

Commodore Világ

Nr. 46/47.

VI. évf. • 1994/7-8.

ISSN 0866-0808

COM-WARE ©1994

Ára: 278,- Ft



9 770866 080027

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

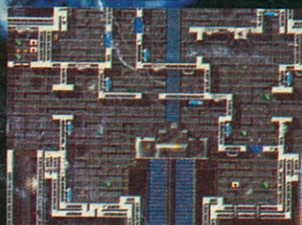
C-64 MIX

2 NAP 4 ÓRA
STÜMP IN SECRET
MISSION

QUEST FOR THE
HOLY GRAIL



ALIEN BREED 2.



AIR SUPPORT



DAS BOOT



The knowledge gained through the XCom project is lost forever. You have failed to save the earth.

EPIC



BLOODNET



WFO

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

A Gálya



Kiadja és forgalmazza (C64-re, csak mágneslemezen): COM-WARE Kft.

A Wasted Time c. program ára: 599,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

A Gálya c. program ára: 799,- Ft (ÁFA-val + postai és kezelési költséggel)

Megrendelhető: COM-WARE Kft, 1519 Budapest, Pf.: 363 (1114 Bp. XI.Vásárhelyi P.u.8.).

Megvásárolható: ComputerBooks Kft, Bp. XII. Tartsay V.u.12., az ACOMP Kft.

szaküzleteiben, valamint az impresszumban feltüntetett számítástechnikai szaküzletekben.

JÖN - JÖN - JÖN

SINGLE EXTREME FREEDOM

Jó hír a stratégiai játékok kedvelőinek. Az ALICE Software stúdió jóvoltából hamarosan megjelenik egy kizárólag 2 joystickkal játszható kaland-stratégiai játék C64-re, csak mágneslemeze.



Korban és stílusban elég nehezen helyezhető el, a korai középkor és a XX. század jellemző vonásai egyaránt megtalálhatók benne.

Előjegyezhető a CoV címen keresztül. Ára: 699,- Ft (ÁFA-val, postai és kezelési költséggel együtt, vagyis ennyit kell fizetni a postásnak!)

Számítógépes POKE & TRICKS LEXIKONJA

Több ezer
POKE,
CHEAT,
és tipp

C64-re, Amigára,
PC-re és konzolokra
Megjelenik: '94 őszén
Ára: 699,- Ft helyett
előfizetéssel: 499,- Ft

Commodore Világ VI.évfolyam, 1994/7-8.szám

Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Borító: Bastards/Slideshow (Amiga)

Összeállították: Én és a többiek

Belső grafika: Müller Mihály

Elsősegély rovat: Molnár Zsolt (DoT)

C64 felhaszn. rovat: Kószó József (JOE)

Amiga felh. rovat: Török Csaba (CSIKA)

PC felhaszn. rovat: Werner Zsolt (DADA)

Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)

Állandó munkatársak:

Bors Gábor (Bryan)

Homoki Péter (HáPi)

Sitku Tibor (TIBSOFT)

Külső munkatársak:

Szabó Csaba

Sánta Csaba (SanTheE)

Csernoch János (Jean)

Papp Attila (PAPA)

Szerkesztőség: 1114 Budapest

XI.Vásárhelyi P.u.8.

Postacím: Com-Ware Kft (CoV)

Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni!

Bankcím: Ide ne ír levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papírust. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk közpénz szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkezelési Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális társaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárúsító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:

ACOMP Kft., (címeik ld.hátul)

SZAMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.

Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.

MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.

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

CILI-BAZAR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.

QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.

BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.

AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.

TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.

RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

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

A CoV 48. száma szeptember
harmadik hetében jelenik meg

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék, nyeremények és egyébek...	1
Épp ez jutott eszünkbe...	1
NEWS	2
C64 MIX (C64)	4
Elvira 2	4
Flimbo's Quest	4
Liverpool	4
Onfield Football	5
Pitfighter	5
Slicks	6
Speedball 2.	6
Star League Baseball	7
Terminator 2.	7
Up Periscope.	8
Winter Super Sports	9
Stümp In Secret Mission (C64)	9
2 Nap 4 Óra (C64)	11
Quest for the Holy Grail (C64)	12
Ultima VI. (C64, Amiga, PC)	14
Air Support (Amiga, PC)	14
Das Boot (Amiga, PC)	16
Alien Breed 2. (Amiga 1200)	20
EPIC (Amiga, PC)	21
Bloodnet (PC)	28
Hirdetések	33
Elsősegély (C64, Amiga, PC)	41
UFO (PC)	44
Fantasy rovat (befejező epizód)	49
ADVENTOUR	51
Lords of Chaos (C64, Amiga)	51
TökösMákos	52
Settlers (Amiga)	52
Betrayal At Krondor (PC)	53
Plus/4 sarok	54
Mindenféle	54
Majdnem NEWS, Csüt-hegyek	54
SENSITIVE térkép (25-28. szintek)	55
C64 (felhasználói rovat)	55
EASY SCRIPT	55
Képcsikozás #2	56
Amiga (felhasználói rovat)	56
Tömörítők	56
DMSWIN	57
BigAnim 3.3	57
Hanna&Barbara Animation Workshop	58
PC (felhasználói rovat)	59
Rasterbar	59
ADLIB-téma	61
RANDOM/RANDOMIZE	62
SCROLL-rutinok	62
TEXT-file-ok konvertálása	63
PCX kirakó!	64
Forgókinpad	64
GETTO Komiksz #3.	65
CoVboy Posta	67

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Horváth László, Alsón. apáti (940011293)

Király Péter, Sz. szentmiklós (940010358)

Sándor Mihály, Szentes (940011111)

Takáts Iván, Bp.IX. (940020470)

Varsányi Zoltán, Bp.XX. (940020301)

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt van a nyár itt van újra... ja, az egy másik évszak. Mindegy a lényeg ugyanaz. Ezúton hivatalosan is szeretnénk bejelenteni: a CoV idén immár másodszor időben megjelent — lehet tapsolni (Én nem lennék ilyen biztos a dologban — CoVboy).

A taps elcsendesedik, füttyök alábbhagynak, kezdődhet a bevezető.

Itt van a nyár itt van újra... ja a bevezetőt már egyszer elkezdtek, akkor folytassuk. Öszintén sajnáljuk, hogy a nyári pihenés kellős közepén ilyen mélyre kellett nyúlni a zsebetekbe, de most a július-augusztusi számot egyszerre tartjátok a kezetekben (Mi? Asztaltáncoltatásról már hallottam, de CoV táncoltatásról? — CoVboy).

Mi bizunk benne, hogy a dupla ár valóban tükrözi a dupla információ mennyiséget, mely tartalom összeállításában szem előtt tartottuk a leveleitekben és a kérdőívekben szereplő véleményeket, kéréseket.

Az első és leginkább sokakat érdeklő kérdéscsoport azzal foglalkozott, hogy ki ez a sok „külső munkatárs” a CoV-nál, „miért nem Ti írtátok az újságot, mint régen”, „hogyan lehet valaki külső munkatárs” meg ilyesmi. Nos mindjárt előre szeretnénk bocsájtani, hogy a CoV-nál „főállásban” dolgozók elég régen nem írnak cikket a CoV-ba, elsősorban azért, mert nincs rá idejük. A másik lényeges dolog: régen sem csak mi (1.75+CoVboy) írtuk az újságot, csak nem volt divat a cikkek alatt a nevet feltüntetni. Ebből persze akkoriban mindenki arra következtetett, hogy az egész CoV 2-3 ember műve, holott külső segítség akkor is volt bőven. Nos, mi úgy gondoljuk, nem az a lényeges, hogy milyen név szerepel egy cikk alatt, hanem az, hogy maga a cikk megfeleljen a szerkesztőség és az olvasók elvárásainak, vagyis mind tartalmában, mind stílusában igazodjon a CoV által évek óta felvett irányvonalhoz. Ebből az is következik, hogy „külső munkatárs” bárki lehet, aki ennek meg tud felelni, akít a téma bővebben érdekel, annak levélben bővebb felvilágosítást tudunk nyújtani.

Ejtsünk pár szót a kérdőívek további feldolgozásáról. Nos, az előző számunk és a mostani számunk lapzártája között eltelt pontosan 3 hét alatt úgy 450 db. újabb kérdőív pottyant be a postafiókba. Ahogy azt sejtettük, lényeges változás nem állt be az előzőekben közölt adatokhoz képest, az 1 % alatti differenciákat nincs sok értelme közzélnünk, most itt csak azokra térünk ki, amit esetleg érdemes megjegyezni. Az elsődleges géptípusok vonatkozásában a C64 és PC aránya kiegyenlített, egyaránt kb. 39,5 %. A másodlagos géptípusok között a PC tovább növelte eddigi is elsőprő előnyét, az eddigi 66,9 %-ról 70,5 %-ra, ezzel szemben itt az Amiga aránya csökkent drasztikusan. Az Amigákon belüli arány lényegében nem változott, a PC-ken belül továbbra is megvan a mintegy 20 %, akiknek még nincs legalább 386-os konfigurációjuk, viszont a VGA tovább emelkedett 90 % körüli mértékre, és a hangkártyák aránya is javult, elsősorban az SB verziók javára. Jelenleg kb. 50 % azoknak az aránya, akik nem rendelkeznek hangkártyával. Érdekes módon a kedvező rovatok vonatkozásában a legutóbb feldolgozott mintegy 450 levél kitöltői között kb. 20 %-os tetszésindexet kapott a Fantasy rovat, ezért Jahny maestro szabad utat kapott a rovat befejezéséhez, egyébként azzal mi is egyetértettünk, hogy csúnya dolog volt csak úgy leléni a rovatot akkor, amikor az előző számban úgy hagytuk abba, hogy folytatjuk... A Posta és a játékleírások továbbra is kb. 70 %-os aránnyal vezet, viszont nőtt a Felhasználói rovat iránti érdeklődés. Ezen belül további feldolgozást végeztünk, és meg kellett állapítanunk, hogy a jelenleg kb. 37 %-os tetszésindex a következőképpen épül fel: 20 % C64-esek, 20 % Amigások, 60 % PC-sek. Ez lényeges, hiszen a Felhasználói rovat ezen hármas információit tartalmazza, és indokoltnak láttuk a tartalmi arányokat is aszerint súlyozni, amilyen ezen belül a géptípusok aránya. Ezt már most figyelembe vettük. A rejtvény tárgyában továbbra is negatív az általános hozzáállás, csakúgy mint a konzolos rovatval kapcsolatban. A

legjobb CoV sorszámai között szerepelt egy elírás, a 42. szám kétszer szerepelt, ott a X. helyen 32-nek kellett volna lennie.

Nos, sokan várták a CoV 45-ben a nyertesek listáját, vagyis azt, hogy a kérdőívet 1994. május 31-ig beküldők közül kik nyertek. Miután a 45. számunk lapzártája május 31. előtt megtörtént, ezért maradt ki ez a dolog a múltkor, viszont a sorsolást június 10-én megejtettük.

1 db. SEGA Megadrive-ot nyert 1 játékkal:

Albert Zsolt, Debrecen
1-1 CoV ajándécsomagot nyertek:
Ambrus Tibor, Szigetszentmiklós
Balázs Sándor, Szeged
Benák Róbert, Bácsalmás
Bendik Marcell, Budapest XIX.
Benkő László, Budapest IV.
Benkő Péter, Miskolc
Bernáth Krisztián, Pécs
Bíró Szilárd, Budapest XXII.
Duttrai János, Békéscsaba
Eberhardt Gusztáv, Sopron
Gyöngyösi Csaba, Ujszász
Kovács Szabolcs, Kiskunhalas
Nadray Kolos, Budapest V.
Petruska Szabolcs, Erd
Poczik István, Esztergom
Seres Anita, Szeged
Vadas Ádám, Budakeszi
Varga Zoltán, Budapest VI.
Zalavári Tibor, Szerencs
Zoltán Tibor, Miskolc

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményüket postán fogják megkapni!

Záporoznak még most is a levelek, most lesz tábor vagy nem lesz tábor. Ezúton kérünk elnézést attól a kb. 800 kérdőív kitöltőtől, aki részletes tájékoztatást kért a nyári CoV táborról, és nem kapott. Ennek az volt az oka, hogy nem volt mit küldeni, üres borítékot meg nem akartunk postára adni. Nos egy lényeges dologt szeretnénk megjegyezni. Sokan félreértettek bennünket. Mi egyáltalán nem ígértünk olyat, hogy lesz, maximum azt írtuk, hogy terben van, így alaptalannak tartjuk azokat a vádakot, miszerint miért ígérünk valamit, ha nem tartjuk be. Egyszóval valóban tervben volt egy CoV tábor, minő véletlen éppen Velencén, s minő véletlen #2, éppen július közepén, minő véletlen #3, faházakban... s sorolhatnánk a véletleneket. Ez amolyan MESE A CoV TABORRÓL. A véletleneket csak azért említjük, mert végül is lesz Számítástechnikai tábor véletlenül éppen Velencén, véletlenül faházakban történő elhelyezéssel, véletlenül éppen július közepén, csak éppen nem mi szervezzük, hanem a GURU stábjá. Előttörténet: úgy április közepén össze(d)ült a kibővített CoV stáb, hogy kiskakozza, melyik az az időpont a nyáron, ami mindenkinek megfelelő. Nos, miután szinte mindenki csak uszkve 1-2 hetet kíván a nyáron kis hazánkban tartózkodni, úgy tűnt, hogy a július közepe a mindenki számára megfelelő időpont. Illetve csak lett volna, mivel közben kiderült, hogy ez pont a HQ góréjának (gy.k.1.0) nem megfelelő, így átmenetileg le lett fújva a tábor. Eközben DADA szétkürtölte a hírt az IRC-n, meg minden elérhető hírforráson keresztül... 1 hónap telt csak el, és mi is csak a GURU-ból értesültünk a dologról: Velencén számítógépes tábor lesz július közepén. Egy ismert szlogen jut erről az eszünkbe: „A történet a képzelet szüleménye, az itt olvasottak kitalált személyek,

min-en egybeesés a valósággal csak a véletlen műve lehet...”. Lehet...

Következő témánk, új kiadványok. Első és leglényegesebb hírünk, megszületett a kis szörnyecske. Vagyis a PC-s játékok c. könyv borítóján somolygó nyavalyáknak gyermekük lett. Ugy hívják, hogy: **PC-s játékok 2.** Bővebben lásd a borító hát-só/belső oldalán.

Hamarosan megjelenik a 2 gyűjteményes kiadás, két exkluzív Különszám, a **CoVboy Világ** és a **Getto Világ**. Ezek viszont csak korlátozott példányszámban jelennek meg az 5 éves jubileumra. Szigorúan megszállott CoV gyűjtőknek!

Ősszel jön ki a piacra egy nagyszerű kiadvány, berhelőknek. A **Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja** több ezer POKE, cheat, tipp, trükk ABC rendbe szedett összefoglalója, valamint részletes info géptípusonként a berhelés lehetőségeiről. Nagy Britanniában már hagyomány van az ehhez hasonló kiadványoknak, pl. a **CORISH's Computer POKES Guide** kb. az ötödik kiadását éli meg, s úgy 50.000 példányban kelt el minden kiadása a Brit szigetektől a CoV HQ-ig. Reméljük, hazánkban is nagy sikere lesz egy ilyen könyvnek, hiszen nem előfizethető egy megszállott számítógéprajongó táskájából. Annyit elárulhatunk, hogy ebből a kiadványból a Plusi már kimarad, viszont a C64, Amiga, PC mellett a konzolos gépek tulajdonosai is rengeteg tippet találhatnak majd benne. A könyv már előfizethető a befűzött csekkel segítségével. Bővebb információt a szeptemberi számban fogtok találni.

Kérdés #sokadik: Mikor jelenik meg végre a **SINGLE EXTREME FREEDOM C64-re?** Nos, erre a legilletékesebb — **Tarnóczy Tamás** — az **Alice Software Stúdió** vezetője tudna választ adni, de még ő sem tud. Legutolsó információink, hogy valami BUG-ra akadtak, és megegyeszer letesztelik az egész játékot, mielőtt átadják a forrást a sokszorosításra.

Még egy dolog. Rágódtunk ezen a mag-neslemezes CoV cikk-gyűjtemény dolgon. Nos, tömörítve jelenleg minimum 20 lemezen tudnánk kiadni az eddig megjelent kiadványaink szöveganyagát. Ez csak lemezárbán majdnem 1.000(!) Ft-ot jelent, és akkor jönnek hozzá a járulékos költségek (valakinek le kell másolnia a lemezeket, csomagolni, postázni stb.), jön rá a postaköltség... Egyszóval még rágódtunk rajta, mindenesetre üzenjük **Urbán Tominak** Szolnokra — aki úgy 500,- Ft körüli áron reálisnak tartaná egy ilyen lemezes CoV archívum megjelenítését —, hogy ha tud nekünk szerezni jó minőségű 5.25"-os HD-s lemezeket 15,- — 20,- Ft/db. áron, akkor lehet róla szó. O.K. **Tom**i, várjuk a visszajelzést!

Hát ennyi úgy hirtelenjében bevezetésnek, szaladjatok gyorsan a st(r)andra, hogy azután fejrissulve ugorjatok beljebb (**Hova? A st(r)and belsejébe, vagy az újság végére? — CoVboy**).

Vizslát szeptemberben, ezt a pár oldalt meg addig osszátok be valahogy, ha jól számoltuk, kb. 1 oldal jut minden napra... (**Ez nagyon kb. volt — CoVboy**)

Az e havi NEWS amolyan villáminformációkból fog állni. Egyrészt azért, mert ez a — valamivel több, mint — 1 oldal kevés ahhoz, hogy minden játékról 20 mondatot írjunk és képet is rakjunk mellé, másrészt meg ez volt az utolsó fejezet a lapzártá előtt és jelen sorok írójának már

nagyon tele volt a... a winchestere, és állandóan DISK FULL-t jelzett, meg aztán az is idegesítette, hogy kongott a HQ az ürességtől, ugyanis a többiek már rég elhúzták a csikot — hisz nyár van vagy mi a fene... Még mindig van hátra vagy 290 sor, hogy ilyenkor nem bír áramszünet

lenni. Na jó, úgy látom nem úszom meg, akkor lássuk a termést: A C64-eseknek ezúttal nem sok hírlíkn van. Pontosabban az a hír, hogy nincs hír. Az előző szám lapzártája óta kb. 2 hét telt el, s eközben nem jött C64-re említésre méltó anyag. Sebaj, majd szeptemberben bepótoljuk.

NEWS

Adventure/RPG

— PC CD-ROM —

A kulisszák mögül kiszivárgott hírek szerint már csak heteket kell várunk az oly népszerű **Lands of Lore** második részére. A **Westwood** kalandjátéka várhatóan csak CD-re jön ki.

— PC —

Alig, hogy túl vagyunk a **Kyrandia 2.** okozta megrázkodtatáson, a **Virgin/Westwood** csoport már melegíti a tenyerét, hogy felmarcolják a **Kyrandia 3.** értékesítéséből szár-

mazó első font-kötegeket. Erre mi is kíváncsiak vagyunk! Majdnem elfelejtettük. A **Virgin** hamarosan megjeleneti a **The 7th Quest** folytatását is. A **The 11th Our**-ban eltűnt barátnőnknek kell megkeresnünk egy kastélyban. Jó kis horror...

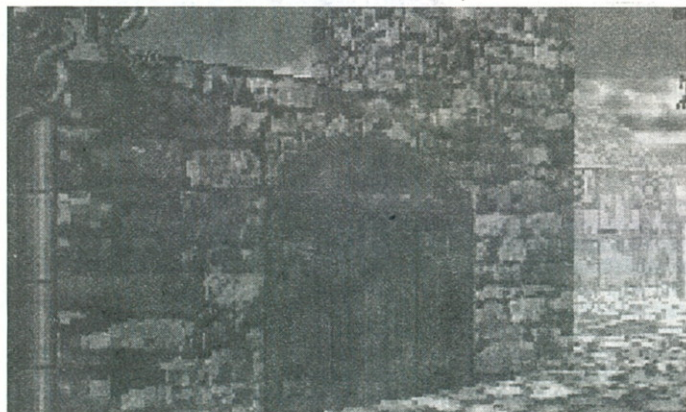
— Amiga, PC —

Sokat vártunk rá, és végre megérkezett. Igen-igen a — kivételesen nem angol címmel megjelent — **Das Schwarze Auge II.**, melynek alcíme: **Sternenschweif**. Az **Attic/Fanpro** kivételesen nem angol cég (na vajon melyik or-

szágba valók?) (Svájciak? — **CoVboy**), ezúttal sem kíméli a spirálfüzetek lapjait. A 3D labirintusok felterképezéséhez, és a kockásfüzetek vásárlásához sok sikert kívánunk!

— PC CD-ROM —

Ha azt mondjuk **New World Computing**, mi jut az eszetekbe. Hát persze, hogy a **MIGHT & MAGIC** sorozat. Jól sejtettük, hogy ez a sorozat is a **Neverending Story** elemeit fogja viselni. Nyakunkon a VI. rész! Ezt valószínűleg a **CoV** olvasók is a nyakukon fogják érezni...



A fekete szem visszatérése — **Das Schwarze Auge II.** (Amiga)



Ismét a LORE-ok földjén — **Lands of Lore II.** (PC CD-ROM)

Arcade

— PC —

Az **Alien Breed**-hez hasonló piff-puff kategóriás játékok legújabb darabja látta meg a napvilágot az **Apogee** jóvoltából. A **RIPTOR** (Ez a modern disznótör, a koca fejhallgatóval a fején monoton rőtögéssel sétál a kés alá — **CoVboy**) a maga kategóriájában semmi újat nem tartalmaz. Kár érte feláldozni azt a 16 MB(!)-ot a win-sinkben.

— Amiga —

Apokalipszis MOST! Kiáltottak fel a **Virgin** menedzserei, és pezsgővel koccintottak, hogy több órányi nyüglődés után végre kitárlták, mi legyen a neve a legújabb helikop(á)teres akciójátékuknak. A **Choplifter** beütésekkel felöltöztetett **Apocalypse** sem hangban, sem grafikában nem nyújt totális káprázatot, de azért el lehet vele repkedni egy darabig... Ja a játék lényege mi más lenne, mint **Vietnam**ban rekedt honfitársaink kimentése a fogolytáborokból.

— PC —

Ez aztán a presztizs! Mármost, hogy a **Prestige** egy ilyen akciójátékkal képes kijönni PC-re 1994-ben. A **Doofus** egy mesevilágban játszódik, ahol egy kisfiúval kell mindenféle mutáns gombák és repülő mókusok között különféle tárgyakat gyűjtögetnünk. Hááát? A mindösszesen 800K-s, játék kapott vagy 40 %-ot odakinn. Egyetértünk!

— PC —

A **Millenium** legújabb bányajátéka a **Diggers** nevet kapta. Nem nagy durranás.

Szimuláció, Sport

— PC —

A nagy armada harmada. Valhonnán ismerős ez a szlogen, nem? Szóval **Chris Roberts** még mindig megpróbálja úberelni saját magát. Hamarosan megjelenik az **Origin** gondozásában a **Wing Commander** sorozat legújabb epizódja a **Wing Commander Armada**. Az új Multi-Playe opció lehetővé teszi az egymás elleni játékot Modemen, hagyományos számítógépes hálózaton keresztül is.

— Amiga 1200, PC —

A **Bundesliga Manager** sorozat már éppen elég borsot tört a C64-esek orra alá is, főként hogy a 2.0 és a 2 között lényegében csak annyit különbözött volt, hogy az egyik német a másik meg angol nyelven kommunikált velünk. Nos, a **PRO** után itt a leg-

újabb a **Bundesliga Manager 3: Hatrick**. A **Software 2000** egyelőre csak Amiga 1200-esen adta ki a játékot, de tervezik a PC-s változat megjelenítését is.

— PC —

És még mindig football. A Világbajnokság idején debütál az **EMPIRE SOCCER'94**, amelyet — minő véletlenség — az **Empire** hoz ki a piacra. A felülnézeti fociprogramba számos új taktikai elemet építettek be, így a foci örültjei biztos megtalálják számításukat.

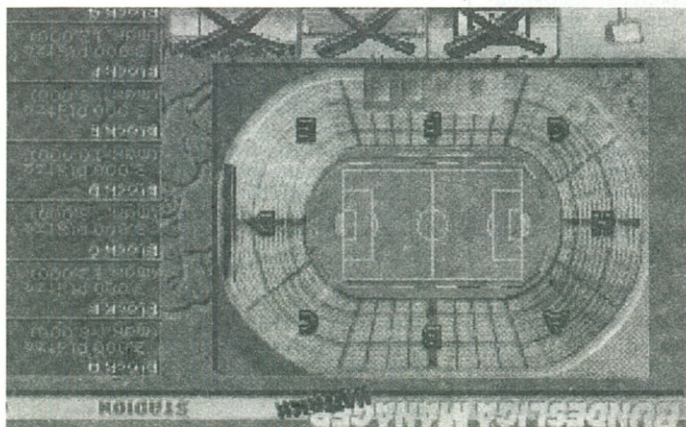
— Amiga —

S ha már a focinál tartunk, azért az Amiga 500-zal rendelkezőknek is van mit a tejbe (Pfüj! — **CoVboy**) aprítani. A **Sierra Soccer** kivételesen nem a **Sierra** terméke, de a név találó, állítólag így majd többet fognak belőle eladni. Ez aztán a design, jövőre majd mi is **Sierra Világ** leszünk... A

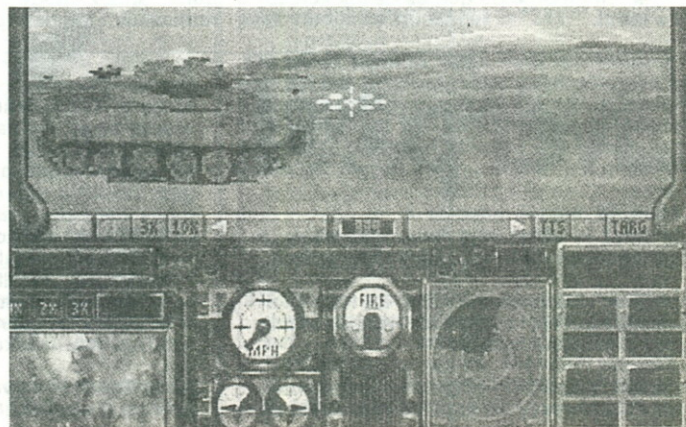
Dynamix fociprogramjában egy VB-t (válaszborítékot? — **CoVboy**) szimulálhatunk. A 27 csapat között van egy biánkó is, ez lennének mi. Így legalább hazánkat is képviselheti egy csapat, ha már a programozók a másik 26-ból kihagyták.

— PC, CD-ROM —

Úgy gondoljuk, nem kell különösebb kommentár az olyan jó kis tankszimulátorokhoz, mint **M1 Tank Platoon**, **M4 Sherman** stb. Nos, a **Novalogic** a nyár végére kihozza a piacra minden idők legprecízebb tankszimulátorát. Az **Armored Fist**-nek semmi köze a karate-hoz, a játékban választhatunk, hogy egy **M1A2**, egy **M3 Bradley IFV** pilótaüléséből szemléljük a világot, de akár egy ex-szovjet **T80**-as, vagy **BMP** önjáró löveg kapitányaként teljesíthetjük küldetésünket. A 3D perspektíva kivitelezésében a **Comanche** rutinjait használták fel.



Már megint a margarin menedzser — **Bundesliga Man. 3.** (A1200)



Nincs nafta, mehetünk TANK-olni! — **Armored Fist** (CD-ROM)

C-64 m iX

Elvira 2.



Most leírjuk, hogy az **ELVIRA 2** miben tér el a PC és Amiga verzióktól, mivel ez a '92-es Évkönyvből nem igazán derült ki.

Az emeleten keressük meg a gyermekmegőrző szobát és vegyünk fel a labdát (**RUBBEL BALL**). Majd menjünk a könyvtár ajtajához és ha megjelenik a szellem clickeeljünk a labdára és ha a nyíl helyett a kéz van, vigyük a kezét a szellemre, majd engedjük el a tűzgombot. Menjünk be ezen az ajtón, melyet a szellem őrzött. Keressük

meg a **Reference** címjegyzéket és alatta a mérgekről szóló könyvet (**EVERYMAN'S POISON HANDBOOK**). Olvassunk bele, majd ha megjelenik egy kiírás a nálunk lévő tárgyak helyénél, tegyük vissza a könyvet (**EXIT**), és használjuk a helyszínen lévő tárgyak előhívása ikont (jobb felső). Megjelenik a recept és tegyünk úgy mintha meg akarnánk szabadulni ettől a tárgytól. Ekkor megjelenik a recept a nálunk lévő tárgyaknál. Menjünk az ebédlőbe, az ételfedőt még hagyjuk! Nyissuk ki a tolóablakot és a spejzba jutottunk. Vegyük fel a bort, sajtot, húst, és a kenyeret. Az itt lévő ajtót nem tudjuk kinyitni, ezért süssünk el egy **fire ball**-t. Most ha kinyitjuk az ajtót egy nő érkezik, öljük meg **ICE DART**-tal. Távozzunk az ajtón át! Előttünk egy újabb ajtó, de jobbra egy lépcső van. Menjünk le itt, majd vegyünk 180°-os fordulatot és jobbra meg balra 2 ajtót találunk. Egyikben egy labordocentet találunk, a másikban pedig egy merev gépembert. Ennél a gépembernél vegyük fel a szívet (**HEART**). Agyat (**BRAIN**), akváriumot (**PRESERVED ARM**), kémcsöveket és a lombikot mely **PURPLE LIQUID**-ot tartalmaz. Menjünk a másik szobába, de mielőtt bemennénk, vegyül fel a labori ruhát (**LABORATORY COAT**, kosztümszoba), a parókát és a szemüveget (**MAKE-UP** szobában van az utóbbi 2.).

Most már bemehetünk. Használjuk a beszélgetés ikont (bal középső) válasszuk az 1. pontot, majd a könyvtárban talált receptet vigyük rá a labordocensre. Megcsinálja nekünk a mérget. Távozzunk a pincéből, majd forduljunk jobbra. menjünk be ezen az ajtón, a konyhába jutottunk. Vegyünk fel mindent, amit csak lehet, majd távozzunk azon az ajtón át, melynek üres a fogasa. Itt öljük meg a zombit és újra kijutottunk az

előszobába. Forduljunk jobbra, itt megint az ebédlő bejárata van. Mégegyszer jobbra és a falon lógó barométert vegyük le. Menjünk újra az ebédlőbe és emeljük fel az ételfedőt. Az illetőnek a vére kicsurog. Figyeljük meg hogy hova. clickeeljünk oda, és az eredmény egy kámcsonyi vér, de ezt a műveletet csak akkor tudjuk végrehajtani, ha megvan a kémcső!

A gyermekmegőrző szobával szemben van a vámpír szobája. Csináljunk meg a **COURAGE** varázslatot a spejzben talált borból. Nyissuk ki az ajtót, igyünk meg a varázst mármint a courage-t és lépünk be. Az élmény után vegyük fel a spárgát és a párnából a hangvillát. A kísértetnél a fotón kívül találunk 1 kulcsot is.

Ezek a varázslatok nincsenek meg C-64-en. **ANTIDOTE**, **BREAT UNDERWATER**, **BUONYANCY**, **DETECT MAGIC**, **ENCHANT WEAPON**, **GLUE**, **ILLUSION**, **MINDLOCK**, **TELEKINESIS**, viszont helyettük van 2 másik varázslat.

Az egyik a **NOVA** — gyúlékony likőr A másik **COURE WOUND** — szenteltvíz.

A többit pedig így lehet elkészíteni: **RESURRECT** = szív (**HEART**) + agy (**BRAIN**) + akvárium (**PRESERVED ARM**) —> Feltámasztja a lelkész **TURN UNHEAD** = agy (**BRAIN**) —> megöli a zombit.

FIREBALL = papírszebkendő (**TISSUES**) (Elvira szobája) vagy fénykép a kísértetről **BLESS** = kereszt (**CRUCIFIX**) + szenteltvíz (**HOLY WATER**).

Hát röviden ennyi, reméljük a C-64-eseknek nagy segítség ez a pár sor!

• Ifj. Vanyó Tibor, Mezőkovácsháza

Flimbo's Quest

A játékot a **SYSTEM 3** dobta piacra '90 tavaszán. C64-re van kazettán is, sőt még **CARTRIDGE**-n is kapható.

A story:

Franz Dandruff a gonosz professzor elrabolja **Flimbo** barátját: **Pearly**-t: **Pearly Dewdropland** királynője, és **Flimbo** szívszelme, tehát érthető, hogy **Flimbo** nem hagyja annyiban a dolgot, és **Pearly** keresésére indul.

A játékban **Flimbo**-t irányítjuk, akinek 7 pályát kell teljesíteni a teljes sikerhez. Egy pályáról úgy tudunk továbbmenni, hogy egy adott számú tekeracet összegyűjtünk, és elvisszük **Dazz Bazian** varázslónak.

A képernyő nagy részét a játéktér foglalja el. Az alsó sorban különböző adatokat olvashatunk. Ilyen az elért pontszám (**SCORE**), a hátralévő idő (**TIME**), az összegyűjtött pénz mennyisége (**MONEY**), és az életek száma (**LIVES**).

A középső ablakban egy teremtmény arcát láthatjuk. Ezt kell megkeresnünk, és lelőnünk, ahhoz, hogy a tekeracet megkaparinthassuk. Minden pályán van egy ajtó,

ezen keresztül juthatunk el **Bazian** varázslóhoz. Ide kell elhozunk a tekeracet. Az első pályán 3 tekeracet kell összegyűjtenünk, a későbbi pályákon pedig ötöt, esetleg hetet.

A varázslónál a pénzünkön vehetünk extrákat:

- időt
- rövid ideig tartó sérthetlenséget
- hosszú lövést
- tekeracet
- pályaugrást.

Összegezve: a **FLIMBO'S QUEST** nagyon jó program, vétek elszalasztani.

• Dzsambo Steven

Liverpool

Egy nem is olyan régi fociprogramnak, a **Liverpool**-nak leírását osztjuk meg veletek.

A játékot a **Grandslam** adta ki 1993-ban. Bejelentkezésor a készítőik listáját látjuk, innen a menübe lépünk:

- **TEAM SELECT**: Megjelenik csapatunk, az **FC Liverpool** 20 tagú keretének, közte

Kozma Istvánnak a digitalizált képe. Alatta a **TEAM** felirat jelzi, ha a kezdőcsapat tagja. Ha valamenyik játékost kiválasztjuk a nyíllal, a jobb felső sarokban megjelenik a játékos neve és tulajdonságai:

- IN TEAM** - a kezdőcsapat tagja
- RESERVE** - tartalék
- INJURED** - sérült
- BANNED** - eltiltva
- STRENGTH** - lövésének ereje
- STAMINA** - állóképesség.

Az **In Team** ikont választva a kiválasztott játékost a csapatba tehetjük, a **RESERVE**

ikonnal „tartálékoljuk”. Az **INFO**-val néhány haszontalan információt kapunk:

A játékos súlya, születési ideje és helye, előző csapata stb. Pl. **Kozma** születési helye „**PASZTRO**” (Pásztó?), és előző csapatai között ott található valamilyen „**UJPESTDOSZA**”. A **FORMATION** ikonnal állíthatjuk be a csapat felállítását (4-4-2, 5-3-2, 4-2-4). A játékosoknak nincs posztjuk, így a csapat kiválasztásánál csak a **STRENGTH** és a **STAMINA** értékét kell figyelembe venni. A két kapus a jobb alsó sarokban található. **EXIT**-tel léphetünk ki, ha mind a tizenegy játékost kiválasztottuk.



- **ONE PLAYER PRACTICE:** A *Kick Off 2*-höz hasonlóan itt is van lehetőségünk gyakorlásra. Csak a mi csapatunk van a pályán, és ha kirúgjuk a labdát, mi dobhatunk, vagy mi rúghatunk szögletet.
- **PLAY FULL SEASON:** Az angol bajnokságban és kupában veszünk részt. A mérkőzés előtt megjelenik, hogy bajnoki (*Division 1 Match*) vagy kupameccset (*FA Cup*) játszunk, a két csapat neve, mezéinek a színe és a meccs helyszíne (**Ez utóbbi zöld — CoVboy**).

A mérkőzést felülről látjuk. Tűzzel becsúszunk, vagy lövünk. Ha lövés után jobbra vagy balra húzzuk a kart, a labda megcsavarodik. A program ismeri a kiállítást (**En is találkoztam vele az IFABO-n — CoVboy**) és a büntetőt is. Tizenegyesnél egy mozgó nyilat kell megállítanunk (**Az almát meg a Tell Vili rúgja? — CoVboy**). Röviden nyomjuk a tűzgombot, különben fölé megy. Gólt a legkönnyebben átlós lövéssel szerezhetünk. A 'Q' gombbal lefújhatjuk az ak-

tuális játékrészt, a 'RUN/STOP'-pal megállíthatjuk a játékot. Ha kupameccset játszunk, döntetlen esetén hosszabbítás van, ha ez sem vezet döntéshez, újrajátsszák a meccset. Ha ez hosszabbítás után is döntetlen, tizenegyeseket rúgnak.

A bajnokság vagy a kupa végén megjelenik a klub vitrinje, benne az elnyert trófeákkal. Ha kiestünk a bajnokságból, vége a játéknak.

- **FA CUP ONLY:** Csak a kupában indulunk.
- **2 PLAYER CUP FINAL:** Két játékos játszhat egymással.
- **VIEW LEAGUE TABLE:** A bajnokság állását nézhetjük meg.
- **RESET GAME:** A játék újraindítása.
- **GAME DURATION:** A mérkőzés hosszát állíthatjuk be.

A játék nem rossz, de nem emelkedik ki az átlagos focik közül. A digitalizált képeken kívül semmi újat nem tud mutatni.

● **NAGY VIKTOR, Budapest**

ONFIELD FOOTBALL

Ez egy amerikai futball szimuláció akar lenni C-64-en. A játék némileg egyszerűsített változata az igazi futballnak, a rendes játékban tizenegy kezdő játékos van egyszerre a pályán, míg a szimulációban csak négy player lesz, van. Egy védő, aki az irányítót próbálja védeni (általában úgy 3-4 mp-ig sikerül is ez neki, tehát nincs sok idő a gondolkodásra, talán ebben hasonlít leginkább az igazi játékra), öt labdával megjatszani nem lehet (legalábbis nem sikerült). Továbbá van két futó emberünk, szélsőnk akiket esetlegesen megpróbálhatunk megjatszani. És végül a negyedik az irányító (**Quarterback**), ő kapja mindig először a labdát.

Néhány dolgot be tudunk állítani a játék elején:

- 'F3': A negyedek időhosszának beállítása: 5, 15 min.
- 'F5': Két játékos, egy játékos a gép ellen, demo.
- 'F7': Game, ezt választva egy újabb menü jön, itt a játékosokra jellemző tulajdonságokat lehet beállítani (hagyni érdemes).

KICK OFF — indul a játék.

Az eredményjelző táblán ezt láthatjuk:

- QRTR:** A negyedek, az aktuális inverzben.
- VSTR:** A mi pontjaink.
- COMP:** A gép pontjai, ha két játékost állítunk be, akkor **HOME**.
- F:** A meccs végén az összesített pontok.

Ha a gép ellen játszunk **PORT 1**-ről irányítjuk a sárga mezű csapatot.

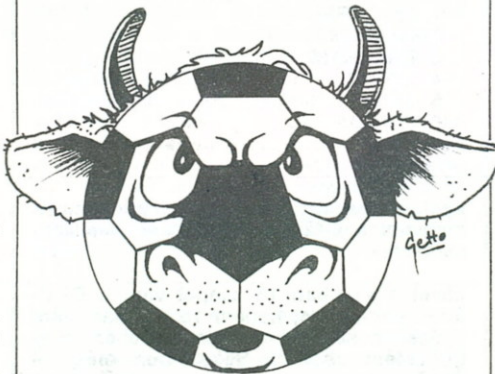
A képernyő felső részén láthatjuk:

A **VSTR** felirat után a játékos pontjai, középen a negyed hátralévő ideje, mellette az ellenfél pontjainak száma. Az alattuk lévő sorban a **BALL ON** felirat utáni szám mutatja, hogy a labda hány yardon áll, az ellenfél alapvonalától számítva. A **DOWN** utáni szám azt jelzi, hogy hányadik támadási próbálkozásnál tartunk. A **TO GO** utáni szám pedig azt jelzi, hogy a labda hány yardra van az ol-

dalonvalon mellett látható felső nyíl, az alsó nyíl vonalában van mindig a labda (első támadási próbálkozásnál ez mindig 10 yard).

A harmadik sorban a baloldalon állíthatjuk be a támadó csapat „taktikáját”, a joy jobbra-balra, előre-hátra mozgatásával. Középen láthatjuk a támadó időt, mielőtt nullára fut, el kell kezdeni a támadást, mert ha elmélázunk, büntetést kapunk (5 yardot vissza kell mennünk). Jobb oldalon a védekező csapat „taktikája” állítható (ezt tapasztalatunk szerint jobb hagyni, ahogy van, jó helyezkedéssel meg lehet hiúsítani a támadásokat).

Kezdésnél az ellenfél játékosai egy nagyot rúg a labdába, ahogy megkaptuk a lasztit, húzzuk lefelé a joy-t és próbáljunk minél tovább eljutni, ha elég gyorsak voltunk, úgy 25-35 yardot is eljöhettek, mielőtt letepernek. Ezután vált a kép, a támadó csapat mindig a képernyőn felfelé támad. Állítsuk be a taktikát a **FORMATION**-nál, öt formáció közül választhatunk, illetve van még egy felszabadító és egy kapura lövés formáció. A **TIGHT END** és a **WR/HB**-vel tudjuk meghatározni, hogy a játékosok milyen mozgást végezzenek.



Az **AUDIBLE** felirat eltűnése után tűz, ekkor az irányító megkapja a labdát, egyhelyben ne sokat totózzunk, mert elkapnak, s ahol elkapnak, oda kerül vissza a

labda! Tehát menjünk valamerre, s a védők mozgását, helyezkedését figyelembe véve próbáljunk indítani (tűzgomb esetenkénti többszöri megnyomásával), vagy magunk az irányítóval, előretörni.

Pl.: A taktika beállításánál mindháromszor húzzuk balra a joy-t. Ha az irányító megkapta a labdát, rögtön húzzunk balra, közben figyeljük az ellenfél háttvédjét, hogy követi-e a mi szélsőnket, ha igen, akkor menjünk ki egészen az oldalvonalig, majd közvetlenül mellette fel! Ha a védő nem követi, hanem megáll és visszafordul, akkor majdnem egyvonalon álljunk meg mi is a védővel szemben és nyomkodjuk a tűzgombot, ha elhagyta a játékos kezét a labda, abban a pillanatban azt a játékost tudjuk irányítani, aki felé száll a labda. Tehát próbáljuk megszerezni a labdát, ha megvan irány felfelé (**Típusos úrfoci — CoVboy**)! Figyelem, ahogy megálltunk rögtön próbáljuk eldobni a labdát, mert különben a védő úgy helyezkedik, hogy esetleg ő fogja megszerezni a labdát! Ha sikerül 20-30 yardra megközelíteni az ellenfél góltérületét, de elpazaroltunk már három lehetőséget, és a negyedekre nincs reális esély a labda továbbvitelére, úgy megpróbálkozhatunk egy kapura lövéssel is. Tűzgomb plusz előre! A csúzliba kell betalálni!!! Ezért 3 pontot kapunk. Ha sikerül beszaladnunk labdával együtt az ellenfél góltérületére az a **TOUCHDOWN**, 6 pontot ér, és utána kapunk még egy jutalomrúgást. Ha viszont azt a játékosunkat, akinél a labda van, saját góltérületünkön teperi le az ellenfél, az öngól (**SAFETY**), és 2 pont jár az ellenfélnek. A **FORMATION**-nál tűzgomb + hátra, ebben az esetben úgy állnak fel, mintha felszabadító rúgást végeznének el, de persze nem az lesz, lehet indítani vagy előretörni. Előfordulhat még támadásnál, hogy mikor a védőnket leteperik, elveszti a labdát és azt az ellenfél szerzi meg. Védekezésnél is követhetünk el szabálytalanságot, amit yardokkal büntetnek.

Hát ennyi, talán jó, talán nem, döntsétek el ti (mármint a tippek). Bár grafikailag és a különböző taktikai beállítások tekintetében nem éri utol az **ABC Monday Night Football**-t, azért jól el lehet vele tölteni az időt!

● **Mrenka József, Mohács**

PITFIGHTER

A játékban 3 karakterből választhatunk, a mozgásuk csak a speciális mozgásban változik.

TY: Kickbox-os a fiú, a speci mozgása elég sz*r; egy ütésekompinációból áll.

