mert egyszer erre a helyre tévedt és a boszik elaltatták, majd mikor felkelt egy unikornis feküdt mellette, akit már régóta meg akart ölni a gonosz fehérlép. Am ő vigyázott rá, de nemrég váratlanul eltűnt, s azóta tudja, hogy a boszik megölték. Bent

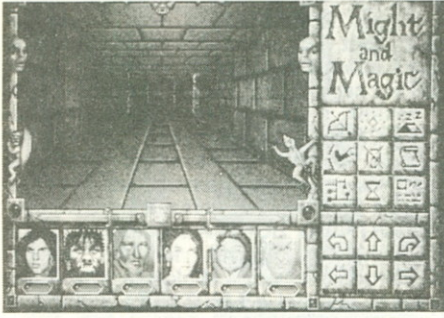
a toronyban nem lesz sok veszély, a goblinok nevétségesen könnyű ellenfelek ezen a szinten már, a boszorkánál meg arra vigyázzunk, hogy tegyünk magunkra egy PROT FROM ELEMENTALS-t, hogy védjen a tűztámadásaiktól. Szabadítsuk ki a foglyokat minden szinten, az utolsón öljük meg a HEAD WITCH-t, aztán menjünk oda a koponyához a délkeleti sarokban, adjunk neki egy gemet, majd mondjuk: 'ROSEBUD', s erre kinyitja a titkos ajtót, az egyszarvú egy szarva a miénk is lehet. Vigyük hát el rögtön Valin-nak, aki nagy örömeben CRUSADER címet ad nekünk, s így már bemehetünk CASTLE BURLOCK-ba. A toronyban egyébként hasznos dolgok a második szinten a koponyák, mert egy gemet, valamint pár aranyért igen értékes varázslatokat adnak, pl LIGHTNING BOLT. A legutolsó szintről is mehetünk eggyel feljebb, az a felhőbirodalom lesz. Mielőtt egy felhőre lépnénk, lökjük el a LEVITATE-t, különben kellemetlen dolgokban lesz részünk. Ugyanez történik akkor is, ha nem felhőre lépnénk, mert akkor a LEVITATE sem fog minket megvédeni a lezuhanástól (viszont egyszer azért érdemes megnézni a zuhanást, mert szerintünk egész jól néz ki).



Itt a felhőkön szedjük össze a gemeket, majd csapjuk agyon a HARPY QUEEN-t, s rontjuk szét a hárpia-fészkeket. A kardokat nyújtó kezektől csak akkor vehetjük fel a cuccokat, ha már CRUSADER-ek vagyunk, a szobrok feliratait pedig csak akkor olvashatjuk el, ha LINGUIST-ek is. Egy zuhanás 100 HP-t sebez. Most már kötetlenül mászkálhatunk, s gyűjthetjük be az újabb és újabb megbízásokat, ezekről részletesebben később, most csak nagy vonalakban. Burlock király várában három megbízást is kapunk, az egyik a királytól, aki természetesen minket is a hatodik tükrőért küld el, a másik a király tanácsadója, aki tudja, hogy itt valami nincs rendben és Crodo-t szeretné látni, így megkér minket, hogy hozzuk vissza a gonosz mágus, Darzog báró tornyából. A harmadik a királynő, egyelőre csak az ő kérését tudjuk teljesíteni, mert neki a gyémánt tiaráját lopták el a RIVERCITY-i rablók. Nem ártana tehát a városokat megpucolni a rossz elemektől. RIVERCITY-ben két gond is van, az egyik a SORCERESS-ek gyülekezete, a másik a ROBBER-eké. Mindegyik elég nehéz, csak a 10 szint körül állunk neki. A SORCERESS-ek elintézésére a város északi részén lévő pali kér meg minket. A boszik az északnyugati részen, a céhen túl vannak, a rablók főhadiszállása pedig középtájt, nyugat felé. Rajtuk kívül még INSANE BEGGAR-ok is kellemetlenkednek, de csak alacsonyabb szinten jelentenek veszélyt, mert harapásuk egy kissé felkavarja lelkileg embereinket. Nagyon sok, pontosabban 80,000 XP-t kapunk ha a fickónak visszavisszük azt, amit a boszik elloptak tőle, azonkívül megtanítja az ENCHANT ITEM-et is. NIGHTSHADOW-on egy átok ül, és teli van gnóm vámpirokkal (nem RAVENLOFT-os hálisstennek) meg BAT QUEEN-ekkel. A BAT QUEEN-ek is először a papjainkra támadnak. Az élőholtak kiirtása után maradt egy koporsó 01,14-ben, amit csak akkor tudunk kinyitni, ha a napórákat megfelelően beállítjuk, s a koporsót a megfelelő időpontban

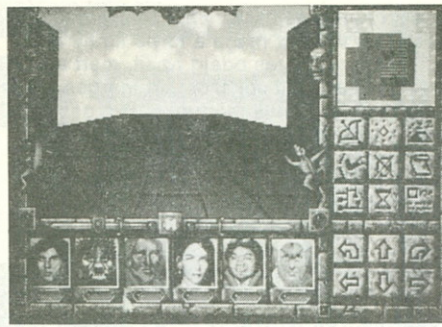


felfeszegetjük. Erre az időpontra a sírkövek utalnak, pl. egy macska élete, no meg csak este harcolhatunk, szóval mindenki rájön, hogy este kilenckor próbálkozhatunk. **COUNT DRAC** elő is jön és leszívogatja varázstudóink SP-it, s ha megöltük, koporsójában találunk 99,999 aranyat és 50,000 XP-t (pontosabban azt nem találjuk, azt kapjuk).



WINTERKILL is élőholtas gondokkal küzd, itt a város megboldogulatlan lakói ugráncsognak az utcákon. Először meg kell ölni minden **SPIRIT BONE**-t, de nagyon alaposan kutassuk át értük a várost, majd menjünk le a délkeleti gonghoz, abba egyszer üssünk bele, s utána a két északihoz, majd mindegyikre kétszer-kétszer csapjunk rá.

Vannak oldalt kis gömbök is, azokat az irtás fázisában nyomkodjuk meg, s akkor több rejtőzködő **SPIRIT** is rántámad. Ha ez megvolt, menjünk vissza az itteni polgármesterhez, aki szép nagyot köszön nekünk, de elmondja, hogy most sajnos a **SPIRIT FOOL**-ok jönnek, ismételjük meg még egyszer. Ha ezekkel is megcsináltuk ugyanazt, akkor a **JOUSTER**-ek **SPIRIT** megfelelői jönnek, amik már igen veszélyesek, de utánuk már marad a béke és kapjuk az XP-eket.

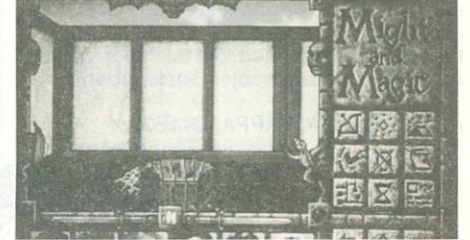


ASP is bajban van. Itt kígyók özönlötték el a várost. Először természetesen irtsunk ki minden **SNAKE MAN**-t meg **GUARDIAN ASP**-ot. Figyeljünk arra, hogy északon, ahol homokos a talaj egy csikban teleportok vannak, azokat kikerülve lehet csak továbbmenni. Ha ez megvan, akkor menjünk vissza a főjérre, s a gömbök színeit kell váltogatni. Atlósan kell azonos színűeknek lenniük, de hogy most piros legyen-e a délkeleti vagy kék, azt a kedves Olvashow-ra bizzuk. Ezután hozzáérhetünk az északon lévő géphez, s az nem fog minket visszatelepportálni, benne meg is lehetjük az átalakítót, amit romboljunk szét. Ezután felvehetjük a **PIEZOCRYSTAL**-t, ami pár mezővel lejjebb van, s azt adjuk majd valamikor oda kint egy fickónak, aki ezt keresi, s cserébe megtanít minket a **MEGAVOLTS**-ra, de meg ad pár százezer XP-t is.

Ha igen magas szintűek vagyunk, akkor megnézhetjük **BASENJI** várát is, ám előtte mindenképp pakoljuk fel magunkat az egyik kútból +250 HP-vel, meg egy **PROT FROM ELEMENTAL/FIRE**-vel, mert állandóan tűzgolyókkal fognak minket csapkodni. Itt nagyon jól lehet a tulajdonságainkat növelni, bizonyos tekercek elolvasása után.

Találhatunk pár dolgot is, amikben egy-egy druida kéri segítségünket, aki a tél utolsó hóhelyét, illetve a nyár utolsó virágát keresik. **Newcastle** (volt otthonunk) igen rossz állapotban van, de 50,000 aranyért megvásárolhatjuk. Ezután az 5 megacredit-ért a királyi várban az egyik figura elintézheti, hogy javít valamelyest az állapotán. Otszór kell őt megacredit, azaz összesen 25, hogy ismét régi pompájában tündököljön a vár.

Ezekon kívül még sok-sok kisebb-nagyobb megbízást is kaphatunk és fogunk is kapni. A várakba/barlangokba csak a megfelelő kulccsal engednek be, az Ősi **Yak Temple** kulcsát egy mocsárvidék szélén élő figura adja, aki mellel megkér minket, hogy tapossuk is el ezt az undorító vallást. A **Főmágia Tornya**hoz a kulcs a **Cave Of Illusion**-ben található, ahogy egy szoborfelirat mondja a **Felhőbirodalomban**. Itt olvashatunk még valamit egy **TAXMAN**-ról, meg hogy a megacreditekkel is van valami dolga.



Hát akkor egyelőre ennyit. Úgy gondoljuk elinduláshoz már elég, de ha valahol megakadtok, akkor várjátok égre meredő tekintettel valamelyik újabb **CoV**-ot, mert ismét csodákkal fog szolgálni a nyájas Olvasónak, mint ahogy ez mindig is így volt.

Amiga / PC

CompArt KFT

Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház,
(A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

Tel.: 169-5155/35

Fax: 189-3707



JÚLIUSTÓL

COMMODORE-ra, AMIGA-ra, PC-kre RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG, ÉS HITELAKCIÓ!!!

Áraink:

C64-es: 9.690,- Ft

Amiga 600: 33.900,- Ft

IBM PC: 49.000,- Ft-tól

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!

Üzletünkben számítógép- és videoszervíz is működik,

elromlott gépét garanciával megjavítjuk.

Figyelem! Az AMIGA NET klub tagjai 3% árengedményt kapnak árainkból!

Programajánlatunk C64 tulajdonosoknak, csak mágneslemezekre!!!

● 1000 MILES - 2SD - autóvers. / ● 11 A SIDE - 1SD - sport / ● 12 O'Clock - logikai - 117 / ● 19 BOOT CAMP - 1SD - ügyességi / ● 1943 - 170 - lövöldöz. / ● 1ST DIVISION MAN. - manager - 187 / ● 3-D CON.KIT GAME - 097 - lövöldöz. / ● 3D-SCACCHI - 127 - sakk / ● 3D.POOL - 115 - biliárd / ● 3D.STOCK CAR - 095 - autóvers. / ● 45 - 142 - logikai / ● 4TH PROTOCOL - 1SD - stratégia / ● 4X4 OFF ROAD S. - 2SD - autóvers. / ● 5 A SIDE FOOTB. - 116 - sport / ● 500.CC.MOTOMAN. - 2SD - szim-men. / ● 5TH GEAR - 181 - ügyességi / ● 7 LIC.TO KILL - 187 - akció / ● 7'UP SPOT - 1SD - logikai / ● 80 NAP ALATT... - 2SD - kaland / ● A.T.Wrestling - sport - 138 / ● ABC Foot - sport - 2SD / ● ACCOLADE COMIX - 6SD - ügyességi / ● ACE 1. - 201 - szimulátor / ● ACE 2. - 270 - szimulátor / ● ACE 2088 - 191 - szimulátor / ● ACE OF ACES - 260 - szimulátor / ● ACTION BALL - 113 - ügyességi / ● ACTION BIKER - 116 - ügyességi / ● ACTION FORCE - 180 - lövöldöz. / ● ADDAMS FAMILY - 288 - Mászkalós / ● ADIDAS CHAM. - 270 - sport / ● ADV. PINBALL - 98 - flipper / ● ADV.BASKETBALL - 210 - sport / ● AFTER BURNER - 1SD - lövöldöz. / ● AFTER THE WAR 1. - 204 - akció / ● AFTER THE WAR 2. - 145 - akció / ● AFTERWORLD - 129 - összetett / ● AGENT USA - 121 - akció / ● AIDON - 1SD - lövöldöz. / ● AIRWOLF - 147 - ügyességi / ● ALCAZAR - 142 - lab.-löv. / ● Alderan - logikai - 209 / ● ALIEN - 191 - labirint. / ● ALIEN SINDROME - 2SD - lövöldöz. / ● ALIEN SLIME - 160 - akció / ● ALIEN WORLD - 507 - lövöldöz. / ● ALIENS - 139 - lövöldöz. / ● ALIENS - 1SD - akció / ● ALIENSTORM - 1SD - lövöldöz. / ● All American Basketball - sport - 121 / ● ALLEYKAT - 148 - lövöldöz. / ● ALTERED BEAST - 2SD - mászkalós / ● ALTEREGO - 6SD - teszt / ● AMASING SPIDER - 194 - mászkalós / ● AMOBA - 118 - Logikai / ● AMERIC. 3D.POOL - 140 - biliárd / ● AMERIC. C.WAR 3 - 1SD - stratégia / ● AMERICAN EXPR. - 176 - ügyességi / ● ANDY CAPP - 133 - mászkalós / ● ANNALS OF ROME - 104 - stratégia / ● ANOTHER WORLD - 1SD - lövöldöz. / ● ANTI-FRICTION - 137 - lövöldöz. / ● ANTIPIAD - 226 - lövöldöz. / ● APOXOLY - 276 - lövöldöz. / ● ARCADE FLIGHT S - 149 - lövöldöz. / ● ARCADE T.QUIZ - 416 - kviz / ● ARCAANA - 184 - kaland / ● ARCTIC ANTICS - 149 - akció / ● ARCTIC FOX - 1SD - szimulátor / ● Arena G. - akció - 178 / ● ARGON - 164 - lövöldöz. / ● Arkanoid II - falbontó - 152 / ● Arkanoid - falbontó - 155 / ● ARFALYTE - 1SD - ügyességi / ● Army Moves 2. - akció - 152 / ● ARNIE 2. - akció - 169 / ● ART OF CHINA - kaland - 1SD + 100 / ● ARTILLERY - 168 - lövöldöz. / ● ARTURA - 157 - mászkalós / ● ASTERIX - 184 - mászkalós / ● ATA REVENGE - 134 - Tetris / ● ATHENA - 200 - mászkalós / ● ATLANTIS - 153 - lövöldöz. / ● ATOM ANT - 105 - ügyességi / ● ATOMIC - 141 - logikai / ● ATOMIC ROBOKID - 2SD - lövöldöz. / ● ATOMINO - 149 - logikai / ● AUF W.S.MONTY - 193 - mászkalós / ● AUGGIE DOGGIE - 215 - Mászkalós / ● AURORA - 119 - lövöldöz. / ● AUSSI GAMES - 4SD - sport / ● AUTOTEST - 150 - ügyességi / ● AVENT ESPRIT - 385 - kaland / ● AVOID THE NOID - 278 - ügyességi / ● B-24 SIM. - 1SD - szimulátor / ● B. FOR OKINAWA - 84 - stratégia / ● B.T.T. BEPO - 152 - ügyességi / ● BABY JACK - 133 - ügyességi / ● BABYLON FOUR - 131 - lövöldöz. / ● BACCARO - 170 - ügyességi / ● BACK T.FUTURE 2 - 1SD - ügyességi / ● BACK T.FUTURE 3 - 1SD - ügyességi / ● BAD BLOOD - 2SD - kaland / ● BADLANDS - 209 - autóvers. / ● BAGITMAN - 106 - mászkalós / ● BALL GAME - 109 - logikai / ● Baller Up! - akció - 232 / ● BALLISTIX - 123 - sport / ● BANGER RACER - 123 - menedzser / ● Bangers & Mash - Dizzy szerű akció - 174 / ● BANGKOK KNIGHT - 534 - verekedés / ● BARBAR - 111 - verekedés / ● BARBARIAN 1. - 163 - verekedés / ● BARBARIAN 2. - 396 - verekedés / ● BARD'S TALE 1. - 4SD - AD&D / ● BARD'S TALE 2. - 4SD - RPG / ● BARD'S TALE 3. - 4SD - RPG / ● BARMY BUILDERS - 202 - mászkalós / ● BASIL THE G.M.D. - 1SD - Mászkalós / ● BASKET MANAG. - 1SD - menedzser / ● BASKET PLAY-OFF - 2SD - Sport / ● BAT - 2SD - kaland / ● BAT.O. NAPOLEON - 3SD - stratégia / ● BATMAN JOKER - 175 - mászkalós / ● BATMAN PENGUIN - 171 - mászkalós / ● BATMAN THE MOV. - 417 - akció / ● BATTLE CHESS - 2SD - sakk / ● BATTLE COMM. - 360 - szimulátor / ● BATTLE OF BRIT. - 191 - stratégia / ● BATTLE TECH. - 2SD - kaland / ● BATTLE WALLEY - 175 - lövöldöz. / ● BATTLEBOUND - 2SD - lövöldöz. / ● BATTLESHIPS - 241 - logikai / ● BC.BILL - 186 - mászkalós / ● BEACH COMM. - 169 - lövöldöz. / ● BEACH HEAD 1. - 257 - akció / ● BEACH HEAD 2. - 1SD - akció / ● Beach Head III. - akció - 134 / ● BEACH VOLLEYB. - 240 - sport / ● BEAM - 119 - ügyességi / ● BEE - 52 - ügyességi - 205 / ● BEER PUB - 170 - ügyességi / ● BEN - 170 - logikai / ● BETOPES A BAZIS. - 1SD - szöveges / ● BETRAYAL - 193 - stratégia / ● BETTER DEAD - 163 - lövöldöz. / ● BEVERLY HILLS C. - 1SD - ügyességi / ● BEYOND DARK C. - 1SD - akció / ● BEYOND THE ICE - 174 - akció / ● BIFF - 108 - Mászkalós / ● BIG GAME FISH. - 320 - menedzser / ● BIG NOSE - 107 - Mászkalós / ● BIG SLEAZE - 143 - szöveges / ● BIGFOOT - 169 - mászkalós / ● BIGTOP BARNEY - 208 - ügyességi / ● BINGO - 2SD - Kvizjáték / ● BIONIC NINJA - 209 - verekedés / ● BISMARCK - 164 - szimulátor / ● BLACK HORNET - 379 - lövöldöz. / ● BLACK KNIGHT 1. - 173 - szöveges / ● BLACK KNIGHT 2. - 171 - szöveges / ● BLACK KNIGHTS - 151 - Kaland / ● BLACK PANTHER - 451 - Karate / ● BLADES OF STEEL - 1SD - sport / ● BLAGGER - 132 - mászkalós / ● BLAGGER GO H. - 180 - mászkalós / ● BLASING THUND. - 185 - akció / ● BLASTERS O.T.UNI - 181 - lövöldöz. / ● BLINKY - 183 - mászkalós / ● BLINKY'S S.S. - 192 - mászkalós / ● BLITZKRIEG - 141 - stratégia / ● BLOBBER - 163 - ügyességi / ● BLOCK OUT - 131 - tetris / ● BLOOD'N'GUTS - 2SD - Sport / ● BLOODMONEY - 347 - lövöldöz. / ● BLOODWICH - 240 - RPG / ● BLUE ANGEL '69 - 1SD - logikai / ● BLUE ANGELS - 1SD - szimulátor / ● Blue Baron - ügyességi - 204 / ● BLUE MAX - 107 - lövöldöz. / ● BLUE MAX 2001 - 102 - lövöldöz. / ● BLUES BROTHERS - 1SD - mászkalós / ● BMX FREESTYLE - 149 - szimulátor /

● BMX NINJA - 174 - verekedés / ● BMX QUARRY - 146 - szimulátor / ● BMX Simulator II. - BMX verseny - 191 / ● BMX Simulator - BMX verseny - 187 / ● BOB MORAN SCI. - 249 - lövöldöz. / ● BOB WINNER - 1SD - RPG / ● BOBO - 1SD - ügyességi / ● BOCCÉ BALLS - 145 - ügyességi / ● BOD SQUAD - 292 - Mászkalós / ● BODO ILLG. SOC - 113 - sport / ● BOLO - lövöldözés - 235 / ● BOMB JACK - 141 - ügyességi / ● Bomber - ügyességi - 59 / ● BOMBO - 201 - mászkalós / ● BOMBÜZAL - 347 - logikai / ● BONANZA BROS - 270 - Mászkalós / ● BOOGA BOO - 202 - ügyességi / ● BOP'N'RUMBLE - 467 - ügyességi / ● BORROVED TIME - 2SD - RPG / ● BOSSZU - 150 - szöveges / ● BOULDER D.1-16 - 331 - mászkalós / ● BOULDER MAKER II. - játékkészítő - 188 / ● BOUNCE - ügyességi - 114 / ● BOUNCIN. HEADS - 191 - mászkalós / ● BOUNTY BOB - 171 - mászkalós / ● BOX MANAGER - 179 - menedzser / ● Boxing Champion - sport - 1SD / ● BOZO'S NIGHT - 186 - mászkalós / ● BOZUMA - 4SD - RPG / ● BRAIN ARTTICE - 400 - Logikai / ● BRAVESTARR - 120 - lövöldöz. / ● BREW - 2SD - szöveges / ● BRIAN BOODEX - 154 - mászkalós / ● BRIDE FRANKFINS. - 153 - kaland / ● BRIT SPEEDWAY - .196 - Menedzser / ● BRUBAKER - 2SD - Szöveges / ● BRUCE LEE - 190 - verekedés / ● BUBBLE BOBBL 1. - 200 - ügyességi / ● BUBBLE BOBBL 2. - 1SD - ügyességi / ● BUBBLE DIZZY - 152 - ügyességi / ● BUCK ROGERS - 4SD - RPG / ● BUDOKAN - 2SD - Sport / ● BUFFALO RODEO - 2SD - sport / ● BUGBOMBER - 257 - Logikai / ● BUGGY BOY - 186 - ügyességi / ● BUNDES.MAN.2. - 117 - Menedzser / ● BUNGELUNG BAY - 184 - lövöldöz. / ● BURNIN'RUBBER - 146 - logikai / ● BUTCHER H. - 1SD - akció / ● BUTRAGU. SOCC. - 165 - sport / ● CABAL - 471 - lövöldöz. / ● CALIF.DRIVER - 224 - autóvers. / ● CALIFORN.GAMES - 3SD - sport / ● CANALS OF MARS - 111 - lövöldöz. / ● CAPTAIN BLOOD - 286 - szimulátor / ● Captain D. - akció - 115 / ● Captain Dynamo - ügyességi - 123 / ● CAPTAIN POWER - 371 - akció / ● CAPTAIN STARK - 1SD - mászkalós / ● CAPTRON - 153 - mászkalós / ● CARD SHARK - 1SD - kártya / ● CARM. SANDIEGO - 3SD - kaland / ● CARNAGE - autóverseny - 151 / ● CARRIER COMM. - 162 - Stratégia / ● CASH'N'GRAB - 177 - nyerőgép / ● CASTLE DR.CR. - 128 - mászkalós / ● CASTLE MASTER - 224 - kaland / ● CASTLE OF TERROR - szöveges kaland - 238 / ● CASTLEVANIA - 2SD - akció / ● CATALYPSE - 2SD - lövöldöz. / ● Catch - ügyességi - 110 / ● CAULDRON 1. - 192 - lövöldöz. / ● CAULDRON 2. - 185 - lövöldöz. / ● CAVERN OF KHAF. - 154 - akció / ● CAVERNS SHILL - 198 - lövöldöz. / ● CELLULOID - 105 - falbontó / ● CENTAURY ALIAN. - 7SD - AD&D / ● CHAMB.SHAOLIN - 456 - verekedés / ● CHAMONIX CHALL - 1SD - menedzser / ● CHAMP - 271 - sport / ● CHAMP 3D.SNOOK - 117 - Biliárd / ● CHAMP EUROPE - 403 - Sport / ● CHAMP.OF KRYNN - 6SD - AD&D / ● CHAMPIONS. SOC - 1SD - sport / ● CHASE HQ.1. - 1SD - autóvers. / ● CHASE HQ.2. - 1SD - autóvers. / ● CHAUS. O. CHAOS - 159 - szöveges / ● CHERNOBIL - 105 - menedzser / ● CHESSMASTER - 1SD - sakk / ● CHESTERFIELD - 2SD - akció / ● CHEY CHASE - 200 - autóvers. / ● CHICAGO'S '30 - 201 - akció / ● CHIMERA - 113 - mászkalós / ● CHINA MINER - 193 - mászkalós / ● CHIPWAP'INS - 134 - ügyességi / ● CHISCO HEAT - 140 - autóvers. / ● CHUBBY CHEST. - 106 - logikai / ● CHUCK JAGER FL - 1SD - szimulátor / ● CHUCK ROCK - 377 - Mászkalós / ● CIRCUIT - logikai - 218 / ● CIRCUS GAMES - 1SD - ügyességi / ● CITADEL - 140 - lövöldöz. / ● CITY COBRA - 189 - akció / ● C.J.IN USA - 142 - mászkalós / ● CLASSIC TRAINER - 119 - menedzser / ● CLEAN UP - 150 - ügyességi / ● CLIK CLAK - 1SD - ügyességi / ● CLONE - 135 - logikai / ● CLOUD KINGDOM - 134 - ügyességi / ● CLUBHOUSE SP. - 1SD - bájjáték / ● CLUE MASTER D. - 165 - társasj. / ● CLYSTRON - 258 - akció / ● COALMINER - 155 - mászkalós / ● COBALL - 160 - lövöldöz. / ● COBRA FORCE - 164 - lövöldöz. / ● COHEN'S TOWER - 112 - mászkalós / ● COLOR BUSTERS - logikai - 117 / ● COLOSS. CHESS - 1SD - sakk / ● COMBAT CRAZY - 422 - lövöldöz. / ● COMBAT LEADER - 186 - stratégia / ● COMBAT SCHOOL - 201 - ügyességi / ● COMBAT ZONE - 188 - lövöldöz. / ● COMIC BAKERY - 179 - ügyességi / ● COMMANDO 1. - 177 - akció / ● COMMANDO 2. - 199 - akció / ● CONNECT 4. - 133 - logikai / ● Connect - logikai - 153 / ● CONQUESTADOR - 2SD - stratégia / ● CONVOY RAID - 119 - szimulátor / ● COOBY & SCRAP. - 252 - Mászkalós / ● Cool Croc Twins - ügyességi - 1SD / ● Cool World - akció - 1SD / ● CORRUPTION - 2SD - szöveges / ● COSMIC TUNNELS - 106 - lövöldöz. / ● Count Duckula - ügyességi - 145 / ● COURSE O.T.A.B. - 6SD - AD&D / ● COURSE OF RA - 2SD - logikai / ● COVERGIRL - 1SD - kártya / ● CRACK DOWN - 291 - akció / ● CRACKERS REV. - 125 - mászkalós / ● CRAFT - 102 - puzzle / ● Crazy Cars - autóverseny - 2SD / ● CRAZY RUNNER - 128 - mászkalós / ● CRAZY SUE - ügyességi - 350 / ● CREATURES - 1SD - ügyességi / ● CREATURES II. - 2SD - ügyességi / ● CRIME TIME - 1SD - stratégia / ● CROSS AMERICA - 191 - autóvers. / ● CROSSBOWN - 2SD - kaland / ● CROWN - 287 - ügyességi / ● CRUEL ZONE - 244 - lövöldöz. / ● CRYPT/CAST.M.2. - 196 - kaland / ● Crystal Kingdom Dizzy - akció - 199 / ● CUBE MAGIC - buvós kocka - 114 / ● CUBULUS - 150 - logikai / ● CUE BOY - biliárd - 193 / ● CURSE BABYLON - 1SD - logikai / ● CUT-IN - 113 - lövöldöz. / ● CUTHBERT - 121 - mászkalós / ● CYBERBALL - 1SD - sport / ● CYBERDYNE - 189 - lövöldöz. / ● CYBERNOID 2. - 161 - lövöldöz. / ● CYBERWORLD - 259 - mászkalós / ● CYBEX - 193 - lövöldöz. / ● CYCLES - 1SD - motorver. / ● CYRUS - 141 - lövöldöz. / ● D.N.A.WARRIORS - 191 - lövöldöz. / ● Daisy Sampler V1.0 - zeneszerkesztő - 186 / ● Dalek Attack - lövöldözés - 1SD / ● DALEY THOMPS. - 2SD - sport / ● DALLAS QUEST - 1SD - kaland / ● DALTO - lövöldözés - 152 / ● DAMBUSTERS - 147 - szimulátor / ● DAN DARE 1. - 219 - akció / ● DAN DARE 2. - 198 - akció / ● DAN DARE

3 - 164 - akció / ● DANCE VAMP. 1 - 185 - szöveges / ● DANCE VAMP. 2 - 180 - szöveges / ● DANCE VAMP. 3 - 183 - szöveges / ● DANGER FREAK - 1SD - ügyességi / ● DARE DEVIL DEN. - 170 - ügyességi / ● DARK CASTLE - 2SD - akció / ● DARK FUSHION - 207 - lövöldöz. / ● DARK SIDE - 156 - kaland / ● DARK TOWER - 173 - mászkalós / ● DARKMAN - 1SD - akció / ● DATER - 244 - ügyességi / ● DAVID'S MIDNIG. - 152 - flipper / ● DAYS OF THUND. - 161 - autóvers. / ● DEADLY EVIL - 105 - akció / ● DEATH K.O.KRYNN - 6SD - AD&D / ● DECEPTOR - 1SD - ügyességi / ● DEEP - 1SD - akció / ● DEF.O.T.CROWN - 2SD - stratégia / ● DEF.O.T.EARTH 2. - 198 - lövöldöz. / ● DEFLEKTOR - 123 - logikai / ● DEJA VU - 2SD - kaland / ● Deliverance - akció - 136 / ● DELTA - 187 - lövöldöz. / ● Demon Blues - mászkalós - 180 / ● DEMON'S EMPIRE - akció - 170 / ● DEMON'S KISS - 182 - lövöldöz. / ● DENARIS - 1SD - lövöldöz. / ● DESERT FOX - 229 - stratégia / ● DESOLATOR - 2SD - szimulátor / ● DESTINY KNIGHTS - 1SD - kaland / ● DESTROYER - 1SD - szimulátor / ● DESTROYER ESC. - 1SD - szimulátor / ● DETECTIVE - 187 - nyomozós / ● DETECTIVE 2000 - 127 - Szöveges / ● DEVIL REVENGE - 117 - akció / ● DEVIL'S REVENGE - 178 - akció / ● DIAMENTY - logikai - 123 / ● DIAMOND FEVER - 104 - mászkalós / ● DICK TRACY - 1SD - akció / ● DIE HARD - 1SD - akció / ● DIE HARD 2. - 371 - Akció / ● Diggits - Tili-toi - 134 / ● DIGITAL TANGRAM - 1SD - logikai / ● DINASTY WARR. - 380 - akció / ● DINGSOA - 2SD - Kvizjáték / ● DINO EGGS - 121 - mászkalós / ● DINO WARS - 2SD - verekedés / ● DIPLOMACY - 189 - stratégia / ● DIRTY THE ADVEN. - 1SD - kaland / ● DITRIS - 150 - tetris / ● DIVE BOMBER - 1SD - szimulátor / ● DIZZY 1. - 177 - mászkalós / ● DIZZY 2. - 146 - mászkalós / ● DIZZY 3. - 202 - mászkalós / ● DIZZY 4. - 195 - mászkalós / ● DIZZY PANIC - 133 - mászkalós / ● DIZZY POTY - 146 - mászkalós / ● DIZZY RAPIDS - 166 - ügyességi / ● DJANGO - 110 - lövöldöz. / ● Dodge - ügyességi - 135 / ● DOMINATOR - 434 - lövöldöz. / ● DÖMINGO - 73 - domino / ● DONKEY KONG 1. - 121 - ügyességi / ● DONKEY KONG 2. - 122 - ügyességi / ● DOOM WORLD - 120 - mászkalós / ● DOUB. DRAGON 3. - 1SD - verekedés / ● DOUBLE DARE - 242 - Kvizjáték / ● DOUBLE DRAGON - 1SD - verekedés / ● DOUBLE DRIBBLE - 1SD - ügyességi / ● DOUBLE SPEHRE - 1SD - sport / ● DOUBLE TROUBLE - 122 - ügyességi / ● DOUBLE TROUBLE - 251 - Logikai / ● Dr.Foster - logikai - 126 / ● DRACONUS - 198 - mászkalós / ● DRACU. PREW.1-2 - 235 - kaland / ● DRACULA - 152 - mászkalós / ● Dragon Hunter - lövöldözés - 1SD / ● DRAGON NINJA - 276 - akció / ● DRAGON SLAYER - 467 - lövöldöz. / ● DRAGON WARS - 5SD - AD&D / ● DRAGON'S K. - 125 - mászkalós / ● DRAGON'S LAIR 2. - 1SD - ügyességi / ● Dragon's Lair - kaland - 1SD / ● DRAGONFREED - 2SD - lövöldöz. / ● DRAGONS O.FLAM - 2SD - RPG / ● DRAGONSTRIKE - 2SD - lövöldöz. / ● DRAZEN P.BASK. - 146 - sport / ● DREADNOUGHT - 115 - lövöldöz. / ● DREAM RIDER - 108 - mászkalós / ● DREAM TEAM - 1SD - sport / ● Dnblng - foci - 230 / ● DRILLER - 198 - kaland / ● DRUID 1. - 175 - akció / ● DRUID 2. - 188 - akció / ● DT.FIGHTER - 162 - lövöldöz. / ● DUCKTALES - 4SD - kaland / ● DUNGEON MAST. - 1SD - AD&D / ● DYLAN DOG - 436 - akció / ● DYNAMIC DUO - 1SD - lövöldöz. / ● Dynamite Bench - logikai - 139 / ● DYNAMOID - 198 - tv foci / ● DYTER-07 - 1SD - akció / ● EAGLE'S NEST - 169 - akció / ● Echo Hawk - lövöldözés - 213 / ● ECUIN - 117 - mászkalós / ● EDD THE DUCK - 157 - mászkalós / ● Eggman - logikai - 131 / ● EIDOLON - 1SD - labirint. / ● ELIMINATOR - 153 - lövöldöz. / ● ELITE - 226 - úrh.-ker. / ● ELITE SQUADRON - 187 - lövöldöz. / ● ELVIRA I. 100% (nem kifogyós, német) - 6 SD / ● Elvira II - kaland - 6SD / ● ELVIRA/ARCADE / - 1SD - lövöldöz. / ● EMERALD MINE - 140 - mászkalós / ● EMLYN HUGHES - 198 - sport / ● EMPIRE - 2SD - / ● EMPIRE VISION - 202 - lövöldöz. / ● EMPIUS - 225 - Stratégia / ● ENDURO RACER - 182 - motorv. / ● Enforced - lövöldözés - 1SD / ● ENIGMA FORCE - 191 - akció / ● EON - úrh.lövöld. - 1 SD / ● EQUINOX - 190 - lövöldöz. / ● ESCAPE ROBOT - 206 - mászkalós / ● ESKIMO GAMES - 1SD - sport / ● ESWAT - 493 - verekedés / ● ET'S Rugby - rögbiszimuláció - 290 / ● ETERNAL DAGGER - 2SD - / ● EUREKA - 219 - szöveges / ● EVENING STAR - 173 - szimulátor / ● EVERYONE'S W. - 170 - mászkalós / ● EVIL DEADLAIR - 165 - mászkalós / ● EXAMINATION - RPG. - 1 SD / ● Exile - akció - 250 / ● EXIS - 264 - Logikai / ● EXOLON - 162 - lövöldöz. / ● EXPLODING FIST - 229 - verekedés / ● EXPLODING FIST 1. - 158 - verekedés / ● EXPLODING FIST 2. - 304 - verekedés / ● EXPLODING FIST 3 - 263 - verekedés / ● EXPLODING WALL - 115 - falbontó / ● EXPRESS RIDER - 170 - akció / ● EXTERMINATOR - 1SD - ügyességi / ● EXTREME - 153 - lövöldöz. / ● F-1.G.P.C. - 2SD - autóvers. / ● F-14 TOMCAT - 4SD - szimulátor / ● F-15 SNOWSTRIKE - 2SD - szimulátor / ● F-15 STRIKE EA. - 1SD - szimulátor / ● F-16 COMBAT - 1SD - szimulátor / ● F-18 HORNET - 220 - szimulátor / ● F-19 STEALTH 100% - 2SD - szimulátor / ● F.BARESI KICK O. - 136 - sport / ● F1 MANAGER 2. - manager - 2SD / ● F1.TORNADO - 145 - lövöldöz. / ● FACE OFF - 1SD - sport / ● FAMOUS BATTLE 1. - 1SD - stratégia / ● FAMOUS BATTLE 2. - 1SD - stratégia / ● FAMOUS FIVE - 451 - Kaland / ● FAST - 139 - ügyességi / ● FAST BREAK - 304 - sport / ● FASTFOOD - 194 - mászkalós / ● FEASIBILITY EXP. - 146 - szöveges / ● FELIX - 138 - Mászkalós / ● FELIX - 166 - lövöldöz. / ● FERNANDEZ - 234 - akció / ● FERRARI F-1. - 2SD - menedzser / ● FETRIS - tetris - 164 / ● FEUD - 240 - akció / ● FIGHT NIGHT - 1SD - verekedés / ● FIGHTER BOMBER - 1SD - szimulátor / ● Fighter Pilot - rep.gép.szimulátor - 267 / ● FINAL BLOW - 194 - verekedés / ● FINAL BOULDER - 363 - mászkalós / ● FINAL ENCOUNTER - lövöldözés - 197 / ● FINAL FIGHT - 1SD - verekedés / ● FINDERS KEEP. - 171 - ügyességi / ● FIRELORD - 176 - lövöldöz. / ● FIREMAN SAM - 173 - ügyességi / ● FIREPIET - 107 - lövöldöz. / ● FIREPOWER - 280 - lövöldöz. / ● FIRESTART - 4SD -

RPG / ● FIREZONE - 280 - lövöldöz. / ● First Samurai -
akció - 1SD / ● FIRST STRIKE - 185 - lövöldöz. / ● FISH
100% - 2SD - RPG / ● FIST FIGHTER - akció - 211 /
● Five A Row - logikai - 137 / ● FLAK - 202 - lövöldöz.
/ ● FLASH GORDON - 1SD - akció / ● FLIGHT SIM. - 1SD
- szimulátor / ● FLIGHT SIM.2. - 1SD - Szimulátor /
● FLIMBO'S QUEST - 1SD - máskálós / ● FLINSTONES -
168 - máskálós / ● FLIPP & FLOPP - 106 - ügyességi /
● FLIPPER MAKER - flipperkészítő - 1SD / ● FLY
HARDER - akció - 411 / ● FLYER FOX - 202 - repülés /
● FLYING SHARK 1. - 170 - lövöldöz. / ● FLYING SHARK
2. - 163 - lövöldöz. / ● FOOTB. FRENZY - 164 - sport /
● FOOTBAL.O.T.Y.2. - 145 - sport / ● FOOTBALL MAN.2 -
198 - menedzser / ● FOOTBALL MAN.3. - 119 -
menedzser / ● Football Manager 3. - focimenedzser -
270 / ● FORGOTT. WORLD - 1SD - Akció / ● FORMA-
1.MANAG. - 1SD - menedzser / ● FORRESTER - 136 -
Máskálós / ● FORT APOKALYP. - 153 - lövöldöz. /
● FORTY FIVE - 117 - logikai / ● FOX STR. BACK - 168 -
ügyességi / ● FRAK - 165 - máskálós / ● Frankenstein
- akció - 180 / ● FRANTIC - 165 - lövöldöz. /
● FRANTIC FREDDY - 140 - máskálós / ● FREAK
ATTACK - 116 - máskálós / ● FREAK FACTORY - 122 -
akció / ● FRED'S BACK - ügyességi - 117 / ● FREDDY
F.CIRCUS. - 2SD - ügyességi / ● FREDDY HARD. 1 - 107 -
verekedős / ● FREDDY HARD. 2 - 147 - verekedős /
● FREXEL - 133 - lövöldöz. / ● FRIGYLADA - 314 -
szöveges / ● FROGGER '93 - ügyességi - 088 /
● Frost Bye - ügyességi - 145 / ● FRUIT MACHINE -
140 - nyergőpél / ● FUTURE KNIGHT - 177 - lövöldöz. /
● G-LOC - 116 - Szimulátor / ● G.I.JOE - 2SD - akció /
● G.OF DAWN - 195 - kaland / ● G.P.MASTER - 137 -
sport / ● G.P.TENNIS MAN. - 1SD - menedzser /
● GALACTIC GAMES - 1SD - sport / ● GALAXY FORCE 2 -
1SD - lövöldöz. / ● GALDREGON'S D. - 1SD - RPG /
● GAME MASTER - 105 - lövöldöz. / ● GAME OVER 1. -
158 - lövöldöz. / ● GAME OVER 2. - 149 - lövöldöz. /
● GANDOLF - 175 - lövöldöz. / ● GARFIELD WINTER -
307 - máskálós / ● GAT.O.T.SAV.FRO. - 8SD - AD&D /
● GATE OF DAWN - 193 - kaland / ● GAUNTLET 3. - 1SD
- sport / ● GAUNTLET III - 4SD - Máskálós / ● GAZZA 2 -
175 - foci / ● Gazza's Super Soccer - sport - 148 /
● GEM'X - 330 - logikai / ● GEMINI WINGS - 460 -
lövöldöz. / ● GEO MATRIX - 115 - Logikai / ● GEOS 2.0
1SD - Felhasználó / ● GETTO BLASTER - 192 - lövöldöz.
/ ● GHOSTBUSTER 2. - 1SD - akció / ● GHOSTCHASER -
1SD - ügyességi / ● GHOSHUNTER - 165 - akció /
● GHOULS - 115 - máskálós / ● GIANNI - 159 -
máskálós / ● GILDED AGE - 1SD - stratégia /
● GLADIATOR - 171 - verekedős / ● GLADIATORS -
lövöldöz. - 163 / ● GLIDER PILOT - 120 - szimulátor /
● GNOME - 154 - máskálós / ● GOLDEN AXE - 1SD -
verekedős / ● GOLDEN BATON - 147 - szöveges /
● GOLDEN PYRAMID - 297 - ügyességi /
● GOLFMASER - 108 - golf / ● GORDIAN THOMB - 168 -
máskálós / ● GOTHIK - 180 - máskálós / ● Graeme S.
Soccer - focimenedzser - 116 / ● GRAPHIC ADV.CR.
1SD - Játékkészítő / ● GREAT COU. TEN. - 148 - tenisz /
● GREEN BERET - 197 - akció / ● GREG NOR. GOLF -
368 - golf / ● GRELL - ügyességi - 177 / ● GREMLINS
2. - 348 - akció / ● GREYFELL - 142 - máskálós /
● GreyStorm - akció - 1SD / ● GRIDTRAP - 104 -
máskálós / ● GROG'S REVENGE - 153 - ügyességi /
● GRUMP'S F. - 157 - máskálós / ● GRYPHON - 202 -
lövöldöz. / ● GRYZOR - 194 - akció / ● GUARDIAN - 105 -
máskálós / ● GUARDIAN ANGEL - 199 - verekedős /
● GUILD OF THIEV. - 2SD - szöveges / ● GULDKORIN
EXPR. - 1SD - ügyességi / ● GUNBOAT - 176 - akció /
● GUNSHIP - 2SD - szimulátor / ● GUTZ - 195 -
máskálós / ● HADES 2. - 418 - máskálós / ● Hagar -
máskálós - 273 / ● HAMMERFIST - 1SD - akció /
● HARALD HARD - 438 - Máskálós / ● HARD AND
HEAVY - 186 - máskálós / ● HARD DRIVIN - 179 -
autóver. / ● HARD HAT MACK - 154 - máskálós /
● HARD WORK - 108 - máskálós / ● HAVOC - 196 -
lövöldöz. / ● HAWKEYE - 1SD - akció / ● HE MAN 1. -
158 - akció / ● HE MAN 2. - 175 - akció / ● HEAD OVER
HEA. - 179 - máskálós / ● HEART OF AFRICA - 1SD -
kaland / ● HEARTLAND - 117 - máskálós / ● HEAT
SEEKER - 344 - ügyességi / ● HEAT WAVE - 1SD -
szimulátor / ● HEAVY METAL - 1SD - szimulátor /
● HECTIC - 123 - ügyességi / ● HEIST - 125 - máskálós /
● Hektik 2. - máskálós - 154 / ● HELI RESCUE - 221 -
Ügyességi / ● HELIKOPTER - 166 - lövöldöz. /
● HELLHOLE - 192 - akció / ● HELM - 166 - szöveges /
● HELTER SKELTER - 214 - ügyességi / ● HENRIETTA
B.O.S. - 1SD - Szöveges / ● HENRY'S HOUSE - 177 -
máskálós / ● HERBERT'S D.R. - 134 - máskálós /
● HERO - 105 - akció / ● HERO 200 - 201 - máskálós /
● HERO TURTLESS - 1SD - Akció / ● HERO'S QUEST -
301 - RPG / ● HERO'S QUEST 2. - 184 - RPG /
● HEROES O.T.LAN. - 2SD - kaland / ● HESGAMES 2. -
1SD - sport / ● Hideosus - akció - 112 / ● HIGH
FRONTIER - 107 - stratégia / ● HIGH MEMORY -
memóriajáték - 143 / ● HIGHNOON - 202 - lövöldöz. /
● HILLSFAR - 2SD - / ● HISKADO - 111 - logikai / ● HIVE
- 123 - lövöldöz. / ● HOBBIT - 175 - kaland / ● HOLIDAY
COPS - akció - 102 / ● HOLIDAY GAMES - ügyességi
- 2SD / ● HOLLYW. POKER - 2SD - kártya /
● HOLLYWOOD O. B. - 178 - máskálós / ● HOME
ENTR.CEN. - 2SD - vegyes / ● HONG-KONG PH. - 130 -
ügyességi / ● HOOK - akció - 1SD / ● HOPELESS -
200 - máskálós / ● HOSTAGES - 1SD - akció / ● HOT
POP - 190 - máskálós / ● HOT ROD - 2SD - menedzser /
● HOT WHEELS - 1SD - autóver. / ● HUDSON HAWK -
1SD - akció / ● HUGO - 1SD - máskálós / ● HULL - 209 -
szöveges / ● HUMAN KILL.M. - 218 - lövöldöz. /
● HUNCHBACK 1. - 121 - ügyességi / ● HUNCHBACK 2. -
203 - ügyességi / ● HUNG.SOCCER - 1SD - foci /
● HUNT F.T.RED O. - 1SD - akció / ● HUNTER ON ICE -
140 - ügyességi / ● HUNTER'S MOON - 142 - lövöldöz. /
● HYDRA - 864 - Akció / ● HYPER THRUSTER - 141 -
Lövöldöz. / ● Hyperaggressive - logikai - 166 /
● HYPERBLOB - 106 - pacman / ● HYSTERIA - 172 -
lövöldöz. / ● I BALL - 155 - lövöldöz. / ● I play 3D Tennis
- tenisz - 374 / ● I PLAY 3D.SOCCER - 204 - foci / ● I
PLAY FOOT.CHAL - 1SD - foci / ● I WANT M.DIAMO. -
298 - máskálós / ● I.C.MATCH - 192 - verekedős / ● ICE
TEMPLE - 160 - máskálós / ● ICUPS - 139 - lövöldöz. /
● IDOREGESZ - 2SD - szöveges / ● IKARI WARRIORS 1 -
118 - akció / ● IKARI WARRIORS 3 - 1SD - akció /
● IKARUS - 130 - ügyességi / ● ILGEN - 1SD - /
● IMPOSSAMOLE - 488 - máskálós / ● IMPOSSIBLE
MIS.1 - 200 - akció / ● IMPOSSIBLE MIS.2 - 1SD - akció /
● INDIA.T.L.CRUS. - 222 - kaland / ● INDIANA J.3. - 1SD
- kaland / ● Indiana Jones 4. - akció-kaland - 1SD /