BUZZ: Egy pankrátorral van dolgunk, speciális mozgáskor megmerevedik (**Hallod ezt Jahny, mindjárt elpirultam — CoVboy**) és az egyént, aki közel jön hozzá egy fejfeletti átrepüléssel jutalmazza. (A legjobb karakter.)



KATO: Karatés boy, speciális mozgása két rugásból áll.

Mozgások:
fel = fel
jobbra = jobbra
le = le
balra = balra

spec.mozgások = tűz + megfelelő irány
fel = szaltó ugrás (ha az ellenfélre akkor sebez)
jobbra/fel = fejrégugás (ugorva)
jobbra = ütés
jobbra/le = rúgás
le = guggolás
balra/le = emelés
balra = védekezés
balra/fel = speciális mozgás

Joy jobbra/balra rángatás = szaltóval haladás.

A pályán található ládákat emelés után ellenfelünkhez vághatjuk. Ugyanez érvényes akkor is, ha két ellenfél van és az egyiket fölkapjuk. **Bicska, bot:** oldaltüzzel szúrhatunk velük. A 'P' felvétele sebezhetetlenné tesz egy kis ideig.

Tipppek: Ha az ellenfél elterül, akkor ha odamegyünk hozzá és rúgást eszközölünk, akkor nem rúgunk, hanem taposunk az ürgét, amíg fekszik.

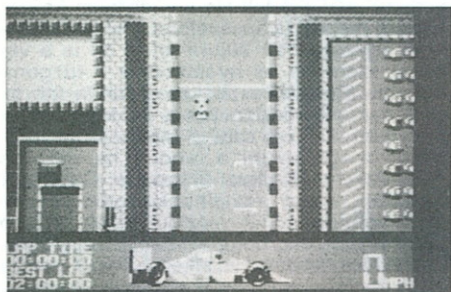


Ha egyszer leütöttük az ürgét, álljunk mellé, taposás, majd ha felkel, emeljük fel. és dobjuk arrébb, majd megint taposunk és így tovább. Jó szórakozást! **(Te jószág eg, most látom, hogy hova süllyedtünk. Azért ennyire színvonalas leírásokat nem kéne nyomatni... — CoVboy)**

• Tóth István, Kaposvár

SLICKS

Jó kis felülnézeti autóverseny a **CODE-MASTERS**-től! C64-re van kazettás (gyári) verzió, és természetesen lemezező változat is (250 blokk).



A program a főmenüvel jelentkezik be:

- **GRAND PRIX:** Rögton ugorhatunk a mélyvízbe, ugyanis indul a világbajnokság.
- **PRACTICE:** Gyakorlás. Kiválaszthatjuk, hogy a 6 pálya közül, melyiken akarunk indulni. Célszerű először az összes pályát kellőképpen kiismerni, és csak azután indulni a világbajnokságon!
- **LAP RECORDS:** Az egyes pályák körrekordjait tekinthetjük meg.
- **ENTER NAME:** Az unalmas PLR 1 nevet változtathatjuk pl. COVBOY-ra, v. hasonlóra.

lóra. (Ez utóbbit nem nagyon értem, de igen kényelmetlen pozíció lehet a hason egy ló — CoVboy)

- **2 PLR RACING:** 2 játékos egymás ellen. Ez a rész egyébként igen érdekesen van megoldva.

Akkor most foglalkozunk egy kicsit bővebben a „GRAND PRIX” menüponttal:

Ha világbajnokok akarunk lenni (ez egy ideig nem fog menni) 6 pályán kell bizonyítaniunk:

USA: Ez a legnehezebb pálya, egy ideig 1 kört sem fogunk tudni megtenni.

MONACO: Ez valamivel könnyebb az előzőnél, de tele van éles kanyarral.

ITALY: Elég könnyű, és nagyon rövid pálya. Kezdeknek sem fog gondos okozni.

FRANCE: Közepes nehézségű, sokat kell gyakorolni, és utána nem akadály.

BRITAIN: Ez a legkönnyebb pálya, szinte lehetetlen megszívni.

BRAZIL: A leghosszabb, viszont nem olyan nehéz (Ugy látom előbb vagy utóbb minden levelezési rovatvezetőt kikikiznek — CoVboy).

Először minden pályán egy időmérő kört kell futni, ennek eredménye dönti majd el, hogy hányadik helyen indulunk a versenyen. (1-6).

Az autók erősségi sorrendben:

1. MC LAREN
2. WILLIAMS
3. BRABHAM
4. LOTUS
5. BENETTON
6. FERRARI

Kezdetben egy Benetton-unk van. A ver-

seny kezdete előtt van egy nagyon érdekes lehetőségünk: kihívhatjuk az egyik versenyzőt. Ha a versenyben jobb helyen végzünk mint ő, akkor elnyerjük a kocsiját. Így ha jól taktikázunk, miénk lehet akár a **MC. LAREN** is!



Az is előfordulhat, hogy minket hívnak ki. (Ez mondjuk elég kellemetlen.) A cél tehát megnyerni a világbajnokságot.

• Dzsambo Steven

SPEEDBALL 2.

Ez egy kis kiegészítés lenne a CoV 18-ban megjelent **SPEEDBALL II.** leíráshoz. Néhány dolog kimaradt. A leírás tökéletes, egészen a „LEAGUE” részig. Ott az olvasható, hogy 7 csapattal kell szembenézni, pedig 15-tel (ha „TAB”-nál feltöltszük a joy-t, akkor láthatjuk a többi 8-at). A kezdeti csapatunk paramétereit nem csak 130-ig tuningolhatjuk, hanem ameddig akarjuk, és ameddig van pénzünk. Ha a játék kezdésekor csak az első kilenc játékost tuningoljuk, akkor tényleg csak 130 a maximális paraméter. Ekkor az összes cserénél vegyünk mindenképp 1 adagot, és így az első 8-nak tudunk venni mindenképp még egy adagot. Ja, átigazoláshoz egy tipp. Ha a könnyebb

nyolc csapat között vagyunk, akkor érdemes megvenni a CAZA nevezetűt, és beállítani centernek.

Mivel a játékban 16 csapat van, a CUP-ában nem nyolc, hanem 16 egymás utáni győzelem kell a kupa elnyeréséhez (Egy győzelem csak a Békési-hez elég — CoVboy).

A CoV 18-ban az jelent meg, hogy a gép egy gólt 10 pontot ad, de nem tudjuk, hogy miért szokott néha 20 pontot adni. **A megoldás:** Az a „vicc”, az nem vicc. Az a pörgettyű, az az oka. Van mellette két lámpa. Ezek a meccs kezdetekor egyszínűek. Ha 2x beletrafáljuk a labdákat, akkor ad nekünk a következő gólnál 20 pontot, ha csak 1x lövünk bele, akkor nekünk 15-öt, a gépnek 10 pontot ad a gólt. A másik „vicc”: ha a másik lyukba löttük a labdát, akkor egyáltalán nem véletlenszerűen dobja a gép a labdát a pályára! A pályának

mindkét oldalán van ilyen lyuk. Ha belőjük a labdát az egyikbe, kijön a másikon olyan irányban, amerre az elsőn berúgtuk. Ennyit a „viccekről”. A pálya szélén még van egy-két dolog. Az egyikbe ha belelőjük a labdát, úgy viselkedik (nem a fal), mintha fal lenne (nem a labda a bigyó) csak a labda villogni kezd, és ha elkapjuk, és oda-visszük a kapuhoz és a kapura rúgjuk, akkor a kapus nem bírja kivédeni, úgy viselkedik, mintha elütötték volna (félregurul). Ha viszont elveszik a labdát úgy, hogy mentünk vele (elkapni nem tudják, de elvenni igen), akkor ők is cselezhetnek.

A pörgettyű mellett van a másik bigyó, amelyik 5 darabból áll (ha felfelé támadunk, akkor a bal oldali érdekes nekünk). Ha belelőjük a labdát az egyikbe, kapunk +2 bonust. Ha az egészet kilőjük (fehér v. sárga lesz az egész), és kb. 1 mp-ig nem történik semmi, akkor lesz az egészből 20 bonus.

Vigyázat! A gép is megteheti ezt magának a másik oldalán. Sőt! Kilőheti a miénket is, és akkor levonódik a bonus. Pl. kilőttük az egészet, de a gép gyorsan az egyikbe lőtt, akkor csak 8 bonust kapunk, de ha megkaptuk a 20-at, akkor már semmit se tehet. Ha kilőttünk kettőt, és rúgtunk/rúgott még egy gólt, akkor azzal a kettővel semmit se csinálhat, megmarad a bonus. Természetesen mindez a gépre is vonatkozik.)

Egy meccs után nem mindig 500 ruppót kapunk. Kaphatunk 0-t, 100-at, 200-at, 300-at, 400-at, 500-at, és 600-at is. Ez attól függ, hogy a meccsen hányat szedtünk össze a pénzdarabokból (1 db 100-at ér):
A pályán megszerezhető dolgokról: Csak 1-et írunk le, amelyik a leghasznosabb. Ez egy olyan bigyó, amelyikben van egy 0 áthúzva. Ettől a másik fél nem tud mozogni. Ez nagyon jó esély pénzszerzésre. Pl.: lehet azt csinálni, hogy odamegyünk a kapu-

hoz, és belőjük (persze ez a gól érjen 20 pontot), de jobb módszer az 5 db-ból álló bigyót használni. Pl. ha lefelé támadva szedtük fel, akkor menjünk a jobb szélhez oda, ahol továbbmenve kezdődik az egész. Ott állítsuk auto-fire-re a joy-t, és húzzuk át-lósan jobbra + le, és csináljuk meg annyiszor, amennyire van időnk. Egyébként nem érdemes végigkinlődni az egész bajnokságot. A gratuláció egy kétsoros szöveg.
• Gyérik János, Balassagyarmat.

Star League BASEBALL

A **STAR LEAGUE BASEBALL** című játék C64-es változatát a **GAMESTAR** készítette. Bejelentkezéskor néhány opció lehet állítani:

- 'F3': A meccs és gyakorlás között választgatunk. Ha gyakorlást (**PRACTICE**) választunk, akkor a játék 'F7'-re indul. Meccs esetén még egy-két dolgon állíthatunk.
- 'F5': Beállíthatjuk, hogy egy vagy két **PLAYER** játsszon.
- 'F7': Ujabb menübe jutunk.
- 'F3': Hazai játékosra vonatkozó adatot (**CURVES LINERS** vagy **HEAT SLUGGERS**) lehet beállítani.
- 'F5': A vendég játékosra vonatkozó adatot lehet beállítani. Ugyanazt mint az előbb.
- 'F7': Indul a játék.

Mielőtt a játékot elkezdենék, egy pár szót a **BASEBALL** szabályairól, hogy a játék érthető legyen.

A **Baseball**-ban két csapat játszik egymás ellen. A csapat, a meccs során támadó és védő szerepet is betölt. A támadó szerepet az ütőjátékosok töltik be. A védő szerepet pedig egy dobó és hét mezőnyjátékos. A mérkőzés kilenc szettből (**INN**) áll. Továbbá inden szett két részből. Az elsőben a vendégcsapat a támadó, és a hazaiak a védők. A másodikban fordítva szerepelnek. A támadó csapatban az ütők célja, hogy a dobott labdát minél messzebb üssék, majd futva, a rombusz sarkában lévő állomásokat elfoglalják, illetve visszatérni a kiindulópontba. Játékosonként egy pont jár érte.

A védő csapatban a dobó célja, hogy a labdát úgy dobja, hogy azt az ellenfél ne tudja elűtni. A mezőnyjátékosok célja, hogy az ütőket sorra kizárja a játékból. Ezt úgy értheti el, hogy az elűtött labdát hamarabb juttatja az állomásra, mielőtt az ütő odaér, vagy az elkapott labdával megérinti az ütőt mielőtt az, az állomásra érne.

Most pedig következnek a használati utasítások:
 Útni úgy kell, hogy egy irányba húzzuk a joy-t és tüzelünk (**Nyáron az utóbbi melőzhető — CoVboy**). Ha erősen jön a labda, akkor jobbra + fel, vagy jobbra, vagy jobbra + le irányba húzzuk a joy-t. Ha lassan, akkor balra + fel, vagy balra, vagy balra + le irányba. Ha pedig a labda az ütő válla felett, vagy térde alatt száll, akkor ne próbáljunk meg ütni, mert úgysem tudjuk eltalálni, és az nekünk számít hibának. Ha akkorát ütünk, hogy a labda kiszáll a nézők közé, akkor **HOME RUN** felirat jelzi, hogy a pályán lévő játékos(ok) akadály nélkül visszatérhetnek a bázisra. Ha nem ütjük el a labdát, vagy mellé ütünk, akkor ütőhibát (**STRIKE**) követünk el. Ha három ütőhiba összejön, akkor az kiesett (**OUT**), helyette új jön. Ha három ütő kiesik, akkor az ütőcsapat lesz a mezőnyjátékos. Ha az ütő úgy találja el a labdát, hogy az a két vonal mögött megy ki, akkor hibát (**FOUL**) követ el, de ebből bármennyit üthetünk, nem esünk ki. Ha elűtöttük a labdát, jobbra húzva a joy-t, az ütő az első állomáshoz jut. Ha a labdát jó távolra ütöttük, futhatunk a következő állomáshoz. Ha viszont úgy látjuk, hogy biztosan nem érjük el a következő állomást, akkor visszamehetünk az előbbihez, ha nem áll már rajta játékosunk — úgy, hogy balra húzzuk a joy-t. Ezt addig csinálhatjuk, amíg három ütőnk ki nem esik. Ezután mi megyünk védőnek.

Dobni lehet gyorsat és íveltet.
 Gyorsan úgy dobhatunk, hogy a joy-t balra + fel, vagy balra, vagy balra + le húzzuk. Ívelten úgy dobhatunk, hogy a joy-t jobbra + fel, vagy le húzzuk és tüzelünk. Ilyenkor túl magasat, vagy túl alacsonyab dobunk. Erre az ütőjátékos, ha rossz a reflexe, akkor megpróbál beleütni és ezzel ütőhibát követ el. Ha nem üt bele, akkor az dobóhiba (**BALL**). Negyedik dobóhiba után az ütő automatikusan a következő állomáshelyre ballag. Ha az ütő elűti a labdát, akkor a labdához legközelebb lévő játékosunkat mozgathatjuk, hogy megfogja a labdát. Ekkor fekete színűvé vált a játékosunk. Ha az állomáshelynél lévő játékosunk kapta el a labdát, akkor avval hamarabb kell visszaérni, mint az ütő odaérne, vagy a labdás játékosunkkal utolérni és megérinteni az ütőt, mielőtt az a következő állomáshelyre érne.

Ha viszont csak a hátul lévő játékosunk tudta elkapni a labdát, akkor vissza kell dobnia arra az állomásra, amelyhez az ütő fut. Az első állomáshoz hátra, a másodikhoz jobbra, a harmadikhoz fel, a negyedikhez balra kell húzni a joy-t és a tűzgombot nyomni. Figyelembe kell venni, hogy a labda lassan repül, ezért csak biztosra szabad menni.
 Ha már biztos, hogy az ütőjátékos eléri az állomást, mielőtt a labdát odajuttatnánk, akkor a következő állomáshoz dobjuk inkább a labdát, mert lehet, hogy az ütő elhagyja ezt az állomást ahová dobtuk, és míg repül a labda, addig eléri a következő állomást. Ha sikerült kiejteni egy ütőjátékost, vagy annak elérni egy állomást, akkor a labdát vissza kell juttatni a dobónak. Ezt egy tűzgomb megnyomásával érhetjük el. Ekkor dobónk fekete színű lesz. Ismét megnyomva, a dobó fehérre változik és várja a következő ütőt, s a kör kezdődhet előlről. A meccs nyolc szettig tart, és akinek több pontja van az nyer. Ha a nyolcadik szett végén egyenlő az állás, akkor jön a döntő kilencedik szett.



Hát ennyi. A programnak van egy nagy hibája, hogy bajnokságot nem tudunk vele játszani. Meccs után visszaadja a főmenüt és mindent kezdetnek előlről. A játék grafikája nem a legjobb, de még ez is szép. A program egy file-os, tehát van kazettás verzió is. Aki szereteti a sportjátékokat, az szeresse be, nem fog benne csalódnia.

• **Bencze Gábor, Százhalombatta**

TERMINATOR 2.

A **TERMINATOR II.** c. program C64-es változata a Port 2-ről irányítható (természetesen joystick-kel). Mivel **OCEAN** progróról van szó, rögtön az elején megkérdezi, hogy akarunk-e **INFININATE ENERGY**-vel játszani. **YES** választása esetén az egészen rohóvge végigmegyünk, majd kiadhatjuk a **FORMAT** utasítást. **NO**

beütésével már kicsit nehezebb a játék (**Hát ez érdekes. Nem vagyok meggyőződve róla, hogy ez az „Infinite Energy” az OCEAN műve lenne. Gyanítom, hogy az eredeti változat valami ilyesmit kérdezhetett: gépeld be az útmutató 2. oldal, harmadik sor. 5. szavát... Ha esetleg egy OCEAN nevű cracker csapatról lenne szó, akkor visszaszívtam! — CoVboy**).

1. pálya:

Feladat: Le kell ütni a velünk szemben álló főgonoszt, aki éppen egy rendőr alakját öltötte magára. A képernyő alján láthatjuk az ellenséget az energiaszintjével együtt (ez fentről lefelé csökken), a pontszámunkat, és végül, de nem utolsósorban magunkat az energiaszintünkkel.

A joystick mozgatása:

Balra: balra menés
 jobbra: na vajon?
 le: leguggolás
 balra + tűz: kézzel előre ütés
 jobbra + tűz: védés kézzel
 le + tűz: leguggolva ütés előre
 fel + tűz: rúgás hasra
 balra, le + tűz: rúgás lábra
 balra, fel + tűz: jobb horog
 jobbra, fel + tűz: fejelés

2. pálya:

Feladat: Motoron ülve minél előbb végigmenni a terepen, miközben egy teherautó üldöz benünket. A pályát nehezítik az úton lévő kövek és pocsoltyák, viszont könnyítik az egyes részekben elhelyezett ugratók.



3. pálya:

Egy kezét látunk magunk előtt, melynek a csuklójánál egy szerkezet van, és itt négy vonal húzódik.

- 1-es számú: sárga
- 2-es számú: kék
- 3-as számú: piros
- 4-es számú: zöld

Ezeket a színeket és a rajtuk lévő számok helyzetét jól jegyezzük meg! A tűzgomb megnyomására a szerkezet darabjai összekeverednek, a képernyő jobb alsó sarkában elkezd visszaszámolni egy óra.

Feladat: Eredeti helyzetbe állítani az egyes darabokat. Ezeknek mozgatása a következőképpen lehet: ráállunk a kívánt

részre, tűz, majd a megfelelő irányba mozgatjuk. Ha az idő letelt, értékelés következik, és jön a következő pálya.

4. pálya:

Egy szanatóriumban találjuk magunkat, a filmből jól ismert hölgyet irányíthatjuk, aki a tűzgomb nyomására elkezd hadonászni (jó esetben útni) egy bottal. Az épületben liftek is találhatóak, melyekbe a joy felélel nyomásával juthatunk be.

Feladat: Kijutni innen!

Íme az útvonal:

Menjünk balra — a második liftbe be, jobbra — liftbe be, ismét jobbra — liftbe be, jobbra — második liftbe be, balra — második liftbe be, balra — liftbe be, ismét balra — liftbe be, ugyancsak balra — liftbe be, jobbra — liftbe be, ezek után folytonosan jobbra haladva kijutunk az örületek hazából!

5. pálya:

Ez egy újabb verekedős rész, lényegében ugyanaz, mint az egyes pálya, csupán a háttér más.

6. pálya:

Itt magát a főhőst láthatjuk, az elején még ép arccal. Am a tűzgomb megnyomására az arc összekeveredik, és az óra elkezd visszaszámolni.

Feladat: Az arcot eredeti állapotba kell visszatologatni!

Ezek után szintén egy értékelés következik, és máris töltődik a hetedik pálya.

7. pálya:

A főhőst irányíthatjuk egy épületben.

Feladat: Kijutni innen mielőbb! Útközben lövöldöznek ránk, de mi is tudunk ám löni!

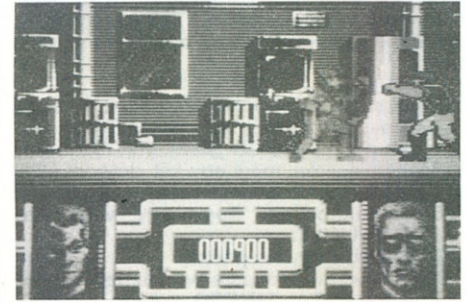
Útvonal: Menjünk balra — a második liftbe be, menjünk jobbra — liftbe be, majd balra tartva (ne menjünk be a liftbel!) kijuthatunk innen is.

8. pálya:

Feladat: Egy rendőrautóval vagyunk, s ki kell térnünk a minket üldöző helikopter lövészei elől, a heli alá kerülve mi lőjük le őt! Útközben akadályok is várnak ránk, de aki ügyes, hamar végigmegy ezen a pályán is.

9. pálya:

A kilencedik (egyben utolsó) pályán ismételen verekednünk kell! Irányítás az első pálya alapján lehetséges. Miatán a ellenség energiaszintje nullára csökkent, már csak a baloldalon lévő lyukba kell belőlni, s méris jön a játék vége.



Hát ennyi! Mindenesetre egy végigjársát megér.

• **Kilin Tamás, Budapest**

UP PERISCOPE

Ez egy öreg tengeraltjáró szimulátor az O'encias tengeren innen, úgyhogy el is kezdenék a mesét:

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy *Up Periscope* nevű tengeraltjárószimulátor. Ez a kis szimulátor hatalmas sikert aratott még meseország kocsmájában is, de mikor *MeseCoVboy* arra járt és meglátta a szívből jövő grafikát, azonnal a képernyőn alkalmazott egy *Battle Axe +4*-et. Fordítsunk. Ezen az oldalon a mesekönyv az *Up Periscope!* további részleteit tárgyalja:

Ha nem derült volna ki az eddigiek folyamán, akkor a program egy II. világháborús tengeraltjáró életét hivatott szimulálni I. világháborús grafikával. Miatán elkezdünk tölteni, mindenki végezze el a dolgait, mert úgyis csak egy-két óra múlva látjuk a következő menüt:

1. **Refresher training at New London:** Itt lehet begyakorolni a műszerek kezeléséhez szükséges rutint. Ez egyébként vadkacsalövészetnek minősül, mert az előttünk elvonuló *CoNvoy*-jal (Ezt kikérem magamnak, nincsen se nagy orrom, se nagy szakállam — *CoVboy*) csak annyi dolgunk lesz, hogy rájuk eresztünk néhány torpedót.
2. **Historical situation:** Egy történelmi szituációt játszhatunk le.
3. **Pacific patrol:** Ennél a pontnál ellenőrzésünk alá kellene vonni az óceánt.
4. **Peacetime patrol:** Orjárat békeidőben. No comment.
5. **Transit:** Egy Hawaii kikötőből indulva kell csapásokat mérni az ellenségre.
6. **Restore saved game:** Gyengébbek kedvéért itt lehet visszatölteni a kimentett

állást. Ha valamelyiket netán kiválasztottuk volna, akkor a program tölteni kezdi a **Scenario Info**-t, ahol a játékra vonatkozó opciókat állíthatjuk be:

1. **Rank:** Rangunk, a nehézségi fokozatra van hatással.
2. **Days at sea:** Itt állítandó be, hogy hány napig kívánunk tengeren tartózkodni.
3. **Torpedo type:** A torpedó típusa állítható be. Ez lehet Mark 10, 14, 18. A 10-es ritkán talál, a 14-es már jobb, a 18-as nem fodrozza a vizet, de néhányszor jól elkerüli a célt.
4. **Ship reliability:** Hajónk állóképessége. Ha ez nem 100-on van, akkor néha találat nélkül is elromlanak a műszerek.
5. **Torpedo data computer:** Ha *manual*-t állítunk be, akkor abban az esetben nekünk kell befogni a célpontot. Tök jól bele lehet keveredni, kezdőknek ajánlott: *Auto*.
6. **Hull design:** A hajótest vagy a hajófal vastagsága határozható meg ennél a menüpontnál — vékony/vastag; *thick/thin*.
7. **Arming run:** Nem sok vizet zavar, nincs jelentősége.
8. **Enemy expertise:** Az ellenség tapasztaltsága attól függ, hogy milyen mértékben támadnak. 0 — a legkönnyebb fokozat.
9. **CoNvoy(CoVboy) zig-zag:** Ez azt jelenti, hogy a *CoVboy* cikk-cakkban menjen-e hazafelé a kocsmából, ha *No*-t választunk, akkor a dühödt olvasó könnyebben találhatja el a lefűrészelt csövvel... Viccen kívül a hajók jó szokásait kapcsolhatjuk ki vele, mert ha a hajók cikk-cakkban mennek, el lehet képzelni, hova mennek a torpedóink.

'A': Visibility level: Látótávolság. Ha 100-on van, akkor már esetleg 19.000 yardról meglátjuk a hajókat, de ha 0-án van, akkor már csak mondjuk 3000-ról.



Ezek alatt van egy **Water temp.** kijelző, de úgy látszik, hogy SS tiszték bújtak a műszerbe, mert csak ennyit mutat. Itt van az időgyorsítás mértékét mutató skála is, ehhez különösebb magyarázat nem kell. Alatta a dátum kapott helyet, talán ezen is eligazodik a jónép. A műszerfal közepén egy iránytű, alatta a kormányállást mutató műszer. A műszerfal jobb oldalán található az aktuálisan működő motort jelző kijelző + a sebességjelző (KTS) csomóban + a motorteljesítményt mutató szerkentyű. Ez lehet:

All stop — állunk
 Ahead 1/3, 2/3 — előre haladunk
 Ahead full — előre teljes sebességgel
 Ahead flank — max sebesség
 Reverse — tolatás.

Itt látható a naszád sziluettje, ha a periszkóp kinn van, akkor azt is jelzi, mellette a hajómélységet mutató műszerek, majd legfeljebb a tengerfenék távolságát jelző készülék (lábban). A képernyő legnagyobb részét a látótér foglalja el, itt figyelhetőek meg az ellenséges hajók is, na és persze a játék is itt zajlik. Ha megnyomjuk valamelyik funkcióbillentyűt, akkor a fele képet el fogja foglalni az aktuális készülék képe. Ha a **torpedo data com.**-ot **auto**-ra állítottuk, akkor a gép maga fogja be a célt, a periszkóp szákeresztjének megfelelő állása esetén.

Most jöjjenek a bill. funkciók:

'T': tartályok megtöltése-emelkedés
 'B': tartályok ürtése-merülés
 'P': periszkóp ki/be kurbilizása

'1-0': a torpedók elindítása
 '+': sebesség növelés
 '-': sebesség csökkentés
 'H': kormány jobbra
 'F': kormány balra
 'G': kormánylapát egyenesbe állítása
 'Q': időgyorsítás
 'A': időgyorsítás kikapcsolása
 'D': lövés a fedélzeti löveggel, csak a felszínen
 'X': a célbemérő üzemmód kiválasztó kapcsolója (RADAR, SONAR, STADIMETER)
 ':': periszkóp balra
 ';': periszkóp jobbra
 'M': célbefogás, csak manual beállítás esetén
 'R': célbefogó kikapcsolása
 'E': átváltás a motorok között (Diesel, Batt.)
 'Run-stop': pause
 'F1': parancsnoki híd, csak a felszínen
 'F2': itt kaphatunk tájékoztatást az eddig elsüllyesztett hajókról, tömegekről, nemzetiségükről, rangunk változásáról.
 'F3': Radar, no comment, csak a felszínen.
 'F4': A bekapott sérülésekről kaphatunk tájékoztatást; a sérült műszer inverzben látható, mellette a javításhoz szükséges idő.
 'F5': Térkép a közvetlen körzetünkről.
 'F6': Nagy térkép 4 helyszínről. A négyzetet mozgassuk a kívánt helyre és lássatok csodát, a hajó odaröppen, a gép pedig levonja az utazáshoz szükséges időt. *Hawaii* térképén van egy öböl, amelybe beúszva (fontos, hogy a KTS 0 legyen) újrafegyvereznek és -töltenek bennünket.

'F7': Célzókészülék. 3 üzemmódban működhet: Radar, Sonar, Stadimeter. Ha a **target status locked**-et üzenget, akkor indíthatjuk a torpedókat. **Manual** beállítás esetén befogás után a program kezdi mérni az időt. Itt olvasható le a befogott hajó: Sebessége (**Speed**), távolság (**range**), iránya (**bearing**), haladási iránya (**course**), típusa (**type**), tömege (**tetons**).

'F8': A játék befejezése: újabb menüt kapunk:
Save game to disk: lemezre mentünk
Show awards...: megnézzük az elért eredményt
Continue this game: ha nem nyiffantunk ki, akkor még folytathatjuk
Start new game: új játék kezdése
End game and shutdown: kilépés a programból;



• Dzsambo Steven

WINTER SUPER SPORTS

A *Flair software* 92-es játékának elején kiválaszthatjuk, hogy versenyezni (**challenge**), vagy csak gyakorolni (**competition**) akarunk-e. Ezután a nehézségi szintet állíthatjuk be: **novice** (kezdő) vagy, **expert** (profí), majd a játékosok számát (1-6).

A nevünk begépelése után kiválaszthatjuk, hogy melyik ország színeiben akarunk versenyezni.

Ha csak gyakorolunk, akkor egy menübe jutunk. Itt választhatjuk ki, hogy melyik sportágban nem akarunk versenyezni. A sportágak a következők:

Downhill: Lesiklás, no comment.
Skidoo: Skidoo. Egy jégpályán kell vezetnünk egy szerencsétlen skidoo-val.
Ski challenge: Ez is egy sís szám, csak itt a gép ellen versenyzünk. (gy.k. tűzgombbal ugrani is lehet)
Slalom: Szlalom. Ugyanaz, mint a downhill.
Luge: Itt egy szánkóval kell végigszenvednünk egy cseppet sem könnyű pályát.

Bob sleight: U.a. mint a luge, csak nehezebb pálya.

Speed skating: Gyorskorcsolya.

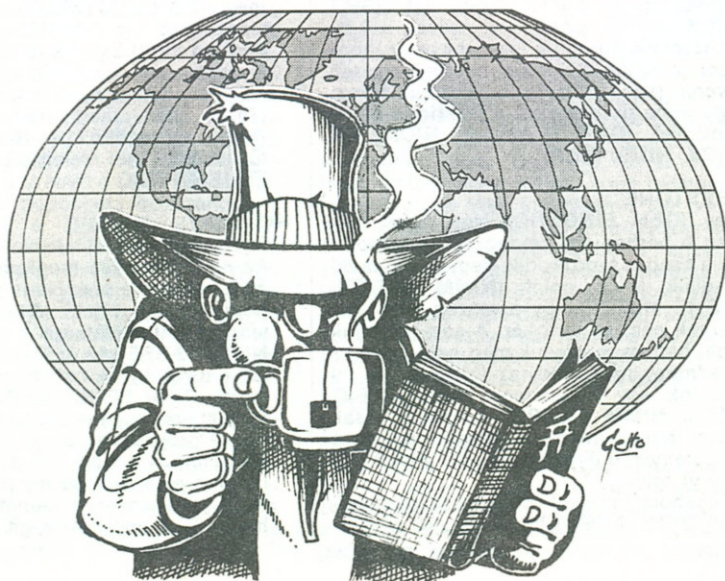
Bale jumping: (Aki még nem ült le, az most megteheti) Korcsolyaugrás. Olyan, mint a gyorskorcsolya, csak méteres akadályokat kell átgátrálnunk.

Ha **challenge**-t választunk, akkor sorban kell teljesítenünk a különböző „múrorszámokat”. Itt a program nem ad lehetőséget ismétlésre, mint a **competition**-nél.

Meglátszik a programon, hogy a *Flair* adta ki. Jó a grafikára és a zene is. Sok sikert a téli megpróbáltatásokhoz.

• S'S soft, alias Thomas Simon, Pápa

STÜMP IN SECRET MISSION



Az 1992-es Évkönyvben megjelent tippalmazomra elég sok F*CK jött, ezért — jobb későn mint soha felkiáltással — megpróbálok helyrehozni a hiányosságaimat. Ez tehát itt a V2.0-ás leírás lenne, s már előlírásban szeretném felhívni mindenki figyelmét, hogy a játékkal kapcsolatos további kérdésekre aligha fogok tudni válaszolni, mivel a játéklemezem „elszállt”. Nem hajlandó beolvasni a floppy-m. Ugyanez a törés — **MANOVAR** — fagy le a ROM pályán is. Kár volt ennyire sietni fiúk! (**FIRST RELEASE** stb.) A másik dolog, meg az, hogy közben PC-t vettem...

A Golden Disk, Biterides, Gazebo FX, meg még ki tudja hány névvel fémjelzett német kalandjáték sztorija hosszú és zavaros. Nekünk kell visszajuttatni pár (10!) lemez adatait a bázisunkra **STÜMP**-re. Az erre alkalmas eszköz neve **INDI...** (A '...' mindig valami hülye német szó, majd szépen mindenki behelyettesíti magának) (**Ne magázódjunk!** — **CoVboy**)

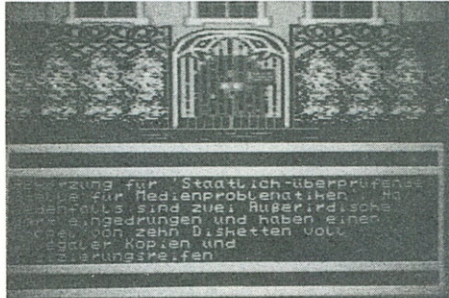
A PRG csak az igék rövidítéseit érti (+ 1 pár főnévét is). Lássuk a legfontosabbakat:

BENUTZEN: használni valamit
DRÜCKEN: nyomni valamit (**nem valakit!** — **CoVboy**)
ESSEN: enni valamit
FRAGEN: kérdezni (lehet még **SAGEN**)

GEHEN: adni valamit valakinek
GEHEN: menni, de itt elég az égtáj betűjele: N, O, S, W;
LEGEN: tenni, helyezni
ÖFFNEN: nyitni valamit
SCHAUEN: nézni, vizsgálni
SCHWIMMEN: úszni
SPRECHEN: beszélni valakivel
TRAGEN: viselni valamit
WASCHEN: mosni valamit
ZEIGEN: mutatni valamit valakinek
ZIEHEN: húzni (ruhát) stb.

A program üzenetei ékezetesek, de begépelésnél így írjuk be: ü = 'ue', ö = 'oe' stb.

Menteni memóriába is lehet, + lemezre is 8 helyre, de vigyázzunk, mert a fentebb említett törés lefagy, ha kihasználjuk a 8 helyet, mivel a CRACKEREK a mentés helyére is írtak...



Van egy vonaljegyük az elején. 10 utazásra jogosít a transzkontinentális U-BAHN járatain. Igen, ne tessék meglepődni: a metró (U-Bahn) olyan fejlett hogy az állomások országokat kötnék össze. A helyszíneket leírjuk, az útvonal szabadon választható, de 9. alkalomra jusunk el Hawaii-ba.

KALKHAUSEN

Itt indulunk a STÜMP elől. Mindent lehet vizsgálni, én csak azokat írok le, amiket fontos. Tehát vizsgáljuk meg a sövényt (SC HECKE — +2 pont), jól megvágjuk a kezünket, de kapunk egy öngyújtót (NIMM FEVERZEUG). Délen (S) a fát vizsgálva (SC BAUM) egy útikönyvet találunk (NIMM REISEFÜHRER). Sosem árt, ha nálunk van. Most vizsgáljuk meg a felhőt. „Egy felhő, ó be szép” — áradozik a program. Ezt majd sokszor tapasztalni fogjuk, de hát a vérbeli kalandorok mindent megvizsgálunk. Ismét dél, majd irány az U-BAHN állomás. (S, GEH EINGANG). Ilyen mindenhol van, ugyanis ezek kötik össze a városokat. Az állomásról tudunk utazgatni. Pl.: GEH MOSKAU...

MOSKAU

(Mockba, Moscow, Moskau, Moskwa, Moszkva...)
 Déltre található az egyetlen helyszín: Vizsgáljuk meg a kasszát, majd a cetlit. (SC KASSE, SC ZETEL — +5 pont). Ohó, egy tearecept, ez kell nekünk. (NIMM ZETTEL). Azonkívül szedjük fel minden mozdíthatót. (NIMM EI, NIMM MILCHPULVER). No, tejporunk már van a teához (a tojást meg átengedjük Mr.AIDSface-nek — CoVboy).

MOMBASA

Itt egy fickó napozik. őt kérdezve (FR MANN — +14 pont) sejtelmesen így szól: „En tudom, ki vagy, tudom, honnan jöttél, tudom, hogy hogy érheted el a célot... mert én írtam a játékot és most a vásárlók pénzéből vagyok itt”. 3 képernyőnyi rizsát nyom, amiből semmi érdemleges nem derül ki, viszont azért kapunk tőle egy japán-német szótárt, meg egy walkie-talkie-t (NIMM WÖRTER-BÜCH, NIMM WALKIE). A walkie-t be-

kapcsolva (Backupsolva? CoVboy) (BENUTZEN) érdekes infokat (ökörsegeket) hallgathatunk: „En láttam istent. Először megjedtem, másodszor már több bátorságom volt, harmadszor elhatároztam, hogy dumcsizok veled, de jött az elmeorvos és visszavittek...”.

OSAKA

Ismét egy sövény, kár kihagyni (SC HECKE majd NIMM SILBERLÖFFEL): újabb darabja a teáskészletünknek. Egyébként az ezüstkanalat vizsgálva (SC LÖFFEL) ezt állítja a program: „Szebb, mint Kleopátra...”. Nézzük meg a kavicso utat is (SC KIESELWEG) és gyűjtjük be jutalmunkat (NIMM OSTMARK), a ma már muzeális darabnak számítót keletnémet márkát.

Irány dél és az ajtó. (S, GEH TÜR). Bent egy ninja fogad (az előző képen meg mintha a 4 nindzsa teknőc lett volna a csatorna alatt...) és megjelenik a félelmünk is: „...és nem értem, mit keres itt ez a sok ember fehér ruhában, és miért lógatják a lábukat le a felhőről?...”. A mennyország szép hely, de azért nem az a játék célja, hogy odajussunk. Japánul nem tudunk ezért a (FR NINJA) azonnali halálunkhoz vezet. Legyűrve félelmünket használjuk tehát a vaskos szótárt a ninját. (BEN BUCH NINJA) Sajnos nem megfelelő a hatás. Hősünk ahelyett, hogy fejbecsapná a fickót, inkább felcsapja a könyvet és felolvassa tartalmát. (TORANAGASZAMA stb.) Viszont most már kérdezhetjük a ninját, aki 2 HOLO-lemezt és egy kulcsot ad.

Mivel a játék célja a disc-ek adatainak visszajuttatása a bázisra, tegyük meg. (BEN INDI DISK). Az információátvitel megtörtént, a lemezek viszont tönkrementek.

SYDNEY

Szintén egyhelyszínes. Egy időjárás-állomást látunk, ami zárva, de van kulcsunk. (BEN SCHLÜSSEL). 6 gombot látunk (nem utoljára). Lehet vizsgálni (SC 1, SC 2...), illetve nyomkodni (DR 1, ...) azokat. Sok értelme nincs.

HAWAII

Mivel fára mászni nem tudunk, nézzük meg a tengert (SC MEER) és vegyük fel az üvegeket (NIMM FLASCHE) Keleten van egy bár. A csapatot vizsgálva megtudjuk, hogy Rick-nek hívják. Talán rá volt írva. Beszéljünk vele (SC BARMANN, FR RICK). Nem túl beszédes. „Ma fapofát vett fel a báros, Pinokkió lesz a farsangon...”. (SC CLUB) Kellemetlen élmény, a ventillátor teljesen leszedte a fejünket. Kezdjük inkább akcióba. Adjuk oda a bárosnak az üres üveget (GEB BIERFLASCHE — +18 pont), erre a nyájas fickó (ál)arcot vesz fel. (SPR RICK — +20 pont), sok szöveg a környezetvédelemről + kapunk egy kódszót, ja és bejött a trükk, kaptunk egy teli üveget (sör van benne!) (Kapnak tőlem egy piros pontot ezek a Biterides-ék — CoVboy) (GEB FLASCHE RICK, FR RICK, NIMM BIER).

BORESTONE

Egy (GEH EINGANG) után ismét egy bár. A bárban egy részeges kamionsofőr és a csapos tartózkodik. Vegyük fel, majd viseljük is a pólót (NIMM MÜTZE, ZIEHE MÜTZE), így a részeg sofőr havernak néz, és inni kér. A sört ne adjuk oda, hanem mutassuk meg neki, mert az eredmény nála ugyanaz (hukk...), de mi kapunk egy napelemes lámpát (ZEIG BIER, NIMM LAMPE). Logikus. Csak akkor használható, ha világos van és a napelemek működhetnek, de akkor mi nek világitani?

A csapatot puhítsuk meg igazolványunkkal (ZEIG AUSWEIS), erre „Mi a kód-

szó?” kérdi. Mondjuk meg (gépeljük be) az előbb kapott kódszót. Ha elmondtuk, beinvitalt hátra. Ezután egy FBI ügynökhöz lesz szerencsénk, aki (FR AGENT) egy „örökéletes” jegyet ad nekünk, mely végtelen utazásra jó (Cracked by F.B.I. Hihi...).

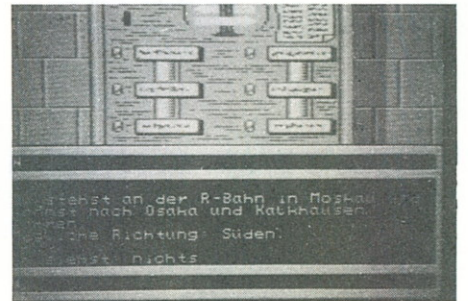
MÜNCHEN

Az étteremben (GEH EINGANG) egy ételautomata vonja magára figyelmünket. Csupán 6 gomb van rajta... Nyomogathatjuk sorban a gombokat:

10 X=1
 20 DR KNOPF X
 30 X=X+1: GOTO 10

Hogy melyik megnyomása milyen eredményt vált ki, nem árujuk el. Kettőnél meghalunk, kettőnél kaját kapunk (plusz 1 viccet) és az egyik esetben csak iszap hullik a markunkba. Az utolsó lehetséges variáció, hogy a gomb megnyomása után JACKPOT! „felkiáltással” egy szerencsekéret ad a gép. (NIMM GLÜCKSKEKS). Ha megesszük (ESS KEKS) automatikusan el is olvassuk a kexben lévő cetlit: „Elhagyott a szerencséd” — írják a papíron. Ez elsomorító. Am a cetli túloldalán egy üzenet is van. „Először 4, majd T, majd 6”.

Ez rendkívül érdekes. Talán a 'T' = „Tee”?



KOBENHAVEN

Érdemes megfigyelni, hogy figurázza ki az északi nyelvet a program (már látom DADA dühös arcát — CoVboy), ugyanígy később az angolt is. Az épületbe úgy juthatunk be, hogy kiemeljük a csatornátétőt és a csatornát használjuk. (ÖFF KANAL, GEH KANAL) Ah, egy sövény. Ezúttal a teánkhöz szükséges tárgyat találunk (SC HECKE — +4 pont, NIMM UNTERSETZER). Van itt egy tó is, de a program mindennemű fürdési/mosási próbálkozást elutasít.

MADRID

Uffajta helyszín. Az állomásról kétfelé mehetünk (Miért, közben volt egy guillotine is? — CoVboy). Északra egy építkezés van. Mentés után vizsgáljuk meg. (SC BAUSTELLE). Ja, van itt egy teáscsésző is (NIMM TEEBEUTEL) (Hallod Xinó! Egy zacskó! — CoVboy) Nyugatra egy istálló(?) van, telj szalmával. Felgyújtani nem tudjuk. MÉG NEM! (Talán azért, mert üres az öngyújtó?) (Vagy a zacskó? — Mr.AIDSface) A tűzijátékot ne felejtjük itt. (NIMM FEUERWERK)

ROM

Gy.k. Róma.
 Az örrel beszélve megtudhatjuk, hogy a múzeum zárva van. Ne is próbálkozzunk bemenni, mert lelő. A szemétkben egy teáscsészét találunk. (SC DRECK, NIMM TASSE) Az ör figyelmét elterelhetjük a tűzijátékkal, már ha van nálunk öngyújtó (BEN FEUERWERK, GEH TÜR). És... itt van egy kis bibi „—> programhiba”. A program eldurvul, elfelejti kiírni az üzeneteit. A floppy tőt, a kép vált, majd hirtelen elsötétül, de a zene szól tovább és a parancssor is látható. Már már azt hinnénk, hogy nem segít semmi (pl. töl-

tés), és az eddig összegyűjtött 250 pontunkkal be kell fejeznünk a kalandot... Es ekkor kipattan az isteni szikra: mentsünk állást, majd QUIT. Ujra betöltve a játékot és az állást O.K. Egy dolgot nem szabad itt csinálnunk, helyszinleírást kérni (SC <RETURN>), mert újra kiadad. Vegyük fel a cukrot (NIMM ZUCKER), most már akár teát is készíthetünk (BEN ZETTEL). Az úrnában egy pálcá van (ÖFF URNE, NIMM STAB). A kristálypalcát használva (BEN STAB) elterleportálunk.