● Indoor Sports - sport - 1SD / ● INDY HEAT - 321 -
Autóvers. / ● INFILTRATOR 1. - 1SD - akció /
● INFILTRATOR 2. - 2SD - akció / ● INFILTRATOR 3. - 449 -
akció / ● INGRID IS BACK - 2SD - Kaland / ● INHERITS
O.T.THRONE - stratégia - 1SD / ● INNER SPACE - 221 -
lövöldöz. / ● INSECTS - 160 - lövöldöz. / ● INSIDE
OUTING - 173 - máskálós / ● INSP.H. - 137 - ügyességi /
/ ● INT. TRUCK RACING - kampionverseny - 118 /
● INT.3D.TENNIS - 183 - tenisz / ● INT.I.CHECKQUE - 114 -
Sport / ● INT.KARATE 1. - 153 - verekedős /
● INT.KARATE 2. - 187 - verekedős / ● INTERCHANGE -
146 - logikai / ● Intern. Sports Chall. - sport - 145 /
● International Tennis - sport - 122 / ● Interpaint -
rajzolóprogram - 230 / ● Interview - ügyességi - 206 /
● Interword - szövegszerkesztő - 120 / ● INTRUDER -
168 - ügyességi / ● INVEST - 1SD - menedzser / ● IO -
163 - lövöldöz. / ● IRON HAWK - 186 - lövöldöz. / ● IRON
LORD - 2SD - kaland / ● ISLAND CAPER - 178 - akció /
● ISNOGOLD - 181 - máskálós / ● ITALIA '90 - 169 - foci /
● ITALY '90 - 190 - foci / ● ITALY 1990 - 154 - foci /
● IVAN STEW IRON. - 181 - autóver. / ● IWO JIMA - 121 -
stratégia / ● J.W.DARTS - 158 - ügyességi / ● JACK
NICLAUS - 2SD - Golf / ● JACKAL - 153 - lövöldöz. /
● JAHANGIR KHAN - 263 - squash / ● JAI ALAI - 152 -
sport / ● JAWS - 1SD - kaland / ● JET - 1SD - szimulátor /
● JETSET WILLY - 246 - máskálós / ● JETSONS - 316 -
Máskálós / ● JIMMI'S SUPER LEAG. - menedzser -
139 / ● JINXTER - 2SD - Szöveges / ● JOE BLADE 2. -
103 - máskálós / ● John Lowe's Ultimate Darts 2. -
darts manager - 117 / ● JONNY QUEST - 1SD - Kaland /
● JOHNNY REB.2. - 141 - stratégia / ● JOSH - logikai
- 283 / ● JOURNEY O.T.C.E. - 3SD - Kaland /
● JR.PACMAN - 150 - pacman / ● JUDGE DREDD - 349 -
akció / ● JULIUS CAESAR - 259 - stratégia / ● JUMPING
JACK - 135 - ügyességi / ● JUMPMAN JUNIOR - 505 -
ügyességi / ● Jumpman - máskálós - 1SD / ● K.G.B.
AGENT - 162 - lövöldöz. / ● KAME - 131 - ügyességi /
● KAMIKAZE - 141 - ügyességi / ● KANGARUDY - 1SD -
ügyességi / ● KARNOV - 1SD - máskálós / ● KATAKIS -
2SD - Lövöldöz. / ● KEMPELEN - 1SD - sakk / ● KENNY
D.SOCCER - 118 - foci / ● KENTUCKY RAC. - 120 -
ügyességi / ● KEYFINDER - 102 - máskálós / ● KEYS
TO MARAM. - 2SD - Kaland / ● KICK OFF 1. - 127 - foci /
● KICK OFF 2. - 149 - foci / ● KICKBOX - 165 - sport /
● KIKSTART 1. - 163 - motorver. / ● KIKSTART 2. - 112 -
motorver. / ● KIKSTART 3. - 189 - motorver. / ● KILLED U.
DEAD - 2SD - Kaland / ● KILLERWATT - 143 - ügyességi /
● KILLINGMACHINE - 232 - lövöldöz. / ● KILOZAPP - 1SD
- lövöldöz. / ● KING'S BOUNTY - 2SD - kaland / ● KLAX -
135 - ügyességi / ● KNIGHT GAMES - 1SD - ügyességi /
● KNIGHT ORC. - 2SD - / ● KNIGHTMARE - 145 - kaland /
● KNIGHTS O.LEG. - 8SD - Fantasy / ● KNUCKER - 177 -
máskálós / ● KNUCKLEBUST. - 303 - verekedős /
● KOBAYASHI NARU - 210 - nyomozós / ● KOKO - 136 -
akció / ● KRAKOUT C.SET - 29 - falbontó / ● KRAKOUT
PROF. - 195 - falbontó / ● LABIRYNTH - 1SD - Szöveges /
● LADY TUT - 143 - ügyességi / ● LAME OUT 2. - 151 -
csomag / ● LANCELOT ADV. - 2SD - Kaland / ● LAND
ON TB.19 - 174 - ügyességi / ● LASER SQUAD '91 - 1SD
- stratégia / ● LASER SQUAD 2. - 1SD - stratégia /
● LAST BATTLE - 2SD - akció / ● LAST FIGHT - 131 -
verekedős / ● LAST NINJA 1. - 2SD - akció / ● LAST
NINJA 2. - 2SD - akció / ● LAST NINJA 2.REM. - 2SD -
akció / ● LAST NINJA 3. - 2SD - akció / ● LAST STAR -
162 - Lövöldöz. / ● LAUREL & HARDY - 149 - ügyességi /
● LAW OT WEST - 2SD - kaland / ● LE PARC - 255 -
logikai / ● LEADERBOARD 1. - 177 - golf /
● LEADERBOARD 2. - 183 - golf / ● Leaderboard III. -
golf - 152 / ● LED STORM - 163 - autóvers. / ● LEGION
DEATH - 181 - stratégia / ● Lensitive - lövöldöz. - 222 /
● LEONARDO - 235 - logikai / ● Lethal Weapon - akció
- 1SD / ● LETHAL ZONE - 277 - lövöldöz. / ● LETTRIX -
103 - tetris / ● LIMBO 2. - 108 - ügyességi / ● LINES
NAPOLEON - 247 - stratégia / ● LINE OF FIRE - 2SD -
Akció / ● Lingo - vetéledző - 210 / ● LITTLE PUF - 109 -
ügyességi / ● LIVE AND LET DIE - 1SD - akció /
● LIVINGSTONE - 134 - kaland / ● Locomotion - logikai
- 295 / ● Lode Runner II. - máskálós - 1SD / ● Lode
Runner Prf. - máskálós - 1SD / ● LOGICAL - 227 -
logikai / ● LOGO - 1SD - logikai / ● LOGO 100% - 1SD -
logikai / ● LONE WOLF - 195 - akció / ● LOOPZ - 189 -
logikai / ● LORD O.T.RING - 1SD - szöveges / ● LORDS
1SD - stratégia / ● LORDS CONQUE. - 1SD - Stratégia /
● LORDS O.CHAOS 1. - 344 - RPG / ● LORDS O.CHAOS
2. - 273 - RPG / ● LORDS OF DOOM - 4SD - RPG /
● LORDS OT.MIDN. - 192 - stratégia / ● LAST NINJA
387 - máskálós / ● LOTUS TURB. ESP. - 1SD - autóver. /
● LUCKY LUKE - 201 - Társalj. / ● LUPO ALBERTO - 1SD -
máskálós / ● M.C.S.B. - 153 - lövöldöz. / ● M.O.T. -
463 - kaland / ● MAD SPRING - 142 - lövöldöz. /
● MAGIC CANDLE - 4SD - RPG / ● MAGIC CASTLE -
máskálós - 120 / ● MAGIC FIELDS - logikai - 147 /
● MAGIC JOHNSON - 172 - kosárlab. / ● Magic Marble
- logikai - 121 / ● MAGIC MOUSE - 144 - Máskálós /
● Magic Rufus - máskálós - 146 / ● MAGNUM - 202 -
lövöldöz. / ● MAH JONG - 124 - logikai / ● MAJIK - 157 -
kaland / ● MALICIOUS - 177 - lövöldöz. / ● MANAGER
169 - Menedzser / ● MANCH.U.EU.CUP - 283 - foci /
● MANCHEST. UNIT. - 469 - menedzser / ● MANDROID -
153 - akció / ● MANIAC MANSION - 2SD - kaland /
● MANIAX - 133 - terfogl. / ● MANIC MINER - 166 -
bányaját. / ● MARBLE SPRINGS - sárkánybontó - 236 /
● MARIO BROS. - 64 - máskálós / ● MARS SAGA - 2SD -
akció / ● MASK 2. - 195 - lövöldöz. / ● MASK 3. - 196 -
lövöldöz. / ● MAST. OF MAGIC - 179 - kaland /
● MASTER HEAD - logikai - 128 / ● MASTERS ARC'PIE -
159 - akció / ● MATCH - 119 - menedzser / ● Match of
the Day - sport - 154 / ● MATCHBOXES - 180 - logikai /
● MATCHPOINT - 200 - tenisz / ● MAX HEADROOM - 164 -
kaland / ● MAZEMANIA - 130 - ügyességi /
● McDONALD LAND - gyűjt.űgy. - 2 SD /
● MECHANICUS - 347 - flipper / ● MEDIEVAL LORDS -
2SD - stratégia / ● MEGA STARFORCE - invaders - 1
SD / ● MEGAPHOENIX - 184 - lövöldöz. / ● MENACE
378 - űrhajós / ● MERCENARIES - 384 - kereskedő /
● MERCENARY 1. - 180 - kereskedő / ● MERCENARY 2.
- 201 - kereskedő / ● MERCS - 290 - akció /
● METALWARS - 1SD / ● METAPLEX - 113 - lövöldöz. /
● METROPOLIS - 171 - akció / ● MIC. USER DUNG. - 2SD
- ????? / ● MICRODOT - 205 - ügyességi /
● MICROMOUSE - 126 - ügyességi /
● MICROPR.SOCCER - 399 - foci / ● MIDN. PATROL -
122 - lövöldöz. / ● MIDNIGHT RES. - 1SD - akció / ● MIG-
29 - 1SD - lövöldöz. / ● MIGHTY BOMB - 187 -
ügyességi / ● MIKIE - 150 - ügyességi / ● MINE FIELDS
- logikai - 120 / ● MINIGOLF - 1SD - golf /

● MINIGOLF - 127 - golf / ● MINIGOLF SIM. - 147 - golf /
● MINIPUTT - 2SD - golf / ● MISSI. ELEVATOR - 157 -
akció / ● MISSION 2. - 232 - ügyességi / ● MISSION
NADA - 116 - ügyességi / ● MITH - 2SD - kaland /
● MONDIAL SOCCER - 302 - foci / ● MONSTER - 1SD -
ügyességi / ● MONT. P.FLY.CIR - 280 - ügyességi /
● MONTY MOLE - 172 - máskálós / ● MONTY ON RUN -
216 - máskálós / ● MOONFALL - 249 - űrhajós /
● Moons - akció - 145 / ● MOONSHADOW - 163 -
lövöldöz. / ● MOONTOAC - 130 - Máskálós /
● MOONWALKER - 1SD - máskálós / ● MOPPER - 102 -
Ügyességi / ● Moribund - logikai - 1SD /
● MOTOCROSS - 196 - motorver. / ● MOTOR MASSACR.
- 1SD - motorver. / ● MOTORBIK. MASS. - 120 - motorver.
/ ● Motorhead - akció - 363 / ● MOTORHICLE - 107 -
motorver. / ● MOUNT.BIKE RAC. - 145 - motorver. /
● MR.DO - 262 - ügyességi / ● MR.MEPHISTO - 147 -
ügyességi / ● MR.ROBOT - 100 - máskálós /
● MRS.PACMAN - 66 - pacman / ● Munch - pacman
klón - 170 / ● MURDER MISSIS. - 1SD - nyomozós /
● MURRAY MOUSE - 111 - Máskálós / ● MUTANT
MONTY - 145 - máskálós / ● MYCHESS - 2SD - sakk /
● N.A.I.L. - 142 - lövöldöz. / ● N.A.R.C. - 321 - verekedős
/ ● NAM - 1SD - Stratégia / ● NARCO POLICE - 1SD -
akció / ● NAUGHTY N. - 113 - Nyergőpél / ● NAVY
MOVES 1. - 199 - akció / ● NAVY MOVES 2. - 265 - akció
/ ● NAVY SEALS - 341 - akció / ● NEAGOX - 124 -
lövöldöz. / ● NEBULUS - 184 - ügyességi /
● NEIGHBOURS - 187 - Ügyességi / ● NETHERWORLD -
139 - lövöldöz. / ● NEUROMANCER - 4SD - kaland /
● NEURONICS - 297 - Logikai / ● NEVERE STORY 2 -
1SD - kaland / ● NEW BEGIN - 1SD - szöveges / ● New
Krakout 4. - falbontó - 169 / ● NEW ZEALAND ST. - 402 -
máskálós / ● NEWS OF ZLK - 1SD - csomag /
● NEXUS - 132 - akció / ● NIBBL'92 - 121 - logikai /
● NICK FALDO'S GOLF - golf - 430 / ● NIGHT HUNTER -
133 - máskálós / ● NIGHT MISSION - 147 - flipper /
● NIGHTBREED 1. - 1SD - akció / ● NIGHTBREED 2. -
1SD - akció / ● NIGHTDAWN - 483 - máskálós /
● NIGHTMARE ELM - 2SD - Akció / ● NIGHTSHIFT - 1SD
- ügyességi / ● NINJA COMM. - 141 - akció / ● NINJA
PACMAN - 121 - pacman / ● NINJA RABBIT - 1SD -
verekedős / ● NINJA RABBIT 2. - 350 - Ügyességi /
● NINJA SPIRIT - 1SD - akció / ● NINJA WARRIORS - 335 -
akció / ● NO MERCY - 1SD - akció / ● NOBBY THE
AARDVARK - másk.űgyes. - 2 SD / ● NODES OF
YESOD - 189 - máskálós / ● NOMAD - 194 - lövöldöz. /
● NONTERRAQUEO. - 150 - lövöldöz. / ● NORTH &
SOUTH - 1SD - stratégia / ● NORTH STAR - 152 -
lövöldöz. / ● NOSFERATU - 143 - máskálós / ● NOVA -
1SD - Memoria / ● NYTHYHELL 1-2 - 297 - Szöveges /
● O'RILEY'S MINE - 122 - ügyességi / ● Ocean
Conquestador - szimulátor - 190 / ● OCEAN RANGER -
2SD - szimulátor / ● OCTAPOLIS - 161 - lövöldöz. / ● OIL
IMPERIUM - 2SD - kereskedő / ● OILMANIA - 188 -
logikai / ● OLLY AND LISSA - 132 - máskálós /
● OMEGA - 4SD - Szimuláció / ● ON CUE POOL - 79 -
billiárd / ● ON CUE SNOOKER - 74 - billiárd / ● ONE ON
ONE - 149 - kosárlab. / ● OPER. HANOI - 129 - akció /
● OPERAT. PROM. - 280 - Kaland / ● OPERAT.NEPTUNE
- 345 - szimulátor / ● OPERAT.THUND. - 1SD - akció /
● OPERATION WOLF - 191 - akció / ● ORACLE - 140 -
logikai / ● ORBIT - 172 - logikai / ● ORION 2. - 160 -
logikai / ● ORLANDO - 118 - máskálós / ● OSKAR - 149 -
Ügyességi / ● OUT O.T.WORLD - 155 - lövöldöz. /
● OUT OF DEEP - 186 - lövöldöz. / ● OUT-RUN - 147 -
autóver. / ● OUT-RUN EUROPE - 2SD - autóver. /
● OUTBREAK - 116 - lövöldöz. / ● OUTLAW - 147 - akció
/ ● OUTLAWS - 292 - lövöldöz. / ● OVER THE NET - 348 -
röplabda / ● OVERLANDER - 182 - lövöldöz. /
● OXNONIAN - 152 - máskálós / ● P-47 Thunderbolt -
akció - 1SD / ● P.H.M.PEGASUS - 2SD - szimulátor /
● PACMANIA - 147 - pacman / ● PALE MOON - 115 -
Ügyességi / ● PANG - 390 - ügyességi / ● PANZER
GRENAD. - 1SD - Stratégia / ● PANZERS BATTL. - 1SD -
stratégia / ● PANZERS EAST - 121 - stratégia /
● PAPERBOY - 179 - ügyességi / ● PARACADEMY -
147 - ügyességi / ● PARADROID - 174 - lövöldöz. /
● PARALLAX - 201 - lövöldöz. / ● PARANOIA - 269 -
máskálós / ● PARK PATROL - 113 - ügyességi / ● PAY
DAY - 174 - társasj. / ● PEARL OF DAWN - 272 -
Máskálós / ● PEDRO - 146 - ügyességi /
● PENETRATOR - 304 - űrhajós / ● PERSIAN G. INF - 117 -
akció / ● PERSIAN GULF - 167 - szimulátor /
● PERTHARION - 129 - logikai / ● PET SHILT. SOC. - 187 -
menedzser / ● PHANTASIE III. - 2SD - AD&D / ● Pharoa
Revenge - akció - 192 / ● PHARAO'S COUR. - 160 -
máskálós / ● PHILEAS F. B.B. - 144 - lövöldöz. /
● PHILIPPIC - logikai - 131 / ● PIJAMARAMA - 151 -
máskálós / ● PINBALL POWER - 105 - flipper / ● PIPE-
MANIA - 124 - ügyességi / ● PIPELINE RAT - labirintus
- 103 SD / ● PIRACY - 193 - logikai / ● PIRATES - 2SD -
stratégia / ● PITFIGHTER - 1SD - verekedős / ● Pitstop II.
- autóverseny - 173 / ● PLANET X - 186 - akció /
● PLATOON - 1SD - akció / ● PLATOU - 136 - logikai /
● Plazmaball - amerikai foci - 2SD / ● Plexonoid -
falbontó - 106 / ● PLOTTING - 1SD - logikai / ● PLURAL
- 339 - lövöldöz. / ● POCKET ROCKETS - 1SD - motorver.
/ ● POGO JOE - 105 - ügyességi / ● POLAR PIERE - 138 -
ügyességi / ● POLE POSITION - 1SD - autóver. /
● POOL OF RADIATION - 8SD - AD&D / ● Pool Simulator -
billiárd - 82 / ● POOYAN - 124 - lövöldöz. / ● POP QUIZ
- vetéledző - 1SD / ● POPEYE 2. - 183 - máskálós /
● Popeye 2. - ügyességi - 161 / ● Popeye 3. -
verekedős - 230 / ● POSEIDON - 192 - akció /
● POSTER PASTER - 186 - máskálós / ● POSTMAN PAT
- 159 - ügyességi / ● POT FUN - 121 - Nyergőpél / ● POT
PANIC - 125 - tetris / ● POTSWORTH - 315 - Máskálós /
● POWER AT SEA - 1SD - szimulátor / ● POWER
STRUGGL. - 180 - stratégia / ● POWERDRIFT - 135 -
autóver. / ● POWERP. HOCKEY - 226 - jegkorong /
● Powers of Gloom - kaland - 116 / ● PP HAMMER -
1SD - máskálós / ● PREDATOR - 1SD - akció /
● PRES.MISSING - 180 - kártyajáték / ● PRIDE - 105 -
falbontó / ● PRINCE C. - 135 - kaland / ● PRISON RIOT -
165 - máskálós / ● PRO TENNIS - 168 - tenisz /
● PRO.SKATE SIM. - 175 - gördeszka / ● PROFBI BOX
SIM. - 171 - box / ● PROGOLF 1-2 - 149 - golf /
● PROHIBITION - 141 - lövöldöz. / ● PROJEKT PRM.A.
- 211 - szöveges / ● PSYCASTRIA - 170 - lövöldöz. /
● PSYCHO - 2SD - kaland / ● PSYCO HOPPER - 133 -
máskálós / ● Pub Games - ügyességi - 1SD /
● PUFFY'S SAGA - 1SD - ügyességi / ● PULSOID - 144 -
falbontó / ● PUNKILLER - 175 - lövöldöz. / ● PURPLE
HEART - 1SD - akció / ● PUZZLE SHUFFLE - 150 - puzzle
/ ● PUZZNIC - 163 - logikai / ● PYRAMYD - 1SD -

szöveges / Q 10 TANKBUSTER - 109 - Lövdőz. /
• QUADRANT - 281 - Logikai / • QUARTERBACK - 191 - sport / • QUARTET - 119 - lövdőz. / • QUEST F. TYRES - 102 - ügyességi / • QUEST FR. KRON - 188 - szöveges / • QUEST SPORT - 420 - szöveges / • QUESTMASTER - 65D - kaland / • QUIK DRAW - 368 - lövdőz. / • R-TYPE - 15D - lövdőz. / • R.S. CRICKET - 075 - menedzser / • RACE - 108 - autóver. / • RADAX - 114 - lövdőz. / • RADRAM RACE - 119 - sport / • RAGE - 130 - lövdőz. / • RAID OV. MOSCOW - 202 - lövdőz. / • RAILWAY CONST. SET - vasúttépítő - 15D / • RAINBOW ISLAND - 15D - ügyességi / • RAINBOW WARR. - 15D - akció / • RALLY SIM. - 15D - autóver. / • RAMBO 2. - 224 - akció / • RAMBO 3. - 15D - akció / • RAMPAGE - 160 - ügyességi / • RAPTOR - 117 - akció / • RASPUTIN - 161 - ügyességi / • RASTAN - 15D - akció / • RASTAN SAGA - 191 - akció / • RATOR - 156 - lövdőz. / • REBELL - 143 - lövdőz. / • REBELL RACER - 121 - ügyességi / • RECK RUFUS - 195 - ügyességi / • RECON - 126 - lövdőz. / • RED HEAT - 202 - vererekedős / • RED L.E.D. - 153 - ügyességi / • RED STORM RIS. - 25D - szimulátor / • REDEFERI - 121 - szöveges / • RELAXED MOTION - 102 - Logikai / • RENEGADE - 159 - vererekedős / • RETROGRADE - 25D - lövdőz. / • RETURN O.T. JEDI - 176 - akció / • REV. OF DEFEND. - 163 - lövdőz. / • REVOLUTION - 123 - ügyességi / • REVS - 173 - szimulátor / • REX I. - 15D - Stratégia / • RICK DANGER 1. - 235 - mázskálós / • RICK DANGER 2. - 333 - mázskálós / • RING WAR - 136 - szimulátor / • RINGS OF MEDUS. - 25D - kaland / • RINGS'N'UP - 125 - mázskálós / • RISK - 180 - lövdőz. / • RIZIKO - 15D - Társasjáték / • ROAD RUNNER - 124 - ügyességi / • ROAD T. MOSCOW - 15D - stratégia / • ROADBLASTER - 15D - lövdőz. / • ROADBURNER - 141 - autóver. / • ROADRUNNER - 207 - ügyességi / • ROADWAR EUROP. - 15D - stratégia / • ROBIN HOOD SH. - 120 - lövdőz. / • ROBIN HOOD - akció - 246 / • ROBIN O.T. WOOD - 197 - mázskálós / • Robocop - ügyességi - 15D / • ROBOCOP 1. - 15D - akció / • ROBOCOP 2. - 15D - akció / • Robocop 3. - akció - 15D / • ROBOT MONST. - 176 - ügyességi / • Robotcop - ügyességi - 199 / • ROBOX - 45D - Kaland / • ROBOZONE - 332 - lövdőz. / • ROCK AND ROLL - 25D - ügyességi / • ROCK'N'BOLT - 165 - ügyességi / • ROCKET BALL - 173 - sport / • ROCKET RANGER - 45D - akció / • ROCKET ROGER - 196 - mázskálós / • ROCKSTAR MAN. - 207 - menedzser / • ROCKY HORROR - 302 - mázskálós / • RODLAND - 380 - ügyességi / • ROLLERCOASTER - 212 - lövdőz. / • ROLLING RONNY - 15D - mázskálós / • ROLLING TWINS - 128 - ügyességi / • ROUNABOUT - 125 - ügyességi / • ROUND THE BEND - 130 - mázskálós / • Rowdy - logikai - 184 / • ROY OF ROVERS 1. - 181 - kaland / • ROY OF ROVERS 2. - 143 - kaland / • RUBICON - 25D - akció / • RUFF'N'REDDY - 134 - mázskálós / • RUGBY MANAGER - 116 - sport / • RUGBY SIM. - 181 - sport / • RUGBY W.CUP - 145 - sport / • RUNAWAY - 153 - szöveges / • RUNNING MAN - 354 - akció / • RUPPERT TOYPAR. - 177 - ügyességi / • RYGAR - 144 - mázskálós / • SABOTEUR 1. - 169 - akció / • SABOTEUR 2. - 157 - akció / • SABRE WULF - 166 - mázskálós / • SAMURAI - 198 - vererekedős / • SANTA'S C.C. - 161 - lövdőz. / • SANXION - 189 - lövdőz. / • SARAKON - 15D - logikai / • SAT 1. BINGO - vetélkedő - 25D / • SATAN - 343 - akció / • SAVAGE - 420 - akció / • SCALEXTRIC - 160 - autóver. / • SCAPGHOST - 25D - / • SCARABEUS - 479 - labirint. / • Sceneario - stratégia - 15D / • Schere S.T. - akció - 114 / • SCHERLOK HOLM. - 15D - Nyomozós / • SCOOBY DOO - 199 - ügyességi / • SCRAMBLE 1. - 130 - lövdőz. / • SCRAMBLE 3. - 105 - lövdőz. / • SCUBA KIDZ - 182 - lövdőz. / • SCUMM - 156 - logikai / • SEC.O.SIL.BLAD. - 65D - AD&D / • SECOND WORLD - 403 - stratégia / • SECURITY ALERT - 25D - kaland / • SENTENCE - 127 - akció / • SENTINEL V. - 45D - kaland / • SEOUOLYMPIA / • 35D - sport / • Sesam Street - rajzprg. - 15D / • SEVEN C.O.GOLD - 25D - RPG / • SEXY BREAK OUT - 122 - falbontó / • SEXY PUZZLE - 108 - Puzzle / • SEYMOUR G.T.H. - 188 - ügyességi / • SHADOW DANCER - 15D - akció / • SHADOW O.BEAST - 15D - akció / • SHADOW O.DEATH - 185 - lövdőz. / • SHADOW WARR. - 269 - akció / • SHADOWFIRE - 187 - akció / • SHANGHAI WARR. - 15D - Vererekedős / • SHAOLIN'S ROAD - 225 - vererekedős / • SHARK - 139 - lövdőz. / • SHINOBII PW.1-2-3 - 464 - akció / • SHOCKWAY RIDER - 135 - ügyességi / • SHOE PEOPLE - 420 - Gyerejáték / • SHOIKAN - 111 - logikai / • SHOOT OUT - 133 - lövdőz. / • SHOOT'S RAPID - 182 - lövdőz. / • SHUFFLE - 214 - logikai / • SIDEWALK - 243 - szöveges / • SIDEWINDER 2. - 234 - repülés / • SIDEWIZE - 192 - lövdőz. / • SILEN SERVICE 2. - tengeralfutárj - 15D / • SILENT SERVICE - 320 - szimulátor / • SILENT SHADOW - 201 - lövdőz. / • SILKWORM - 152 - lövdőz. / • SILKWORM 4. - 372 - lövdőz. / • SIM CITY - 15D - stratégia / • SIMPSONS - 15D - ügyességi / • SINBAD - 25D - kaland / • SIREN CITY - 170 - ügyességi / • SIXTEEN BOULD. - 143 - mázskálós / • SKATE OR DIE - 25D - ügyességi / • SKATE ROCK - 139 - sport / • SKATE WARS - 158 - sport / • SKATEBOARD - 140 - górdieszka / • SKATIN'USA - 174 - ügyességi / • SKI OR DIE - 25D - sport / • SKI SIMULATOR - 140 - sport / • SKULL & CROSSB. - 15D - akció / • SKY FOX 1. - 15D - szimulátor / • SKY FOX 2. - 15D - szimulátor / • SKY SHARK - 15D - lövdőz. / • SLAMBALL - 128 - tenisz / • SLAYER - 144 - ügyességi / • SLEEPWALKER - ügy.akció - 2 SD / • Slicks - autóverseny - 250 / • Slide - logikai - 142 / • SLIDING SKILL - 270 - logikai / • SLIGHTLY MAGIC - 198 - mázskálós / • SLY SPY - 25D - akció / • Smash Out - TV-foci - 175 / • SMASH TV - 251 - akció / • SMASH - tenisz - 1 SD / • Snake or Die - ügyességi - 187 / • SNARE - 120 - lövdőz. / • SNOOKER - 122 - billiárd / • Snowball - ügyességi - 81 / • Soccer Director - manager - 111 / • SOCCER PINBALL - 134 - Flipper / • SOKOBAN - 15D - logikai / • SOLDIER 3. - 160 - lövdőz. / • SOLDIER O. LIGHT - 176 - lövdőz. / • SOLDIER ONE - 168 - lövdőz. / • SOLITAX - 157 - logikai / • SOLOFLIGHT - rep.gép szim. - 15D / • SOLOMON'S KEY - 120 - mázskálós / • SON OF A BLAGG. - 153 - mázskálós / • SORC.OF C.CAST. - 15D - kaland / • SOS TERROR - 109 - stratégia / • SPACE ACE - 116 - lövdőz. / • SPACE ACE 2001 - 184 - lövdőz. / • SPACE BEAGLE - 15D -

lövdőz. / • SPACE BIKE - 144 - lövdőz. / • SPACE CRUSADE - 288 - Kaland / • SPACE DOUBT - 183 - mázskálós / • SPACE DUEL - 242 - lövdőz. / • SPACE DUNK - 216 - Lövdőz. / • SPACE FIGHTER - 278 - lövdőz. / • Space Knights - akció - 188 / • SPACE OPERAT. - 129 - lövdőz. / • SPACE PILOT 1-2 - 240 - lövdőz. / • SPACE PILOT 2. - 197 - lövdőz. / • SPACE RACER - 114 - ügyességi / • SPACE ROGUE - 25D - úrhajós / • Space Tower - mázskálós - 110 / • SPACE WARRIOR - 115 - lövdőz. / • SPACEGOLD - 15D - Lövdőz. / • SPACEGUN - 15D - Akció / • SPAGETTI WEST. - 192 - ügyességi / • SPARTACUS - 321 - vererekedős / • SPECIAL BOULD. - 110 - mázskálós / • SPEEDBALL - 138 - sport / • SPEEDBALL 2. - 261 - sport / • SPEEDKINGS - 149 - autóver. / • SPELLB. MINE - 122 - mázskálós / • SPELLB.DIZZY - 169 - ügyességi / • SPELLBOUND - 196 - mázskálós / • SPERICAL - 15D - logikai / • Spheron - ügyességi - 198 / • SPHINX JINX - 165 - Kaland / • SPIKEY - 180 - kaland / • SPIRIT OF ADV. - 45D - Kaland / • SPITFIRE - 126 - lövdőz. / • SPITFIRE 40 - 162 - lövdőz. / • SPITTING IMAGE - 177 - vererekedős / • SPLAT - 122 - ügyességi / • SPLIT PERSON - 299 - logikai / • SPY VS.SPY 1. - 166 - akció / • SPY VS.SPY 2. - 116 - akció / • SPY WHO LOV. ME - 185 - akció / • SQUARE OUT - 305 - logikai / • SQUASH - 259 - sport / • ST. Hotelmanager - menedzser - 15D / • ST.DRAGON - 15D - lövdőz. / • STACK UP - 153 - tetris / • Star Control - stratégia - 136 / • STAR PING-PONG - 174 - sport / • STAR SUP.SOCC. - 436 - Menedzser / • STARACE - 110 - ügyességi / • STARBALL - 15D - tv foci / • STARBURST - 169 - lövdőz. / • STARCOM - lövdőz. - 145 / • STARFORCE - 170 - lövdőz. / • STARGLIDER 1. - 196 - úrhajós / • STARGLIDER 2. - 134 - úrhajós / • STARQUAKE - 179 - lövdőz. / • STARSHIP COMMANDER - Star Trek klón - 15D / • STARWARS 1. - 154 - lövdőz. / • STARWARS 2. - 169 - lövdőz. / • STEALTH MISSION - 15D - szimulátor / • STEEL - 122 - mázskálós / • STEEL EAGLE - 194 - lövdőz. / • STEEL THUNDER - 15D - szimulátor / • Steg - mázskálós - 192 / • STELLAR - 186 - lövdőz. / • Stone Age - logikai - 15D / • STONE EDGE - 169 - logikai / • STONOPHOB - tetris - 189 / • STOP CALIPPO - 15D - ügyességi / • STORM ACR. EU. - 25D - stratégia / • STORMLORD - 160 - mázskálós / • STORMLORD 2. - 402 - mázskálós / • STRANGE LOOP - 224 - mázskálós / • STRATEGO - 262 - stratégia / • Street Fighter 2. - vererekedős - 15D / • STREET ROD - 25D - menedzser / • STREET S.BASK. - 15D - kosárlab. / • STREET SOCC. 1. - 158 - foci / • STREET SOCC. 2. - 160 - foci / • Street Sports Basketball - sport - 15D / • STREET SUFFER - 183 - ügyességi / • STREETS S.SOCCER - 15D - foci / • STRIDER 1. - 262 - úrhajós / • STRIDER 2. - 236 - úrhajós / • STRIDER MEGA - 15D - úrhajós / • STRIKE ACES - 15D - Szimulátor / • STRIKE F. COBRA - 194 - lövdőz. / • STRIKE FLEET - 25D - szimulátor / • Strip Poker - kártya - 15D / • STRYKER - 193 - Mázskálós / • STUEMP - 15D - szöveges / • STUNRUNNER - 156 - ügyességi / • STUNT CAR RAC. - 241 - autóver. / • SU SWEET - 287 - logikai / • SUB.BATTLE SIM. - 25D - szimulátor / • SUBBITEO - 164 - gombfoci / • Subsonic - akció - 156 / • SUBURBIA - 131 - Lövdőz. / • SUMMER CAMP - 293 - mázskálós / • SUMMER GAM. 1. - 15D - sport / • SUMMER GAM. 2. - 25D - sport / • SUMMER OLYMP. - 15D - sport / • SUNNY SHINE - 25D - RPG / • SUP.MONACO G.P. - 191 - autóver. / • SUP.SCRAMB. SIM - 140 - motorver. / • SUP.SPACE INVA. - 25D - lövdőz. / • SUPER HANG-ON - 441 - motorver. / • SUPER HUEY 2. - 15D - szimulátor / • SUPER LEAGUE - 177 - menedzser / • Super Lem - ügyességi - 142 / • SUPER MARIO BR. - 121 - mázskálós / • SUPER OSWALD - 175 - mázskálós / • SUPER PIPELINE 1. - 154 - ügyességi / • SUPER PIPELINE 2. - 162 - ügyességi / • SUPER SEYMOUR - 155 - ügyességi / • SUPER SOCCER - 121 - foci / • SUPER STOC. CAR - 138 - autóver. / • SUPER TRUCKER - 127 - ügyességi / • SUPER ZAXXON - 168 - lövdőz. / • SUPERCAR - 138 - autóver. / • SUPERCUP - 110 - foci / • SUPERCYCLING - 15D - motorver. / • SUPERMAN - 25D - akció / • SUPERSPORTS - 25D - sport / • SUPERTANK - 200 - lövdőz. / • SUPERTED - 126 - lövdőz. / • SUPRALLY - 160 - autóver. / • SUPREMACY - 15D - stratégia / • SUSU - 15D - szöveges / • SWAP - 123 - logikai / • SWITCHBLADE - 164 - akció / • SWORD & ROSE - 162 - ügyességi / • SYNEX - 151 - lövdőz. / • SYSPHUS - 162 - logikai / • SYSTEM 4. - 109 - logikai / • T.G.B.RISK - 189 - társasjáté / • T.K.O.BOX SIM - 15D - box / • T.M.N.TURTLESE - 45D - akció / • T.T. manager - manager - 101 / • TABLE TENNIS - ping-pong - 108 / • TAI PAN - 15D - kaland / • TALES O.T. ARABN. - 228 - ügyességi / • TALIZMAN - 154 - mázskálós / • TANK BATTLEZ. - 111 - lövdőz. / • TANK DIV. - 112 - ügyességi / • TANKATTACK / GP - 188 - stratégia / • TANKS - 165 - lövdőz. / • TAPPER - 142 - ügyességi / • TARGET RENG. - 449 - vererekedős / • TARZAN - 183 - ügyességi / • TASS TIMES IN T. - 25D - kaland / • TAU CETI 1. - 187 - kaland / • TAU CETI 3. - 197 - kaland / • TEAM SPORTS - 25D - sport / • TECHNOPOP - 15D - akció / • TEN SPEED - 167 - bicikliv. / • TENRACT - 236 - Lövdőz. / • TERMINAL CITY - 132 - mázskálós / • TERMINATOR 2. - 15D - akció / • TERRAFIGHT - 170 - lövdőz. / • TERRY'S BIG ADV. - 162 - mázskálós / • TEST D.2.CALL.CH - 15D - kiegész. / • TEST D.2.EU.CH - 15D - kiegész. / • TEST D.2.M.CARS - 15D - kiegész. / • TEST DRIVE 1. - 25D - szimulátor / • TEST DRIVE 2. - 25D - szimulátor / • TEST DRIVE 3.GPC - 15D - szimulátor / • Tetrados - logikai - 224 / • TETRIS - 139 - tetris / • TETROID - 184 - tetris / • THAI CHI - 113 - Mázskálós / • Theatre Europa - stratégia - 186 / • THINCROSS - 15D - Logikai / • THOMAS ENG. M. - 166 - ügyességi / • THREE MUSKET. - 25D - kaland / • THRUSTER BALL - 140 - lövdőz. / • THUND.BIRDS 1-4 - 515 - autóver. / • THUNDER BLADE - 15D - lövdőz. / • THUNDER JAWS - 335 - akció / • Thunderboy - ügyességi - 175 / • THUNDERCATS - 192 - akció / • TIBO'S TALE - 15D - mázskálós / • TICKET HOLLYW. - 25D - kaland / • TIE BREAK - 196 - tenisz / • TIFFANY - 189 - nyerdőgép / • TIGER MISSION 1. - 158 - lövdőz. / • TIGER MISSION 2. - 192 - lövdőz. / • TIGER ROAD - 495 - vererekedős / • TILT - 143 - logikai / • TIME AND MAGIC - 15D - szöveges / • TIME FIGHTER - 190 - vererekedős / • TIME MACHINE - 318 - mázskálós / • TIME SCANNER - 360 - flipper / • TIME TRAX - 199 - akció /

• TIMES OF LORE - 15D - kaland / • TIN TIN - 226 - ügyességi / • Tin Tin On the Moon - ügyességi - 15D / • TIPTRICK - 110 - logikai / • TIR NA NOGI - 152 - mázskálós / • TITANIC BLINKY - 131 - Mázskálós / • TO BE ON TOP - 346 - mázskálós / • TOAD FORCE - 158 - lövdőz. / • Toki - mázskálós - 15D / • TOM & JERRY - 210 - mázskálós / • TOMAHAWK - 156 - szimulátor / • TOMCAT - 148 - lövdőz. / • TONIDO - 114 - Csépitő / • TOOBIN - 146 - ügyességi / • TOP CROSS - 197 - motorver. / • TOP GUN - 180 - szimulátor / • TOTAL ECLIPSE - 166 - kaland / • TOTAL RECALL - 15D - akció / • TOUCH FOOTBALL - 189 - foci / • TOUGH GUYS - 328 - vererekedős / • TOUR DE FRANCE - kerékpárverseny - 15D / • TOWER OF TORT. - 278 - mázskálós / • TRACER SANCT. - 15D - Kaland / • TRAFFIC - 196 - ügyességi / • TRAILBLAZER 2. - 130 - ügyességi / • TRAIN - 400 - szimulátor / • TRANS LOGIC - 138 - Logikai / • TRANS WORLD - 220 - kereskedő / • TRANSFORMERS - 197 - mázskálós / • TRANTOR - 190 - vererekedős / • TRAP DOOR - 171 - ügyességi / • TRAZ 1./JUSA / • 335 - falbontó / • TRAZ 2. - 143 - falbontó / • TRAZ 3. - 192 - Falbontó / • TRIACUS - 144 - lövdőz. / • Triget - logikai - 320 / • TRIPLEX - 168 - Logikai / • TRITON - 122 - lövdőz. / • TROLLS - ügyességi - 163 / • TUBE MADNESS - 180 - logikai / • TURBO BOAT SIM. - 107 - lövdőz. / • TURBO CHARGE - 25D - akció / • TURBO GIRL - 150 - autóver. / • TURBO OUT-RUN - 25D - autóver. / • TURBO TORTOISE - 214 - Mázskálós / • TURBO-ESPRIIT - 171 - autóver. / • TURN IT - 144 - logikai / • TURN IT 2. - 269 - Logikai / • TURN'N'BURN - 460 - lövdőz. / • TURN.OF DEATH - 175 - kaland / • TURRICAN 1. - 25D - akció / • TURRICAN 2. - 25D - akció / • Tusari - akció - 15D / • TUSKER - 15D - mázskálós / • TV SPORT. FOOTB. - 25D - sport / • TWIN COBRA - 141 - lövdőz. / • TWIN DOWN - 193 - tetris / • TWIN KINGDOM - 189 - szöveges / • Twin Tigers - akció - 125 / • TWIN TORNADO - 138 - lövdőz. / • TWINWORLD - 25D - mázskálós / • TX - 152 - lövdőz. / • TYPH. OF STEEL - 45D - stratégia / • Typhoon - lövdőz. - 15D / • U-96 - torpedó - 196 / • U.C.M. - 107 - lövdőz. / • UFO - 241 - lövdőz. / • UGH OLYMPIC - 45D - sport / • UGH! - ügyességi - 15D / • UJ VADNYUGAT 1. - 185 - szöveges / • UJ VADNYUGAT 2. - 187 - szöveges / • ULTIMA I. - 15D - RPG / • ULTIMA II. - 25D - RPG / • ULTIMA IV. - 45D - RPG / • ULTIMA V. - 85D - kaland / • ULTIMA VI. - 68D - kaland / • ULTRIX - 397 - ügyességi / • UN SQUADRON - 15D - lövdőz. / • UNDEFURWLDE - 153 - mázskálós / • UNINVITED - 25D - kaland / • UNITRAX - 116 - lövdőz. / • UNTOUCHABLES - 15D - lövdőz. / • UP PERISCOPE - 15D - szimulátor / • URIDIUM - 182 - lövdőz. / • USS JOHN YOUNG - 132 - szimulátor / • UUNO TURHAPUR. - 162 - ügyességi / • V THE GAME - 133 - akció / • V.I.Z. - 15D - sport / • VALENTINO - 254 - mázskálós / • VEGAS CASINO 2. - 15D - Játékkerem. / • VENDETTA - 15D - akció / • VIDEO VEGAS - 15D - Játékkerem. / • VIGILANTE - 327 - vererekedős / • VINCENT - 15D - mázskálós / • VINDICATOR - 427 - akció / • VINDICATORS - 168 - lövdőz. / • VOLLEYBALL SIM. - 153 - röplabda / • VOYAGE - 147 - lövdőz. / • VOYAGER - 25D - kaland / • WACKY DARTS - 168 - ügyességi / • WACKY RACES - 391 - ügyességi / • WALLEY OF STRE. - 113 - szöveges / • WALLSTREET - 15D - kereskedő / • WANDERER - 144 - akció / • WAR 1. - 185 - lövdőz. / • WAR 2. - 101 - lövdőz. / • WAR CONSTR. SET - 25D - Játékkészítő / • WAR I.T.M.EARTH - 362 - kaland / • WAR O.T.LANCE - 25D - kaland / • WARBINGER - 15D - akció / • WARGAME 1864 - 174 - stratégia / • WARHAWK - 200 - lövdőz. / • WARLOCK - 166 - lövdőz. / • WARLORD - 15D - stratégia / • WARM UP - 329 - autóver. / • WARR. OF ZYPA - 202 - ügyességi / • WARRIOR - 15D - akció / • WASTELAND - 45D - kaland / • WATERPOLO - 277 - sport / • WATERSKI - 175 - sport / • Way of the Tiger - akció - 15D / • WAY OUT - 112 - labirint. / • WEIRD DREAM - 15D - mázskálós / • WELLTRIS - 163 - tetris / • WEREWOLVES - 146 - mázskálós / • WEST BANK - 166 - lövdőz. / • WESTERN GAMES - 25D - sport / • WHERE IN WORLD - 15D - kaland / • WHITE BLUES - 269 - ügyességi / • WHO DAR. WINS 1. - 170 - akció / • WHO DAR. WINS 2. - 186 - akció / • WILD WEST 2. - 174 - kaland / • Wild West Seymour - akció - 175 / • WILDE STREET - 119 - vererekedős / • WILLOW - 45D - kaland / • WILLOW PATTERN - 184 - mázskálós / • WINDWALKER - 45D - kaland / • WINGS OF FURY - 15D - lövdőz. / • WINTER CAMP - 15D - ügyességi / • WINTER OLYMP 1. - 25D - sport / • WINTER OLYMP 2. - 45D - sport / • WINTER S.SPORTS - 15D - Sport / • WINZER - 15D - Kereskedő / • WIZARD'S LAIR - 183 - mázskálós / • WIZARDY 5. - 65D - AD&D / • WIZBALL - 183 - lövdőz. / • WOBBLER - 167 - logikai / • WOLFIED - 222 - ter.fogl. / • WOMBLER - 137 - mázskálós / • WONDERBALL - 243 - ügyességi / • WOODY WARM - 338 - ügyességi / • WORLD C. RUGBY - 201 - sport / • WORLD C.LEAD.B - 25D - gófl. / • WORLD CH. SOC. - 183 - foci / • WORLD CHAMP SQUASH - sport - 160 / • WORLD CRICKET - 141 - Menedzser / • WORLD CUP '90 - 175 - foci / • WORLD CUP EDIT. - 144 - menedzser / • WORLD GAMES - 25D - sport / • WORLD GEOGR. - 15D - kvízjáték / • World Rugby - sport - 157 / • WORLD SOCCER - 181 - foci / • WORLD TRO. SOC - 189 - foci / • WORM - 124 - ügyességi / • WRATH OF DEMON - akció - 2 SD / • WRESTLE MANIA - 15D - sport / • Wrestling Stars - pankráció - 208 / • WWF WRESTLING - 25D - sport / • WWF Wrestling 2. - vererekedős - 15D / • X-MEN - 15D - kaland / • X-MEN - 45D - Akció / • XENOMORPH - 35D - kaland / • XENON - 253 - lövdőz. / • XERTYN X. - 151 - Mázskálós / • XEVIJUS - 170 - lövdőz. / • XPIOSE - TV foci - 123 / • YAWN - 25D - szöveges / • YES MINISTER - 15D - Kaland / • YETI - 107 - mázskálós / • YIE AR KUNG FU - 197 - vererekedős / • YOGI AND FRIEND. - 149 - mázskálós / • YOGI B./GREEDM. - 160 - mázskálós / • YOGI BEAR - 175 - mázskálós / • YOGI'S GR. ESC - 158 - mázskálós / • YOLK DIZZY - 142 - ügyességi / • YUPPI'S REVENGE - 120 - kereskedő / • ZAGA MISSION - 189 - ügyességi / • ZAK - 15D - Tetris / • ZAK MCRACKEN - 45D - kaland / • ZALAGA - 104 - lövdőz. / • ZAMZARA - 191 - lövdőz. / • ZAXXON - 127 - lövdőz. / • ZEROGRAVITY RA. - 175 - ügyességi / • ZIG ZAG - 185 - ügyességi / • ZOLYX - 103 - ter.fogl. / • ZOMBI - 15D - kaland / • ZORRO - 215 - mázskálós / • ZYLOGON - 113 - lövdőz.

64

CSAK LEMEZRE!!!

BEE — 52 — ügyességi — 205
BOLO — lövöldözős — 235
CIRCUIT — logikai — 218
CRAZY SUE — ügyességi — 350
DALTO — lövöldözős — 152
DRIBBLING — foci — 230
EON — úrh.lövöld. — 1 SD
EXAMINATION — RPG. — 1 SD
GRELL — ügyességi — 177
HOLIDAY COPS — akció — 102
JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139
LENITIVE — lövöldözős — 222
McDONALD LAND — gyűjt.ügy. — 2 SD
MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD
MORIBUND — logikai — 1SD
NOBBY THE AARDVARK — mászk.ügyes. — 2 SD
PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD
SESAM STREET — rajzprg. — 1SD
SLEEPWALKER — ügy.akció — 2 SD
SMASH — tenisz — 1 SD
STONOPHOBE — tetris — 189
WRATH OF DEMON — akció — 2 SD

FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD
AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 1.0 — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD
BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD
DEMO DEMON — demokészítő — 2SD
DEMO DESIGNER 3 — demoszerk. — 1SD
DISK DEVIL — user csg. — 2SD
GAME MAKER — játékkészítő — 2SD
GARFIELD PAINTER — rajzprg. — 1SD
GEOS 1.2 — geos — 2SD
GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD
GRAPHIX DISK — csomag — 1SD
HI EDDI+ — rajzprg. — 1SD
HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD
KONZERT MASTER — zeneszerk. — 1SD
MAVERICK — másoló — 2SD
MINI OFFICE — rendszerező — 1SD
MUSIC SHOP — zeneszerk. — 1SD
NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD
PRINT FOX — grafikus szö.v.szerk. — 2SD
ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD
SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD
TELETEXT — felh. — 1SD
VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

AIRBORNE RANGER — akció — 2SD
KILLED UNTIL DEAD — nyomozós — 2SD
MANCHESTER UNITED — foci — 469
SCENARIO — stratégia — 1SD

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

**FIGYELEM! A másolás
Megrendelés esetén a küldemény
azt a géptípust, amely**

PC

DUNE 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
EL FISH — akváriumszimulátor — 6HD — VGA
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
HANNIBAL — stratégiai — 3HD — VGA
INTERN. ATHLETICS — sport — 2HD — EGA, VGA
JORDAN IN FLIGHT — kosárlabda — 2HD — VGA
LEGEND OF MYRA — kaland — 3HD — VGA
MIGHT & MAGIC III. — kaland — 4HD — EGA, VGA
NIGEL MANSELL GP. — autóverseny — 1HD — VGA
POWER HITS SPORTS — sport — 3HD — VGA
PREHISTORIC 2. — kaland — 1HD — EGA, VGA
PUTTY PUTT — akció — 6HD — VGA
SHADOW PRESIDENT — stratégia — 3HD — VGA
STUNT ISLAND — kaszkadőr — 10HD — VGA
SUMMER CAMP — sport — 1HD — VGA
TROLLS — akció — 1HD — EGA, VGA
ULTIMA VII/2. — kaland — 9HD — VGA
VEIL OF DARKNESS — kaland — 4HD — VGA
WORDTRIS — szókirakó tetris — 845K — EGA, VGA
X-WING — úrhajós — 6HD — VGA
ZX SPECTRUM EMULÁTOR 100% — emulátor — 2HD

DOGFIGHT

— repülőgépszimulátor — 4HD — VGA

MIGHT & MAGIC IV. — CLOUDS OF XEEN

— kaland — 7HD — VGA

WEEN THE PROPHECY

— kaland — 5HD — VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER

si díjtételek változtak!
re jól látható helyre írjátok rá
re a megrendelés szól.

Megrendelési feltételek:

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

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

MNB 218-98426/45224-9.

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

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

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

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

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

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

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

A-Train Constr.Set — szerkesztő — 2 lemez
 Amiga Boulder Dash — mászkálós — 1 lemez
 Arabian Nights — mászkálós — 2 lemez
 Arena — akció — 1 lemez
 Battle Isle — stratégiai — 2 lemez
 Beavers — mászkálós — 3 lemez
 Body Blovs — akció — 4 lemez
 Chaos Engine — akció — 2 lemez
 Civilization V855.05 — update lemez — 1 lemez
 Colossus Bridge — bridge — 1 lemez
 Creatures — mászkálós — 2 lemez
 D-Day — stratégiai — 4 lemez
 Desert Strike — helikopteres — 3 lemez
 Diabolik 8. — akció — 1 lemez
 Discovery — stratégia — 1 lemez
 Eastern E. Dizzy — mászkálós — 1 lemez
 Emerald Mine editor — szerkesztő — 2 lemez
 Entity — akció — 4 lemez
 Fighter Duell Pro. — rep.gép.szim. — 3 lemez
 Firehawk — helikopteres — 1 lemez
 Flies-Attack On Earth — kaland — 4 lemez
 Fly Harder — akció — 2 lemez
 Gitarre — zeneprg. — 2 lemez
 Human Race — akció — 3 lemez
 Ice Hockey Manager — demo — 1 lemez
 Indy IV.Arcade — akció — 1 lemez
 Krillian Incident — akció — 1 lemez
 Legend 2. — kaland — 1 lemez
 Liverpool — foci — 1 lemez
 Megatraveller 2. — kaland — 3 lemez
 Oxyd — stratégiai — 1 lemez
 Perfect General — stratégiai — 2 lemez
 Pro Poker — kártya — 1 lemez
 Rat Trap — mászkálós — 2 lemez
 Rescue — helikopteres — 1 lemez
 Short Grey — kaland — 5 lemez
 Sim City De Luxe — stratégiai — 2 lemez
 Simulman — akció — 1 lemez
 Slyser Cauldron — akció — 2 lemez
 Spoils of War — stratégiai — 2 lemez
 Starians — akció — 1 lemez
 Tischtennis — ping-pong — 1 lemez
 Tracon II. — légiirányító — 2 lemez
 Tracon II.Europe — kieg.disk — 2 lemez
 Tractor Beam — ügyességi — 1 lemez
 Tube Madness — ügyességi — 1 lemez
 Vector Storm — akció — 1 lemez
 Vroom — autóverseny — 2 lemez
 Wackman — akció — 1 lemez
 War — Stratégiai — 1 lemez
 Woody's World — mászkálós — 3 lemez
 World Class Cricket — cricket — 1 lemez
 X-Balls — logikai — 1 lemez
 X-Plaint — akció — 1 lemez
 Zerberk — akció — 1 lemez

WEEN THE PROPHECY

— kaland — 3 lemez

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

1519 BUDAPEST, Pf.: 363.

Programajánlatunk Amiga tulajdonosoknak

● 1869 - stratégiai - 3 / ● 3D Construction Set - szerkesztő - 1 / ● 688 Attack Submarine - szimulátor - 1 / ● 7 UP Spot - táblás - 1 / ● A-10 Mission Disc - küldetésd. - 1 / ● A-10 Tank Killer - szimulátor 1MB - 1 / ● A-Train Constr.Set - szerkesztő - 2 / ● A-Train - stratégiai - 2 / ● Ace Mine No.1. - Boulder Dash-szerű - 1 / ● Action Station - hajó szimulátor - 1 / ● Adv. Destroyer Sim. - Hajó szimulátor - 1 / ● Adv. Tact. Fighter - repülőgépes löv. - 1 / ● Advanced Ski Simul. - sí szimulátor - 1 / ● Adventure C.Set - kalandjáték készítő - 1 / ● Air Bucks - Stratégiai - 2 / ● Air Force Commander - stratégiai - 1 / ● Air Supply - repülőgépes löv. - 1 / ● Airport - repülőter szimulátor - 1 / ● Alien Breed Spec. Edition - akció - 2 / ● Alien Breed - akció - 2 / ● Alien Hunter - akció - 1 / ● Alien III. - akció - 1 / ● Alpha Waves - ügyességi - 1 / ● American Civil War - stratégiai - 2 / ● American Gladiator - Akció - 2 / ● Amiga Boulder Dash - mázskálós - 1 / ● Amigoids - lövöldözős - 1 / ● Angel Nieto Pole - motorverseny - 1 / ● Another World - akció - 2 / ● Aquatic Games - állatok olimpiája - 1 / ● Aquavventura - Akció - 1 / ● Aquavventura - akció - 1 / ● Arabian Nights - mázskálós - 2 / ● Archipelagos - úrhajós mázskálós - 1 / ● Arena - akció - 1 / ● Armada - hajós kalandjáték - 1 / ● Armour Geddon - 3D-s strat. akció - 2 / ● Ashes of Empire - stratégiai - 3 / ● Assassin - akció - 2 / ● Aster - x - akció - 1 / ● Asteroidea - lövöldözős - 1 / ● Astro Marine Corp. - akciójáték - 2 / ● Atomic - logikai - 1 / ● Atomic Robokid - lövöldözős - 2 / ● Attack of London - 3D-s akció - 1 / ● Aunt Artic Adventure - bányajáték - 1 / ● Axels Magic Hammers - mázskálós - 1 / ● B17 Flying Fortress - rep.gép szim. - 3 / ● Back to the Future - vegyes ügyességi - 1 / ● Back to the Future 2 - mint az előző - 1 / ● Back to the Future 3 - mint az előzők - 2 / ● Backgammon - táblás - 1 / ● Backgammon Deluxe - logikai - 1 / ● Bad Company - kalandjáték - 1 / ● Badlands - autóverseny - 1 / ● Balance of Power - stratégia - 1 / ● Ballyhoo - téli játékok - 1 / ● Bang - arkanoid - 1 / ● Banzy - lövöldözős - 2 / ● Bar Games - bányajáték - 2 / ● Barbarian - harci - 1 / ● Bard's Tale 3 - fantasy - 2 / ● Bard's Tale II. - kaland - 2 / ● Bard's Tale III. - fantasy - 2 / ● Bard's Tale - kaland - 2 / ● Bargon Attack - Kaland - 4 / ● Bargon Attack - kaland - 4 / ● Barney Bear - oktató program - 2 / ● Barney Mouse - bányajáték - 1 / ● Basic Compiler - basic fordítóprogram - 1 / ● Basket Manager - kosárlabda - 1 / ● Bat II. - kaland - 5 / ● Batman - lövöldözős - 1 / ● Batman the Movie - vegyes - 2 / ● Battle Bound - akció - 1 / ● Battle Chess - kosztümös sakk - 1 / ● Battle Command - 3D-s harcokcsis / ● Battle Isle - stratégiai - 2 / ● Battle Masters - szöveges - 1 / ● Battle of Britain - stratégiai - 2 / ● Battle of Britain Miss. Disc - 1 / ● Battle Squadron - lövöldözős - 1 / ● Battle Volley - lövöldözős - 1 / ● Battlements - Mázskálós - 1 / ● Battleship - torpedó - 1 / ● Beach Volleyball - tengerparti röplabda - 1 / ● Beavers - mázskálós - 3 / ● Bedroom Olympia - szexjáték - 1 / ● Best of the Best - karate - 2 / ● Betrayal - stratégiai - 2 / ● Beyond the Palace - gyűjtögetős - 1 / ● Big Business II. - Stratégiai - 1 / ● Bill & Ted's Excellent Adv. - kaland - 1 / ● Bill's Tomato Game - logikai - 2 / ● Billiard - 1 / ● Billiard Simulator - billiárd-szimulátor - 1 / ● Billiard Simulator 2 - billiárd - 1 / ● Billy the Kid - akció - 3 / ● Bingo - társasjáték - 1 / ● Black Buster - Logikai - 1 / ● Blade of Steel - jéghoki - 1 / ● Blazing Thunder - harcokcsis-lövöldözős - 1 / ● Blinksy Scary School - mázskálós - 1 / ● Block Out - térbeli Tetris - 1 / ● Blox - Tetris - 1 / ● Blue Angel 69 - logikai - 1 / ● Board Games - háromféle táblás játék - 1 / ● Bobo - ügyességi (ablak le) - 1 / ● Body Blovs - akció - 4 / ● Bolts & Pipes - logikai játék - 1 / ● Bonanza Brothers - Mázskálós - 1 / ● Bond Mine V. - Boulder Dash - 1 / ● Book of Songs - zenedemo - 2 / ● Boplin' - Logikai - 1 / ● Boris Vallejo Show - gyönyörű képek - 1 / ● Borobudur - Kaland - 3 / ● Bouncing Ball - akció - 1 / ● Breach 2 - társasjáték - 1 / ● Brigade Commander - kommandós - 2 / ● Bubble Robble - ügyességi játék - 1 / ● Buck Rogers - szerepjáték - 3 / ● Budbrain Demo - Demo - 2 / ● Budbrain Megademo 2. - demo - 1 / ● Budokan - küzdősportok - 2 / ● Buffalo Bill W.W.R.S. - westernsportok - 2 / ● Bug Bash - gyűjtögetős - 1 / ● Builderland - 1 / ● Bundesliga 3000 - focimanager - 2 / ● Bunny Bricks - arkanoid - 1 / ● Burgerman - akció - 1 / ● C84 Emulator - emulátor - 1 / ● Cabal - lövöldözős - 1 / ● Cadaver - kalandjáték - 2 / ● Caesar - stratégia - 1 / ● Café des Globe - logikai - 1 / ● California Games 2. - sport - 2 / ● Calippro - Mázskálós - 1 / ● Campaign - stratégiai - 2 / ● Canton - akció - 3 / ● Capone - lövöldözős - 1 / ● Captain Jack - Demo - 1 / ● Captain Planet - akció - 1 / ● Card Games - kártya - 1 / ● Cardinal of the Kremlin - akció - 1 / ● Carnage - autóverseny - 1 / ● Carrier Command - stratégiai-szimulátor - 1 / ● Carthage - stratégiai - 2 / ● Cash - akció - 1 / ● Casino 3000 - félkarú rabló - 1 / ● Castle Master - mázskálós - 1 / ● Cattivik - akció - 2 / ● Centurion - kaland - 2 / ● Ch.Ship Manager - focimanager - 2 / ● Ch.ship of Europe - Foci - 1 / ● Chambers of Shaolin - karate - 1 / ● Champ - box - 1 / ● Champions of Kryn - RPG - 3 / ● Champions of the Ray - 2 / ● Championship Man. - Foci - 2 / ● Chaos Engine - akció - 2 / ● Chaos Engine - akció - 2 / ● Chaos - zenedemo - 2 / ● Charge - akció - 1 / ● Chariots of Wrath - vegyes - 1 / ● Chase HQ 2 - autóverseny - 2 / ● Chessmaster - sakk - 1 / ● Chessmaster 2000 - sakk - 1 / ● Chessmaster 2100 -

sakk - 2 (1 MB!) / ● China Karate - karate - 1 / ● Chips Challenge - akció - 1 / ● Chubby Cristle - gyűjtögetős - 1 / ● Chuck Rock - mázskálós - 1 / ● Chuck Rock 2. - mázskálós - 2 / ● Chuck Yeager's FLIGHT TRAINER - repülőgép szimulátor - 1 / ● Civilization - Stratégiai - 4 / ● Civilization V855.05 - update - 1 / ● Clever & Smart - mázskálós - 1 / ● Cloud Kingdom - ügyességi - 1 / ● Clown-o-Mania - ügyességi - 1 / ● Codename Iceman - kalandjáték - 6 / ● Colonel Bequest - kalandjáték - 5 / ● Colorado - mázskálós - 1 / ● Colorix - logikai - 1 / ● Colossus Bridge - bridge - 1 / ● Coma Demo Pack - demo - 1 / ● Compute'a Race V5.2 - stratégiai - 1 / ● Conan the Chimerian - verekedős - 4 / ● Conflict - stratégia - 1 / ● Conflict Europa - stratégia - 1 / ● Conflict Middle East - stratégia - 1 / ● Conqueror - 3D-s harcokcsis stratégia - 1 / ● Conquest in Japan - stratégiai - 2 / ● Cool Croc Twins - Mázskálós - 1 / ● Cool World - akció - 2 / ● Cougar Force - mázskálós - 2 / ● Course of Ra - logikai - 1 / ● Crack - Mázskálós - 1 / ● Crack Down - mázskálós - 2 / ● Crazy Cars 2 - autóverseny - 1 / ● Crazy - zenedemo - 1 / ● Creatures - mázskálós - 2 / ● Creepy - gyűjtögetős - 1 / ● Cricket - baseball szimulátor - 1 / ● Crillion - ügyességi - 1 / ● Crime Time - kaland - 2 / ● Crime Wave - akció - 2 / ● Crossbow - kalandjáték - 1 / ● Crossword Constr.Kit - rejtélykészítő - 1 / ● Cube - X - Logikai - 1 / ● Cubix - logikai - 1 / ● Curse of Enchantia - kaland - 4 / ● Curse of the Azure Bonds - kaland - 2 / ● Curse of the Dragon - logikai - 1 / ● Cyber Empire - kaland - 2 / ● Cyberball - rugby - 1 / ● D-Day - stratégiai - 4 / ● Dalek Attack - akció - 2 / ● Damocles - 3D-s kalandjáték - 1 / ● Damocles Mission - küldetésd. - 1 / ● Danger Castle - bányajáték - 1 / ● Dark Queen of Kryn - kaland - 3 / ● Darkman - kaland - 1 / ● Darkseed - kaland - 7 / ● Das Boot - rombolószimulátor - 2 / ● Das Schwarze Auge - kaland - 8 / ● Days of Thunder - autós körverseny - 1 / ● Death Knights of Kryn - kaland - 1 / ● Death Trap - mázskálós-lövöldözős - 1 / ● Deluxe Paint - rajzprogram - 1 / ● Demmine - akció - 2 / ● Demo Collection - 5 demo / ● Denver - akció - 1 / ● Desert Strike - helikopteres - 3 / ● Destroyer - hadihajó szimulátor - 1 / ● Deuterios - úrhajós akció - 2 / ● Diabolik 6. - akció - 1 / ● Diabolik 8. - akció - 1 / ● Diabolik VII. - akció - 1 / ● Diabolik - akció - 1 / ● Dick Tracy - akciójáték - 1 / ● Digi Paint - rajzprogram - 1 / ● Dynasty Wars - mázskálós-harci - 1 / ● Dino Wars - verekedős - 2 / ● Dionysos Demo - Demo - 1 / ● Disc - ügyességi (sport) - 1 / ● Discovery - stratégia - 1 / ● Discovery - úrhajós - 1 / ● Disney Animation St. - animátor 1MB - 3 / ● Dizzy 1 - mázskálós - 1 / ● Dizzy 3 - mint az előbb - 1 / ● Dizzy's Crystal Kingdom - akció - 2 / ● Dogs of War - lövöldözős játék - 1 / ● Domingo - logikai - 1 / ● Dominium - stratégiai - 4 / ● Don Manolo - Pac Man - 1 / ● Doodlebug - akció - 1 / ● Downhill Challenge - si-akkróbátka - 1 / ● Dr. Fruit - ügyességi - 1 / ● Dr. Mario - Logikai - 1 / ● Dragon Breed - lövöldözős - 1 / ● Dragon Cave - Dungeon Master - 1 / ● Dragon Spirit - sárkányos-lövöldözős - 1 / ● Dragon Strike - harci - 2 / ● Dragon Tiles - ügyességi - 1 / ● Dragon Wars - kalandjáték - 2 / ● Dragon's Kingdom - 1 / ● Dragon's Lair III. - akció - 8 / ● Drakhen - fantasy - 2 / ● Dreadnoughts V1.1 - stratégiai - 1 / ● Dribbling - foci - 1 / ● Dune - kaland - 3 / ● Dungeon Master - RPG - 1 / ● Dylan Dog III. - akció - 1 / ● Dylan Dog IV. - akció - 1 / ● Dylan Dog Through the G. - akció - 3 / ● Dynatech - stratégiai - 1 / ● Dyter 07 - lövöldözős - 1 / ● E-Motion - ügyességi - 1 / ● Eastern E. Dizzy - mázskálós - 1 / ● Ebonstar - úrhajós lövöldözős - 1 / ● Eco Phantoms - ügyességi - 2 / ● Edd the Duck - ügyességi - 1 / ● Edd the Duck II. - ügyességi - 1 / ● Eishockey Manager - 1 / ● Elephant Antics - gyűjtögetős - 1 / ● Elevation - akció - 1 / ● ELF - 2 / ● ELITE - úrhajós-kereskedelmi - 1 / ● Elite II. - úrkereskedős - 1 / ● Elvira - kalandjáték - 5 / ● Elvira II. - kaland - 7 / ● Emerald Mine editor - szerkesztő - 2 / ● Emyln H.Arcade Quiz - kérdezz-felelek - 1 / ● Emyln H.Int.Soccer - foci - 1 / ● Empire - stratégiai - 1 / ● Enterprise - lövöldözős - 1 / ● Entity - akció - 4 / ● EPIC - Úrhajós - 3 / ● Erben des Throns - kaland - 3 / ● Erik - Mázskálós - 1 / ● Escape f.t.Planet... - mázskálós - 1 / ● Escape From Tharkan - repülőgépes-falrontó - 1 / ● Eskimo Games - téli játékok - 1 / ● España. The Games'92 - sport - 4 / ● Eur. Champ. 1992 - Foci - 2 / ● European - oktatóprogram - 1 / ● European Football Ch. - Foci - 1 / ● EuroOpen Space Sim. - urbázis szimulátor - 1 / ● European Super L. - foci menedzser - 1 / ● Everton FC - foci menedzser - 1 / ● Exocet - lövöldözős - 1 / ● Exterminator - ügyességi - 1 / ● Exon - logikai - 1 / ● Eye of the Beholder - kaland - 4 / ● Eye of the Beholder II. - kaland - 4 / ● Eyes of Horus - mázskálós - 1 / ● F-15 Strike Eagle 2 - rep.gép.szim. - 2 / ● F-16 Combat Pilot - repülőgép szimulátor - 1 / ● F-19 Stealth Fighter - repülőgép szimulátor - 2 / ● F-29 Retaliator - rep.gép szimulátor - 1 / ● Face Off Hockey - jégkorong - 1 / ● Falcon - repülőgép szimulátor - 2 / ● Falcon Miss.D. 1-2 - adatk. - 1 / ● Familien Duell - Társasjáték (német) - 1 / ● Farglagging Av Kartan - logikai - 1 / ● Fast Food - gyűjtögetős - 1 / ● Fast Lane - autóverseny - 1 / ● Fate - Gates of Dawn - Kaland - 3 / ● Fernandez Must Die - mázskálós-lövöldözős - 1 / ● Ferrari Formula One - autóverseny - 1 / ● Fiendys Freddy... - ügyességi - 3 / ● Fighter B. mission d. - küldetés - 1 / ● Fighter Bomber - repülőgép szimulátor - 2 / ● Fighter Bomber datadisk - küldetés - 1 / ● Fighter Bomber - szimulátor - 2 / ● Fighter Duell Pro. - rep.gép.szim. - 3 / ● Fighting for Rome -

stratégiai játék - 1 / ● Final Fight - akció - 2 / ● Fire & Brimstone - mázskálós - 1 / ● Fire & Forget - autós lövöldözős - 1 / ● Fire & Ice - Mázskálós - 2 / ● Fire - lövöldözős - 1 / ● Fire Force - akció - 2 / ● Firefighter - Akció - 1 / ● Firehawk - helikopteres - 1 / ● Firepower - lövöldözős - 1 / ● Firestar - 1 / ● Flashback - akció - 4 / ● Flies-Attack On Earth - kaland - 4 / ● Flight of the Intruder - rep.gép.szim. - 2 / ● Flimbo s quest - gyűjtögetős - 1 / ● Flood - gyűjtögetős - 1 / ● Floor 13 - Nyomozós - 2 / ● Fly Fighter - mázskálós-lövöldözős - 1 / ● Fly Harder - akció - 2 / ● Football Manager - foci menedzser - 1 / ● Forma 1 GP - autóvers. - 1 / ● Formula 1 3D - autóverseny - 1 / ● Formula 1 GPC - Autóverseny - 4 / ● Frankenstein - akció - 1 / ● Freddy Hardest I.S.M. - verekedős - 1 / ● Frenetic - akció - 1 / ● Fruit Mania - gyűjtögetős - 1 / ● Fruit Simulator - akció - 1 / ● Full Metal Planet - úrjáték - 1 / ● Fullspeed - autóverseny - 1 / ● Funky Trax - zenedemo - 1 / ● Future Bike Sim. - motorverseny - 1 / ● Future Wars - kalandjáték - 2 / ● G-Loc 100% - Repülő akció - 1 / ● G.B. Air Rally - kaskadőr - 1 / ● Galactic - Lövöldözős - 1 / ● Galaxy Force 2 - lövöldözős játék - 1 / ● Game of Life - stratégiai - 1 / ● Garfield Winters T. - ügyességi - 1 / ● Gary Lineker Hot S. - foci - 1 / ● Gateway to the Savage Fr. - kaland - 3 / ● Geisha - kaland - 1 / ● Genghis Khan - stratégiai - 2 / ● Genix - logikai játék - 1 / ● Ghost - Demo - 1 / ● Ghostbusters 2 - ügyességi - 2 / ● Giana Sisters - mázskálós - 1 / ● Gitarre - zeneprog. - 2 / ● Glitch Demo - Demo - 1 / ● Global Effect - Stratégiai - 3 / ● Globulus - ügyességi 1MB - 1 / ● Go Amiga - nyilvántartó program - 1 / ● Go Moku - 1 / ● Go Player - GO játék - 1 / ● Gobliins 2. - kaland - 3 / ● Gobliins - kaland - 3 / ● Gods V1.16 - Akció - 2 / ● Gold of the Aztecs - kalandjáték - 2 / ● Golden Axe - mázskálós-verekedős - 1 / ● Gonzo Games - 1 / ● Goofy Express - játékos oktatóprogram - 1 / ● Gordian Tomb - 1 / ● Grand National - lövöldözős - 2 / ● Grand Prix 500 - motorverseny - 2 / ● Grand Prix Circuit - autóverseny - 1 / ● Great Courts 2 - tenisz - 1 / ● Gremlins 2 - mázskálós - 1 / ● Gunboat - szimulátor 1MB - 2 / ● Gunship - helikopter-szimulátor - 1 / ● Guy Roux - focimanager - 2 / ● Guy Spy - akció - 5 / ● Haegar - Kaland (német) - 3 / ● Halls of Montezuma - 2 / ● Hammerfest - akció - 1 / ● Happy Poker Prof. - kártya - 1 / ● Hard Drivin - 3D-s autóverseny - 1 / ● Hard Drivin 2 - folytatás... - 1 / ● Hard n Heavy - gyűjtögetős - 1 / ● Harpoon Data Disc 2 - 1 / ● Harrier Assassin - akció - 2 / ● HAWK - 1 / ● Hawkeye - mázskálós-lövöldözős - 1 / ● Heart of China - kaland - 9 / ● Herewith the Clues - Nyomozás - 2 / ● Hero Quest - 1 / ● Hero's Quest - kaland - 4 / ● Hexuma - kaland - 5 / ● Highway Patrol - autóverseny - 1 / ● Hill Street Blues - rendőrség "szimulátor" - 1 / ● History Line 1914-1918. - stratégia - 7 / ● Hockey Liga Sim. - jéghoki menedzser - 1 / ● Hollywood Poker Pro - poker - 2 / ● Hong Kong Phooey - mázskálós - 1 / ● Hook - Kaland - 4 / ● Hook - kaland - 4 / ● Hostages - akció - 1 / ● House of Flux - úrhajós "gyűjtögetős" - 1 / ● Howzat One Day Cricket - sport - 5 / ● Human Race - akció - 3 / ● Hunt for Red October - mint a film - 1 / ● Hunter III. - Mázskálós - 1 / ● Humicana - szánverseny - 1 / ● Hybris - lövöldözős - 1 / ● Hydra - motorcsónak - 2 / ● Ludicrous - harci - 1 / ● I Play - 3D-s foci - 1 / ● Ian Botham's Cricket - Krikett - 2 / ● IBM Emulator - Ami a neve... - 1 / ● Ice Hockey Manager - demo - 1 / ● Ice Runner - bányajáték - 1 / ● Ikar Warriors - harci - 1 / ● Ilyad - lövöldözős játék - 1 / ● Immortal - kalandjáték - 2 / ● Impossamole - bányajáték - 1 / ● Indiana J.A.T.L.C. - kalandjáték - 1 / ● Indianapolis 500 - autós körverseny - 1 / ● Indy 3 Adventure - kaland - 3 / ● Indy IV. Fate of Atl. - akció-kaland - 11 / ● Indy IV.Arcade - akció - 1 / ● Infestation - vektoros úrjáték - 1 / ● Int. 3D Soccer - 3D-s foci - 1 / ● Int. Karate - karateprogram - 1 / ● Int. Soccer Chall. - 3D-s - 1 / ● Interceptor - repülőgép szimulátor - 1 / ● Interlock - Lövöldözős - 1 / ● Intem. 3D Tennis - 3D-s tenisz - 1 / ● Intern.Ice Hockey - jéghoki - 1 / ● International Rugby Challenge - sport - 1 / ● International Truck Racing - kamionverseny - 1 / ● Interphaser - 3D-s úrhajós - 1 / ● Invaders 2. - Lövöldözős - 1 / ● Invest - pénzügyi - 2 / ● Iron - Light Cycles - ügyességi - 1 / ● Iron Tracker - motorverseny - 1 / ● Ironlord - kalandjáték - 2 / ● Ishar - kaland - 2 / ● Ishido - logikai játék - 1 / ● Italy 90 2 - fociprogram - 1 / ● Italy 90 World Cup - fociprogram - 1 / ● Ivan Ironman Off R. - autókorsz - 1 / ● Ivanhoe - mázskálós - 1 / ● Jaguar XJ 220 - Autóverseny - 2 / ● Jaguar XJ Data - Új pályák - 1 / ● James Pond - gyűjtögetős - 1 / ● Jig Show Puzzle - puzzle - 1 / ● Joan of Arc - stratégiai - 2 / ● Joe & Mac Caveman Ninja - akció - 3 / ● Joker - Zenedemo - 1 / ● Jump n Roll - labdaverseny - 1 / ● Jump'n Roll - ügyességi - 1 / ● Jumping Jack'Son - ügyességi - 1 / ● Kamikaze - repülő lövöld. - 1 / ● Kelly - x - úrhajós - 1 / ● Kengi - 1 / ● Kenny D.Football - foci - 1 / ● KGB - kaland - 5 / ● Khalaan - 2 / ● Kick Box - box - 2 / ● Kick Off 2 - foci - 1 / ● Kick off 2. Player Tactics - 1 / ● Kid Gloves - gyűjtögetős - 1 / ● Kikugi - táblás - 1 / ● Killing Cloud - strat. szimulátor - 2 / ● Killing Game Show - mázskálós - 1 / ● Killing Machine - akció - 1 / ● King s Bounty - kalandjáték - 1 / ● King's Quest I. - Sierra kaland - 4 / ● King's Quest II. - Sierra kaland - 1 / ● King's Quest III. - Sierra kaland - 1 / ● King's Quest IV. - Sierra kaland - 4 / ● King's Quest V. - Sierra kaland - 8 / ● KLAX - ügyességi - 1 / ● Killian Incident - akció - 1 /

● La Cornena - kaland - 3 / ● Larry I. - Sierra kaland - 4 / ● Larry II. - Sierra kaland - 4 / ● Larry III. - Sierra kaland - 4 / ● Larry V. - Sierra kaland - 4 / ● Last Ninja 2 - vegyes - 1 / ● Last Ninja 3. - 2 / ● Leaderboard Golf - golf - 1 / ● Leatherneck - kommandós - 1 / ● Legend 2. - kaland - 1 / ● Legend of Kyandia - kaland - 9 / ● Legends of Valour - kaland - 4 / ● Lemmings - ügyességi - 2 / ● Lemmings II. - ügyességi - 1 / ● Leonardo - logikai - ügyességi - 2 / ● Lethal Weapon III. - akció - 1 / ● Licence to Kill - akció - 1 / ● Life and Death - 2 / ● Line - ügyességi - 1 / ● Line of Fire - kommandós - 1 / ● Lionheart - akció - 4 / ● Little Beau - 1 / ● Live Act Demo Disc - 1 / ● Liverpool - foci - 1 / ● Locomotion - ügyességi - 1 / ● Logical - 1 / ● Logo 2 - logikai - 2 / ● Long Lance - szöveges - 1 / ● Loom - kalandjáték - 3 / ● Lopz - csövezetek építő - 1 / ● Lords o.Rising Sun - stratégiai - 2 / ● Lords of Time - kaland - 2 / ● Lords of War - várfalbontás - 1 / ● Lost Dutchman Mine - kaland (1MB) - 1 / ● Lost Patrol - hadi-kalandjáték - 2 / ● Lotus III. Ultimate - autóverseny - 2 / ● Lotus Turbo Esprit - autóverseny (1MB) - 1 / ● Lure of the Temptress - kaland - 3 / ● Lyn Whu s Challenge - logikai - 1 / ● M.U.D.S. - sportjáték - 2 / ● M1 Tank Platoon - harcokos szimulátor - 1 / ● Mad Professor - ügyességi - 1 / ● Mad TV - Stratégia - 2 / ● Mages Staff Slide S. - szex-demo - 1 / ● Magic Ball - flipper - 1 / ● Magic Fly - űrhajó szimulátor - 1 / ● Magic J.Basketball - kosárlabda 1MB - 1 / ● Magic Line - csőrákosgató - 1 / ● Magic Serpent - 1 / ● Magicland Dizzy - Mázskálós - 1 / ● Manchester United Europa - foci - 1 / ● Maniac Mansion - kalandjáték - 2 / ● Manic Miner - ügyességi - 1 / ● Master of the Town - csúzilverseny - 1 / ● Masterdrive - autóverseny - 1 / ● Maupiti Islands - 2 / ● McDonald's Land - akció - 1 / ● Mech Force - Stratégiai - 1 / ● Meesterbrein - 1 / ● Mega Disc - felhasználói - 1 / ● Megaball - 1 / ● Megafortress - Rep. szim. - 2 / ● Megaphoenix - űrhajó-lövöldözős - 1 / ● Megatraveller 2. - kaland - 3 / ● Megatron - Ügyességi - 1 / ● Mercenary - kalandjáték - 1 / ● Mercenary II. - akció - 1 / ● Mercenary III. - akció - 1 / ● Mercs - 1 / ● Merv the Mercless - ügyességi - 1 / ● Metal Masters - robotos-harci - 2 / ● Mickey Mouse - mázskálós - 1 / ● Mickey's 1,2,3... - oktató gyereknek - 2 / ● Microbattle - lövöldözős - 1 / ● Microprose Soccer - foci - 1 / ● Midnight Resistance - lövöldözős - 1 / ● Midwinter - stratégiai-akciójáték - 1 / ● Midwinter 2. - 3 / ● Might & Magic III. - kaland - 6 / ● Mighty Bomb Jack - mázskálós - 1 / ● Mika Muisti - logikai - 1 / ● Millennium 2.2 - űrálomás szimulátor - 1 / ● Minigolf Plus - minigolf - 1 / ● Mission Builder - 2 / ● Mysterious World Car - autóverseny - 1 / ● Monaco - autóverseny - 1 / ● Monkey Island 2. - Kaland - 11 / ● Moon Blaster - űrhajós - 1 / ● Moonfall - űrkereskedő - 1 / ● Moonshine Racers - autóverseny - 2 / ● Moonwalker - mázskálós - 1 / ● Motorhead - akció - 1 / ● Move'em - 1 / ● Mozgalmi dalok - digitalizálás - 1 / ● Mr.Heli - helikopteres - 1 / ● MS DOS 3.3 - IBM DOS - 1 / ● Mucinu - 1 / ● Murder - nyomozás - 1 / ● Mystical - mázskálós - 1 / ● Myth 100% - Akció - 3 / ● Napoleon - stratégiai - 1 / ● Narco Police - akciójáték - 2 / ● Navy Seals - 1 / ● Nebulus - ügyességi - 1 / ● Never Ending Story 2 - vegyes - 1 / ● Nevermind - logikai - 1 / ● New Zealand Story - mázskálós - 1 / ● Nick Faldo's Ch.Ship Golf - sport - 2 / ● Nicky Boom - ügyességi - 1 / ● Nigel Mansell G.P. - autóverseny - 1 / ● Nightbreed - akciójáték - 2 / ● Nightshift - logikai (1MB) - 1 / ● Ninja Rabbit - karate - 1 / ● Nitro Boost Chall. - autós-ügyességi - 1 / ● No Second Price - motorverseny - 1 / ● North & South - stratégiai - 1 / ● Nuclear War - háborús - 2 / ● Nucleus - űrhajós lövöldözős - 1 / ● Oberon 69 - mázskálós - 1 / ● Octalyper - zenekészítő program - 1 / ● Off Road Racer - autós-krossz - 1 / ● Oil Barons - stratégiai - 1 / ● Oil Imperium - stratégiai prg. - 2 / ● Oil Mania - ügyességi - 2 / ● Omar Sharif Bridge - kártya - 1 / ● On the Road - kereskedőjáték - 1 / ● Onslaught - mázskálós-harci - 1 / ● Operation Combat - stratégiai (1MB) - 1 / ● Operation Harrier - ügyességi - 1 / ● Operation Stealth - kalandjáték - 3 / ● Operation Thunderb. - lövöldözős - 2 / ● Orbit - logikai - 1 / ● ORG II. - logikai - 1 / ● Oriental Games - vetélkedő - 1 / ● Othello Killer - táblás-logikai - 1 / ● Outlands - shoot em up - 2 / ● Outrun Europe - 2 / ● Outzone - 1 / ● Overload Demo - Demo - 1 / ● Oxyd - stratégiai - 1 / ● P-47 - lövöldözős - 1 / ● Page Stream - szerkesztő (1MB) - 3 / ● Paladin 2. - kaland - 2 / ● PANG - ügyességi - 1 / ● Pang Fun - logikai - 2 / ● Paperboy - ügyességi - 1 / ● Paradise Demo - Demo - 1 / ● Paramax - Mázskálós - 1 / ● Parcheese - társasjáték - 1 / ● Passing Shot - tenisz - 1 / ● Patrizier - stratégia - 3 / ● Penthouse Hot Numbers - logikai - 1 / ● Perfect General - stratégiai - 2 / ● Perfect General - stratégiai - 2 / ● Personal Nightmare - 3 / ● PGA Tour Golf (Uj!!!) - Golf - 2 / ● PGA Tour Golf - 2 / ● Pharaos Curse - mázskálós - 1 / ● Phenomena Demo - 1 / ● Phobia - lövöldözős - 1 / ● Pick n Pile - logikai-ügyességi - 1 / ● Pinball Fantasies - flipper - 4 / ● Pinball Magic - flipper - 1 / ● Pinball Wizard - flipper - 1 / ● Pink Panther - mázskálós - 1 / ● Pipe Mania - ügyességi - 1 / ● Piracy On the High Seas - stratégiai - 3 / ● Pirates - kalandjáték - 2 / ● Pleasant Simulator - csillagászati - 2 / ● Plotting - ügyességi - 1 / ● Plumber Flumber - Mázskálós - 1 / ● Pocket Rockets - motorverseny - 1 / ● Police Quest I. - Sierra kaland - 1 / ● Police Quest II. - Sierra kaland - 3 / ● Police Quest III. - Sierra kaland - 5 / ● Poo Poo Dreams - ügyességi - 1 / ● Pool of Radiance - kaland - 2 / ● Pools of Darkness - kaland - 3 / ● Popeye 2. -

Mázskálós - 1 / ● Populous - stratégia - 1 / ● Populous Data 2 - pályad. - 1 / ● Populous II. 512KB. - stratégia - 2 / ● Ports of Call - hajós kereskedőjáték - 1 / ● Postman Pat - ügyességi - 1 / ● POW - kommandós - 1 / ● Power Drift - autóverseny - 2 / ● Power Styx - bekerítés - 1 / ● Powerboat USA - hajó szimulátor - 1 / ● Powermonger - stratégiai - 1 / ● PP Hammer - 1 / ● Predator 2. - 2 / ● Prehistoric Tale - bányajáték - 1 / ● Prehistorik - mázskálós - 1 / ● Premiere Manager - focimanager - 2 / ● Premiere - akció - 3 / ● Prince of Persia - labirintusjáték - 1 / ● Pro Poker - kártya - 1 / ● Pro Tennis - tenisz - 2 / ● Proflight - 1 / ● Pub Trivia - kérdéze-felelek - 1 / ● Puffy s Saga - gyűjtőjáték - 1 / ● Punisher - shoot'em up - 1 / ● Pushover - Logikai - 2 / ● Puzzle - ósszerakós - 1 / ● Puznic - ügyességi - 1 / ● Quicksilver Pinball - flipperek - 1 / ● R-Type 2. - 1 / ● R-Type - lövöldözős - 1 / ● Race Drivin' - Autóverseny - 1 / ● Radio C. Racer - 1 / ● Raffles - kaland - 1 / ● Railroad Tycoon - 2 / ● Rainbow Warriors - harci - 2 / ● Rally Cross Chall. - ügyességi - 1 / ● Rambo 3 - mázskálós - 1 / ● Rasterbike - bekerítés - 1 / ● Rat Trap - mázskálós - 2 / ● Rave Vision - Demo - 1 / ● RBI Baseball 2. - 1 / ● Reach for the Skies szimuláció - 3 / ● Real Sports Boxing - sport - 1 / ● Recovery - lövöldözős - 1 / ● Rectangle - 2 / ● Red Heat - verekedős - 1 / ● Red Zone - motorverseny - 2 / ● Regent - stratégiai - 4 / ● Renegade 3 - verekedős - 1 / ● Renegade Legion Interceptor - 1 / ● Renner - 1 / ● Rescue - helikopteres - 1 / ● Rescue - helikopteres - 1 / ● Resolution 101 - 3D-s akció - 1 / ● Resoning With Trolls - kaland - 1 / ● Retaliator - repülő szimulátor - 2 / ● Return of Medusa 2. - 1 / ● Return of the Jedi - ügyességi - 1 / ● Rick Dangerous - mázskálós - 1 / ● Rick Dangerous 2 - mázskálós - 1 / ● Ricky Woods - akció - 2 / ● Right Way - mázskálós - 1 / ● Roach Motel - akció - 1 / ● Robin Hood - akció - 1 / ● Robocop - akció - 1 / ● Robocop 2 - akció - 2 / ● Rock n Roll - gyűjtőjáték - 1 / ● Rocket Ranger - kaland-akció - 2 / ● Rodland - 1 / ● Rollerpede+ - Mázskálós - 1 / ● Rolling Rolly - 1 / ● Rolling Thunder - mázskálós - 1 / ● ROME AD'92 - stratégiai - 4 / ● Roulette - 1 / ● Ruff & Reddy - ügyességi - 1 / ● Rules of Engagement - kaland - 2 / ● Run the Gauntlet - sport - 2 / ● Running Man - akció - 2 / ● RVF Honda - motorverseny - 1 / ● S.D.I. - szimulátor - 1 / ● Sabre Team - stratégia - 2 / ● Sarakon - táblás logikai - 1 / ● Satan - űrhajós-lövöldözős - 1 / ● Satan - on - Ügyességi - 1 / ● SCL Negro - akció - 1 / ● Scribble - szövegszerkesztő - 1 / ● Secret of Monkey I. - kalandjáték (1MB) - 4 / ● Secret of the Silver Blades - 2 / ● Sensible Soccer - Foci - 2 / ● Set Strike Junior - 1 / ● Seven G. of Jambala - mázskálós - 1 / ● Seven Tiles - űrfoci - 1 / ● Sex Olympics - szex-kalandjáték - 2 / ● Sex Tetris - 1 / ● Shadow Dancer - 1 / ● Shadow of the Beast III. - akció - 2 / ● Shadow of the Beast III. - akció - 2 / ● Shadow Warriors - harci - 2 / ● Shadowworld - kaland - 2 / ● Shanghai - logikai - 1 / ● Sherman M4 - stratégiai-akció - 1 / ● Shinobi - karate - 1 / ● Short Grey - kaland - 5 / ● Shufflepuck Caffe - asztali ütőjáték - 1 / ● Sidewinder - lövöldözős - 1 / ● Silkwm - lövöldözős - 1 / ● Silkworm IV - lövöldözős - 1 / ● Silly Putty - 3 / ● Silver Eagle - shoot em up - 1 / ● Sim Ant - stratégia - 3 / ● Sim City 512K - stratégia - 1 / ● Sim City ASIA - 1 / ● Sim City De Luxe - stratégiai - 2 / ● Sim Earth - stratégia - 2 / ● Simpsons, Bart VS World - akció - 1 / ● Simulcra - 3D-s űrhajós - 1 / ● Simulman - akció - 1 / ● Ski Race - siverseny - 1 / ● Skidoo - motoros-szán verseny - 1 / ● Slayer - shoot em up - 1 / ● Sleepwalker - akció - 3 / ● Sly Spy - akció - 2 / ● Sly Spy 2. - Akció - 2 / ● Slyer Cauldron - akció - 2 / ● Smash - tenisz - 1 / ● Snoball - falbontó - 1 / ● Snoopy - mázskálós - 1 / ● Snowstrike - lövöldözős - 1 / ● Soccer Kid - foci - 1 / ● Sole Defender - űrhajós, lövöldözős - 1 / ● Somewhere in Time - ügyességi - 1 / ● Sooty & Sweep - Mázskálós - 1 / ● Soul Crystal - szöveges kaland - 4 / ● Sound Tracker - zenekészítő - 5 / ● Space Crusade - akció - 3 / ● Space Fight - lövöldözős - 1 / ● Space Gods - akció - 2 / ● Space Max - 3D űrhajós - 3 / ● Space Odyssey - űr-demo - 1 / ● Space Quest I. - Sierra kaland - 1 / ● Space Quest II. - Sierra kaland - 1 / ● Space Quest III. - Sierra kaland - 4 / ● Space Quest IV. - Sierra kaland - 7 / ● Speedball 2 - rugby - 1 / ● Spiderman - mázskálós - 1 / ● Spikey in Transylvania - akció - 6 / ● Spirit - 3 / ● Spirit of Excalibur - kaland - 3 / ● Spoils of War - stratégiai - 2 / ● Spy Who Loved Me - akció - 1 / ● ST Emulator - Atari ST szimulátor - 1 / ● St.Thomas - kaland - 3 / ● Stable Master - löverseny - 1 / ● Stalingrad - Stratégiai - 1 / ● Star Trek The Next Generation - kaland - 2 / ● Star Wars - lövöldözős - 1 / ● Star Wars 2 - lövöldözős - 1 / ● Starflight - űr-kalandjáték - 1 / ● Starglider 2 - lövöldözős - 1 / ● Starlans - akció - 1 / ● Starrush - lövöldözős - 2 / ● Steg - Mázskálós - 1 / ● Steiger - helikopteres - 1 / ● Storm - hajós kereskedőjáték - 1 / ● Storm Cross Europe - stratégia - 1 / ● Stormball - 1 / ● Stormtrooper - Mázskálós - 2 / ● Stralder 2 - űrhajós - 1 / ● Stratego - 1 / ● Streamings Wings - lövöldözős - 1 / ● Street Fighter II. - akció - 4 / ● Street Hockey - jégkorong - 1 / ● Street Rod - autóverseny (1MB) - 2 / ● Street Rod 2. - 2 / ● Stres - logikai - 1 / ● Striker - Foci menedzser - 1 / ● Strip Poker - 2 / ● Stun Runner - űrhajós katanaverseny - 1 / ● Stunt Car Racer - autóverseny - 1 / ● Sub Rally - autóverseny - 1 / ● Subuteo - gombfoci - 1 / ● Summer Conference - Demo - 1 / ● Summer Edition - olimpia - 2 / ● Summer Games - olimpia - 1 / ● Summer Night Games - 1 / ● Super Cars - autóverseny - 2 / ● Super Cars 2 -