Itt egy kosár, de nem tudunk mit kezdeni vele. Innen metrözva Koppenhágába jutunk. Ott nem jelzi a program de vissza is térhetünk ide.

OSTERINSELN

Miután van teánk, mindenki rohan gombokat keresni (pl. SYDNEY, MÜNCHEN), de nem ér velük semmit. A következő a megoldás: itt áll 5 húsvéti szigeteki fej. Vizsgálva őket (SC 1, SC 2...) nem találunk semmit. Eleinte. Azonban, ha SYDNEY-ben a 6-os számú körtermet... izé... gombot páratlan számú alkalommal

nyomtuk meg, akkor az 5. fejen egy nyílás jelenik meg. Rakjuk bele a pálcát. (BEN STAB ÖFFNUNG) Ismét teleport.

UFO (?)

Ezt kerestük! (Miért nem lapoztál hátrébb, már rég megtaláltad volna — CoVboy) 6 db gomb. A kútból csak a 4. megnyomására történik valami. Ezután jönne az a bizonyos 'T'. De mi az? Itt akadtunk el és jó szokásunkhoz híven ki-kapcsoltuk a gépet. Jöttek is ötletek, csak már a játékot nem tudtuk betölteni többé... (En tudom mi az a 'T'! Hamarosan egy olyan autó tetején lesz látható, amelyben Getto maestro szorongatja görcsösen a kormányt. En már meg is vettem az 1 évre való hideg-élelmet, hogy nehogy véletlenül az utcára kelljen mennem. — CoVboy)

Még egy kis időráblás. Néha megszólal a WALKIE-TALKIE-nk, és válogatott hülyeségek szólnak belőle. Mi is belehallgathatunk (BEN WALKIE). Miután kb. huszadszor tettük meg, kapunk pár pontot és valaki ismét emlékeztet a 4-T-6 kombinációra.

Mivel a program nem engedi meg elfogyasztani a teát (TRINKEN/ESSEN(?) TEE) sem használni (BENUTZEN) az a tipp, hogy oda kell adni valakinek.

Számításba jöhetnek:

- ör
- részeg
- 2 db csapos
- ninja.

És akkor a nyitott kérdések:

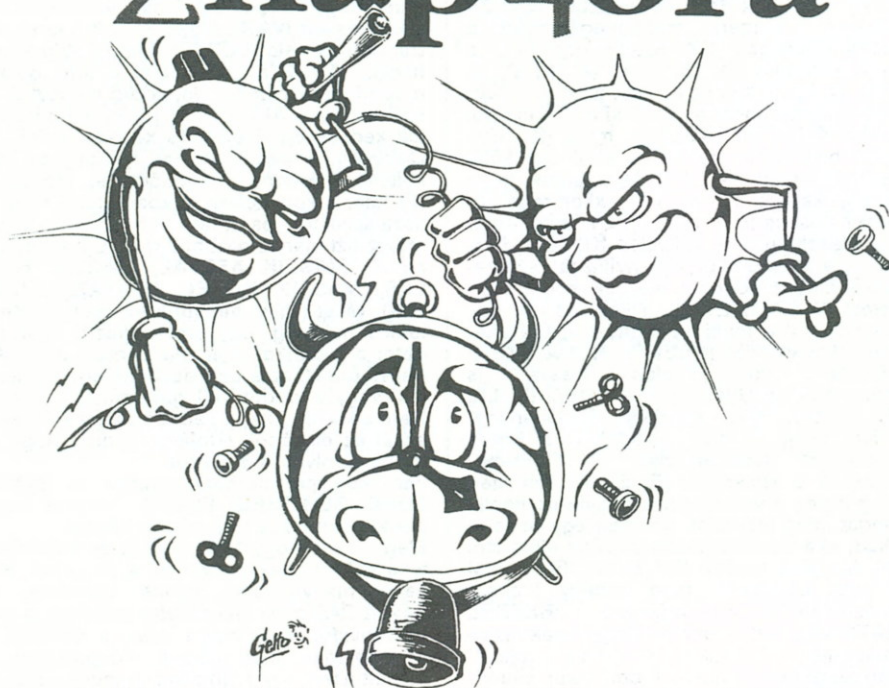
Mire jók? Lámpa, pénz, útikönyv...

Eddig 564 pontot sikerült elérni, és ahogy a számlálót elnéztük, csak 999 lehet a maximum, úgyhogy már nincs is olyan sok...

Összegezve: kellemes kis játék, Byteriders humorral, kiváló hanghatású, sejtelmes zenével. Nem túlzás azt állítani, hogy C64-en jobb, mint a Soul Crystal. Viszont nehezebb, mármint a 2 nap 4 óránál. A képek sem olyan rosszak, bár németül nem tudók többet fogják lapozni a szótárt, mint nézni a képernyőt.

• PAPA

2nap4óra



Mit mond nektek az ASS rövidítés? (pASSZ — CoVboy) Nem, nem egy újfajta vírusról van szó, nem is az ASM magazin jelentette be névváltozását. Egy ismert hazai programozó-csoport, a nagykanizsai ALICE SOFTWARE STUDIO nevéből képzett rövidítést olvashattátok. No, persze felvetődik a kérdés, hogy jön ez most ide. Nagyon egyszerű a válasz: a 2 NAP 4 ÓRA szerzői lelkén szárad a hónapok óta beharangozott stratégiai játék, a SINGLE EXTREME FREEDOM. Az utóbbi időben egyre több levelet írtatok, ugyan árujuk már el, hogy mikor fog végre megjelenni. Helyzetjelentés: gőzerővel folyik a program végleges tesztelése, mivel a szerzők tökéletes munkát akarnak kiadni a kezeik közül. Egy biztos: a 2 nyelvű változat kiadását az ASS elvetette, elsősorban abból a megfontolásból, hogy jelenleg 4 lemezoldal a játék, s ha angol/magyar választási lehetőségünk lenne, akkor ez megnyúlna további lemezoldalakkal. Így az már biztos, hogy a program angol nyelvű lesz és 4 lemezoldal. A másik lényeges dolog a társas játék, vagyis kell hozzá legalább 2 játékos (pl. 2

joystick-kal, vagy az egyik joystick-kal, a másik a billentyűzetről), mindenesetre egyedül elég nehéz lesz játszani. Színvonalát tekintve kenterbe fogja verni a C64-re eddig megjelent valamennyi stratégiai játékot — láttuk, nem a levegőbe beszélünk —, kár hogy csak most fog megjelenni, és Magyarországon. Ugy 4-5 évvel ezelőtt Nagy-Britanniában biztos, hogy hatalmasat lehetett volna vele kas(s)zálni. No persze nem elkeseríteni akartuk a Tarnóczy-Paál Team-et, de hát ez van, ebből a kenyérből 1994-ben már csak a morzsák maradtak — feltéve, ha közben össze nem söpri valaki. Amíg viszont végre debütál a mű, emlékezünk a Tarnóczy-Paál Team-re egy régebbi alkotásuk nyomán, sok olvasónk kérésére most következnek a 2 nap 4 óra 95 %-os megoldása.

Angliában vagyunk, és a gazdánk éppen részt vett a király elleni összeesküvésben. Egy ehhez kapcsolódó okiratot Backshester lovagja kaparintotta meg, aki a király hírhedt főtanácsadója. Szóval a gazdi big pácban van, mert fél a haláltól

etc. Egy gyenge pillanatában minket bizott meg azzal, hogy szerezzük vissza az okiratot.

Vége az intronak, meg a zenének is, úgyhogy kezdhünk játszani. Eppen Blackshester kikötőjében üldögélünk, ráadásul egy hordóban, egy adag sózott hering társaságában. Vizsgáljuk meg őket (V HAL). Azt mondja, hogy teljességgel ehetetlen. Sebai, mert elrakjuk (ELRAK HAL). Másszunk ki a hordóból (KI). Menjünk északra a hajó felé! A hajó készen áll a berakodásra. Jó, rakodjuk be magunkat (BE). Ugy látszik, nem ránk gondoltak, de sebai. Nézzünk el keletre, Jé, egy fegyverkereskedő! Hívjuk elő (HIV FEGYVERKERESKEDŐ). Előttyog egy vén süket ember. Na, ha nem hallotta, akkor hívjuk meg egyszer (HIV FEGYVERKERESKEDO). Ez meg elkezd tiltakozni a süketség ellen. Mi meg bolonddal nem állunk szóba, úgyhogy menjünk vissza a kikötőbe (NY, D), és innen nyugatra (NY). YUK! Katonák. Adjuk meg magunkat (MEGAD) (Pökereznek és emelték a tétet? CoVboy). A katonák perverz hajlamaikat fogják rajtunk kiélevezni, levetkőztetnek (Jahny maestro máris megkezdte a tárgyalásokat a Plus/4-es átirattal kapcsolatban — CoVboy), de azután elengednek (NY). Nos, a főtéren állunk. Menjünk 2-szer délre. Mi a franc. Valami állat hagymát dobál (Hagyma békén — CoVboy), sebai (NY). A városkapuhoz érkezünk, ahol egy parasztbácsit látunk egy szénásszeker társaságában. Vizsgáljuk meg a parasztot (Mi ez? Doctor's Quest, vagy Chess's Quest? — CoVboy) (V PARASZT). I say YUCK! Beszéljünk vele (BESZEL PARASZT). Azt mondja, hogy má' rég elindult volna, de nem jó a toronyóra, és nem tudja, hogy reggel van-e vagy dél-előtt? Big PROBLEM! Vizsgáljuk meg a szekeret (V SZEKER). Jaj, de szellemes! Na, akkor ülünk fel rá (MASZIK SZEKER). Hát igen, nincs jó hatással ránk, ha a hátsonk fizikai kapcsolatba lép egy vasvillával. Szóval húzzuk ki (KIHUZ VASVILLA SZEKER). (En azt hittem KIHUZ VASVILLA FENÉK — CoVboy) Kapjuk fel (F!) Menjünk tovább (K, É). Vizsgáljuk meg a kaput (Ha kaput, akkor már ügyis mindegy — CoVmann) (V KAPU). Juji, egy tábla. Akkor ezt is vizsgáljuk meg (V TABLA). „ÁLLAMI KREMATORIUM, ELVE BONCOLÁST VALLALUNK!” — ez áll rajta. Hol is állunk? Hát egy úton. Mit is tehet egy útonálló, hát persze, hogy megvizsgálja az utat (V UT). Jé, egy kerítés. Ezt is vizsgáljuk meg, mert lehet, hogy drótkerítés (V KERÍTÉS). A, nem az volt, viszont találtunk egy döglött macskát. Szedjük le a kerítésről (LESZED

MACSKA). Hátha jó lesz még valamire. Most menjünk be a krémába (K). Vizsgáljuk meg itt is a kaput (V KAPU). Egy beugrót találunk (Nekem sosem sikerül a kocsmá bejártánál a beugrót megtalálni — CoVboy). Ugorjunk be (BE), és ordítsunk egy nagyot (ORDÍT). Egy nagy darab nővér fog betrapponni a műtőbe (KI, É). A konyhában találjuk magunkat, itt azután ehetünk (ESZIK), amennyi belénk fér. Együk fel magunkat 98 %-ig, és vizsgáljuk meg a földet (V FÖLD) (F) (D, K, D). Nyissuk ki az ajtót az ímént talált kulccsal (NYIT AJTÓ NAGYKULCS) és (D). A polcon (V POLC), (F) egy képeslapra bukkanunk. Olvassuk el (V KÉPESLAP). Há-há-há! Menjünk (FEL), majd (D), szóval itten vóna a toronyóra. Húzzuk fel (FELHÚZ ÓRA)! Menjünk vissza (E, LE, É, É, NY, NY) és kint is vagyunk. Menjünk tovább (É, NY, NY). Ez egy díszes ház, még ő is van. Mit lehet egy őrel kezdeni? (Ezt Mr.AIDSface biztos jobban tudja — CoVboy) Beszéljünk vele (BESZÉL ÓR). Azt mondja, hogy a lovag nagyon ideges, mert nincs mit enni, és jó lenne, ha szólnánk a molnárnak. Jó (K, K)! (D, D) (NY) Másszunk fel a kocsi, a paraszt biztos, hogy nem vesz észre, mert „alszik, mint egy tejberizsa”. (MASZIK SZEKÉR) Várjunk! (VAR) Elindul a szekér, elalszunk, badarság, ráadásul itt ez a zene! Na végre, leesünk a falun kívül (Hajrá Trója! — CoVboy). Szünet, lehet menni cigaretázni, hamarosan kezdődik a második felvonás...



2. RÉSZ

Másszunk (D)élre, és ha már úgy mászni van kedvünk, másszunk fára (MASZIK FA), majd (LE) és (D, D). Á, itt van a muzsik, és egy műanyag rézkulcsot szorongat (Ez egy érdekes anyag lehet — CoVboy). (BESZÉL PARASZT). Szóval a villa kell neki. Jól van (CSERÉL VASVILLA KULCS). Menjünk tovább (É, K). Itt lapul egy lapos kő. Toljuk el (TOL KO), yikes! Egy rakás pénzt találtunk. Most menjünk 4-szer keletre. Itt leledzik egy furcsa testhelyzetű paraszt. Jobban tekintsük meg, miért furcsa (V PARASZT). Hát bizony ezt egy kicsit meggyilkolták (Nem zörög a paraszt — CoVboy). A gyilkos fegyver egy ásó volt. Ha nincs kapa, meg nagyharang, akkor feleség sincs, úgyhogy húzzuk ki (nem Jahny, nem azt, mindig másra gondolsz — CoVboy), az ásót (KIHÚZ ÁSO), (F). Most megvizsgálhatjuk (V PARASZT). Egy

rézgombot találhatunk nála. Szóval egy rézbőrűvel van dolgunk (Csak semmi fajgyűlölet — Zsiga). Most menjünk (NY)-ra, a mezőre, és azt is vizsgáljuk meg (V MEZO). Ha kevés az energiánk, akkor ez nem egy energiamező. Az viszont feltűnik, hogy ritka a fű... és van egy ásonk... (AS) Hamarosan előkerül egy rozsdás szekerce. Most menjünk tovább (K, É, K, K, D, K). Egy házikó elé toppanunk. A házikóra rászorulna némi IKV-s felújítás, mert eléggé rogyadozó félben van, ráadásul nem is tudunk bemenni. Sebaj, betörjük az ajtót a szekerce-rézdárral (TÖR AJTÓ SZEKERCE), majd (K). Szóval bent vagyunk a házban. Vizsgáljuk meg (V HÁZ). Nincs itt semmi, de ne higgyünk a programozóknak. Vizsgálódjunk mégegyszer (V HÁZ). Na, ne! Egy pár evezővel lettünk gazdagabbak. Nna, akkor GOTO (NY, NY, É, NY, NY, D, NY, NY, D). Most meg egy Nádasban vagyunk (és hol a Markos? CoVboy) Sót iszap is van itt. Ha van iszap, akkor azt is megvizsgálhatjuk (V ISZAP). Nicsak, egy vaskulcs bújik elő belőle. Most elmehetünk a malomhoz (E, NY, NY, NY, É, E, NY). A molnár épp a zsákokat rakosgatja! Vegyünk egyet tőle a rézgombért (VESZ LISZTESZSAK RÉZGOMB). Jó pénzért meg is vesszük. Ezen a helyszínen is véget érnek kalandjaink, szóval menjünk el a csónakhoz, hiszen már van evezőnk is, így vissza tudunk menni Blackshester-be (K, D, D, K, K, K, D, D). Szálljunk (BE), és evezzünk (EVEZ)! Kifutunk a tengerre, majd megérkezünk a város kikötőjébe. OK. Szállingózzunk el a krematóriumig (D, D), majd (K, K, D, D, FEL, D, K). Itt van az az ajtó, amit nem tudunk kinyitni, most nyissuk ki a rézkulccsal (NYIT AJTÓ RÉZKULCS), majd (K). Egy sötét helyiségbe kerülünk, ahol egy kötél lapul (F), majd (NY, NY). Ugy tudjuk, hogy itt egy kámpó is van. Hát akkor mire várunk? Kössük rá a kámpóra a kötelet. Kámpó! Mászhatunk is (MASZIK KÖTEL). Szóval ez a templomkert egy nyilással, szerzetessel meg mindennel. Nézzük meg a szerzetest (V SZERZETES). Yikes, ez tők úgy alszik, mint a múltkori paraszt. OK! Ruhacsere következik! (CSERÉL RUHA SZERZETES) Akkor talán vissza is mászhatnánk! Gyerünk ki a házból (É, LE, É, É, NY, NY). Micsoda felelőtlenség! Eddig még ki sem próbáltuk a város kocsmáját (Csatlakozom — CoVboy). Gyerünk a kricsmibe (É, É, K). Hát itten meg ippeg a város apraja nagyja aprítgatja magát, meg egymást, sőt még egy hulla is akad, akít természetesen viszünk eltemetni (F). Menjünk tovább (NY, D, NY, E). Szóval itt van a temető, meg néhány katoná. Beszéljünk az egyikkel (BESZÉL KATONA). Azt mondja, hogy csak azok mehetnek be, akik temetnek valakit. Természetesen minket lopott papi csuhában és lopott hullával be fognak engedni (É). Épp egy sírgödör előtt fékezünk le, amibe — micsoda véletlen — éppen belepasszol a mi hulla barátunk. Mielőtt azonban elföldelnénk, nézzünk be a sírba (V FÖLD), és egy ollót találunk. Most már mehet is a temetés (TEMET MUNKA, khm.

akarom mondani HULLA). Amint véget ér a szertartás, gyerünk (D, D)-re, majd (NY)-ra, a házhoz. Őr barátunk meg mindig vár, hát akkor (romboljuk le — CoVboy) beszéljünk vele (BESZÉL ÓR). A duma még mindig a régi, de ha megmutatjuk neki a szerzeményünket a zsák lisztet (MUTAT LISZTESZSAK), rögtön beenged. Lépjünk (BE), e utána lépjünk is (KI), mert közben elfelejtettünk a pénzünkért kardot venni. Menjünk tovább (K, K, K), (MEGAD), (K, É, K), (VESZ KARD), OK! Máris mehetünk vissza a házba, de most találjon vissza mindenki maga...

Majd (BE, É) és állítólag itt egy asztal. OK. Másszunk fel rá (MASZIK ASZTAL). Itt pedig egy nyílás van. Ide is másszunk be (MASZIK NYILÁS). Most pedig egy sötét helyiségbe kerülünk. Vizsgáljuk meg (V HELYISÉG)! Aaaa. Egy kötél. Másszunk fel rá (MASZIK KÖTEL). Yikes! Ez meg itt a harang volt (nicsak, akkor már csak a kapa hiányzik — CoVboy). Harangozzunk (HINTAZIK), és ugorjunk egy nagyot (UGRIK). Halálugrás közben a kedves mamára gondoltunk és meg is érkeztünk. Vissza az egész! Valami nem stimmel. Csináljuk előlőről az egészet odáig, hogy a kard megvétele után belépünk a házba. Ne hóbörögjön senki, szólásszabadság van...

Ott tartottunk, hogy a ház bejárati termében állunk, a frissen szerzett kardunkkal és a friss, temetett hullánk nélkül! Azt tanácsolnánk, hogy várjunk egy kicsit, felesleges ez a kedvesség (VAR). Ugye, jó volt a tanács? Beszéljünk vele (BESZÉL LÁNY). Anny-nak hívják, akinek a papuskáját a lord galád módon lemeszárolta. Na, eddig mellőztük a kedvességet. Akkor most jöjjön a hön áhitott kedvesség (Dóza is kedves volt? — CoVboy). A padló ütemes nyirkogása felkeltette a katonák érdeklődését. Menjünk (E) felé, a konyhában szabaduljunk meg a liszteszástól, és innen folytathatjuk úgy, ahogy azt már az előbb leirtuk. Egyértelmű, nem? (MASZIK ASZTAL, MASZIK NYILÁS, MASZIK KÖTEL, HINTAZIK, UGRIK). Most (D)-re menjünk az ajtón át. Kellemes helyiség, egy ember kezdi szorongatni a gigánkat. Hát, ha bántják a GIGA/PAIN-ünket, ez a C64-eseknek egy vérlázítás, vagyis kardot kell rántanunk... jááááj! Nem sikerült... na, a változatosság kedvéért azzal az elcsépelet strófával zárjuk, hogy a többi az olvasókra bizzuk.

Van még pár periféria-utasítás is: SAVE, LOAD, SEGÍTSÉG, FELAD... ezeket mindenki értelmezze úgy, ahogy akarja. Még annyit, hogy 1991-ben az év kalandjátéka volt kis hazánkban ez a program. Kisebbségi hiányosságai (nincs kazettára, a SAVE/LOAD csak memóriába működik, a gfx kívánivalót hagy maga után, a CHARSET olvashatatlan, nem sikerült végigjátszani...) mellett azért egy logikailag alaposan kidolgozott játékkal lepték meg a szerzők 3 évvel ezelőtt a szöveges kalandjátékok kedvelőit. Bátran állíthatjuk, a mai inséges időkben is megállja a helyét, úgyhogy aki még nem találkozott vele, feltétlenül szerezze be!

• SanTheE

QUEST FOR THE HOLY GRAIL

A program a Magyarországon is nagy sikerű „Gyalog-galopp” című film alapján íródott, elég régen (1984), de attól még egész tűrhető. A cél a címképernyőről is kiderül, lóholni a szent grál megtalálásáért.

Akkor most lássuk a szókészletet.

GRAPHICS, GR = grafika ki-be
 *WALK
 EXAMINE = megvizsgál
 INVENTORY = leltároz
 OPEN = nyit (DOOR)
 UNLOCK = nyit zárat (DOOR)
 THROW = dob (GRENADE)
 LOB = u.a.
 *CLIMB
 PUT = letesz (GRAIL)
 *MOVE
 *RUN
 *FUCK,
 *PISS,
 *SHIT,

*SOD = ezeket hagyjuk
 *ENTER
 GIVE = odaad (SHRLIBBERY)
 READ = olvas (BOOK)
 WEAR = visel (HAT)
 GET, TAKE = fölvesz (tárgyat)
 *DROP
 *HELP = úgysem segít, csak szórakozik velünk.
 *KILL
 LIGHT = világít (LAMP)
 LOOK = néz
 *LOAD
 *SAVE
 *TRAVEL

* = A játék végigjátszásához fölöslegesek.

ULTIMA VI.



Némi magyarázattal tartozom mindazoknak, akik már a múltkorai számban várták a maratoni sorozat folytatását. Nos, helyhiány, Zsombor-keresés, vizsgák, nők, sör stb.

(kevés lenne a lap aljáig a hely a felsoroláshoz) miatt valahogy nem végeztem a térképek összerendezésével. A héten már kész lettem volna, most meg 1.0 rám szólt, hogy — újfent — lapzártá van. Ez az én formám. Azért gyorsan összeszedtem magam, ha már a térképek őszre maradnak, válaszolok néhány olvasói kérdésre.

Mostanság szokás a leírásból válaszolni a levelekre, főleg akkor, ha közérdekű. Alapvetően Dohányos Balázs és Kovács Gergely-hez hasonló kérdések jöttek. Nna, akkor válaszolhatnék...:

- A **LORD BRITISH-nek adandó válaszok** a CoV#41-ben 10-12. oldal; „**MEGA BESTIARIUM**” címen fut. A királynak az itt szereplő szörnyek és/vagy lények egy-egy jellemző adata szükséges... ugyan a leírás magyarul van (—nem lett volna „szép” bemásolni a gyári kézikönyvet, mert annak nem szoktak örülni...), de aki tud egy csöppet angolul, az szépen „visszafordítja”. Ennyit úgyis kell tudni a játékhoz.
- Lejutni a csatornarendszer ajtóin (amikbe belétörök az összes álkulcs [lock picks]) és kijutni a kastélyból a király által adott kulccsal lehet — ezt akkor kapjuk, mikor feleltünk a feltett kérdésekre. Spellbook pedig a saját szobánkban van, a kastélyon belül, az asztalon — de inkább nézzétek meg a CoV #43.-at!

- **Lord BRITISH**-sel kapcsolatban *nincsen* kódok, csak válaszok!
- **Kódok (ALT)** a CoV#42.-ben, a 11. oldalon.
- Az **ALT-kódok** léteznek **AMIGA** gépeken is!! Sőt, őszintén szólva ezen a gépen hallottunk róluk először...
- **C64-re** nem tudunk kódokat, de **bármilyenü berheléssel** és esetleges kiegészítésekkel rögtön forduljatok hozzám, írjatok a **CoV** vagy az **én címre** (Simon János, Bp.XIV.Thököly u.146/B. 1145)...
- **További kódokat NEM adunk meg.** Majd ha **NAGYON** elakadtok a játékban, szerintem még ráér a dolog.
- Később beszervezhető karakterek a **CoV #42.-ben**, pontosan a 9-10. oldal végén és elején. Ezenkívül a leírásokban **foi**amatosan van beszervezésekről szó (**CoV #43.-től**).
- **Kirugni** úgy lehet valakit, hogy beszélgetünk vele a „témáról”; ennyi angol tudása már biztosan mindenkinek van!!!
- A **felélesztés** egy **nyolcas szintű** varázslat (**RESURRECT**). Már a játék elején meXerezhetjük — **CoV #43.** száma.

Azért igazán észrevehettétek volna, hogy a leírás **foi**amatos. Nem hittem, volna, hogy még fogtok ilyen alapvető kérdéseket feltenni — annyira részletes a leírás, amennyire szükséges, de 1.0 már így is szeretné lezárattatni a témát (pedig milyen **io!** volt az **ELITE-sorozat**, nem?!).

• **Jahny** (Mr.AIDSface, Xinó stb.)

AIR SUPPORT



Mikor eldöntöttük, hogy leírást készítünk az **AIR SUPPORT**-ról, még nem tudtuk, hogy mekkora fába vágtuk a fejszénket. Később kiderült, hogy ez a fa leginkább mammutfenyő és a fejszénk is kissé belecsorbult... Ez alatt azt értjük, hogy a **PSYGNOSIS** programozóinak sikerült egy maximálisan bonyolult projekttel kirukkolni, amelyből következik, hogy ez az ismertető egy-két helyen meglehetősen foghíjasra sikeredett...

Már most elmondjuk, hogy teljesen felesleges leveleket írnotok arról, hogy mi milyen béna állapot vagyunk. Egyrészt ezt mi is tudjuk, másrészt szerintünk az az egy-két apróság amit kihagytunk nem olyan fontos a játékban, mivel semmiféle hatásuk nincs!

Na, máris elpocsékoztunk egy csomó helyet ezzel... Vágjunk bele: Kezddéskor egy névbéírás után kiválaszthatjuk a nehézségi szintet. Az **EASY** a könnyű, a **MEDIUM** a közepes és a **HARD** a nehéz. Különbség a három fajta közt annyi, hogy a **MEDIUM**-ban az **EASY**-hez képest általában nem látjuk a térképen az ellenfelet, valamint kevesebb időt kapunk a feladatok megoldására.

Ha a nehézségi szintet is kiválasztottuk, akkor visszajön az előző képernyő, ekkor clickelünk a menüre vagy az enterrel itt egyébként van egy ID nevű valami is, ez valószínűleg pályakódok beírására szolgál.

Egy kis töltes után a misszió ismertetése következik két sorban. Láthatunk még itt pár hasznos infót is.

Territory Purge — A terület „tisztasága” (Perwollal mosva!). Ha ez **ON**, vagyis bekapcsolt állapotban van, akkor nem számíthatunk támadásra. Ha **OFF**, akkor kezdetünk félni...

Radars ON/OFF — Van, illetve nincs radar a pályán.

Simulation Time — Az adott bevetésre szánt idő (az első küldetésnél easy módban ez 50 perc. Ja, mi 30 másodperc alatt kész voltunk vele...). Mondanunk sem kell, ha ez letelik, a küldetést kénytelenek leszünk megismételni!

MAIN MENU (MÁJN MENÜ)

A főmenüt minden bevetés után megkapjuk, illetve ha akció közben pauszálunk, akkor is ide kötünk ki.

Start Simulation: Lásd később, illetve egy főcímmel lejjebb!

Reset Simulation: Ez csak akkor választható, ha játék közben megállítjuk az akciót, röviden kivágja az ablakon az aktuális küldetést!

Briefing: Küldetés leírása! (az előbb már kitértünk...)

Candidate Statistics: Meglepő, de egy statisztikát kapunk, ha ezt választjuk. Ennek a bal oldalán a besorolásokat láthatjuk, a jelenlegi állapotot élénkebb szín jelöli (kezdetben **officer**). Minden sikeres küldetés után egygyel feljebb lépünk a ranglistán. Ettől jobbra egy felfelé ívelő piros vonalat láthatunk, tőle jobbra egy **FAIL** feliratot. A piros vonal az optimális teljesítményt jelenti, ez mindig magasabb követelmények elé állítja a derék játékosokat. Ha ez alá megyünk (nem a játékos alá...), a **FAIL** felirat elkezd villogni, de más nem nagyon történik, legfeljebb az, hogy kapunk még egy-két megjegyzést.

Ha egy akciót át akarunk ugrani (erről később), akkor egy ranggal lejjebb esünk a ranglétrán. A statisztikát egyébként minden misszió befejezése után megkapjuk.

Data Base: A küldetésben (illetve a játékban) résztvevő objektumok rajzai. A bal egérgombbal váltogathatjuk a rajzokat, jobb clickre kinagyíthatunk egy rajzot, többszeres jobbclickre pedig szelektálhatunk a képernyőn látható rajzok közül! A

6 — A játék aktuális ideje. Csak akkor válik láthatóvá, ha belépünk a pointerrel ebbe a keretbe.

7 — Ezzel az ikonnal rögtön átléphetünk a **Control Center**-be. Erről majd később!

8 — **Options** menü. Rengeteg paraméter állíthatunk be a játékkal kapcsolatban. Van közöttük egy-két nagyon jópofa dolog, amikre nem jöttünk rá, hogy mire jók. Ezeket kérdőjellel jelöltük. A **BACK** és **NEXT** ikon minden oldalon előfordul, ezek az oldalak közötti lapozgatást teszik lehetővé!

STATUS — állapotjelzők ki/bekapcsolása;

HEADUP — célkereszt ki/bekapcsolása;

STARS — azt állíthatjuk be, hogy legyenek-e csillagok a háttérben;

HORIZONT — háttérvonal be/ki;

INT.LACE — aki látott már felhasználói programot, az tudni fogja mi ez...;

COMP.ON — ?;

COMP.OFF — ?;

STEREO — 3D mód bekapcsolása, ha van hozzá szemüvegünk is, cool!;

RGB — ugyanaz;

OBJ.SIM — objektumok egyszerűsége;

LINEFAT — vonalvastagság beállítása;

LAND FILL — A háttér kiszínezése. Nem érdemes használni, iszonyú lassú!

LAND TYPE — háttérmódok;

MAP SFX — lásd MAP SPE;

MAP SPE — lásd MAIN SFX;

MAIN SFX — lásd MAIN SPE;

MAIN SPE — hangeffektek ki/be;

GIVE UP — küldetés átírása (később még lesz szó róla);

FLICK OFF — „villogás” ki/be;

FLICK COL — élesítés (zöld vagy fehér szín);

BUTTONS — ?;

POS INC, DEC, DEPTH INC, DEC — ?;

BACKGROUND — ez ugye háttér, de hogy mire jó ?!

FILL BOX — ?;

TUNNEL 1,2 — ?;

JOYSTICK — joy-os irányítás ki/be;

RAD.SOL — ?

A kérdőjellel jelölt dolgok nem túl fontosak, akárhogy is noszogattuk őket, semmi sem történt a játék közben...

9 — **HUGGING** — ?

10 — Visszaváltunk a térképre

11 — **TRACKING**. A repülőgépet egyenes helyzetbe hozza. Na most ez inkább röhejes helyzet, mivel legalább 100-szor kell ráclickelni, hogy egyenesbe jöjjön!

12 — A misszió pauszálása. Ilyenkor bejön a főmenü, a szokásos beállítási lehetőségekkel. **CONTINUE**-val folytathatjuk, **RESET**-tel 0.5-be hagyhatjuk a küldetést.

13 — Ha ez **auto mode**-ban van, akkor a számítógép játszik helyettünk. Ráclickelve, vagy az **'ENTER'**-t megnyomva viszont manuális módba kapcsolhatunk.

14 — Fogalmunk sincs

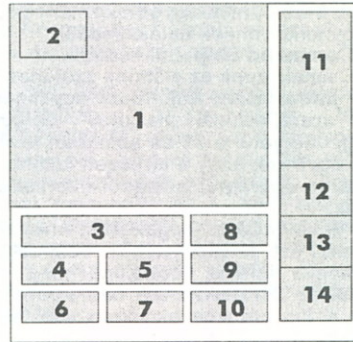
Akkor ennyit a **Command Ship**-ről. Ha valamelyik feladatban nem szerepel vezérhajó, akkor itt csak az egész képernyő zúgni fog...

CONTROL CENTER

Ebben a részben kaptak helyet a vezérhajón kívül minden számításba jöhető járművek. Ha nincs jármű, akkor ez a képernyő is zúgni fog, és alul egy **NO CRAFT** felirat foglalja a helyet.

Ha van itt valami (pl.tank, csatarepülőgép), akkor annak a célkeresztjét láthatjuk. A kezelőbillentyűk megegyeznek a **Command Ship**-nél leírtakkal.

1 — **Játéktér**, közepén célkereszt vagy az aktuális jármű rajza, külső nézetből. Mi ajánljuk a célkeresztet, a ronda grafika miatt nem érdemes külső nézetekben gyönyörködni.



2 — **Koordináták**, az éppen aktuális jármű helyzetét hivatottak jelezni.

3 — **Statusjelző**. Itt azt láthatjuk, hogy éppen mit is csinál a drága: támadásban van (**ATTACK**), járőrözik (**PATROL**), és a többi...

4 — **A jármű sebessége**. Aki ezt nem érti, írjon csak levelet, segítünk!

5 — **Thrust**. Tolóerő.

6 — **Sérülésjelző**.

7 — **Energiajelző**.

8, 9, 10 — A fegyverek állapotát mutatja, illetve azt, hogy melyikből még hány darab áll rendelkezésünkre.

11 — Na, ez egy elég érdekes dolog. Rámutatva a pointerrel viharos sebességgel elkezdnek villogni **NO MESSAGE** feliratok a játéktér helyén. Egyébként nem túl fontos, maximum azt tudhatjuk meg, hogy melyik egység mit csinál...

12 — **Automatikum**, illetve **manual irányítás**. Ráclickelve (vagy az **'ENTER'**-t lenyomva) manuálra vált. Ilyenkor mi irányítjuk a járművet. Az egér jobb+bal gombjának együttes lenyomásával ez ismét automatikus lesz.

13 — A térképre kapcsolhatunk vele.

14 — A vezérhajót látogathatjuk meg az ikonnal.

Szelektálni az egységek között a térképen tudunk, itt az éppen kiválasztottat láthatjuk. Ha egységünk megsemmisül azt a gép éves angol beszéddel a tudtunkra adja, illetve megjelenik a **DESTROYED** felirat. A detonáció után az egységet mutató ablak is rízsázni fog, azaz zúg a képernyő!

KÜLDETÉSEK, EGYÉB DOLGOK

A „küldetések” általában eszeveszett nagy baromságok, leginkább gyakorló feladatoknak tekinthetjük őket. Az első feladat például az ellenfél **COMMAND SHIP**-jének felkutatása és megsemmisítése. Mindössze annyi a dolgunk, hogy egy jobb clicket nyomjunk az ellenfél vezérhajóját jelképező piros foltra, aztán egy bal clicket a mi **Command Ship**-ünket jelentő kék foltra. Azután (piros) folt, nincs. Annak már csak **Michael Jackson** a megmondhatója, hogy ennek mi értelme volt! Na mindegy, a lé-

nyeg az, hogy ez **EGY** küldetést kivéve iszonyú baromságok sokaságaként jelentkeznek. Egészen a tizedik szintig bírtuk idegekkel, addig csak azt kellett csinálnunk, hogy kijelöljük az ellenfele(ke)t és elmegyünk hávézni.

A tizenharmadik pályánál már épületek is helyet kapnak a játékban, de ezekkel a szintekkel nem nagyon volt türelmünk öröngeni.

A gyakorló küldetések között van egy olyan feladat (a számát had' ne mondjuk má' meg...), amikor az ellenfél épületét kell lerombolni (?). Ez elég érdekes dolog, nem tudjuk mitől van az, hogy egy-két egységünk már az épület közelében exítált, más-kor meg simán végrehajtották a feladatot...

Korábban már megemlítettük ugye, hogy lehet küldetést ugrani a **GIVE UP**-pal.

Ilyenkor a gép úgy veszi, mintha az adott feladatot **MaC**-csináltuk volna, mindössze a rangunk esik le egyvel! Ez egy elég érdekes újítása lenne a programnak, de ezt is sajnos csak negatívként tudjuk felhozni. Ennek az az oka, hogyha padlóra kerülünk, azaz a ranglétra legalsó fokán állunk, akkor elméletileg már nem lehetne küldetéseket átugrani. Dehogynem lehet! Három-négy sötöt feladatot is átugráltunk így, és a gépet az sem zavarta, hogy a statisztika alapján már rég a **FAIL** vonal alatt voltunk! Egyszóval cool...

Persze lehet, hogy a most negatívként felhozott dolgok, majdan a 3.985.647. küldetésnél pozitívvá fordulnak, elnézést kérünk, hogy nem játszottunk addig! Azt sem igazán értjük minek ennyi gyakorló feladat. Még a 10. mission is **TRAINING MISSION**, de kábé ugyanolyan nehéz, mint az első... Ha viszont ezeket éles bevetéseknek szánták a programozók, akkor nagyléptékű létszámleépítést kell tartani **PSYGNOSIS**-éknél.

Nem világos még, hogy mit akartak a fiúk a radarokkal. Épületek tetején láthatunk ilyeneket forgolódni, de az égvilágon semmit sem csinálnak mást, csak forgolódnak.

Az „ellenfelek” egy bamba boci szellemi színvonalának nagyságát súrolják, mivel nem nagyon áll szándékukban megtámadni minket, csak dekolnálni a gyepe. Ez még akkor is igaz, ha négyezeres túlerőben vannak! Elég kellemetlen így elpusztítani őket, az embernek szinte lelkiismeretfurdallása van lelőni olyan fickókat, akik a légynek sem ártnak... Sőt, volt olyan is, hogy az ellenség inkább a menekülést választotta a támadás helyett!

A játék egész hangulata egy demora emlékeztet: kiadjuk az utasításokat és nézzük, hogy hogy játszik a gép. Szóval ez egy kicsit unalmas lett...

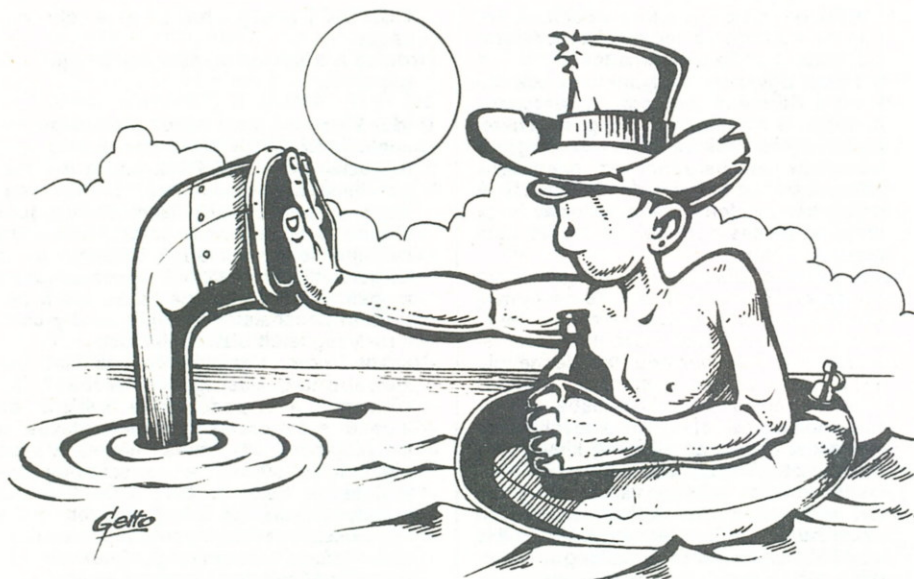
A grafika „gyönyörű”: megüti a '84-es szintet! Pozitív dologként hozhatjuk föl viszont a valóban csodálatosan, sőt szuperül kivitelezett intro-t. (Na meg azt, hogy elég gyorsan kifagy a játék...) A zene átlagos, a dígi beszédek elég jól sikerültek, bár egy idő után fárasztóak. A game egyébként fut **A1200**-on is (sajnos). Summa: csak annak a szerencsétlen embernek ajánljuk a játékot, aki szabadidejét örült stratégiai stuffokkal szokta eltölteni. Különben... hát... izé...

• **TIBSOFT AND STEFA**

DAS BOOT

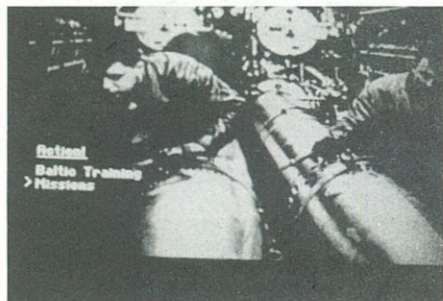
A múltkor hírtelen felindulásunkban elhatároztuk, hogy részánjuk magunkat egy szimulátor leírás elkészítésére, ráadásul egy olyan szimulátorra, ami kivételesen **AMIGÁ**-n is megjelent! Ez még ugye nem lenne baj, de nem nagyon tudtuk, hogy miről írjunk! Azután kezünkbe akadt **2DB DAS BOOT** feliratú lemez, amit gyorsan bedobáltunk az **1200**-esünkbe. És mivel le-

írás még úgysem volt e műről, elhatároztuk, hogy összedobunk valamit róla. Na, most mielőtt valaki teljesen feleslegesen pennát ragadna, elmondjuk, hogy tudunk az azóta már megszűnt **C-mánia** fele ismeretéről. Megíráhatjuk viszont, hogy ezúttal a téma történelmi háttérének hosszas eccse-telésétől megmenekültök, nem mintha ez olyan unalmas lenne, de nem feltétlenül!



érint, illetve érdekel mindenkit. Ez a pár oldal viszont talán nagyobb segítséget fog nyújtani *Das Boot* ügyben...

A szokásos bevezető rizsa után megnyugtattuk a feltörekvő nemzet tagjait, hogy a program emulátor nélkül is simán fut az 1200-esen. PC-n csak egy mindössze 420K hosszú CGA-EGA-s változatról van tudomásunk, VGA-s feltuningolt verzió még nem járt felénk. Ezek után most már tényleg megpróbálunk belevágni, úgy, mint akik értenek is hozzá. A játék elején szemet gyönyörködtető kép tárul kiguvadó szemünk elé, amelyen egy menekülő tengeralattjáró küzd az öt támadó repülő ellen. A képernyő bal alsó sarkában található meg a számunkra igazán fontos menüt, amelynek pontjai a következők:



PREFERENCES:

A játék paramétereinek beállítása. Rendkívül bonyolult.

Graphic Detail: A grafika minőségét **BASIC GRAPHICS** módban nincsenek rásztercsikok. Nélkülözhetetlen!

World Object Detail: A világ részletességének beállítása.

Sound Control: A hang beállítása. Nyugodtan hagyjuk bekapcsolva, így legalább hallani fogjuk, hogy mikor érkezett rádióüzenet.

Time Compression: Ha **MANUAL SHUT OFF**-on van, akkor az időgyorsításkor (amiről majd még később ejtünk néhány szót) (szavat? — Gögy) a gép nem fog visszaváltani 1%-ra automatikusan!

Gun Control: A fegyverek irányításának módja. Amíg azonban **DIRECT CONTROL** esetén a kurzor, vagy az egér kívánt irányba történő nyomásával, vagy mozgásával tudunk irányítani, addig a **PIVOTAL CONTROL** inverz mozgást tesz lehetővé (ez egy szlovák edényféle, amibe a sört öntik — CoVboy), ami azt jelenti, hogy például ha a felkurzorbillentyűt nyomjuk meg, akkor a le

írany fog érvényesülni. Mindenki válassza ki a neki szimpatikus eljárást!

Message Removal: Itt azt manipulálhatjuk, hogy az egyes figyelmeztető feliratok mennyi ideig legyenek láthatóak. Javasoljuk a középső állást (ami 5 másodperc), mert különben vagy semmit sem fogunk tudni elolvani a gyors figyelmeztetésekből (angolul nem értők előnyben), vagy idegbetegek leszünk a sok torlódo kiírás hatására.

WAR DIARY:

Hi-score listákat nézhetünk meg vele. Cooooo!

DEMONSTRATION:

A gép játékát kísérhetjük figyelemmel. Az alsó kis panelokra ráclickelve tudunk az egyes szobák között válogatni. Mivel ezek a helyszínek nemcsak a **demo**-ban vannak, hanem a játékban is, ezért majd ott kitérjük őket.

ACTION:

Tulajdonképpen ez maga a játék, itt tudunk küldetéseket játszani, gyakorolni, káromkodni (de nem eleget!), idegeskedni, resetelni, formattálni, ... khmm... elnézést, de mintha egy kicsit elkalandoztunk volna... Szóval ide belépve két lehetőség közül választhatunk: tréningezhetünk, vagy pedig azonnal fejest ugorhatunk valamelyik küldetésbe. Nézzük akkor az elsőt!

Baltic Training: A játékban szereplő összes akciótípust végigszenvedhetjük. Erdemes élni ezzel a lehetőséggel, mivel akinek ezeket sikerül elsajátítania, az már kereshet valamit a küldetésekben. Egyébként két helyen tehetjük próbára magunkat: a vízfelszínen (**SURFACED**), és a víz alatt (**UNDER WATER**). A felszínen a következőket gyakorolhatjuk:

Anti Aircraft: A repülőgépekre vadászva őrlönghetünk egy sort a gépgyúval. Ha a **Preferences** menüben a **GUN CONTROL**-t **PIVOTAL**-ra állítottuk, akkor a fel és a le irányok természetesen ellentétesek lesznek az ágyú irányításánál.

Torpedo Run: Egy ellenséges hajót kell torpedóval a víz alá zavarnunk. Különösebb magyarázat nem nagyon szükséges...

Deck Gun: Szintén hajók ellen kell támadnunk, de most a felszínen egy nagy hatótávolságú ketyerével. Ez a fegyver a feladatok során kiválóan alkalmas lesz szárazföldi célpontok bizgatására is.

Mine Field: Nos ez egy roppant kellemes rész. Aknaszerűségek között

kényszerülünk lavírozni a hajónkkal. Egy-két találat bekapása után **GOOD-BYE WORLD!** Igyekezzünk elmélyíteni tudásunkat ebben a részben, mert különben már az első harci bevetéssel is meggyúlhat a bajunk.

És akkor a víz alatti problémák:

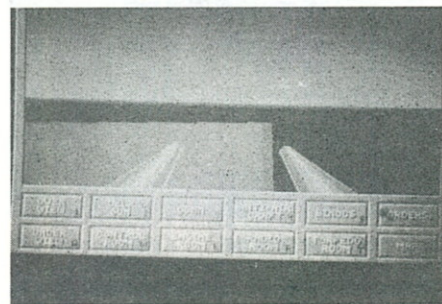
Torpedo Run: Ugyanaz, mint a víz felszíni.

Sub vs Sub: Ez is egy baromi szórakoztató dolog. Szépen beúszkál a screenre egy-két ellenséges submarine, de a jó szeműek pontos célzás esetén könnyen lecsapkodhatják őket a 'SPACE' segítségével!

Depth Charges: Ez viszont már kicsit sok a jóból! Fentről mindenféle vackok süllyednek le (úgy látszik az FKFV takarítóhajója még nem nagyon járt erre!), ezek elől kell elmenekülni. Azaz csak kéne, ha a programozók (számunkra érthetetlen okokból) nem lennének olyan kedvesek, hogy lehetlenné tegyék a feladat megoldását. Agytrösztök jelentkezését várjuk levélben a probléma megoldására!

Mine Field: Ismételten aknamező, csak most a víz alatt. Szerintünk így könnyebb büjkálni a kis aranyosak között, mint felszínen!

Akkor erről ennyit! Mielőtt valaki felháborodtan rázna az öklét a kezelőbillentyűkkel kapcsolatban, elmondanánk, hogy azért nem írjuk le most, mivel a játékban lévő pontosan megegyeznek ezekkel. A leírás végén megtalálhatjátok őket.



Missions: Végre itt az ideje, hogy valami értelmeset is csináljunk, következzenek az éles bevetések! Mivel az utóbbi hetekben halálra dolgoztam magam, ezért át is adom a szót **STEFÁNAK**, jó szórakozást mindenkinek! És **STEFA BEINDUL!!!**

Kösz szép **TIBSOFT!** Szóval ebben a menüben újabb hármas menüvel várnak a játékosokra, ahol a különböző beállításokat lehet végrehajtani. Nyomuljunk szépen előre!

DIFFICULTY LEVEL: Az első esetben a számunkra optimális nehézségi fokozatot választhatjuk ki a következők közül:

Introductory: Ez a legkönnyebb fokozat, de szerintem a játék még eleinte ezen a szinten sem piskóta.

Medium: Gyakorlott sub-osok itt élhetik ki magukat. Egyébként középszerű.

Realistic: Ez a legbikább lehetőség, csak öngyilkosjelölteknek! Annál is inkább, mivel ebben a módban nem használhatunk néhány barbatrúkköt (10 éven aluliak előnyben!). Ilyen például az a nehezítés, hogy nincs külső nézet, a torpedókat a valóságához híven csak a hajó hossz tengelyében tudjuk kilőni. Jöhet a következő pont!

U-BOAT TYPE: A tengeralattjáró típusának kijelölése.

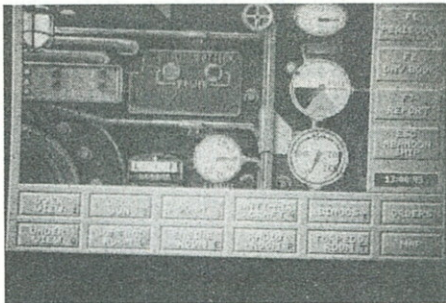
Három **SUB** áll a rendelkezésünkre (**TYPE VII, CLASS VII-B, NEW VII-C**). A minőségi sorrend is körülbelül ilyen, ezért mi az utolsót favorizáljuk. Aki szereti az izgalmakat, annak ajánljuk a különbségek felkutatását (biztosan van), de sajnos nem vagyunk szakértők a haditechnikának ezen a színterén.

HISTORICAL ACCURACY: A történelmi hitelességet lehet fokozni, vagy lefokozni.

Torpedo Performance: Erre clickelve két lehetőség közül választhatunk, amelyek a torpedók kilövés utáni viselkedését fogják meghatározni. **Actual** esetén a torpedónkat elsodorhatja a víz, a **Flawless** segítségével ez a kellemetlenség kiküszöbölhető.

Survivability: A hajó javítására vonatkozó alternatívákat tartalmazza. A **FAST ON-BOARD REPAIRS** gyors büttykölést jelent, amit a sub legénysége helyben végez el. A **SLOW ON-BOARD REPAIRS** pedig élelemszerűen egy kicsit lassabb munkatempót feltételez, de még ez sem rossz. A **REPAIR ONLY IN SHIPYARD** a szereléseket csak a kikötőben teszi lehetővé. Elég cikis, de egyszer ki lehet próbálni. Van mód azonban arra is, hogy rádiós úton kérjünk segítséget, bár amikor százezer jönnek ránk, kinek jutna eszébe az ágyúk helyett a **SOKOL**-lal szórakozni.

Equipment: A felszereltség milyenségét dönthetjük el. Az **UP TO 1941** az említett évszám előtti, míg az **AFTER 1941** az utáni ellátottságot fogja jelenteni. A fő eltérés abban nyilvánul meg, hogy a kőkori típusokban kevesebb féle torpedót építettek be. Maradjunk tehát a másodiknál!



DAS BOOT MISSION:

Miután sikeresen beállítottunk mindent, a küldetés menübe érkezve válogathatunk a feladatok között. Nagyon pozitív dolog volt a game programozóitól, hogy a missziókat nem tették egymástól függővé, ezért kedvünk szerint kísérlelhetjük meg véghez vinni azokat, az általunk meghatározott sorrendben. Ez azért is frankó, mert a pályák (szerencsére) nagyon eltérőek, más-más problémák elé állítják a játékosokat. Egyetlen bánat csupán az, hogy a szinterek száma kicsit kevésre sikeredett. Na nem azért mintha az egyes feladványok túl könnyűek lennének, figyelembe véve azt a rengeteg választható nehezítést, amit a készítőknek sikerült belegyömöszölniük a játékba. Nem tudjuk, hogy ti hogy vagytok vele, de nekünk nagyon hiányoztak a további küldetések. Na mindegy, nézzük miből élünk! Valamelyik bevetésre ráclickelve rövid ismertetőt kapunk az előttünk álló nehézségekről. Előbb az elsőtisztünk helyzetjelentését olvashatjuk végig a körzetünkben jelenleg uralkodó állapotokról, majd egy tömör tájékoztatást kapunk a tulajdonképpeni feladatunkról. Mivel angol nyelvtudásunk jelen pillanatban nem áll a legfelső fokon, a fordítások esetleges pontatlanságáért előre is elnézést kérünk.

Fjord Summary: Cirkálnunk kell a fjord bejáratánál, és hírt adnunk az ott tapasztalt hajózási tevékenységekről (de hol vannak a hajók??). Ezután várakozunk további parancsra, azaz vigyázó szemeket a **SOKOL**-ra vessétek!

Artic Mission: Az ellenség a **HUNTER KILLER** (a kis aranyosak) hadosztályából hátrahagyott 3 hajót a tiszteletünkre az okból, hogy megakadályozzák tengeraltjárónk kitérési kísérletét ami a jéglyosóból az Északi-tengerre irányulna.

Mérjük be, majd nyírjuk ki a hajókat! Abban az esetben ha lemerülünk a felszín alá, elkerülhető a légi támadás.

Gibraltar: Egyetlen esélyünk maradt, átkelni a Gibraltári-szoroson. A szerencse az időjárás alakjában siet segítségünkre, hiszen a köd jótékony leple alatt megpróbálhatunk átszusszanni az ellenséges vonalak között (szép kis trükk lesz!). A dolog kellemetlen oldalát az adja, hogy amíg az átjutás nem sikerül, addig nem merülhetünk le.

North Atlantic Mission: Egy elfogott, majd megfajított üzenet egy HX 79-es konvoj közeledését adja tudunkra nyugat felől, a pontos koordinátáik viszont (sajnos) ismeretlenek. Ha véletlenül felfedeznénk, vagy netán beléjük botlanánk, azonnal lépünk rádiós összeköttetésbe a parancsnoksággal, ahonnan a további parancsokat kapjuk az ellenség kinyitására. Tisztünk valamiféle találkozási pontot is emleget keleten, valószínűleg ide tart a hajóhad. Az ütközet színhelyén számítsunk erős légitámadásra. Ha ezekkel leszámoltunk, lehetőségünk adódik még arra is, hogy egy ún. **WOLFPACK**-hez csatlakozva résztvegyünk az **ARK ROYAL** repülőgéphordozó elpusztításában.

Biscay Mission: A legújabb jelentések szerint a megszállt Franciaország nyugati partvidékén található főhadiszállásunk közelében ellenséges hadi tevékenységeket észleltek, amelyek tengeraltjárók formájában nyilvánultak meg. Ezek az egységek vagy a kikötőbe beérkező, vagy az éppen onnan kiinduló hajókra várnak, hogy aztán meglepetésszerűen letámadják azokat. Légi felderítésünk eredményes munkájának következtében azonban **JUNKER 280**-as gépeink sorozatos mélységi bombázásokkal meghát-rálásra készítették a **sub**-okat. Hírszerzésünk mégis arra gyanakszik, hogy az ellenség elfogta az egyik U-570 típusú tengeraltjárónkat, és hazatérő hajónak álcázva magát a támaszpontunk felé tart. Feladatunk az **U-BOAT-570** megsemmisítése!

BEGIN (GAME)

S végre itt a várva-várt szimulátor! A képernyő felső kétharmadát a különféle ikonok által előcsalogatott kép foglalja el, míg alul kapcsolókat látjuk két sorban:

Over View: Külső nézet, amelyet a 'SHIFT' és a kurzormozgató billentyű segítségével tudunk forgatni. Nagy segítséget jelent ez a mozgás például akkor, mikor egy aknazáron kell átvicckelnünk. A jätéktér ablak bal felső sarkában ekkor két adat olvasható le. Amíg a **HEADING** értéke a efordulás szögét mutatja, addig a **SPEED** járművünk sebességéről nyújt tájékoztatást. A maximális értéke felszínen 12, a felszín alatt 6 csomó lehet óránként.

Deck gun: Fedélzeti ágyú, mellyel hajókat vagy hidakon kiépített állásokat támadhatunk meg. A lőszerrel azonban csínján bánjunk, mert az alkotók nem voltak valami bőkezűek ezen a téren.

Conn: Kilátás a fedélzeti hídról. Az ikon víz alatti használatát csak erős idegzetűeknek ajánljuk.

Anti Aircraft: Golyószóró repülőgépek ellen. Használatára ugyanaz vonatkozik, mint az ágyúra. Figyeljünk a munióóra!

Binocs: Látcső, melynek segítségével felszíni menetben végezhetünk torpedóvetést. Ha ellenség van a látátháron az 'M' billentyű megnyomásával be tudjuk mérni az ellenség helyzetét, újabb megnyomására pedig pontos képet kaphatunk a haladási irányáról, sebességéről. Ezeknek az adatoknak a birtokában meg már gyerekjáték a pontos találatok bevitelére. A monitor bal sarkában lévő adatok közül a **BEARING** a cső irányitottságát mutatja, a

CONTACT pedig a hajónk és a cél távolságát.

Orders: A küldetés leírását olvashatjuk végig újból.

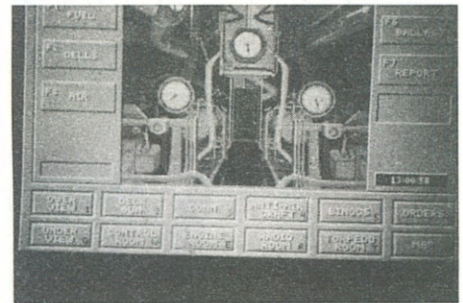
Under View: Víz alatti nézet. Működése hasonlatos az **OVER VIEW**-hez. Eddig nem tapasztalt adat a **DEPTH**, ami a mélységet hivatott megjeleníteni. Erdekesség, hogy a merülésnél, illetve mélységből történő felemelkedés során (ha nem nyomjuk folyamatosan a billentyűket) a tengeraltjárónk 12-nél automatikusan megáll. Ennek a titoknak a kulcsa a periszkóp használatában rejlik, amely csak e mélység felett biztosít kilátást.

Control Room: Vezérlőterem, az első komolyabb tárgyalást igénylő szoba. A felső képen a torpedócsövek kijelzői, az iránytű, a sebesség jelző berendezés, a mélységmérő, stb. kaptak helyet. A jobb oldali felső ikonnal a periszkópba bámulhatunk bele. A **DAY BOOK** felirat megnyomására az eddig végzett munkánk összesítésébe nyerhetünk bepillantást. Áldásos tevékenységünknek ezen típusú járművek íhatják meg a levét:

Aircraft Carriers	- rep.gép anyahajók
Destroyers	- rombolók
Escort Ships	- kísérő hajók
Submarines	- tengeraltjárók
Merchant Shipping	- kereskedő hajók
Planes	- repülő

Rendelkezésünkre áll még a **REPORT** kapcsoló is, amely százalékos információt ad a szobák (**ENGINE**, **TORPEDO**, **RADIO**, **CONTROL**), illetve a hajtóerő (**PROPULSION**) állapotáról, valamint a lőszer utánpótlást tudatja velünk (**DECK GUN SHELLS**, **TORPEDOES**, **ANTI AIR-CRAFT**).

Az **ABANDON SHIP** kapcsolóval az akció idő előtti befejezését, a játék feladását érhetjük el. Nyomás a következő helyiségbe!



Engine Room: Jelenleg a gépházban vagyunk. Az oldalsó ikonok nyomkodásával Nestle helyett fontos infokat kaphatunk. Az üzemanyag (**FUEL**) szintje, és a villamos energiát tároló cellák (**CELLS**) feltöltöttsége döntően befolyásolja hajónk haladását, mivel a tengeraltjárót a felszínen diesel, a víz alatt elektromos motor működteti. Nagy fontosságúak még ezeken kívül a levegő (**AIR**), és a ballaszt tartályok (**BALLAST**) állapota is. Ebben a szobában is kérhetünk jelentést (**REPORT**), ami a hajó bal (**PORT DIESEL ENGINE**), illetve jobb (**STARBOARD DIESEL ENGINE**) oldali motorjának, az elektromos hajtóerőnek (**ELECTRIC PROPULSION**), az üzemanyagnak (**DIESEL FUEL**), és az elemeknek a pillanatnyi állapotát tükrözi. Next room!

Radio Room: A legszórakoztatóbb hely az egész játékban, ahol érdemes lesz majd kicsit elhülyéskedni! Mikor üzenetet küldünk, vagy kapunk a gép kitűnően szimulálja a **SOKOL** hangját. Elsőként nézzük meg talán az üzenetek küldését:

Send: Mivel a **MESSAGE DESTINATION** használat nem vagyunk teljesen tisztában, és nem akarunk kapitális ökörségeket leírni, ezért maradjunk annyiban, hogy három rendeltetési

hely közül választhatjuk ki a nekünk leginkább megfelelőt, azt, ahová majd az üzeneteink be fognak futni. A **TRANSMIT MESSAGE** ablak kódtípusaival (**DIANNA, ENIGMA, TRITON**) kedvünk szerint rejtelezhajuk rádióadásainkat. Miután a **SEND** kapcsolóval elküldtünk valamit az előregyártott mondatokból, a **RECEIVE LOG**-gal próbáljunk fogni valamit.

Receive: Ha már küldtek nekünk szöveget, clickeljünk rá a mondatra (persze csak ha rejteleztve van), majd nyomjunk rá sorban a három lehetséges kód kapcsolójára. Ha minden igaz, akkor a betűk előbb-utóbb úgy rendeződtek át, hogy egy ékes angolsággal megszerkesztett karattyolást olvashatunk. Ha azonban még mindig nem jött ki értelmes duma, akkor valószínű, hogy az ellenfél egyik üzenetét sikerült elkapni. Már csak meg kéne fejteni! Türelmes munkával ez is lehetséges, ha a **RECEIVED MESSAGE** felirat alatt látható három pár nyílacskaival benázunk egy darabig. Abban az esetben, ha válaszolni szeretnénk valamire, nyomjunk rá egyet a **SEND LOG**-ra, és újra kezdődhet a multság. Természetesen a többi helyszínhez hasonlóan az **EXIT**-tel innen is ki tudunk szállni. Kártartás, már csak kettő van!

Torpedo Room: A torpedók betöltése, illetve kivétele történhet az oldalsó kapcsoló használatával, vagy a zárójelre való ráclikkeléssel. Az **AFT**-tal a torpedók listáját vehetjük szemügyre. Kívánság szerint lehet átcsoportosítani a különböző típusok között, azt azonban mindig vegyük figyelembe, hogy az össz torpedók száma behatárolt. A **REPORT** opció itt most a csövek státuszáról, és a torpedók fajta szerinti megoszlásáról tudósít.

Map: A térképszobában a tengeralattjáró helyzete (**SUB POSITION**) mellett, még annak a szektornak a koordinátáiról szerezhetünk tudomást, amely felé a hajónk éppen halad. Ezt a pontot a **WAYPOINT** feliratú kapcsolóval tudjuk megadni, vagy adott szituációban megváltoztatni. A térkép kis négyzetét az egér segítségével mozgathatunk minden egyes szektort bevizsgálhatunk. Munkánkat nagy mértékben megkönnyíti a nagyítás (**BLOW UP**) funkció. Ennek mértékét a **MAPE SCALE** ablak mutatja százalékban kifejezve. Ha kijelöltünk egy iránypontot, és mozgásunkat semmilyen akadály nem zavarja, bekapcsolhatjuk az időgyorsítást (**TIME COMPRESSOR**). Maximális állapotában négyeszeres lehet. Az óra szerepe számunkra eddig rejtve maradt, talán erről majd legközelebb...

Amíg mi kellőképpen kiörjögöttük magunkat a kapcsolók és szobák forgatagában, addig **TIBSOFT** előrukkolt egy adag tippel, amihez még én is hozzá csaptam egy párat, szóval most ezek jönnek:

TIPPEK:

- Ha repülőgépek támadnak minket, és a gépágyú neadji isten elromlott, merüljünk a kétségbeesés feneketlen bugyra helyett a víz alá, így kihúzhatjuk a javítási munkálatok idejét (Aki az elején a **REPAIR ONLY IN SHIPYARD**-ot állította be, az most kapálja el magát!)
- Ha térképen vagyunk, és aknamező van előttünk, akkor az idő (**TIME COMPRESSOR**) automatikusan visszavált 1%-ra. Viszont ha a sebességünk még így is 6 és 12 csomó között van, akkor **AZONNAL VÁLTSUNK VISSZA A TATRA ÉS CSÖKKENTSIK LE A SEBESSÉGÜNKET**, mivel egy-két akna beszedése a hajó **AZONNALI ELVESZTÉSÉT EREDMÉNYEZHETI!!!**
- Ne lepődjünk meg, ha a vizen, vagy a víz alatt csak félssebességgel száguldozhatunk:

valószínűleg meghibásodott valamelyik motor!

- Hátrafelé is tudunk haladni: ehhez elég ha a sebességet 0-ra csökkentjük, majd ezután folyamatosan nyomjuk a '-' billentyűt!
- A periszkóp (';') a vízfelszínen is használható!
- A legátokabb dolog, ha a hajó motortérét éri a találat. Ebben az esetben ugyanis mind a két motor tönkrevágódik, és leáll, mi meg szépen kiléphetünk a játékból...
- Ha viziaknak közt lavírozunk, akár a felszínen, akár alatta, mindig külső nézetből tegyük, mert így a forgatási lehetőség segítségével sokkal jobban átlátható a terep!
- Még egy ötlet az aknazár kijátszására. Amikor először megjelennek a kis aranyosak, menjünk hozzájuk olyan közel, amilyen közel csak lehet. Ekkor nézzünk be valamelyik szobába, teljesen mindegy hová, váltsunk vissza a fedélzeti hídra, és csodák csodájára az aknák ugyanolyan messze lesznek, mint mikor elsőként megláttuk őket, ugyanakkor mi azért haladtunk előre egy kicsit. Igaz ugyan, hogy a továbbjutás eme módja elég lassú, de van egy hatalmas előnye is. Ha olyan helyzetbe kerülnék, hogy látjuk, sehogyssem férünk el az aknák mellett, között, alatt, felett, akkor egy ilyen trükkös váltással egycsapásra megváltoztatjuk a robbanó játékszerek elhelyezkedését. Hiába, semmilyen játék sem lehet tökéletes!
- Torpedó kilövésekor a célpont akár lőtávolságon kívül is lehet. Ilyenkor úgy néz ki, mintha csak a körvonalait rajzolták volna meg. Ekkor felesleges rá torpedót kilőni: mielőtt elérné a célpontot, megsemmisül.
- Az 'S' billentyűvel kikapcsolhatjuk a hajót. Ennek mondjuk csak a **DECK GUN**-nál lenne értelme, mivel azt saját magunk ellen lehet fordítani, s esetleg ebben a pozícióban lelőhetnénk saját hajónkat (utána meg saját magunkat is, hogy hogy lehettünk ilyen marhák (ja, mielőtt valaki azt mondaná, hogy lábbal tiporjuk a nők egyenjogúságát), vagy hogy lehettünk ekkora tehenekek!). Viszont ha kikapcsoljuk a hajót, akkor elméletileg ilyen irányba is szabadna lőni. Nos, nem szabad...
- Akcióink során az ellenség azonban nemcsak hajók, tengeralattjárók, vagy repülő formájában szabadulhat ránk, hanem parti egységek is nehezíthetik a dolgunkat. Ilyenek például az első pályán, a fjord belsejében levő hidakon elhelyezett hadállások, amelyek folyamatosan próbálnak minket telibe trafálni. Ezért aztán ha nem szeretnénk súlyos sérüléseket szenvedni, már időben kezdjük el az ágyúzásukat a **DECK GUN**-nal (milyen kár, hogy ezt nem lehet gyakorolni a **BALTIC TRAINIG**-ben).
- A küldetésekben gyakran előfordul az is, hogy állandó légitámadásoknak vagyunk kitéve. Erdemes tehát azelőtt belevetnünk magunkat az **ANTI-AIRCRAFT** harcmodor rejtelmeibe, mielőtt bármilyen hadszíntéren próbálkoznánk valamilyen svédcsavarral (ha van rá mód, inkább a kurzorbillentyűkkel próbáljunk operálni, minthogy az egérrel kelljen össze-vissza görcsölni, és egy-egy fantasztikus fordulás keretében minden mozdíthatót lelőjünk az asztalról!)
- Szerezd be minél előbb a játékot!

ÉRTÉKELES

Azt gondoljuk, hogy aki figyelmesen végigbongészta a leírást, és már megpróbált csak egy picit is belemerülni a játékba, az teljes mértékben megbizonyosodhatott arról, hogy nem tett rossz lóra akkor, amikor ezt a proggy-t beszerezte. Nem a program grafikája az ami megragadja az embert első

látásra, de a téma jellegének és az 1991-es szintnek pontosan megfelel. A hanghatások sem bődületesek, bár azok után, hogy a napokban letöröltük a port két **CHAMPIONS OF RAJ** feliratú lemezről, és megpróbáltuk betölteni, és már ott lehidaltunk amikor meghallottuk azt az indiai stílusúnak tervezett, és zenének nevezett szármalmas, ocsmány zörgést ami a hangszóróból vinnogyott... (pedig maga a játék nem is volt olyan rossz, csak iszonyú lassú!). Na jó, nem folytatjuk tovább mielőtt teljesen bepípuva igazságtalanul bántanánk valakit. Lényeg az, hogy az **SOUND FX**-ek is jól beleilleszkednek a játékba, főleg a rádió hangja tetszik nekünk baromira. Egyedül csak az a momentum okozott kis kiábrándultságot (amint azt már említettük is), hogy a **Three-Sixty** cég nem kényeztetett el minket feladatok sokaságával, és ezért némi hiányérzet maradt bennünk. Végül is meg kell állapítanunk, hogy a **DAS BOOT**-ot a hangulata és az egyéni varázsa teszi megünghatatlanná és felejthetelenné. Reméljük, ez a leírás sokakat készít majd arra, hogy beszeressék ezt a méltatlanul elfeledett programot, vagy leemeljék polcukról a már rég eltűntnek hitt lemezeket. S mielőtt a megigért billentyűzetkiosztást leközzölnénk, itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy még egyszer kinyilvánítsuk hálás köszönetünket **MR.TOPIC**-nek, aki nélkül ez a leírás nem jött volna létre. Kellemes nyaralást (Balatonborzasztóalsón), és szerencsés tengeralattjárást mindenkinek (valahogy húzzátok ki a következő CoV-ig)!

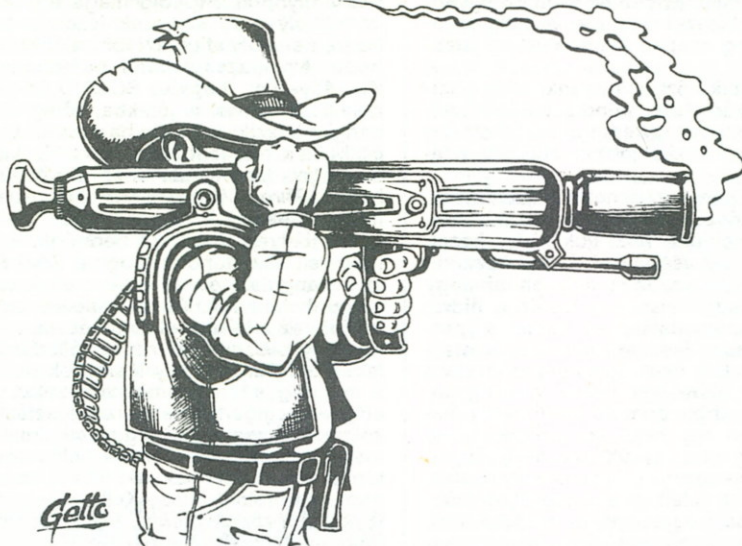
Kezelőbillentyűk:

- 'ESC': kilépés (mert ugye mindig a legfontosabbal kell kezdeni!)
- '+/-': gyorsítás/lassítás
- 'SHIFT'+ kurzorbill.: a táj forgatása
- 'SHIFT'+ '+/-' : közelítés/távolítás
- '1': külső nézet
- '2': ágyú
- '3': fedélzet
- '4': repülőgépek elleni gépágyú
- '5': messzelátó
- '6': a küldetés leírása
- '7': periszkóp
- 'S': a hajó eltüntetése
- 'M': célpont bemérése
- 'Q': víz alatti nézet
- 'P': pause
- 'W': vezérlőterem
- 'F1': periszkóp (csak 12 felett!)
- 'F2': napló (játék adatokkal telve)
- 'F3': jelentés a hajó állapotáról
- 'E': gépház
- 'F1': a benzín állapota
- 'F2': a cellák állapota
- 'F3': a levegő állapota
- 'F5': ballaszt
- 'F7': jelentés a motorokról
- 'R': rádiószoba
- 'F1': üzenet küldése
- 'F1 F2 F3': üzenet rendeltetési helye
- 'F4 F5 F5': a választható kódok
- 'F8': átváltás üzenetek fogadására
- 'F9 F10': az üzenet elküldése
- 'ESC': cancel
- 'F2': üzenetek fogadása
- 'F1': az üzenet nincs kódolva
- 'F2 F3 F4': a lehetséges kódtípusok
- 'F5': ellenséges kód megfejtése (használd a nyílakat!)
- 'F8': átváltás üzenet küldésére
- 'ESC': cancel
- 'T': torpedószoba
- 'F1 F2 F3 F4': a torpedók betétele/ki-vétele a csövekbe/ből
- 'F5': a torpedók átcsoportosítása
- 'F7': jelentés a torpedókról, és a csövek állapotáról
- 'Y': térképszoba
- 'F1': nagyítás
- 'F2': iránypont kijelölése
- 'F3': időgyorsítás
- 'ESC': a torpedószoba elhagyása

Na erről ennyiit! Viszlát!

● **TIBSOFT & STEFA**

ALIEN BREED 2.



Ha valakinek azt mondják *Team 17*, szinte biztos, hogy minőségileg igen jól kidolgozott akciójátékokra gondol. Az *Alien Breed II.* esetében sincs ez másképp, mindössze egy kis gögyi is kell a jó joystickon kívül a szintek végigviteléhez. Eleddig a PC mellett az Amigák között csak *A1200*-as verzióról tudunk, úgyhogy a kódok is erre jők! Na, ennyi maszlag után akár kezhetjük is!

OPTIONS

A szokásos beállításokon kívül itt tudjuk kiválasztani, hogy milyen ípsével akarjuk végignyomni a pályákat. A figurák között joyjal választhatunk, a tűzgomb megnyomására infokat kaphatunk az adott manusról. Ezek pedig a következők:
START WEAPON - indítófegyverzet (milyen fegyverrel indulunk);
TOOLS - egyéb cuccok és azok minősége;
CREDITS - indulótőke(hal);
KEYS - kezdetben ennyi kulcs van nála; Véleményünk szerint szinte tök mindegy, hogy mivel játszunk, nagyjából egyformán erősek a karakterek!

TERMINÁLOK

Ezek amolyan számítógépszerűségek, általában egy-két darabot találhatunk belőlük szintenként. Ha vásárolni akarunk, akkor álljunk egy ilyen elé és nyomjuk meg a 'SPACE'-t! Ekkor egy menüt kapunk, mint az éttermekben:

Weapon Supplies: Vidám kis ketyeréket vehetünk párezer credits áron (Gábor Áron...) (Mennyibe kerül a Bryan? — *CoVboy*). Mindegyikből 3 fajta van (mint a mesében): pocsék (**LOW**), átlagos (**MEDIUM**) és zupppppeeerrrr (**HIGH**)!!!

Tool Supplies: Egyéb dolgok. Az **AMMO** ugye táp a fegyvereink részére, a **FIRST AID** az egy fehér doboz rajta vörös keresztel, de hogy mire jó azt nem áruljuk el... **KEY PACK** fedőnév alatt egy csomó kulcsot, azaz kulcsosomót szerezhetünk, ami egy titkos, leginkább ajtó névvel illetett kicsoda kibontásához nélkülözhetetlen. **EXTRA LIFE CLONE** név mögé bújva plusz életeteket vehetünk... azaz csak vehetnénk, ha lennénk olyan marhák a játék során erre pénzt gyűjteni...

Végezetül annyit még megjegyeznénk, hogy **AMMO**-t és **1st AID**-et a pályákon elszórva találhatunk, úgyhogy ha a közeli körben van egy, akkor nem érdemes erre költeni...

Mission Objective: A küldetés leírása. Teljesen felesleges volt berakni a játékba, hiszen mi úgy is leírjuk...

Game Statistics: Igen, tényleg az amire gondolsz! Hogy mi? Ez: **Player Points** (???); **Credit Limit** — pénzünk mennyisége; **Aliens Killed** — itt azt tekinthetjük meg, hogy hány idegent küldtünk az örök vadászmezőkre; **Shots Fired** — ellőtt skulók száma; **Doors Opened** — kinyitott ajtók száma; **Current Weapon** — az aktuális fegyver típusa.

Az ezek alatt látható listában a fegyver(ek) adatait láthatjuk. Ami **NONE**, abból ugye nincs, amiből meg van (megvan!), **STATUS** jelentést kapunk. Ez lehet **STATUS 1,2** és **3**, vagyis rossz, közepes és lo!

Intex Infobase: A játékkal kapcsolatos infok. Leírhatatlanul hasznosak...

KÜLDETÉSEK

Level 1

Ez tulajdonképpen egy bevezető feladat, mindössze a jobb felső sarokban lévő bejáratig kell elvergődnünk (**ENTRANCE 1**)! Roppant szórakoztató dolog ám, ha egy helikopter elkap minket, ugyanis azonnal meghalunk.

Level 2 (353828)

A starthelyről induljunk el balra és itt találhatunk egy ajtót. Ezen bemelve haladjunk balra. Ha minden klappal, akkor ebben a teremben egy kereszt alakú kicsoda közepén egy forgó hogyishívjakot láthatunk. (Na, ezt jól megmondtuk! Reméljük azért elég világos...) Lőjük le a forgó izét, illetve a többi ilyen is keressük meg (összesen 8 db. van). Ha ez megvan, egy rendkívül undorító női hang elkezd visszafelé számolni és a képernyő piros lesz. Ez egy állati vidám dolgot takar: ha nem sikerül pár másodperc alatt elérnünk a liftet, szépen kezdhetjük elől a játékot! Akkor is megtörténhet ez velünk (és ez a legidegesítőbb!), ha még három életünk lett volna hátra. A „futkosas a kijárat” c. dolog egyébként majd' minden szinten előfordul. Klassz...

Level 3 (108383)

A feladat nem túl bonyolult, de ez a szint nagyobb szívatás, mint ahogy az első rákacsintásra látszik! Szóval a lényeg: (ragadjon a bélyeg) a pálya felső részén lévő **TERMINAL 1**-et kell megsemmisíteni, majd ezután elfutni a jobb felső sarokban lévő Decklift-hez!

Level 4 (370101)

Egy különleges kulcs megszerzése a cél, ami nélkülözhetetlen a következő szintre jutáshoz. Ha megvan: go to lift... de gyorsan!

Level 5 (982822)

Ez volt a kedvencünk, a szadista befejezés miatt! Első tehendők az legyen, hogy keressünk a pálya jobb felső részén egy terminált, ami előtt egy piros kör van. Erjünk hozzá, ekkor elkezdődik a szokásos detonáció előtti vesszaszámlálás. Fussunk le a pálya közepén a Decklift-hez. Ha minden stimmel a lifthez vezető utat egy fal lezárja és a futószalag a lábunk ajatt elkezd mozogni. Ekkor **EGYFOLYTÁBAN** húzzuk lefelé a joy-t. Kisvártatva felülről egy szögekkel teli fal scrollozódik felénk, és mielőtt elérne minket, az alattunk lévő fal megnyílik. Huhh...

Level 6 (847464)

Tipikus jobbra rohanós pálya. Röviden tehát nincs más dolgunk, minthogy a visszaszámolás befejezése előtt elérjük a jobb oldalt található liftet.

Level 7 (737373)

Elég egyszerű (de nagyszerű) pálya... A starttól tépjünk felfelé. A szint legtetetjén található egy terem, ahol leginkább gépágyúra emlékeztető kerek vackok lövöldöznek. Ennek a teremnek a bal felében, alul lehetünk egy agyút. Ettől jobbra egy **HIT** felirat van a földre írva, alatta egy piros gombbal. Egyszerű nem? Nem??? Na, mindegy. A lényeg az, hogy lőjünk bele ebbe a piros gomba és meneküljünk a liftig.

Level 8 (928112)

Első feladatként szerezzük meg a titkos kulcsot, ami a bal felső sarokban található narancssárga kártya. Ezután megkezdődik a visszaszámolás. A szint leírása alapján arra következtettünk, (CoVetkeztettünk...) hogy bizonyos fehér kupolákat is szét kell lőni. Ezek a kulcsból jobbra, fent találhatóak!

Level 9 (287364)

Hasonlóan nagy rohanós szint, mint a **Level 6**, vagyis gyerünk jobbra! De hátra ne nézz!

Level 10 (193831)

Na, ez mókás dolog lesz gyerekek! Csak nagyjából tudjuk leírni, hogy mit is kell csinálni. Tehát: észak-keleten kell levágni valamit (nem tehenet) lángvágóval és valami gázömlést betömni.. (?)

Level 11 (090921)

Fut a Csepel... khmm... elnézést. Mondjuk nem sokat tévedtünk, mivel ez is futás, akár a **Level 9**!

Level 12 (309383)

A starttól keletre haladva meg kell semmisíteni a védelmi rendszer központját!

Level 13 (101221)

Négy gyűrűt kell megöngyilkolnunk. Ezek piros színűek, és külön teremben állnak. Egy ilyen például található a pálya bal alsó sarkában egy halom ajtó mögött...

Level 14 (103992)

Szörnyű, hogy milyen szörnyűek ezek a szörnyszülőtt szörnyek, amik szörnyen bántanak minket. De a legszörnyűbb szörny, aki szörnyen nagy, pont a pálya közepén terpeszkedik. Benne található kék szörnyűségeket, ezeket kell lelőnünk, majd szörnyen gyorsan a lifthez rohannunk..!

Még annyit, hogy óvakodjunk a főszörny szörnyű lövésétől, ugyanis egy bekapása azonnali halált okoz!

Level 15 (998112)

Elég nagy örület ez a level: négy kulcsot kell megszerezni. Ha emlékezetünk nem csal, az egyiket a bal alsó sarokban lehetjük. Ezek a „kulcsok” kék színű gömbök, de akkor nem tudjuk, hogy mitől kulcsok! Bonyolult ügy...

Well, ha megvannak, irány a keleti szárnyban lévő lift!

Level 16 (125332)

Ismét friss levegő!!! Szaladjunk lefelé, majd balra és keressük meg a jobb alsó sarokban lévő hidat. Ez a bejárat az utolsó pályára!

Level 17 (091233)

Tisztára shoot'em up rész: 6 étellel nyomasztó felfelé. Evekig tartó gyaloglás után meg lehetjük a szörnykirálynőt. Már „csak” őt kell hűvösre vágunk... Még ha lenne esély is rá...

TIPPEK

- Vannak a pályán elszórva kis négyzet-szerűségek (sárgák, mint a japánok), ezekhez ha közel megyünk, egy szép kis alien bújik ki belőlük. Egyszóval kerüljük az ilyet...
- Ha van scannerünk, akkor az 'M' billen-

tyűvel használhatjuk azt. Itt egy (vagy két) szám mutatja a játékos(ok) helyzetét.

- Minden futószalag csak abba az irányba visz, amit az előtte és mögötte lévő nyílak jeleznek. Ha ezzel ellentétesen próbálnak haladni, AZONNAL MEGHALUNK!!!
- Bár a leírás elején azt írtuk, hogy a karakterek egyformán jók, mi mégis STONE-t ajánljuk, mivel neki már kezdés-kor is van pénze, a fegyvere is elég erős (azért STONE...) és van scannerre.
- A rohángalós pályákon gyakran megeshet, hogy háromfelé mehetünk. Ebből kettő zsakutca, általában persze az a helyes út, ahol a legtöbb idegen kavarr...
- Ha a visszazámlálás már zajlik, teljes erőbedobással nyomuljunk a kijáratához, hogy még odaérjünk a detonáció bekövetkezése előtt. Lehet, hogy veszünk egy-két életet, de ha nem sikerül eljutnunk a liftig, akkor az egész játékot elveszítjük!!!
- Ha fegyvert veszünk, attól még a régit is használhatjuk!

Huhh... Elég fárasztott minket a játék... Hmm... Hát nem panaszkodni akarunk, de a Team 17 gárdája egy picit elvetette a súlykot. A game ugyanis bosszantóan nehéz és teljesen irreális annak az esélye, hogy vala-

ha is végig fogjátok játszani pályakódok nélkül. Na meg persze e nélkül a leírás nélkül. (Eközben elgondolkoztunk azon, hogy milyen szerény emberek is vagyunk!)

REKLÁM!

A CoVboy Különszám, Getto

Különszám, PC-s játékok 2.,

valamint

a Számítógépes Tippek és Trükkök

Lexikonja c. könyvek

megrendelhetők!

Ja, mielőtt elfelejtenénk: a grafika szuper (főleg az állóképeknél), a hangok dettó! (Szóltál? — Getto) Annak ellenére, hogy így lestrapált minket, nem bánnánk ha „Csapat 17”-ék egy harmadik részt is összekotyvasztanának belőle...

• TIBSOFT AND STEFA



„Fogalom születik egy magasan fejlett technikával kidolgozott egyszemélyes csatahajó formájában. Egyedülálló rombolóerő, olyan pusztítóhatás, amely a megfelelő kezekben képes bármilyen galaktikus alvilági erő megfékezésére. A az új fogalom neve Epic. Háromdimenziós eposz, mely minden tekintetben: sebesség, grafikai részletesség, és játszhatóság szempontjából mérföldkő a vektortechnológia történetében. Jó reflexeket, fanatizmust és csavaros észjárást igénylő küldetések vezetnek el bennünket a világűr és ezen tudományosan fantasztikus rendszer felfedezéséig.”

A történet kezdetét veszi..... Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Minden helyi és interplanetáris tv-társaság megszakítja adását. A Sub-Tropic News különleges híradója következik. A riportert Farran Dysal és Fed-Tel]

„Legfrissebb értesüléseink szerint a Maas-Neotek szükségállapotú bizottság, Maganellic riport címmel közzé tette álláspontját.

Mint mindannyian tudjuk, napunk, Maganellic, a 12-es osztályú csillagok közé tartozik. A jelentésbe foglaltak szerint napunk hamarosan életének utolsó rövid szakaszába lép. A bizottság tudományos szakemberei szokatlan rétegekre bukkantak csillagunk magja körül. Amennyiben állításuk igaz, a jelenség beláthatatlan következményekkel járhat bolygónk lakosságára nézve. Tekintve, hogy... hmm, nos, élő közvetítésben kapcsoljuk Jarl Refnecket, aki jelenleg a Midtern Tudományos Laboratórium területén tartózkodik...”

[A képernyő ezek után a laboratórium épületét mutatja. Lassan sötétedik. A Midtern társaság székháza egy óriási, márványpokkal burkolt térről egységes tömegként emelkedik a magasba. Újságírók serege kamerákkal és mikrofonokkal tülekszik a nyíló főbejárat irányába. Hirtelen pánikszerű tónus kezdődik, amint Dr. Yakam Zeng felbukkan az ostromolt épület kapujában. Jarl Refneck riportert erejét összeszedve utat tör a tömegen keresztül...]

Refneck: Köszönöm, Farran. Itt a Midtern Tudományos Laboratórium előterében találkozunk Dr. Yakam Zenggel, a kutatói munka vezetőjével. Doktor úr, feltárná előtünk felfedezésének eredményeit? [A kamerák és hangdetektorok az idős tudós arcára szegeződnek, amint egy történelmi fontosságú bejelentésre készül.]

Zeng: Nos igen, szeretnék egy, a Maas-Neotek bizottság által készített nyilatkozatot felolvasni. Az utóbbi 27 évben elvégzett 38 Midtern AG alapos és körültekintő mérés, valamint kísérlet eredményeire alapozva, továbbá az összegyűjtött adatokból kiindulva a Maas-Neotek bizottság bejelenti, hogy napunk, Maganellic elemi rétegei veszélyes szintre redukálódtak. Pontosabban, a magban kizárólag titánium található. Csak vanádium, chromium és manganeze marad a mag belsejében, mielőtt az elemi szint romlása egy végső és gyors nukleáris fúziót eredményez. A reakciót követően a csillag tömege kritikussá válik [Egy utolsó pillantást vet a jegyzetekre, majd arcát a tömeg felé fordítja]. A mérések összegzése alapján arra az eredményre jutottunk, hogy ha a folyamat bekövetkezik, napunk szupernovává alakul át.