autóverseny - 2 / ● Super Grand Prix - 1 / ● Super Grand Prix - autóverseny - 2 / ● Super Huey - helikopter szimulátor - 1 / ● Super Monaco G.P. - autóverseny - 1 / ● Super Oswald - gyűjtőjáték - 1 / ● Super Raid - akció - 1 / ● Super Scramble Sim. - motoros enduro - 2 / ● Super Ski - Si - 1 / ● Super Squeek - Pac Man - 2 / ● Super Tetris - Tetris - 1 / ● Superfrog - akció - 4 / ● Supermova Fruitmachine - Félkarú rabló - 1 / ● Supremacy - űrbázis szimulátor - 1 / ● Süsü Demo - digitalizálás - 1 / ● Swappit - nyilvántartó - 1 / ● Switch Blade - bányajáték - 1 / ● Switchblade 2. - 1 / ● System 4 - ügyességi - 1 / ● Table Tennis - ping-pong - 1 / ● Tangram - logikai - 1 / ● Tank Hunter - akció - 1 / ● Team Suzuki - motorverseny - 1 / ● Team Yankee - stratégiai-arcade - 1 / ● Tech - bekerítés - 1 / ● Techno - Demo - 1 / ● Techno Warrior - Zenedemo - 1 / ● Technoball - űrfoci - 1 / ● Technocop - mázskálós - 1 / ● Tee Off - golf - 1 / ● Teenage Hero Turtles II. - akció - 1 / ● Teenage Hero Turtles - akció - 1 / ● Teller - 1 / ● Temple of the... - karate - 2 / ● Tennis Cup - tenisz - 1 / ● Tennis Cup II. - Tenisz - 2 / ● Tennis Manager - tenisz menedzser - 1 / ● Terminate - Zenedemo - 1 / ● Terminator 2. - 2 / ● Terror Linc - bekerítés - 1 / ● Terror Linc 2. - 1 / ● Terry s Big Advent. - mázskálós - 1 / ● Test Drive 2 - autóverseny - 3 / ● Test Drive Europe Scenery - 1 / ● Tex Mefisto - akció - 1 / ● The 4 Crystals of Tran. Kaland - 2 / ● The ball game - 1 / ● The Bandit - Mázskálós - 1 / ● The Carl Luis Ch. - Sport - 2 / ● The Cyclessm - motorverseny - 1 / ● The Final Battle - szöveges - 1 / ● The Final Day - mázskálós lövöldözős - 1 / ● The Gateway - 2 / ● The Humans - ügyességi, stratégiai - 1 / ● The Power - logikai - 1 / ● The Simpsons - 1 / ● Their Finest Hour (B.O.B.) - 2 / ● Thomas the Tank Engine - akció - 1 / ● Thundersjaws - 2 / ● Thunderstrike - 3D-s űrhajós - 1 / ● Tilt - ügyességi - 1 / ● Time Bandit - gyűjtőjáték - 1 / ● Time Machine - ügyességi-logikai - 1 / ● Time Soldiers - akció - 2 / ● Times of Lore - kalandjáték - 1 / ● Tintin on the Moon - ügyességi - 1 / ● Tip Trick - ügyességi - 1 / ● Tischtennis - ping-pong - 1 / ● TOKI - 1 / ● Tom & Jerry 2 - ügyességi - 1 / ● Toobin - ügyességi - 1 / ● Top Secret - akció - 1 / ● Torvak the Warrior - mázskálós - 2 / ● Total Recall - akció - 2 / ● Total War II. - stratégiai - 1 / ● Touchdown - Amerikai foci - 2 / ● Touring Car Racer - Autóverseny - 1 / ● Tower of Fra - reptér szimulátor - 2 / ● Toyota Celica GT - autóverseny - 1 / ● Track Suit Manager - foci menedzser - 1 / ● Tracon II. - légitirányító - 2 / ● Tracon II.Europe - kieg.disk - 2 / ● Tractor Beam - ügyességi - 1 / ● Traders - stratégia - 1 / ● Trans World - kereskedő - 1 / ● Transarctica - stratégia - 2 / ● Transformers - felhasználói - 1 / ● Transplant - akció - 1 / ● Traps & Treasures - mázskálós - 1 / ● Treasures of the Savage Frontier - kaland - 3 / ● Triango - 1 / ● Trivial Pursuit - kérdéze-felelek - 1 / ● Troddlers - logikai - 2 / ● Trolls - mázskálós - 2 / ● Tube Madness - ügyességi - 1 / ● Turbo - autóverseny - 1 / ● Turbo Cup - autóverseny - 1 / ● Turbo Outrun - autóverseny - 2 / ● Turbo Outrun 2 - autóverseny - 2 / ● Turn It - logikai - 1 / ● Turrican - lövöldözős - 2 / ● Turrican - akció - 2 / ● Tusker - kalandjáték - 1 / ● Tv Sport - 2 / ● TV Sports Basketball - kosárlabda - 2 / ● Twintris - Tetris - 1 / ● Twinworld - mázskálós - 1 / ● Twist - Logikai - 1 / ● U.N.Squadron - lövöldözős - 1 / ● UGH! - akció - 1 / ● Ultima III. - kaland - 1 / ● Ultima IV. - kaland - 1 / ● Ultima V. - kaland - 2 / ● Ultima VI. - kaland - 5 / ● Universal Mil.Sim. - szimuláció - 3 / ● Unreal - akció - 3 / ● Unsensibile Soccer - foci - 1 / ● Untouchables - akció - 2 / ● USS John Young - hajó szimulátor - 2 / ● Utopia Data - Adatd. - 1 / ● Utopia - stratégia - 2 / ● Vaxine - akció - 1 / ● Vector Storm - akció - 1 / ● Vegas Gambler - kaszinó - 1 / ● Vengeance of Excalibur - kaland - 3 / ● Venon - űrhajós lövöldözős - 2 / ● Video Feliratozo - 1 / ● Viking Child - 3 / ● Viz Games - ügyességi-sport - 2 / ● Voo Doo Nightmare - mázskálós - 1 / ● Voyager - űrjáték - 1 / ● Vroom - autóverseny - 2 / ● Wackman - akció - 1 / ● Wacky Darts - dobonyil verseny - 1 / ● War - Stratégiai - 1 / ● Wargame Constr.Kit - stratégiai játékészítő - 1 / ● Warlords - stratégiai - 2 / ● Warriors of Raylane - Kaland - 2 / ● Warzone - 1 / ● Waxwoks - kaland - 10 / ● Wayne Gretzky Hockey - jégheki - 1 / ● WB Tetris V1.3 - tetris - 1 / ● Ween - kaland - 3 / ● Whale's Voyage - kaland - 7 / ● Wicked - akció - 1 / ● Wild Streets - verekedős - 1 / ● Willy - Mázskálós - 1 / ● Wind in the Willows - kaland - 1 / ● Wings - rep.szim. (1MB) - 2 / ● Wings of Death - lövöldözős - 2 / ● Wings of Fury - repülőgépes (1MB) - 1 / ● Wizardry - 5 / ● Wizkid - akció - 1 / ● Wolfen - kaland - 3 / ● Wolfpack - tengeraltjáró - 1 / ● Wonderboy in Monst. - mázskálós - 1 / ● Wonderland - 3 / ● Wonderland - 4 / ● Woody's World - mázskálós - 3 / ● World Atlas - atlas - 2 / ● World Class Cricket - cricket - 1 / ● World Cup Kick Off - foci (1MB) - 1 / ● World Hockey League Manager - manager - 2 / ● World Trophy Soccer - foci (1MB) - 1 / ● Wraggle - O - Mania - Ügyességi - 1 / ● X-Balls - logikai - 1 / ● X-Mas Lemmings II. - ügyességi - 1 / ● X-Plaint - akció - 1 / ● Xenomorph - kaland - 2 / ● Xenon 2 - űrhajós-lövöldözős - 2 / ● Xenophobe - mázskálós - 1 / ● Xerion - lövöldözős - 1 / ● Xybots - lövöldözős - 1 / ● Yogi Bear & Friends - mázskálós - 1 / ● Yogi's Great Escape - akció - 1 / ● Z-Out - 1 / ● Zak McCracken - kaland - 2 / ● Zarathustra - űrhajós-lövöldözős - 1 / ● Zerberk - akció - 1 / ● Zero Gravity - űrhajós-ügyességi - 1 / ● Zool - akció - 2 / ● Zoom - bekerítés-ügyességi - 1 / ● Zork Zero - kaland - 1 / ● Zyonix - logikai - 1 / ● Zynaps - űrhajós lövöldözős - 1 /

Programajánlatunk PC tulajdonosoknak

3D Construction Kit/Domark - 3D játékszer - 183K - E, V, /
 ● 4D Tennis - tenisz - 2HD - E, V, / ● 7 UP SPOT - logikai - 432K - E, V, Tandy; / ● A-10 Tank Killer - rep.szm. - 1.122K - V, / ● A-320 AIRBUS - szim. - 341K - E, V, / ● A-TRAIN - strat. - 3HD - E, V, H, / ● Abrams Battle Tank/Dynamix - tank szim. - 399K - E, / ● ACES OF THE PACIFIC - rep.szm. - 3797K - V, / ● ADVANTAGE TENNIS - 926K - C, E, V, / ● Airball/Microdeal - 3D izometrikus akc. - 142K - C, E, / ● Airborne Ranger/Microprose - akc. - 286K - C, E, / ● AIR WARRIOR - repülős - 3HD - E, V, / ● Alcatraz - akc. - 1HD - E, V, / ● Alone in the Dark - kal. - 5HD - V, / ● Amazon - kal. - 8HD - V, / ● AMOeba - logikai - 13K - C, E, / ● ANOTHER WORLD - akc. - 1136K - E, V, / ● Arcade Volleyball/PC Computer - röplabda-ügység - 25K - C, / ● Arctic Fox/Dynamix - 3D akc. egy tankban - 99K - C, / ● Arkanoid 2/Novologic - minőség - 170K - E, / ● Amhem - strat. - 47K - C, E, H, / ● Asterix/? - kal.játék (francia) - 364K - E, / ● ATOMINO - logikai - 151K - E, V, / ● Atomix/? - logikai - 95K - V, / ● Autodesk Animator - animátor - 895K - V, / ● AUTOROUTE EXPRESS - világtérkép - 1.230K - C, E, V, H, / ● B17 Flying Fortress - rep.szm. - 3HD - E, V, / ● Baby Joe - akc. - 330K - E, / ● BANANOID - falbontó - 48K - V, / ● Barbarians - akc. - 204K - CGA - / ● Bard's Tale I. - RPG - 518K - E, / ● BATMAN RETURNS - kal. - 7HD - E, V, / ● BATTLE CHESS 4000 - sakk - 10HD - V, / ● Battle Command - tankszm. - 534K - E, V, / ● Battle Isle/Blue Byte - strat. 2 játékkal - 898K - E, V, / ● BATTLE OF BRITAIN - rep.gép szim. - 722K - C, E, V, Tandy, / ● Battlechess/Interplay - sakk - 504K - E, / ● Battlechess2/Interplay - kínai sakk - 932K - C, E, V, / ● Battlehawks 1942/Lucasfilm - rep.szm. - 379K - E, / ● Bitris/? - két személyes Tetris - 36K - E, / ● Blast/Moraff - faltenisz - 96K - C, E, V, H, / ● Blockout/? - ügység, térbeli TETRIS - 102K - C, E, / ● BLUE ANGEL - repülős akc. - 345K - C, E, V, / ● Blue Max - rep.gép.akc. - 352K - E, / ● BLUES BROTHERS - akc. - 486K - E, / ● BOMB - ügység - 131K - E, / ● BREACH 2/OMNITREND - strat. - 250K - E, / ● Breaker/? - faltenisz - 27K - E, / ● Bridge Master - bridge - 2HD - E, V, / ● BUCK ROGERS 2. - kal. - 1HD - E, V, / ● Budokan - sport, japán harcművészetek - 715K - V, (E?); / ● Caesars - strat. - 1HD - E, V, / ● Carmen Sandiego 3./Broderbund - nyomozós kal.játék - 564K - E, / ● Carmen Sandiego 4./Broderbund - nyomozós kal.játék - 593K - E, / ● CARMEN USA - nyomozós - 593 - V, / ● Carrier Command - strat.+harci szim. - 170K - E, / ● Castles II. - strat. - 5HD - E, V, / ● Cat/? - ügység játék egy macskával - 55K - C, / ● Caveman Ugh-lympics - tréfás óskori olimpia - 884K - E, / ● CENTREFOLD SQUARE - logikai - 478K - C, / ● CENTURION - 940K - E, / ● CGA kollekció I. - vegyes - 202K - C, / ● CGA kollekció II. - vegyes - 86K - C, / ● CGA kollekció III. - vegyes - 330K - C, / ● Champions of Krynn/SSI - fantasy szerepjáték - 705K - E, / ● Chicago 90/? - autós üldözés - 178K - C, E, / ● Civilization - strat. életjáték - 1.894K - E, V, / ● CLOWN - demo - 155K - V, / ● COLA - demo - 182K - V, / ● COLONY - 3D kal. - 234K - E, / ● Colour Buster - logikai - 125K - V, / ● Comanche - helikopter szim. - 5HD - V, / ● Combat Zone/? - 3D tank ügység - 45K - C, / ● COMIC CAPTAIN - akc. - 90K - E, / ● Comic Captain/? - akc. ügység - 85K - E, / ● Command HQ/Ozark - startégia - 435K - C, E, / ● Conflict Europe/PSS - strat. - 211K - C, E, V, / ● Conflict Middle East/SSI - strat. - 244K - C, E, / ● Conquest of Camelot/Sierra - Sierra kal.játék - 3.258K - C, E, H, / ● CORPORATION - ügység - 525K - E, V, Tandy, / ● Crime Wave - látványos grafikájú akc.játék - 2.670K - E, / ● Crown - ügység - 478K - C, E, V, H, / ● Curse of Enchantia - kal. - 4HD - E, V, / ● CYCLE - motorverseny - 268K - E, / ● CYRUS - sakk - 118K - E, / ● Dark Side - 3D akc. - 111K - E, / ● Darnit/BSX - kártyajáték - 75K - E, / ● Dawn Raider/SE - repülőgépek akc. - 372K - E, V, / ● Deadringer - akc. - 595K - E, / ● DEATH TRACK - autós - 490K - E, / ● Deathtruch - brutális autós szim. - 475K - E, / ● DESTINY KNIGHT - 509K - E, / ● Die Hard/Activision - 3D kommandó játék - 526K - E, / ● DINO ADVENTURE - tudományos - 4HD - V, / ● Dinosaur - akc. - 436K - E, / ● DITKA - rugby - 885K - V, / ● Ditka - rugby - 285K - E, V, / ● DOGFIGHT - rep.szm. - 4HD - V, / ● Dominion - strat. - 1HD - E, V, / ● Domino - dominó - 95K - E, / ● Double Dragon - karatés akc. - 309K - C, / ● DOUBLE DRAGON 3. - akc. - 1HD - E, V, / ● DR.BRAIN - logikai - 2.485K - E, V, / ● Dragonstrike - sárkányszim. - 999K - C, E, V, / ● DUCK TALES - kal. - 620K - E, / ● Duke Nukem - akc. - 220K - E, / ● DUNE - kal. - 1799K - V, / ● Dune 2. - akc. - kal. - 7HD - V, / ● EL FISH - akvárium szim. - 6HD - V, / ● ELITE PLUS - úrhajós - 273K - E, V, / ● Elite - 3D sci-fi kal.játék - 75K - C, / ● Entrap/Moraff - logikai ügység - 78K - C, E, V, H, / ● EPIC - úrhajós - 5HD - E, V, / ● EPIC THE UNREADY - kal. - 6HD - V, / ● EURO SOCCER - foci - 351K - E, / ● Eye of Beholder 2. - fantasy szerepjáték - 2HD - C, E, V, / ● Eye of Beholder - fantasy szerepjáték - 1.607K - C, E, V, / ● F-117A - rep.szm. - 1400K - V, / ● F-14 Tomcat - rep.szm. - 945K - E, V, / ● F-15 STRIKE EAGLE - rep.szm. - 180K - E, V, / ● F-15/III. - rep.szm. - 6HD - V, / ● F-16 Combat Pilot/Digital Integration - rep.szm. - 280K - C, H, / ● F-19 Stealth Fighter/Microprose - rep.szm. - 542K - C, E, V, H, / ● F-29 Retaliator/Ocean - rep.szm. - 391K - E, V, / ● F15/III. - rep.gép szim. - 6HD - V, / ● Face Off/Activision - sport, jéghoki - 547K - V, / ● FACES - logikai ósszerka - 517K - E, / ● Fairy Godmom - akc. - 86K - E, / ● Falcon 3.0 - rep.gép szim. - 5HD - V, / ● Falcon - rep.szm. - 114K - C, / ● Falcon - rep.szm. - 344K - E, / ● Fantasy World Dizzy - akc. - 184K - E, / ● Fantavision - rajzoló/animátor - 500K - E, / ● FIGHTER BOMBER - rep.szm. - 703K - C, E, V, H, / ● Flight of Intruder/Holobyte - rep.szm. - 785K - E, V, / ● Flight Simulator 3. - rep.szm. - 397K - C, E, H, / ● Flight Simulator 4. - rep.szm. - 388K - C, E, H, / ● Ford Simulator - autós szim. - 134K - C, / ● Formula 1 GPC - autós - 5 HD - E, V, / ● G-BIRD - 23K - E, / ● Games of Harmony/Accolade - logikai (Amigán VAXINE) - 100K - C, E, V, / ● GATEWAY

CORPORATION - kal. - 8HD - E, V, / ● Gateway - bájjátékok - 549K - C, H, / ● Gato/Mindscape - tengeralattjáró szim. - 128K - C, / ● Ghostbusters 2. - kal./ügység - 1.078K - C, E, H, / ● GOBLINS - ügység - 1500K - V, / ● Gobblins II. - kal. - 3HD - V, / ● Godfather - lövöldözős - 2HD - E, V, / ● GOLD OF AMERICAS - strat. - 289K - C, E, Tandy, H, / ● Golden Axe/SE - akc. - 587K - C, E, V, H, / ● Golf/Accolade - golf - 89K - C, H, / ● Goody/Opera - akc. ügység - 61K - C, / ● GRAND PRIX 500 - motorverseny - 579K - E, V, / ● Grand Prix Circuit/Accolade - autós szim. - 378K - C, E, / ● Goldkorn Express - ügység - 538K - E, / ● Gunboat/Accolade - hadihajó szim. - 505K - C, E, V, H, / ● Gunship 2000/Microprose - helikopter szim. - 2.424K - V, / ● Gunship/Microprose - helikopter szim. - 309K - C, E, / ● GUY SPY - akc. - 2575K - V, / ● HANNIBAL - strat. - 3HD - V, / ● Hard Drivin' 2. - autós - 328K - E, / ● Harrier Jump Jet - rep.gép szim. - 7HD - V, / ● Hero's Quest 1./Sierra - Sierra kal.játék - 2.627K - C, E, H, / ● Hero's Quest 3. - kal. - 6HD - E, V, / ● Hitchhikers Guide to Galaxy/Infocom - szöveges kal.játék - 204K, / ● Homelom - akc. - 499K - E, V, / ● HOOK - kal. - 1587K - V, / ● Hostages/Infogrames - kommandós akc. - 487K - E, / ● Hoyle - akc. - 890K - E, / ● HUGO 1 - akc. - 1.206K - E, / ● Hugo's House - akc. - 212K - E, / ● Hunt for Red October - tengeralattjáró szim. - 92K - C, / ● Inca - akc. - kal. - 11HD - V, / ● INDIANA JONES 2. - akc. - 86K - E, / ● INDIANA JONES 4. THE FATE OF ATLANTIS - akc./kal. - 2HD - C, E, V, / ● INDIANA JONES 4. THE FATE OF ATLANTIS - kal. - 6HD - V, / ● Indiana Jones and Temple of Doom - akc. ügység - 87K - E, / ● Indianapolis 500/? - autós szim. - 513K - E, / ● Indy Jones 3. adventure/Lucasfilm - kal.játék - 1.162K - E, / ● Infiltrator/Mindscape - kommandós akc.+szim. - 91K - E, / ● INTERNATIONAL ATHLETICS - sport - 2HD - V, / ● Ishido - logikai - 1HD - E, V, / ● ITALY'90 SOCCER - foci - 297K - E, / ● Ivan Iron. Offroad Rac. - autós - 304K - E, / ● Ivanhoe - akc. - 164K - E, V, / ● Jack Nicklaus' Golf/Accolade - golf - 498K - C, E, / ● JEOPARDY - kviz - 411K - C, E, V, Tandy, / ● Jet Fighter 2. - rep.gép szim. - 1500K - E, V, / ● Jet/Sublogic - rep.szm. - 95K - C, E, H, / ● JOHN MADDEN FOOTBALL - rugby - 1HD - E, / ● JORDAN IN FLIGHT - kosárlabda - 2HD - V, / ● Keen - akc. - 150K - E, V, / ● Kick Off 2./Anco - futball+menedzser - 189K - E, V, / ● KING'S QUEST I./SIERRA - kal. - 1HD - E, / ● KING'S QUEST I./V. - kal. - 4HD - V, / ● KING'S QUEST II./SIERRA - kal. - 1HD - C, E, H, / ● KING'S QUEST IV./SIERRA - kal. - 4HD - C, E, / ● KING'S QUEST V./SIERRA - kal. - 9HD - C, E, H, +5HD V, / ● Kristal - flipper - 1HD - E, V, / ● KUWAIT - strat. - 599K - V, / ● LAMERS - lemmings klón - 220K - E, / ● Larry 1./Sierra - Sierra kal.játék - 285K - C, E, H, / ● Larry 1./V. - Sierra kal.játék - 3HD - V, / ● LARRY 2./SIERRA - kal. - 285K - C, / ● Larry 3./Sierra - Sierra kal.játék - 1.744K - C, E, H, / ● Larry 5./Sierra - Sierra kal.játék - 8HD - E, V, / ● Laser Squad - akc. - 3HD - E, V, / ● Laura Bow 2. - nyomozós kal. - 6HD - E, V, / ● Leaderboard Golf - golf - 441K - E, / ● Legend of Kyrandia - akc., kal. - 5HD - E, V, / ● LEGEND OF MYRA - kal. - 3HD - V, / ● Lemmings 2. - logikai - 593K - E, VA, / ● LEX FREE - kviz - 406K - E, / ● LHX Attack Chopper/Electronic Arts - helikopter szim. - 781K - C, E, / ● Light Corridor - ügység - 206K - C, E, / ● Lightspeed/Microprose - ELITE-szerű sci-fi kal.játék - 1.225K - C, E, V, / ● Linewars/? - ELITE-szerű 3D lövöldözős - 78K - E, / ● LINKS - golf - 1.443K - V, / ● Loom - kal. - 1178K - E, V, / ● LOOPZ - csókírákó - 105K - C, E, V, / ● Lord of the Rings Vol. I./Interplay - kal.játék - 1.363K - E, V, / ● LUFTWAFFE - rep.szm. - 2HD - E, V, / ● M! TANK PLATOON - tank szim. - 835K - E, / ● M4 Sherman/Loricel - tank szim. - 262K - C, E, V, / ● Macadam Bumper - flipper - 202K - E, / ● Mad TV - kal. - 1HD - V, / ● Mah Jongg/? - logikai, kínai dominó - 43K - E, / ● Mahjong Pro. - táblás - 1HD - E, V, / ● Manchester United - focimanager - 410K - E, V, / ● MANHUNTER 2/SIERRA - kal. - 1HD - E, V, / ● Maniac Mansion/Lucasfilm - kal.játék - 199K - E, / ● Match III. - úrhajós - 190K - CGA - / ● Menace/Psychosis - úrhajós ügység - 101K - E, / ● Metal Mutant - akc. - 440K - E, V, / ● Mig-29M Super Fulcrum/Domark - rep.szm. - 745K - E, V, / ● Might & Magic III. - kal. - 3HD - E, V, / ● Might & Magic IV. - kal. - 7HD - V, / ● Milenium 2.2/Electronic Dreams - sci-fi életjáték a Holdon - 389K - C, E, / ● MIXED UP FAIRY TALES/SIERRA - kal. - 4HD - V, / ● MOD PLAYER PRO. - 142K - lejáték a MOD-okhoz; / ● MOD-OK - zenék - 617K - (MOD Player-hez); / ● MOD-OK 2. - zenék - 2029K - (MOD Player-hez); / ● MOD-OK 3. - zenék - 1631K - (MOD Player-hez); / ● Monkey Island 2./Lucasfilm - kal.játék - 6HD+70K - E, V, / ● Monopoly de Luxe - társasjáték - 2HD - for Windows - / ● Moonbase/KDT - SIM CITY-szerű játék a Holdon - 243K - C, E, V, H, / ● Navigare - vitorlás szim. - 348K - E, V, / ● NBAA BASKETBALL - kosárlabda - 190K - E, / ● Nebulus/? - akc. ügység - 50K - C, / ● NEWS - újságkészítő - 511K - C, E, V, / ● NIGEL MANSELL GP. - autós - 1HD - E, V, / ● NIGHTMARE ON ELM STREET - horror feldolgozás - 267K - E, / ● NIGHTSHIFT - ügység - 347K - E, / ● NINJA RABBIT - verekedős - 302K - C, E, V, / ● North and South/Infogrames - tréfás strat. - 584K - C, E, / ● Oh, No More Lemmings - lemmings? - 354K - E, / ● Oil Imperium/Reline - üzleti/strat. - 352K - E, / ● ÖKOLOPOLY - társasjáték - 1.055K - E, / ● Olympia'92 - sport - 1HD - E, / ● Onslaught - akc. - 319K - E, V, / ● Operation Wolf - akc. - 617K - E, V, / ● PASSIANS - kártya - 52K - E, / ● PATRIZER/ASCEN - strat.-kereskedő - 2HD - V, / ● PC GLOBE - földatlász - 1.187K - C, E, V, H, Tandy, / ● PEANUTS - akc. - 4HD - V, / ● PEPPER ADVENTURE - kal. - 8HD - V, / ● PGA TOUR GOLF - golf - 422K - E, / ● PINBALL - flipper - 195K - E, / ● PIPEMANIA - csodászerekó - 91K - E, / ● Pipemania - csókírákó - 291K - E, V, / ● Pirates! - strat. - 2DD - C, E, H, / ● Platoon/Ocean - kommandós küldetés - 258K - C, E, H, / ● PLAZMA DEMO - demo - 146K - V, / ● Police Quest 1./Sierra - Sierra kal.játék - 432K - C, E, H, / ● Police Quest 2./Sierra - Sierra kal.játék - 1.862K - C, E, H, / ● Police Quest 3./Sierra - Sierra kal.játék - 5HD - V, / ● POOL - biliárd - 30K - E, / ● Pool of

Radiance/SSI - fantasy szerepjáték - 889K - E, / ● POOLS OF DARKNESS - RPG - 2HD - E, / ● POPULOUS - PROMISED LANDS - pályák - 326K - E, V, / ● Populous/Electronic Arts - strat. - 337K - E, V, / ● POWER HITS SPORTS - sport - 3HD - V, / ● Predator - akc. - 479K - E, / ● Prehistorik/Cinemaware - kal. - 311K - C, E, V, / ● PREHISTORIC 2. - kal. - 1HD - E, V, / ● Prince of Persia/? - akc. ügység - 256K - E, / ● Prophecy of Shadow - SSI kal. - 3HD - E, V, / ● PT-109/Spectrum Holobyte - torpedónaszád szim. - 697K - V, / ● Push Over - dominó - 1324K - E, V, / ● PUTTY PUTT - akc. - 6HD - V, / ● Puzzle - logikai - 385K - E, / ● Pyramid/BSX - kártyajáték - 108K - E, / ● QUEST FOR GLORY 2. - kal. - 2HD - C, E, H, Tandy, / ● Quest for Glory 3. lásd Hero's Quest 3. / ● R.Warrior - légiirányító - 3HD - E, V, / ● Railroad Tycoon/Microprose - vasútpépítő strat.+életjáték - 801K - C, E, / ● Rampage/? - ügység (városrombolás) - 124K - C, E, / ● Realms - akc. - 324K - E, / ● Red Baron/Microprose - I. világháborús rep.szm. - 1.687K - V, / ● Rex Nebular - kal. - 11HD - V, / ● Rick Dangerous 2/Microstyle - akc. - 199K - C, E, V, / ● RISE OF THE DRAGON - kal. - 6HD - E, V, / ● Risk? - strat. - 279K - C, E, / ● Robin Hood - strat. - 465K - E, V, / ● Robot/Borland - ügység - 168K - E, / ● Rocket Ranger/Cinemaware - strat.+kal. - 595K - C, E, / ● Roger Rabbit/Silent - tréfás akc. a nyúlal - 211K - C, / ● RULES OF ENGAGEMENT/OMNITREND - strat. - 904K - E, V, / ● SCIENCE ADVENTURE - lexikon - 6HD - V, / ● Secret Agent/Dynamix - látványos akc./kal.játék - 1.593K - E, / ● Secret of Monkey Island - kal. - 2HD - E, V, / ● Seoul Games/Activision - olimpiai sportok - 1.050K - E, / ● SHADOW PRESIDENT - szimuláció - 3HD - V, / ● SHANGHAI - logikai - 1.253K - E, V, / ● Sherlock Holmes - kal. - 10HD - V, / ● SHERMAN M4 - strat. - 252K - E, / ● Shuffeluck Cafe/Broderbund - nagyon jó ügység - 487K - C, E, H, / ● Shut Box/? - logikai - 29K - E, / ● SILENT SERVICE 2. tengeralattjáró - 737K - E, V, / ● Slipheed/Sierra - lövöldözős ügység - 407K - E, / ● Sim Ant/Maxis - életjáték egy hangyavárban - 1HD - E, V, / ● Sim City/Infogrames - városfejlesztés, strat. - 520K - C, E, / ● Sim Earth/Maxis - Sim City-szerű életjáték a földön - 540K - E, V, / ● Sim Life - életjáték - 1HD - V, / ● Simpsons - akc. - 2HD - E, V, / ● Skybase/? - sci-fi logikai-strat. - 102K - E, / ● Snarf/? - labirintus ügység - 68K - E, / ● SOKOBAN - logikai - 77K - C, / ● SOUL CRYSTAL - kal. - 3HD - E, V, / ● SPACE ADVENTURE - tudományos - 5HD - V, / ● Space Quest 1./Sierra - Sierra kal.játék - 331K - C, E, H, / ● Space Quest 2./Sierra - Sierra kal.játék - 454K - C, E, H, / ● Space Quest 3./Sierra - Sierra kal.játék - 1.839K - C, E, H, / ● Space Quest 4./Sierra - Sierra kal.játék - 3HD - C, E, H, / ● Space Quest 4./V. - Sierra kal.játék - 6HD - V, / ● Space Rogue/Origin - Elite-szerű sci-fi kal.játék - 333K - E, / ● SPACE TAXI - úrhajós - 411K - C, / ● Speedball 2. - sport - 446K - E, / ● SPELLCASTING 101/LEGEND - kal. - 3HD - C, E, H, / ● SPELLCASTING 201/LEGEND - kal. - 3HD - C, E, H, / ● Spellcasting 301 - kal. - 5HD - V, / ● Spelljammer - kal. - 4HD - E, V, / ● Star Control/Accolade - strat., csillagháború - 585K - V, / ● Star Goose/Logoton - lövöldözős ügység - 78K - E, / ● Star Legion - úrhajós - 3HD - E, V, / ● Storm across Europe/SSI - strat. - 218K - C, E, / ● STORMLORD/HEWSON - akc. - 183K - E, / ● STREAM TRACKER+ MUSIC - zenekészítő - 840K - —, / ● Street Rod 2. - autós - 225K - E, / ● Street Rod/California Dreams - autószerelés+strat. - 572K - C, E, H, / ● STUNT CAR RACER - autós - 179K - E, / ● Stunt Island - rep.gép. akc. - 10HD - V, / ● STUNTS - autós - 1.094K - C, E, V, / ● SU 25 - rep.gép szim. - 1HD - E, V, / ● SUMMER CAMP - sport - 1HD - V, / ● SUPER SOLVER READING ADVENTURE - kal. - 447K - E, / ● Supremacy/Probe - sci-fi strat. - 689K - C, E, V, / ● Tapper/US Gold - ügység játék egy kocsmában - 48K - C, / ● TEAM SUZUKI - motorverseny - 181K - E, / ● Teenage Hero Turtles - akc. - 712K - E, V, / ● TERMINATOR 2. - akc. - 813K - E, V, / ● Test Drive II. - autós - 521K - E, / ● TEST DRIVE III. - autós - 652K - E, V, / ● The Third Courier/Accolade - szokatlan kal.játék - 444K - C, E, H, / ● Thexder/Sierra on Line - akc./lövöldözős - 211K - E, / ● Thunderhawk - szim. - 1HD - E, / ● TIME QUEST - kal. - 3HD - E, V, / ● TOPPLER - ügység - 157K - E, / ● TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER - RPG - 2HD - E, V, / ● TROLLS - akc. - 1HD - E, V, / ● Turbo Outrun/SE - autós ügység - 221K - E, / ● TURBO SCIENCE - logikai - 4HD - V, / ● ULTIMA UNDERWORLD - RPG/kal. - 4HD - E, V, / ● Ultima Underworld 2. - kal. - 10HD - V, / ● Ultima VI./Origin - fantasy szerepjáték - 1.740K - C, E, V, H, / ● ULTIMA VII/2. - kal. - 9HD - V, / ● Uridium/Hewson - úrhajós ügység - 58K - E, / ● VECTOR DEMO - demo - 197K - V, / ● VEIL OF DARKNESS - kal. - 4HD - V, / ● Vette/Spectrum Holobyte - autós szim. - 287K - E, V, / ● V.demo 1. - demo - 661K - V, / ● V.demo 2. - demo - 484K - V, / ● VIRUS - demo - 46K - —, / ● Wall Street Wizard/Reline - üzleti/strat. (német) - 175K - C, / ● WAR IN THE MIDDLE EAST - strat. - 481K - C, E, / ● WARLORDS - strat. - C, E, V, H, / ● WEEN THE PROPHECY - kal. - 5HD - V, / ● Western Front/SSI - strat. - 284K - E, V, / ● Windwalker/Origin - kal.játék - 541K - E, V, / ● Wing Commander/Origin - repülős játék a jövőből - 3HD - E, V, / ● WINGS OF FURY - akc. - 396K - E, / ● Winter Games - sport - 1HD - E, V, / ● WOLFENSTEIN - akc./kal. - 652K - V, / ● WOLFPAK - tengeralattjáró - 814K - E, / ● WORDTRIS - szókírákó - 845K - E, V, / ● WWF Wrestling - sport - 843K - E, / ● Xenon 2 Megablitz/Bitmap - úrhajós akc. - 148K - C, E, V, H, / ● Xenon/Bitmap - úrhajós akc. - 188K - C, E, / ● XMAS LEMMINGS - ügység - 228K - E, / ● XRock - ügység - 794K - E, / ● X-WING - úrhajós - 6HD - V, / ● Zak McKracken/Lucasfilm - humoros kal.játék - 286K - E, / ● Zarkov - sakk - 617K - E, V, / ● ZONEY GOLF - golf - 443K - E, / ● ZX SPECTRUM EMULÁTOR - 2HD - C, E, V, /

(CGA = C, EGA = E, VGA = V)



WEEEN

THE PROPHECY

CoVboy: Juhhéé, indul a bécsi gyors, avagy Wien, khm. pontosabban Ween már megint prophecy-t játszik, azaz táncol egy Ween-er Walzert... Lóje már le valaki ezt a CoVboy-t!

Végre! Egy újabb játék a *Coktel Vision*-tól, a nagyszerű *Gobliins*-sorozat alkotójától! Alcíme: *'The Prophecy'* jóslatot jelent, prófécia. PC-n yönyörű intro mutatja be az előzményeket, melyek, mint mindig, úgy alakulnak, hogy sürgős színrelépésünk nélkül bizonyos végzetes események bekövetkezésének valószínűsége ugrásszerűen megnő. Egy egész fantasy-királyság veszte forog kockán, szükséges tehát a rendelkezésünkre álló három napot sűrű tevékenykedéssel eltölteni, különben a csúnya rossz *Kraal* átveszi a hatalmat, és romlásba dönti, sőt nyomorúságba taszítja a sehozsincs-vidéki lakosságot. *Ween* unoka képében kell küldetésünket teljesítenünk. Amíg az intro elmaradt, sőt egyelőre csak egy francia nyelvű változathoz volt szerencsénk, szóval az Amigásoknak kétszer is illik elolvasni ezt a leírást, hogy a dolgok egyértelműek legyenek.

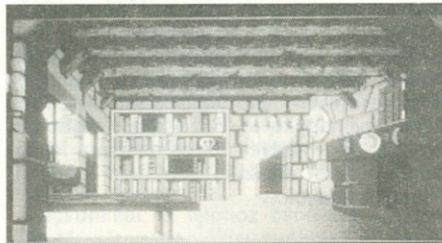
A játék kezelése:

A kezelés teljesen egér-orientált, vagyis sok dolgunk nincs, mint tologatni maus bará

tunkat a képernyőn, azután clickelni itt-ott, szóval szépen mindenki rá fog jönni a dolgok fortélyaira.

1. A házban

Egy ház nappali szobájából indulunk. A két működő ajtó közül az egyik a tornácra, a másik egy alkimista műhelybe vezet. A tarisznyában mindössze egy kis számóca található. Nem baj, majd *Ween* gyűjt még hozzá más földi javakat is. Hogy el ne fáradjon cipelni, a tornácra két mókás kedvű apóka (*Uki* és *Orbi*) szegődik a szolgálatába.



Hősünk előrelátó módon minden vackot összeszed, amit csak tud. Gyűjtőgető életmódjának eredménye: egy harapófogó a

tűzhely mellől, egy varázsgolyó az asztalról, egy darab zsír meg egy kés a faliszekrényből; egy marék rózse, egy nádszál és egy adag tűzifa a tornácra; egy magvakat tartalmazó szűtyő, egy orvosságos tégely a műhelyből.

A nád éles levelére és a tornác védőrácsának keménységére való tekintettel *Ween* az imént említett fogót rögtön használatba is veszi. Az azonban nem sokáig bírja a strapát: a rács végez vele, *Ween* pedig úgy dönt, hogy használhatatlan dolgokat nem cipel(tet) tovább, ezért elhajítja. (Igy tesz a késsel is, miután a nádból furulyát faragott vele.) (Mellesleg, *Gobliins II-n* edződött játékosoknak eleinte furcsának tűnhet, hogy itt a tarisznyában lévő tárgyakon, sőt a szereplőkön is lehet használni a kezünkbe vett szerszámot...)

A furulya hangja (*Ween-en* használd) előcsalja *Urm*-ot, aki a vámpírok csoportjába tartozó denevér, és állandóan gyümölcsre éhes. Kedvence a számóca, annyira szereti, hogy aranyrúddal fizet érte. Miután elfogyasztja a gyümölcsöt, örömeiben elkezd összevissza repkedni, leverte a polcra minden értékeset (kristályvázák, tégelyek etc.). Közben leesik még egy kis számóca-dzsem is, mely ismétetlen számat tarthat a vámpír érdeklődésére. *Urm* cserébe felajánlja varázshatalmát, amit *Ween* ügyesen a kandallóba helyezett éghető anyagok gyors égésének beindítására használ fel.

Az alkimista műhelyben a falon lévő portré egy digitalizált látomás gyors felidézése után szögbe akasztható. Mögüle egy rejték hely nyílása kerül napvilágra. A benne mindaddig rejtőzködő patkány az orvosságos tégely tartalmával kezelt magvak elfogyasztása után elszenderül, lehetővé téve, hogy *Ween* egy öntőformát halásszon ki a lyukból. Az asztalon talált nagy kulccsal egy gyanúsan mozdulatlan koponyát szétörve egy gyűrűhöz is hozzájutunk.

Uki és *Orbi*, a két bolondos segéd rájön hogy ha ez a gyűrű (az első szent ékszer) a varázsgolyó közelébe kerül, gyors transzformáció megtekintése közben egy üst keletkezik. Nosza, *Ween* rögtön fel is teszi benne az aranyrudat olvadni, majd az olvadt aranyat öntőformába öntve a kapott aranykulcs birtokában semmi akadályának, hogy a műhelyben található lakatot kinyissuk.

2. Az ároknál

A föld alatt egy széles árok állja utunkat, melynek alján kénese füstöt eregetve izzó folyadék foryog. Egy előttünk erre járó utazó nem találta meg a joker, és most ott fekszik a földön a szerencsétlen, élet pedig csak annyi van benne, hogy kukacok máskálnak romlásnak induló csontjai között. Sebaj, *Ween* erre felkapja az összes felkapható tárgyat, sorrendben: egy égő fáklyát (melyet a tábor tűz meggyújtása után gondosan a tarisznyába helyez) és néhány szál deszkát, melyek a falhoz vannak támasztva. Most derül csak ki, hogy ezek eddig egy üreget takartak, melyben *Ween*-nek meg egy kötelet is sikerül zsákmányolnia.

A tűzön (az üstben) megolvastva *Ween* egy kis olajat készít a zsíróból, amit aztán tárolás céljából az üregben talált helyes kis csuporba tölt. (Itt alkalmunk nyílik megcsodálni a program 'flyout' típusú menürendszerét. Merje valaki azt mondani, hogy a játékprogramok nem haladnak a korrall!)

A gyűrűt az üstről levéve ismét golyóhoz jutunk, ezt ugyanis egy, az üreg homályában rejtőző koponya erősen hiányolja. Miután kimutatta a foga fehérét, kérjük vissza a varázsgolyót, hátha *Ween*-nek még szüksége lesz rá. Itt van egy teljesen berozsdásodott

emelőszerkezet (nem emelőszerkezet!) is. *Ween* beleadugja a nyílásba az üreges csontot, és csodák csodájára a beleöntött olaj pont a szerkezetbe kerül, kifejtve ott jótékony hatását. Ezután csak meg kell húzni az emeltyűt. Az árok közepénél kiemelkedett kőről már elér a túlpartig a kötéllel összekötözött deszkák vége.

3. A pecsét

A homályban egy kőből készült zárszerkezet rejtőzik, mint azt a tarisznyából előhalászott, még lobogó fátyka helyzetével megtudjuk. Alig ért ide, *Ween* azonnal megszabadítja az őrt álló kőszobrot dicső fegyverétől, majd ezt a földön talált csonttal megtámogatva elhúzza egy függőnyt. Mögötte csak feketeribizke van, amit *Urm* barátunk — inkább repdesve, mint repesve — elfogad. Varázserejét nem, de szolgálatait azért felajánlja, az ajtó fölötti lyukon át behozza nekünk az ajtó kulcsát.

Egy kis kamrába jutunk, melyben az Excalibur-legenda paródiájának megtekintése után a felvett karddal egy fétist talapatáról leborítva hallucinogén kipárolgású cianidmetil-hipofoszfátot fedezünk fel. Jó lesz ez a jelenleg éppen üres üstbe, melyben eddig sok minden megfordult már, de valószínűleg nem áruunk el vele nagy titkot, ha azt mondjuk, hogy ezután sem lesz ez másként.

Minthogy savunk van, már csak egy kis ember(?)figurára van szükségünk, amit a megfelelő kód betáplálásakor felpattanó rejtektábla mögül szerzünk be. Egy másik kódra egy elixír kerül elő, ezzel később meg kezdhetünk valamit.

Miután *Ween* lemaratta a cseppkövet a pecsétről, a Nap- és Hold-köveket, meg a kis képmást a helyére illesztve az akadály elpárolog, mehetünk.

4. A vízparton

A távolban látszó templomhoz vezető hidat megközelítve egy ronda zöld szörny ugrik elő, látszik rajta (meg mondja is), hogy személyesen *Mr. Kraal* küldöttje. Annyi baj legyen, gondolja *Ween*, a belőle kihullott tollal az oldalt található lábát birizsgálva. Az ebben található italokat az üstben jól összemixelve olyan koktélt készít, amitől rögtön *Urm* kedvence terem a sarokban. *Urm* ismét aranyra cseréli, ami jól jön, ha búvárokodni akarunk. Az arany ugyanis összeolvasztható az első pályáról magunkkal hozott fél lakattal, így egy búvárkészülék-helyettesítő varázslatot nyerünk.

Megyünk a víz alá, vagy talán inkább száraz lábbal óhajtjuk megközelíteni a templomot? Mindkettő módunkban áll: ha az előbb készített turmixot az elixírral is megkezeljük, hatásos szörnyzanzásító bájitalhoz jutunk.

5/a. A hídon

A hídon néhány lyukra és egy kivont karddal üldögélő békára leszünk figyelmesek. *Ween* egy lyuknak kódarabbal történő lezárása erejéig kölcsönkéri a kardot, a másik lyukat pedig az üsttel fedi be. Közben *Urm* barátunk lezabálja az itt látható hatalmas számócákat, több tonna aranyport hagyva a helyükön. Ez viszont a harmadik lyukban fogott kis rovarnak kedvenc eledele, hagyjuk meg neki.

5/b. A víz alatt

A víz alatt egy kicsit nehezebb az élet. A vízből kinyúlva *Ween* elkap egy legyet, amit egy víz alatti bokor közelébe helyez. Erre egy kis hal megindul arrafelé, nem tudván, hogy egy nagy hal viszont éppen

őr les. A nagy hal megeszi a kis halat. Fel is fordul tőle, mert a kis hal egy kis elektromos hal.

A nagy hal hasát üvegdarabbal felnyitva egy vasrudat találunk, amivel a kiugráló rúccsal elzárt kijárat oldalán leváló sziklát lefeszítjük, de ugyanez egy odú nyílásának kitágításánál is segítségünkre lehet. A bokorból feliasztott kis hal szerencsétlenségére pont eme odú előtt szeretne elúszni, de megjárja. A kiköpött csontvázból előkerülő szigonyhegyet vasrúdra illetve megfelelő eséllyel próbálhatjuk meg a következő halacska keresztlészárni. Már csak az időközben beragadt rács közé kell beillesztenünk, és a mohó odúlakó kihajlítja a rács rúdjaikat.

6. A templom bejárata

Egy csúnya kígyó állja el a bejáratot. Miután *Ween* visszaváltoztatja kvarckristályá a méreggel, nincs akadálya egy kis bozótúznak. Egy rovarcsapdának nem a legmegfelelőbb hely a háztető, na meg éppen kapóra jön a szállásukat veszített rovarok lecsendesítésére. Ezért *Ween* az ároknál leirtak alapján újfent golyót készít az üstből, majd az itt talált fejdísz (a második szent ékszer) segítségével csövé alakítja azt. Ezzel leveri a rovarcsapdát a földre, és begyűjti a rovarfelhőt.

7. A sárkányfajzat

A sárkány nem jár túl *Ween* eszén. Hősünk addig használja a pergamenre írott varázslatokat, amíg a sárkány szunyog képét nem ölti. Ekkor gyorsan csapdába csalja, majd a cseresznye illatára belibegő *Urm*-mal a szeméttelre szállítatja.

8. A templom

A templomban körülnézve három zárt ajtót látunk. A helyes megoldás a bal oldali, bár mindháromnak ugyanaz a kódja: balról jobbra, felülről lefelé mind a négy gombot megnyomjuk, majd 'Enter' (a koponya).

1 | 2

3 | 4

A következő ajtó kódja: o, ooo, oooo, 'Enter'.

9. Az őr(lány)

Egy mesterségesen elrondított banya őri a szentély momentán még nem is létező bejáratát. Csak (le)pároolt kvarcvirág-kivonatból kapja vissza eredeti (igen formás) alakját, s vele együtt erejét. Elkészítése (1 személyre) a következő:

Végy le a szobor fejéről egy zöld rongyot, és töröld le az évszázados port a szobor szeméről. Végy fel minden felvehetőt, aztán a talált kalapáccsal csinálj torzót a szoborból. Közben a tűzhelyre pakold fel az amforát, rá a leveleket, alá a fát és a gyújtóst, majd a szökőkutat életre pöckölve (12, 4, 6, 3) nedvesítsd meg a portörlo rongyot. A leezett vízilovat emeld fel, és tedd a polcra. Öntözd meg a szobor szemét méreggel és virággal, kígyó és kvarcvirág lézen azokból. A kígyó varázserővel bír. Alakítsd át vele a csövet, és tedd fel a tűzhely fölé. Verd ki a kiálló téglát a falból. Gyűjts tüzet egy nagyítóval. Föld ki a virágból az aromát, és a nedves rongy hatására lecsöpögő párlatot kis zöld korsóban fogd fel. Hidegen lálaljuk.

Ween a rögtönzött lepárlót lerombolva visszanyeri a varázsgolyót, és az időközben odaülő bálnánynak kölcsönadja egy pillanatra. Erre egy ajtó keletkezik a falon.