[A bejelentést követő zúgolódást és kiabálást Refneck fenhángú kérdése szakította meg.]

Refneck: Uram, ön azt akarja ezzel mondani, hogy bolygónk sorsa megpecsételődött?

Zeng: Végül is... igen. Amennyiben a nap eléri a szupernova állapotot, a következőként fellépő robbanások és lökéshullámok darabokra szaggatják légkörünket és magát a bolygót. [A lármá szinte gombnyomásra újra felerősödik. A riporterek kereszt-kérdések tűzébe vonják a doktort, közben tudósítanak távolban dolgozó kollégáiknak. Kérdést kérdést követ, Dr. Zeng mindent megtesz, azonban senki nem hallhatta, mit mond.]

Zeng: Jelenleg nem... de uraim, kérem! Jelenleg nem vagyunk bizonyosak a pontos időpontban. A belső mag pusztulása több tényező együttes függvénye lehet. Véleményünk szerint 20-30 éven belül a folyamat mindenképpen bekövetkezik.

[Refneck kiszakad a hullámozó tömeg gyűrűjéből, és a kamera felé fordul.]

Refneck: Köszönjük, Dr. Zeng. Fed-Tel kollégám az épület közelében marad, amennyiben további bejelentésekre kerül sor. Jarl Refnecket hallották a Midtern Tudományos Laboratóriumból.

Szövetségi időszámítás 6014. július 19. [A **Maas-Neotek** bizottság a bolygó és a környező rendszerek evakuációs programjának mielőbbi megkezdését sürgeti. A teljes biztonság érdekében a kitelepítő konvojoknak a szupernova epicentrumától mért minimális 260 fényévnnyi távolságot kell elérniük.]



Kivonat a **Központi Bolygóközi Evakuációs Bizottság** kezdeti jelentéséből: „...hét kitelepítési körzetet tartunk számon. Ezek a galaxis különböző pontjain szétszórva helyezkednek el. Bizonyos analízisek alapján ideális térségnek a **Tajbor** rendszerben található **Ulysses VII**-et jelöltük meg. A távolság körülbelül 560 fényév, ami optimális sebességgel hozzávetőleg 4,25 év alatt érhető el. Az **Emberi Szövetség** követői már úton vannak, hogy figyelmeztessék, ill. tájékoztassák a galaktikus világokat a közelgő veszélyről. A küszöbön álló katasztrófa a korábban szemben álló közösségek összefogását eredményezte. Az összes úrkikötő teljes kapacitással dolgozik, bevonva minden működőképes és még javítható hajót. Emberek milliói dolgoznak a kiűritési program végrehajtásán, valamint az ahhoz szükséges anyagi javak előállításán.”

Szövetségi Ügynökségi Iroda [Felügyeleti és Történelmi Szektor. Tárgy: A Rexxon Birodalom]

Kilencedik Nagy Johannzar uralkodása és az emlékezetes **Vireki csata** óta az univerzum többi részétől elzárta, a leendő szupernova lökéshullámának körzetében él a világegyetem legerősebb és legkegyetlenebb népe. Ez az agresszív és háborús faj lenézi a galaxis többi népét. A halál nem vált ki félelmet bennük. Harcoltak és hódítottak történelmük kezdete óta. Csak a nagy távolság tarthatta vissza **Rexxon** vezetőit a **Szövetségi területek** megtámadásában. 470 év óta csupán szövetségi oldalról történtek kísérletek diplomáciai kapcsolatfelvételre [ld. **Vireki csata** adatbank]. Azt a bizonyos esetet, amely során a balszerencsés diplomata fejét vétették a protokolláris szabályzat megszegése miatt, most jelentős eseményként elevenítik fel. Azóta minden kapcsolat megszűnt a két civilizáció között.

Az utolsó próbálkozás a kapcsolatfelvételre a **Turner Lite** kapitány által vezetett **Legyőzhetetlen** nevű csillagközi nehézcirkáló bevonásával történt. A hajó a béke jegyében a legmagasabb rangú diplomatát szállította a **Rexxon** birodalom anyabolygójára, **Lizarra**. Sem a cirkáló, sem a személyzet nem tért vissza újáról. Négy hónappal később egy, az űrben sodródó mentőkapszulára bukkantak. A nyomozás alapján a kapcsolatfelvétel megtörtént. **Rexxon** politikusai értesültek a szupernováról, azonban a hivatalosan hangszalagon rögzített válasz megsejűt. A vizsgálat valószínűsíti, hogy feltehetően a teljes diplomáciai követség megsemmisült. A szövetségi evakuációs konvojnak keresztesnie kell a **Rexxon** birodalom felségterületét. Sajnos, az idő kényszerítő hatásának következtében más útvonal és letelepedési lehetőség felkutatása nem lehetséges. Szakértők véleménye szerint a **Rexxon** birodalom áthaladó békés konvojot komoly támadás érheti. A szövetségi erők megjelenése háborús provokációnak számít **Lizar** vezetői szemében.

1. Sok történész úgy véli, hogy a közel 300 évvel ezelőtt lezajlott csatában, az emberi erővel szemben elszenvedett vereség váltotta ki ezt a szigorú izolációs folyamatot, ill. a századokon át tartó újrafegyverkezést. Tehát bizonyos vélemények szerint maga az emberiség okozta a **Rexxon** birodalom háborús viselkedését.

2. Tudományos és orvosi kutatások bizonyítják, hogy a **rexxon** egy nem képes olyan fogalmak átgondolására, mint a halál, vagy az azt követő élet. **Ósi Gjuun** néven ismert **Rexxon** írók [amelyek egyben vallási, orvosi és törvénykönyvi szerepet is betöltenek] felfedik, hogy a harcos nem más, mint egy pusztá stádium a hosszan tartó és önmagába visszatérő ciklikus életfolyamat során. A fejlődés a tojás állapottal kezdődik, amely ahelyett, hogy kikelne, sub-atom szinten átalakul, és az anyagot átadja a második fázisnak, a nymph-nek. Itt a **Rexxon** energia, a sac kialakítja a testi és mentális működéseket, amelyet egy rövid éretlenség időszak követ. Ekkor a szervezet legsebezhetőbb állapotába lép. Ez a stádium addig tart, amíg az érett és erős kagylóforma ki nem alakul a puha, védtelen belső körül. Amint a folyamat lezajlik, és a bőszerű védőburok megszilárdul a lény körül, akkor legjobb tudomásunk szerint a **Rexxon** azon nyomban kiképzett harcossá válik. A **Gjuun** alapján a **Rexxon** akaratlanul, vagy akaratlanul is újratelődhet [a halál emberi fogalmak szerint], átalakítja testét és visszatér a tojás állapotba. Azonban minden mentális képességet és tudást megőriznek a további fejlődés érdekében. Az írás állítása szerint csak egy bizonyos számú **Rexxon** feltöltésére [születés], ill. újrafeltöltésére [emberi fogalmak szerint reinkarnáció] van lehetőség. A folyamat csak akkor erősödik, amikor újabb életre alkalmas területeket fedeznek fel. Ilyenkor bizonyos **Rexxon** hírek időszakosan nővé alakulnak, pároznak, majd visszatérnek eredeti állapotukba.

A tömeges pánik kezdetét veszi. [Személyben a **Galaxis ma** című adásból. **Rudy Bogota** mond bevezetőt.]

„...emléítésre érdemes, hogy számos polgár pánikhangulatba került a hírek hallatán. Panaszok, hogy nem képesek kivárni a tervezett 14 évet, ami szükséges az evakuációs konvoj felállításához és az azt kísérő harci flotta hadrendbe állításához. Múlt heti értesüléseink szerint már eddig is számos lakos fedélzetre szállt különböző teherszállító ill. magánhajókon, és elhagyták a naprendszer. A menekülés oka egy idő előtti robbanástól való félelem. A lebeszélő tanácsok és nem utolsósorban a szükségállapot törvények ellenére, amelyek tiltják az efféle magánakciókat, sok polgár csillagászati összeget fizetett kalóz kereskedőknek, akik a titkos szövetségi űrfolyosókon biztonságukat szavatolják. Szakértők és szemtanúk véleménye szerint ezek a hajók határozottan gyengén voltak felszerelve egy ilyen mérvű utazáshoz. Bizonyos, hogy nincs megfelelő védelem, és az üzemanyag-, valamint élelemellátás is hiányos egyes esetekben. Féltő, hogy az ilyen magányos bárkák könnyű prédát jelentenek a kalózok vagy a **Rexxon** birodalom számára. Ezen okoknál fogva a **Szövetségi Tanács** elszánt lépéseket tesz a magánkitelepítés ellen, és minden pilótát, aki ebben segít, szigorúan megbünteti. Minden felszólítás ellenére engedély nélkül távozó hajó azonnal és helyben megsemmisítendő! A **Szabad Jogot az Űrrepülésért** és más ellenállócsoportok hevesen tiltakoztak az ilyen irányú döntések ellen. A társaság vezetője, **Glenn Dore** a **Galaxis ma** adásának nyilatkozott. „Az ilyen magatartás egyszerűen összeesküvés civilizált szabadságjogaink ellen.”

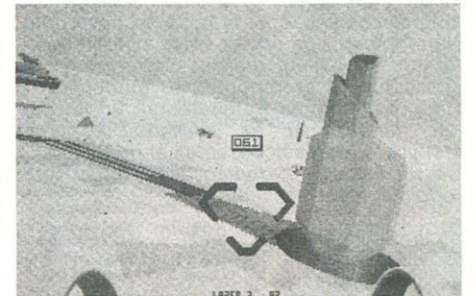
Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Jelentés a **Szövetségi Tanácsnak**, **Hede**

rain legenda címmel [ld. arhiv ref. 120:756:1247/he]. A riport szerzője **Derek Rayas** nagykövét].

Az eredeti **Hederain legenda** bizonyos **Solinar** medencében élő szerzetesek nevéhez fűződik. Az írás beszél egy mindent elöször katasztrófáról, és jövendől az emberiséget sújtó ítélet napjáról. A szerzetesek állítsa szerint négyezer évvel ezelőtt egy idős pap, akit **Luthernek** neveztek, titokzatos feljegyzéseket készített. A kiváló tudóst később szentté nyilvánították. Azonban az írásokat valahol a kolostor kezmeztében helyezték el. Az emlékirat szerint a fiatal **Luther** különös, magas lázzal járó betegség kerítette hatalmába. Nemsokára több, mint harminc évig tartó kómába zuhant. A történet szerint amíg a pap mély álomban volt, isteni látomása volt, és más dimenziókban járt. Sajnos az ide vonatkozó részletek nehezen kivehetőek, és csak homályosan sejtetik az események igazi lefolyását.

Az elbeszélésből kiderül, hogy **Luther** látomásában az élet és a világegyetem megteremtésének szemtanúja volt. Megpillanthatta a fiatal napot, amely első tűzszugaraival bevilágította a ragyogó óceánokat. A papok sűrűn emlegetnek egy bizonyos „arany ragyogás sugarát”, amely korábbi véleményünk szerint a nap hajnalkorára vonatkozott. Bár az enyhén kusza írás tovább érkezik az „arany ragyogásról”, amely megteremkenyítette világunkat, az anyát az erő és csoda hatalmával”. A szövegértelmezésből arra következtetünk, hogy a bolygó kérégt külső csillagközi anyag sértette fel. **Luther** a szövegben leírja, ahogyan „a belső erő felfedte magát, hogy gyermekét segítse”. Levezeték? Lehetséges, hogy az anyag az olvadt magon és a feltépett kérgen keresztül felúszott a felszínre. Térjünk vissza a **Hederain Legendához** és **Luther**hez, aki állítólag isteni jövendölést látott, amely az ítélet napjának közelgését figyelmeztetett. Ez az a jelenség, amelyről mindennap hallunk az információs csatornákon. Minda-nál ez a párhuzam még alapos vizsgálatot igényel. Az írás felszólítja az emberiséget, hogy kutassa fel az „isteni fém”-nek nevezett anyagot, amely majd az ördög munkája ellen nyújt segítséget. Meg kell jegyezni, hogy a műben a gonosz fogalmát mindvégig homály fedi. Végül a látomás egy érdekes kijelentéssel zárul, „az arany ragyogás sugara még egyszer a magasba emelkedik, hogy szolgáljon és védelmezzon”.

Hosszú idő után **Luther** kikerült a kóma állapotából. Mivel akkoriban még nem rendelkeztek a manapság használatos **troposcan** berendezéssel, ezért igen megöregedett. Gyenge volt és fáradt. Azonban történetét elmesélte hozzátartozóinak és azoknak a szerzeteseknek, akik gondját viselték az évek során. Megkezdte a látomás pontos rögzítését, és arra is kísérletet tett, hogy behatárolja a területet, ahol a „ragyogás arany sugara”, vagyis az „isteni fém” fellelhető. Művét szorosan magához ölelve találta rá. Álmban érte a halál.



A legenda szerint a tekerces **Lutherrel** együtt többszáz éve mélyen a kolostor katakombáiban fekszenek. Itt lép színre a történet szempontjából egy másik fontos személyiség, **Ical** szerzetes, akit a szent temet-

kezési csarnok őrzőjének választottak meg, felsőbb utasításra, vagy véletlenül rábukant az írásra. Attanulmányozta azt, majd folytatta a munkát. Expedíciót indított **Solinar** hegyeibe, és az írásos térkép utasításait követve ásatásokat vezetett a kijelölt területen. Három napi folyamatos munka után a bányagépek negyven méteres mélységben szokatlan ellenállásba ütköztek.

Ezen a ponton a leírás ismét ködössé valik. Azonban arra következtetünk, hogy egy bizonyos anyagot eltávolítottak a területről. A nyomok és részleges bizonyítékok egy különleges fémre ércek utalnak. A kutatók tudomására jutott egyetlen kapaszkodót az **Epihus** szó jelentette. A szöveges emlék ismételen zűrzavaros, de valószínűsíthető, hogy ezt az **Epic** nevű fémeket a szerzetesek rejtett csarnokaiban zárták el. Ami ez után történt, arról sajnos nincs tudomásunk. [A **Szövetség** elküldte ügynökeit az említett **Solinar** medencébe, ahol az állítások igazát kutatják. Esetleg a nem mindennapi anyag alkalmas lesz különleges katonai célokra.]

Szövetségi időszámítás 6014. december 20. [Jelentés a **Szövetségi Tanács** elnökének. Tárgy: a **Hederain legenda**. A jelentés szerzője: **Dracey** ügynök.]

Ügynökeink jelentése szerint egy különlegesen fejlett vallási rendre bukkantak, amely komoly hajlandóságot mutat arra, hogy a Szövetséget segítse a **Ulysses VII-re**, a leendő házára történő távozásban. Meglepő módon a szerzetesek minden támogatást, anyagot és tervet megadnak **Szövetségünknek**, és közreműködnek egy új típusú, minden eddigit felülmúló úrjármű, az „**Epihus csatahajó**” megépítésében. [Kiválasztott technikusok az információk komplex analizisbe kezdtek, a lehetséges szövetségi katonai használat szempontjából.]

[Részlet a **Szövetségi Tanács** és a **Szövetségi Fejlesztési Laboratórium (FIL)** között lezajlott megbeszélésből. Tárgy: az **Epihus csatahajó**]

„...Nagy meglepedéssel tölt el mindannyiunkat, hogy egy **Epic** osztályú csatahajó építése hamarosan megkezdődik. Sajnos, a számunkra elérhető **epikus fém** hiánya, és az atomi szintű duplikálás lehetősége miatt csupán három hajó konstrukciójára van lehetőségünk. Az első jármű kilenc éven belül készül el...

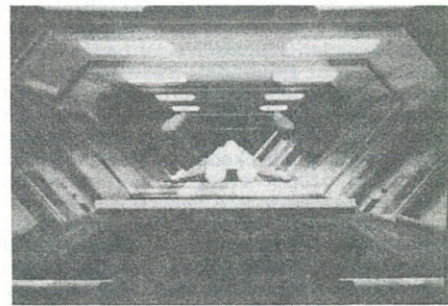
...Említést kell tennünk arról a tényről, hogy az **Epic** típusú csatahajó nem készülhetne el a **Type 5 Plus** jelzésű számítógép segítségével nélkül. A computer mindezt csupán nyolc hónapot volt szolgálatban, és folyamatos kipróbálás alatt áll. A **FIL** megállapítása szerint még ez az új, 1024 giga terabit kapacitású szerkezet is alig képes megbirkózni a **Epic** komplex adatstruktúrájával. Az **Epic** osztályú csatahajó minden eddigi szövetségi fejlesztést felülmúl majd. Egyes kormeghatározó analizisek alapján az eredeti tervek több, mint ezer esztendeje születtek...

...Csupán két probléma adódik majd a szövetségi változat használatával kapcsolatban. Az üzemanyagforrás valószínűleg nem készül el időben, tehát hagyományos ion „**CY**” kristály alkalmazását tervezzük. Ez annyit jelent, hogy kevesebb üzemanyag áll rendelkezésünkre, mint amit korábban eltervezünk, ezért a hajó pályája mentén feltöltő egységeket helyezünk el. A második probléma egy kicsit komolyabb. A legutóbbi **Lorien** kémotrónnal kapcsolatban értesültünk, hogy bizonyos okmányok és tervek másolata a **Rexxon** birodalom kezébe juthatott. A szemben álló fél nem rendelkezik az **Epic** fémrel, de bizonyos módosítások és fejlesztés után az így megépített hamisítványok komoly gondot okozhatnak pilótáinknak...”

Teljes technikai leírás: **Solinar Epic** osztályú — csataúrhajó. Név: **Epic Solinar**. Típus: All regime multirole battledeech. Darabszám: 3. Kiterjedés: 24.5 * 6.8 * 19.5 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 45 trillotonna. Kiszorítás maximum: 185 trillotonna. Kritikus tömeg: 325 trillotonna. Meghajtás: 2db CY motor, 1500 trillotonna hajtóerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0.62 ugráson kívül (ugrásnál 12). Kanyarodási képesség: 42 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 4.97 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tűzerő: 100. Harcképesség: 100. Állóképesség: 100 (Skálán felüli érték). Személyzet: 1 pilóta.

1. A pilótafülke **műszerei**: A műszerfalba a legkorszerűbb bioelektronikai áramköröket és szupravezető adatátvivő rendszereket építették, hogy a személyzetet a megfelelő időpontban a megfelelő mennyiségű információval lássák el. Az adatok közvetlenül a pilóta előtt elhelyezett, az ellenséges objektumok paramétereit bemutató holografikus kijelzőn (**HUD**) és a tüzelést szabályozó rendszeren, valamint a három kijelzőjű egységen a fülke előterében, illetve egy segéd védelmi berendezésen a kabin oldalán jelennek meg.
2. A rendszer **kijelző egység**: A műszer a pilótafülke főegységének bal oldalán helyezkedik el, és egyben az irányító személy számára alapvető fontosságú információkkal szolgál. A legelső kijelző a hajó sebességét mutatja, a középső az üzemanyagtartály telítettségére vonatkozik, míg a legfelső a védőpajzs energia-szintjét jelzi. Az alul elhelyezett digitális egység a pilóta által produkált teljesítményt értékeli.
3. X-részcseke hullámú **harci radar**: A rendszer a pilótafülke főegységének jobb oldalán látható. Az úrhajót körülvevő térségre vonatkozó pontos radarmérésekkel szolgál. Ezen belül meghatározó és pozícionál minden idegen, feltételezhetően ellenséges objektumot. A közvetlenül veszélyes szerkezetek nagy fehér ponttal kerülnek kijelzésre, míg a közönbös tárgyak kék pontok formájában jelennek meg.
4. **Pajzsok és eltérítő rendszer**: Teljesen kerek nem regenerálható pajzs, 5.16 secundum felvezetési idővel. Az atomi elven működő rendszert az **epikus fém** testből tápláljuk. Nukleáris fúziós pontok elől, centrálisan és a hajó hátsó részén. A védelmi rendszer ellenálló képessége teljes hatáskoron meghaladja a 2 megatonnát, emellett képes ellenállni négyzetcentiméterenként 3.000.000 kilogramm nyomásnak, ezáltal védelmet biztosít minden elterjedt lézerágyuval szemben.
5. Általános **adatok**: Az úrhajó csupán 24 méter hosszúságú, térugrásra képes, szemben az előző 90 méter hosszú típusal. Egyben az **Epic** rendelkezik a legkedvezőbb gyorsulási paraméterrel, zérustól egymillió kilométerre 4.97 másodperc alatt. 0.34-es térugrási faktorával a fény sebességének harmincszorosát produkálja. Légköri harcoknál is alkalmazható, ezen belül elsősorban földi támaszpontok támadására.
6. **Fegyverzet**: A fegyverezéssel széles skálája áll rendelkezésre. Az **Epic**et szériaktivitásban mindkét szárnyvégen elhelyezett automatikusan újratöltő lézerágyuval szerelik fel. Ezen felül lehetőség nyílik ion- és fotonágyuk, valamint kobalt fegyverzet harcba állítására. A vonósugár-rendszer különböző tárgyak és főképp az üzemanyag utánpótlás begyűjtésére szolgál.
7. **Hátrányok**: Az előállításkor fellépő anyaghiányt köszönhetően az **Epic** kis hibákkal és hátrányosságokkal rendelkezik
- Az üzemanyag fogyasztás tetemes.

- A motorok igen zajosak, a pilótát megfelelő hangszigeteléssel óvni kell.
- A kabin hő ellen védett, de a titán motorrészeleg nem képes ellenállni a hajótestben áramló hőnek. Amennyiben tehát az erőter elnyelő lemezek tönkremennek, a meghajtás is nagy valószínűséggel üzemképtelenné válik.



Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [Szövetségi Mérnöki Egyesület naplója — feljegyzés száma: 4685/FSD/45]

1. fejezet: A **Szövetségi Rombolók** [Az emberi mérnöki tevékenység egyik legnagyobb teljesítménye]. Az YM1 és YM2 csatahajók konstrukciója a **Belső Biztonsági Szolgálat** utasítására a legszigorúbb titoktartás mellett, a **Payne** aszteroida gyűrű belsejében kezdődött meg. Az előállításra kijelölt hangár területe meghaladta a 140 négyzetkilométert. A fejlesztési időszak leg súlyosabb problémája a környező aszteroidák rendszertelen, véletlenszerű mozgása. A folyamatos becsapódások okozta kár elkerülése érdekében minden egyes aszteroida mozgását computerrel vizsgálták és előrejelzték, s így mindig szabad területet találtak a mezőn belül. Sajnos, ennek ellenére ütközések így is előfordultak, bár sokkal kisebb intenzitással. Több száz dolgozó vesztette életét, mikor a szállítóhajó a gyártelep felé haladó pályán hatalmas aszteroidával ütközött. Nagy árat fizettünk a titkosságért!

Agora Információs Központ — A kivonulás: Kolónia születése [Forrás: **Angie Goth Napló** — feljegyzés száma 565/A/5-R]. Távol az ellenség keimeitől és szondáitól, hatalmas úrhajó készült el. A fantasztikus látványt nyújtó „Redstorm” csatahajó volt az első a sorban, tömege meghaladta az akkoriiban meglévő teljes flotta tömegének felét. A tekintélyes méretű hajótest emberi szem számára szinte végigláthatatlan, s fényei szakadatlan szorgalommal pásztázzák az űrt. Fogalom volt ez a látvány, egy olyan fogalom, mely hadsereg vezetésére képes. Az építés kilenc évig tartott, és két éves szigorú tesztek után a csatahajó társai nyomdokába lépett.

Szövetségi időszámítás 6014. június 12. [jelentés: „**Destiny**” tábornagy a főhivatalból]. Nem volt még ember a Földön, kinek a teljes emberiség sorsa felett kellett döntenie. Talán naivnak, vagy meggondolatlan-nak tűnik minden reményünket egy hatalmas, ámde bizonytalan konvojra feltenni. Négy hónappal ezelőtt, teljes titoktartás mellett, három csillaghajót indítottunk el különböző irányokba az univerzum különböző célpontjai felé. A fedélzeti kibővített adatbankok a teljes eddig felhalmozott emberi tudást és írott történelmet tartalmazták. Körülbelül 600 női és 400 férfi utassal a fedélzeten, köztük kimagasló atlétáink, mérnökeink, tudósaink és genetikailag tökéletes emberi példányok. Mindannyian mélyálomban utaztak végig a többmillió fényévnnyi távolságok, míg az automatizált hajók az előre meghatározott célpontokig eljutnak. Készleteik 120 évre elegendő élelmiszert, energiát, eszközöket, fegyvereket, valamint védelmet biztosítanak. **Destiny 1** csillaghajó: **Andromeda galaxisba** 2.700.000 fényévre. Az utazás 132 évig tart. **Destiny 2** csillaghajó: **A Roltan galaxisba** 43.000

fényévre. Az utazás 13 évet vesz igénybe. **Destiny 3** csillaghajó: A **Tejut galaxis** harmadik karjába, mely 260.000 fényévnnyi úthoz 29 esztendő szükséges. A **Szövetség** szemmel követi útjukat az utolsó lehetséges ellenőrzési pontig. A nagyhatalótvolságú űrradarok majd...

Az **Egyesített Szövetségi Flotta** [Osztrályzási szint 27 — Kizárólag engedéllyel rendelkezőknek]. Az elmúlt 14 év folyamán, az elkerülhetetlen szupernova-robbanás előjelzése óta az **Egyesített Szövetségi Flotta** több, mint hatszorosára duzzadt. Mindaazonáltal a kutatók és a fejlesztők több figyelmet fordítottak a minőségi változásokra a mennyiségi növekedéssel szemben. Fő célunk a közepes csatahajók és nehézcirkálók fejlesztése volt. A teljes flotta már hatmillió szolgálatot teljesítő katonát, és a kilencezres mennyiséget meghaladó teljesen felfegyverzett csatahajót és kiszolgáló bárkát számlál. Pontos részletek: **Szövetségi Rombolók: 2 — Szövetségi nehézcirkálók: Kenwright Admirális osztály: 12 Rigby Admirális osztály: 8 Allsopp Admirális osztály: 5 Bracey Admirális osztály: 3 [újrafegyverezve] — Szövetségi Rombolók és Fregattok: S.S. Hollywood osztály: 42 S.S. Warrior osztály: 8 S.S. Ossical osztály: 2 S.S. Invincible osztály: 4 — Szövetségi Vadászok: MKK osztály: 6000 Nagyhatalótvolságú elfogóvadászok: 80 Solinar Epic osztályú csataűrhajó: 3 Flotta kisegítő hajók: 40**

A **Epic** hadihajót szolgáló támadó és védelmi rendszerek

1. fejezet: Nem támadó típusú rendszerek:
1. **Vonósugár:** A rendszer lelke egy szupravezető nobium titanium eszköz, mely 2900 kilogauss (azaz 290 Tesla — a mágneses mező erőssége) vonóerővel képes megragadni bármilyen objektumot 50 kilométeres körzetben. A vontatott test tömege akár harminckétszerese is lehet magának a csatahajónak, és a befogott objektum sikeres meneküléséhez legalább 300.000 kilométer per secundum szökési sebességre van szükség.
2. **Atom-erőtér generátor:** Az **Epic** kétségkívül a jelen időpontban létező legkisebb csatahajó, melyet **atom-erőtér generátorral** láttak el. A test első és hátsó részén elhelyezett forrás-reaktorok elektromágneses energiamezőt gerjesztenek (mely körbeveszi a hajótestet), míg ezzel egyidőben egy láthatatlan nukleáris „kagyló” energiaeltérítést hoz létre. A **pajzs** csak köbméterenként hét megatonna rombolási küszöbértéknél kisebb tüzéző elhárítására képes. Folyamatos bombázás esetén természetesen az erőtér hatása csökken. Figyelem! Aktiválás után a teljes hatások eléréséhez 4-6 másodperc szükséges!
3. **Fegyverzet energiaellátás átalító egység:** A szerkezet aktiválás után képes minden elérhető energiaforrást a fegyverzet működtetésére átirányítani. Ennek következtében lehetőség nyílik minden lézerágyu egyidejű folyamatos használatára (torpedókra ez nem vonatkozik, lévén azokat külön energiaforrás táplálja). A nukleáris elem különleges energiája a teljes arzenál tíz másodperces folyamatos tüzerejét biztosítja több különböző irányban, s emellett a hajó tartalék forrásai nem apadnak.
2. fejezet: Nem irányított fényterjedésű fegyverek:
1. **Lézerágyu:** Háromszoros tüzézőt képvisel, és a **lézer (borostyán ágyunak is nevezik)** elvén működik (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation, azaz fény erősítése indukált sugárzás által. A létrejövő monokromatikus, koherens, intenzív fényáram óriási rombolóerőt jelent). A lézersugarat egy folyékony nitrogénnel hűtött borostyán kristályra fókuszálják, a chromium atomok magas energia szintű gerjesztett állapot-

ba kerülnek, így sárga fényt produkálnak, amely a kívánt irányba szöktethető. Egyetlen ezredmásodpercnyi villanás lyukat üt a gyémántba, 20.000 celsius fokot létrehozva (ehhez $2 \cdot 10^{10}$ darab foton szükséges). Az ágyuk több kilométeres távolságra másodpercenként csaknem 400 lövést adhatnak le, míg minden egyes kristály körülbelül 60.000 ilyen felvillanáshoz elegendő. Kisebb csatahajók ellen kiváló fegyver, azonban pajzsolt óvott nagyobb cirkálók esetében szinte hatástalan.

2. **Pulzatív protonágyu:** Standard kettős tüzézőjű levegő-levegő illetve levegő-föld fegyverzet a **fregatt** osztályú nagyobb csillaghajókon, valamint a nagy hatótávolságú harci hajókon. Másodpercenként 20 kilométeres hatótávolságban csaknem 80 lövés leadására képes, azonban ágyunként csak 120 alkalommal. A sugár egy plazmatikus energiabankból táplálkozik. Egyetlen négyzetmilliméteren $86 \cdot 10^{15}$ kilowatt energia koncentrálódik, így az ágyu körülbelül egy alacsony teljesítményű nukleáris eszközzel azonos hatású. A 0.7 kilotonna tüzéző egy közepes méretű űrhajót néhány jól célzott lövéssel darabokra szaggat.
3. **Ionsugár-ágyu:** Eredetileg csak cirkálókön előforduló megduplázott nagyhatásfokú sugárágyu vadászgépekre módosított változata. A közvetlen szemkontaktus retina károsodáshoz vezet! A 80 kilométeres hatótávolságú lövésre csupán 12 alkalommal van lehetőség, a tüzéző nagy energiája miatt. A sugárkénti egy megatonna romboló erő elegendő akár bekapcsolt pajzsrendszerű kis és közepes csatahajók megsemmisítésére.
4. **Az epikus neutronágyu:** Ez a fegyver a leghatékonyabb az összes eddig használt berendezések közül (kivéve képeznek az anyahajókon és az új prototípusú **Warbird II-n** alkalmazott tisztított eszközök). Az erőteljes 100 megatonna erejű energiasugár teljes városokat, hegyeket és csillaghajókat tüntet el egyetlen lövéssel. A hatótávolsága csupán 60 kilométer. Az eszköz fejlesztése az **Epic** csatahajó munkálataival egyidőben zajlott. A **lézersugár epikus** izotópon hatol keresztül, ahol létrejön egy neutronoktól megfosztott, majdnem megsemmisíthetetlen **epikus plazma**, amely öt méter széles irányítható antianyag sugarat alkot.
3. fejezet: Irányítható fegyverrendszerek és nagy erejű robbanóeszközök:
1. **Fotontorpedó:** A szériacsomag négy **torpedó** tartalmaz. Ezt a fejlett irányított rakétát foton nukleáris detonátorral és foton fényfolyam irányítóval szerelik fel, mely magát a rakétát nagy sebességgel előrére készíti. A fényfolyamnak köszönhetően a torpedó támadás közben éles, ragyogó fényt bocsát ki, amely sajnos az ellenség hasznára válik. Mivel könnyen észrevehető, a támadottaknak elegendő idejük marad a pajzsok megerősítésére. Az **Epic** felszereléséhez tartozó ilyen rakétákat nyolc különálló három megatonna robbanófejjel szerelik fel, melyek támadás közben szétszakadnak és saját célpontot keresnek. A fegyver egészen addig működésben marad, amíg célpontját meg nem találta.
2. **Védelmi torpedó rendszer:** Kizárólag az **Epic** csatahajó védelmére tervezett **torpedórendszer**. Aktiválva ragyogó kék, több fejjel ellátott, egyszerre akár négy különböző irányba kilőhető egységet indít el.
3. Kobalt vegyülettel sózott antianyag elvén működő **végső ítélet fegyver:** A fegyver működési elve a **Szövetségi Tanács** előtt már több, mint 15 éve ismert, ennek ellenére a megvalósítást csak az utóbbi időben kezdődött el. A szigorú felügyelet alatt végzett kísérletek és mérések létezőtálló eredményt produkáltak. A rom-

bolóerő nagysága tízes erősségű, mely megegyezik 1.000.000 megatonnával. Elegendő egy 200.000 kilométeres távolságból leadott lövés, hogy semmissé tegyünk egy teljes bolygót a környező holdakkal egyetemben. A fegyver a „nukleáris reakció a nukleáris reakción belül” elvén működik. A kobalt részecskék megsemmisítik egy hidrogénrobbanás folyamán, majd a kobaltot egymilliomod másodpercen belül felbomlik. A hidrogén robbanásának energiaszintje egymilliószorosára emelkedik, majd a kobalt antianyaggá alakul, és 200.000 kilométeres körzetben minden elpusztul.



Szemelvény egy maximális bitonsági eljárással őrzött dokumentumból. A **Rexxon Birodalom** parancsnoki adatbankja, egy, a bányáozvetben sodródó csatahajó fedélzeti számítógépéből helyreállítva. Az adatok éppenmaradása az önmegsemmisítő berendezés késésének köszönhető. A nyert adatokat 7. szintű titkossági osztályába sorolták.

Kivonat: a megszerzett adatok azt sejtetik, hogy a **rexxon** flotta technikai fejlettsége jóval alulmarad a **Szövetség** által hadrendbe állított jelenlegi arzenálnál, azonban a **rexxon** hatalom csatahajóinak pusztá száma az ellenségnek óriási előnyt biztosít. A **Szövetség** statisztika-analízis csoportja közölte, hogy a minden egyes saját űrvadász elvesztését nyolc (8) ellenséges csatahajó lelövése pótolhatja. Több különböző harci szimuláció a Szövetség javára billenő 5:1 reális arányt állapított meg. Ez a felállás nem kecsegtető a végső győzelem szempontjából, emellett a szimulációk nem veszik számításba flotta védelmének nehézségeit a több millió kilométeres út folyamán. Ne felejtjük el, hogy ez nem gladiátorharc szemlél szemben, a nyílt űrben haladó civil hajók könnyű prédát jelenthetnek támadóink számára.

Az ellenséges flotta

1. Név: Anyahajó [**Mothership**]. Eredet: **Tarron** űrkikötők, **Tarron** bolygó. Típus: **Rexxon** birodalmi óriás csillagközi csatahajó. Darabszám: 2 (plusz egy építés alatt). Kiterjedés: 26.000 * 15.000 * 10.000 méteres egységeben. Kiszorítás üresen: 47.000 trillotonna. Kiszorítás maximum: 52.000 trillotonna. Kritikus tömeg: 686.000.000 tonna köbméterenként. Meghajtás: Két vulval ion folyam 7988828 trillotonna tolóerővel. Teljesítmény: maximális sebesség: 0.25 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 29.436 kilométer kanyarodási faktor. Gyorsulás: 19371 másodperc 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100, A csoport. Tüzéző: (offscale) 100. Harcképesség: 100. Allóképesség: 100. Fegyverzet: Titkos, de becslések szerint 1200 lézerűteg. Nagy hatósugarú fotontorpedó rendszer. 12 **Kalinhar neutron löveg**, két ionágyu. Valószínűsíthető antianyag típusú fegyver. Két légiónyi harci gép, mely 800 vadászból, 16 fregattból és rombolóból áll. Személyzet: 430.000 (matrózok és parancsnokság), 200.000 kommandós
2. Név: **Rexxon** Romboló [**Rexxon Warbird**]. Eredet: **Lizari** ipari központ. Típus: Birodalmi cirkáló. Darabszám: 90 (plusz tíz építés alatt). Kiterjedés: 600 * 400 * 190

méteres egységben. Kiszorítás üresen: 4.6 trillotonna. Kiszorítás maximum: 5.3 trillotonna. Kritikus tömeg: 4095 trillotonna. Meghajtás: Ikerdob egyfázisú ionikus sugárgyárláb vezérmű 18.000.000 trillotonna tolóerővel.



Teljesítmény: maximális sebesség: 0.45 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 1.2 kilométeres minimális kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.28591 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-100. Tűzerő: 20. Harcképesség: 60. Állóképesség: 60. Személyzet: 850 **rexxon**. Történet: Körülbelül 30 éve szerepel a jelentésekben. A **rexxon** terrorista kommandók legfőbb támogatói, így nagy szerepet játszik a **Rexxon** Birodalom diktatúrájának fenntartásában. Gyors és erősen fegyverzett úrállomás, mely tűzerő vonatkozásában könnyedén felveszi a versenyt az azonos kategóriába tartozó szövetségi csirkákkal.

3. Név: Krinder osztály [Krinder class]. Eredet: **Taragan** ipartelep. Típus: Nagy hatótávolságú fregat. Darabszám: 214. Kiterjedés: 125 * 80 * 45 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 26.000 tonna. Kiszorítás maximum: 28.000 tonna. Kritikus tömeg: 168 trillotonna. Meghajtás: Propulsion magneto vezérmű 3000 trillotonna tolóerővel.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.35 ugrás nélkül. Kanyarodási képesség: 800 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 16.7102 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűzerő: 8. Harcképesség: 6. Állóképesség: 5. Személyzet: 165-190 **rexxon**. Történet: A **Krinder** osztályú hajók a **Szövetség** **Hoolywood** osztályú vadászaival szemben fegyverzetileg és manőverezőképességben is elmaradnak, azonban a **rexxon** gépek számosságát tekintve az ellenfél ebben a tekintetben 3:1 arányú fölényvel rendelkezik. A jelenlegi forma a múlt században használt úrromboló átalakításával jött létre. A típusjavítás folyamán növelték a fegyverzenált ill. a hordozott fegyverek tűzerőjét.

4. Név: „Crab” rohamhajó [Crab assault fighter]. Eredet: **Deggron** Kutatóintézet. Darabszám: 900. Kiterjedés: 30 * 28 * 16 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 110 tonna. Kiszorítás maximum: 140 tonna. Kritikus tömeg: 12 trillotonna. Meghajtás: **Traginowa** learn burn atomic combuster.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.38 ugrás nélkül (ugrásra képes). Kanyarodási képesség: 100 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 14.7 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 0-10. Tűzerő: 3. Harcképesség: 2. Állóképesség: 2. Fegyverzet: 2. Személyzet: 3 **rexxon**. Történet: A **rexxon** haditechika az előző évszázad tapasztalatai alapján jött rá a harci járművek állóképességének fontosságára. Az eredmény ez az effektív, nagy hatótávolságú elfogóvadászgép a **Deggron A.I.** rendszerből. Egyes elemzések szerint a hajó gyenge manőverezési képességgel rendelkezik a meghajtókonfiguráció hibájából eredően, így könnyen ártalmatlanná tehető esetleges közelharc folyamán.

5. Név: **Xion** csatahajó [Xion fighter]. Eredet: **Tragan** ipartelep. Típus: Rövid hatótávolságú támadó-, elfogóvadász. Darab-

szám: 8000. Kiterjedés: 18 * 8 * 7 méteres egységben. Kiszorítás üresen: 24 tonna. Kiszorítás maximum: 31 tonna. Kritikus tömeg: 3 trillotonna. Meghajtás: **Traginowa** tripla fotonugárhajtás Mk4.

Teljesítmény: maximális sebesség: 0.20 ugrás nélkül [2 ugrásnál]. Kanyarodási képesség: 9 méteres kanyarodási faktor. Gyorsulás: 9.34 másodperc alatt 0-tól 1.000.000 kilométerre. Értékelési skála: 1-10. Tűzerő: 2. Harcképesség: 2. Állóképesség: 1. Fegyverzet: 2. Személyzet: 1. Történet: Félelmetes harci erő. Nagyobb számban különösen effektív, a **rexxon**ok így támadási hullámot támadási hullámra halmozva hajtják végre rohamait. Így a romboló erő nagyobb csatahajók elpusztítására is képes egyszerűen a pusztító számosságának köszönhetően (darázsraj emlőst pusztít el elven).

Rexxon földre-telepített védelmi berendezések: A következő felsorolás minden olyan alacsony teljesítményű védelmi rendszert nélkülöz, amely hatástalan az **Epic** csatahajóval szemben.

1. Név: **T-99 Battle Amtrax**. Típus: Fegyverzett földi hajó. Jellemzés: Nagyméretű földi objektum 200*150 méteres kiterjedéssel, nehézfegyverzettel és erős páncélzattal ellátva. Felszerelve rövidhatótávolságú lézerágyúval és multirakéták indítására alkalmas berendezéssel. Általában az ellenséges létesítmények közelében található. Egyes darabokat bányászati, vagy építkezési munkára alakítottak át.

2. Név: **Miuz - P65 Irányított Lézerrendszer (Guided Laser System)**. Típus: Infra-vörös (denevér) irányított lézerrendszer. Jellemzés: Alacsony erejű lézersugár, standard pajzsok átütésére különösen alkalmas. **Epic** típusú gépek könnyedén ellenállnak a fegyver hatásának, azonban több közvetlen találat veszélyes lehet alacsony energiájú vagy nem működő pajzsrendszer esetén.

3. Név: **Miuz - P1 Irányított Ágyú (Guided Cannon)**. Típus: Nagy hatótávolságú magassági légharító fegyver. Jellemzés: Egyetlen lövés leadására alkalmas computer vezérelt fotonikus lézerágyú. Egyetlen találat bármely pajzs nélkül közlekedő hajót megsemmisít. A **P1** típus rendszer a **P65**-nél sokkal korszerűbb és hatékonyabb, éppen ezért fokozott elővigyázatosságot és a szükséges biztonsági eljárások betartását igényli.

Szövetségi Adatbázis részleg [45679214-4658-Planéták] A részleg minden egyes ismert égitestről adatokat szolgáltat. Az elkövetkező leírásban szereplő bolygók, illetőleg holdak a **Szövetségi Flotta** javasolt pályáján találhatóak, valamint az egyes küldetések színhelyei lesznek.

1. Az adatok frissítési időpontja: 19119 december 20. Név: **Amragan 9**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 12b körzet, Bourdinamikuss rendszer. Típus: M osztály (Föld típusú élethordozó). Anyacsillag: Lex Minor. Naptól mért távolság: 196.46 millió kilométer. Keringési periódus (év): 1.46. Forgási periódus (nap): 28 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0.91 G. Átmérő: 19389 kilométer. Légkör összetétele: 63% nitrogén, 29% oxigén, 8% egyéb. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 61C fokig. Eghajlat: Száraz, terméktlen bolygó, kevés csapadék. Fő éleforma: bennszülött Kranien gerincesek — IQ kb. 50. Népeség: elhanyagolható (egymillió alatt). Általános technikai szint: 3. Politikai hovatartozás: **Rexxon** uralom. Jellemzés: Primitív bolygó a **Rexxon Birodalom** egyik legtávolabbi pontján. Eppen ezért igen nagy stratégiai fontossággal bír, emellett a külső védelmi gyűrű kulcsfontosságú pontja. A **rexxon**ok több, mint 80 esztendeje ellenállás nélkül hajtották uralmuk alá a boly-

gó lakosságát. A bennszülötteket rabszolgamunkára kényszerítették. Megépítették a hatalmas radarállomást, mely életfontosságú láncszeme a Birodalom **Távolsági Őrmelegfigyelő Hálózatának**. A szervezet a környező vidéket több fényévnnyi távolságban megfigyelés alatt tartja. Területsértés esetén helyi elhárítóegységek indulhatnak az objektum védelmére

2. Az adatok frissítési időpontja: 19119 november 24. Név: **Tarrun**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41c körzet, Highrec. Típus: MR osztály (némileg élethordozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 203.9 millió kilométer. Keringési periódus (év): 4.56. Forgási periódus (nap): 74 óra. Holdak száma: egy (**Stalilica**). Gravitációs erő: 1.47 G. Átmérő: 32452 kilométer. Légkör összetétele: 73% nitrogén, 9% oxigén, 3.1% kéndioxid, 5% széndioxid. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 68C fokig. Eghajlat: enyhe sarki területek, viharos időjárású zónák, magas légszennyezettség (az üvegházhatás komoly problémát okoz). Fő éleforma: nincs bennszülött élet. Népeség: betelepült munkások (körül-belül 175 millió). Általános technikai szint: 9. Politikai hovatartozás: **rexxon** irányítás. Jellemzés: Utóbbi két évszázad intenzív üzemanyag-előállítás komoly szennyezést hozott létre. A hatalmas nersanyagelőhelyek felfedezése előtt azonban teljesen lakatlan volt. Nagyszámú szolgáorban tartott munkások dolgozik embertelen körülmények között.