10. A szentély

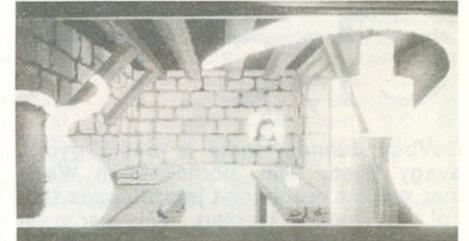
Most derül csak ki, hogy a csúnya *Kraal* ellopta a Revuss-t a tabernakulumból, így hát itt még nem ér véget a megpróbáltatások sora. *Ween* ezért eloroz a függöny mögül két tükröt, lehúzza a szoborról a kesztyűjét, kivessz vele egy szívet az itt található dobozból, és egyúttal a helyére is teszi. Nem kéne itthagyni a nyakláncot, amely a harmadik szent ékszer, és karddal gazdagítja a varázsgolyó lehetséges megjelenési formáit. A mérleget tartó szobor orra nyitószerkezet, de csak a mérleg kehellyel való átbilentése után működik.

Mielőtt távozna, *Ween* vet még egy búcsúpillantást az asztal mellett rejtőzködő vázára. A kivett kulcs nyitja a feltároló folyosó ajtaját, feltéve, hogy a tükrök jól be vannak illesztve az e célra kiképzett nyílásokba. Ujabb homályos folyosó, a végén két ajtóval. Miként a hid/víz (5/a, 5/b) esetében, itt is két szátra bomlik a cselekmény, csak annyi a különbség, hogy itt mindkét választási lehetőség a nehezebbik.

11/a. Urm felélesztése

Egy óriás dino nemtetszésének SB-n (or comp.) megfelelő hangot is adva hidegre teszi *Urm* barátunkat. Két terep elérhető, az egyik egy épület homlokzata, a másik pedig egy folyópart. Az előbbin *Ween* lefeszít egy hordóról egy abroncsot, és egy félre-eső helyen még egy hálóval is felfegyverkezve elindul a folyóhoz. Odaérve kiugrasz egy rákot bűvőhelyéről, halászik, és az eredményt a rák iménti tartózkodási helyére helyezi. Erre a rák kijön a vízből, *Ween* pedig elkapja. Eztán az abroncsból és egy fémrácsból csinos kis szerszámot készíttve aranymosásra adja a fejét.

A folyótól visszatérve *Ween* karddal villámhárítót fabrikál a nagy szobor kezéből, és az így szerzett villámmal feltekeríti a kútból a láncan lógó ládát. Miután a rák elvágta a láncokat, *Ween* kardjával felfeszíti a láda tejetét, és a benne talált kulccsal egy szekrénykéből egy Nap-szimbólumot zsákmányol, melyet hódolata jeléül a szobornak ajándékozik. Így tesz a villámmal és a talált aranyrögökkel is.



11/b. A szörnykirálynő

A jobb oldali ajtó egy rétre nyílik, melyen szorgos szörnyecskek etetik mohó királynőjüket. Elszórva található még itt: mongúz, kígyó, lábszárcsont, zsák, gyökér, stb. (Ja, stb nem található, aki mégis talál, az megkaphatja a THE PROPHECY shareware változatát, INTRO.STK nélkül...)

A zsákot szájával előre tartva megközelítjük a békésen szendergő kígyót, és egy óvatlan pillanatban hirtelen mozdulattal ráborítjuk, de még a madzagot is bekötjük a zsák száján, ki ne szökjön a rusnya féreg. A mongúz jut illetéknéppen betevő falathoz, aki cserébe megteszi nekünk azt a szíves-séget, hogy eltűnik a színről sietve.

Ween learatja a virágot, majd egy csodarábbal a csörgedező forrást alkalmilag elterelve gyöngyök és egy félig törött lábszárcsont segítségével kombinált port készít belőle. A sarokból előhalászott gyökérre a fa kérgének felhasítása nyoman kifolyó

gyantából vételez, a mászkáló szörnyecskék amőbává alakítása céljából. Az immáron hozzáférhetővé vált királynő fejfájását csak egy házi készítésű por enyhíti, viszont az olyan hatásos, hogy nemcsak a fejfájás, de az egész királynő megszűnik tőle. A kijáratot elzáró rács egy kötél elnyisszantásával nyílik.

12. Kilátás

A tenger! A távolban nem fehér vitorla, hanem maga a *Volcano Island* látszik, amely tulajdonképpen *Ween* úticélja. Ezért egy csészében felfogja egy fa csöpögő nedvét, és egy piros virágra önti. Egy rég kihalt ősszállat koponyájáról a szarvat, egy fáról pedig egy indát kölcsönvéve csákányt barkácsol, és kipróbálja a bal alsó sarokban.

A fakadó forrás vize hatalmasra növeszti azokat a szikla tövén termő gombákat, melyeknek ízét a néhai ősszállat szemüregében élő féreg annyira szereti. De az — lévén, hogy csak egy gyáva kukac — nem mer az itt röpködő griffmadár szeme elé kerülni, ezért várjuk meg, míg az a ragacsba beleragadt légy iránt kezd el beható érdeklődést tanúsítani, és kövel hajigáljuk meg.

13. Hajóépítés

Biz' ez a partra sodródott csónak lehetne jobb állapotban is! A parton heverő evezőmaradvány még csak-csak megteszi kormánylapátnak, de a stabilizátor az már keményebb dió. Egész pontosan kókuszdió, nem is egy, hanem két egész hálónyi. De nem ám halászhaló, mert az másra való. Jelesen halfogásra.

A halászatról nem térünk vissza üres kézzel, egy éppen ikrákat rakó halat sikerül fognunk, mint azt a hal oldalának felhasználásakor megjelenő animáció tudunkra adja. (Ellopott hátizsákunkat *Urm* aranyáért cserébe a személyesen jelenlévő tolvajtól kaphatjuk vissza.) Vitorlát az alant morgoló pókocská sző nekünk, egy kis kaviár ellelésében.

A karddal levágott faágakat ügyesen átalvetjük a lélekvesztő törzsén, ráakasztva a kókuszdióval teli hálókat. Egy bambuszrudat sem ártana kivágni, árbocnak. Feszítjük ki a vitorlát, és tengerre! Ahoooooy!

14. Hajózás

Az oldalunkat a kíváncsiság, csónakunkat viszont egy *Kraal*-küldött fúrja ki, így a beömlő vizet időnként üsttel ki kell merítenünk. Eközben *Ween* időt szakít magának, hogy miután az idekésztett kulcs nem ide való, mérgében leverje a lakatot a csapóajtóról, amely egy kiskancsó szurkot rejteget.

Lázás vízmerítgetésünket egy pillanatra félbehagyva csövel közelebb piszkáljuk a palackpostát, mert megtetszett az üveg parafadugója. Kicsit be kell szurkozni, és már be is lehet verni a lékbe.

15. Az öreg halász

Partot érve kiderül, hogy a csónakban talált kulcs a parton álló viskó ajtaját nyitja. Egy öregembert találunk odabent, egy nagy tál számoça és egy ásó társaságában. A tengerpart homokjában rengeteg dolog van eltemetve. Ezeket mind igényli az üldögélő öreg, de még *Urm*-tól is akar egy kis aranyat. Mindennek birtokában eltűnik székstől, szabaddá téve a bejáratot, amit karddal kell kifuragolni.

16. A völgy

A gyanútlan látogatót egy hegyes fogakkal megáldott mérges húsevő virág fogadja. Ez valójában egy elvarázsolt gyönyörűség

tündér, akinek az igazi alakja a fán csüngő dióba van zárva.

A fa gyökerei közt karddal turkálva aranyat találunk. Ezt odaadjuk az aranyzabáló kérésnek, miután egy lyukba benézve kiugrasztottuk azt búvóhelyéről. Ő egy madzaggal segít ki bennünket. *Ween* addig hadonászik a karddal, amíg le nem vág egy karvastagságú ágat, meg egy csomó nyilvesszőt.

Az ágra rákötö a madzagot, és az így készült nyíllal becélazza a diót, de a tollazatlan nyíl célt téveszt, csak egy madarat ugraszti ki a lombok közül. A duzzogó virág rögtön elkapja a szerencsétlen szárnyast, csak a tollait hagyja meg, amit *Ween* egy csövel piszkál ki a virág veszélyes közelségéből. A tollal kezelt nyilvessző már eltalálja a diót. Karddal szétfeszítve azt, *Ween* kiszabadítja a tündért.

17. Kraal előszobája

Ismét találkozunk a trükkös öregemberrel, aki aranyat követel, de ha megkapja, mérhetetlen naivitásunk feletti csodálkozását kifejezve szépen eltűnik vele. *Ween* a bot és az üvegszem által megegyeszer megidézi, és *Urm* segítségével kővé változtatja az öreget, aki erre beadja kőkemény derekát, és kinyitja az ajtót.

A méreg és a virággör, melyek egy ládát tollal meglegyezve válnak láthatóvá, már régi ismerősök. Az üstben e kettőből ketyvasztott varázsitalt a sarokban burjánzó gombára öntjük, elősegítve annak robbanásszerű növekedését. Ekkor előkerül egy pár darab szarvasgomba, a következő varázsszerek elkészítését téve lehetővé:

1. Szokásos koktél (méreg+virággör): növesztő hatású szer
2. Méreg+szarvasgomba: luciferys, azaz fényhöz
3. Virággör+szarvasgomba: vitalys, azaz életadó
4. Mind a három: változtató turmix

Ween megint készít egy alapkoktét, és ezúttal egy fűcsomót serkent gyorsabb fejlődésre vele. Kamillát arat, majd a kettes számú hatóanyag segítségével kifordítja rubint (a belsejében égő tűz kívülre kerül...), és kamillateát főz rajta. A beteg féreg a teakúra során új erőre kapván leleget az ajtót elzáró gombaedőrt. Itt még lesz dolgunk, de azért nézzünk körül másfelé is.

18. Szoborpark

Az első, ami a szemünkbe ötlük, egy hatalmas fejet ábrázoló szobor. Száját sűrű növényzet borítja, melyet tanácsos megnyesgetni egy kissé. A jobbra látható faragvány annyira élethű, hogy vitalys-szal való kezelés után szárnyra kap. Mögötte egy kar rejtőzött, amit *Ween* örömeiben meghúzott. Nem történik semmi érdemleges, hacsak az nem, hogy a másik pályán kinyílik egy rejtékely.

Borgol ugyancsak kővé válva van jelen. Egy kis élesítő hatására eldallolja, hogy a hangyakirálynak éppen arra a porzóra van szüksége a boldoguláshoz, amit a kvarc virággá alakítása után kitépünk. A király hálából hangyává változtatja *Ween*-t, hogy a (hangyaperspektívában) égigérő fűben megtaláljuk elvesztett kincseinket. Egy tengelyt is találunk, ne hagyjuk ott, pont jó lesz a hiányos szerkezetbe, amely a rejtékely belsejében van.

Kulcsunkkal az ajtóhoz csörtetve kinyitjuk azt, de olyan rács állja utunkat, amit csak a 4. számú turmix képes megváltoztatni. Mégpedig kígyóvá. Ebből mérgezőség lesz, majd a kapott rubinokból kieresztett tüzet vízzel eloltva a bejárat szabaddá válik.

19. Kraal barlangja

A Láva-folyón való átkelés lehetősége csak erősen korlátozott formában létezik. (Fel van hajtva a palló.) Sebai, inkább rongáljuk meg a drágakőberakások szobrot. Karjával *Ween* akkora lyukat farag a szobron, hogy belátni az ott elhelyezett rubinig. Elégetve egy olyan bogár alakú drágakövet találunk a helyén, melynek nem hiányzik semmije. Felélesztése után egy megdermedt lávalyásba karddal vágott lyukhoz repül, és inentől kezdve szentjánosbogárként funkcionál.

Az egyik lyukban megbúvó kígyó, *Ween* állandó zaklatását megelégedve egy halom ragasztó okád, melyet kis edénykébe fogunk fel. Ez alkalmas lesz a bogárka sötét lyukakba való szökésmentes beillesztésére, viláosság teremtése céljából. Minden sötét lyukat fel kell világosítani, szegény *Ween* alig győzi keresni, összeragasztgatni és feléleszteni a szentjánosbogár-darabokat. Egyszer még a varázsgolyót is igénybe veszi nagy viláosságteremtő igyekezetében. Segítőtársunk, *Petroy* nem hiába ismételt nekünk tanácsokat: amennyit mond, annyiszor kell meghúzni a fogantyút, aztán a falra felírt összes betű kivilágosítása után a *KRAAL* szót nyíllovesséssel le kell betűzni.

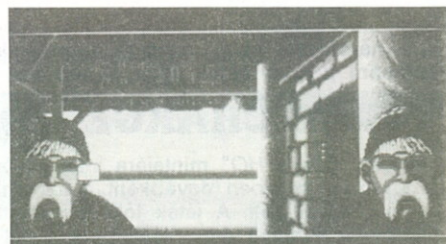
20. A börtön

Ween viszontagságai egy börtöncellában folytatódnak. A falból kirángatott szöveget a furmányos zárszerkezet jobb oldali hét órájához beszúrva találunk egy tüt, mellyel kiszabadulhatunk. A helyes kombináció: három óra, kilenc óra. (Ugyan csak nyolc lyuk van, de a tizenkét osztású óraszámlapnak megfelelően kell gondolkodni.)

21. A homokóra

Djel és *Azeulisse* tragikus végű szerelmének emléke itt is kísért, két lezárt doboz képében. Mivel *Ween*-t zavarja a gyakori kongatás, az inga lengését három fogantyú megrángatásával lelassítja. (Jobb oldali teljesen le, teljesen föl, majd ugyanez a középsővel és a bal oldalival.) *Djel* nevének vésett betűkön történő lebetűzésével egy késhez jutunk, furulyát készítve egy szál bambuszból.

Behangolás után megszólaltatva *Ween* behívja *Urm*-ot, aki nem akar segíteni, de mégis ezt teszi. Ugyanis lever egy kőből faragott A betűt, ami jól illeszkedik a betűk között tátongó lyukba, és éppen szükség is van rá *Azeulisse* nevének begépeléséhez.



A szerelmesek egymáséi lesznek, és a kiszabaduló tündér elhozza azt a három homokszemet, amit *Ween* jó érzékkel a homokórába helyez. Ezzel a jóslat beteljesedik, a torzonborz *Kraal* pedig teljesen begolyózik. THE END. Hát mit mondunk, őszintén szólva nekünk a játék tetszett, a történet egy kicsit gyerekes, a logika talán a kelleténél bonyolultabbra sikeredett, de azért megért egy misét, hiszen úgy gondoljuk az *Indy IV. Adventure*-höz hasonlóan ez is azok közé a játékok közé tartozik, mely segítség nélkül igen nehezen végigjátszható.



NIGHTBREED (C64)

A CoV 34-ben már lement a térkép, következék tehát a leírás:

Kezdésnél szép kis képet látunk, majd a 'Space'-t megnyomva egy menübe jutunk:

0: Start (vajon mi lehet?)

1: Passkey (minden pályán különböző alakzatokat lehet látni a falakon, ezek a pályák kódjai. Ha itt kirakunk egyet, akkor azon a pályán kezdünk, amelyiken ez az alakzat látható).

2: Keyboard (irányítás billentyűzetről)

3: Joystick (irányítás joy-jal)

4: Credits (készítők névsora)

5: Prologue (kerettörténet)

'F1'-et nyomva hősünk mutánsná változik.

Level 1.

A starttól induljunk jobbra, egy oroszlánfejű kapuig. Itt menjünk le, majd ismét le, végül balra. Itt látható az első kulcs. Aki akar, tovább mászkálhat, sietősebbek átmehetnek a Level 2-re az alábbi módon: Az első kulcs helyétől induljunk jobbra, majd menjünk le. Itt volnánk, de hol a kijárat? Csak lépünk rá a földön heverő aknára, s máris zuhanunk a Level 2. felé.

Level 2.

Szerencsés megérkezés után menjünk jobbra, le, le, majd balra, le, balra, végül be az ajtón. Yikes! A második kulcs! Most már talán meg is kereshetjük a Level 3. bejáratát. Tehát: keressük meg azt a képernyőt, ahol színes buborékok szállodogálnak felfelé. Ha megvan, akkor essünk le. Aaarrgh! Bummm! Ha földet értünk, induljunk el jobbra, fel, be az ajtón, le, majd jobbra, le, végül jobbra. Oh! Jön az ismerős zuhanás, no meg a Level 3!

Level 3.

Kedves kis pálya! Megérkezés után máris egy nagy szemgolyóval nézünk farkasszemmet. Valószínű, hogy ő bírja tovább, ezért menjünk le. Ha leértünk, induljunk hatszor balra, majd fel, jobbra, fel. Hoppá! Itt a harmadik kulcs, de egy pizsamás fazon őrzi. Sebaj! Verjük szét, és kaparintsuk meg a kulcsot. Ezek után keressük meg a *Baphomet* nevű úriemberhez vezető utat. Menjünk ahhoz a képernyőhöz, ahol két ajtó van, közöttük pedig egy létra. Innen induljunk háromszor jobbra. Itt egy ajtónak kell lennie. Ha beme gyünk, személyesen találkozunk *Mr. Baphomet*-tel, aki *Cabal*-lá szentel minket, majd különböző feladatokkal lát el: engedjük vissza a berserkereket a saját világukba, bla bla bla... Végül megköszöni ittétünket, és visszaküld a harmadik pályára.

Baphomet bátyó házikójának ajtajától menjünk háromszor balra, majd itt próbáljunk bemenni a jobb oldali ajtón. A kép söté

TURBO CHARGE (C64, Amiga)

Talán a „Chase HQ” mintájára írták ezt a programot, melyben egyébként autókázni és lövöldözni kell. A játék töltése mellett bemutatja a múltat vagy másképpen a háttértörténetet. (Egyébként a grafika Amigán és C=64-en teljesen hasonló, talán az Amigás verzióknak a hangja+zenéje kellemesebb).

Ebben a háttértörténetben először 1 megmaradt műholdat mutat, mely azzal töltötte az időt, hogy míg az emberiség egymást ölte, ő szorgalmasan filmezett. Ezek után láthatjuk a saját kocscinát. (Tán Lamborghini lenne vagy valami olyasmil!) Sőt, magunkat is + barátunkat, ki szünte

TUSKER (C64)

A térkép a játék első pályájához a CoV 34-ben volt. Segítség: Miután megszereztük a



Tökös Mákos

tebbre vált, és közlik velünk, hogy szabadá tettük azt az utat, amin a berserkerek hazajuthatnak. Ezek után menjünk kétszer balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra. Itt a kapu. Menjünk be! Újra a szeretett Level 2-n találjuk magunkat. Induljunk el: fel, hátra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, végül be az ajtón. Egy kép tájékoztat arról, hogy éppen elhagyjuk *Midian* bejáratát, s megegy, amelyen látjuk az elegánsan távozó berserkereket. Éppen indulnánk haza, amikor megtudjuk, hogy a gaz *Mash* elrabolta a barátnónket, *Lori*-t. Kalandra fel!

Mehetünk vissza a barátnónkért! A második pályára érkezünk. Menjünk balra, le, majd jobbra, amíg a leesős rész

hez nem érünk. Essünk le! Innen jobbra, fel, fel, a létrán le, jobbra, le, jobbra. itt is essünk le!

Hopp! A harmadik pályára érkezünk! Menjünk le, majd háromszor balra, végül fel. NINI! Megint itt a pizsamás fickó! Talán ő *Mask*? Tök mindegy! Próbáljuk kinyirni! Harc közben próbáljunk egy szinttel lejjebb esni, különben nem tudjuk *Lori*-t megmenteni. Ha megöltük a főszert, mentsük meg *Lori*-t, majd menjünk át a Level 2-re. Itt induljunk el balra, fel, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, jobbra, majd le az ajtón!

Induljunk fel, balra, balra, fel, jobbra, fel, balra, fel, majd be az ajtón! HAPPY END!!!

● SURANYI ZOLTÁN, Hódmező.v.hely

nül fog lövöldözni. (Ez a joy gomb nyomásával érhető el.) Es már töltődik is az első pálya Spanyolországban. Az előző autót ki lehet löni, sőt még a zsarukat is, kik ha megelőznek, hirtelen elénk fordulnak! Ha nem kértünk örök benzint, akkor az úton lévő kannákat csipegessük föl, de ne legyünk olyan mohók, hogy az ellenség kezek (ufó) alakú aknáit is felszedjük, mert akkor robbanunk.

Lesznek elágazások, ekkor arra menjünk, merre a többiek, mert ellenkező irányban elzárták fallal az utat és megtömték dinamittal, hogyha hozzá érnének, repüljünk! Egy idő múlva nem tudunk előzni, és mel-

lettünk van 1 ismeretlen márkájú autó, melyet lövünk folyamatosan, szorítsuk le és fülöncsüptünk 1 ügynököt, aki nagyon sietett. (Ezt a gép is ki fogja rajzolni.) Ezután jön a 2. pálya, Kairó! Minden pályán így-így kell dolgoznunk, közben meglehet, hogy áttörünk 1-2 rendőrségi barrikádot, de a lényeg, hogy mindenki gyorsan rájön a lényegre és a játékos módjára.

Pár tanács!

A 'Space' billentyű lenyomásának eredménye, hogy járművünk a megszokott 128 km-ből 228-ra turbózza fel magát!

● Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza

16-os pályán a nádvágókést, menjünk vissza az 5. pályára és a barlang mellett

(bal oldalon) kaszaboljuk le a növényzetet. Itt megnyílik az út a dzsungelbe. ● NORBY

HILLSFAR (C64, Amiga)

Ezt a kalandjátékot a *Stratégia Simulations Inc* (SSI) 1989-ben adta ki. A zene és a grafika elég jól sikerült.

Nos miután sikerült betölteni, a következők közül választhatunk:

1. RIDE CURRENT CHARACTER TO HILLSFAR: lovagolni Hillsfarban
2. LOAD A CHARACTER TO RIDE TO HILLSFAR: betölteni egy karaktert
3. GENERATE A HILLSFAR CHARACTER: karaktert készíteni
4. SAVE YOUR CURRENT HILLSFAR CHARACTER: karaktert kimenteni
5. REMOVE A HILLSFAR CHARACTER FROM DISK: levenni a karaktert a lemezről
6. LOAD A PRE-ROLLED CHARACTER FROM DISK: kimentett karakter betöltése
7. TRANSFER A CHARACTER: karakter átvétele (POOL OF RADIANCE, C.O.T.A.B.)
8. MAKE A HILLSFAR SAVE GAME DISK: karakter lemez formattálása.

Ha a 3-ast választjuk, akkor:

1. Karakter faja:

DWARF - törpe / ELF - tünde / GNOME - gnóm / HALFELF - fél tünde / HALFLING - félszerzet, hobbit / HUMAN - ember

2. karakter neme

MALE - férfi / FEMALE - nő

3. karakter osztálya

FIGHTER - harcos / THIEF - tolvaj / FIGHTER-THIEF - harcos-tolvaj

Ha ezzel megvagyunk, a következő táblázatokat látjuk:

Név / Neme/Faja / Osztály / STR - erő / INT - ész / WIS - bölcsesség / DEX - ügyesség / CON - egészség / CHA - vonzerő / GOLD - arany / EXP - tapasztalat p. / LEVEL - szint / HP - ütési pont / AGE - kor / KEEP / YES / NO.

Yes-re a játék kéri a karakter lemezt, amire menthet.

No-ra kezdhetjük előlről az egészet.

Ha betöltöttük a kívánt karaktert, utána kezdődhet a játék. A köv. képen a bal felső sarokban a lehetséges válaszok helyét látjuk. Mellette az aktuális helyszínt, ez alatt az üzeneteket olvashatjuk majd. Ha a kérdésre NO-t válaszolunk, akkor egy térképet látunk, a 'RETURN'-nel választhatunk lehetséges útirányt. 'SPACE'-re lovagolnunk kell.

Az irányítás:

Joy-jobbra: gyorsítás

Joy-balra: lassítás

Joy-fel: ugrás

Joy-le: lehajolás madarak, nyilak ellen.

Az úton a kidőlt fára, árokra, vízre stb. vigyázzunk, a szénát időben ugorjuk át, mert elbotlunk.

Ha útközben sokszor elesünk, akkor a következőket látjuk:

1. WALKON AHED: folytatni a lovaglást
2. LOOK ON A HORSE: lovunkat megnézni
3. WAIT FOR PASSER: Megvárni egy járókelőt. Vigyázz! Banditák támadhatnak meg.

4. START WALKING BACK: vissza a sarthoz

Ha bemegyünk egy lókereskedőhöz, akkor az alábbiak közül választhatunk:

1. TRADE YOUR HORSE: jókereskedés
2. BUY A NEW HORSE: Új lovat venni. Az alábbiak közül választhatunk:

FAIT - gyors ár

JUMPER - jól ugró ár

POKEY - erős ár

3. TALK TOTHE TRADER: Beszélgetés a lókereskedővel.

4. LEAVE TRADING POST: elmenni

5. WALK TO HILLSFAR: Visszamenni Hillsfar-ba.



ADVENTOUR

Ha elérünk egy házat, várost, akkor ha nemet (NO) válaszolunk, lovagolni kell tovább, ha YES-t, akkor bemegyünk a városba. Ha házba mentünk be, akkor egy idő alatt ki kell nyitni a házban lévő ládát, majd kimenni a kijáraton. Vigyázzunk, mert kis idő múlva katonák jönnek. Ha egy láda nem nyílik ki, akkor választhatunk, hogy 1. álkulccsal nyissuk ki.

1. Ha ezt választjuk, akkor a zárat látjuk belülről, és ki kell választani a megfelelő kulcsot (a barázdákat figyeljük). Ha a kulcs nem jó, akkor az álkulcs eltörik, ha jó, akkor az egyik rugó lesüllyed. Ha kinyílik, a ládában lévő pénz, varázslat v. más, a miénk.
2. Ha ezt választjuk, akkor a következőt látjuk: (alul!)

1. LEAVE! DO NOT TRY TO OPEN THIS LOCK: abbahagyni a kísérletezést.
2. USE PHYSICAL STRENGTH TO FORCE IT: pajszerrel felfeszíteni a zárat.
3. PICK THE LOCK WITH A SMALL OBJECT: valamilyen kis tárgyat használni.
4. USE A KNOCKRING TO OPEN THE LOCK: valamilyen kulcsot használni.
5. USE THE MAGICAL CRIME OF OPENING: varázslatot használni.

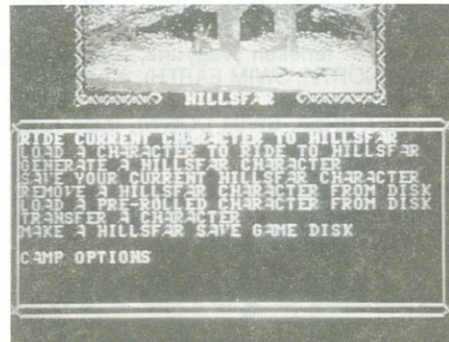
Ha lehet, a bal felső sarokban lévő időre is figyeljünk! A ládák kinyitásával csapdát, teleportot is felfedhetünk. Ha a gép kiírja, hogy keressük meg a kijáratot, akkor egy csíkozott kockát keressünk.

VÁROS

Ha ide lovaglunk be, akkor a következőt látjuk: bal-felső sarokban a helyszínt, mellette nagyban a térképet, és ez alatt az üzenetsort. A kép alatt a tulajdonságokat, az időt, a nálunk lévő tárgyakat, és a kulcsok

számát. A kastélyban található pár dolog, pl.: aréna, varázsbolt, könyves stb. Az aréna-ba bemenne egy szörnyet kell legyőznünk, fent látható az energia csikunk és az ellenfelé is. Ha nyerünk, akkor pénzt kapunk. A városban sétálva emberekkel találkozhatunk, van aki az aréna-ba hív minket, van aki elad néhány dolgot, pl.: kulcs, varázslat stb. Házakba is ugyan úgy lehet betörni, mint a ládába!

A város keleti részén van egy céllövölde. Itt egérre, madárra, táblára löhetünk, késsel, kövel, nyíllal. Az oldalt álló pacákat sajna nem lehet lelőni, mert kivédi a pajzsával. A városban nem minden házba kell betörni, van ahova be lehet menni.



Nos ennyit sikerült összekaparnom a játékról! Még valami: fordulni a kurzorral lehet, előre menni pedig az 'I'-vel. (←) balra nyíl: paure, 'S': zene ki/be.

A Save/Load-ot majd mindenki megkeresi magának.

• Bodnár János/ALT, Debrecen

Mindenféle

NEWS

- Elkészült [TGMS] Maestro legújabb **DIZZY** átirata (szerintem ez sikerült a legjobban, mármint GFX-ben).
- Nemsokára terjedni fog egy remélhetőleg **COOL** game, melynek GFX-ét én [HARRY OF GOTU] a CODE-t pedig a bátyám [ACTION OF GOTU] követte el. Címe: **WEST+4**. A játék licit a C64-es **WEST BANK**-hoz hasonlít (nem konvertált!). Az intro-ban szereplő képet nemrég kreáltam (KING!). Egyébként nem vagyok beképzelt, csak szerény!
- [LAVINA] megúnta az **ADVENTURE** játékok készítését, ezért áttért mászkálós **GAME**-ekre! Első játéka (**NINTENDO WORX**) után készül a kövi game (én már láttam, mit is mondjak?! YEAH!).
- Mostanában a logikai játékok jöttek divatba. Ilyen játék a **TONIDO**. 2 gömböt kell összekötni a pályán a szétszórta csödelemből úgy, hogy az folytonos legyen. Ezt a **GAME**-t láttam C64-en is. Hiába, sokat tud ez a kis fekete isten.
- Már megjelent (elég régen) egy **YO!** GFX **BOX**, **MISSING WORLDS** címmel. Ez is [GOTU] design.
- A programjaim között észrevettem egy jó öreg kis játékot, ami még nem szerepelt



a CoV-ban. Neve: **SENSITIVE/220 VOLT**. Sajnos ez a csapat már rég otthagya a +4-et, de a játék az fenomenális! Kis kockákból kirakott pályán kell végigvezetnünk egy labdacso, a kockával való

érintkezéskor az felrobban... Cél, a cél.
• [LBM] konvertált 4 képet, egy szép zenét és már kész is a **FLYING CHIP**. Baromi jól Érdemes beszerezni!

• **NAGY TIBOR** (Harry of GOTU)

SAVAGE ISLAND

Egy kis kitérő. Kezdeném a kibontakozó hangkátya csatával. A plusim best ezen a téren! A TV hangerősségét 0-ra kell állítani, a fotel közelébe kell helyezni egymással szembe két min.50 W-os hangfalat, melyeket össze kell kötni egy erősítővel, ki kell választani a játék típusának megfelelő zenét, pl. ACE (repülő szőnyeg), REVS (futam), Barbarian (a tigris szeme) stb. LP/MC/CD pénztárca szerint. Cool, az egész ház tudja, mivel játszunk!

Szóval a **SAVAGE ISLAND** a legősibb képes Adventure Plusin (szerintem), de elég kellemes időtöltésnek ígérkezik (mint előbb). A szerző igencsak dolgozhatott a képeken (Hi-Res-ek a drágák). Szokásom szerint nem írok szókészletet, megkeresheti mindenki \$4000-tól.

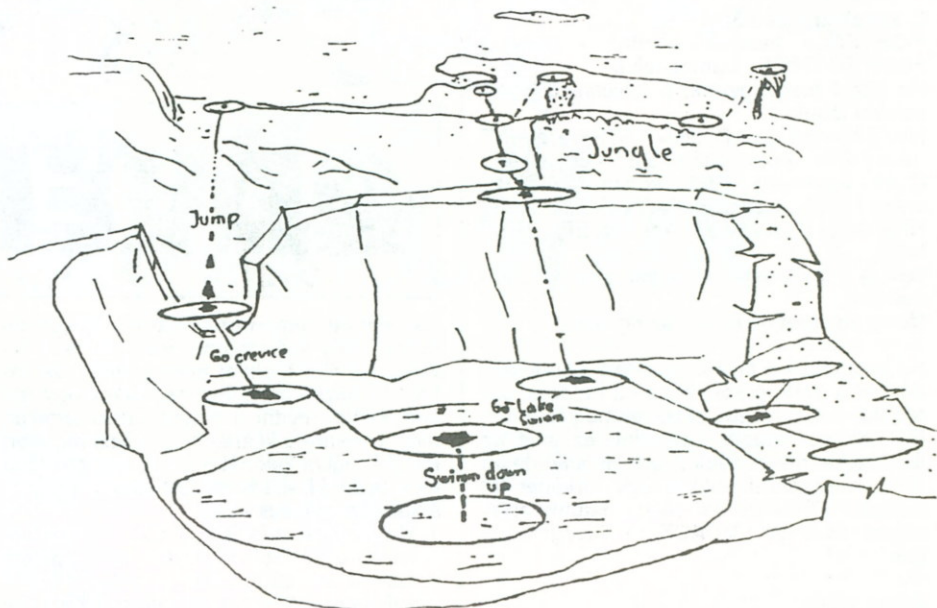
Az első helyszínen egy kőfej tekintget ránk, aki akarja fel is mehet rá (**GO HEAD**). Lehet (**INVENTORY**)-zni is, nálunk van egy igazi **S(WATCH)**, ami a lépést hivatott mérni. No (**WAIT**)-oljunk, míg meg nem jön „ALEXIS” barátónk. Szórakozzunk el valamivel, míg meg nem jelenik az elmés **CRASH** felirat. Irány a pálmafa. Vegyük fel a **PALM LOG**-ot, (**GET LOG**). Másszuk meg a vulkánt (**GO VULC**), majd ismét (**GO VULC**). Ugorjunk fejest a tóba (**GO LAKE**), majd játsszunk búvart (**GET BREA**, **DROP LOG**, **SWIM DOWN**). No, a tó fenekén vagyunk, úszkáljunk (**SWIM NORTH**, **SWIM EARTH**), a biztonság kedvéért vegyünk megint levegőt (**SWIM UP**, **GET BREA**, **SWIM DOWN**), majd (**GET KNIFE**, **GET BLOCK**, **SWIM UP**, **GET LOG**). Deztartáljunk, irány nyugat (**SWIM WEST**). Hopp, no itt dobjunk el mindent, kivéve a **PALM LOG**-ot, majd (**E**, **SWIM**), a barlanghoz értünk. (**UP**).

LASER SQUAD I-II.

(Már úgy látszik minden sarokba jut egy kis LS kiegészítés, ez azt tükrözi, hogy elég sokan megszerették a játékot)

RESCUE FROM THE MINES

1. A pályán nem elég megölni az összes elengedős kommandó, a totális győzelemhez meg kell semmisíteni a generátorokat. Ezek a stratégiai térképen ugyanúgy vannak jelölve, mint saját embereink, csak nem villognak. Menjünk be a



Cool, elhagytuk az ágat! Vissza a tárgyakhoz (**GO LAKE**, **SWIM WEST**), majd **GET**jük fel őket és (**GO CREVICE**), a francba ide nem fér be az a bazi ág. Szép a tenger (**JUMP**). Vissza a fejhez (**E**), majd (**CUT VINE**, **GET VINE**), és irány a vulkán (**S**). Itt az águnk (**GET LOG**), zurück (**N**), le a „TIDEPOOL”-hoz (**D**), váljunk meg kedvenc águnktól (**DROP LOG**). Nézzünk a pálmafa párja után (**S**, **E**), ha mázlink van, meg is találtuk (**GET LOG**). Hozzuk is őket össze (**W**, **N**). Nos, ezután a (**MAKE RAFT**) utasítás jön. Yikes! Egy tutaj. Ennyi! A tutajra nem tudok felszállni, mert mindig elfúj a szél, miééééé???

Egyebek: A medve éhes. Adni kéne neki valamit, de mit? Ha nem adunk semmit, elfogyaszt minket. Sósan egyébként jobban izlünk neki, ezért fürdünk meg előtte. A labirintusból a (**W**, **N**) irányok felé juthatunk ki. Innen West-re menet leütnek minket. A **STONE BASINT** jó lehet valamire. A barlangból **GO CREVIC**-cel jutunk ki. A **LOOK CLIFT**-tel infokat kapunk.

A **SAVE** sűrűn ajánlott. Sok sikert, és ha valaki továbbjut, szívesen látnám viszont az infót ezeken az oldalakon!

• **GAVANNA** (Kiss Csaba), Pomáz

helyiségbe, rakjunk le a két generátor közé egy kibiztosított **AP50**-et, majd angolosan távozzunk.

2. A páncélöklő használata ezen a pályán nem éppen egyszerű cselekedet (tömörben: hülyeség), ui. ha véletlenül el is találja a rakéta a célpontját, a robbanás egy csomó kódarabot leszed a falról, és a terep nagy területen **RUBBLE**-ra (nyers bányakő, kötőmélék) változik, és ezen sokkal több **AP** foglyik mozgáskor.

3. Az egyik hullánál (első nehézségi fokozatban a megboldogult **CORPORAL RYKO**-nál) található egy **VIDEO KEY**-t (fordítás talán nem szükséges). Vegyük kézbe, menjünk a monitor (**VIDI SCREEN**) elé, és hívjuk elő a karakterrel végezhető cselekvések listáját. Az utolsóra (inverz **VIDEO**) clickelve megjelenik a **VIDEO CAMERAS ACTIVATED** felirat, ami szabad fordításban annyit tesz, hogy bekapcsolódtak a videokamerák. Ezzel „lát-

hatóvá" tettük az ellenséges kommandósokat: látszanak a térképen, ill. terepen, de csak ebben a körben, tehát érdemes a leggyengébb embert ideállítani és kapcsolgatni vele a kamerákat.

THE CYBER HORDES

Ezen a pályán nem elég 4 robotot kinyírni. Szerintem a BATTLE DROID megsemmisítése a cél. Ez az átkozott szerkezet ugyanis sorra járja azokat a helyiségeket, ahol CORE (vmnek eleje, veleje, legjava, bel-seje, magja???) található és belelő egy robotot. Minden ilyen garázdálkodás után 20 ponttal nő a DROID SQUAD eredménye.

PARADISE VALLEY

1. Ez az egyetlen pálya, ahol hasznát lehet venni a lézerekardnak (LIGHT SABRE), itt ugyanis az aljnövényzet a legfőbb hátráltató tényező (az ALIENS-eken kívül). Vegyük kézbe a kardot, és menjünk neki az akadálynak.
2. A pálya bal oldalán találtam 2, bokrokkal körbenőtt területet, arról ismerhető fel,

EAST CALLING WEST 2.

A CoV 25-ben már szoltunk az ECW 1. részéről.

Tisztelt PLUSZISOK!

Eléggé kósza hírek terjengenek a táborban, miszerint készen van az EAST CALLING WEST 3. Sok-sok helyen néztem utána, haveroknál, de ezt nem találtam. Higgyétek el, az East Calling West 3. része tudomásom szerint nincs készen, és egy ideig nem is lesz!!!

Es még egy, ez a program nem konvertáció!!!

Sok levelet kaptam már ez ügyben, de a 3. részt értsétek meg, nem tudom elküldeni!

Az East Calling West 1. részéről valaki lezsedte a védelmet, és most valami TRIAD feltörésben szenved. Ez cool, mert a feltörők neve mellé lehetőségünk van a saját nevünk beírására is.

Ez a verzió 85 blockos, vagyis introszegény változat. Helyette inkább ajánlom az intros East Calling West I-II-t.

Most pedig a 2. rész:

Ugy látszik mostanában a folytatásokban megjelenő programok indulnak a siker útjára (pl. Bard's Tale I-III, Uj Vadnyugat I-II, East.C.West stb.). Ilyen ez a kaland is.

Nem vártott sokáig magára a program 2. része. A főhősünk itt is mint az 1-ben Xenid. Alig, hogy teljesíti az első küldetését, egy másik fergeteges kalandba keveredik. A küldetés hosszabb, mint az 1-ben (jóváll). A program több ígét ismer, több dolgot reklámál, így pl. arra is, hogy *CoVboy is a small man!*

A story:

Induláskor nincs nálunk semmi. Északra nagy épület, tehát észak (É). Azután kiderül, hogy nem tudunk bemenni, mert zárva az ajtó. Így ki kell nyitni (NYIT AJTÓ). Bemehetünk (BE). Itt érdemes becsukni az ajtót magunk után, mert az örök később bejönnek és elkapnak (ZÁR AJTÓ). A konyhában vagyunk, lefelé lépcső (LE). A hálószoba tele van érdekességekkel, így az asztalal is. Na mi van az asztalon? Nem, nem CoV! Vizsgáljuk meg (V ASZTAL). Egy palást (F PALÁST). A széken is van valami (V SZÉK), de ezt nem tudjuk felvenni. A széken persze egy üzenet leledzett: „HELLO OBY OF TOP” felirattal. Kelet (K), majd a folyosón nyissunk ajtót (NYIT AJTÓ), és kelet (K). A szabadban vagyunk, északnak út (É). A fán biztos van valami érdekes (talán egy tehén), másszunk fel rá (FEL). Nem talált (nincs tehén), úgyhogy le (LE). Jólesett a villámcsapás, mert a múltba sodort bennünket a saját földünkre. Utjelző előtt állunk, délre vár (D), majd (NYIT AJTÓ), mert az nincs nyitva. A BE paránccsal bemehetünk, és kétszer fel a lépcsőn (2xFEL). Azután kelet (K). A király

hogy ha a kurzort ide hozzuk, a terep neve helyére (MAP) nem ír ki semmit. Ha egy pasinkkal idelépünk, akkor az az alsó labirintusba teleportálódik.

THE STARDRIVE

A bezárt páncélajtókon (SECURITY DOOR) a lézervágó (LAS CUTTER) segítségével juthatunk át. Közvetlen közelről lőjük, és az ajtó szélére célozzunk.

LASER PLATOON

A droidot lehetetlen úgy megölni, ahogy az le lett közölve. Ugyanis a gránátok csak kibiztosítva robbannak (legalábbis az én verziómon), ha lerakom és megkínálom egy rakétával, még csak el sem tűnik. Tehát a teendő: várjuk meg, amíg a droid bemegy egy ferde folyosóra, és eljut kb. a közepéig. Ekkor lépünk az egyik pasasunkkal a folyosó végéhez, lőjük hátba a robotot, majd lépünk ki a látászögéből. Ekkor az az idióta masina megfordul, és visszábbjön néhány lépést. Ekkor a másik oldalról lépünk ki, lőjük hátba stb. Ezzel a módszerrel hamar ementált gyárthatunk a robot hátsó,

leggyengébb pajzsából. Az egész az embereink jó elhelyezésén múlik.

Néhány általános tipp:

- Ha a gránát, kibiztosításánál páros értéket adunk meg, akkor a gránát közvetlenül azután robban, hogy MI választunk END TURN-t, ha ez a szám páratlan, akkor a gép lépései után robban a szeretet-csomagunk (ez különösen hasznos, ha lesben állunk).
- Az AP alatt van egy kicsi szám. Ez azt mutatja, hogy minimum hány akciópontnak kell maradni az aktuális embernél, hogy az tűzelnél tudjon az ellenség lépése közben.
- A következő tárgyak szoktak robbanni (ha benyelnek néhány lövedéket, ill. szilánkot): FUEL DRUM, FUEL, GAS SUPPLIES, VIDI SCREEN, OXYGEN, COMMAND CONSOLE.
- YA: lenne 2 kérdésem is: mire való a STARDRIVE és a SECURITY DEVICE?
- MACI (Czige András), Balmazújváros

szobájába csöppentünk, és a király éppen a palástjára vadászik. Nálunk van a palást, adjuk neki (AD PALÁST). Megköszönve felajánlja a kardját.

Elég egy buta király ez. Fogjunk kardot (F KARD), és nyírjuk ki az öreg (ÖL KIRÁLY). Dilis volt, jobb is, hogy meghalt. A korona a földön, tegyük a fejünkre (VISEL KORONA), és nyugat (NY), le (LE). Az előbb még nem volt, de most itt egy ór. Beszéljünk vele (BESZÉL ÖR). Ő elvisz minket a hátsó udvarra, gondolván, hogy a királlyal beszél. Hogy ne tudójon ki a család, öljük meg az őrt (ÖL ÖR). Beáruult volna. Vizsgáljuk meg (V HULLA), és a zsebében egy cédula van egy kóddal (F CEDULA).

Kétszer kelet (2xK), túrkáljunk a szénakazalban (V SZÉNA), (F KULCS). Nyugat (NY), és az istállóban vagyunk. Innen sok a variáció:

1.) Megölhetjük a lovát (ÖL LÓ), de akkor a program az (UL LÓ) kifejezésre a következőképpen reagál: „Döglött lovon illik lovagolni?”, tehát ez nem jó!

2.) Nem öljük meg, csak (UL LÓ), és erre visszavisz a vár elé, ahol újra (BE), majd fel (FEL).

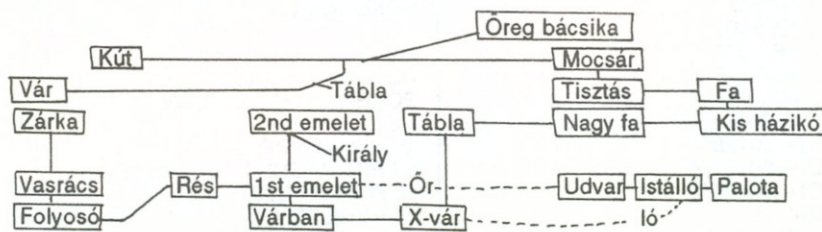
Itt a falat vizsgáljuk meg (V FAL), melyben laza követ találunk így (UT KO), (V RES): „Befér rajta egy ember”, (BE).

Itt egy rideg helyre kerülünk, körülöttünk fátylak (F FAKLYA) és észak (É). Ugye van kulcsunk? (L), azaz leltár! Igen van! A rács nem nagy kunszt! (NYIT RÁCS) és be (BE). Az ezer éves lovak még mindig itt dekkol, és várja a megmentőt. Ez nem rossz feladat, úgyhogy biztos hogy én kipróbálom. Kér egy cédulát, van is nekünk egy, adjuk oda (AD CEDULA), és HAPPY END!

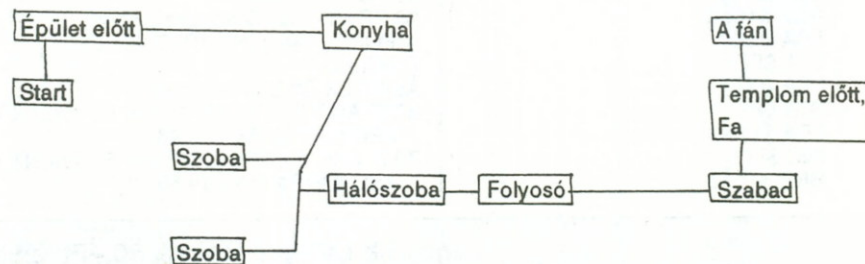
• LACO of WLS, Dunakeszi

EAST CALLING WEST I-II. térkép

XENID Otthona és az X-vár:



Jelen az emlékváros:



A várban:



PROGRAMOZÁSTECHNIKA

Kombinált SCROLL rutin C64-re

A CoV Évkönyvben mindenki találhat egy raszter-rutint. A 91-es Évkönyvben. Egy nemrég megjelent CoV-ban pedig egy scroll-rutint, ami egysoros. Most a raszter, és a scroll rutin következnek egybekombinálva. A scroll itt 2 soros, az egyik sorban a szöveg megy, a másikban is, de 64-gyel nagyobb ASCII kódú karakterekkel így ha szerkesztünk egy karakterkészletet, a scroll 8x16 pixeles karakterekből állhat. A rutin \$1000-tól indul, a scroll \$1100-tól. Így a raszter se lehet nagyon magas, de aki túl magas rasztert akar, az átírhatja, hogy a várakozásokat és a szín-adatokat a PRG-ra ne 10E0-ri és 10F0-ról olvassa be. Szerintem 16 pixel magas karakterekhez pont elég egy 16 pixel magas raster.

```

1000 SEI
      LDA #$2C
      STA $0314
      LDA #$10
      STA $0315
      LDX #$00
      STX $DC0E
      INX
      STX $D01A
      LDA #$32
      STA $D012
      LDA #$1B
      STA $D011
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA #$C7
      STA $FD
      CLI
      BRK
-----
      LDA $FD
      STA $D016
      JSR $10A0
      LDX #01
      DEX
      BNE $1036
      LDA #$C8
      STA $D016
      DEC $FD
      LDA $FD
      AND #$07
      CMP #$07
      BNE 107E
      LDX #$00
      LDA $0429,X
      STA $0428,X
      LDA $0401,X
      STA $0400,X
      INX
      CPX #$27
      BNE 104A
      LDY #$00
      LDA ($FE),Y
      BNE $106C
      LDA #$00
      STA $FE
      LDA #$11
      STA $FF
      LDA $1100
      INC $FE
      BNE $1072
    
```

```

      INC $FF
      LDX #$C7
      STX $FD
      STA $0427
      ADC #$3F
      STA $044F
      JMP $EA31
-----
10A0  LDX #$00
      LDA $10E0,X
      STA $D020
      STA $D021
      LDY $10F0,X
      DEY
      BNE $10AE
      INX
      CPX #10
      BNE $10A2
      LDA #$00
      STA $D020
      STA $D021
      INC $D019
      RTS
    
```

\$10E0—\$10F0-ig a raszter sorok színeit kell beírni, összesen 16-ot. Mondjuk a következőket ajánlom:

```

06; 06; 0E; 0E
03; 03; 0D; 0D
0D; 0D; 03; 03
0E; 0E; 06; 06
    
```

\$10F0—\$1100-ra pedig ezt kell írni:

```

01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08
01; 08; 08; 08; 08; 08; 08; 08
    
```

Leírok ezenkívül még egy BASIC programot is, melynek segítségével könnyebben vihetjük be a 8x16-os karakterkészletünket. A karakterkészletet a program \$0800—\$1000-ig helyezi el, de innen a \$0C00—\$1000-ig eső tárterületet akár törölni és lehet, ha valaki nem akar innen karaktereket a Scroll-ba rakni.

• **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

Karakterszerkesztő segédprg.

Ígértem egy basic karakterszerkesztő segédprogram-szerűséget. Am legyen! Mivel ez a karakterkészletet \$0800-tól \$1000-ig generálja, a BASIC RAM elejét kicsit el kell tolni. Mondjuk \$8000-re. A következő POKE-okkal:

```

POKE 32768,0
POKE 43,1: POKE 44,128
POKE 45,3: POKE 46,128
NEW
    
```

Most jöhet a PRG.:

```

5 PRINT "<SHIFT CLR/HOME>"
10 FOR I=0TO63
20 POKE 1024+I,I
30 NEXT I
40 POKE 53272,21
42 Z=0
45 FOR I=0TO63
50 PRINT "SQQQ(mindez insert)":
      POKE 1144,I: INPUT "]-T KEREM*";
      ( ) is inzer)
    
```

```

A$,B$,C$,D$,E$,F$,G$,H$
60 IF ASC (LEFT$(A$,1)) <= 57 THENX =
      ASC (LEFT$(A$,1)) - 48
70 IF ASC (LEFT$(A$,1)) >= 65 THENX =
      ASC (LEFT$(A$,1)) - 55
    
```

```

80 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) <= 57 THENY
      = ASC (RIGHT$(A$,1)) - 48
90 IF ASC (RIGHT$(A$,1)) >= 65 THENY
      = ASC (RIGHT$(A$,1)) - 55
100 A = X * 16 + Y
    
```

60-100 mintájára kell beírni, de nem A\$-ra, hanem B\$, C\$, stb-re egészen H\$-ig, az A=X*16+Y sem marad, hanem B=, C=, stb. lesz egészen H=X*16+Y-ig.

```

460 POKE 2048+ I*8 + Z,A: POKE 2049+
      I*8 + Z,B: POKE 2050 + I*8 + Z,C: POKE
      2051+ I*8+ Z,D
    
```

```

470 POKE 2052+ I*8+ Z,E: POKE 2053+
      I*8+ Z,F: POKE 2054+ I*8+ Z,G: POKE
      2055+ I*8+ Z,H
    
```

```

480 NEXT I
490 IF Z= 512 THEN END
495 Z = 512
500 GOTO 45
    
```

(Az inzer S = HOME, inzer Q = CRSR DOWN és az inzer] = CRSR-RIGHT akart lenni)

A program begépelése előtt a matekfűzetbe mindenki szerkessze meg a 8x16-os készletet. Es soronként kódolja le 16-os számrendszerbe minden karakter mind a 16 sorát. A programba is a hexa alakokat kell beírni. A program csak a karakterkészlet első 64 karakterét kérdezi be. Először mindig a karakterek felső 8 sorát kérdezi végig @-?-ig, aztán ugyanezt végigcsinálja az alsó 8 sorral is,

• **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

ART STUDIO képátalakító

Benkő Csabinak a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színképhez. Ajánlom figyelmébe a PRG.techn. rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.

```

10 POKE 53265,59: POKE 53270,216:
      POKE 53272,29
20 FOR I = 0 TO 999
30 POKE 1024+I,PEEK (16192+1)
40 POKE 55296+I,PEEK (17208+1)
50 NEXT I
60 POKE 53280,PEEK (17192)
70 POKE 53281,PEEK (17193)
80 GOTO 80
    
```

Ennyi az egész, erre egyébként mindenki rájöhetne magától is. A program begépelése előtt töltsük be az ART STUDIO V1.2B-vel mentett képet.

A töltés befejezése után nyomjunk RESET-et. Akinek nincs, az kösse össze a USER PORT hátulról nézve bal oldalról 1. és 3. lábát felül. Akinek nem tetszik a drótos módszer, az írja be, hogy SYS 64738, és csak utána lehet a programot gépelni. Amúgy ezt az egészet már kb. 3 hónappal ezelőtt megírtam. Nem a saját, hanem szegény Benkő Csabi és szegény mások érdekében berakhatjátok a CoV-ba.

• **FABIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak**

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron!

(Másolással és adathordozóval együtt!)

Válaszborítékért bővebb tájékoztató & LISTA.

Cím: Hámori Dávid, NAGYKANIZSA, Sugár út 34. 8800

ELSŐSEGÉLY

Kalmár Zoli Hetényegyházáról néhány 64-es kóddal örvendeztetni meg a nagyérdeműt.

CLIK-CLAK: 1:-----, 2:PESCHI,
3:MASTRO, 4:URIOLO, 5:NATALU,
6:CIUPET, 7:MORALA, 8:SUFEIS,
9:IMANID, 10:NIRIDN, 11:IDREPE,
12:QUAQUA
THINKCROSS: 5:CUSTOM, 10:MASTER,
15:FUTURE, 20:DORADO, 25:GREELE,
30:FLAMES, 35:ANIMAL, 40:EPOPEE,
45:JAGUAR, 50:MATRIX, 55:WIZARD,
60:CATGUT, 65:FIRING, 70:SPHINX,
75:TYPIST, 80:VOYAGE, 85:PALACE,
90:DECADE, 95:ARMADA, 100:ESTATE,
105:GOPHER, 110:KERNEL,
115:JUMPER, 120:OROOUE,
125:HIPHOP, 130:OFFSET, 135:SUINEG

Hosszú Péter Zamárdiban hosszú levelei mellett segít kitölteni a First Aid rovatot is.

SPEEDBALL 2: Ha az oldalt látható tekert csövön átlójuk a labdát 1, ha mégegy-szer 2 piros pötty jelenik meg belül. 1 pöttynél a gól 15, a bonus 3 pontot ér, 2 pöttynél 20. ill 4. Az ellenfél pöttyeit érdemes kiszedni, amit úgy lehet, hogy átlójuk a csövön. Ha az oldalt látható bonus-szerzők közül mind az ötöt betöltjük, megkapjuk az összértékük dupláját! Oldalt van egy rugó, amiről visszapatnva a labda villogni kezd. Ilyenkor védhetetlen a lövésünk.

EMLYN HUGHES I.S.: Ha pontrúgás, bedobás, stb. közben lepauszáljuk a játékot ('C='), és megnyomjuk a 'Q'-t, a főmenü-be jutunk, ahol a 'Pick Team' opciónál elvégezhetjük a cseréket.

PRINCE OF YOLK FOLK (DIZZY 6.): A börtönből úgy juthatunk ki, hogy tüzet rakunk az ajtó előtt (LEAVES+ MATCH-BOX) és a vízzel (WATER) eloltjuk.

Gödör Zoltán Budapestről egy adag C64 kódot mellékelte leveléhez:

CHUCK ROCK: 2.pálya:TRICERATOPUS
STEG: RONVHCCMGV, EDOUTIOCKO,
HDPFUVLCCM, ODQMFUVLIC,
MEBHETPIAG, LECGODTRHK,
NEDGFLOVRL, OEFVHAGHLV,
PEGTHHIGLO

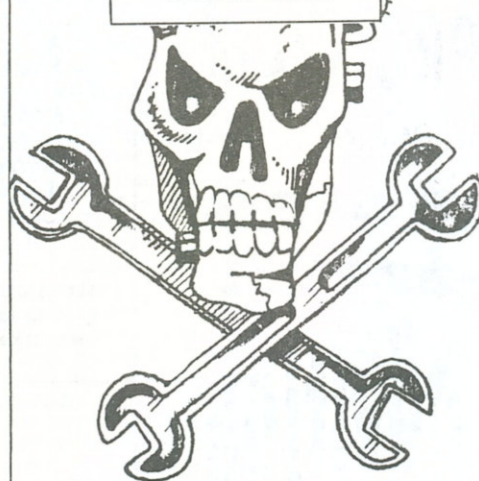
MUZZY: 7441,6557,7222

DOUBLE TROUBLE: egy pár pályakód,
nem sorrendben: WAYER, PARTY,
POWER, WHITE, CROSS, BLOCK,
THREE, JEWEL, SWORD, BLAKC,
NIGHT, EIGHT, PEACE, DWARF,
CREAM, ARROW, DREAM, SEVEN,
BREAK, BLOOD, LEVEL, MAGIC,
DEATH, CLOCK, HOUSE, STONE,
LAMER, EAGLE, BONUS.

Szűcs Gábor Miskolcra néhány ósrégi 64-es játék cartridge örökéletét küldte be. Vagy talán amikor feladta, még frissek voltak?

ACTION BIKER: 15489,48 /
ANNIHILATOR: 6295,11 / **ARMALYTE:**
9891,173 / **BANDITS:** 4971,177 / **BAT**
ATTACK: 11060,234 / **BATTLE ZONE:**
8909,100 / **BEACH HAWK:** 8289,99 /
BOMB JACK: 6819,173 / **BRUCE LEE:**
5472,99 / **BUDLING DAY:** 47465,170 /
BURNING RUBBER: 18432,173 /
COMBAT: 32765,42 / **COMMANDO:**
13590,0: 2409,44 / **CRAZY KONG:**
30624,173 / **DECATHLON:** 9450,173 /
DIG-DUG: 10473,255 / **FLAK:** 478,36 /
FLASHBIER: 9142,173 / **FORT**
APOCALYPSE: 36339,153: 36339,255:
14690,0 / **FROGGER:** 22341,173 /
GANGSTER: 53264,126: 3574,44 /
GHOST'N'GOBLINS: 2549,12 /
HAWKEYE: 6105,189 / **HIGHNOON:**
18033,255 / **JUMPMAN JUNIOR:** 9450,44

Rovatvezető:
Molnár Zsolt



/ **KAKTUS:** 4565,255 / **MAGGOT MANIA:**
2532,4 / **MR.ROBOT:** 11518,255 /
PACMANIA: 28520,165: 22459,137 /
PAKACUDA: 7015,234 / **PENGO:**
20295,44 / **Q-BERT:** 4446,173 / **R-NEST:**
1739,100 / **RADAR RAT RACE:** 7194,234 /
RAINBOW ISLANDS: 29535,189 /
SEAFOX: 7737,173 / **SPACE TAXI:**
16911,200 / **TIME RUNNER:** 8543,9 /
TOOBIN: 31929,173: 1094,153 / **TURBO**
OUTRUN: 4404,96 / Huh, vége...

Bánóczki Róbert Velencén nem szeret sokat vesződni a kalandjátékokkal, ezért az **ELVIRA I-II-t** boncolgatta egy kicsit. Ami mindkét programnál igaz: A kimentett file 8.block-jában \$13-tól tárolja a nálunk lévő tárgyakat. A kifagyasztott program ugyanezt \$D700-tól tárolja. Néhány tárgy kódja az Elvira II-ből:

01-kő, 06-sec.key, 0C-fogó, 10-cukor, 11-süti, 13-gyertyatartó, 15-kereszt, 18-acél kulcs, 19-seprű, 1A-zsák, 1B-tűzkő, 1C-békepipa, 2B-kötél, 2E-sisak, 2F-kesztyű, 32-kulcs, 39-sajt, 3A-bor, 3B-kenyér, 3C-hús, 3E-szivacs, 3F-labda, 40-létra, 41-rézpálca, 47-fénykép, 48-rézkulcs, 49-4D-gyertyák, 4E-aranykehely, 4F-53-gyertyák, 63-gyufa, 65-hangvilla, 6A-71-tálcák, 72-76-edények, 77-bárd, 78-klopfólió, 79-tojások, 7A-gyümölcs, 7B-befőtt, 7C-vödör, 7D-patkó, 7E-sárga cin, 80-cinkészlet, 82-rózsaszín lé, 83-agy, 84-kéz, 85-szív, 86-kémcső, 8B-tollpárna, 8C-biblia.
Ennyi elég is lesz ízelítőnek.

Kovacsik Tibor Pestről hexában küldözgeti rendületlenül a POKE-jait. Most egy kis válogatás a mester C64-es műveiből:

ABYSS: BCA7,EA, BDDE,EA — örökélet
ADDAMS FAMILY: 45BF,00 — sérthetlenség
ANTIRIAD: AE7F,0 — sérthetlenség, A8AC,A5 — örök energy, A8B6,A5 — örök energy
AVENGER: 18EB,00 — sérthetlenség, 19E0,x — kulcsok, 19E1,x — shuriken, 29A2,09 — végtelen kulcs
CHUCK ROCK: 2B33,A0 — energia
DEVIANTS: 6780,EA ; 6781,FF — örök idő az aljátékban.
ELITE: 04E1,FF — ELITE minősítés
FIREFLY: 1672,A0 — örökélet
GAME OVER I: 3B8E,A5 — örök energia, 1659,EA — gránát, 3CCE,EA — örökélet, kód: ZAPPA
GILDED AGE: 147B,A5 — végtelen pénz
HIGHWAY ENCOUNTER: 4388,A6 — örökidő

KARNON: 8000,A0 — marad a tűzerő
MARGO: 5E49,EA — örökélet
MONTY RUN: 1A01,0 — a zúzógép nem bánt
NEBRASKA JOE: 3BCA,64 — örökélet.
CHEAT: SPACE+jobb SHIFT+. (pont)+M
NINJA COMMANDO: 09E0,FF — életek száma (255)
PINBALLPOWER: 3A0D,A0 — örök golyó
SCUMBALL: 3319,A0 — örökélet
SPACE HARRIER 1.: 177A,A0 — örökélet
SQUARE SUPREMACY: 0D07,A0 — örök-idő
SUPER ROBIN HOOD: 6028,A0 — örök energy
TASK FORCE: 93E3,A0 — örökélet
TENCRACT: 163F,A0: — örökélet
TIMES OF LORE: 4081,00 — nem támadnak
VAMPYRE: 2116,A0 — örök energia
VENOM S.BACK: 50B5,EA — örökélet.
Password: MAYHEM
XERION: 0856,FF — életek száma (255)
YETI: 9BC9,A0 — örökélet

Nagy Attila (The Nether World) Orosháza Cityből a **SHUFFLEPUCK CAFE** Amigás változatához küldött tippet: Ha folyamatosan nyomkodjuk az 'ESC'-t, akkor a játék teljesen lelassul, és könnyebb kifigyelni, hogy hova megy a korong.

A **JUSZUF-Soft** jóvoltából most a PC-s **DOGFIGHT** kódjai kerülnek terítékre:

Page	Par.	Word	Code
5	2	5	STRATEGIC
5	2	6	DECISION
6	2	5	GUIDED
6	5	3	PART
7	2	9	ASKED
8	2	3	OPENING
9	2	5	PLACED
11	1	6	PICK
13	4	9	PRECISE
14	2	9	MODERN
14	3	5	EASY
15	1	3	DIFFERENT
15	3	8	INITIALLY
17	1	8	BACKGROUND
17	2	2	OUTLINES
18	2	5	SHOW
19	1	10	CYCLE
19	2	8	PROGRESS
19	3	6	TACTICAL
20	1	7	SUPPORTS
21	2	6	YPRES
23	1	3	SUMMER
25	1	3	TROPHY
27	2	3	FULFILLED
29	1	2	THE
29	2	6	NORTH
29	6	2	ONE
31	2	6	ROCKET
31	2	11	BASIS
32	2	8	DELIVERY
34	1	9	INEQUALITIES
36	1	3	FREQUENT
36	2	2	NEW
38	2	10	TAKEN
38	3	3	ASTONOSHING
44	1	9	HUNDRED
44	2	2	LARGELY
46	1	4	SIXTIES
46	1	5	MOST
46	3	4	SWING
52	1	7	CARRIED
54	1	5	VIEWS
54	3	6	TACTICAL
58	1	4	MULTITUDE
59	1	11	AIMING
60	3	5	TRACK
61	3	5	BEHIND
62	3	11	BE (ASSIST)

Havi 80-100 MEGABYTE JÁTÉK, SEGÉDPROGRAM

(ha másért nem, hát mazsolázásra)

És mindez csak 8-900 Ft-ért??!

Országossá bővítjük

Válaszborítékért tájékoztatót küldünk!

hálózatunkat!

Program Service

Cím: Budapest, 1519 Pf. 299.

BÍBORHOLD

fantasy és szerepjáték magazin

A bíborhold Magyarország első havilapja a fantasy és szerepjátékok kedvelőinek. Izeltőül a júniusi szám tartalmából:

- Szerepjáték J.R.Tolkien világában — LOR
- A Forgotten Realms
- Star Wars hajók leírása
- Fairlight varázstárgyai
- Sötét patkány újabb kalandjai
- fantasy novellák
- Mitológiai ABC
- A Bölcs válaszol a Ti kérdéseitekre
- + rövid kalandmodul

Ezenkívül olvashatsz még cikket a számítógépes szerepjátékokról, és persze lesz rengeteg fantasztikus grafika, levelezési rovat és rejtvény is, értékes nyerményekkel. Keresd június 20-tól a hírlapárusoknál.

AMIGA-NET

klubhálózat indul!

Programcsere, magasszintű vitafórum. Várjuk a többi klub csatlakozását is a hálózatunkhoz. Minden érdeklődő jelentkezését várjuk!

Csütörtökön 17 és 21 óra között a VSZM Közösségi Ház Centenárium termében (1116 Bp. XI.Fehérvári út 120.).
Tel.: 161-2200

Klubvezető: Szakszon József (Csuri)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

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

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

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

64 software

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

● **POKE-ok** eladók C64-re! (700 db.) **Hilcsér Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: YSOFT, Budapest, Pf.: 229. 1701

● C64-re utántöltős programok eladása kazettán. Válaszboríték! Cím: **Szilágyi Akos**, Győr, Répce út 17. 9024

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

● Hey Man! **RAPPER** Again! C64-en a legújabb programok csereje és eladása, valamint ugyanitt színvonalas **SWAP!** Ime a cím: **RAPPER of ISCH, Krisztián Tanos**, Budapest, XX. Kossuth Lajos 36. 1204. Hungary. Tel.: (36-1) (1229-592)

● C64! Programeladás magnósoknak! Válaszborítékért lista! **Zics Viktor**, Székesfehérvár, Esze Tamás u.1. 8000

● C64-re lemezes programok: **ELVIRA I-II**, Test Drive I-II. eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J.u.52. 3881

● 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettás változatai. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 318-481

● C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: **Eszes Péter**, Tószeg, Ady E.u.6/B. 5091

C64 magnósok! Ezúton értesítem megrendelőmet, hogy a május 5-i sorsolás 2 nyertese: **Kusztor Gergely**, Szombathely és **Molnár András**, Peremarton. **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

● C64 magnósok! Olcsó és vadonatúj játékprogramok, árengedményes egységcsomagok csak nálam. Megrendelőim között augusztus 5-én kisorsolok 2 személyt, akik 2-2 egységcsomagot nyernek. **Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

● C64 magnósok! Széles körű utántöltős programcsere! **Cserealap: 220 db. Nevev, cím és telefonszámom: Horváth Lajos alias NONAME LOUIS**, Pápa, Vajda Péter ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239

● C64-re játék- és felhasználói programokat kínál eladásra olcsó áron lemezen: **Csárdi Gábor**, Zalakomár, Árpád út 85. 8751, kazettán: **Sánta István**, Nagykanizsa, Teleki út 1. 8800

● C64 magnósok! Utántöltős programok (180 van!), kazettán 70,- Ft-ért. Megrendeléskor árengedmények: tíznél tizenkettőt kap, húsznál huszonötöt kap, harmincnél harmincnöveget kap. Válaszborítékért lista! Címem: **Nyeste János**, Budapest, IV.Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-64.

● C64-esek! Programhegyek kazettára és lemeze! **Szuperolcsón, kedvezményekkel, kéthavonta sorsolás a megrendelők között!** **Tokár Tibor, Szendrő, Nagyllomás út 25. 3752**

● C64-re programokat adok-veszek, de főleg cserélek. Több, mint 250 lemeznyi játék van. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem kell! **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Ullói út 294. 1184

● C64-es lemezes programokat keresek megvételre, lehetőleg olcsón. Listát és tájékoztatót küldj! Cím: **Eszes Péter**, Tószeg, Ady E.u.6/B. 5091

64 hardware

- Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI. Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
- C64 vadonatúj 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (tele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, szakkönyvekkel eladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214
- C64-hez cartridge-ek 700,- Ft-tól, Simon's HELP 1.400,-, Final Cartridge III. 2.600,- Ft, eproméért 2.100,- Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100
- YO! Eladó egy YO! C64/II. magnóval, PLUS PHILIPS monitor, meg 3 joy, with szakkönyvek, újságok és 60 kazetta hyper programokkal. (Utóbbiak külön is). Irányár: 20.000,- Ft. **Csupity Zoltán**, Kunfehértó, Szabadság tér 2. 6413. T.: (06-77) 322-624
- Eladó egy szuper állapotban lévő C64/II. + 1541/II. + 170 lemez + lemeztartó + szakirodalom + 2 joystick + cartridge 26.900,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Kereszturi Tóth Kornél**, Pécsvárad, Bem u.20. 7720
- C64 vadonatúj 1541/II. floppy drive-val, 100 lemezzel (tele szuper programokkal), lemeztartókkal, Cartridge-zsel, 2 joy-jal, szakkönyvekkel eladó 30.000,- Ft-ért. **Vida Gergő**, Balassagyarmat, Ady Endre út 51. 2660. Tel.: (06-35) 311-214
- Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 6 hónapos garanciális 1541/II. floppy + magnó + lemezek, kazetták. Irányár: 20.000,- Ft. Megéri! Cím: **Fodor Károly**, Jászalsószentgyörgy, Hunyadi János út 6. 5054
- Eladó C64-hez egy Action Mk VII-es törökártya magyar leírással 2.400,- Ft-ért. Cím: **Medve Attila**, Záhony, Kárpát u.37. 4625
- Eladó C64 + 1541 floppy + 50 lemez + 2 joystick + Commodore monitor + MicroVOX beszélőegység + Music Maker. Érdeklődni: **Nagy Gyula**, Budapest, IX. Csárdás köz 1. F/4. 1091. Tel.: 1779-951.
- Eladó! C64 + 1541/II. + 40 lemez (játék + felhasználói) + 2 joy + könyvek csak egyben! Sürgős! Érdeklődni: (06-33) 316-108, 18-19 h-ig (**Kárász**)
- Sürgősen eladó egy jó állapotban lévő C64 + C= Datasette + gyorsító cartridge 7 programmal és resettel + 15 kazetta + könyvek + 2 joystick 7.000,- Ft-ért. **Király Zoltán**, Pécs, Veres Péter út 14. 7624
- C64-hez Action Replay Mk. V + kártya eladó leírással. Ára: 1.600,- Ft + postaköltség. **Birkás László**, Bonyhád, Madách u.13. 7150
- Eladó C64-re Action Replay VII. 3.500,- Ft-ért. Címem: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u.27. 4300

Amiga

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

- Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavricsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

- Eladó! Amiga 500 tartozékokkal: (bővítő + modulátor + egérpad + 2 joystick + 103 lemez). Tel.: (06-22) 314-474 (**Szabó Zsolt**)
- Eladó: Amiga 500, 1 MB RAM, PHILIPS 8833/2 színes monitor, 3.5" külső drive, kb. 110 lemez, lemeztartó, joystick. Ár: 65.000,- Ft. **Somogyi Árpád**, Törökbálint, Arnyas u.42. 2045
- Commodore Amiga 500 + C1084S monitor + 2 joy + 40 lemez eladó. Irányár: 52.000,- Ft. Érdeklődni lehet: **Persze László**, Mezőkövesd, Kossuth u. 33. 3400. Tel.: (06-40) 312-032
- Amigán programcsere. Felhasználói, stratégiai, kaland elsősorban. Keresem a Video Backup System-et. Címem: **Molnár Sándor**, Nyírbátor, Damjanich u.27. 4300

Eladó kitudó állapotban: Amiga 500 + japán 512 KByte-os, óras memóriabővítő + TV modulátor + infravörös joystick + 2 mikrokapcsolós joystick + 120 3M-es IBM lemez AMIGA programokkal + C64 lemezek + 3.5"-os, 5.25"-os lemeztartók + porvédő + szakirodalom. Aki legalább 2 dolgot vásárol, annak engedményt adok. Ugyanitt eladó egy FAVORIT versenybringa. **Mór Csaba**, Esztergom, Víztorony u. 15. 2500. Tel.: (06-33) 312-834.

- **Amiga programok olcsón, nagy választékban eladók! Válaszborítékért listát küldök. Nagy Attila, Szeged, Pf.: 1286. 6701**
- Eladó! Amiga 500, 2.5 MB RAM-mal, 1.3/2.05 Kickstart és chip fast átkapcsolóval (43.000,- Ft) + Action REplay III. (7.000,-). **Rabóczki Róbert**, Eger, Faiskola u.6. 4/50. 3300. Tel.: (06-36) 317-318
- Amiga programok hatalmas választékban nagyon olcsón jó minőségben garanciával eladók. 5.25"-re is! Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII. Széchenyi utca 28. 1183. Tel.: 178-6834 (este)
- Amiga 500-as + bővítő + modulátor + két joy + 90-100 lemez néhány újság és könyv kb. 38.000,- Ft-ért eladó. Ugyancsak eladó egy Handy Scanner 12.000,- Ft-ért. Cím: **Balogh Andor**, Vásárosnamény, Orbán Balázs út 10/C. 4800
- Eladó Amiga 500 (1.3, 1 MB) + 3.5"-os külső drive + modulátor + 200 db. lemez, a legjobb programokkal + joy + könyvek 40.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet levélben vagy személyesen: **Simon József**, Diósjenő, Dózsa György út 16. 2643
- AMIGA programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Úres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 1788-443.
- Amiga 500 + 512 KByte memóriabővítő + RF modulátor + Action REplay Mk.III. + lemezek együtt: 42.000,- Ft-ért eladó. Cím: **Herzeg Ferenc**, Újszász, Wesselényi I/A. 5052, munkaidőben: (06-56) 371-604.

PC

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

- PC-hez COVOX hangmodul 750,- Ft-ért, epromégető 7.500,- Ft-ért eladók. Válaszborítékért részletes ismertető. **MIKROKLUB**, Várpalota, Pf.: 65. 8100
- PC/AT programcsere. **Simon Zoltán**, Budapest, XIII. Visegrádi u.60. 1132

IBM játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás- vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT**, Budapest, Pf.: 229. 1701

- AdLib hangkártyához dokumentációt keresek. Cím: **Medve Attila**, Záhony, Kárpát u.37. 4625
- Eladó 85 MB-os CAVIAR winchester + programok, 1 MB TRIDENT 8900C SVGA kártya, SoundBlaster hangkártya. Cím: **Duchai Róbert**, Soltvadkert, Koltói A.u.113. 6230

Amatőr PC-sek figyelem! Ezernyi programot kínál az APCOK! Klubtagoknak ingyenes HELP. Jelentkezz: **APCOK**, Bp., 1399, Pf.: 701/688.

- IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.
- Eladó egy fél éves 100% ADLIB kompatibilis MAGIC MUSIC hangkártya + egy hangszórópár 3.500,- Ft-ért. Ugyanitt IBM PC programok cseréje. **Polgár Endre**, Budapest, XII. Krisztina krt.35. 1122
- AT programok cseréje, eladása. Listát kérek, válaszborítékért küldök. Cím: **Duchai Róbert**, Soltvadkert, Koltói A.u.113. 6230

A legújabb, legjobb IBM programok óriási választékban eladók. **STEVE Soft**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202

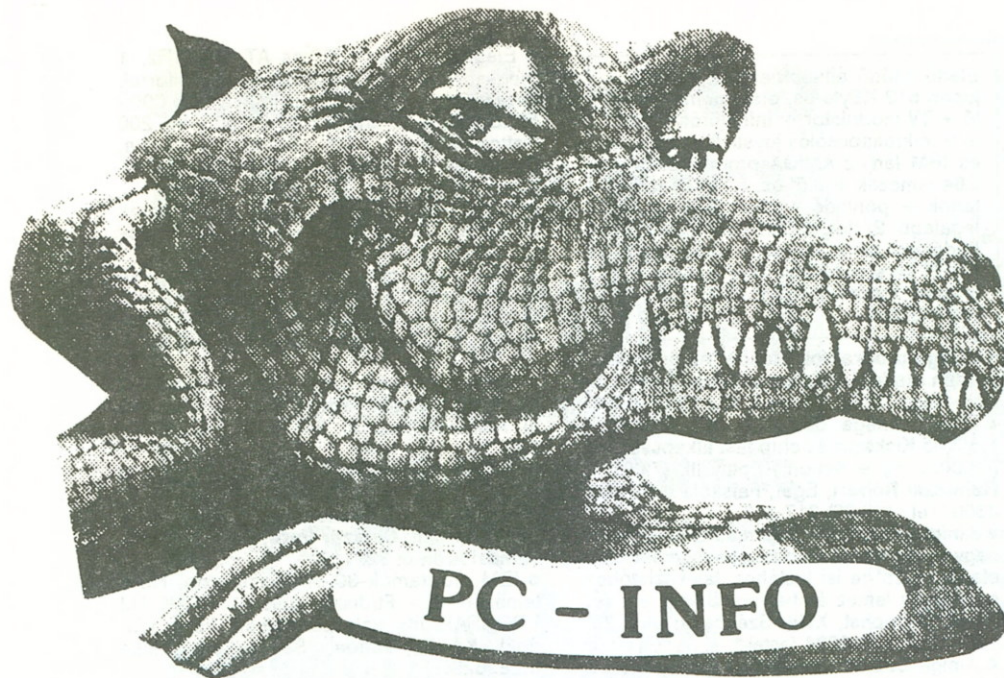
- Eladó vadonatúj 286-os AT, 20 MHz, 1 mega RAM-mal, monokróm monitorral, floppy-val, billentyűzettel. Irányár: 35.000,- Ft. Ugyanitt XT monitorral 7.500,- Ft, 200 wattos baby táp 3.000,- Ft. **Nazsa Csaba**, Budapest, XIV. Gvadányi u.93. 1144 (hét-köznap)
- PC-re programokat cserélek, listát kérek és küldök. **Nagy Adám**, Gyöngyös, Bajcsy Zs. krt. 11. 3200
- PC-s programok másolása az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi program 30,- Ft. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 318-481
- IBM programok nagy választékban kedvező áron eladók. **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. II/6. 1031 Tel.: 1730-086.
- PC programcsere! Listáért listát küldök! Válaszborítékosok előnyben! Megvan pl. X-Wing, Dune II., Comanche, F-15/III., Sim Life, stb. Cím: **Csiszár Imre**, Budapest, XII. Tamási Áron út 32. 1124
- IBM programok 30,- Ft/disk áron, HD-s lemezen 39,- Ft/disk. Jelszó: CSAK ÚJ PROGRAMOK! Válaszborítékért listát küldök! **Kévés János**, Soltvadkert, Zalka u.22. 6230
- Eladó: 286 25 MHz AT alaplap 2 K RAM-mal, dokumentációval. Ár: 5.000,- Ft. Munkahelyi telefon: 267-1510. Cím: **Köri Gábor**, Szentendre, Szmolnyica st. 5/9. 2000

Plusi és társai

- Eladó 64 K-s C116-os, 6.000,- Ft. Dataset — 2.000,- Ft. 22 db. kazetta tele programmal (kb. 600 db.) — 200,- Ft/kazetta, fényceruza + kezelő program — 1.000,- Ft. Egyben csak 12.500,- Ft, vagy C64-hez illeszthető printerre cserélhető. **Szombati János**, Mátásdomb, Agoston pta. 7. 8134
- Eladó Commodore Plus/4 alapgép, 1541/II. floppy drive, magnó, lemezek, kazetták, joystick, szakkönyvek, újságok, érdeklődni: **Tóth Akos**, Békéscsaba, Andrásy út 11-17. 5600. Ár megegyezés szerint.
- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100
- Jó állapotban lévő +4 alapgépet (gép + táp) keresek megvételre. Aránjlatot kérek az alábbi címre: **Matula Ferenc**, Eger, Ber-va Itp. 7/C. 3304. Ugyanitt programcsere csak lemezen. Vagy: **Forgács Viktor**, Eger, Veres P.u.7. 3300. Tel.: (06-36) 322-248. De. 10h után.
- Színvonalas programeladás és csere! Válaszborítékért lista. **Varga Balázs**, Kapuvár, Földvári u.5. 9330

Egyéb

Ha netán egy elszánt programíró csapat EJTOERNYOS-SZIMULÁTOR szeretne írni, és nincs megfelelő szaktanácsadó-juk, szívesen vállalom a segítséget! Bár csak kb. 450 ugrásom van, megvan az oktatói képesítesem és el tudom magyarázni (rajzos, vagy videós illusztrációkkal) az összes fontos részletet az ernyőtípusok hajtogatásától — felszerelésétől kezdve az emelkedés közben a repülőgépben teendőkön át (a kezdők bekötőkötélének beakasztása, a rárepülési irány és a kiugrási pont meghatározása, és egyéb ugratói feladatokról) a megfelelő testhelyzetben kiugrásig és a zuhanás közbeni gyakorlatokig, alakzatba behelyezkedésig stb, stb.! Igen változatos játékok lehetne írni a témából, sok humorral, és mivel mostanában (az MHSZ megszűnte óta) ez a sport már bárki számára elérhető, igen népszerűvé vált, az erre vonatkozó játékok program szerintem sikeresebb lenne, mint a „FLIGHT SIMULATOR”. Biztos szponzora is akadna egy ilyen vállalkozásnak, pl. én el tudnék itézni a srácoknak egy ugrásban való részvételét is, hogy jobban átérizzék a dolog érdekességét!!! **Gergelics László**, Budapest, Pf.: 547. 1462



Mint azt láthatjátok, a hangkártya-csata kinőtte magát, mely eredményeképpen ez úton örömmel jelenthetjük be: új rovattal gazdagodott a CoV, indul a PC-Info. Rovatunkat 100 %-ig az olvasók igényei alapján kívánjuk összeállítani, s hasznos, közérdekű szakmai cikkeken túlmenően itt kapnak ezután helyet a PC témában hozzánk beérkezett szakmai kérdések/válaszok is. Ebben a számunkban 3 témát érintünk: befejezzük a hangkártya-csatát, szólunk a PC memóriakezeléséről, és a képformátum témával is foglalkozunk. Terveinkről: A PC-Info tartalma menet közben az olvasói igényekhez fog igazodni, mindenesetre a következő számunkban (ez a különszám lesz) foglalkozunk a modemekkel, a BBS-ekkel stb., ezt követően cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról, igény szerint foglalkozni kívánunk a VGA kártyák programozásával is. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket, miről szeretnétek olvasni.

Hangkártya-csata (ez már a vég)

DOKI barátunk számára álmatlan éjszakai okozott DADA múltkori szakmai állásfoglalása, nem is volt könnyű helyzetben a választ illetően, de azért megszületett:

Úgy látszik, a hangkártya-háború immáron soha nem fog véget érni, az azonban feltétlenül bizonyos, hogy elérkeztünk a végére. Bár DADA levelében felvetett egy-két hasznos gondolatot, amelyek még igénylik az én kis levélkémet ide a végére, az mindenképpen egy pozitív végkifejlet, hogy ez a háború végül is (ld. lejjebb) lehető legkreatívabban végződik.



Kedves DADA!

1.) Utánanéztem, hogy miért nevezhető az AI-es az első IBM személyi számítógépnek. Először is már a nevében is benne van: PC, másodszer pedig a méretei miatt, a harmadik az ára (kb. 4-5 ezer dollár körül indult). Abban természetesen igazad van, ez is a 8080/8085-re épült. Viszont, ami tovább fokozta a házi jellegét: beépített BASIC Interpreter, a számítógép vezérelte kazettás adattároló (épp, mint a C64-en) stb. Egyébként a későbbiekben nem fejlesztették tovább, mert közben a konkurencia megjelentette az általad is említett 68000-et, s ez igencsak szorította az IBM fejlesztő gardáját, akik — egész pontosan — 1979. május 1-én bejelentették ország-világ színe előtt, hogy megalkották és letesztelték az első

8086/8088-ast. Egyébként erről beszámolt a neves Scientific American, valamint az AT&T szaklapja is. Azt hiszem a témát ezzel lezárhatjuk (Forrás: AT&T Labs Journal June 1979).

2.) Amikor az AdLib digi konverziójáról írtam, nem tudom, hol olvastad, hogy én azt mondtam volna; létezne mikrofon-, vagy vonalbemenete? Én egyszerűen leírtam, hogy megvan ez a lehetőség és ennyi. Ezután Te 3/4 kolumnán keresztül leírod, hogy mindez hogyan történik, majd pedig valamiféle fogalomkeverésről írsz, azért mert szerinted nem nevezhető diginek ez a fajta digitalizálás.

3.) Az általam említett AULD, mivel a beépített hangszerekre támaszkodik, igenis gyengébben szól, ha kazettáról próbálsz visszajátszani.

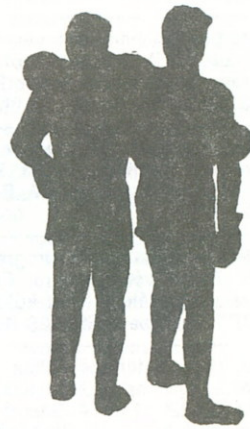
4.) Újabb félreértést kell tisztáznunk: hol látad te, hogy én azt írtam, hogy a C/MS equals to the king of kings? Én ugyanis, ha jól emlékszem nem írtam ilyesmit. Az tény, hogy a C/MS mára már terét veszített, és a mai játékok java nem is hallott róla. Egyébként újfent a NO-NAME másolatokat illetően: 1. a MEDIAVISION Inc. Thunderboard-ja a kompatibilitás ellenére sem nevezhető se NO-NAME-nek, se másolatnak (eltérő felépítés, más határfrekvencia stb.) 2. Viszont a magukat hangzatos nevekkkel megjelölő, de valójában semmitmondó cégek (Pl. PC Wonder Music, Sound Magic, Media Concept, Magic Music, Sound Bomber, Winnetou kártyák gyártói), amelyek termékei valóban másolatok, minden gond nélkül kezelik a C/MS-t.

5.) '93. februárja óta a CT (Creative Technology) már olyan 2.0-ás (&16-os) kártyákat gyárt, amelyeknek a felső részén található egy ún. Feature Connector, amelyre különböző kiegészítők illeszthetőek. Így például CD-ROM (!), vagy az a szerkentyű, amelyről én beszéltem, a SB PRO Upgrade. Ezt össze kell kötni ezzel a 2x10 tűskés FC-ral és a mellékelt műanyag tűskék segítségével a kártya oldalára kell fogatni. E kiegészítő kártya és az általam említett mellékelt szoftver segítségével a 2.0 képes emulálni a PRO hangbéli lehetőségeit. Ara kb. 70-80 dollár, de igen nagy hátrányokkal bír: Ad 1.

A kettő együttes ára jóval meghaladja a PRO árát, célszerűbb tehát mindjárt azzal kezdeni; 2. Csak az újabb kártyákkal lehet összehozni. 3. Ha valami kiegészítőt rákapcsolunk, akkor a további lehetőségek kimerültek, mivel nincs több szabad connector. 4. Ha CD-ROM-ot használunk, akkor az adatátvitel — a 8 bites felépítés miatt — borzasztó lassú, kb. 60-65 kByte/sec. Tehát ez volna az a bűvös lehetőség a 44 kHz-es samplingelésre. Egyébként a SB 16 FC-ára jelenleg a Wave Blaster az ideális kiegészítő. Ez profi zenészeknek készül, az ára 28-29 ezer forint körül van. Más kiegészítő még az ASP (Advanced Signal Processing) modul, amely a sima 16-osra kapcsolható, 8-9 ezer forint, de megéri egyből a 16 ASP kártyát választani.

Végül csak azt sajnálom, hogy cikkedben kizárólag engem vádolsz. TH tévedéseiről (BOOSTER PRO, BLASTER 16 stb.) egy szót sem ejtesz, mintha az úgy rendben is volna.

Nos, azt hiszem, ez a cikkem pontot is tehetne a felesleges háborúskodás végére, és ebben minden fél meg is egyezett (DADA, CoV & DOKI). Azt hiszem legjobb ezt a vitát azzal a hírrel lezárni, hogy a CoV valamely soronkövetkező számától DADA-val közösen cikksorozatot indítunk a hangkártyák programozásáról.



Hát ennyi, üdv. mindenkinek, DOKI (Frank Tamás), Budapest

Pár szó a PC-s memória-menedzserekről

Sok levelet kaptunk az elmúlt hetekben, melyben kezdő PC-sek fordultak hozzánk különféle — a PC memóriakezelését érintő — kérdésekkel. A válaszból minden érintett levélíró megtalálja a számára szükséges információt:

A 386-ban a 286-hoz képest rengeteg, forradalmian új címzési lehetőséget vezettek be, mégha az alap-processzor sebessége valamivel csökkent is a 286-hoz képest. Erről most nem írunk, akit érdekel, az vegye meg az idevágó irodalmat. A gyakorlati felhasználók igényeit viszont kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban. Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverkészítő cég elismer és a programjait meg-

nálók igényeit viszont kielégítjük, mivel erről a témáról igazán jó összefoglaló még nem született a magyar sajtóban. Először is: van 4 olyan standard memóriakezelési szabvány, amit minden szoftverkészítő cég elismer és a programjait meg-

próbálják úgy megírni, hogy ezekkel együtt működjenek. Ez az EMS, XMS, UMB, és HMA.

Ebből PC-seknek igazán érdekes az UMB kivételével minden. Az UMB-vel tett kísérleteink általában nem voltak biztatóak; ráadásul az UMB igen hardware-specifikus lehetőség: csak bizonyos 386, ill. 486-os perifériaillesztőket hajlandó lekezelni (pl. Umb-Manager 5.22).

Valószínű mindenki tudja, mire való egy CONFIG.SYS. Ez tölti be a memóriába az éppen igényelt memóriamenedzsereket, driver-eket.

386-on a CONFIG.SYS-nek rengeteg féle konfigurációs lehetősége van, mi pl. egyszerre 10 menüpontot tartunk már éppen használhatónak, ugyanis egy halom program csak EMS-sel hajlandó futni, egy nagy részük meg XMS-sel; amik futnak EMS-sel, azok még elviselnek esetleg winch.-cache-t is a memóriában, ami felettebb hasznos dolog (pl. a Battle Chess 4000 1.2 MByte EMS-sel és 1.5 MB Cache-sel kb. ötszöröse gyorsul; a Spelljammer, a Dark Seed wincsikezelési gyorsaságnövekedése meg egyenesen 20-30-szoros).

Ebből következik, hogy egy 386-os gép tulajdonosának feltétlenül be kell szereznie egy CONFIG.SYS-menü programot. Mi rengeteg ilyen ismerünk, talán legjobb ezek közül a McAfee-féle Configuration and Autoexec Editor, most az 1.00-sat használjuk, és a köv. file-okból áll (ha egy is hiányzik, nem működik!):

```
MCONFIG SYS 13651 08-21-92 10:51a
SET SYS 2518 08-19-92 1:15p
ASK SYS 4057 08-19-92 2:15p
ECHO SYS 1700 08-19-92 1:45p
PAUSE SYS 1890 08-19-92 2:09p
```

Ha valakinek nem lenne meg, az azonnal szerezze be. Minden BBS-en fent van a cucc, ahonnan letölthető (more info lesz legközelebb a BBS-es cikkben). Persze vannak más menüzők is, de azok néha kifagynak stb... A hátrányokat is megemlíthük: van olyan eset, amikor simán a HIMEM.SYS-t akarjuk csak betölteni a tárba, akkor rengeteg — 20-30 K — memóriát elvesz. Ilyenkor kell a megszokott RENAME-es trükköket bedobni: átnevezünk pl. egy ONLYHIM.SYS, előre elkészített CONFIG.SYS-file-unkat CONFIG.SYS-sé; és ezen file tartalma a szokásos DEVICE=HIMEM.SYS.

Persze amennyiben nem tudunk beszerezni ilyen menüzőt (nincs modem etc...), megmaradhatunk az épp az előbb említett módszerrel: létrehozunk pl. ONLYQEMM.SYS, ONLYHIME.SYS, 2M0_1MC.SYS, esetleg 2MX_15C.SYS stb... nevű file-okat. Azért ilyen nyakatekert a nevük, mert ekkor azonnal, már a név alapján látjuk, mi van bennük (csak QEMM, csak HIMEM, 2M QEMM és 1 M Cache, 2 Mega XMS és 1.5 Mega cache stb...), és minden boot előtt a kívánt file egy sima COPY |<NEV>.SYS |CONFIG.SYS-sel default CONFIG.SYS-sé átkoppintunk. Az AUTOEXEC.BAT menüzését általában nem érdemes megcsinálnunk, hisz a QEMM (amit a leggyakrabban használunk) a legtöbb rezidens programot berántja a felső memóriába, így azok nem foglalnak helyet a konvencionális memóriából.

És most végre tisztázzuk, hogy milyen mem driverok léteznek, mit tudnak stb...

EMM386.EXE: a DOS-hoz adják. Nem érdemes használni, sokkal rosszabb, mint a QEMM386.SYS, és a kunsztjai ugyanazok.

QEMM388.SYS: talán a legjobb EMS-kezelő, ezt érdemes központi helyen szerepeltetnünk a CONFIG.SYS-ben, mert a legtöbb program elfut vele. Lényeges, hogy az egész gépet protected módba kapcsolja, és a DOS gyakorlatilag Real task-ként fut. Emiatt a szabvány modplayer-ekkel nem nagyon fér össze, azokat érdeme-sebb HIMEM.SYS betöltésével futtatni. Rá-

adásul a QUEMM-nek van egy olyan opciója, hogy tud szabvány EMS-t létrehozni (jópár program ezt igényli, pl. LUIGHI & SPAGHETTI), ill. választható, hogy NE legyen EMS. Ekkor (NOEMS paraméterrel indítunk) tujuk igazán kihasználni a QEMM lehetőségeit a szabvány memórián kívülré való prog-feltöltésre.

HIMEM.SYS. Ez a szabvány XMS (és CSAK az!) létrehozására alkalmas driver. Megjegyzendő, hogy a QUEMM386 is automatikusan létrehoz XMS-t, de az XMS-t igénylő programok (pl. Comanche) nem viselik el a pótlólagos EMS driver jelenlétét a tárban, so ilyenkor CSAK a HIMEM.SYS-t tölthetjük be.

Azután vannak olyan programok, amik abszolút semmi drivert nem szeretnek, ilyen pl. a ZONE 66 (from TRAN/RENAISSANCE! YO!). Ezeket minden driver nélkül indítsuk!

Nos, nézzük meg egy teljesen szokásos CONFIG.SYS-t, ahol már a menüzés él a fenti menüzőprogrammal. A megjegyzéseket *Italic*-kal szedtük, azt NE IRJUK BELE!

```
STACKS=0,0
DOS=HIGH,UMB
Na ez a felelet a kérdésre...
DEVICE=C:\MCONFIG.SYS ACTIVE
Igy hívjuk a menüzőt...
DEVICE=MCONFIG "1. N\ORMAL HIMEM+
MOUSE \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Ez sima HIMEM-et nyom be a tárba, plusz még MOUSE-t.