3. Az adatok frissítési időpontja: 19120 január 15. Név: **Starillica**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 41C körzet. Típus: MR osztály (némileg élethordozó, mesterségesen támogatott). Anyacsillag: Una Hydra. Naptól mért távolság: 205.9 millió kilométer -600.000 kilométer. Keringési periódus (év): 86 nap. Forgási periódus (nap): 18.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 0.71. Átmérő: 5756 kilométer. Légkör összetétele: 82% nitrogén, 8% kén, 6% oxigén, 4% széndioxid (fagyott). Hőmérséklet-ingadozás: -125-től -14C fokig. Eghajlat: Karbon jégbolygó, nincsenek éghajlati zónák. Fő éleforma: nincs bennszülött éleforma. Népeség: betelepült munkások, 21 millió. Általános technikai szint: 8. Politikai hovatartozás: **Rexxon** rezsim. Jellemzés: Maga a megtestesült geológiai álom! A bolygó gazdagon kínál különböző értékes ásványokat, érceket és kristályokat, mely forrásokat a **Rexxon Birodalom** teljes egészében ki is használ. A felszín sivár és terméktlen, a hold felszínét mesterséges barázdák borítják az állandó és intenzív munkálatoknak köszönhetően.

4. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Potead (Poteadcaquanous Verguma — rexxon** elnevezés). Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 64G körzet, a **Lizar** rendszer hetedik bolygója. Típus: NN osztály (nincs bennszülött éleforma). Anyacsillag: Random. Naptól mért távolság: 3.5 milliárd kilométer. Keringési periódus (év): 91.7. Forgási periódus (nap): 4.3 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 5.6 — 3.6 (sarkpontoknál). Átmérő: 38254 kilométer. Légkör összetétele: 98% hidrogén, fémek összetevők. Hőmérséklet-ingadozás: -160-tól -120C fokig. Eghajlat: nagy magasságig folyékony hidrogénfelhők turbulens vihára köpenyt alkot a bolygó körül, égővek nincsenek. Fő éleforma: nincs. Népeség: 1200 állomásos **rexxon**. Általános technikai szint: nincs. Politikai hovatartozás: nincs. Jellemzés: Elenséges planéta, melyet a **rexxon**ok egykoron **Verguna**-nak neveztek el (Egyben ezzel a szóval illetik azt a környezetet, amit mi, emberek poloknak hívunk. Az elnevezés éppen az elképesztően élettelen környezetnek köszönhető). A **Lizar** rendszer leghatalmasabb és legkivüesebb bolygója, óriási vörös planéta halálos atmoszférával. A nagy forgási sebességnek köszönhetően a gravitációs erő majd hatszorosát is elér-

heti. Az erős gázáramlások a légkör felső részében ciklonokat és hullámokban mozgó folyadékfelhőket hoznak létre, míg ezalatt egy relatív nyugodt zóna húzódik több kilométeres magasságtól egészen a szilárd felszínig.

5. Az adatok frissítési időpontja: nem ismert. Név: **Grand Lizar**. Elhelyezkedés: Lokális Galaktikus Beosztás, 64G körzet, Lizar rendszer negyedik bolygó. Típus: M osztály (élethordozó). Anyacsillag: Random. Naptól mért távolság: 139.34 millió kilométer. Keringési periódus (év): 0.89. Forgási periódus (nap): 29.5 óra. Holdak száma: nincs. Gravitációs erő: 1.25 G. Átmérő: 19945 kilométer. Légkör összetétele: nitrogén 74%, oxigén 24%. Hőmérséklet-ingadozás: -15-től 55C fokig. Eghajlat: sarki, trópusi és sivatagi hőmérsékleti zónák, meleg és nedves bolgó. Fő életforma: **Rexxon**. Népeség: 3,9 milliárd. Általános technikai szint: 10. Politikai hovatartozás: totalitárius uralom, **Vorgon** (még jó, hogy nem **vogon...**) császár. Jellemzés: A **Lizar** rendszer harmadik legnagyobb planétája. Az **Omirez** és **Trigar** természetlen bolygók közt húzódik meg, és a **Rexxon Birodalom** anyabolygója. Az idők folyamán nagy technológiai fejlettségű bolygóvá alakult, hatalmas megapopoliszokkal. Mindezek ellenére egyes területeket sűrű növényzet borít, clyan, amilyen a Földön volt található a júra időszakban 300 millió évvel ezelőtt.

Szigorúan titkos küldetési kivonat [Titkos feljegyzés a hadúrnak címezve, Ajax admirális, **Redstorm** úrcirkáló] A soron következő küldetések az **Axt 1000**-es számítógéprendszer segítségével alapos előzetes elemzésen és vizsgálaton estek át. A felsorolt küldetések alapvető fontossággal bírnak a **Szövetségi Flotta** biztonsága szempontjából. Néhányuk első pillantásra talán teljesíthetetlennek látszik, tekintve a pilótára nehezedő magasszintű követelményeket, azonban az ismételt szimulációk és mérések azt mutatják, hogy az összes akció maradéktalan teljesítésére 2.7854% esély van. Három **Epic** osztályú csatahajó áll rendelkezésünkre. Az egyes számú hajó elvesztése estén tehát további kettő indítható. Ilyen körülmények között esélyeink körülbelül 10%-ra duzzadnak.

Csak az **Epic** hajók parancsnokának. Oszlatási szint 24 — A támadási időpont szigorúan betartandó. Kezdet pontosan nulla órakor!

Küldetés száma: 1. Küldetés kódzava: **Áttörés [Breakthrough]**. Küldetés célja #1: Sáv megnyitása a **Zionic** bányá övben (**Rexxon** birodalom határvidék), az esetleges objektumok elpusztításával. Minden ellenséges csatahajó lefoglalása és eliminálása, mielőtt a jelenlétről a **rexxon** erők központilag tudomást szereznek. Küldetés célja #2: Közvetlen behatolás az **Amragan 9** planétára, és ott a főcélpont, azaz a nagyhatósugarú úrradarállomás felrobbantása a bolygó légkörébe való behatolástól számított 122 másodpercen belül. Elhelyezkedés és térkép: A radarállomás az Uni-836-os szektorban található, és közel 400 kilométeres körzetben válik láthatóvá. Fegyverezéssel és készletekkel: Kizárólag standard lézérágyú a túlzott üzemanyagfogyasztás elkerülése, és a légkörön belüli hatékonyság növelése érdekében. Emellett a felszerelés tartalmaz vonósugár berendezést a feltételezett röp pályára mentén elhelyezett üzemanyag egységek begyűjtésére. Küldetés háttere: Az akció a Szövetség számára életbevágó fontosságú. A galaxis egyik legtovábbi részén vagyunk, távol az **Anchor** pontnál (a szövetséghez legközelebb eső ellenséges terület) várakozó hatalmas **Rexxon** flottától. Jelentések szerint az ellenség arra számít, hogy a **Szövetség** számára az előzetesen meghatározott útvonal járhatatlan az aktív bányáövezet és az **Amragan 9**-re helyezett nagy hatósugarú auto-

mata radarállomás miatt. A letapogató állomása viszonylagosan gyengén védett, mindemellett a **rexxon**oknak még egy fontos tényező elkerülte a figyelmüket. 42 napos ciklusban az **Amragon 9** az **Amragon 8** árnyékába kerül, amely jelenség napfogyatkozáshoz vezet. Tehát pontosan 421 másodpercig a radarberendezés működéséptelen, így a központtal kialakított és addig folyamatos kapcsolat is megszakad. Egy kis egyszerűes harciahajó képes lenne megsemmisíteni a szerkezetet, mielőtt a napfogyatkozás befejeződné. Ezáltal biztonságos utat nyitna a civil konvoj számára. Esetleges kudarc esetén a következmények végzetesek lehetnek, mivel az ellenség azonnal detektálná a hajóink jelenlétét a térségben. **Rexxon** védelem, erődítmények, osztagok: A legfrissebb jelentések szerint a **7. Csillagközi Urflotta** őráratozik a rendszerben. A teljes arzenál három csatahajóosztágból, két parancsnoki hajóból és egy fregattból áll. Ezen kívül nagyszámú földi ionágyú és föld-levegő védelmi rendszer, majd nagy valószínűséggel egy erőter generátor a radarállomás környezetében és egy fő pajzsgenerátor. Időpont: 34h 30'

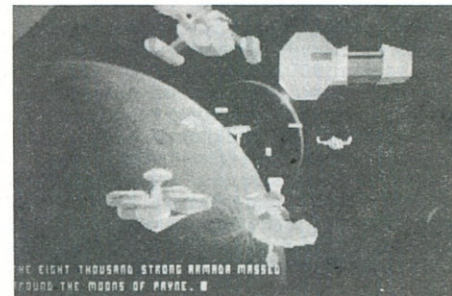
Küldetés száma: 2. Küldetés kódzava: **Megsemmisítés [Wipeout]**. Küldetés célja #1: A központi processzor egység (CPU) és/vagy a négy intergalaktikus űrkikötő elpusztítása a **Tarrun** bolygó ipari centrumában. Küldetés célja #2: A bányakomplexum megsemmisítése különleges tüzerőt koncentrálvá a főtárna bejárataira, a raktárba és az űrkikötőkre a bolygó központi zónájában. Fegyverezéssel és készletekkel: Két T40 lézérágyú, valamint vonósugár, emellett nagy erejű dupla fotonágyú. Küldetés háttere: A **Tarrun** bolgó a legerőteljesebben iparosított planéta a **Rexxon** birodalom belül. Az előállított termékek széles skálájából a csatahajók és védelmi berendezések mellett az úgynevezett **blinzertron** kristály a legfontosabb. A kristályt az ellenség a hosszútávú közlekedés energiaellátására használja. A kitermelő egységek eliminálásával megszüntethető az ellenség egyetlen forrása, és egyben elkerülhető annak kockázata, hogy flottánkat a **rexxon**ok hosszútávú üldözéssel kényszerítsék térdre. **Rexxon** védelem, erődítmények, osztagok: Hatékony földi űtegek minden kulcsfontosságú létesítmény környékén, multi-lézérágyúkkal felszerelt toronyok, valamint irányított-rakéta indítók. Figyelem! Több osztagnyi ellenséges csatahajó állomásozik a **tarruni** központi egység és a kikötők közelében. **Tarrun** és **Stallica** fölött több, mint 30 támadóra kell számítani. Időpont: 37h 12'

Küldetés száma: 3. Küldetés kódneve: **Dicsőség [Glory]**. Küldetés célja: A **Rexxon** birodalom tetemes támadóerőt halmozott fel az **Eian** nevű külső bolygó környékén, mely teljes osztag jelentéseinek szerint útban van a **Tarrun** planéta irányába. Feltételezhető, hogy ez a különítmény önmagában nem elegendő a **szövetségi flotta** megsemmisítéséhez, de egyes taktikai tanácsadók véleménye szerint a **rexxon**ok egy-egy majd mindent megtesz, hogy hajóink haladását lelassítsa. Legfőbb védelem biztosítandó a következő egységeknek:

- Élelemellátó és -termelő hajók.
- Üzemanyag- és ásványzálított uszályok
- „**Mars**” hadianyag-utánpótló egység

Amennyiben a **rexxon**ok tudomást szereztek az **Amragan 9**-et ért támadásról, akkor lényegesen komolyabb ellenséges erők összehívására és komolyabb összecsapásra kell számítanunk. Fegyverezéssel és készletekkel: Minden fegyver üzemképes és feltöltött állapotban van. Küldetés háttere: A **tarruni** ipari központ megsemmisítését követően flottánk egészen a rendszer határainak elhagyásáig nem képes térugrás megkezdésére. Így a **Szövetség** egységei három

órán keresztül szabadon sebezhetőek. A „**Battle Axe**” csillaghajó megfigyelői kódolt **rexxon** adás birtokába kerültek. [Szükségállapot] **Bizotság** ülése a „**Battle Axe**” szövetségi csillaghajón] „Az utóbbi támadás bebizonyította flottánk veszedelmét, ezidáig többszáz ezer ember vesztette életét, és az ellenség további megerősített támadást tervez.” [Ajax parancsnok tanáchoz intézett javaslata] „Tekintettel az egyre súlyosbodó helyzetre, és arra a tényre, hogy a **Rexxon Birodalom** számára pontos pozícióknál és feltehetően úticélunk is ismert, flottánk az ellenség területére történő belépés óta a legsúlyosabb veszedelem elé néz. Vadászosztagaink komoly veszteségek árán tudták csak védelmezni a civil konvojt, mely szinte szabad prédát jelent a **rexxon** támadók számára. Véleményem szerint ilyen körülmények között nem vagyunk képesek biztosítani a polgári lakosság védelmét, tekintve a támadások számosságát és méretét, éppen ezért egy javaslatot szeretnék a tisztelt tanács figyelmébe ajánlani. Javasolnám, hogy harcosaink vonják el az ellenség figyelmét a polgári hajók támadása elől. Számos vadászgépet vesztettünk már a konvoj védelmének érdekében, mivel ezeket az eszközöket nem védelemre, hanem támadásra tervezték. Offenzíva esetén a gépek kamatoztatni tudják magas fölényüket a sebesség és manőverezés területén. Elképzelésem szerint a **Rexxon Birodalom** szívet célzó nagyerejű támadással egységeink döntő csapást mérhetnének ellenfeleinkre. Elméletem szerint a **Szövetségi Flotta** és szolgáltató hajói egy váz típusú védelem hátragyva leválnának a civil konvojról, és a **Rexxon** főrendszer, a **Lizar** világ irányában haladnának tovább. Jelentések alapján a **Torky 5**-nél összegyűlt ellenséges flotta a polgári konvojt támadással fenyegeti. A **Lizar** rendszer megtámadásának merész húzásával és a **Rexxon Birodalom** központjának fenyegetésével véleményem szerint az ellenséges flotta rákényszerül az anyabolygó megsegítésére. A **rexxon**ok naprendszer támadóink gyakorlatilag teljes védelem hiányában hagyták el, mivel a hátszögöt érő esetleges csapást nem tartották valószínűnek. Ezzel nagy hibát követtek el. Az elmondottak következménye, hogy a polgári flottának esély adatik a megmenekülésre, amennyiben az ellenség legfőbb erőt az anyabolygó védelmére irányítja át. Mélyen tisztelt Tanács, a terv, amellyel előállok, természetesen nagyon komolyzatol, bármely hiba a teljes polgári flotta megsemmisüléséhez vezethet, azonban siker esetén biztosítanám több, mint 60 millió ember szabad távozását a szupernova és a **Rexxon Birodalom** fenyegetése elől.



Küldetés száma: 4. Küldetés kódneve: **Célpont [Blastobjective]**. Küldetés célja: A **Lizar** rendszer hetedik planétájának, a **Potlead Magma Agyujának** semlegesítése. Elhelyezkedés és térkép: Az ágyú a behatolási ponttól 3.254 kilométerre északkeletre a **Hidrogén-Tenger** partján vonuló hegyhátán helyezkedik el. Fegyverezéssel és készletekkel: Új fegyver kerül felszerelésre az akció megkezdésekor, az **epikus neutronágyú**, mely képes 200 méteres titánium falak és hegyoldalak átütésére. Küldetés háttere: A hírhedt **Magma Agyu** a **Rexxon** Fej-

lesztői Testület talán legkiemelkedőbb terméke, mely a **Lizar** főbolygó védelmi gyűrűjének fontos részét képezi. A fegyver hatalmas, több mint 14 kilométeres kupolája messze meghaladja bármely vulkanikus hegység magasságát. Ezen belül egy nagyméretű elektronágyu hatol a bolygó légkörének felső részébe. Maga a fegyver az égitest belsejéből táplálkozik, melynek természetes energiája elegendő kilencek osztlányú pusztító sugár létrehozásához. Az energiasugár utat tör a sűrű atmoszférán keresztül, majd egészen a **Lizar** rendszer határáig ütőképes marad. A több ezer megatonnás robbolóerőnek semmilyen hajó nem képes ellenállni, így ez a félelmetes fegyver képes semmissé tenni a teljes **Szövetségi Flottát**, mielőtt az az ellenség brodalmának határához érne. Eppen ezért, mielőtt a civil konvoj lötávolságon belülré érkezik, egy **Épic** osztlányú csatahajó vezetésével hatástalanítjuk a **Magma Ágyut**. Támadáshoz szükséges adatok: **Potead** felszíne minden közönséges harcászati eszköz számára megközelíthetetlen. Azonban az **Épic** csatahajó ellenáll a viszontagságos körülményeknek, és az összes repülési módzat felhasználásával manőverezhető marad. A gravitációs erő a hajótestet 8.000 kilométeres sűrű atmoszférán húzza keresztül, mely annak 100.000 C fokos felmelegedéséhez vezet. A **rexsoni** leszállások egytől egyig erős hőpajzzsal ellátott rakétameghajtású szondákkal történnek, amelyek egy precízen kalkulált leszállási pályán érik el a planéta felszínét, csakúgy, mint az általunk majdan elindított **Épic** egység. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az atmoszféra zord tulajdonságainak következtében közönséges **rexsoni** vadászok bevetésének a legkisebb esélye is kizárt. Számolni kell azonban földi eredetű léghajókat multirakéta- és lézerrendszerekkel, főleg a célpont környezetén. A bolygón továbbá különleges **Amtrack** vadászokból álló elhárító légio állomások, s ellenállásukra szintén a **Magma Ágyu** környezetében számíthatunk. Az offenzíva lebonyolítását követően nagyon valószínű, hogy **rexsoni** oldalról a **Szövetséget** érő összevont támadást hajtának végre. Ebben az időpontban a polgári konvoj csupán hétszázmillió kilométeres távolságban lesz az ellenség anyabolygójától, **Lizartól**. Eppen ezért minden harci egységre vörös riadó érvényes a **Magma Ágyu** megsemmisítése után.

Küldetés száma: 5. Küldetés kódneve: **Galaktikus Vihar** [*Galactic Storm*]. Küldetés célja: **Lizar** környéki ellenséges hadiflotta maradványainak felszámolása. Elhelyezkedés és térkép: Lokál Galaktikus Beosztás 64G körzet. Fegyverarszenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Feltételezhetően a **Magma Ágyut** ért támadás után minden mozgósítható erőt a **Szövetségi Flotta** haladási irányában mozgósítanak. Harci egységeinknek tehát tekintélyes számú **rexsoni rombolóval** és **fregattal** kell majd farkasszemet nézniük, nem beszélve a nagy számú egy személyes vadászgépekről, melyek pontos száma eddig ismeretlen. További adatok szerint a **"Birodalmi Örök"** néven ismert csatahajók is hadrendbe állnak. Ezek a csillagközi vadászok, melyek többszáz éven keresztül megtartották legyőzhetetlenségüket, a **Rexsoni Tanács** közvetlen védelmét szolgálják. Az **Épic** osztlányú hajók az ellenséges flotta fő részét rohamozzák, míg három csillagközi vadászokból álló osztag a szélső szárnyakra mér csapást. A **Szövetség** cirkálói a **rexsoni** rombolók ellen indulnak majd, míg minden fennmaradó tüzerőt az anyahajók elpusztítására koncentrálnak. Az ellenség több, mint 60%-ának eliminálása biztosítja a totális és végleges győzelmet. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Az ellenség a naprendszerben állomásozó minden mozgósítható

csatahajóját hadrendbe állítja. Egyes analízisek alapján a teljes szám meghaladhatja százat! Nagy hatótávolságú elfogóvadászok: 40. **Rexsoni** rombolók és fregattok: 10. Figyelmeztetés: Az ellenség bármely időpontban támadást intézhet a **Szövetség** ellen, ezért a teljes flotta megérkezése előtt szükséges a maradék ellenséges helyi egységek teljes felszámolása!

Küldetés száma: 6. Küldetés kódneve: **Bosszú** [*Retaliator*]. Küldetés célja: A **Nagy Rexson Birodalmi Irányító Központ** és a **Lizari Kormány Komplexum** teljes elpusztítása. Elhelyezkedés és térkép: A **Rexson Birodalmi Irányító Központ** a **Lizarico City** nevű központi metropolisban található. Minden kommunikációs összeköttetés erről a pontról indul, tehát a célpont behatárolása nem bonyolult feladat. Fegyverarszenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség irányító egységének és kormánytestületének gyors és teljes megsemmisítése, ezáltal elkerülve egy esetleges hosszútávú **rexsoni** bosszút és egy kiterjedt galaktikus konfliktust. Mikor az emberiség letelepszik az **Ulysses VII**-en, egy új rend veszi kezdetét a Galaxisban, mely a béke megteremtésével kezdődik majd. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: Eddig nem ismeretes.

Küldetés száma: 7. Küldetés kódneve: A **Harcok Harca** [*Mother Of Wars*]. Küldetés célja: Az emberi flotta megmentése a teljes megsemmisüléstől az eleddig feljegyzett történelem legjelentősebb űrcsatájában. Elhelyezkedés és térkép: **Hydradan** 12 nagy holdjai kozmikus keleti irányban 12 milliárd kilométerre a **Lizar** bolygótól. Fegyverarszenál és készletek: A raktáron lévő állomány függvénye. Küldetés háttere: Az ellenség érkezése elkerülhetetlen. A teljes **Rexson Birodalom** seregeinek **Szövetség** elleni összehangolt rohamát a két óriás csatahajó vezeti. A győzelemhez fűzőtt reményeink igen csekélyek, de talán az összecsapás megmentheti az emberiség maradék részét, és talán lesznek, akiknek ez a csata az emlékeiben örökre fennmarad. **Rexsoni** védelem, erődítmények, osztagok: 2 birodalmi óriás csillagközi csatahajó, 40 **rexsoni** romboló, 140 harci fregatt, 200 nagyhatótávolságú elfogóvadász, 1000 kishatótávolságú elfogóvadász.

Átmeneti küldetés — A végső összecsapás sikeres kimenetelét követően. Küldetés száma: 8. Küldetés kódneve: **Az Új Rend** [*The New Order*]. Küldetés célja: Az ellenség rendszerét elhagyó **Szövetségi Flotta** kísérete és védelme.

Meghatározások

Trillotonna: Egy űrben elhelyezett test relatív tömegének meghatározása. Egy trillotonna 100.000 tonnának felel meg.

Foton: Fénykvantum, a fény és általában az elektromágneses sugárzás elemi részecskéje. Alapegység, amely a fény intenzitásának mérésére szolgál. Az energiasugárzás véges adagokban, kvantumokban történik. A fény kvantuma a foton.

Plazma: Az anyag negyedik halmazállapota, ahol az atomok ill. molekulák ionos állapotban vannak. Megfelelően nagy hőmérsékleten minden anyag plazmává alakul. A plazmában a pozitív és negatív töltéshordozók száma megegyezik, így az kifelé elektromosan semleges. A leírásban említett fegyvereknél az energiasugár is ilyen állapotba kerül. Az ionrakéta kémiai égéstermékek helyett plazmát lövel ki.

Ion: Pozitív vagy negatív (nem semleges) töltésű atom vagy atomcsoport.

Proton: Az atom pozitív töltésű részecskéje

Fénysebesség: 299.734 [kb] kilométer másodpercenként.

Fényév: Egy földi évig haladó fénysugár által megtett út.

Aeon gigaév: Egymillió éves időtartam.

Szupernova: A szupernova a csillagok óriási erővel robbanó típusa, mely nukleáris szintézis útján jön létre. Az állapot a csillag fejlődése során azért következik be, mert az égitest hirtelen annyi energiát termel, amennyit már nem képes az alacsony hőmérsékletű környezetbe továbbítani. Ilyenkor a csillag fényessége annyira megnő, hogy az felülmúlja egy teljes tejútrendszerét. Az általunk behatárolt univerzumban minden egyes másodpercben szupernova robbanás következik be.

Billentyűzetkódok játékon kívül:

'Space': A szöveges és grafikus képernyők átugrása

'Esc': A szöveges és grafikus részek átugrása

Billentyűzetkódok játék közben:

'F1': Kilátás előre

'F2': Kilátás hátra

'F3': Kilátás balra

'F4': Kilátás jobbra

'F5': Külső intelligens kameraállás (Beállítja a megfelelő szöveget, és megkeresi a mozgó célpontot)

'F6': Hátsó külső kameraállás

'F7': Kilátás előre műszerfal nélkül

'F10': Távolsági célpontkeresés

Irányítás egérrel:

Bal gomb: Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)

Jobb gomb: Tüzelés

Mozgatás balra: Kanyarodás balra

Mozgatás jobbra: Kanyarodás jobbra

Mozgatás előre: Zuhanás

Mozgatás hátra: Emelkedés

Irányítás joystick-kel:

Tűzgomb: Tüzelés

Mozgatás balra: Kanyarodás balra

Mozgatás jobbra: Kanyarodás jobbra

Mozgatás előre: Zuhanás

Mozgatás hátra: Emelkedés

Irányítás billentyűzetről:

'Return': Fegyvertípus választás

'Space': Tüzelés

'Alt': Gyorsulás (gombot elengedve lassulás)

'P': Pause (Szünet ki/bekapcsolása)

'S': Eltérítő pajzs ki/bekapcsolása

'F': Az üzemenyagutánpótlás begyűjtése

'T': Célpont becserkészése (csak "cobalt" típusú fegyvernél)

'Help' (PC: 'Home'): Célponthoz vagy anyahajóhoz irányít

'D': Kétfázisú poligonrészletesség-szabályzó

'Esc': Kétszeri megnyomása a küldetés feladásával egyenlő

'Enter': (Numerikus billentyűzet) Segítség a fegyverek és az üzemenyag újratöltésére

'Balra': Kanyarodás balra

'Jobbra': Kanyarodás jobbra

'Fel': Zuhanás

'Le': Emelkedés

Pályakódok: **Uriga, Cepheus, Apus, Corvus, Caelum, Fornax, Cetus, Pixis, Musca**

• Jean

Bloodnet



Lilas lett a cybertér, jaj hova is tettem,
Azt a kicsi csatlakozót, amibe a deckem
Dugtam.
Éjfekete ez a hatalmas nagy jegecske,
Mint egy tőzgyökeres afrikai menyecske.
Csapatársam igen hamar flatline-ra is
vágta,
Én is olyan lettem, mint a töltött bukta.

Remekeltünk, megint remekeltünk. Mi fejezhette volna ki tömörebben a visszavisszatérő **cyberpunk** érzésünket, mint ez a pár fenti sor. Az utóbbi időben egyre gyakrabban tér vissza. Lásd pl. **Syndicate**. Összeszámolva a többi, hasonló alapú gémet, egész kerek érték jön ki, viszont hogy ezek mennyire tudják megadni a cyberpunk feelingjét, nos, ezzel az eredménnyel kevésbé lehetünk elégedettek. Ott van ugyan a **NEUROMANCER**, de azért nem mindenki kapcsolja be magát az EGA és a speaker örömeibe. A **Cyberdreams** termékei nagyrészt megfeleltek ennek a szempontnak, hiszen ez céluk is volt, a mostani **Microprose** fejlesztésű **BLOODNET** szintű.

Egy kis furcsasággal! Ugyanis itt egy vámpiros bácsival (**magyarul egy vörös vámossal — CoVboy**) kell végigszenvedni pár óra aktív játékot. Kettős a feladat: a nagy-nagy cél részleges megvalósítása, és emberi mivoltunk visszaszerzése. Sajnos kifejlesztettek a gaméhez egy új szerepjátékrendszer, ami az egyik legprimítívobb és legborzasztóbb mind közül. Hogy lehet, hogy valaki azt hiszi egy másik erában játszáshoz szükséges egy új rendszer, amit természetesen mindenkinek meg kell ismernie, aki ott játszana, és természetesen 90%-ban módosítani kell minden egyes újabb erához. Az igazat megvallva nagyon sok ilyen ember van, mégis, ennek már nincs nagy jövője. Ez még nem sok embert zavarna, csak hogy annyira nem értett az egészhez az RPG-rendszer kreálójá, hogy a harci rendszert egyes esetekben játszhatatlanná tette. Igen valószínű, hogy egy mezei figurát 30-40 lézerpuska-lövéslel le sem lehet teríteni, és a kevlar maximálisan véd még a lézer és egyéb hullám-alapú fegyverek ellen is.

A **Ransom Stark** nevű főszereplő képességeit kétféle módon határozhatjuk meg, az egyik az **Ultimákból** elterjedt tesztés, a másik meg a gyorsgenerációs. A karakter generálásakor vegyük azt figyelembe, hogy csapatot is alkothatunk majd, ahova jobbnál-jobb fickókat pakolhatunk. Így a legésszerűbb egy magas HP-jú gyilkoló-

gép, a csaták könnyítése és túlélése céljából (ugyanis ha egy csatában **Ransom Stark** hal meg, akkor viszlát). Végül eloszthatunk még 20 pontot 5 képesség között, figyelembe véve, hogy egy képességre max. 10 mehet. Nem árt felhívni a figyelmet arra, hogy az így elkészült karakter legtöbb esetben a csapat leggyérebbje lesz, magas értékek tekintetében. Note: vámpirságunk növekedése folyamán egyre jobban nő a HP-nk, az erőnk és kitarásunk.

Ott vagyunk **Deirdre Tackett** feldúlt laboratóriumában. **Dr. Van Helsing**, aki a várost uraló **TransTech** egyik vezetője és vámpírlordja is egyben, tőlünk szerezte meg **Deirdre Tackett** címét. Ez a nő jóbarátunk, aki egy agyi implantációval a **Hopkins-Brie** szimptománkból is kigyógyított (ez akkor lép fel, ha valaki túl sokáig van a netben, és ennek hatására a valóság sokszor összemosódik egy cyberterre képpel), olyan zseniális programot csinált, hogy még nevet is adott neki, **Incubus**, a non-luszultra jégtörő. Viszont **Van Helsing** is meg szeretné ezt az anyagot kaparintani, tehát elkezdett **Deirdre** címe után kutatni, és mi ebben segítünk is neki; **Tackett**-et elkapták, viszont az **Incubus**-t valószínűleg még nem.

Ha a nyilat a felső sorba visszük, megjelenik egy menü, ahonnan szép sorban almenüket is előhozhatunk. Van egy piros és egy zöld csík is. A piros vérszomjunkat jelzi, ha 100%, akkor a legközelebbi embert, azaz egy csapatársat támad le, és ő meg. Ez általában több más csapatárs vesztesét is maga után vonja, hiszen az ötlet nem nagyon tetszik nekik, hogy legközelebbi ők is a szomszjas **Ransom** áldozatává válhatnak. Ha nincsen vérdús csapatársunk, akkor meg **GAME OVER**. A zöld emberi mivoltunk mércéje, ha 0, akkor egy szép kép kíséretében vége a nótának. Az idő előrehaladtával is csökken, ennél sokkal pusztítóbb hatású viszont, ha emberekre vadászunk.

A **COMBAT** menüben a **QUICK** és **DESCRIPTIVE ATTACK** között a különbség a gép szövegelésében van, **DESCRIPTIVE**-ben a HP-kat és sebzéseket automatikusan kiírogatja. A **BITE** az, ami kb. 10%-kal leviszi a **HUMANITY** pontot, de előnye az, hogy nem vámpír ellenfeleket azonnal megöl, és az esetleges társai sem fognak rántámadni. Csata alatt újabb menü jelenik meg, feltéve, hogy a **DESCRIPTIVE** módban vagyunk: **ISSUE ORDERS** - Parancsokat ad egy tagnak, további almenü:

ACQUIRE TARGET — Célpont kijelölése, majd a célzott testrészt, a **BODY**-val nem adunk meg konkrét testrészt, hanem véletlenszerűen választja ki a gép a sebzett részt. Vámpírok esetében cövekkel a **TORSO**-ra kell célozni. Az eredő HP-ből is levonunk egyes testrészek támadásával.

DEFEND POSITION — Védekezünk.

FREE COMBAT — A gép szabadon kiválaszthatja a karakter cselekvésének menetét.

MANEUVER — Mozgás a megadott pont felé.

BITE — Csak vámpírokkal, lásd a **COMBAT—BITE**-ot. Másik vámpír és kiborgok ellen ártalmatlan.

USE ITEM — **Doppelganger** és **mirror master** használata, feltéve, hogy még nem volt használva a csata alatt, és a karakter tárgylistájában van.

RETREAT — Visszavonul, mint a **GENERAL RETREAT — CHOOSE CHARACTER TO RETREAT**.

CHOOSE WEAPON — Három fegyverhely közül a választás. Az első a biofegyver, a második és harmadik a két kéz.

EXERT WILL — Vámpírok akaratukkal lebéníthatják az embereket.

VIEW STATUS — Ha saját emberünk, behozza a karakterlapot, és ha akarjuk a tárgylistát is. Ellenfél esetében kiírja, hogy mivel támad és hány HP-ja van még.

RETREAT — A **GENERAL RETREAT**-tel azonnal visszalépünk a helyszínről az előző helyszínre, feltéve, hogy az ellenfelek is jöndulatújak felénk.

QUICK COMBAT — Atkapcsolunk gyors harcra.

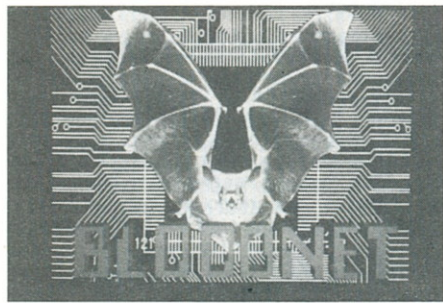
VIEW — több lehetőséget kínál. A **NEW YORK MAP** segítségével utazgathatunk metrón az egyes helyszínek között, amiket piros háromszögek jelölnek. Egy piros háromszög kijelölése után egy legördülő listából választhatjuk ki a pontos címet, mivel egy háromszög több helyszínt is magában foglalhat. A **SEARCH** menüpont és fél óra játékidő segítségével a helyszínen elrejtett tárgyak előkerülnek, feltéve, hogy az **OBSERVATION** pont elég magas. Az **EXAMINE** használatához nem árt egy tárgyat kézbe (nyílna) venni, mert csak ekkor funkcionál. Az **USE** szintén. A **LOCATION**-nel a helyszínt egy általános jellemzését kaphatjuk meg.

A **PARTY** nem sok lehetőséget tartalmaz, a **REST**-et és a **DISMISS**-t. Vámpír **Ransom**-unk csak úgy tud pihenni és gyógyulni, ha a helyszínen egy koporsó is van földdel körbevéve. A többiek akárhol. **DISMISS** hatására minden nála lévő cucc a földre kerül, a karakter meg vissza eredeti helyszínére. Lehet, hogy ezután is csatlakozni fog hozzánk, de van aki csak egyszer dolgozik valakinek, vagy egyszerűen elege lett belőlünk (pl. **Rymma Fizz**).

DECK — ENTER CYBERSPACE. Ha deckünk felszerelése teljes, és a helyszínen van cybertér csatlakozási lehetőség, vagy birtokunkban van a kísérleti droffüggetlen port. A **DECKING UNIT** — használatához kell egy doboz, fedőchip (**CLOAKING**), navigátorchip (**LOOKER**), lélekdoboz (**SOUL BOX**) és memória. Lehetőség van még az ún. kivonatok (**ESSENCE**) betételére, amik gyakorlatilag hardware-es azonosítóként funkcionálnak. Az egyes file-okat is a **DECKING UNIT**-ban nézhetjük meg, olvashatjuk el, és tölthetjük le. Memóriában a legjobb a 32 TB-os chip (!), lélekdoboznak a sárkány, fedőchipnek a négyes szintű. A **LOOKER** chipet nem kell fejleszteni.

A **COMPUTER**-nél visszajátszhatjuk a már elhangzott párbeszédet (igencsak hasznos és egy csomó időnkét megspórolhatja).

megnézhetjük a jelenlegi pénzállásunkat, és lehetőség van egyes kapcsolataink felidézésre is (erre csak induláskor lehet szükség).



Jobb gombbal az egyes heverő tárgyakat szedhetjük fel (mind szürke), majd *Ransom*-ra kattantva be is rakjuk a háttérbe. Kétszer jobb gombbal a helyszínen lévő emberekről többet tudhatunk meg, bal gombbal beszélhetünk is velük. A középső gombot háromszor lenyomva, majd kétszer felfelé húzva az orrunkat is megpiszkálhatjuk. Ha az egeret a zsinórjánál fogva nagy sebességre felpörgetjük, majd nekivágjuk a monitornak, érdekes jelenségek lehetnek részünk, és a szemünknek is jót tesz. Drónélküli egerek esetében sok kicsi, de határozott ütest mérjük a kemény képernyőre. Többéves kutatómunka eredményét közöltük most le.

Ha a képernyő aljára clickelünk jobb gombbal, portrék jelennek meg, és valamelyiket kiválasztva az adott figura tulajdonságait vehetjük szemügyre, az akkor megjelenő **INVENTORY** gombbal pedig a csapat tárgyait. Sok furcsa kocka van a tárgylistán előtűnő test mellett. A felső bal a fejrelvők helye (pl. sisak, napszemüveg, **WRATH RAY** beszerelve), a felső jobb a felsőtestre borítandó páncéloké. Alá külön-böző plecsniket tűzhetünk, pl. **LAPEL PIN** a Belső Szentélyhez, **TT BADGE** a TransTech HQ-höz. Ez alatt, és ezzel tükrösen a másik oldalon végtag-implantációkat helyez el a sebész. Még lejjebb a fegyvereknek jut hely. Van fegyver, amelyiknek mind a kettőre szüksége van, de ez nem sok vizet zavar, ugyanis egy körben csak egy fegyvert használhatunk... Az utolsó előtti kockapárat a láb helyett felszerelt szűszmüttyök foglalják el, legalul pedig a lábra szerelhető páncélokak (pl. kevlar naci) van hely. Az egész testet beborító **KEVLAR COVERALL**-t a felsőtest kockájába kell elhelyezni.

A **USE** és **EXAMINE** mellett egy **JURY-RIG** is van, ami barkácsolásokat tesz lehetővé, feltéve, hogy van nálunk **JURY-RIG KIT**, gyógyszerek és kápszerek esetében **PHARMACEUTICAL KIT**, valamint pár össze-szétszerelhető alkatrészt. Így kell majd összehoznunk többet között pl. egy zárnyitó szerkentyűt vagy egy **INERTIAL SUIT**-ot.

A XXII. század elejére a kábítószer szerepe igencsak megnőtt. Az utazást és kikapcsolódást biztosító levek mellett az olyan kábiszerek dívnak, amiket leginkább doppingnak nézhet az egyszerű halandó. Erőt, energiát, koncentrációkészséget biztosítanak ideiglenesen, de ehhez az előnyhöz sem juthatunk ingyen. A túladagolás az egyik legsúlyosabb veszély, a max HP az eredetinek 10%-a lesz, a jelenlegi meg 1. A következő szereket tartjuk említésre méltóknak (bár jóval többfajta van a gémben):

RED LIFTER: Erőt növeli kb. hússzal;
HERO MAKER: +HP-t ad;
BREATHER: Erzéke (OBSERVATION) élességének növekedése;
PSILO BLOSSOM: Inkább csak kikapcsolódásnak jó;

A fegyvereket 6 csoportba lehet osztani, ahogy ezt a karakterlap is mutatja. A **MELEE** csak öklharca és karóvetésekre (vámprongatás) vonatkozik, a **FIREARMS** a lefűrészt csövű puskától a géppisztolyig minden löportöltényes fegyverre, a **HIGH-TECH** pedig a lézeres, fehérzajrobbantós (**WHITE NOISE BLASTER**), lángszóró (**FLAME THROWER**), szinusz- és nanofegyveres (**SINUSOID**) valamint a bzzzzzfűrészes (**BUZZSAW**) képességeit méri. **BIO-TECH** fegyverek sajátossága, hogy értékük egy másik tulajdonságod (pl. **WILL**) is létfontosságú hatású kifejtésében, alacsonyabb **BIO-TECH** képesség esetén pedig az a képességünk akár csökkenhet is, tehát csak óvatosan. **BLADES** alá egyedül a szent lélekpenge tartozik. A robbanó gránátok kezelése **EXPLOSIVE** néven vonult fel a listára. Az **EMP** gránát elektromos zavarokat, az **ELECTRIC STORM** elektromos viharokat okoz. A **WEB GRENADE** mozgásban, a **FLASH GRENADE** látásban gátol (és vámpírokon jobb a hatása). Végül megjegyeznénk, hogy a szent fegyverek (lélekcard, szenteltvíz, kereszt, karó) sebzése és hatása erősen függ a **FAITH** értékünkötől.

A CYBERTÉR

A forgó alakzat lélekdoboztól függően néz ki, először egy kis ólomkatona, a végén meg már egy sárkány. Leggyakrabban egy lyukas hasú, fényes figura jelenik meg, ő a cybertér **FATS**-a, neki kell megadni a megfelelő kódot, ha egy **KUT**-ba el akarunk jutni (**WELL** — info tároló zseb). Más figurákkal a beszélgetés ugyanúgy zajlik, ahogy a normális játéktérben. Piros gömbök jelölik a file-okat, ezeket felvéve, és jobb gombbal lenyomva, majd a **DECKING UNIT**-ot kiválasztva többet is megtudhatunk róluk. Ebben a jobb gombbal előhúzott menüben van a cybertérből kilépés pontja is. A legtöbb ciberes helyszínről lefelé lehet kijutni, vissza az általában üres adatközi térbe (ahol csak ritkán van valami ténylegesen érdekes).

Ott tartottunk akkor, hogy állunk a labor hideg kópádóján. Szedjük össze amit látunk. Ha valaki akar, kipróbálhatja a cyberteret, de alacsony **CYBERSKILL**-ek esetén ezt még egy kicsit halaszuk. Két részre bontottuk a leírás magvát, az első az evilági teendőket, a második a cybertettek ecsetelését. Sok olyan esemény van, ami egy másik valóságbeli eredményre épít, ilyen esetben szólunk.

A GAME

Ilyen kora reggel mit is szoktunk tenni? Nézzünk el törzshelyünkre, az *Abyss* nevű ivodába, hátha ott lézeng egy-két haver, zsoldos vagy részeg. Esetleg a sör kúrálja a vámpírízmus gondjait is (nem csak azt — **CoVboy**). Alant lista a bérelhető fickókról, illetve előnyeikről és súlyos hiányosságokról (ha van ilyen):

NIMROD 7 — Szinte már kiborg, tipikus bérgyilkos. Erő, hápa 100, hit (**FAITH**) 1, először viszonylag olcsó is, ám a legnagyobb gond vele az, hogy szinte mindenhol utálják, és minket se fognak különben tekinteni, ha vele együtt mutatjuk magunkat. 15 rongyért már a mienk is.

SLASH McLACHLIN — **FIREARMS** 97, **BRIBERY** 96, **OBSERVATION** 98, **LOCK** **PICK** 96, elég drágán adja magát.

KYLE AVERY — **STR** 99, **EXPLOSIVES** 97, **BRIBERY** 96

MAX BAX — **STR** 95, **END** 94, **MELEE** 96. Ez a mi kedvenc bérencünk, 4.500-ért és a tudatért, hogy a gonoszt irtja, szívesen beáll hozzánk ez a kis kálinista melák.

FANTAS GOULAKAS — (Ezt **Gulyásnak** hívták, csak cyberosította a nevét —

CoVboy) **STR** 97, **MELEE** 99, **BLADES** 93. Allandóan azon vigyorgok, hogy nem is olyan rég ellenünk bérleték fel, egy kis kivégzésre. Olcsó, elég megbízható, csak sokat dumál.

LEEZA 5 EAGLES — Jó **FIREARMS**, de egy **WHITE NOISE BLASTER**-t is kér a 10 kilón felül. Ha leállunk *Maraida Armandával* beszélni, ő is beszáll a harcba segítségként (*Armandának*).

ZARAH AVIATRIX — **PICK POCKET** 97 (? — ez a képesség mikor jön elő a játék során?), **HI-TECH** 95, **BLADES** 98. Kétkeres társaság.

BONTON HIMISHAKO — Pár drogért (5 red lifter), **AGILITY** 93, **BRIBERY** 95, **MEDIC** 98.

Vannak itt speciális szereplők is, ezek közül a legkevésbé érdekes számunkra a bártulajdonos, aki csak a szokásos bunyóinkról akar lebeszélni a kocsmán belül. *Cisco Alvarez*, egy legendás cyberpáros egyik tagja, szintén itt teng-leng, az egyik lepcsőn csücsülve. Egy tacsra vágott adatyuszi (önkényesen így fordítottuk le jó hangzást elsőrendűnek tekintve a **DATA ANGEL**-t, noha az **ANGEL** szó semmilyen értelemben sem jelent nyulat) (**Hacsak nem vonunk párhuzamot Roger Moore és a Playboy magazinban róla megjelent botrányos cikk között — CoVboy**), a megmentésben lesz majd szerepe társával, *Hakimmal* együtt. Ugy gondolja, hogy ha *Hakimot* rábeszéljük, akkor beszáll. *Rymma Fizz*, a Fizz házaspár nőnemű tagja viszont azonnal csatlakozik, ha megkérjük rá. Ezenkívül elmondja, hogy *Garrick*, a férje, az **Electric Anarchy** nevű bandának dolgozik jelenleg, de ha kell, ő is biztosan segítene. *Rymma DECKING INTEGRITY*-je 94, **CYBERCLOAKING**-olni is kitűnően tud, 96 ponttal jutalmazzák, és robbantásban is élen járhat. Értékes lány lehet, legalábbis amíg nincs jobb. Szintén ismerős figura *Lash Givens*, jóbarátunk. Nagyon bátor (94), és szép számmal van 80-as tulajdonsága is, bár igazi előnye, hogy ő is ingyen van, és abszolút megbízható. *Monique St. Clair*, *Stark* ex-barátnőjét is hasonló fából faragták. Nagy akaraterejű (95), ügyes (**AGILITY** 96), bátor (94), és ami a legjobban fáj, okos (97). Valami rossz vicc, vagy félregépelés eredménye lehet, hogy ő a szerethető csapatársak közül a legokosabb. Csoda, hogy *Stark*nak csak ex-barátnője...

A legtöbb embernek ezután az **Electric Anarchy**-hoz támad kedve, hogy megnézze *Garrick*-et. *Manhattan* északi vége felé van. Mielőtt vele beszélőnk (középtájt van a képernyőn) nem árt a banda többi tagjával lerendezni amit lehet, mert miután már félig fizettek *Garrick*-nek és mi magunkkal visszük, egy kicsit kerülni fogják a társaságunkat. Beszéljünk a színesbőrű hölgyikével a jobb alsó sarokban. Egy sárkány lélekdobozért elcserélné egy doboz **SomnaVapor** altatógázt (Ez olyan, mint az **Ambipur**? — **CoVboy**). Itt megjegyeznénk, hogy ha csak a deckben van sárkány lélekdoboz, és úgy mondjuk neki, hogy nesze, a gáz a miénk, ám a lélekdoboz is marad. *Auntie Matter*, a leghátrébb ülő lány egy **TransTech Security Badge**-ért egy **WRATH RAY**-t ad, ami egy fajtája a biofegyvereknek. Az ilyen fegyvereket megszerzés után be is kell operáltatni, természetesen a **CyberSurgery Group**-nál. Egy szemüveges anarchista, *Phractle K*. Oss nagyon szívesen hallana híreket döglött **TT** nagyfejűekről, kiváltképp a legfőbb biztonsági emberéről. **TT**-en belüli liftimét megkapjuk, és még jutalmat is ajánl, ha megcsináljuk. Feltűnhet, hogy *Nai Hilistick*, a csapat vezetője sztoikus nyugalmat utleget egy kb. 12 éves kölköt. A gyerek egyike az **Öt Elveszett Pulyának**, *Chuck*, és *Nai* meg van bizonyosodva affelől, hogy az *Incubus* hollétét legkönnyebben úgy tudja

meg a gyerektől, hogy szépen kiveri az összes fogát (igen általában ez szokott a leghatékonyabb eszköz lenni — CoVboy). Valójában Chuck-ot egy agyi beültetvény megakadályozza az emlékezésben, de ha előbb Nai-jal, majd Chuck-kal beszélünk, lehetőségünk nyílik arra, hogy a fiút a csapat szerves részévé tesszük, és ezzel elindíthatjuk a keresést az elrejtett Incubus felé. Ehhez viszont be kell neki bizonyítanunk, hogy tényleg dolgoztunk már Deirdre-nek. Bizonyítékerejű okiratot majd a TT HQ-n lelünk, addig elégedjünk meg Garrick Fiz-zel, akinek DECKING INTG-je a legmagasabb, 96.

Innen a sorrend kevésbé kötötté válik, persze a megfelelő felszerelés beszerzése után. Négy „bolt” van, amik valójában kocsis csomagartók egy-egy eldugott, szagos sikátorban. A következő tárgyakat ajánljuk beszerzésre:

M: Madame Mescal
V: Vince's Munition Emporium
S: Strongarm Tacktick
A: Auntie Personel
KEVLAR SUIT és
KEVLAR HELMET mindenkinek (A)
GAS MASK (A)
TT BADGE (M)
SYRINGE (M)
CIRCUITRY LINING (A)
jópár darab INSTAPIGMENT (V),
LOCKPICK CASING (S)
DIAGNOSTIC UNIT (S)
DOPPELGANGER (S)
MIRROR MASTER (S)
MEDICAL KIT (S)

Tacktick és Mescal címéhez egy kis kutatómunkára is szükség lesz. Mescal-hoz a Doom Pilots csapat Ghost Walker nevű tagja igazíthat el. Strongarm-hoz az út egy kissé hosszabb, először a House Matrix Rovers-től kell megtudni az Autonomy Dogs címét (Larry Owen, egy fickó közép-tájt), majd ott a főnökkel beszélni, aki felbérrel minket egy bizonyos Markins Piston lemészárlására, és ezzel együtt a Hard Metal csapat címét is megkapjuk. Markins-t inkább hagyjuk magára, mert egy jóindulatú, bölcs CoVbácsi ezt sugallja. Innen már csak egy ugrás Strongarm, hiszen egy Hard Metal-os lány két rongyért még a telefonszámát is megadja.

CLOISTERS

Erre a helyre csak akkor lépünk be, ha egy réteg INSTAPIGMENT-et (bőrfesték-szerű) felhordtunk már irhánkra, mert elég hamar meglátják rajtunk a vámpírság nyomait. A belső téren jókat beszélgethetünk ugyan, értéket ezzel mégsem termelünk. Északnyugatra lévő teremben Sir Helveticus öccsét keresi, és hajlandó fizetni is, ha visszahozzuk. Öccse egy Sid a Sid & Nancy bandában. Lady Remington pedig egy értékes antivámpír, infravörös, célkövetős, föld-föld cövekkel ajándékoz meg minket. Északra a legendás Sir Sebastian medítál, a Vöröskeresztes Lovagrend egyetlen pszionikusa. Arról híres, hogy az ún. lélek-kardokat szellemileg használójukhoz köti, amely fegyverek így kitűnő vámpírgyilkos szerszámokká válnak, hiszen könnyebb velük a vérszopók fekete szívét átdöfni, és újrafelhasználható, ellentétben a cövekkel. Sajnos minket mindig elküldött a jó meleg pokolba, így hiába jutottunk pár vadonatúj lélekkardhoz, használhatatlanok maradtak. Ezen segíthet a Café Voltaire-beli Cyril Thrope, csak hogy neki egy tárgy kell, ami Van Helsing-é volt valamikor. Ilyenről még nem szereztünk tudomást, úgyhogy marad a cövek. Sir Sebastian mellett hever a rózsafüzére is, aminek gyakorlati értékére még nem találtunk rá. Északkeleten Sir Dominich pár adag nosferatutamat nyom a kezünkbe. Ezt a létyót torkunkon lenyomva egy időre elveszünk a vámpírok kedvét

életnedvünk nyalogatásától, ugyanis nekik ez mérgeknek is elmehetne. Sajnos egy-két használat után szervezetünk alkalmazkodik a szerhez, és elveszti hatását. Itt a főbbé is, aki a rendezhez csatlakozásunkat sürgeti, és a déli teremhez irányít. Itt egy lovag áll, nagy tükör előtt. Szabad hozzáférést biztosít a szent fegyverekhez, feltéve, ha leszünk szívesek a tükör elé odaállni, és szépen mosolyogni. Pillanatnyilag jobb, ha nem tesszük, de amint megvan a CoDaque holokamera és filmen felvesszük magunkat, vetítsük le a tükör előtt, és örvendezzünk. Keletre Sir Anias, egy csapattag-jelölt szomorkodik, ugyanis régi bajtársának egy vámpírtást alkalmával elfűt a páncélja, s vele együtt a becsülete, amíg nem tudja visszaszerezni. Ha leöljük a Van Helsing's Penthouse öt örvámpírját, a lenti szinten meg is találhatjuk egy multimédia-adózávaró társaságában.

DOOM PILOTS

Scream Wipe egy KÚT-címet ad, TTHEAT, Siss Konfigg pedig egy 4. szintű fedőchip-ért a NYVAULT-ot, bankcímet. HoloGraham még elmondja, hogy 200.000 buckazoidnál többet egy alkalommal ne nagyon vegyünk ki, túlságosan is feltűnő. Már említettük, hogy Ghost Walker Madame Mescal címét mondja el.

FLUX RIDERS

Stark volt csapata, akik éppen nem túl barátságosak. Jaz Bob szívesen elcserezné velünk egy AZRAEL SOUL BOX-ot egy 16 TB memchipre. Az igazság az, hogy mi ilyen 16 TB-osat nem is találtunk, és nem is nagyon akartunk, amikor már megszereztük a 32-t. Bid felfedi a Sid'n'Nancy-k holtilétét.

STRAWBERRY FIELDS

A Black Aggotts nevű nehéz fiúk bandája telepedett le ezen a csendes kis helyen. Steela Stab egy rongyért hajlandó megválni dédelgetett vasopressinjétől, ám Shock Maraud sokkal érdekesebb figura. Van Helsing felbérrelte őket egy fickó kinyúvasztására, és cserébe egy adatbázissal fog fizetni, amiből jó kis kokákat tudnak majd összekotyvasztani. Ha mi előbb elhozzuk az anyagot, hozzánk áll be. A cím ANTIBODY. Nem túl nehéz megszerezni, és gondoljuk mondanunk sem kell, hogy Helsing minket szeretne kifizetni. Ha nem vagyunk elég gyorsak, sűrűn elő fog fordulni, hogy a metróban az ellenőrök csúnyán fognak ráknézni. Ha átadtuk az anyagot, akkor sem kell túl nagyot vigyorogni, mert nekünk előfordult, hogy ópium- és sörszagú motoros barátunk megfélekedett az anyagról.

SID & NANCY'S

Címük Flux Riders tagnál. Minden nőt Nancy-nek, minden fickót Sid-nek hívnak, úgyhogy a névvel utalást most egy időre mellőzzük. A déli részen lévő csaj egy doppelgangeren szeretne mihamarabb túladni, \$4000-ért. Feljebb egy pasi 2300XC decket venne, olcsó áron, de csak ha fel van rá installálva a Windows 562.12445. A legfelső alak pedig a vöröskeresztes lovag elveszett kisöccse, aki szívesen velünk megy, ám előtte pár hero makerrel megdobandó.

VAN HELSING'S PENTHOUSE

Öt vámpír riogatja el a becsöngető postásokat, legyőzésük esetén pedig az elveszett vöröskeresztes páncélra és egy adózávaró-ra bukkanhatunk a lenti részlegen.

CYBERSURGERY GROUP

Ügyeskező sebészek megadott idő és pénz eltétele után belénk dugnak, amit csak viszünk nekik.

LUDWIG SAMPSON'S LAB

Deirdre naplója tesz említést róla (lásd cybertér). Igaz, hogy először látszólag segítőkész, de hamarosan kiderül, hogy nem túl kooperatív, ha megpróbálsz SEARCH-olni. Elég gyorsan meg lehet gyilkolni, utána érdekes cybertagokat kapunk, és a cybertéri helyszín is szabadon átkutatható.

BANKS'S VERBATIM

Miután kiszabadítottuk szellemét az adatketrecből, ide kér tőlünk találkozót. Valahogy nem így képzelhette el a dolgot, mert épp azzal foglalatkosodik, hogy minél hatékonyabban vérbe fagyhasson. Épp látogatóban van a TT egyik biztonsági osztaga is, és egy rejtélyes kód megfejtésére kérnek fel bennünket, majd csata. Erdemes minél hamarabb elugrani a bunyóból, mert nem sokat nyernék rajta, ha pazaroljuk a löszert. A kód: MNQUQTIVM VJE UIWVEXW. Két segítséget kapunk a fejtegetéshez: minden N valójában L, és minden M igazából E. Innen szinte gyerekjáték megfejteni, hogy ez ELIMINATE THE MASTERS. Gyanítottuk, hogy az EL...TE ezt jelenti, mert valahogy túlságosan is illett a stílushoz (ELTE-sek lehet tapsolni — CoVboy). Ez a cyberkód kell a magkód felkutatásához.

Metropolitan MUSEUM OF ART

Nappal három, este hat ember bulizik + 1 ór. Az öregembertől egy meghívót és egy címet kapunk, New York legelítettebb klubjába, a Plaza Hoteli-be. Előtte egy NO, YES sorozatra lesz szükség. A házaspár gyermekük szellemi fejlődésén már idejében elkezdett gondolkodni, és hajlandóak 25 ezret fizetni az ún. bábél kódért, ami többnyelvűvé teszi csimotájukat. Ez a kód még nekünk is jól jöhet, a KUT-cime pedig NOUN. Éjjel van egy gazdag nő is + 2 halvány fickó. Ha a Belső Szentély tagjai vagyunk, és úgy beszélünk Wyche-vel, odaad egy fél amulettet, ráadásul megbíz minket azzal a munkával, hogy ha visszahozzuk New York egyik könyvtárából egy Catal Hüyük-ös könyvet, 4000-t kapunk. A dologban csak annyi nehézség van, hogy három nőnemű vámpír — akik előző életükben szinte kivétel nélkül vérszomjas könyvtárosnénik voltak — terrorizálják az olvasni vágyó vendégeket. Nem éri meg a harcot az a maszatos négyezer. A másik halvány fiú nem túl bőbeszédű.



CENTRAL PARK

A Nagy Gyep immár nyomortanyaként szolgál, és sokan a TT jóvoltából kerültek ide. Este ráadásul a második helyszínen még két vámpír is terrorizálja a kis homelesseket (az első helyszínen csak pár emberrel kevesebb van éjjel). Slick Earl, egy kis fekete emberpalánta, lángszóró alapanyagot ad 300 pénzért. Úgy kell összebarakcsolni (JURY RIG), és JELLIED GAS-zal kell utántölteni. Kimba West a tábor vezető-

je, és mindent megpróbál tenni az életszínvonal növelésére. Legelőször valamennyi optikai kábelre lenne szüksége, hogy rácsatlakozhassanak a város elektromos- és cyberhálózatára. A gond ott kezdődik, hogy a TT ezt szigorúan titkos és szigorúan őrzött anyagnak tekinti. Cserébe mi is használhatjuk majd a cyberportot, azonkívül egy Jason nevű ex-TT alkalmazott is hajlandó megosztani velünk egy-két titkát. Amiért az egész megéri, az Lenora Major neve, aki bizonyos összegért segít nekünk bekerülni a TransTech épületébe. O most a Café Voltaire-ben iszogot. A kábelek a Nanotech Lab lezárt raktárában vannak, a bejutáshoz egy ELECTRONIC LOCKPICK-re is szükségünk lesz. Sanders Tomalin sorstársunk, ő is Hopkins-Brie-ban szenved, de neki még nincs implantációja, és látása egyre inkább romlik. Segítsünk rajta! Nyomjuk ki mind a két szemét, vagy adjuk oda az implantáció-terveket, amiket Deirdre laborjában szedtünk össze. Cserébe kapunk egy szamuráj lélekdobozt, egy 4 TB memchipet és egy adatbázis zármechanizmusokról, ami a zárnyitó harmadik összetevője. A maradék két koldus közül az egyik elektródákat árul, a másik meg psilo blossomért becserezné áramkörét. A keletre lévő helyszínen Wanda eladna 500 dollárért egy adatpókot, tőle jobbra Petra Storm egy elemet kért lézerpisztolyába. Mother Mary is itt található, aki éppen a táborot nyagagató vámpirokat keresi. Ha megszólítjuk, találkat beszél meg velünk a Szent Patrick templomban, ott segíthet rajtunk. Dodger pár red lifter-t, majd hero maker-t cserélné velünk különböző cybertagokra, mégis ha megtehetjük, ne adjunk neki, mert csak belehal, és majd mindenki minket fog hibáztatni. Az első visszautasítás után felkínálja, hogy csatlakozik, ha megengedjük. Százás a JURY-RIG-je, másra azonban nem túl jó. Slick Earl fajtársa DERMAL FILAMENT-ek árusításán kívül furcsa kinézetű kitűzőket is árul, szájért darabját. Aki jobban megvizsgálja, rájön, hogy így is lehet belső szentélyi tagsághoz jutni.



ST. PATRICK

Rosszszérzés nélkül nyugodtan lépünk be a templomba, tudja, hogy tőlünk várhat csak segítséget. Complicitus atya elmondja, hogy milyen pénzügyi okok miatt akarja a TT lebontatni az épületet, majd Mother Mary megígéri, hogy segít rajtunk, ha mi is segítünk a templomon, és segítünk magunkon, és Isten is megsegít. Bill Douglas-t kell felkeresnünk a TT-nél, hiszen ő írja mindig alá azokat a hivatalos leveleket, amiket a TT szokott küldeni. Megkapjuk a címét a TT-nél. Bill rákenni az egészet Walter McCalaster-re, akiről csak bizonyítékot kell szereznünk, hogy megcsalja a feleségét, és akkor neki a TT-nél löttek. A Plaza Hotel egyik privát termében rá is akadhatunk, és a CoDaque-kal kellő bizonyítékot is szolgáltatathatunk. Bill első dolga előléptetése után a templom elleni eljárás megszüntetése lesz, úgyhogy Mother Mary készen áll.

PLAZA HOTEL

Két fő részre lehet osztani, a Belső Szentélyre, ahova csak kitűzővel lehet lépni, és a többi helyszínre, ahova a kitűző

vagy meghívás is jó. A meghívó egyszer használatos, így nem árt mihamarabb beszerezni egy tartósabb kitűzőt, LAPIS PIN-t. Az egyik módja ennek Julius a Central Park-ban, a másik Emily Esaki vagy Walter McCalaster irodájának átkutatása a TT-nél. Sok érdekes figura megfordul itt: Renfield azonnal meghív minket a lakására, és ígéretet tesz, miszerint hűséges szolgánk lesz, és amiben csak tud, segíti vámpír urát. Eleanor Salem-ről lerí, hogy nem ebbe a társaságba illik. Valójában a Manhattan Post-nak dolgozik, mint újságíró, és azzal fenyeget minket, hogy kitérgeti az újságban vámpíri mivoltunkat, ha nem viszünk neki a Belső Szentélyből egy üveg vért. Ha megkapja, amit akar, eltűnik, és idővel jelentkezik, legalábbis jelentkeznie kéne, csak hogy nekünk ezt a szívességet nem tette meg. Annyit azért sikerült kiderítenünk, hogy csak Melissa Van Helsing-gel találkozásunk után van erre esély. Yachisin, Helsing egyik ellenlábasa kiségit minket azzal, hogy ad egy TT jelvényt. Aida Lazar \$1800-t adna egy psilo blossomért VRnézővel együtt. Helen Donaldson férje egészségeért aggódik, és be szeretne szerezni egy 9mm-t, hogy megtudhassa miért is nem mehet ő be oda, ahol a férje mulat. A magánszobák közül az elsőben egyelőre senki sincs, a másodikban meg hárman is. Két fickó és egy nő azon szomorkodik, hogy a nő testi-lelki állapota egyre inkább romlik. Persze mindegyik fickó a másikat hibáztatja, és minket biz meg a gyógyszer felkutatásával. Tegyük le a nő mellé egy SYRINGE-t (vásárolható vagy kórházban szerezzük be), egy NANOTECH SURGERY-t (Nanotech Labs a TT-nél) és egy NOOTROP. G-t (szintén a kórházban, de a lezárt szekrényben). Amikor a lány azt kérdezteti, hogy kinek köszönheti gyógyulását, mondjuk neki, hogy Braque Picarnak, az őregebbik fickójának. Mindössze azért, mert halálját sokkal hasznosabb formában ki tudja majd fejteni a hatalmasabb barátja, mint az a Griff. Pénzen kívül ezután ha hálózatba lépünk, egy adatnyuszija egy törőprogramot ad át, ami jól használható pl. a NYVAULT KÜT-nél. A harmadik teremben a legérdekesebb látványt McCalaster nyújtja, amint éppen egy csinibabát ölelget. Ha megszereztük már a CoDaque kamerát Icon Robbers-től és film is van hozzá, USE, majd klikk Walter-re. Vihetjük Bill-hez, és a templom meg van mentve, Walter meg ki van rúgva. Szerencsésebb elemek ismét összeakadhatnak vele, mint felszolgálóval a Le Phood étteremben. Ebben a szobában van még a Donaldson apuka is, és pénz is hajlandó adni, ha a feleségét figyelmen kívül hagyjuk, nem árulunk neki fegyvereket. A Belső Szentély előszobájában Emily Esaki megadja TT-i irodacímét, George Druthers pedig vevő egy LAPIS PIN-re. Odabent rengeteg üvegnyi vér, és sok-sok vámpírutánzó található, akik közül az egyik igazi. Bertrand Foucault. Egyáltalán nem nézi jó szemmel Helsing tevékenységét, hiszen a tömegek haragját vívja ki minden vámpírral szemben, és hamarosan minden hagyományos vámpír is veszélybe kerül. Ő maga kb 400 éves már, és most sem szeretne elpusztulni. Ennek érdekében hajlandó fizetni a vérszomját oltó szerekért. Egy ilyen tárgyat a Nanotech Labban találhatunk, BLOOD PRODUCING NANOTECH vagy hasonló néven. A termékkel az idáig üres, baloldali első teremben keressük fel. Egy bérelt doki használhatóvá is teszi, csak hogy Bertrand úgy gondolja, biztosabb életben maradása, ha minket elpusztít. Nem nyert. A remegő doki pedig azonnal beolt minket, és a szer egy ideig nullán tartja vérszomjunkat. A vérről teli üvegek is erre jók, és mindegyiknek annyi előnye van, hogy nem csökken tőle HUMANITY pontunk. A Belső Szentélyben még Gwendolyn-nal érdemes beszélni, aki ad egy újabb üveg vért, valamint Lindá-val, aki

Wyche amulettének másik felét adja. Az amulettel mellesleg semmit nem tudunk kezdeni, csak jól hangzik, hogy most már mind a két fél megvan.

BELLEVUE HOSPITAL

A cybertér szerencsétleneinek ápolóhelye. Minket innen csak Charles Flyer érdekel, akinek öt szellemi darabját össze lehet szedni. Ha megvan mind, vegyük fel a csapatba Hakim-ot és Ciscó-t, majd nézzünk Charley testére. Hakim-ék össze is rakják, Charley ajánlkozik is a csapatba, felesége pedig ad 5000 pénzt. Az északi részlegben nem vámpír tagok sérülését gyógyítja egy ügyes kezű ápolónő, azonkívül a SEARCH egy bezárt szekrényt is mutat. Elektronikus zárnyitóval nem akadály.

RENFIELD

Ifjú szolgálk segítőkészen elmondja, hogy a pihenéshez szükségünk lesz egy koporsóra és egy kis anyaföldre. Koporsót találhatunk a déli temetőben is, mellette egy kis földet, de sajnos az ottani vámpírvadászok már lehetetlenné tették a nyugodt alvást egy kis szenteléssel. Jobb választás a Metropolitan Museum of Art-beli SEARCH, és utána a szarkofág elvitelre, igaz, le kell miatta nyomnunk egy örnöt. Föld van még a Central Park-ban is, csak keresni kell. Renfield megengedi, hogy a koporsót lakásába helyezzük el, és ott pihenünk. Más fontosat nekünk nem mondott a fiú.

LAZLO GREEN

(Hihi, hát ez a Zöld Laci! Három évente egyszer előkerül — CoVboy) Ha a címét megszereztük a TT-i biztonsági főnöktől, és az INERTION—DERMAL SUIT vagy ilyesmi is megvan (hozzávalók Deirdre lábában, barkácsolni kell), nézzünk el hozzá. Adjuk meg neki, amit kér, és cserébe értékes TT-beli címet, a Notional Labs-ét kapjuk meg. Megkér minket, hogy a hírhedt MORPH SPAWN kódját szerezzük meg, ha tudjuk, hiszen ez rettentő veszélyes lehet az adatnyuszik számára. A kód BLACKWOOD, de a bejutáshoz szükség lesz Noel Conway kivonatára, amit az előbb említett laborban találunk meg, kereséssel, feltéve, hogy Noel éppen nincs bent.

WINTER GARDEN THEATRE

Egy véletlenszerűen előugrott cybertéri hívas adta meg ezt a címet, ahol is a kenyai maffia az Incubus-t venné meg, és Harley Shakespeare barátunk a fejébe vette, hogy átveri őket. Van egy kódja, ami hasonlít az Incubus-hoz, csak éppen össze kéne raknunk. Megfelelően magas képesség esetén a munka eredményes, és a maffiózó is elfogadja, majd megkapjuk a nekünk járó 50 db. ezrest. Ellenkező esetben Harley-t szétzedik, minket meg letámadnak.

NEW YORK PUBLIC LIBRARY

Ez a hely, ahol Wyche Catal Hüyük-ről szóló könyve van, három vámpír társaságában. Ajánlott elkerülni.

THIRTY CHURCH CEMETARY

Teli a temető vámpíróló emberekkel, ide is csak INSTAPIGMENT-esen jöjjünk. A főnökkel, Lorellá-val beszélve mindig ad egy fokhagymát, ami ebben a játékban semmi-re se jó. Christian Proel már jobb fickó, ő egy cövekkel egyengeti vámpírgyilkolásink útját. Rajtuk kívül még egy koporsó és egy adag föld is felszedhető.

CAFÉ VOLTAIRE

Két helyszínes. Az első *Lenora Major* csak akkor áll velünk szóba, ha *Kimba West* küldött minket. Megadja KUT-jának címét, **MAJOR**, és hogy 25000 dollárért beírja a nevünket a TT felismerő rendszerébe. Szükségünk lesz még ehhez legalább egy számuraj lélekdobozra is. *UltraViolet* állandóan idióta versikéket fargicsál, *Xandro* pedig **PHARMACEUTICAL KIT**-et árul. A keletrebbre lévő teremben a fő attrakció *Cyril Thrope*, a pszionista adatnyuszi, akinek KUT-címéhez elég bonyolult út vezet, mi csak a megoldást adjuk: **MEDIUM**. Mellé kéne tenni *Helsing* egyik személyes tárgyát, hogy segítsen rajtunk, ám ez az, amit még nem találtunk. *Oscar Nandez* a **Kafka Conspiracy** nevű irodalmi banda címét adja meg.

NY DORMITORY

Csak annyit lehet elmondani róla, hogy itt lakik a magát **Zeus**-nak hívó lány, és ő kér meg minket *Banks* kiszabadítására.

KAFKA CONSPIRACY

(Ezt a mi időnkben még 2 F-fel írták — **CoVboy**) *Goover* itt a legfontosabb ember, megbíz minket az *Icon Robbers*-ök kirablására, neki onnan egy adókészülék kell. Kiköti, hogy ne gyilkoljunk. Így kapjuk meg a címüket, és ha elhozzuk neki, amit kért, szívesen csatlakozik is csapatunkhoz, csak éppen azt nem tudni, hogy minek, mert nem sok mindenre jó.

ICON ROBBERS

Ha megfelelően szépek vagyunk, *Squid*-nél még állást is kaphatunk mint szimstimszínészek. A VR-stúdió többi tagja nem túl beszédés. Elintézésükhöz egyik karakterünkkel vegyük fel a gázmaszkot, majd használjuk a *Phree Thought*-tól kapott *SomnaVapor*-t. Utána már lehet kutatni. Legértékesebb zsákmányunk egy **CoDaque** holokamera pár tekerics filmmel, egy adókészülék és egy VR-nézó.

AUTONOMY DOGS

Az egész társaság szinte csak kardélre való, ugyanis *St. Sabaccatus*, a főnök át akar minket verni, *Wildchild* megőrült (bár még *Notional Labs* II. cybercímére, a **MOZART** szóra emlékszik), a harmadik ember meg minket nagyon ellenszenvesnek talál.

HOUSE MATRIX ROVERS

Fenn Martinez-nek ha odaadjuk a *Banks* által elrejtett cyberter forráskódot, kapunk cserébe egy **virusirtót**, aminek használatára valószínűleg előbb-utóbb rászorulunk. Utána beszéljünk a tőle jobbra lévő fiúval. Ha nincs nálunk ez a kód, értelmeset nem mondanak, de a **PATCH CORDE**-ot tegyük el, mert csak így tudjuk másik csapatársak cyberképességeit használni, vagy cyberteres tulajdonság-módosítások esetén csapatársunk tulajdonságait módosítani. *Hakim*, *Cisco* társa szintén itt van, és ha meglepjük egy **Praxis 3000**-rel, beleegyeznek a segítségbe. Ahhoz, hogy beálljon, a beleegyezés után el kell menni *Ciscó*-hoz, majd vissza ide. *Larry Owen*-től tudhatjuk meg az **Autonomy Dogs**-ok címét.

TRANSTECH

Ebbe a hatalmas épületbe jutáshoz *Lenora Major* segítségén kívül még egy kítűzött TT jelvényre is szükségünk lesz. A földszinten ácsorgó emberek közül egyik sem jelentős. A lifthez menve az éppen kiválasztható irodák nevei vannak felírva:

NANOTECH LABS: Kutassuk át, sok értékes szerkőhöz juthatunk. A raktárba

az **ELECTRONIC LOCKPICK USE**-olásával kerülhetünk be. Odabent a **Central Park**-iak kábeltekerése, egy angyal lélekdoboz, egy **LVL 4** fedőchip és a *Hakim* által keresett **Praxis 3000** van. Kifelé menet nagy valószínűséggel örki-borgokba ütközünk.

NOTIONAL LABS: Három figurával találkozhatunk, közülük egyedül *Noel Conway* nem kívánatos, mert ha bent van, nem tudjuk átkutatni a szobát. Pedig érdemes, mert 32 TB memchip, *Noel Conway* kivonata, 4. szintű fedőchip és sárkány lélekdoboz várja az érdeklődőt. *Britt* már jobb fiú, egy **INTELLIGENCE** kódot ingyen ad, amit a cyberterben lehet csak használni.

BILL DOUGLAS: A Szent Patrik templomnál már leírtuk, mit kell tenni.

WALTER MCCALASTER: Ennél is.

EMILY ESAKI: Semmi érdekes. Az utóbbi kettő irodában ha kutogdunk, egy-egy **LAPEL PIN**-t találhatunk.

SECURITY: Bajszos biztonsági bácsi úcsörög a székében. Hamar öljük le, gazdag zsákmányunk lesz. *Tackett* kivonata, TT biztonsági fedőchip, amit a **TTHEAT KUT**-címnél kell használni, **CYBERCRACKDOWN LIST** (*Lazlo Green* címe) és a *Chuck* fiú kereste **TACKETT'S ASSOCIATE LIST**.

Egyébként ha örki-borgok támadnak le, a legegyszerűbb elmenekülni, ám nagyobb baj esetében próbáljuk ki az adatpókok hajigálását kiborgokra. Feltéve, hogy előtte letöltöttük beléjük a vírusokat.

Most nézzük a cyberteret

HOPE: Ide *Tackett* kivonattal lehet csak bejutni, *Tackett* naplóját tartalmazza, ami beszél *Chuck*-ról és megadja *Ludwig Sampson* címét.

MAJOR: Itt másolgatja át adatainkat a TT-hez *Lenora Major*.

MEDIUM: *Cyril Thrope* KUT-ja, itt mondja el, hogy szüksége lenne *Helsing* egy személyes tárgyára.

ZARATHUSTRA: *Ludwig Sampson* KUT-címe, ahova addig ne lépünk be, míg meg nem öltük, mert egy jó kis vírust kapunk, és mehetünk irtani. Itt van leírva, hogy a játék megnyeréséhez 3 dologra lesz szükségünk: **Incubus**, **egy pap**, és **megölni Helsinget**. Mi sajnos csak a papot tudtuk megszerezni, a többi az olvasóra marad... HIHI.

NOUN: Belépéshez egy kis logikai rejtvényt kell megfejteni, a bandák rövidítéseit kell megfelelő sorrendbe tenni. A megoldás:

SZ UP BA HM KC R ND PM CB.

Odabent a felkapott **babylon-kód**.

ANTIBODY: Ebben van amit *Shock Maraud* keres.

NYVAULT: A NY-i bank címe, használatához meg kell törni **SAFECRACKER**-rel.

TTHEAT: Bejutáshoz TT bizt. fedőchip kell. Odabent a felesleges infókon kívül az **adatkulcs** ami érdekes, *Banks* kiszabadításához kell.

BLACKWOOD: Bejutáshoz *Noel Conway* kivonata kell. Odabent a rettegett **morph-kód**.

MOZART: Ez számít a **Notional Labs II** címének. Vannak itt különböző tulajdonság-módosító file-ok is, amiket most kell használni, valamint itt kell vírusítani is.

SOFTBALL: Kód: **NINJA**. Odabent vergődik *Banks* szelleme, a **TTHEAT**-ben szerzett adatkulccsal nyissuk ki, és megmondja a NY-i címét.

ELIMINATE THE MASTERS: Itt van a *Banks* által elrejtett cyberter forráskód, amit halálra keresnek a biztonságiak.

KANSAS, ELIZABETH: Egyelőre nem léphetünk be, de a **KANSAS**-ben van *Incubus*, az **ELIZABETH**-ben pedig egy óriási meglepetés, többek között a game vége is, csakhogy nem mindegy, hogy

honnan lépünk be ide. És a megfelelő hely elérése még megoldatlan.

Sokszor megtörténik az is, hogy csak simán a cyberter úrjében találkozunk emberekkel:

ELVIS: Ennek a fickónak a teste már rég meghalt, de ha összeszerelünk neki egy kiborg testet és letöltjük az agyát, szuper csapatárrá válhat. Szükségünk lesz egy kiborg törzsre (**TORSO**), és fejre, valamilyen két kézre és két lábra. A lehető legjobb csapattag, 200 erő, HP, 100 felletti **HI-TECH** és **FIREARMS** képesség.

ZEUS: Megadja a NY-i címét.

DREG: Ő adja az örki-borgok ellen használatos vírust.

HARLEY SHAKESPEARE: Lásd **Winter Garden Theatre**.

CHARLES FLYER: Őt csak darabokban találhatjuk meg. Elhelyezkedése: **NYVAULT, ANTIBODY, NOUN** és két darabja az úrben van szétszórva.

MELISSA VAN HELSING: Valamikor neki is itt kéne jelentkeznie, s akkor elmenne vele a **Le Phood** étterembe (annak a címét is tőle tudnánk meg), majd ott mesélne egy belső szentélybeli fickóról, aki elvezetne minket **Grant sirjához**, ahol *Van Helsing* lakik. Azt is ki sikerült nyomoznunk, hogy óvakodjunk tőle, mert át akar minket verni, és az ürügyei túl jók.

A legfontosabbakat már elmondtuk, a sorrendben még egy kicsit segítünk:

Az első két helyszín OK, utána menjünk a **Central Park**-ba, győgyítsuk meg *Sanders*-t, keressük fel *Mary* anyát, *Kimba*-tól kapjunk beutalót *Lenora*-hoz, a múzeumban meg a klubhoz. Szerezzük meg a biztonsági főnök címét az **EA**-s sráctól, öljük meg a nagyfejt, tudjuk meg *Lazlo Green*-től a **Notional Labs** címét, és már kész is egy szuper deck. Ezután a sorrend tényleg tetszés szerinti.

Chuck, ha chucktlakozik elmondja, hogy a címre nem emlékszik, de tudja, hogy egy furcsa smaragdnyakláncot viselt *Tackett* az utolsó napokban. Ebben van elrejtve egy üzenet, ami az *Incubus*-hoz vezethet, mi viszont nem találtuk meg még a nyakláncot sem. Szisztematikusan minden ismert helyszínt végigjártunk, átkutattunk, és népteletnítettünk (ugyanis ha valaki meghal, minden cuccát megkapjuk, még azt is, amiért valamit tennünk kellett volna), mindhiába.

Szívából kívánjuk, hogy valakinek sikerüljön tovább is eljutni, mert nem egy könnyű játék. Lehet, hogy nem is pozitív értelemben, mert nem egy utalást a program szöveges részét tartalmazó file-ból olvashattunk csak ki. Pl. *Braque Picard* nőjének gyógyszerére sehol a játékban nincs utalás, csak úgy, mint a nyakláncra.

A berhelésről annyit, hogy a pénzt minden baj nélkül lehet átírni a kimentett állásban, csak két helyen is módosítani kell. A többi tulajdonsággal kapcsolatban viszont sokkal szigorúbb ellenőrzést tart, ezekhez használjuk azt a trükköt, hogy a csapattagok felvétele előtt csináljunk egy biztonsági másolatot az NPC-tulajdonságokat tartalmazó **BN.CFD**-ről, és ott írjuk át a képességeket, majd a karakter csapatba kerülése után mentés, és az eredeti változat visszamólosása. Ha nem másolnánk vissza, pár új hibát találhatnánk a programban, pl. *Chuck*-nál nem jó szöveget ír ki a stuff, és így nem is csatlakozik.

A játék első, hosszabb felében a cyberter dominál, és a vámpiros turmix csak a vége felé jön elő. A legvége meg... Egyszóval érdemes egy kis időt ráldozni, úgylis itt a nyár.

• HáPi

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések;

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

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + AFA = 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. **Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.**

64 software

C64-re megjelent a P-MAGAZIN 1. száma lemezen! Van benne játékleírás, humor és sok más érdekesség, hirdethetsz is! Az első szám mindenkinek ingyenes, csak a lemezt és a postaköltséget kell fizetni. Felbélyegzett válaszborítékot küldj! (Láng Oszkárné), P-MAGAZIN, Komárom, Igmándi u.22. 2900

• C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

64-es kazettások! Széleskörű utántöltős programcsere! Ha nincs nagy cserealapod, akkor is írj! Biztos megegyezünk! Listát kérek, és küldök! **Abrahám József**, Sárissáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64-es programok lemeze: 80,- Ft, kazettára: 200,- Ft. Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Eperjesi Alfréd**, Abasár, Galamb út 18. 3261
• C64-esek figyelem! Szeretnétek szuper programokat? Hívjatok a **COMPUTER DISK**-et! Tel.: (06-49) 311-274, vagy (06-49) 313-830. Címünk: **Berecz Tamás**, Mezőkövesd, Cseresznye u.90. 3400

C64 felhasználói-, demo- és lemezes játékprogramok eladása. Ingyenes listalemez!!! Cím: **Cseh Balázs (Magic Soft)**, Balatonöszöd, Szabadság út 112. 8636. Tel.: (06-84) 360-324.

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

64-es kazettások! Tőlem megszerezhetitek a legújabb, legjobb programokat! Az országban a legalacsonyabb árak. Egyre bővülő, óriási választék. Minőség, megbízhatóság, design!!! Válaszborítékért listát küldök! **Abrahám József**, Sárissáp, Annavölgy u.195. 2523

• C64, C+4 programok olcsón eladók lemeze, kazettára. Válaszborítékért listát küldök. **Csépány László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630

• C64 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zsolt**, 2211 Vasad, Bem út 14
• C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Action VII. cartridge-t vennék, lehetőleg eredetit, angol nyelvűt. Ajánlatot kérek. Cím: **Bátor Lajos**, Budapest, XIX. Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

• C64 lemeze szuper programok olcsón eladók! Cím: **Brúdi Norbert**, Szerencs, Csalogány út 34/A. 3900.

C64 lemezesek! Színvonalas, válogatott szuperprogramok eladók! Válaszborítékért lista (bővülő). Precizség! **Magyar Csaba of TURBO BYTE SOFT**, Diósjenő, Dózsa György út 93. 2643.

• 576-ban megjelent egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemez programok kazettán. **Deusch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

64 hardware

• C64-es bővítőkártyák (FASTLOAD, DATASET, SUPERMÁSOLÓK, FINAL II). **Gitta István**, Miskolc, Jánosi Ferenc u.8. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 384-454.

• Eladó: C64 + 1541/II. drive + HELP kártya + joy megegyezés szerinti árban. Eladó sz.gépasztal, amiből 5 perc alatt TV-Video alvány készíthető. **Eperjesi András**, Komló, Vértanúk u.4. 7300. T.:(06-72) 484-355.

Eladó egy C64 + 1/2 éves 1541/II. drive + magnó + 70 lemez + 2 lemeztartó + 12 szakkönyv + cartridge + magnófej tisztító kazetta + reset kapcsoló. Cím: **Bódi Zsolt**, Esztergom, Bánomi ltp.23. III/1. 2600. Tel.: (06-33) 314-786.

• C64-em totálkéros lett. Várom azok levelét, akiknek már csak a helyet foglalja otthon működő C64-ese, és pár ezer forintért megvalna tőle. Minden megoldás érdekel! Csere is! Cím: **Jancsek István**, Marcali, Posta köz 4. II/13. 8700.

• C64 + magnó + 1541 + MPS-803 + 2 joy + cartridge + RESET + 15 kazetta + 100 lemez + könyvek + újság jutányos áron eladók. Ajándék printerpapír. **Sánta Csaba (SanTHEE)**, Karcag, Bimbó u.6/A. 5300. Tel.: (06-59) 313-099.

• Commodore C64/II; 1541/II floppy drive, 100-as lemeztartó, sok lemez, magnó, kazetták, 5 kg. szakirodalom, 4 joystick eladó 23.000,- Ft-ért és egy nyomtató 8.000,- Ft-ért. Érdeklődni: **Magdics Gábor**, Sopron, Király J u.7. 9400. Tel.: (06-99) 314-758.

PC WORLD

NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN MÁGNESLEMEZ-MELLÉKLETTEL

Ha előfizet, évente kettő számot ingyen kap!

Előfizetéssel megrendelem a PC World című, havonta

megjelenő folyóiratot, példányban,

fél évre 1410,- Ft

egy évre 2820,- Ft.

Név:

Cím:

A kitöltött szelvényt a következő címre kérjük visszaküldeni:
IDG Lapkiadó Kft. 1536 Budapest Pf. 386.

MEGRENDELŐLAP

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

MEGRENDELŐLAP

SZÁMÍTÁSTECHNIKA

IDG NEMZETKÖZI SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HETILAP IX. ÉVFOLYAM ÁRA: 89 FORINT

Előfizetéssel megrendelem a Computerworld-Számítástechnika

nemzetközi informatikai hetilapot példányban,

egy évre: 3 254 forintért

fél évre: 1 627 forintért

negyed évre: 813 forintért

Név (intézmény neve):

Cím:

A megrendelőlapot kitöltve az alábbi címre küldje:
IDG Lapkiadó Kft.
1536 Budapest, Postafiók 386.

Amiga

AMIGA GYORSPROSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• Amiga programok nagy választékban, olcsón eladók. Cím: **Gyurics Róbert**, Budapest, III. Csobánka tér 2., II/17. 1039. Tel.: 180-2184

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25"-os lemezek is kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193, vagy (06-30) 425-833.

- Eladó: Amiga 500 (V1.3, 1 MB RAM), 1084S monitor, 3.5"-os külső drive, 220 lemez programokkal, 2 diskbox, joystick, mouse + pad, könyvek. Ara: 55.000,- Ft. Tel.: 271-36-82. (**Fehér Gyula**, Budapest, 17-20h között)
- Amiga 1200-ast vennék programokkal, esetleg WINCHESTER-rel, órával, memóriabővítővel együtt. Ugyanitt programcsere AMIGA 500-ason (400 db. lemez). Elsősorban felhasználói programok érdekelnek. Listához választborítékot, lemezt kérek. **Lázár Miklós**, Hajdúböszörmény, Nagy Imre utca 13. 4220
- A1200-as programok olcsón eladók! Írj! **Nagy Péter**, Abaújszántó, Petőfi út 32. 3881.
- A500 + BODEGA BAY (új) sürgősen eladó! Külön is! Ugyanitt A1200-es programcsere. Listát kérek, küldök. VB előny! Áránlatokat és listákat a következő címre kérem: **Szabó János**, Tiszafüred, Dózsa Gy. u.53. 5350.
- Amigások! Programcsere, és eladás! 30,- Ft/lemez. Cím: **Hegedűs László**, Budapest, XXI. Hollandi út 181. 1213.
- Amigára kizárólag a legjobb programok olcsón, extra gyorsasággal (pl. Rise of the Robots, Pinball, Illusions). Megrendelém között értékes nyeremények sorolása. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy-Zs.u.28/A. 5500

AMIGA GYORSPROSZOLG! A programrendelést három napon belül teljesítjük. Válaszborítékért lista! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

PC

IBM-PC programok minden mennyiségben! Hetente bővülő választék! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u.9. 1053. Tel./FAX.: 137-3193., vagy (06-30) 425-833.