```
DEVICE=MCONFIG "2. N\ORMAL HIMEM +
MOUSE + COMBI \B\OOT\"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICE=C:\COMBI.SYS
```

Itt már látjuk a Diszk-cache betöltését, erről még később szó lesz.

```
DEVICE=MCONFIG "3. 1.5 M REAL EMS+
COMBI+ MOUSE\"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 1400 /V
128 512
```

Egy alkalmazási példa: csak 1400 kByte lesz a diszk-cache, hogy az EMS-nek maradjon még 1.5 MByte (4 MByte-os gépen összesen 2.9M-3.1M a szabadon felhasználható felső terület!) Figyeljük meg a QEMM386 paramétereit: NINCS NOEMS! Ekkor generálja CSAK az EMS-t!

```
DEVICE=MCONFIG "4. QEMM386
\B\OOT, NO COMBI, \NOEMS"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
```

Simán csak QEMM, EMS nélkül, és Mouse. A LOADHIGH parancs nagyon fontos a min. 5.0-s DOS-oknál: ez tölti fel, ha minden OK, az adott drivert, ill. rezidens proggy-t (így ez a parancs DOS-ból is kiadható, nemcsak CONFIG.SYS-ből!) a felső memóriába. FIGYELEM! Ez általában CSAK akkor működik, ha CSAK a QEMM386-ot hívjuk, és azt is NOEMS paraméterrel! Pá gond azért ezzel is van: a 64k-nál hosszabb EXE-k feltöltését ha egyáltalán képes megcsinálni, azok gyakran kifagynak (pl. AMI 1.0: 107k); s a modplayereket sem tölti fel (sajnos...).

```
DEVICE=MCONFIG "5. QEMM386 \B\OOT
WITH NOEMS & FULL COMBI &
TANSI"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS
DEVICEHIGH=c:\TANSI.sys
```

Ez talán a legjobban használható beállítás. Betölti (EMS nélkül) a QEMM386-ot, majd az egeret, a cache-t (a maximális felső memóriát elfoglalja a cache, mert nincs limitáló paramétere!), valamint az ANSI.SYS egyik továbbfejlesztését jobb VGA kártyákhoz. A leggyorsabb, legkényelmesebb programfutás általában ilyen beállításnál van. Hangsúlyozni kell, hogy a cache lefoglal kb. 2.9 MByte-ot, szóval csak az 1M-n futó játékok indulnak el. Így pl. a Might and Magic 4 ezzel a beállítással nem futtatható (arra ott a 3.-as menüpont)

```
DEVICE=MCONFIG "6. QEMM, NOEMS, 2M
RAMDRIVE"
DEVICE=C:\QEMM386.SYS RAM NOEMS
NOSH
DEVICEHIGH=C:\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\COMBI.SYS 2000
DEVICE=MCONFIG "7. ONLY HIMEM"
DEVICE=C:\HIMEM.SYS
DEVICE=MCONFIG "8. NOTHING"
DEVICE=MCONFIG "9. HIMEM+ MAX.
CACHE"
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=COMBI.SYS
DEVICE=MCONFIG "10. MAXIMÁLIS
EMS!"
DEVICE=QEMM386.SYS RAM NOSH
DEVICE=MCONFIG END
FILES=50
BUFFERS=50
```

Na, tehát, ha a program kiírja, hogy 'Not enough Extended Memory', akkor a fenti 1. menüponttal érdemes próbálkozni először, ui. az XMS-t keresi a program. Ha a proggy-nak max. 1M plusz XMS kell, akkor emellé a fenti módon rakhatunk Cache-t.

Az Expanded Memory pedig EMS-t jelent, ha azt hiányolja a program, akkor pl. nyomjunk 3-at, ill. ha az sem elég, akkor a Cache nélküli 10-et!

A HMA-t és az UMB nem igényli semmilyen program; az csak a DOS és némi rezidens vackok tárolására alkalmas (a HMA pl. csak 64k hosszú lehet!)

A cache-ről még pár szó. Mi főleg a Volkov által fejlesztett COMBI.SYS-t használjuk. Ez egyszerre RAM-drive és cache, így egyesít magában a SMARTDRV.EXE és RAMDRIVE.SYS előnyeit. A cache nemegyszer fantasztikus wincsikezelés-gyorsítását már megemlíthetjük az imént; a RAM-drive pedig még ennél is jobb: gyakorlatilag 0 elérési idejű és RAM-sebességű háttértár: pl. temporary tömörítgetésekre nagyon jó.

Nagy előnye a COMBI.SYS-nek, hogy mind EMS-ben (QEMM386.SYS), mind HIMEM-ben elvegetál (HIMEM.SYS). Még egy nagyon fontos dolog a 3. menüpontbeli COMBI-paraméterekhez: a defaultként a RAM-drive-on csak 64 directory-bejegyzést engedélyező COMBI a /V Y X paraméterrel való hívása esetén X darab dir-bejegyzést hoz létre. (Szinte minden BBS-en fent van)

No és mi a helyzet 286-os gépen?

286-on sokkal szegényebbek a lehetőségek: van egy DEVICE=HIMEM.SYS meg egy DOS=HIGH a CONFIG.SYS-ben, ez már biztosítja, hogy 1M-s gépnél a DOS a felső 384k-ba töltődjön; értelemszerűen se QEMM386, se EMM386 nem használható. Ugyanakkor vannak a NET-AT-k, ahol NEM CSAK A DOS TÖLTHETŐ MAGAS MEMORIÁBA! Ekkor segít a QRAM (most a 2.0-s verzióval tartunk), az megoldja min. 2M-s 286-on a rezidens cuccok HIMEM-be tételét. Sajna a NEAT-alaplapok nagyon drágák.

Természetesen min. 2 MB-os 286-on is lehet EMS-t, XMS-t létrehozni, persze nem QEMM386-tal, hanem pl. Above-val, QRAM-mal...

Infók a PCX formátumú képek megjelenítéséről

A PC témában érkezett levelek egy másik csoportja a képfarmátumokkal, azok megjelenítésével, konvertálásával volt kapcsolatos. Íme a megjelenítő rutin:

Következzék a *Twin Sectors Inc.* által kidolgozott PCX-megjelenítő egyik fapados verziója. Nem akartuk elbonyolítani a dolgot, így pl. nem raktunk bele tárfoglalást; ezáltal sokkal egyszerűbb lesz az egész megértése; 'favágó' módon a COM program utáni 10. byte-tól kezdve olvassuk be a memóriába a képet, és onnan tömörítjük majd tovább, egyenesen a képernyő-memóriába. A code kb. 200 byte, a kódszegmens végén lévő stack hossza sem több 100-200 byte-nál, így a betölthető PCX-ek DOS-beli hossza is gyakorlatilag 64k-ig felmehet (ami soha nincs így 320*200*256-os képeknél,

mivel a PCX eleve tömörítve tárolja le a képet, s így 50k-nál ritkán hosszabb egy kép DOS-felhossza.)

A program lényege, az unpacker rutin, amely Copyright-os. Így amennyiben bárki is felhasználná, a *Credits*-eknél kötelessége megemlíteni a *TSI*-t, különben a *TSI-Copyright-és Software Rendőrség* NAGYON megharagszik...

A fő unpacker átirogatásával felesleges próbálkozni; ez a leggyorsabb létező unpacker, ennél csak rosszabbat lehet írni...

Az alanti forrást COM-formátumra írtuk, mert ez a legegyszerűbben szerkeszthető be saját rutinba. Pl. ha ezt valaki be akarja tenni mondjuk a diskmag-jába, akkor nincs más dolga, mint a szegmensdeklaráció és CS:PC-

beállításos sorokat (main_seg, assume, org, valamint az utolsó két sor) kiszedi; a rutin végi DOS-kilépést átírja RET vagy RETF-re, és az egész rutint függvényként, CALL-lal hívja. Paraméterként pedig mindig más és más DOS-nevet adhatunk át, ha mindig más képet akarunk megjeleníteni.

Amennyiben valaki simán így kívánja lefordítani, akkor adja ki DOS-ban a köv. utasításokat (feltéve; ha van Turbo Assembler és TLINK-e, valamint a rutint PCX.ASM névvel gépelte be):
tasm pcx.asm
tlink /t pcx.obj

Ekkor sima PCX-re indul a program. A programot természetesen felkommenteztük.

```
main_seg      segment para public                xor bx,bx
               assume cs:main_seg; ds:main_seg; ss:main_seg      xor cx,cx

org 100h
start: jmp entry

picfilename db 'kep.pcx',0
copyright db 'Copyright by Jones/TSI!'

entry: push cs
       push cs
       pop ds
       pop es
       mov ax,3d00h
       mov dx,offset picfilename
       int 21h
       mov bx,ax
       mov ax,cs                ; DS:= CS
       mov ds,ax                ; megadjuk, a programunk
       mov dx,offset last_proggy_pos ; utáni 10. byte-ra
       add dx,10                 ; töltjük a képet

readn: mov ah,3fh
       mov cx,8000h
       int 21h
       cmp ax,8000h
       jne enofile ;$8000 byte-ot töltöttünk be a
;KEP.PCX-b l, amennyiben annak mérete nagyobb,
;mint 32000 byte. Ekkor folytatjuk a köv. max.
;$8000 byte-tal (ez a DOS LOAD-jának hibája!)

       mov ax,ds
       add ax,2048                ; 2048d=800h (para,
                                   ; =8000h darab byte)

       mov ds,ax
       add dx,8000h
       jmp readn

enofile:
       mov ah,3eh ; close file
       int 21h

paint_begin:
       mov ax,13h
       int 10h
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
       mov al,0

onecoll2:
       out dx,al
       loop onecoll2

       mov ax,cs
       mov ds,ax
       mov ax,0a000h
       mov es,ax
       mov si,offset last_proggy_pos
       add si,128+10
       xor di,di

datain:
       xor bx,bx
       lodsb
       test al,128
       je azas1
       inc bx
azas1: test al,64
       je azas2
       inc bx
azas2: cmp bx,2
       je duplazas
       stosb
       cmp di,5*320
       ja fff
       jmp datain
fff:   cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
duplazas:
       and al,63
       xor ah,ah
       mov cx,ax
       cmp cx,0
       jne mehtt
       inc cx
mehtt: lodsb
       repnz stosb
       cmp di,64000
       ja dispend
       jmp datain
dispend:
       mov al,0
       mov dx,3c8h
       out dx,al
       inc dx
       mov cx,768
onecoll:
       lodsb
       shr al,1
       shr al,1
       out dx,al
       loop onecoll

       mov ah,08h ; wait for key
       int 21h

       mov ax,0003h
       int 10h ; visszaváltunk 80*25 Color módba

       mov ax,4c00h ; vissza DOS-ba
       int 21h

last_proggy_pos equ $

main_seg ends
end start
```

• DADA

• Figyelem! PC-s programok eladók! Csak 40,- Ft/disk. 1.5 Giga. Lemezt küldj, ha listát akarsz. Cím: **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914.

• Figyelem! Színvonalas PC-s programok cseréje lemezen, kazettán! Gigányi alap, friss programok. Ide érdemes írni: **Paczári Gábor**, Nyíregyháza, Toldi u.60. 3/26. Tel.: (06-42) 313-914.

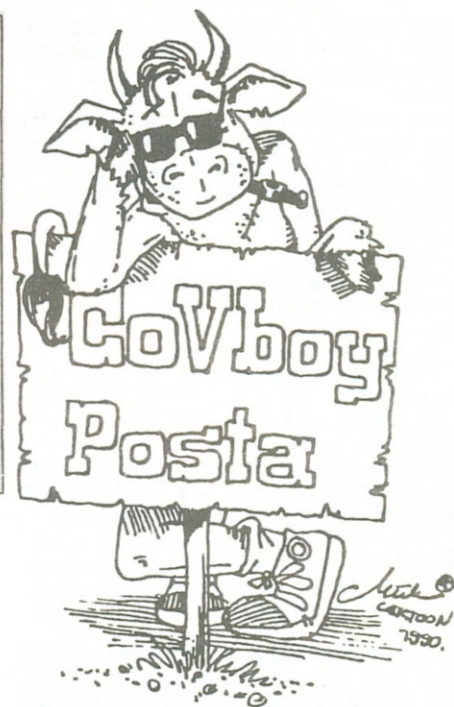
• IBM PC programokat cserélek. Listát várok és küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. 9700. Tel.: (06-94) 321-980.

• PC??? Swapping??? IQ200 Swapping Centre!!! Kezdőknek, profiknak egyaránt. Cseré minden mennyiségben. Küldjél nagyalakú válaszborítékot + lemezt. Lista előny! 400 MBytes OnLine stuff. Írj még ma!!! IQ

200 Swapping Centre, Százhalombatta, Bólyai str.9. l/6. 2440

Legújabb, színvonalas IBM programokat az IBMSoft-tól 100,- Ft/lemez áron (lemezek, HD). A rendeléseket rövid határidővel postázzuk. Cím: **IBMSoft**, Érd, Arany János út 43.2030

Srsscs... sssapppp... csatt... Nem, nem kell megjedni, nem a csillárról estem le, ez a légycesapó hangja volt. Történt ugyanis, hogy jó szokásom szerint este 11-kor (töb-
 beknek ez már éjszaka) landoltam a HQ ajtaja előtt, és ezeket a zajokat hallottam. Azután belépve önkívületi állapotban rohángáló alakot vélttem felfedezni, aki 1.0-ra
 csak nyomokban hasonlított. Mondom: bácsika he, mi történt? És mit keresnek azok a kartonpapírok az ablakon? Elsötétítés van, hangzott a nemes válasz, ugyanis 1 pi-
 masz légy miatt légiriadót kellett fűjni. Légy itt? Hát itt vagyok, de hogy repült be? És
 mit keresett itt? Majd miután kiderült, hogy a CoVboy Posta kartondobozza kiváló táplá-
 talaj az ételmaradék felgyülemelésére, meg lettem győzve, hogy vagy dobjam ki a
 kacatjaimat, vagy rendezzem le őket a CoVboy Postában, de mindenképpen
 csináljak valamit, mert ez a kupi vonzza az élősködőket. Aha! Gondoltam magamban,
 akkor azért találtam benne múltkor is a díjbeszedőt. Vagy talán a villanyóra
 számlalóállítását kereste a CoVboynak címzett levelek között? Na mindegy (ez nem
 nyomdahunba volt), ha feltétlenül most kell nagytakarítást csinálnom! Viszont ennek
 fejében sikerült kikövetelnem a fiúktól 6 kemény oldalt, mondván amit ide be tudok
 préselni, az lemegy, a többi meg dobozostul kerül a narancssárga ruhások markába.
 Ezért hát elnézést kérek mindenkitől, aki 3 éve nem kapott tőlem választ, most már
 nagyon valószínű, hogy nem is fog. Azért nem kell csüggedni, állítólag szép új
 óriásdobozt kapok, amibe ismét hullhat az áldás...



Költöző madárka

Szevasz CoVboy!

Innen írok Orosháza város önkormányzatá-
 nak kórházából (lemove-olták a mandulá-
 imat). Van néhány fontos dolog, ami miatt
 írok, azonkívül megöl itt az unalom, ezzel is
 telik az idő. (Már mindenhova írtam, ahova
 tudtam a címet) (Van egy felesleges tele-
 fonkönyvem, elküldjem? — CoVboy)

1. fontos dolog:

Sajnos nem sikerült kellő benyomást (beha-
 tást?) gyakorolnod a BUSA-ra, szóval nincs
 CoV Évkönyv '91-em. Te is tudod, ez hosszú-
 távon tarthatatlan állapot, szóval küldj csek-
 ket! (Orosháza, Október 6. u. 23.sz.) Siess! Ha
 nem sietsz, akkor Orosháza, Eötvös u. 6.) Ép-
 pen költöztetük) legegyszerűbb, ha mindket-
 tőre küldesz)

2. fontos dolog:

Az előzőekben is említettem, hogy költözünk.
 Szóval az újságot ne a Soós József u. 13-ra, ha-
 nem az Eötvös József 6-ra küldjétek a továb-
 biban.

Megjegyzés:

- Soós József 13.: régi lakás
 - Október 6. 23.: Ideiglenes lakás
 - Eötvös u. 6.: Leendő új otthonunk.
 Ja igen, ha már úgys előkerestek a „nyilván-
 tartásban”, akkor a nevemet kijavíthatják Paj-
 ka Ádámról Dajka Ádárra. Eddig erre a név-
 ré jött a CoV, de kicsire nem adunk...

Na. Eddig a „hivatalos” ügyek.
 Dajka Ádám, Orosháza
CoVboy: Ha jól látom, a sejtésem beiga-
 zolódott a lebetegedő CoV olvasók emel-
 kedő mértékét illetően. Azt azonban nem
 nagyon értem, hogy mi ez az ideiglenes
 lakás? A telefonkönyv szerint a kórház-
 nak egészen más a címe. Vagy csak azért
 nem adtad meg a kórház címet, mert nem
 akartad túlbonyolítani a nyilvántartásun-
 kat. Tudod mit? A CoV 33-at már elküld-
 tük a régi lakáscímre, nem jött vissza,
 tehát megkaptad. A CoV 34-et elküldtük
 az ideiglenes címre. Kórházban vagy,
 tehát nem kaphattad meg, mégsem jött
 vissza, ki érti ezt. Mindenesetre a CoV
 35-öt már az új címre küldjük.

Tükör magunkról

Tisztelt CoV Szerkesztőség!

Tisztelt CoVboy!

Talán szokatlan ez a „normális” köszöntés a
 CoVboy Postá-ban, semmi „Hi!”, semmi
 „Yeecaaaaahhh” és hasonlók. Mit tegyek, én
 így szoktam meg. (Tudom esetleg javasolni a
 Yikes-t, gyorsan meg lehet szokni —
 CoVboy)

1992 közepétől olvasom rendszeresen a ma-
 gazint, és azóta is rendkívül tetszik. Véletle-
 nül vettem meg az első példányt, a címlap hív-
 ta fel a lapra a figyelmemet. Éz év januárjától
 már előfizető lettem. Sem PC-m, sem
 Amigám, de még csak C-64-esem sincs. Mind-
 össze egy bővítőt is nélkülöző C-16-ossal ren-
 delkezem, mely „géptípus” valószínűleg a T.
 Szerkesztőség körében közröhej tárgyat képe-
 zi (Nem képez semmit, mert a közelünk-
 ben nincs ilyen — CoVboy)

Ezt a gépet azonban gépi kódban programo-
 zom, mindenfajta assembler segédprogram
 nélkül. Hobbij szinten játéprogramokat írok,
 ami közvetlenül monitorba pötyögve — pláne
 ugrási címek kiszámítása esetén — nem ép-
 pen kikapcsolódás. Mindenesetre közel egy év
 alatt kizárólag hétvégenként pötyögve össze-
 hoztam egy 15 szobás mászkálós, gyűjtögetős
 játékot és most írok egy kalandprogramot.
 Nem tagadom, ez utóbbi elkészítéséhez a
 CoV-ban olvasottak adták az első lökést (Ez
 inkább hanyatlókés lehetett — CoVboy).

A kalandprogramban a babrás szakasznál tar-
 tok, a szövegek bepötyögésénél. Hátra van
 még 10 db állókép bevitel is. A prógi egyéb-
 ként „menüvezérelt”, 45 ígét kínál a játékos-
 nak, melyből a számbillentyűk lenyomására
 mindig egy-egy 5-ös csoportot ír ki. Összesen
 80 személy és tárgy szerepel ezenkívül, köztük
 8 tárgy olyan, amit meg kell találni. Bizonyos
 helyszíneken nem mindegy, hogy bizonyos
 tárgy nálunk van-e, mivel lehet veszélyes (pl.
 egy égő fáklya a lőszerraktárban), de lehet
 nélkülözhetetlen is (pl. ugyanez egy sötét bar-
 langban). A kaland egy valamikor elégetett
 boszorkány átkáról szól, mely éppen a játék
 megkezdésekor kezd beteljesedni. Pontosan
 déiben kezd a játékos és éjfélig kell megtalá-
 lnia a boszi egykori földi maradványait. Az
 ügyes, körültekintő cselekedetekért pontot ad
 a program, a helytelenkedések azonban plusz
 egy órával növelik az aktuális pontos időt. A
 mozgás a kurzorbillentyűkkel történik, melyet
 egy iránytű adott „tűskéjének” kivilágosodása
 jelez vissza.

(Ja, vége van, már épp át akartam transz-
 ponálni a Plusi sarokba — CoVboy)

Mindezt csupán azért írtam le, hogy igazol-
 jam, kis gépen is lehet színvonalra törekedni.
 Persze attól tartok, ki fogok fogyni a memóri-
 ából, hisz az 1001-3FFF közötti hely borzasz-
 tó kevés. Ennyi verbális diarré (finoman: száj-
 menés) után a lényegre:

Évek óta írok humort, jelenleg is külsőként
 dolgozom egyik szatirikus kéthetilapunknak,
 ahol alkalmanként megjelenek (Szóval
 néha-néha látnak — CoVboy). A lap
 nevével annyit, hogy régebben telente lábom
 hordták, csatos változatban. A CoV-magazin
 stílus és jellege már régóta kínál számomra
 egy „Így írok ti!” jellegű paródiát. A következő
 sorokat kérem, hogy jószándékú mókázásnak
 tekintsek, semmiképpen se gúnyolódásnak.
 Ha pedig alkalomadtán leközölhetőnek ítélik,
 annak pláne örülnék.

(Mindig is díjaztam azokat az egyéneket,
 akik a babérjaimra kívántak törni, csak
 gyakran a sok sületlenségéből semmi ér-
 telmeset nem lehetett kihámozni. Dr. Hor-
 váth Úr paródiája viszont még engem is
 mosolygásra készítetett, s ez már önma-
 gában sem semmi. Ezért úgy döntöttem
 a CoV paródiát most teljes terjedelmében,
 vágás nélkül teszem közzé — CoVboy)

KOMÓD-ORR VILÁG

(VI. évfolyás kipalotta szám)

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor
 10 doboz patkómágnest sorsolunk ki azok kö-
 zött, akik hozzáik 10 doboz mágneslemez
 küldenek be.

Az előző számban megjelent rejtvény helyes
 megfejtése: Fogalmunk sincs.

Logo-ügyben:

Nemál Károly alsóverdesi kedves olvasónk-
 nak üzenjük, hogy potencia-zavaraival fordul-
 jon a körzeti orvoshoz. Mi ugyanis logo-ügy-
 ben, nem pedig lógó-ügyben vártunk vélemé-
 nyeket. Egyébként Károlyom, rá se ránts!

NYÚZ

Advencsör

Eleddig nem sokat hallatott magáról a dél-
 afrikai *UMAGUMA-Szoftwerkunyhó*, mely a
 napokban dobta piacra *Bambula* c. progiját.
 Nem egy nagy durranás: betöltés után a kép-
 ernyőn megjelenik a dél-afrikai sötét éjszaka,
 majd bármely billentyű megnyomására a gép
 lelkesen gratulál és kiírja az összpontszámunkat.

Ekksön (Egészségedre!)

Ahogy az már a nagy mozikerekkel történni
 szokott, a népszerű Közjátékot is utólérté a
 végzete. A szerzői jogot az *Elme-bye* trió vásá-
 roltta meg és megígérték, hogy a büdös élet-
 ben nem írnak belőle semmit.

A japán *Kakao-stúdió* jóvoltából élvezhetjük a
Ko-Le-Ra névre keresztelt stuffot. Egyelőre
 PC-n, rövidesen WC-n.

Szimulátor

A közismert *Simulmondo* konkurrensként lé-
 pett a piacra a *Belmondo*-brigád *Windows* c.
 bámulatával. A képernyőn megjelenő külön-
 féle ablakokat a programcsomaghoz mellé-
 kelt csúzlival kell eltalálni. Sok-sok monitor
 ajánlott! (CGA, VGA és EGA napmelegtől a
 kopár szik sarja...)

Stratégia

Az *Antialeni's* cég ismét kelemes szórakozást
 ígér *KRACH* c. menedzserjátékával. A játékb-
 an egy jól menő, stabil nagyvállalatot kell
 csődbe vinni. A program bónusokkal jutal-
 mazza a fedezet nélkül felvett hiteleket, a fel-
 vevőpiac elvesztését és az elbocsájtásokat. A
 programot kellemes Bartók muzsika festi alá,
 mely 1000 pontonként halkul egy kicsit.

Felhasználói

Bizonyára nagy segítséget jelent a disznóvá-
 gásra készülődőknek a *3D Disznó No!* néven
 megjelent (moni)torprogram. A program írói
 30 kg darálthúst mellékeltek a szoftwerhez,
 melyet legcélszerűbben turbóval ellátott hur-
 katöltővel tölthetünk a gépünkbe. Ezt követő-
 en gépünket eldobhatjuk.

JÁTÉKLEÍRÁSOK

KITCHEN GET (Adventure)

A játék címét magyarra a következőképpen
 fordíthatjuk: Ki csenget? Egysesek még es-
 küsznek a „Fogd a konyhát”-ra, de ez szerin-
 tünk hülyeség. (Szerintem is, ugyanis a he-

Iyes fordítás: Kicsengett — CoVboy) A progit a *Pörköltzajt-szofwerkonyha* tállalásában élvezhetjük.

A sztori:

Valamikor régestelen régen, ocsiny-ocsiny far away Elvira I. találkozott Elvira II-vel és megkérte, hogy ugyan szereznék má' meg neki a Soul Crystal-t. Ekkor lép közbe Indiana IV. ai még Pirates egy lapáttal és megkérdi:

— Lemmings?

— Nem lemmingek.

A meglepő válasz hatására megnyílik a föld Indiana IV. lába alatt és a mélybe zuhan. Mire Elvira I.:

— Te, Elvira II.! Lesz Ulti ma?

— Hogy lenne? Nem látod, hogy csak ketten maradtunk?

A képernyőn ezt követően Indiana IV-et látjuk zuhanás közben, majd odalent darabokra töri magát. Ennek ellenére ő a játék főszereplője. **(Akárcsak a híres sztárok. Ők is több darabban szerepelnek — CoVboy)**

Itt kapcsolódunk be mi a játékba.

Elsőször nézzük a főmenüt:

Újházi tyúkhúsleves

Sertéspörkölt galuskával

Ub.sál

Valószínűleg a mi verzióknak hibás a törése (nem pont középen törtük ketté a lemezt), mert akárhánszor klikkeltünk rá a pincérre, nem mozdult.

Irányítás:

Indy reagál az egérre is **(Hát még CoVboynél — CoVboy)**, de használhatjuk a kurzorvezérlő billentyűket is. Érdekességképpen elmondjuk, hogy a mi verzióknál még az alábbiak is hatásosnak bizonyultak:

Sliccgomb — balra

Fülvakarás — jobbra

Fürdőszobakilincs — guggolás

Gázkonvektor begyújtógomb — kis ugrás balra

Becsöngetés az éjszakás szomszédhoz — hatalmas ugrás jobbra

Tűzrakás a szoba közepén — Tűz!

Méretlen felüli cipő — kilépés

Ja, a program betöltése: **LOAD (Ejtsd: LÓD, helyesen LOVAD — CoVboy)**

A képernyő jobboldalán a következő paramétereket kísérhetjük figyelemmel:

LUCK: Amennyiben eltárolnak, itt jelenik meg a lukak száma. 100 lukonként kapunk 1 Luck Skywalker-t.

INTELLIGENCE: Vö.: Intelligence Service (Szórviz). Jelzi, ha meg kell borotválkoznunk játék közben.

LEVEL: Ajtót kell nyitnunk, mert level jött.

HP: A játék közben fogyasztott HáziPálinka szeszfoka

LIVES: Elírták, a főmenüben szereplő újházi tyúkhúsleves mennyiségét jelzi.

Baloldalon egyéb szolgáltatásokat lelnék:

USE: Tárgy használata. Rákklikkelhetünk, de USE mozdul.

DEL: Tizenkettőt harangoz, ha del van.

DISCARD: Egyszerű diszkard, harcolni nem alkalmas.

CURRENT GAME: Ha rákklikkelünk, a monitoron látható gémmel kurrent egyet. **(A kanalgémek vonzalma pedig a gémkapocs — CoVboy)**

Néhány jótanács az induláshoz:

A játék elején egy vulkán belsejében vagyunk. Körülöttünk fortyog a láva. Nem kell félni, irány a láva! **(Lávat látván hátrálni? — CoVboy)**

Reméljük, ennyi elég lesz. Mindenesetre, a játék betöltése előtt mentsük ki az állást!

TÖKÖS ÁKOS

Utólag kérek elnézést a C-64 tulajdonosoktól, hogy a múltkorai számban a *Troyi* c. labirintusjáték leírásához tévkép helyett a „Kiváló Áruk Fóruma” emblémát mellékeltem.

• RumCájsz

The Last Battle Castle Magic Secret Attack Space Ninja

Sokan kérték a megoldást. Hát íme:

Ugorjunk át, lőjük le, taposunk ki a belét. Ezután K,K,E,E,NY,NY,D,D és hipp-hopp, máris ugyanott vagyunk, ahonnan elindultunk.

Majd előttünk egy hatalmas templom. Vegyük fel. Tegyük le. Csináljunk vele, amit akarunk. A pirosakat ne, a zöldeket csak akkor, ha a sárgák félmagasan. Az alsót lőjük szét. Nyissuk ki, zárjuk be, meneküljön előle, majd érjük utól. A végén egészen lassan, amikor már villog. Létrán fel, királykisasszonyt meg, kincseket össze.

Ennyi. Remélem beleőrültök.

• Mező Lipót (Lipótmező)

PLUS/4 SAROK

Sarok, sarok, sarok, sarok. **(JÓ-JÓ, de kire?! — CoVboy)**

CoVboy-Posta

A CoVboy-Posta „Syntax Error” miatt jelen számunkból kimaradt, mivel CoVboy megint több zárójelet nyitott meg, mint amennyit bezárt és most ezeket keresi. **(En vagyok a kereső a családban! Csakazértis! — CoVboy) — CoVboy)**

GAME OVER

Dr. HORVÁTH TIBOR, Miskolc

CoVboy: Kellemetlenül érzem magam, mert csak a kutyámat szoktam lemagazni, vagyis szokatlan lenne Önnel is ezt tennem, de — mivel úgyis tettestársak vagyunk — ajánlhatok valamit? **En vagyok a fiatalabb, tegezódjünk! Na ez is megvolt, még maradt egy kis RUM-om a tegnapi postából, amit Matula bátyóék küldtek Egerből, vegyük úgy, hogy meg is ittuk a pertut! Figyelj Tibor! Nyaron nem akarsz egy kicsit helyettesíteni? Ezek itt kitaláltak, hogy júliusban is megjelenünk, az előrejelzés meg kitalálta, hogy akkor 45°C-ok lesznek, azt meg csak az ózonlyuk alatt lehet kibírni, nem itt a HQ-n. Erről jut eszembe, azt mondják az ózonlyuk má' itt is ólálkodik, ha ez így megy tovább, a Rákos-rendező pu. forgalma meg fog nőni. Ennek eredményeképpen a MAV be nem tervezett bevételhez juthat, s olcsóbb lesz a menetjegy. Az pedig jó az embereknek. És még azt mondják, hogy az ózonlyuk nem hasznos. En minden esetre úgyis nyakig vízben, fejjebb meg sörben fogok úszni, tőlem aztán jöhet a csodák csodáján (gy.k.ózon). Ha nem hát nem, próbálkozni azért lehet, nem? Mindenesetre beteszlek a tarsolyomba, hátha jó lesz meg valamire.**

Össztűz

T. Covboy!

Nagyon megsajnálalak. Elképzelttem, hogy ülsz, és káromkodni akarsz **(Fordítva, káromkodok, és le akarok ülni, de nem megy mert a HQ-n csak 2 szék van — CoVboy)**. Ne tedd! Még elkárhozol itt nekem. Hogy segítsek rajtad, kerestem neked egy hosszú, cikornyás kifejezést. Ez egy Mohawk szó.

Tkanustasrihsranuhwe"tsraaksahsarakaratatts rayre (tényleg van ilyen)

Előnyei: — Mire kimondod lenyugszol (vagy ideges leszek, hogy nem tudom kimondani)

— Te se érted, de az se, kinek mondom.

Gondolkoztál már azon, hogy mit teszel akkor, ha valaki megkérdezi tőled, tudsz-e olvasni 1-10-ig számolni? Ezen is segíték. Az igazi olasz így van: uno due tre ...sette otto... Ehelyett kis fantáziával rögtönözhetsz így: kunó otto duett sette vette teremtette... De neked ez úgyis sikerül. A számokat roland írta, akiről elmondhatjuk, hogy jó ideje okos, vagyis Régész. Van még egy kérdésem. Játsszunk Össztűzet (ez egy TV műsor)? Igen, jó, mert akkor így játékosan előadhatom kéréseim, óhajaim.

Tehát ösztűz: Aki válaszol Covboy, a kérdező Szaki, és máris kérdez ő:

— Tegezhetlek?

CoVboy: Nem. Azt csak a kutyámnak engedem meg.

— Miért nem szereted a német nyelvet?

CoVboy: Mert nem lehet kapni, így nem tudtam megszeretni. Csak a Globus Kon-

zervgyár által forgalmazott Sertésnyelv kapható pillanatnyilag.

— Észrevetted, hogy nem sok női olvasó ír a postádba?

CoVboy: Az én private postámhoz neked semmi közöd!

— Végül pedig: mi a véleményed a sertés kiviteli tilalomról?

CoVboy: Kivétel erősíti a szabályt!

A postát olvasva rájöttem, hogy a tanárok tulajdonságai nem fűznek a földrajzi különbségtől, ... még az országos légnyomásmérő eltérésétől sem. Ez akkor világosult meg bennem, mikor a múltkorai számban (Nr.33., V.évfolyam, 1993/3.sz.) olvastam B.B. Bp-i lakos levelét, melyben azt írta, hogy van egy kb.1 m 90 cm-es tanárja, aki 1 órát tud ordítani. Erről a képességéről rögtön ráismertem. Pedig nem is találkozhattam BB. 1900 mm-es tanárjával, mert Buta... (elnézést) Budapesten 3 év alatt 2-szer, vagyis átlagban kétharmadszor jártam. A kérdések amiket az ösztűzben feltettem, komolyak!!!

Minden jót: Szaki, polgári nevén Szathmáry István P.M.

Uj: Ja, hogy miért ismerős az a tanár? Ez kézenfekvő, hisz itt Szolnokon nem is egy tanár van, aki 1 órát tud ordítani. Azt, hogy majdnem Budapestet írtam, nem volt szándékos. Elnézést a lakosoktól! Ha elakadsz a számlálásban olvasni még így is folytathatód: vatta mappá... Még egy személyes kérdés: neked melyik a kedvenc TV sorozatod? A számlás és a szende, Dallassz, vagy netán a-a Klinika? **(A színet, csak az a baj, hogy kedvenc műsorom műsoridejét folyamatosan csökkentik — CoVboy)** És egy utolsó panaszom: van egy barátom, ki már 2-szer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját! Pedig ő egy igazi 20. századi lovag. Jó, jó mondhatod ő nem igazi lovag. Tudom, az igazi lovagok lovon, acélpáncélban vándoroltak, de nem mondták rájuk, hogy ők VasUtások! Végül már csak annyit kérdezek B.B. Bp-i lakostól, hogy az ő tanárja kiabálás közben vesz-e levegőt.

Aláírás: nem változott.

CoVboy: Olyan nem igazán fordulhatott elő, hogy a barátod kétszer nem kapta meg az előfizetett CoV-ját, ez kacsa! Ha azt írtad volna, hogy 4-5-ször, azt jobban elhithetem volna! Hogy B.B. tanárja vesz-e kiabálás közben levegőt azt nem tudom, ezt talán B.B. tudná megmondani.

(Mű)vész brigád

Bacon Covboy!

Mi vagyunk a LIONHEART, majdnem minden számot láttunk és most mi is írtunk bele! Reméljük berakod! **(Már ne is haragudjatok, de azt, hogy mivel tőlünk az éjszakáimat, bizátok csak má'! — CoVboy)** Hogy mit, azt nem tudom! Hárman vagyunk, de az egyik Guy betegség miatt zárva. Élviite az embó! Így csak ketten songoltunk a kazzira! A kazettát hallgasd meg. Van egy-egy bandunk — ez dé betű! —, majd küldünk kazettát ró-lunk is.

A shört csak a Te tiszteletedre ittuk meg. Kaszinó tviszt! Modern Jungária!

Beadták a tetanuszt a sonkádba (lásd borító)

Te csesző-b**** ***** ****! Ez nem neked szól COVBOY, hanem annak, aki megfújta a csomagot! Ha megfújta, ha nem, akkor ezt vedd úgy, hogy nincs itt. Ez most sz** lett, de válassz majd a COV hasábjain. Hűűű de diplomatikus voltam. Leen b**** itt az Amigát és nem mondt semmit, és a szótáramat is b****. Szegény-szegény szótárba. Óóóóóóóóó! Megjött Góliát! Így látom, hogy nem egészen épült fel az EMBÓ-ból, mert igen dzsambós a mozgása. Megszívta a rákot, mert visszaesett a másodikra, egyébként a hetedikén lakunk. De úgy látjuk, hogy még egyszer nekirugaszkozik. (Képzeld el, hogy Leon és Professor benn vannak a házban és nézik, hogy Góliát szerencsétlenkedik). Közben itt Leon süttögeti a hajam a lámpával. Nem akarjuk az EMBÓ-t elkapni, úgyhogy nyomjuk belülről az ajtót, Góliát kívülről preseli.

Leonnak pisilni kell, de Fűszáj bent lubickol a

kagylóba. (Fűszáj még nem tag ő csak lubic-
kol.) Elment a Ikratitívás. A szomszéd vót
embős nem Góliát, csak úgy láttuk. Szóval be-
jött Góliát, az ajtót bedöntötte és mi alatta
maradtunk. Most már Góliát is kreál velünk.
Így már 2-man vagyunk. Fűszáj már elűszott.
Este van már, éhesek vagyunk. Leone kien-
gedi a kuplungot és kimegy a konyhába, fel-
tesz egy virslit. Vakkbél? Igen szapora! Leone
visszajött. Egy drült 100-ast halász elő a zse-
béből. Kimegyünk az újságárushoz megnézni,
hogy benne vagyunk-e már! (Mármit az új
CoVba!!!) Hát nem vagyunk benne! K****
lassúak vagyotok fiúk! Pedig már majdnem el-
küldtük a lettort! Na itt a vége. Nézd meg,
hogy mit jelent a „bacon”, és lehet meglepőd-
ni! Óóó! Hűje a COV-ba kivágás nélkül. Na
szasz! Búcsúzik az egész stáb!

LIONHEART

**CoVboy: Huhh! Fijúk! Nem akartok vélet-
lenül cikkeket írni mondjuk az Adó Újság-
ba, mert ott kb. annyit értek meg egy-egy
cikk tartalmából, mint amennyit megértet-
tem a levelelektől. Nos, először is a
demo kazettákról: Az első 5 percen már
túl vagyok. Az igazság az, hogy sztereó-
ban nagyon jól szól, de a feldolgozások
ideje rége lejárt, nem lehetett volna mond-
juk valami saját alkotást összeütni?
Mondjuk egy tükörtojást. Mi az az embó?
Csak nem nyomdahiába? Fűszáj nektek
ilyen marhaságokat összehordani? A
„bacon” jelentését megnéztem. Ez a
szótáram szerint 3 értelme van: a) Him-
kecske nyergében üve; b) Illatszermárka
felső részén; c) A magyar bék. Ön angol
fonetikus változata, mely kifejezés meg-
szólításokban használatos, arra utal,
hogy valakiről megállapítjuk: Boldog És
Kedves, s ebből mozaikszót képzünk. Hát
ennyi, jobbúlást!**

A magyarorák réme

Hi COVBOY!

(Ano Others: 1, 0,75, HTT, JEAN AND
GETTO!)

Mostanában rendeltem meg a Cov 18-25-ig
terjedő részeit (Nem is tudtam, hogy a CoV
ennyire ragályos — CoVboy). S ez nem volt
elég! Heveny Cov-mérgezésben arra vete-
medtem, hogy levelet írjak neked (Ha így el-
vetemedtél, ki fog kiegyengetni? —
CoVboy).

Egy fontos nyelvtani kérdés vár +válaszolás-
ra. En úgy tudom, hogy többszámot kettő
vagy e fölötti számú tárgy (személy) tehát
esetén használunk. Erre a Cov hasábjain ez a
szám lecsökkent 1,75-re! Indítványozom, hogy
írj Sótész Gögy professzor urnakk, hogy intéz-
kedjen ez ügyben (hátha bekerül a helyesírási
szabálygyűjteményben...) A baj csak akkor
van, ha 1 is maga alatt van és akkor már csak
1,5 (vagy kevesebb)... Na mind1 ezt te majd el-
intézed.

Rettenetes gyanúm támadt. Ti nem írtatok
bele a legcoolabb progykat a News-ba!! Ezért
én kipótolom:

NEWS (NO NEM COVBOY A SÖRÉÉRT!)
ADVENTURE (COVBOY: ADVEN-CSÓR)
EYE OF THE COVBOY 4.

Az SSI legújabb programja. Az összes rész kö-
zül ez a legnehezebb. Ez azért is igaz, mert
Covboyon kívül új ellenfeleket is kreáltak a
programozók: 0,75: 1

A legveszélyesebb ellenfél Covboy a Covboy
posta nevű varázslatával.

Csapatunkat gyengén szerelhetjük fel, a leg-
erősebb csapattag a Letter-Writer a levél-
bomba nevű fegyverével

AKCIÓ (3... 2... 1... SÖR!!!)

Íme az Ocean-software legújabb filmátírata a
Hukk! Ez egy nagyon jó mászkálós/kalandjá-
ték. A végső cél legyőzni a részeges kapitányt.

**SZIMULÁTOR/Covboy: a részegséget egész
jól szimulálom...**

A Comanche után megjelent a Novalogic ki-
adásában az Apache. A demóból ítélve ez egy
nagyon cool sörshordó-szimulátor.

SIERRA-szeria (Covboy: Szíria-sz...ai!)

Ez a news sem maradhat Sierra stuff nélkül.
Megjelent a Space Quest VIII. Roger Wil-
Cow visszatér! Leírását majd később, de csak
erős idegzetűeknek!

STRATÉGIA (ha 1 tehát 2 üveg sört kap,
hány üveggel kap 15 tehát? — Covboy)

Yee! A maxis legújabb mániája a Sim...
sorozat folytatása (a végtelenségig — simoo)
a most megjelent két darab a Sim-pátia és a
Sim-fónia. A stflust kedvelőknek csak annyit,
hogy jön már a következő darab is. (Bár az
csak egy Sim-pla Sim-ulátor lesz).

FELHASZNÁLÓI (ez nálam a sörnyitó! —
Covboy)

Ha C-64-en jó grafikát akarsz készíteni, akkor
feltétlenül szerezd be ezt a programot! Egy-
szerre 1 szint használ és több mint 50 féle be-
épített formát variálhatsz!!! A program neve:
Character-graphics.

Hát ennyi volt a News!

(Örömmel látom, hogy lassan TI írjátok az
egész CoVboy postát, úgy látszik a múlt-
kor bemutatott Leviap minta megtette jó-
tékony hatását. Nem is kell beszürkál-
nom, mindenki megteszi ezt a levelében,
aztán csak be kell pötyögni, és már kész
is a CoVboy Posta. Na mit szóltok, a re-
ceptet szabadalmaztatni fogom —
CoVboy)

Ha már a sörrel volt szó, ajánlom figyelmedbe
a következő reklámot:

COMMODORE — VILÁGOS

64-es évfjárt!

Amíg a készlet tart!

A finom íze mellé még

Plus C-vitamin!

Plus 4 ásványi só!

Forgalmazza a sörre-ware Kft.

Terjeszti: Covboy és az iszákosok.

(Nem fogod elhinni! A Commodore Vilá-
gos ötlete már bennem is felmerült, biz-
tos nagyobb sikere lenne, mint más vilá-
gosoknak. Annyit megsúgok: 1.75-öt meg
is tréfáltam egyszer, ugyanis egy általam
kreált C= Világos címkét ragasztottam az
eredeti címke helyére, és bedumáltam,
hogy kint vettem a közérben. Volt ám
nagy futás, aztán megegy, de akkor már
én futottam a felém hajított üveg elől —
CoVboy)

Na, hogy tetszik?! Nem tudtam megállni,
hogy ne osszam meg veled! (Ha az íze is érde-
kel, akkor majd postázom... feltéve, ha vála-
szolsz a levelemre, vagy esetleg még a postába
is beleteszed... Ez most egy piszkos zsarolás!
Hihi...)

Apropó! Szuper jó 5let az 5 vagy több oldalas
posta (Ezt honnan tudad előre? —
CoVboy). Engedjétek szóhoz jutni a nem-
normális levélírókat is (pl. Te! - Covboy) (Na
ugye, megmondtam — CoVboy).
Eldöntöttem a hangkártya-csatát. (Mivel C-
64-emhez nem csatlakoztatható egyik sem,
hát nem veszek!)

Tudod mi van akkor, ha a HQ-n este 11 óra
35 perc 43 másodperc kialszik a villany?
(Sótét!) (Tudod napközben is az van, ha
én ott vagyok — CoVboy)

Apropó 2.! Majd ha jó kedvemben találok
magam, akkor írok 1 levelet ami még hancu
from elite boys.... levelénél is gigább lesz! (Az
a nap lesz haláom napja... — Covboy) (Meg a
Tied is — CoVboy). Hancunak már megy 1
hasznos cadaverű izé... Kaliberű levél úgyhogy
akár együtt is menekülhettek!

Nagy Szabolcsnak a kis 1000 mesternek üze-
nem, hogy a gameboy belsejében van egy cso-
mó küttyű meg bigyó amit ilyen hogyishívjakok
kötnek össze, és még kell hozzá egypár izé is,
mert anélkül nem fog üzemelni ez a
sz****ság. Ha bármilyen papír is jó, akkor
Ífával gyere, mert éppen most lomtalanítok...
Szabó Péternek a győri elfekvőbe üzenem:

...magad a Plus-4-eddel együtt, és ne szidd
kedvenc felelőtlen szerkesztőmet te..., mert
velem gyűlik meg a bajod! (Ez a beszéd! —
Covboy)

(Már elnézést, de nem találok a hirdetés

díj befizetését igazoló csekket, vagy an-
nak másolatát — CoVboy)

Még nincs vége, de ami most következik,
annak külön oldal jár!

NEWSPAPER QUEST 2!!!

Dráma legalább 2 felvonásban
Szereplők: én (a legfontosabbal kezdjük!)

Tanárok

Újságosok

Postás

Postai alkalmazott + valaki más

haverok

1. szín:

Cégléd Gimi udvar

Én: — Kíváncsiság mardosá lelkemet!

1. haver: — Ó mondd, miért!

Én: — Vajh...

2. haver: — Vajh?

Én: — Vajh megjelent-e már a Cov?

1. haver: — Reggel az újságosnéni orcáján
heveny mérgezés tanújelét láttam.

Én: — Eszerint hát megjelent.

2. haver: — Jertek, nézzük meg!

(Elmennek az újságoshoz)

Én: — Fogadja hódolatom ó újságosok gyön-
gye!

Újságos: — Mit akarsz köcsög? Na bökd ki,
mer' hosszú még a sor!

Én: — Mély tisztelettel csak azt szeretném
megkérdeni, hogy rendelkezik-e Cov-val, s
ha igen, úgy adna-e belőle csekély anyagi
ellenszolgáltatásért?

Újságos: — Cov? Ammeg mi?!

Kórus (felhördül): — Nem tudja, mi a Cov!
óh szörnyűség!

Én: — A Commodore Világra gondoltam!

Újságos: — Na b**** meg akkó mér' nem azt
mondod! Itt van, nesze! 99 péz, de neked
szász!

Én: — Tessék, és köszönöm mély tisztelettel...

Újságos: — Na, kopj má'le a **csába

Én: — Még egyszer köszönöm és isten önnel.

(Balra el)

2. szín

Postaláda mellett a lépcsőházban

A postás jó.

Én: — Óh kedves postásom, hozza-e nékem a
levelet?

Postás: — Ja! Valami Com-ware nevű ürge ír-
ta.

Én: — Végtelenül boldoggá tette, ha nem
dobná be a postaládjába, hanem ideadná
nékem.

Postás: — Asztán mér'?

Én: — Talán azért, mert ellenkező esetben
kénytelen lennék fogorvosát egy kis külön-
munkához juttatni!

Postás: — Ja, az más! Azé nem kell pattogni!
Tessék! Boldogulj vele ha tudsz!

Én: — Végtelenül hálás vagyok ezen tettéért!
(Elveszi a borítékot)

(Kibontja a borítékot, közben postás jobbra
el)

Én: — Óh, egy csekk, melyet befizetve régebbi
Cov-okat kapok. Minő boldogság!

(Örömtől repesve jobbra el.)

2. Felvonás

1 hónappal később

1. szín

Posta egyik ablak félig alvó alkalmazott.

Én: — Lekötelezne, ha ellátna egy rózszaszínű
postautalvánnyal, ugyanis az itt látható egy
borítékban megrongálódott!

Alkalmazott: — Tessék, adok kettőt, mer'
úgyis elb***od!

Én: — Köszönöm, hála rá kötelez.

(Kitölti a csekket, majd visszamegy az
ablakhoz.)

Én: — Ím a csekk, melynek befizetése után
532 forinttal leszek szegényebb (500 forint
felett nem kell 50 forint postaköltséget fi-
zetni!)

Alkalmazott: — Na, most rá****tál f***i-
kám! 40 Ft kezelési (feladási) sikkasztási
költség! Na ide veled!

Én: — Óh jaj ez rettenet! Szerencsére 600 Ft
van nálam. Tessék.

Alkalmazott: — Na vidd má' nesze!

Én: — Köszönöm. Hát ezt is elintéztem

(Boldogan el)

2. szín Reggel útban a gimi felé

Az újságosbódé mellett

Én: — De csitt! Mi ez a zaj?

Újságos: — A k**** életbe meggyűtt ez a sz**!

Én: — Ugyan miről beszélhet most ő?

(Odamegy a bódéhoz)

Én: — Mire véljem ezen kijelentését?

Újságos: — Itt ez a Cov vagy mi a sz**! Valami bádglóvóg van az elején meg egy gebe

Én: — Oh, bár kaphatnék belőle egy példányt!

Újságos: — Na jó, nesze! 100 Ft az ára!

Hát lássuk a postát!

1. haver: — Ne talán a szemedet villám kápráztatja el, hogy nem látod: Becsengetés hamarosan eljőve!

Én: — Akkor hát szedjük lábainkat!

(Gimi felé sietve el)

3. szín

Magyarterem első óra

Cov olvasása közben

Magyartanár: — Hová került el szép szemed világa?

Én: — Oh, semmi, semmi, csupán megzavarodtam.

Magyartanár: — Láttam, hoy olvasol valamit!

(Odamegy)

Magyartanár: — Mi ez? Cov? Add ide! Órán nem olvasunk!

Én: — Jaj, ne! Csak ezt ne! Inkább ellenőrzöm váljon igazgató marjalékává, de ezt ne!

Magyartanár: (Elveszi) — Így hát!

Én: (Reményvesztve) — Életem immár értelmét veszítette, nincs már dolgom e világon!

(Holtna összerogy)

(A magyartanár rémülten nézi)

Magyartanár: — Jaj mit tettem én! Megfosztva öt élete értelmétől a halálba kergettem!

(Kiugrik a nyitott ablakon)

Kórus: — Így lett hát vége eme történetnek, meghalt a hős kit Cov-jától fosztott meg a galád világ!

Covboy: — Má megint valaki, aki Robert

Redford-nak képzelet magát...

(Függöny)

Na hogy tetszett legújabb költeményem?

Nekem nagyon. Néhol a levélben betettem lehetséges válaszaidat (használd fel!) (Magamat? Soha! Covboy).

Ha jól bász a tehenekkel, akkor sört is küldök (Akkor mire vársz még? Covboy)!

Lassan befejezem (de miért ilyen lassan! — Covboy) a levelem, mert elfogy a paper és hancu mesternek sem írhatok pl. izé Wc papírra.

Na good bye! It Was DOMO

Alias DOMONICS RÓBERT

From Cegléd

Ui: Mint a kézírásomból. Ugye milyen jó, hogy nyomtatott betűvel írtam?! (A legjobb az lett volna, ha egyáltalán nem írtál volna! — Covboy) (Benned egy lángész veszett el — Covboy)

Míndez történt 1993. május 3-án.

YIKKESSSS!

Covboy: Leveledből arra a következtetést kellett levonnom, hogy Te erősen HANCU maestro nyomdokaiba kívántál volna lépgetni, az ő marhaságait persze nehéz túlszárnyalni. Hogy mégis miért nem hajlítottam a leveledet nagy ívben a cooka felé annak az az oka, hogy itt ott sugalltál némi értelmet is a sorok között, ez a no-vella szerűség pedig nem is sikerült olyan rosszul, kár hogy ezeket a sorokat már nem a suliban, hanem a nyári szünetben olvasod, pedig úgy megnéztem volna a magyartanárod orcáját, amikor magára ismert volna az előbbi sorok valamelyikében. Most gondold el, mekkora élménytől fosztottad meg szegénykét, ámbár még szeptemberben bepótol/hatod. Irodalmi pályafutásodhoz meg egy nagy ka-lappal.

Mega-letter 1993/x&%#4skrccs

Hi, Covboy!

Miért van az, hoy én legalább 2 nappal később kapom meg a CoV-ot, mint a Nagy Zoli? (Talán azért, mert akik nálam valaha rossz-

ponto(ka)t szereztek, azok pontonként 1 nappal később kapják meg az újságot. Nincs nagyobb kínzás, mint az új CoV visszatartása — Covboy) Amúgy a decemberi duplaszám és az új évfolyam első száma között mit csináltak januárban? (Januárban éppen az új évfolyam első számát csináltuk — Covboy) Mert én pl. nagyon unatkozok, mivel nincs CoV. Ez eddig 1 db kérdés. Most csak azért megkérdezem, hogy lesz-e új logo. Már csak azért is, mert mire erre töled választ kapok, addigra már rég megtudom. Mert kb. (max) 2 nap múlva jön a CoV.

A 31. Ha esetleg nem február lenne, hanem mondjuk június, akkor az egész mondjuk vonatkozzon a CoV 35-re.

(Barátom, neked lottózni kéne — Covboy) Más. CoV'93 Évkönyv nem lehetne pl. nyáron, de még '93-ban? (És ebben az évszázadban) (Nyáron különszám lesz, Évkönyv meg még '93-ban, most már okosabb lettél? — Covboy)

Vélemény a LOGO-ról (saját).

Szerintem kéne valami új logo, de nem évente, hanem félévente kéne lecserélni a logo-t. Az, hogy az új logo azt okozná, hogy az újságársoknál senki nem találja meg a CoV-ot, hülyeség. A logo ugyanis tartalmazza azt a varázsigét, hogy CoV. Többé-kevésbé olvashatóan, mármint a nem vakok számára. Meg különben is. Aki előfizeti a CoV-ot, annak semmi gondja nem lesz a logoval. Aki meg nem fizeti elő és képes minden (illetve majdnem minden) hónapban egy halomszor mászkálni a süketnéma újságosokhoz, az nem komplett.

Na ezt kivészem.

(Ha jól sejttem, Te előfizető vagy. Akkor meg mit fecsegsz itt össze-vissza, hisz most mondtad, neked nem tökmindegy? Covboy)

Címlap: Remek, maradhat úgy, ahogy van, de szerintem a címlapot nem kéne teleírni azzal, hogy milyen játékleírások vannak a CoV-ban. És nem kéne ezen játékok fényképeit odarakni. A tartalomjegyzéknek tehát megvan a helye (nem a címlapon). Amúgy jó a címlapkép.

(Ezzel azért nem mindenki így van. Tekintettel arra a tényre, hogy a CoV hemzseg a színes játékfotóktól, a tartalom ilyen színes kiemelése az olvasók többségének elnyerte a tetszését — Covboy)

Belső: Nem győzőm hangsúlyozni TOBB KIS GETTO GRAFIKA KÉNE! Több Covboy posta (mondjuk 8 oldal) is kéne meg még több programozástechnika. Meg több olyan információ, amit a 64-es kazettások is meg a többi 64-es is használni tudna.

(Erről már olvashattál a bevezetőben, de egyetértünk — Covboy)

Ebből kéne több, és mindenképp kicsit kevesebb Amiga, PC-leírás (főleg a Monkey Island I. hosszúságúakra gondolok), de főleg legyen kevesebb Plus/4 leírás.

64-Plus/4 háború:

A Plus 4-eseknek esélyük sincs.

A 64 sokkal jobb. Ezt elemezzük:

Grafika:

A Plus/4 több színt ismer, de nem több (amúgy látta már valaki 64-en a 120 COLORS demot?)

Zene:

A Plus/4 egy röhejlylyjj. Egy baromi nagy nulla a 64-hez képest.

Basic:

Jó a Plus/4-e V3.5, de ha jól tudom, nem a BASIC körül forog a világ.

Sprite-ok:

Nincs miről vitatkozni. +4 = semmi

Szoftverháttér:

Na, ná, hogy már megint a 64 a jobb.

Összesítő:

A 64 sokkal jobb, mint a Plus/4.

(Ha jól emlékszem, egyszer már lezártuk ezt a vitát. Mondd, véletlenül nem Te írtad a múltkor azt a levelet a győri Plusisok nevében? Ha igen, elég ocsmány dolog töled így szítani a feszültséget. — Covboy)

Már egyelőre abbafejezem az írkálást. Annak esélye, hogy válaszolsz: nulla. (Nem is kérdez-

tél semmit. — Covboy) (Nocsak, ez az automatikus beszűrődni már egész jól működik, ha ez így megy, a jövő hónapban tényleg elmehetek szabira... — Covboy)

Persze hogy nem (csak 2 kérdőjel van az egész levélben).

Mivel azonban a választ hiába várom, sose érkezik meg, inkább válaszok helyett:

Nem! Lehetetlen! Ez paradoxon! Inkább kösünk megállapodást. A sorsoláson az összes nyeremény + a 20 ember 700 Ft előfizetési díja nekem ítéltve és utána nem írok több levelet. Na? Jó üzlet? (Már 4 kérdőjel)

És még egy halom: ????????????????

Tessék, most van mire válaszolni.

(OK, benne vagyok, most éppen nincs egy darab nyeremény sem, úgyhogy megtarthatjuk a sorsolást. Így az összes nyeremény a tied lehet! Ezt követően 20 db. 700,- Ft-os előfizetési csekket adj fel a bankszámlánkra, ígérem, hogy mind a 20-at visszaküldjük, ha betartod a szavad és többé nem zaklatsz a leveleiddel! — Covboy)

Date: 1993.02.16. (21:53)

FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

(Ezt még mindig én, azaz Fábían Sándor írtam)

Ma ugyebár szerda van (nálunk, nálatok biztos nem, mikor ezt olvasod). Még hozzá február 15-én kezdődő hét. És hol a CoV#31? Sehol. Na jól van, nem szarozok: Ha nem külditek el a CoVomat azonnal, a Hági Nemzetközi Bírósághoz fordulok és berepelek mindenkit a CoV HQ-ról. Vagy megtérítitek a 74,- Ft-os kárt (+ az idegrendszeremben okozott várakozás általi kárt, ami kb. 586238913582 \$) vagy életetek végéig börtönben fogtok ülni és ledolgozhatjátok az 586238913582 \$ + 74,- Ft + ÁFA adósságotokat. Ennyi! Most remélem sikerült mindenkit halálra ijeszteni.

(Most nagyon megijedtünk! Mindamellert, hogy azóta valószerűleg megváltozott kárterítéssel kapcsolatos igényed, igen valószínűnek tartom, hogy azt sem tudod, merre van Hága. — Covboy)

Akar valaki általam és Nagy Zoli által elküldött POKE-ok? Komolyra fordítva a szót. Egy, azaz 1 db CHEAT a LEGIONS OF DEATH-hoz:

Teendő: Vegyél a játék elején 1 db hajót! Mint tudjuk játékok közben is lehet hajót venni. Ha játék közben veszel hajót, nem fogy a pénz. Hátrány: a játékközbeni BUY-nak nincs COPY ikonja úgyhogy egyenként kell a sok hajót megvenni. Egy kis PRG. TECHNIKA

(Ézt átküldtem a megfelelő helyre! — Covboy)

Amúgy mit szólsz Covboy, hogy nem csak baromságokat tudok írni?

(Meg is voltam lepődve, meglepetésemben be is nyomtam egy sört. Hogy miért nem cut-oltam ki a fenti infókat a leveledből? Arra az a magyarázat, hogy úgyis sokan morognak a 64-es programozástechnika hiánya miatt. Így legalább én tisztára mostam magamat, ha nincs a CoV-ban 64-es prg.-techn., akkor az nem rajtam múlik, ne engem szidjatok, hát látjátok, én mindent megteszek az ügy érdekében. — Covboy)

Date: 1993. 02. 17.

Time: 15:58

A műsorvezető Fábían Sándor

nemes vitéz és lovag volt

GAME OVER

Ne ez azért már egy kicsit sok! Kedd: CoV sehol, na nem baj, majd talán holnap. Szerda: CoV sehol, ha nem baj, majd talán holnap. Csütörtök: CoV még mindig sehol, na me baj, most már biztos, hogy holnap jön. Péntek: És tessék, ilyenre még nem volt példa a történelemben. Erről megint ki tehet? Remélem nem ti. Olyan még sose volt, hogy csütörtök után kaptam meg a CoV-omat. Ez most micsoda? Összeesküvés ellenem? Amúgy nem tudom miért nektek mondom. Szerintem a szemétlá-

da, *****ágú postások az okai mindennek. Azt még csak elviseltem, ha a napilap nem minden nap 8 helyett 11-kor jön vagy 13-kor. (Bár ennek is a rohadék postások az okai). A napilapot ugyanis nem várom, mert csak a TV-műsört olvasom el belőle. Itt Csanakon úgy látom, senkinek sincs időérzéke. A tahó bakter a vonat érkezése előtt min. 15 perccel letekeri a sorompót, nehogy baleset történjen és a vonat elhaladta után min. 15 percig lent hagyja a sorompót ugyebár elkerülvén a balesetet **(A vonatok milyen sűrűn járnak? Félóránként? — CoVboy)**. A kocsisor baromi hosszú. Mikor aztán felnyílik a sorompó, már mindenki alig várja, hogy a gázra léphessen. A sorompótól nem távol, de nem is közel elhelyezkedő keresztelődésnél a kocsisor tömegkarambolt okoz. Én azt hiszem, tökéletes mértékben elkerültük a balesetet. Időérzék = 0. Postásoké szintén., Veletek amúgy semmi bajom. Csak a terjesztéssel! Nem a ti hibátok, úgyhogy nem kell megsértődni, de a Jenőnek ezért át lehet adni. A levél már a 3. részén van. Nem kell félni, nem megyek 10-ig se. Csak olcsóbb egyben elküldeni.

(A postalai továbbítás ügye egyébként valóban egy kilismerhetetlen útvesztő. A visszajelzések alapján az előfizetőink úgy kb. 10 napos szórással kapják meg az egy napon feladott CoV-okat. — CoVboy) Amúgy addig nem küldöm el a levelet, amíg a CoV meg nem jön, mert még ebbe a levélbe le akarom kritizálni. (A CoV a Nagy Zolinak se jött még meg). Na mára végeztem.
Date: 1993. 02.19.
Time: 13:31

Nem gépelte el valaki azt az 1993. február 15-öt? Csak azért kérdezem, mert már 1993. február 22-e van. Szerintem most a megrendelők és előfizetők pénzén a Bahamákon rohógtok. (Majd adjátok meg az ottani címeteket is!)

(Örömmel: HOTEL Commonwealth, P.O.Box.: N-4936, Clifton Pier, Nassau, BAHAMAS. Ez nem kacsa, ezúttal tényleg nem hülyéskedünk, ez a cím valódi, az persze más kérdés, hogy ezen a címen keresztül mikor kapjuk meg a leveleket — CoVboy)

A másik lehetőség, hogy csödbe mentetek az új kétkulcsos AFA miatt. Erről ennyit. Azért remélem ezen a héten jön a CoV.

(Csödbe hál'istennek nem mentünk, de ne kiabáld el ezt a kétkulcsos AFA-dolgot, lehet, hogy amikor ezeket a sorokat olvasod, már 10 % lett abból a 6-ból. — CoVboy)

Következő: QUESTION: lehetséges-e az, hogy a CoV 31 1993. 02. 23-án nem jött még meg. Az előfizetési csekk fénymásolatát nem küldöm el. A nevem (Fábián Sándor) úgyis bent van a nyilvántartásban. Úgyhogy ellenőrizni lehet. Ha nem jön a CoV a héten, akkor mérgek lesznek.
Date: 1993. 02. 22 — 1993. 02.23.
Time: 15:46

(Nyugalom, ez nem lesz megalevél!)

Hát megtörtént. Megjött a CoV 31. Az előző 3 levélben leírtak egy részét visszazívom. A PRG.TECHNIKÁT azért nem. A CoV előnyére változott. A LOGO jobb, mint a régi. Meg az egész külső. Azt viszont sajnálom, hogy a PRG.TECH és az elsősegély sehol. Mi az, hogy nincs rá hely? Hát ezt egyszerű lett volna megoldani. Egy leírás kihagyva és máris van hely. Egyszerű? Nem? Hát ez a 6. oldal CoVboyPosta egy megaévezet, sőt 2 is. Magához tért az 1,75. Csak az a kár, hogy a következő CoV-ban már nem lesz 6 oldal a CoVboy Posta. Örömmel hallom, hogy Kis Getto leszertel. Remélem most lesz egy halom Kis Getto rajz.

(Na, van öröm ismét? — CoVboy) Dömök Szabolcsnak üzenem, hogy ha nem humberg!!!, akkor küldheti a pénz, amúgy meg furcsa módon akar borfítékot beszerezni. Benkő Csabinak pedig a következőt üzenem: Naná, hogy a SCREENLOADER nem jó színes képhez. Ajánlom figyelmébe a PRG.Tech. rovatba küldött ART STUDIO V1.2.B-hez működő átalakító prg.-ot.
(Hallod Csabi? Lapozhatsz vissza — CoVboy)

Kicsit hosszú lett HANCU levele. Most nem tudom, miért kell ugrálni 11 levél miatt. És mi az, hogy kitartás, vagy kitartó vagy mittudoménhogymicsoda. Én kb. az 1992-es évben kb. 3-szor annyi, azaz 30, na ez azért túlzás, de ha a 204 oldalas Fábián&Nagy közös megahypergigasuperextra levelet is odaszámoljuk, akkor ez tetemes mennyiség. Havonta kb. 3 oldal az össz egy év 36 oldal + 204, az 240 oldal. Hónapokra szétosztva 20 oldal, ami legalább havi 5, azaz évi 60 levélnek felel meg. Na mégse túlzás a 3-szor annyi. És akkor még egy halom POKE-ot meg PRG TECHNIKÁT is küldtem meg sórt is. Lehet, hogy 1993 nyarán is megleplek egy big megalevéllel **(Jöhet, most ügyis üres lett a doboz, garantáltan nem kapsz rá 2 évig választ! — CoVboy)**. Már most mondó, mert jobb, ha felkészülsz. Az autogramom még egyszer sokat fog érni, (már most is):
Date: 1993. 02.24.
Time: 20:12
Fábián Sándor

A levél 3-ban ígértem egy basic karakterszerkesztő segédprogramszerűséget. Am legyen!

(OK! Csak ne itt, akit érdekel, megint visszalapozhat — CoVboy)

Mára végeztem, még lesz egy rész.
Date: 1993. 02.25.
Time: 21:56
Fábián Sándor
Én (Fábián Sándor)
Zolika Sanyi Bali
Ebben a levélben most Baczoni András meséi lesznek:

Esti Mese # one
(A Baczoniról tudni kell, hogy 576-os, és hogy *****.*****. Meg hogy mindenkinek mindent be akar mesélni.)
Time: 6 éve (I. mese)

B.A.: — Te, idefigyelj Sanyi, kilöttem ám egy űrszondát a Vénuszra!

S.: — Jé, tényleg? Hogyan?

B.A.: — Úgy, hogy kb. 11-kor, mikor anyu aludt, én kimásztam az ablakon, és lementem az udvarra. Rászereltem egy fényképezőgépet. Aztán kilöttem. Vót távirányító is. A 128 monitorán látni lehetett a képeket.

S.: — Nahát!!!!!?

AFTER ONE DAY

S.: — Te, Hello Baczoni. Hogy állsz az űrszondával?

B.A.: — Három nap múlva visszajött. Meg vótak fényképek.
Tale Nr.02.
(No comment)

B.A.: — Helló, Zoli! Tegnap egész nap MICROPROSE SOCCER-tam, azám tök jól meg tudtam csinálni, hogy szögletből berúgom a gólt.

Z.: — Jas, hát az tök szörnyű! Én is úgy szoktam, hogy odapaszolom annak, aki ott áll, aztán berúgom!

B.A.: — De nem úgy, hanem úgy, hogy egyszerre érintés nélkül becsavarom!

Z.: — (Nem szóltam semmit, hadd higgye, hogy beszívtam)

(Kb. 2 hónapja, Nagy Zolival)

Tale Nr.03. (Miután be akarta szívatni velem, rá 2 nappal.)

B.A.: Szasz!

Pongrácz B.: (Mondta, hogy megkérdezi, hogy be-e lehet lőni szögletből a gólt.) Figyuzz, Bacó! Be lehet lőni a M.S.-be szögletből a gólt!

B.A.: — Hogyan lehetne? Mondta neked a N. Zoli, hogy be tudja lőni?

No comment Nr.2.
Tale Nr.04.

Helyszín: P. Baliék házában, előszobában.

Jelenlevők: P.B., B.A., P.B. anyucija

Történet:

P.B. le akarta cserélni a 16-osát 64-re.

B.A.: Nekem 128-am van, meg van hozzá kertridzs.

P.B. anyja: Mijaza kertridzs?

B.A.: Én csináltam, apukám vette hozzá a tokot, én meg forrasztottam.

He-he!

P.B.: (Szégyenli a pofáját, hogy ilyen hülye barátai vannak!)

No comment 3.

Tale Nr.05. (kb. 3 éve)

B.A.: Nekem van ám olyan lézerpisztolyom, hogy a Test Drive-ban a kamionokat ki tudom lőni.

F.S.: Hol van, muti!

B.A.: Most nem tudom, mert az unokatesóm-nál maradt.

No comment 4.

Tale Nr.06. (kb. egy hónappal ezelőtt)

B.A.: Te, Zoli! Képzeld, tegnap a Test Drive 1-be megfordultam az úton serpentinén!

N.Z.: (Hű, de! Erre én is kíváncsi lennék. Ek-kora barmot)

No comment 5.

Date: 1993. 02.26

Time: 18:04

Fábián Sándor

Nagy Zoltán

Zolika ... Sanyi Bali

Folytatódnak Baczoni meséi:

Tale Nr.07.

Hely: Suli után (ez idő volt), Nagy Zoli, Pongrácz hazafelé Baczonival

B.A.: Tudjátok mi az a SQR?

N.Z.: Négyzetgyök. Miért? Nem tudad?

B.A.: Nem én nem tudtam, hanem a tanár!

N.Z.: Miért, tudod mi az a négyzetgyök?

B.A.: Hát az olyan, hogy négyzetre is lehet emelni, meg gyököt is lehet vonni.

AFTER ONE DAY

N.Z.: Sanyi, a tanár tudta az SQR-t?

F.S.: persze, hogy tudta, csak a Baczoni keveri a szart megint.

No comment 6.

Tale Nr.08. (néhány hónapja)

B.A.: Képzeld el! Tegnap édesanyám hozott nekem a munkahelyéről (adótanácsadó és könyvelői Kft.) nitroglicerint, hogy kísérletezzek vele.

P.B.: (Érdeklődő arccal) Tényleg? És a házatok még egybe van?

B.A.: Egybe. Kipróbáltam, mi van, ha lecsöp-pentem a padlóra. Nagyon puffant. Lett egy kis mélyedés. Aztán gyorsan betonoztam.

(Asse tuggya mijaza beton) Aztán ráhúztam a szőnyeget.

No comment 7.

Most nem jut eszembe több. Ja mégis!

B.A.: Tegnap este megfigyeltem az UFO-kat az ablakomból. Vannak nagy ablakaink.

A Baczoni ablakán ki sem lehet látni.

Befejezésül:

VÉGE

folyt.köv.

Itt közlöm a NEVERENDING STORY gépi kódú listáját:

1000 JMP \$1000

Ugyanez BASIC-ben:

10 GOTO 10

Most bazi nagy autogramok jönnek:

(Itt bazi nagy autogramok következtek — CoVboy)

Date: 1993. 02.26.

Time: 18:57

PLACE: IN NAGY ZOLIS ROOM

Mint mondtam, nem lesz megalevél. Úgyhogy ezek már az utolsó sorok. Remélem a Baczoni féle Esti Mese tetszett. Amúgy nem hülyéskedtünk, ez a Baczoni tényleg ekkora ökör.

Amúgy meg beharangozom a következőt: Ezentúl a Nagy Zoli meg én vagyunk a VCG.

Azaz a Very Clever Guys. Ma délután meg tegnap is pl. demot. boncoltunk vagy boncoltam. Nem ismered a BUBBLE IN ILC-t? Meg a FREE GRAPHIX-t, meg a NOTE WRITE-t? **(Miért, ha nem ismerem, akkor mi fog történni? CoVboy)**

Mindenképpen válaszolj!

FÁBIÁN SÁNDOR, Győr-Ménfőcsanak

Ez volt a leghosszabb levelem a 204 oldalas Gigát nem beszámítva.

Date: 1993. 02.26.

Time: 20:25

Konec (LETTEROVER) THE LETTER FROM VCG (nem W-vel!!!)

Fábián Sándor

Szasz CoVboy!

CoVboy: A nagy nekilátott borogatást

gyártani, amikor végeztem leveled elolvasásával. Hát hogy valami nincs rendben nálad az már biztos, de csípem az ilyen tagokat, akik jól elhülyéskednek, miközben elbújtanak az infó között némi hasznos szakmai anyagot is. Ebben közös a hangnemünk, és ezért is választottam leveleket a mostani Postába. Mondjuk az esti mese annyira azért nem tetszett, de legalább alkottam valami képet erről a B.A. nevű úriemberről. Fel is írtam a noteszomba, mert báncsa a csórómet. Ja, még egy dolog. A Games Centerek üzenik, hogy egy darab kazettát sem kaptak tőled, vagyis nagyon Jenő-szagú a dolog. Így aztán nehezen tudják felvenni az általad kért stuffokat.

Kisokos

Gyerekek!

Van egy szuper ötletem! Nem gondolkodtatok azon, hogy milyen kevés szabad hely van egy kb. 1 MB-ra formázott lemezen? Mert én igen! És milyen drága? Kb. 1 DM! Az ötletem a következő: Használjunk videokazettát adattárolásra! Egy kis meggyőző számítás: vevünk egy 240 perces videokazettát. Ez 14.400 sec. Egy sec. képhez a film 24 állóképet használ. Ezen a kazettán tehát $14.400 \times 24 = 345.600$ képinformáció van. Egy kép információtartalmát úgy 100 KB-nak vehetjük, vagyis az említett kazettán 34.560.000 KB, azaz 34.560 MB információ van. Ez megfelel ugyanannyi lemeznek! E mellett még a CD lemez is neveléses tárolókapacitású! Mindez 10 db. 3.5" lemez árérték! Gyakorlati megvalósítás sem ütközhet akadályba. Könyörgök, csináljuk meg!

KÁLMÁN PÉTER feltaláló, Szolnok

CoVboy: Úgy látom egy újabb Einsteinnel állunk szemtől szembe. Javaslom, hogy az ötlettel menj be a Találmányi Hivatalba. Biztos fogsz kapni egy kis cukorkát, amíg kihívják azokat a fehér ruhás bácsikat. Az ötlet egyébként első hallásra magával ragadó, ám ha belegondolunk, a megvalósítás a „Mese a ?Load Error-ról? c. történet folytatását jelentené...

Forgószinpad

CoVboy: Eltaláltad Halasi!

Helló CoVboy!

Légy oly szíves értesíts, hol tartják meg (ha egyáltalán megtartják az idei számítógépes karácsonyt. Keszthely, 1992.X.22.

PENZER GYULA, Keszthely

CoVboy: Egy nagyakarításnak mindig megvannak a gyenge pontjai. Pl. előkerülnek muzeális értékű levelek is. Nos, kedves nagyrabecsült levélíró. Elnézésetek kell kérnem, hogy levelekre csak kisebb késéssel tudok válaszolni, de tudod a sok munka. Nos, kérdéseddel kapcsolatban el kell mondjam, hogy gőzöm sincs, az idej alatt mit értesz, hiszen már 1993 júniusát írjuk. Kérlek, hogy legközelebb időben add fel a leveledet, és azt is írd meg, melyik évre gondolsz. Előre is köszi!

Hi CoVboy!

Úgy néz ki, hogy januárra össze tudunk szedni az öcsémrel 50 ezer Forintot (TI is szélvédőket mostok a Blahán? CoVboy). Ez ugye Amiga 500-ra elég, de PC-re? Ezért úgy gondoltam több részletben veszem meg a PC-t. A másik dolog: tudsz valahol olyan helyet, ahol Spectrum ROM-ot lehet kapni?

BAYER SZABOLCS, Pécsvárad

CoVboy: Hogy érted azt, hogy több részletben? 1 gépet több részletben fizetve, vagy a gépet darabonként megveve? Ez nem mindegy. Mindenesetre véleményem szerint jobban jársz, ha mindjárt a végleges konfigurációt veszed meg, mintha állandóan bővíteni, cserélni akarod benne a dolgokat. Spectrum ROM egyébként nálunk is van vagy három, itt a fiók mélyén ROM-okban hevernek a megfáradt masinák. Mellesleg abszolúte nem tudom, hol árulnak még hozzá valamit.

Cső Nyunyi!

Figyusz, azt regélik, olyan jól megy neked a HQ-n, hogy fényűző életet élsz! Adj má' tanácsot, ezt hogy lehet elérni?

TOMPA KÁROLY, Budapest

CoVboy: Erre nagyon egyszerű a recept. Menj el egy KERAVILL-ba, és vegy egy elemes zseblámpát. Ezt már megúszhatod uszkve 200-300 forintból. Várd meg az estét, majd amikor besötétedett, állj ki az út közepére, tartsd magad elé a zseblámpát, és kapcsold be. Ekkor annak rendje módja szerint egy fényyaláb indul el magad előtt úgy közel a fénysebességgel. Most kezdj el futni, de igyekezz, mert a fényyaláb eleje már isten tudja hol jár. A fényűzésre ez a legegyszerűbb recept, és — mint említettem — viszonylag olcsón meg lehet úszni!

Helló CoVboy!

A sok ökörség mellett néha igazán beszélhetnél magadról is, mondjuk pl. arról, hogy mi a kedvenc városod, meg ilyesmik.

KRESTYAN HAJNALKA, Debrecen

CoVboy: A nő nemet az e havi CoVboy Postában egyetlen levél képviselte, ezért pofátlanság lett volna kihagynom. Kedves Hajni! Leveled egyéb részleteire személyesen fogok válaszolni, nem kívánom kitergetni a szennyest. Ez a kérdésed viszont tényleg meglepett. Ilyen világjáró csavargó, mint én, vajon hol érzi igazán jól magát. Nos, az én kedvenc városom a lek-város. A lek-város Tirana neve volt még a török hódoltság alatt, mivel a törökméz és a lekvár az akkori reggelik mindennapos kelléke volt. Róla nevezték el a pénzüket is: LEK. Tirana egyébként TIR-Annából képzett szó, aki hölgy létere kamionos volt, és az albán határőrizeti szerveket a legtöbbször tudta kijátszani, hogy bejusson lek-városba. Annus pedig CoVboyné (vott), rajta keresztül szerettem meg lek-várost.

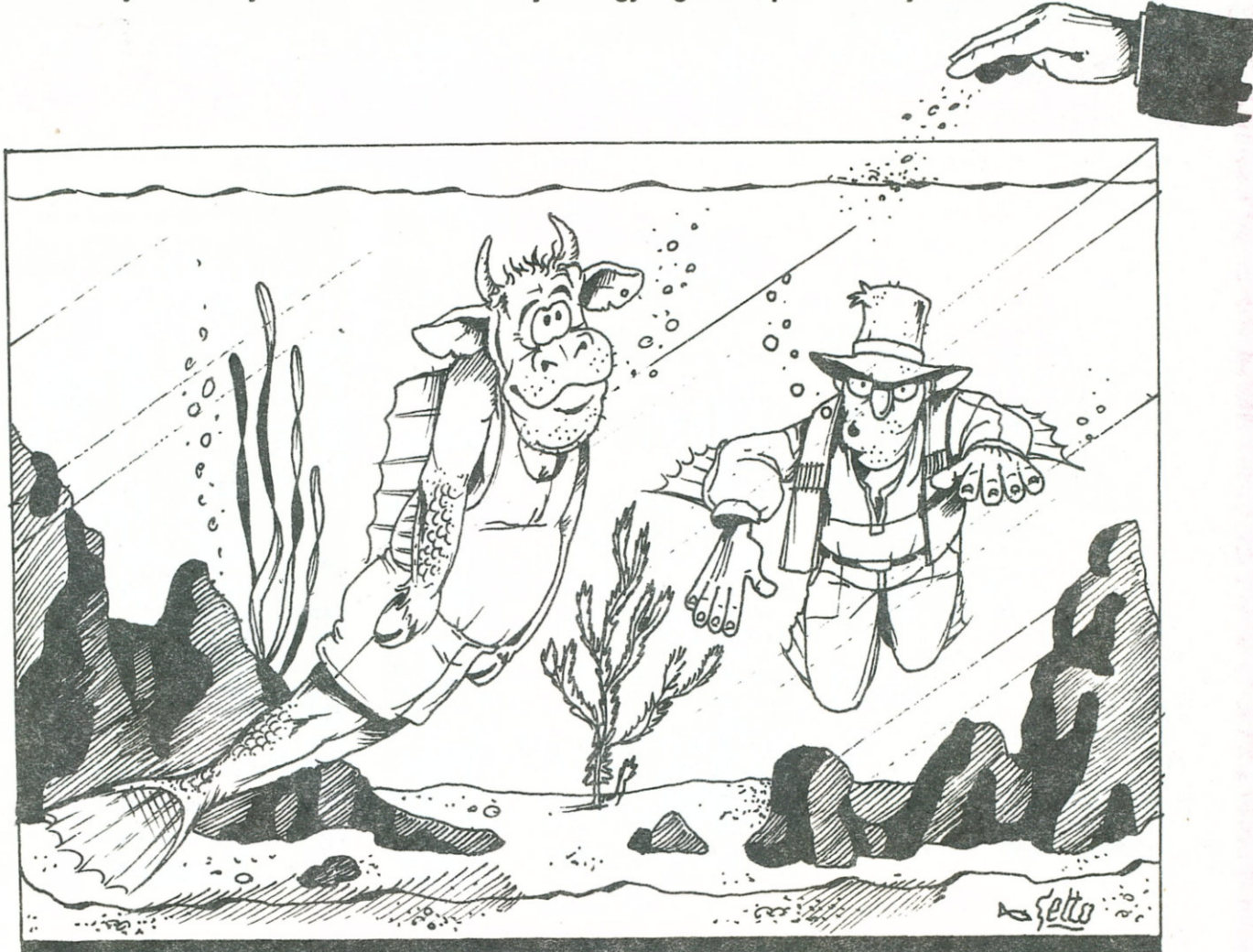
Hali CoVboy!

Miért nincsenek benne mindig a CoV-ban a levelezőlappok? (Boccs, de sz** a billentyűzetem)

GARAI MIHÁLY, Szeged

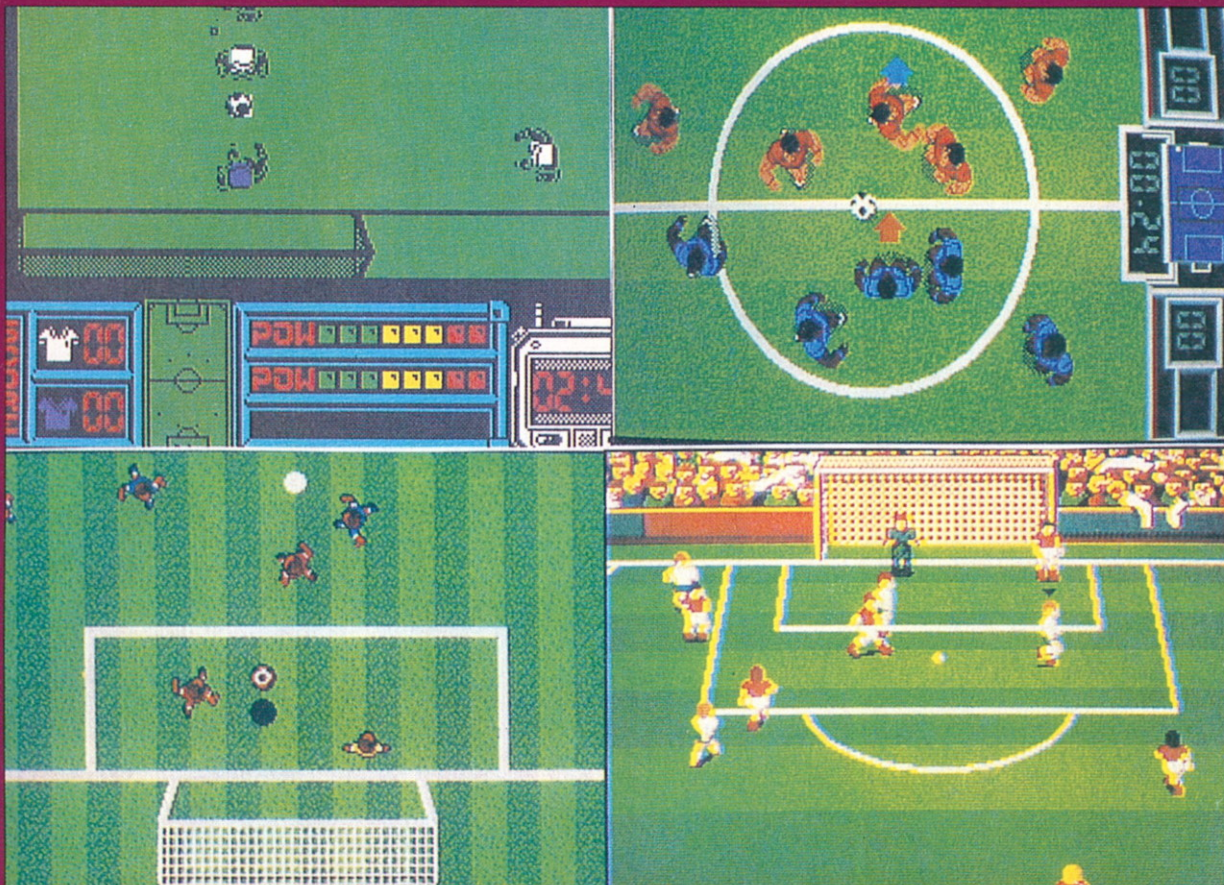
CoVboy: A levelezőlappok most nagyon el vannak foglalva a levelező észtekkel, litvánokkal, meg lettekkel.

Azt mondják Ózon-lyukas a föld. Ezért mi nyáron így fogunk napozni. Jó nyaralást mindenkinek!



PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az elmúlt havi rejtvény szövege nyomdahiba miatt tévesen jelent meg. Ezért ezúttal két rejtvényt adunk fel. Az első rejtvény a múltkorai számunk (CoV 34) rejtvényének képeivel kapcsolatos. A 4 Origin játékról készült képből 3 az ULTIMA sorozat 1-1 részéről készült, a 4. a kakukktojás. A második rejtvényünk itt lejjebb látható, és ezúttal a sportjátékok kedvelőinek lehet szerencsésük. Felsorolunk 5 játékevet, ebből 4 szerepel a képeken. Az 5. játék a kakukktojás. A játékok: Microprose Soccer, Gary Lineker's Hot Shots, Fighting Soccer, World Cup Soccer, Gazza's Super Soccer. Azok között, akik már az egyik kakukktojás játékevet eltalálják, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. Akik mindkét játékevet eltalálják, azok között pluszban egy Walkman is kisorsolásra kerül. Beküldési határidő: 1993. július 26. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernének...



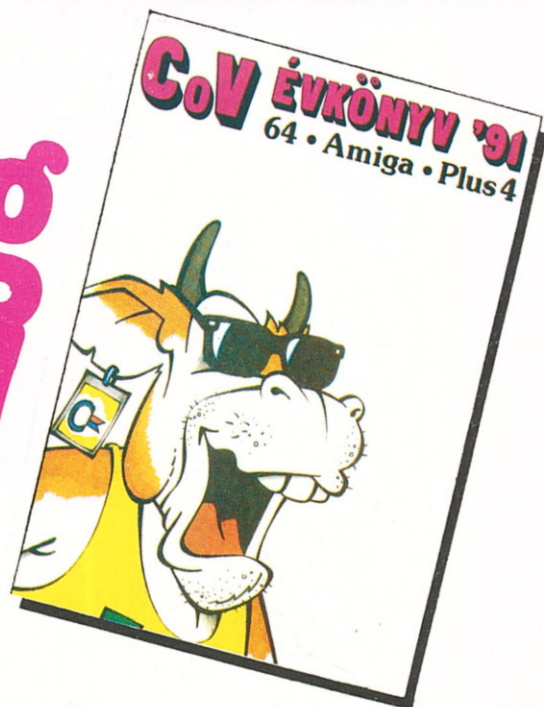
Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén
100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!

Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:

A nagyok, mert mi 1991-ben is szószátyárok voltunk: SUPREMACY / SEVEN CITIES OF GOLD / BLUE ANGELS / 688 ATTACK SUB / HERO'S QUEST; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni):** 4x4 OFF ROAD RACING / A-10 TANK KILLER / ANDY CAPP / ANNALS OF ROME / BARBARIAN 3. / BARD'S TALE III. / BEVERLY HILLS COP / BLINKY'S SCARY SCHOOL / BUCCANEER / CAPTAIN BLOOD / CAPTURED / CARMEN SANDIEGO / CHAMBERS OF SHAOLIN / DIE HARD / DRACONUS / DRAGON WARS / FLINTSTONES / GORDIAN TOMB / HEAVY METAL / LITTLE PUFF IN DRAGONLAND / MOTOR MASSACRE / NAUTILUS / OPERATION HORMUZ / PARADROID / PARALLAX / PHM PEGASUS / PROJECT FIRESTART / RED LED / RED STORM RISING / ROY OF THE ROVERS / SPEEDBALL / SPLIT PERSONALITIES / STREET ROD / STUNT CAR RACER / THUNDERCHOPPER / TOMAHAWK / UNINVITED; **PLUS/4 SAROK:** A ninja küldetése / Álom édes álom / Csavargás a gombák birodalmában / Kincsvadász / Pumpkin / Elite / Locomotion 2. / Molecule Man / Raffles / Sword of Destiny / DELi Compacker / Graphics Designer / H.C.S. Packer / Micro Vocals-, Rythm-, Bass-, Tuned-, Latin / Programozási ötletek; **ELSŐSEGÉLY:** kb. 10 oldal C64-re, Amigára és Plus/4-re, teli POKE-kal, CHEAT-tel és egyéb tippekkel; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA:** Rasztercsíkok (C64) / Freezer védelem (C64) / Egér-joystick lekérdezése (Amiga) / Sprite-ok (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE:** Final Cartridge III. (C64); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK:** GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (C64) / PERFORMANCE FORTH (C64) / Kudi 64. (C64) / Gamebasic (C64) / Hires-Master (C64) / NOISE TRACKER/PRO-TRACKER (Amiga).



ACOMP

Számítástechnikai Kft.
1141. Budapest, Álmos vezér útja 17.,
Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

ELKÖLTÖZÜNK!

Az ACOMP Számítástechnikai Kft. címe
1993. június folyamán változik! Új címünk:
1135 Budapest, XIII. Szent László út 74/A. Tel.: 149-6165

Commodore Amiga 500	29.500,- Ft		
Commodore Amiga 500 Plus	31.900,- Ft		
Commodore Amiga 600	31.900,- Ft		
Commodore Amiga 600 / 40 MB HD	53.500,- Ft		
Commodore Amiga 1200	54.900,- Ft		
Commodore Amiga 1200 / 40 MB HD	74.900,- Ft		
Commodore Amiga 1200 / 80 MB HD	87.900,- Ft		
Commodore Amiga 4000/040/6MB/120MB +4MB RAM modul	269.000,- Ft 29.000,- Ft		
Commodore A-520 TV-Modulátor	3.500,- Ft		
Commodore C-64/II	8.890,- Ft		
Commodore C-64 + joystick + játék	9.390,- Ft		
Commodore C-128D	24.990,- Ft		
Commodore 1541/II Floppy	10.990,- Ft		
Commodore 1802 monitor	24.990,- Ft		
Commodore Datassette	1.750,- Ft		
Commodore MPS 1230 printer	19.800,- Ft		
Commodore 1084S stereo-color monitor	28.900,- Ft		
Commodore 1085S stereo-color monitor	27.900,- Ft		
Commodore 1942 Multisync monitor	51.900,- Ft		
512 Kb órás memóriabővítő	3.200,- Ft		
2.0 Mb órás memóriabővítő	9.900,- Ft		
1.0 Mb-os chip bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.500,- Ft		
1.0 Mb-os órás chip bővítő Amiga 600-ba	5.900,- Ft		
1 Mb / 4 Mb Fast bővítő Amiga 1200-ba	????,- Ft		
Quickshot II Plus joystick	640,- Ft		
Quickshot QS - 123 analóg joystick	940,- Ft		
The Bug mikrokapcsolós profi joystick	2.990,- Ft		
NoName 3.5" DS/DD lemez	450,- Ft		
NoName 3.5" DS/HD lemez	680,- Ft		
NoName 5.25" DS/DD lemez	190,- Ft		
NoName 5.25" DS/HD lemez	360,- Ft		
Maxell 3.5" MF2-DD lemez	890,- Ft		
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1.550,- Ft		
Maxell 5.25" MD2-HD lemez	790,- Ft		
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	360,- Ft		
Fuji 5.25" MD 2HD lemez	690,- Ft		
Profex 3.5" DS/DD lemez (11 db/form.)	760,- Ft		
Profex 3.5" DS/HD lemez (11 db/form.)	1.090,- Ft		
Amiga Action Replay MK.III. + könyv	9.990,- Ft		
4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1.890,- Ft		
C-64 / C-128 Mouse	2.500,- Ft		
Swiftly Amiga/Atari Mouse 3 gombos	2.500,- Ft		
		C64 MIDI + szoftver	6.500,- Ft
		C64 Action Replay Mk.VI. + kézikönyv	5.900,- Ft
		NORIS MB-80 3.5"-os lemeztartó (80 db-os)	390,- Ft
		NORIS DB-100 5.25" lemeztartó (100 db-os)	390,- Ft
		Noris üveg 14" monitorfilter	1.990,- Ft
		Noris hálós 14" monitorfilter	590,- Ft
		Mouse pad	200,- Ft
		Soundblaster Pro-2 DeLuxe hangkártya	18.900,- Ft
		Soundblaster 16 (16 bites) hangkártya	26.900,- Ft
		Rocgen Genlock for Amiga	9.990,- Ft
		Rockey Adv.Video Keying for Amiga	24.900,- Ft
		Roctec-332 Amiga slim külső drive	9.490,- Ft
		Roctec-382 Ivory antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
		Roctec-382 Black antivirus Amiga drive	9.990,- Ft
		Roctec-362 Amiga belső drive	8.500,- Ft
		Rochar HD kontroller A500/A500+	17.900,- Ft
		+ 80 MB Hard Disk	42.900,- Ft
		+ 1 MB Simm RAM	4.990,- Ft
		Midi Amiga Interface	2.990,- Ft
		Handy-scanner + Interface Amigához	13.900,- Ft
		Boot Selector Amigához	1.490,- Ft
		Stereo hangdigitalizáló Amigához	6.900,- Ft
		Trackball Amigához	3.590,- Ft
		Amiga Magazin (német) újság	450,- Ft
		Power Play (német) újság	450,- Ft

Viszonteladóknak óriási árkedvezmény!
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFA-t is tartalmazzák!
Nyitvatartás: 9-18 óráig, szombaton: 9-13 óráig.
Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!