• Eladnám hibátlan (100 % ERROR FREE) 41.943.040 byte (=40 MB!) nagyságú CONNER merevlemez tárolóegységemet (=winchester) 9.000,- Ft-ért. **Piller Krisztián**, Budapest, Tel.: 202-12-29.

Legjobb PC programok széles választékban eladók (kedd-szerda). **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204. Tel.: (06-60) 33-20-30.

- IBM programok cseréje! Felhasználói- és játékprogramok széles választékban. Írj! Megéri! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200
- Profik figyelme! Eladó 1 darab, új INTEL 486 DX-50 MHz-es processzor 3 év garanciával. Nagyon olcsón és sürgősen! A szuper üzlet megkötésének címe: **Mór Csaba**, Esztergom, Viztorony út 15. 2500. Telefon: (06-33) 312-834.
- Eladó: 386DX20-as alaplap + 4 MB RAM (nem SIMM RAM-os megoldású) csak egyben: 20.000,- Ft-ért. Alkudni lehet! Ugyanitt keresek olcsón 1 MB-os SIMM RAM-okat. **Egri Csaba**, Dunaújváros, Lajos kir. krt. 5. F/1. 2400.
- Sound Blaster 16 ASP garanciális hangkártya eladó! **Langó Balázs**, Budapest, XIX. Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.
- Játék- és felhasználói programokat cserélek AT 286-on (SVGA). Listát kérek és küldök. Cím: **Hajmási Zoltán**, Szombathely, Hadnagy u.62/C. Tel.: (06-94) 321-980.
- A legjobb és a legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett választborítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím: **GAME (Tamás László)**, Budapest, XVIII. Margó T.u.180. 1186
- Az országban a legolcsóbban PC-s programok. Egyre bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
- Mindenkit szeretettel vár a MEGA GAME PC-KLUB! Software és hardware csere-bere minden csütörtökön 16-21 óráig. Nem baj, ha kevés programod van, gyere el, hozz lemezt (lehetőség szerint inkább gépet), és 10 percen belül lesz cserealapod! Tehát akár kezdő, akár haladó vagy, itt a helyed! Címünk: **MEGA GAME PC-KLUB**, Budapest, VIII.ker., Dankó utca 15. (BILUX Autósház emeletén), illetve bővebb információ kérhető a Budapest, VIII.Kerepesi út 5. szám alatt, 1087 (Varga Gábornál).

Sürgősen eladó egy 120 MB-os winchester, 1 éves, 14 ms, 16.000,- Ft-ért. **Eglesz Dénes**, Bp. 1563-770.

- Felszámolás miatt eladó 300 db. 5.25"-os lemez PC-hez, programokkal, 60,- Ft/db. áron. **Nagy István**, Budapest, XX. Mártírok útja 151. 1202
- PC programokat cserélek nagy választékban. Listát kérek. **Székely Gyula**, Debrecen, Apafa 14. 4002
- Legújabb IBM programok eladók! Válaszborítékért lista. **PC-Infoatic (Horváth Jenő)**, 1462 Budapest, Pf.: 766. (1191 Budapest, Széchenyi u.2. III/16.)

Plusi és társai

- Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '92-93-as. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100
- Plus/4 lemez, kazetta eladó. Listát küldök. **Botos Zsolt**, 2211 Vasad, Bem út 14.

Egyéb

Eladó ATARI Profibuch ST-STE-TT (1.500 oldal!), ATARI ST OMICRON BASIC 3.0 könyv (350 oldal). **Langó Balázs**, Budapest, XIX.Árpád u.11/a. 1195. Tel.: 1782-533.

- CITIZEN 120D nyomtatóhoz párhuzamos interface eladó. IBM-hez és Amiga-hoz is jó. Vadonat új! Ara: 6.000,- Ft. **Báder Zoltán**, Budakalász, Pacsirta u.6. 2011
- Mindenféle programot és demót adok veszek, de legfőképp cserélek. Kezdők, és hús contactok jelentkezését egyaránt várom. Listát és választborítékot lehetőleg küldjétek! Címem: **Pongrácz Gergely**, Győr, Kenderáztató u.20. 9030. Tel.: (06-96) 332-141.

HANCU, GYERE HAZA, MEGBOCSÁJTOK! (VOLT???) BARÁTNŐD: ADRY

Fizessen elő a Computerworld-Számítástechnika című hetilap a magyar informatikai piac vezető orgánuma. A világszerte eseményeiről elsőkészből tudósít és a magyar piac változásait hűen tükrözi.

- Piacorientált hírek, információk;
- Tesztek, termékismertetések;
- Elemzések, szakmai és szakmapolitikai tanulmányok;
- Cikkek a korszerű PC-s, az ügyfél-kiszolgáló architektúrára épülő, valamint a közép- és nagygepes alkalmazásokról és rendszerekről.

Teljesítés: A COM-WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

A megrendelőlapokat kitöltve, kivágva, zárt, felbélyegzett borítékba helyezve kérjük elküldeni: IDG Lapkiadó Kft. 1536 Bp., Pf.: 386.

Fizessen elő a PC Worldre! 1994 januárjától mágneslemez-melléklettel bővült ki a magyar PC World nemzetközi számítástechnikai magazin. A PC World állandó témái:

- Újdonságok a számítástechnika világából;
- Mágneslemez-melléklet;
- Windows, Windows-alkalmazások, Windows futtatására alkalmas hardvereszközök;
- Hálózatok: a NetWare-től a Windows NT-ig;
- Az Apple és világa: MacWorld rovat 8 oldalon;
- Népszerű témák az Alaplabból: A hónap alkalmazása, Szoftver- és hardvertesztek.

Teljesítés: A COM-WARE Kft. és a LAMANTIN GmK. közreműködésével

Games Center ajánlata C64-re

1000 MILES - 2SD - autóver. / 11 A SIDE - 1SD - sport / 19 BOOT CAMP - 1SD - ügy. / 1943 - 170 - löv. / 1ST. DIVISION MAN. - 197 - men. / 3D SCACCHI - 127 - sakk / 3D. SPACEWAR - 119 - löv. / 3D.POOL - 115 - biliárd / 3D.STOCK CAR - 150 - autóver. / 40 DB. PROGRAM - 4SD - vegyes / 45 - 142 - log. / 4TH PROTOCOL - 1SD - strat. / 4X4 OFF ROAD S. - 2SD - autóver. / 5 A SIDE FOOTB. - 116 - sport / 5TH GEAR - 181 - ügy. / 7 LIC.TO KILL - 187 - akc. / 7'UP SPOT - 1SD - log. / 80 NAP ALATT... - 2SD - kal. / A.T.WRESTLING - 138 - sport / AB CRICKET - 151 - sport / ABC FOOT - 2SD - sport / ACCOLADE COMIX - 6SD - kal. / ACE 1. - 201 - szim. / ACE 2. - 270 - szim. / ACE 2088 - 191 - szim. / ACE OF ACES - 304 - szim. / ACID RUNNER - 118 - löv. / ACTION FORCE - 180 - löv. / ADDAMS FAMILY - 288 - mász. / ADIDAS CHAM. - 270 - sport / ADV.BASKETBALL - 210 - sport / AFTER BURNER - 1SD - löv. / AFTER THE WAR 1. - 204 - akc. / AFTER THE WAR 2. - 145 - akc. / AFTERWORLD - 129 - összetett / AGENT USA - 121 - akc. / AIDON - 1SD - löv. / AIRWOLF - 147 - ügy. / ALCAZAR - 142 - labirintus / ALDERAN - 209 - log. / ALIEN - 191 - labirintus / ALIEN III. - 1SD - akc. / ALIENATOR - 112 - löv. / ALIEN ATTACK - 107 - akc. / ALIEN SINDROME - 2SD - löv. / ALIEN SLIME - 160 - akc. / ALIEN WORLD - 507 - löv. / ALIENS - 139 - löv. / ALIENS - 1SD - akc. / ALIENSTORM - 1SD - löv. / ALL AMERICAN BASKET - 121 - sport / ALLEYKAT - 148 - löv. / ALTERED BEAST - 2SD - mász. / ALTEREGO - 6SD - teszt / AMOBA - 118 - log. / AMASING SPIDER. - 194 - mász. / AMERIC. 3D.POOL - 140 - biliárd / AMERIC. C.WAR 3 - 1SD - strat. / AMERICAN EXPR. - 176 - ügy. / ANDY CAPP - 133 - mász. / ANNALS OF ROME - 104 - strat. / ANOTHER WORLD - 1SD - löv. / ANTI-FICTION - 137 - löv. / ANTIPIAD - 226 - löv. / APOXYLY - 276 - löv. / ARCADE FLIGHT S. - 149 - löv. / ARCADE T.QUIZ - 416 - kvíz / ARCANA - 184 - kal. / ARC DOORS - 442 - ügyess. / ARCHON 1. - 186 - strat. / ARCHON 2. - 160 - strat. / ARCTIC ANTICS - 149 - akc. / ARCTIC FOX - 1SD - szim. / ARENA G. - 178 - akc. / ARGON - 164 - löv. / ARGON FACTOR - 290 - szöv. / ARK PANDORA - 192 - mász. / ARKANOID - 155 - falbontó / ARKANOID 2. - 152 - falbontó / ARMALYTE - 1SD - ügy. / ARMY MOVES 2. - 152 - akc. / ARNIE 2. - 169 - akc. / ART OF CHINA - 1SD + 100 - kal. / ARTILLERY - 168 - löv. / ARTURA - 157 - mász. / ASTATIN - 199 - log. / ASTERIX - 184 - mász. / ATA REVENGE - 134 - tetris / ATHENA - 200 - mász. / ATLANTIS - 153 - löv. / ATOMIC - 141 - log. / ATOMIC ROBOKID - 2SD - löv. / ATOMINO - 149 - log. / AUF WS.MONTY - 193 - mász. / AUGGIE DOGGIE - 215 - mász. / AUSSI GAMES - 4SD - sport / AUTOTEST - 150 - ügy. / AVENT ESPRIT - 385 - kal. / AVOID THE NOID - 278 - ügy. / B-24 SIM. - 1SD - szim. / B. FOR OKINAWA - 84 - strat. / B.T.T. BEPO - 152 - ügy. / BABY JACK - 133 - ügy. / BABYLON FOUR - 131 - löv. / BACCARO - 170 - ügy. / BACK T.FUTURE 2. - 1SD - ügy. / BACK T.FUTURE 3. - 1SD - ügy. / BAD BLOOD - 2SD - kal. / BADLANDS - 209 - autóver. / BALLER UPI - 232 - akc. / BALLFEVER - 189 - ügy. / BALLISTIX - 123 - sport / BANGER RACER - 123 - men. / BANGERS & MASH - 174 - akc. / BANGKOK KNIGHT - 534 - ver. / BARBARIAN 1. - 163 - ver. / BARBARIAN 2. - 396 - ver. / BARBARIEN LAND - 128 - akc. / BARD'S TALE 1. - 4SD - RPG / BARD'S TALE 2. - 4SD - RPG / BARD'S TALE 3. - 4SD - RPG / BARMY BUILDERS - 202 - mász. / BASIL THE G.M.D. - 1SD - mász. / BASKET MANAG. - 1SD - men. / BASKET PLAY OFF - 2SD - sport / BAT - 2SD - kal. / BAT.O. NAPOLEON - 3SD - strat. / BATMAN JOKER - 175 - mász. / BATMAN PENGUIN - 171 - mász. / BATMAN THE MOV. - 417 - akc. / BATTLE - 360 - akc. / BATTLE CHESS - 2SD - sakk / BATTLE COMM. - 360 - szim. / BATTLE OF BRIT. - 191 - strat. / BATTLE TECH. - 2SD - kal. / BATTLE WALLEY - 175 - löv. / BATTLE - 360 - akc. / BATTLEBOUND - 2SD - löv. / BATTLESHIPS - 241 - log. / B.C.BILL - 186 - mász. / BEACH COMM. - 169 - löv. / BEACH HEAD 1. - 257 - akc. / BEACH HEAD 2. - 1SD - akc. / BEACH HEAD 3. - 134 - akc. / BEACH VOLLEYB. - 240 - sport / BEE-52 - 205 - ügy. / BEER PUB - 170 - ügy. / BEN - 170 - log. / BETORES A BAZIS. - 1SD - szöv. / BETRAYAL - 193 - strat. / BETTER DEAD - 163 - löv. / BEVERLY HILLS C. - 1SD - ügy. / BEYOND DARK C. - 1SD - akc. / BEYOND THE ICE - 174 - akc. / BIG GAME FISH. - 320 - men. / BIG SLEAZE - 143 - szöv. / BIGFOOT - 169 - mász. / BIGTOP BARNEY - 208 - ügy. / BINGO - 2SD - kvíz / BIONIC NINJA - 209 - ver. / BISMARCK - 164 - szim. / BLACK HORNET - 379 - löv. / BLACK KNIGHT 1. - 173 - szöv. / BLACK KNIGHT 2. - 171 - szöv. / BLACK KNIGHTS - 151 - kal. / BLACK PANTHER - 451 - karate / BLACK PEARL - 144 - szöv. / BLACK & WHITE - 227 - log. / BLADES OF STEEL - 1SD - sport / BLAGGER - 132 - mász. / BLAGGER GO H. - 160 - mász. / BLASING THUND. - 165 - akc. / BLASTBALL - 124 - falbontó / BLASTERS O.T.UNI - 181 - löv. / BLINKY - 183 - mász. / BLINKY'S S.S. - 192 - mász. / BLITZKRIEG - 141 - strat. / BLOBBER - 163 - ügy. / BLOCK OUT - 131 - tetris / BLOOD 'N' GUTS - 2SD - sport / BLOODMONEY - 347 - löv. / BLOODWICH - 240 - RPG / BLUE ANGEL '69 - 1SD - log. / BLUE ANGELS - 1SD - szim. / BLUE BARON - 204 - ügy. / BLUE MAX - 107 - löv. / BLUE MAX 2001 - 102 - löv. / BLUES BROTHERS - 1SD - mász. / BMX FREESTYLE - 149 - szim. / BMX NINJA - 174 - ver. / BMX QUARRY - 146 - szim. / BMX SIM. - 187 - BMX verseny / BMX SIM. 2. - 191 - BMX verseny / BOB MORAN SCI. - 249 - löv. / BOB WINNER - 1SD - RPG / BOBIX - 328 - mászkálós / BOBO - 1SD - ügy. / BOCCCE BALLS - 145 - ügy. / BOD SQUAD - 292 - mász. / BODO ILLG. SOC - 113 - sport / BOLO - 235 - löv. / BOMB JACK - 141 - ügy. / BOMBAMAD - 137 - log. / BOMBO - 201 - mász. / BOMBUZAL - 347 - log. / BONANZA BROS - 270 - mász. / BOOGA BOO - 202 - ügy. / BOP'N'RUMBLE - 467 - ügy. / BORDER BLAST 2. - 112 - löv. / BORROVED TIME - 2SD - RPG / BOSSZU - 150 - szöv. / BOULDER D.1 - 16 - 331 - mász. / BOULDER MAKER 2. - 188 - szerk. / BOUNCIN. HEADS - 191 - mász. / BOUNTY BOB - 171 - mász. / BOX MANAGER - 179 - men. / BOXING CHAMPION - 1SD - sport / BOZO'S NIGHT - 186 - mász. / BOZUMA - 4SD - RPG / BRAIN ARTITICE - 400 - log. / BRAVESTARR - 120 - löv. / BREW - 2SD - szöv. / BRIAN BOODEX - 154 - mász. / BRIDE FRANKAINS. - 153 - kal. / BRIT SPEEDWAY - 196 - men. / BRUBAKER - 2SD - szöv. / BRUCE LEE - 190 - ver. / BUBBLE BOBBL 1. - 200 - ügy. / BUBBLE BOBBL 2. - 1SD - ügy. / BUBBLE DIZZY - 152 - ügy. / BUCK ROGERS - 4SD - RPG / BUDOKAN - 2SD - sport / BUFFALO RODEO - 2SD - sport / BUGBOMBER - 257 - log. / BUGGY BOY - 186 - ügy. / BUNDESLIGA 2.(ang.) - 123 - man. / BUNDESLIGA 2.(német) - 117 - man. / BUNGELING BAY - 184 - löv. / BURNIN'RUBBER - 146 - log. / BUTCHER H. - 1SD - akc. / BUTRAGO. SOCC. - 165 - sport / BY JOE - 190 - angol szöv. / CABAL - 471 - löv. / CAIRO CONNECTION - 145 - szöv. / CALIF.DRIVER - 224 - autóver. / CALIFORN.GAMES - 3SD - sport / CAPTAIN BLOOD - 286 - szim. / CAPTAIN DYNAMO - 123 - ügy. / CAPTAIN KLOSS - 172 - akc. / CAPTAIN POWER - 371 - akc. / CAPTAIN STARK - 1SD - mász. / CAPTRON - 153 - mász. / CAR WARS - 168 - ügy. / CAR WARS 2. - 180 - akc. / CARD SHARK - 1SD - kártya / CARMEN SANDIEGO - 3SD - kal. / CARNAGE - 151 - autóverseny / CARRIER COMMAND - 162 - strat. / CASH'N'GRAB - 177 - nterőgép / CASTLE - 177 - akc. / CASTLE DR.CREEP - 128 - mász. / CASTLE MASTER - 224 - kal. / CASTLE OF TERROR - 238 - szöv. / CASTLEVANIA - 2SD - akc. / CATALYPSE - 1SD - löv. / CATCH 2. - 179 - ügyess. / CAULDRON 1. - 192 - löv. / CAULDRON 2. - 185 - löv. / CAVERN OF KHAF. - 154 - akc. / CAVERNS SHILL - 198 - löv. / CENTAURY ALLIANCE - 7SD - AD&D / CHAMBERS SHAO LIN - 456 - ver. / CHAMONIX CHALLENGE - 1SD - men. / CHAMP - 271 - sport / CHAMP EUROPE - 403 - sport / CHAMP.OF KRYNN - 6SD - AD&D / CHAMPIONS. SOC - 1SD - sport / CHASE HQ.1. - 1SD - autóver. / CHASE HQ.2. - 1SD - autóver. / CHAUS.O. CHAOS - 159 - szöv. / CHEEKY TWINS - 185 - ügyess. / CHESSMASTER - 1SD - sakk / CHESTERFIELD - 2SD - akc. / CHEVY CHASE - 200 - autóver. / CHICAGO'S '30 - 201 - akc. / CHINA MINER - 193 - mász. / CHIPWARS'INS - 134 - ügy. / CHISCO HEAT - 140 - autóver. / CHUCK JAGER FL. - 1SD - szim. / CHUCK ROCK - 377 - mász. / CIRCUIT - 218 - log. / CIRCUS GAMES - 1SD - ügy. / CITADEL - 140 - löv. / CITY COBRA - 189 - akc. / C.J.IN USA - 142 - mász. / CLASSIC TRAINER - 119 - men. / CLEAN UP - 150 - ügy. / CLIK CLAK - 1SD - ügy. / CLONE - 135 - log. / CLOUD KINGDOM - 134 - ügy. / CLUBHOUSE SPORTS - 1SD - sport / CLUE MASTER D. - 165 - társasjáték / CLYSTRON - 258 - akc. / COBALL - 160 - löv. / COBRA FORCE - 164 - löv. / CODENAME MAT 2. - 137 - löv. / COLDITZ - 213 - kal. / COLOSS. CHESS - 1SD - sakk / COMBAT CRAZY - 1SD - löv. / COMBAT LEADER - 150 - strat. / COMBAT SCHOOL - 201 - ügy. / COMBAT ZONE - 188 - löv. / COMIC BAKERY - 179 - ügy. / COMMANDO 1. - 177 - akc. / COMMANDO 2. - 199 - akc. / COMMANDO 94 - 125 - akc. / CONNECT - 153 - log. / CONNECT 4. - 133 - log. / CONQUESTADOR - 2SD - strat. / CONVOY RAID - 119 - szim. / COOL CROCK TWINS - 1SD - ügy. / COOL WORLD - 1SD - akc. / CORRUPTION - 2SD - szöv. / CORYA - 252 - kal. / COSMIC HERO - 105 - ládatologatós / COURSE O.T.A.B. - 6SD - AD&D / COURSE OF RA - 2SD - log. / COVERGIRL - 1SD - kártya / CRACK DOWN - 291 - akc. / CRACKERS REV. - 125 - mász. / CRAZY CARS 3. - 2SD - autóverseny / CRAZY RUNNER - 128 - mász. / CRAZY SUE - 350 - ügy. / CRAZY SUE PLUS 320 - ügy. / CREATURES - 1SD - ügy. / CREATURES 2. - 2SD - ügy. / CRIME TIME - 1SD - strat. / CROSS AMERICA - 191 - autóver. / CROSSBOWN - 2SD - kal. / CROSSFIRE - 147 - löv. / CROWN - 287 - ügy. / CRUEL ZONE - 244 - löv. / CRYPT (CASTLE M. 2.) - 196 - kal. / CRYSTAL KING DIZZY - 199 - akc. / CUBE MAGIC - 114 - búvós kocka / CUBE MAGIC 100% - 350 - log. / CUBULUS - 150 - log. / CUE BOY - 193 - biliárd / CURSE - 257 - kaland / CURSE BABYLON - 1SD - log. / CURSE OF VOLCAN - 141 - szöv. / CUTHBERT - 121 - mász. / CYBERBALL - 1SD - sport / CYBERBLOCK - 1SD - tetris / CYBERDYNE - 189 - löv. / CYBERNOID 2. - 161 - löv. / CYBERWORLD - 259 - mász. / CYBEX - 193 - löv. / CYBORG 2900 - 136 - 3D akc. / CYCLES - 1SD - motor / CYRUS - 141 - löv. / D.N.A.WARRIORS - 191 - löv. / DAISY SAMPLER V1.0 - 166 - szerk. / DALEK ATTACK - 1SD - löv. / DALEY THOMPSON - 2SD - sport / DALLAS QUEST - 1SD - kal. / DALTO - 152 - löv. / DAMBUSTERS - 147 - szim. / DAN DARE 1. - 219 - akc. / DAN DARE 2. - 198 - akc. / DAN DARE 3. - 164 - akc. / DANCE VAMP. 1 - 185 - szöv. / DANCE VAMP. 2 - 180 - szöv. / DANCE VAMP. 3 - 183 - szöv. / DANGER FREAK - 1SD - ügy. / DARE DEVIL DEN - 170 - ügy. / DARK CASTLE - 2SD - akc. / DARK CAVES - 310 - akc. / DARK FUSION - 207 - löv. / DARK SIDE - 156 - kal. / DARK TOWER - 119 - szöv. / DARK TOWER - 173 - mász. / DARKMAN - 1SD - akc. / DATER - 244 - ügy. / DAVID'S MIDNIGHT - 152 - flipper / DAVY JONES LOCKER - 122 - szöv. / DAYS OF THUNDER - 161 - autóver. / DEATH K.O.KRYNN - 6SD - AD&D / DECEPTOR - 1SD - ügy. / DEEP - 1SD - akc. / DEF.O.T.CROWN - 2SD - strat. / DEF.O.T.EARTH 2. - 198 - löv. / DEFLEKTOR - 123 - log. / DEJA VU - 2SD - kal. / DELIVERANCE - 136 - akc. / DELTA - 187 - löv. / DEMON BLUES - 180 - mász. / DEMON'S EMPIRE - 170 - akc. / DEMON'S KISS - 162 - löv. / DENARIS - 1SD - löv. / DESERT FOX - 229 - strat. / DESOLATOR - 2SD - szim. / DESTINY KNIGHTS - 2SD - kal. / DESTROYER - 1SD - szim. / DESTROYER ESC. - 1SD - szim. / DETECTIVE - 187 - nyomozós / DETECTIVE 2000 - 127 - szöv. / DETONATORS - 228 - ügyess. / DEVIL'S REVENGE - 178 - akc. / DIAMENTY - 123 - log. / DICK TRACY - 1SD - akc. / DIE HARD - 1SD - akc. / DIE HARD 2. - 371 - akc. / DIGGITS - 134 - til-toli / DIGITAL TANGRAM - 1SD - log. / DINASTY WARR. - 380 - akc. / DINGSDA - 2SD - kvíz / DINO EGGS - 121 - mász. / DINO WARS - 2SD - ver. / DINOX - 150 - ügyess. / DIPLOMACY - 189 - strat. / DIRTY THE ADVEN. - 1SD - kal. / DITRIS - 150 - tetris / DIVE BOMBER - 1SD - szim. / DIZZY 1. - 177 - mász. / DIZZY 2. - 146 - mász. / DIZZY 3. - 202 - mász. / DIZZY 4. - 195 - mász. / DIZZY PANIC - 133 - mász. / DIZZY POTY - 146 - mász. / DIZZY RAPIDS - 166 - ügy. / DJANGO - 110 - löv. / DJ PUFF - 172 - ügyess. / DO OR DIE - 222 - strat. / DODGE - 135 - ügy. / DOMINATOR - 434 - löv. / DOMINO - 73 - DOMINO / DONKEY KONG 1. - 121 - ügy. / DONKEY KONG 2. - 122 - ügy. / DO OR DIE - 222 - strat. / DOOM WORLD - 120 - mász. / DOUBLE DARE - 242 - kvíz / DOUBLE DRAGON - 1SD - ver. / DOUBLE DRAGON 3. - 1SD - ver. / DOUBLE DRIBBLE - 1SD - ügy. / DOUBLE SPEHRE - 1SD - sport / DOUBLE TROUBLE - 122 - ügy. / DOUBLE TROUBLE - 251 - log. / DR.FOSTER - 126 - log. / DRACONUS - 198 - mász. / DRACU. PREW.1 - 2 - 235 - kal. / DRACULA - 152 - mász. / DRAGON HUNTER - 1SD - löv. / DRAGON NINJA - 276 - akc. / DRAGON SLAYER - 467 - löv. / DRAGON WARS - 5SD - AD&D / DRAGON'S K. - 125 - mász. / DRAGON'S LAIR - 1SD - kal. / DRAGON'S LAIR 2. - 1SD - ügy. / DRAGONBREED - 2SD - löv. / DRAGONS OF FLAME - 2SD - RPG / DRAGONSTRIKE - 2SD - löv. / DRAZEN P.BASK. - 146 - sport / DREAM TEAM - 1SD - sport / DREAMBALL - 126 - TV foci / DRIBBLING - 230 - foci / DRILLER - 198 - kal. / DR. MAD - 130 - akc. / DROID - 111 - céllövő / DRUID 1. - 175 - akc. / DRUID 2. - 188 - akc. / DT.FIGHTER - 162 - löv. / DUCKTALES - 4SD - kal. / DUCKULA - 145 - ügy. / DUNGEON MASTER 2. - 1SD - AD&D / DYLAN DOG - 436 - akc. / DYNAMIC DUO - 1SD - löv. / DYNAMITE BENCH - 139 - log. / DYNAMOID - 198 - tv foci / DYTER - 07 - 1SD - akc. / EAGLE'S NEST - 169 - akc. / ECHO HAWK - 213 - löv. / EDD THE DUCK - 157 - mász. / EGGMAN - 131 - log. / EIDOLON - 1SD - labirintus / ELIMINATOR - 153 - löv. / ELITE - 226 - ÜRH. KER. / ELITE SQUADRON - 187 - löv. / ELVIRA 1. 100% - 6SD - (tökéletes!) / ELVIRA II - 6SD - kaland / ELVIRA (ARCADE) - 1SD - löv. / EMERALD MINE - 140 - mász. / EMLYN HUGHES - 198 - sport / EMPIRE - 2SD - / EMPIRE VISION - 202 - löv. / EMPIUS - 225 - strat. / ENDURO RACER - 182 - motor / ENFORCER - 1SD - löv. / ENIGMA FORCE - 191 - akc. / ENZIME - 129 - löv. / EON - 1SD - löv. / EPSILON - 146 - mász. / EQUINOX - 190 - löv. / ESCAPE ROBOT - 206 - mász. / ESKIMO GAMES - 1SD - sport / ESWAT - 493 - ver. / ET'S RUGBY - 290 - rögbi / ETERNAL DAGGER - 2SD - / EUREKA - 219 - szöv. / EVENING STAR - 173 - szim. / EVERYONE'S W. - 170 - mász. / EVIL DEADLAIR - 165 - mász. / EXAMINATION - 1SD - RPG / EXPERIENCE - 152 - szókitaláló / EXILE - 250 - akc. / EXIS - 264 - log. / EXOLON - 162 - löv. / EXPLODING FIST - 229 - ver. / EXPLODING FIST 1 - 158 - ver. / EXPLODING FIST 2 - 304 - verekdős / EXPLODING FIST 3 - 263 - ver. / EXPLODING WALL - 115 - falbontó / EXPLOSION - 104 - falbontó / EXPRESS RIDER - 170 - akc. / EXTERMINATOR - 1SD - ügy. / EXTREME - 153 - löv. / F-1.G.P.C. - 2SD - autóver. / F-14 TOMCAT - 4SD - szim. / F-15 SNOWSTRIKE - 2SD - szim. / F-15 STRIKE EA. - 1SD - szim. / F-16 COMBAT - 1SD - szim. / F-18 HORNET - 220 - szim. / F-19 STEALTH 100% - 2SD - szim. / F.B.ARESI KICK O. - 136 - sport / F1 MANAGER - 1SD - manager / F1 MANAGER 2. - 2SD - manager / F1.TORNADO - 145 - löv. / FACE OFF - 1SD - sport / FAJOWA GRA - 114 - szöv. / FAMOUS BATTLE 1. - 1SD - strat. / FAMOUS BATTLE 2. - 1SD - strat. / FAMOUS FIVE - 451 - kal. / FAST - 139 - ügy. / FAST BREAK - 304 - sport / FASTFOOD - 194 - mász. / FEASIBILITY EXP. - 146 - szöv. / FELIX - 138 - mász. / FELIX - 166 - löv. / FERNANDEZ - 234 - akc. / FERRARI F - 1. - 2SD - men. / FETRIS - 164 - tetris / FEUD - 240 - akc. / FIGHT NIGHT - 1SD - ver. / FIGHTER BOMBER

1SD - szim. / ● FIGHTER PILOT - 267 - szim. / ● FIGHTING RACER - 102 - lóv. / ● FINAL BLOW - 194 - ver. / ● FINAL BOULDER - 363 - mász. / ● FINAL ENCOUNTER - 197 - lóv. / ● FINAL FIGHT - 1SD - ver. / ● FINDERS KEEP - 171 - úgy. / ● FIRELORD - 176 - lóv. / ● FIREMAN SAM - 173 - úgy. / ● FIREPOWER - 280 - lóv. / ● FIRESTART - 4SD - RPG. / ● FIREZONE - 280 - lóv. / ● FIRST SAMURAI - 1SD - akc. / ● FIRST STRIKE - 185 - lóv. / ● FISH 100% - 2SD - RPG. / ● FIST FIGHTER - 211 - akc. / ● FIVE A ROW - 137 - log. / ● FLAK - 202 - lóv. / ● FLASH GORDON - 1SD - akc. / ● FLEX+ - 135 - TILI-TOLI / ● FLI PAINTER - 1SD - rajzoló / ● FLIGHT PATH 737 - 155 - szim. / ● FLIGHT SIM. - 1SD - szim. / ● FLIGHT SIM.2 - 1SD - szim. / ● FLIMBO'S QUEST - 1SD - mász. / ● FLINSTONES - 168 - mász. / ● FLIPPER MAKER - 1SD - szerkesztő / ● FLY HARDER - 411 - akc. / ● FLYER FOX - 202 - REPULOS / ● FLYING SHARK 1. - 170 - lóv. / ● FLYING SHARK 2. - 163 - lóv. / ● FOOTB. FRENYZ - 164 - sport / ● FOOTBALL O.T.Y.2. - 145 - sport / ● FOOTBALL MAN.2 - 198 - men. / ● FOOTBALL MAN.3 - 119 - men. / ● FOOTBALL MANAGER 3. - 270 - men. / ● FORTGOTT. WORLD - 1SD - akc. / ● FORMA - 1.MANAG. - 1SD - men. / ● FORRESTER - 136 - mász. / ● FORT APOKALYP. - 153 - lóv. / ● FOX STR. BACK - 168 - úgy. / ● FRAK - 165 - mász. / ● FRANKENSTEIN - 180 - akc. / ● FRANTIC - 165 - lóv. / ● FRANTIC FREDDY - 140 - mász. / ● FREAK FACTORY - 122 - akc. / ● FRED'S BACK - 117 - úgy. / ● FRED'S BACK 2. - 165 - akc. / ● FRED'S BACK 3. - 200 - mászkálós. / ● FREDDY F.CIRCUS - 2SD - úgy. / ● FREDDY HARD. 1 - 107 - ver. / ● FREDDY HARD. 2 - 147 - ver. / ● FREXEL - 133 - lóv. / ● FRIGYLADA - 314 - szöv. / ● FRONTBALL - 131 - log. / ● FROST BYTE - 145 - úgy. / ● FRUIT MACHINE - 140 - nterőgép / ● FUTURE KNIGHT - 177 - lóv. / ● G-LOC - 116 - szim. / ● G.I.JOE - 2SD - akc. / ● G.OF DAWN - 195 - kal. / ● G.P.MASTER - 137 - sport / ● G.P.TENNIS MAN. - 1SD - men. / ● GALACTIC GAMES - 1SD - sport / ● GALAXY FORCE 2 - 1SD - lóv. / ● GALDREGON'S D. - 1SD - RPG. / ● GAME OVER 1. - 158 - lóv. / ● GAME OVER 2. - 149 - lóv. / ● GAME SET & FIRE - 108 - lóv. / ● GANDALF - 175 - lóv. / ● GARFIELD WINTER - 307 - mász. / ● GAT.O.T.SAV.FRO. - 8SD - AD&D / ● GATE OF DAWN - 193 - kal. / ● GAUNTLET 3. - 1SD - sport / ● GAUNTLET III - 4SD - mász. / ● GAZZA 2. - 175 - foci / ● GAZZA'S SUP. SOCCER - 148 - sport / ● GEM'X - 330 - log. / ● GEMINI WINGS - 460 - lóv. / ● GENLOC - 300 - akc. / ● GEOS 2.0 - 1SD - rendszer prg. / ● GET IT - 134 - úgy. / ● GETTO BLASTER - 192 - lóv. / ● GHOSTBUSTER 2. - 1SD - akc. / ● GHOSTCHASER - 1SD - úgy. / ● GHOSTDRIVER - 225 - úgy. / ● GHOSTHUNTER - 165 - akc. / ● GIANA - 159 - mász. / ● GIANA SISTERS REMIX - 178 - manó / ● GILDED AGE - 1SD - strat. / ● GLADIATOR - 171 - ver. / ● GLADIATORS - 163 - lóv. / ● GLIDER PILOT - 120 - szim. / ● GNOME - 154 - mász. / ● GOLDEN AXE - 1SD - ver. / ● GOLDEN BATON - 147 - szöv. / ● GOLDEN PYRAMID - 297 - úgy. / ● GOLDEN PYRAMIDS - 1SD - úgyess. / ● GOLFMASER - 108 - golf / ● GORDIAN THOMB - 168 - mász. / ● GOTHIC - 180 - mász. / ● GRAEME S. SOCCER - 116 - foci / ● GRAEME S. SOC.MAN. - 186 - men. / ● GRAPHIC ADV.CR. - 1SD - szerkesztő / ● GREAT COU. TEN. - 148 - tenisz / ● GREEN BERET - 197 - akc. / ● GREG NOR. GOLF - 368 - golf / ● GRELL - 177 - úgy. / ● GREMLINS 2. - 384 - akc. / ● GREYFELL - 142 - mász. / ● GREYSTORM - 1SD - akc. / ● GRIDTRAP - 104 - mász. / ● GROG'S REVENGE - 153 - úgy. / ● GRUMP'S F. - 157 - mász. / ● GRYPHON - 202 - lóv. / ● GRYZOR - 194 - akc. / ● GOTHIC ATTACK - 131 - akc. / ● GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / ● GUARDIAN ANGEL - 199 - ver. / ● GUERRILLA - 106 - akc. / ● GUILD OF THIEVES - 2SD - szöv. / ● GULDKORN EXPR. - 1SD - úgy. / ● GUNBOAT - 176 - akc. / ● GUNSHIP - 2SD - szim. / ● GUTZ - 195 - mász. / ● HADES 2. - 418 - mász. / ● HAGAR - 273 - mász. / ● HAMMERFIST - 1SD - akc. / ● HANSE - 205 - kereskedő / ● HARALD HARD - 438 - mász. / ● HARD AND HEAVY - 186 - mász. / ● HARD DRIVIN - 179 - autóver. / ● HARD HAT MACK - 154 - mász. / ● HARD WORK - 108 - mász. / ● HAVOC - 196 - lóv. / ● HAWKEYE - 1SD - akc. / ● HE MAN 1. - 158 - akc. / ● HE MAN 2. - 175 - akc. / ● HEAD OVER HEA. - 179 - mász. / ● HEART OF AFRICA - 1SD - kal. / ● HEAT SEEKER - 344 - úgy. / ● HEAT WAVE - 1SD - szim. / ● HEAVENBOUND - 144 - úgy. / ● HEAVY METAL - 1SD - szim. / ● HECTIC - 123 - úgy. / ● HEIST - 125 - mász. / ● HELI RESCUE - 221 - úgy. / ● HELIKOPTER - 166 - lóv. / ● HELLHOLE - 192 - akc. / ● HELM - 166 - szöv. / ● HELTER SKELTER - 214 - úgy. / ● HE MAN JR. - 168 - lóv. / ● HENRIETTA B.O.S. - 1SD - szöv. / ● HENRY'S HOUSE - 177 - mász. / ● HERBERT'S D.R. - 134 - mász. / ● HERMETIC - 2SD - úrhajós / ● HERO 2000 - 201 - mász. / ● HERO QUEST - 301 - RPG. / ● HERO QUEST 2. - 184 - RPG. / ● HERO TURTLESS - 1SD - akc. / ● HEROES O.T.LANCE - 2SD - kal. / ● HESGAMES 2. - 1SD - sport / ● HIDIHOOD - 147 - úgyess. / ● HIGH FRONTIER - 107 - strat. / ● HIGH MEMORY - 143 - memória / ● HIGHNOON - 202 - lóv. / ● HILLSFAR - 2SD - úgy. / ● HISKADO - 111 - log. / ● HIVE - 123 - lóv. / ● HOBBIT - 175 - kal. / ● HOLIDAY COPS - 102 - akc. / ● HOLIDAY COPS 2. - 111 - akc. / ● HOLIDAY GAMES - 2SD - úgy. / ● HOLIDAYS - 97 - német szöv. / ● HOLLYW. POKER - 2SD - kártya / ● HOLLYWOOD O. B. - 179 - mász. / ● HOME ENTR.CEN. - 2SD - vegyes / ● HONG - KONG PH. - 130 - úgy. / ● HOOK - 1SD - akc. / ● HOOVER RAIDER - 108 - lóv. / ● HOPELESS - 200 - mász. / ● HOSTAGES - 1SD - akc. / ● HOT POP - 190 - mász. / ● HOT ROD - 2SD - autóverseny / ● HOT WHEELS - 1SD - autóver. / ● HUDSON HAWK - 1SD - akc. / ● HUGO - 1SD - mász. / ● HULK - 209 - szöv. / ● HUMAN KILL.M. - 218 - lóv. / ● HUNCHBACK 1. - 121 - úgy. / ● HUNCHBACK 2. - 203 - úgy. / ● HUNG.SOCCER - 1SD - foci / ● HUNT F.T.RED O. - 1SD - akc. / ● HUNTER ON ICE - 140 - úgy. / ● HUNTER'S MOON - 142 - lóv. / ● HYDRA - 2SD - akc. / ● HYPER THRUSTER - 141 - lóv. / ● HYPERAGRESSIVE - 166 - log. / ● HYPERSPACE WARRIOR - 1SD - lóv. / ● HYSTERIA - 172 - lóv. / ● I BALL - 155 - lóv. / ● I PLAY 3D TENNIS - 374 - tenisz / ● I PLAY 3D.SOCCER - 204 - foci / ● I PLAY FOOT.CHAL. - 1SD - foci / ● I WANT M.DIAMO. - 299 - mász. / ● I.C.MATCH - 192 - ver. / ● ICE TEMPLE - 160 - mász. / ● ICUPS - 139 - lóv. / ● IDOREGESZ - 2SD - szöv. / ● IKARI WARRIORS 1 - 116 - akc. / ● IKARI WARRIORS 3 - 1SD - akc. / ● IKARUS - 130 - úgy. / ● ILLGEN - 1SD - / ● IMPOSSAMOLE - 488 - mász. / ● IMPOSSIBLE MIS.1 - 200 - akc. / ● IMPOSSIBLE MIS.2 - 1SD - akc. / ● INDI.A.T.L.CRUS. - 222 - kal. / ● INDIANA J.3. - 1SD - kal. / ● INDIANA JONES 4. - 1SD - kal. / ● INDOOR SPORTS - 1SD - sport / ● INDY HEAT - 321 - autóver. / ● INFILTRATOR 1. - 1SD - akc. / ● INFILTRATOR 2. - 2SD - akc. / ● INFILTRATOR 3. - 449 - akc. / ● INGRID IS BACK - 2SD - kal. / ● INHERITS O.T.THRONE - 1SD - strat. / ● INNER SPACE - 221 - lóv. / ● INSECTS - 160 - lóv. / ● INSIDE OUTING - 173 - mász. / ● INSP.H. - 137 - úgy. / ● INT. TRUCK RACING - 118 - autóver. / ● INT.3D.TENNIS - 183 - tenisz / ● INT.ICEHOCKEY - 114 - sport / ● INT.KARATE 1. - 153 - ver. / ● INT.KARATE 2. - 187 - ver. / ● INT.SPORT CHAMP. - 149 - sport / ● INTERCHANGE - 146 - log. / ● INTER. SPORTS CHALL. - 145 - sport / ● INTERNATIONAL TENNIS - 122 - sport / ● INTERVIEW - 206 - úgy. / ● INTRUDER - 168 - úgy. / ● INVEST - 1SD - men. / ● IO - 163 - lóv. / ● IRON HAWK - 166 - lóv. / ● IRON LORD - 2SD - kal. / ● ISLAND CAPER - 178 - akc. / ● ISLAND O. T. DRAGON - 1SD - úgy. / ● ISNOGOUT - 181 - mász. / ● ITALIA'90 - 169 - foci / ● ITALY '90 - foci / ● ITALY 1990 - 154 - foci / ● IVAN STEW.IRON. - 181 - autóver. / ● IWO JIMA - 121 - strat. / ● J.W.DARTS - 158 - úgy. / ● JACK NICLAUS - 2SD - golf / ● JACKAL - 153 - lóv. / ● JAHANGIR KHAN - 263 - fallabda / ● JAI ALAI - 152 - sport / ● JAWS - 1SD - kal. / ● JET - 1SD - szim. / ● JETSET WILLY - 246 - mász. / ● JETSONS - 316 - mász. / ● JIMMI'S SUPER LEAG. - 139 - men. / ● JINXTER - 2SD - szöv. / ● JOHN LOWE'S DARTS 2. - 117 - men. / ● JOHNNY REB.2. - 141 - strat. / ● JONNY QUEST - 1SD - kal. / ● JOSH - 283 - log. / ● JOURNEY O.T.C.E. - 3SD - kal. / ● JR.PACMAN - 150 - pekmen / ● JUDGE DREDD - 349 - akc. / ● JULIUS CAESAR - 259 - strat. / ● JUMPING JACK - 135 - úgy. / ● JUMPMAN JUNIOR - 505 - úgy. / ● JUMPMANM. - 1SD - mász. / ● K.G.B. AGENT - 162 - lóv. / ● KAME - 131 - úgy. / ● KAMIKAZE - 141 - úgy. / ● KANGARUDY - 1SD - úgy. / ● KARAMALZ CUP - 1SD - úgy. / ● JUMPJOKI / ● KARNOV - 1SD - mász. / ● KATAKIS - 2SD - lóv. / ● KEMPELEN - 1SD - sakk / ● KENNY D.SOCCER - 118 - foci / ● KENTUCKY RAC. - 120 - úgy. / ● KEYS TO MARAM. - 2SD - kal. / ● KICK OFF 1. - 127 - foci / ● KICK OFF 2. - 149 - foci / ● KICKBOX - 165 - sport / ● KIKSTART 1. - 163 - motor / ● KIKSTART 2. - 112 - motor / ● KIKSTART 3. - 189 - motor / ● KILLED U. DEAD - 2SD - kal. / ● KILLERWATT - 143 - úgy. / ● KILLING ROAD - 133 - lóv. / ● KILLINGMACHINE - 232 - lóv. / ● KILOZAPP - 1SD - lóv. / ● KING - 178 - strat.i / ● KING'S BOUNTY - 2SD - RPG. / ● KLAX - 135 - úgy. / ● KLEMENS - 143 - úgy. / ● KNAX THE GAME - 1SD - úgy. / ● KNIGHT GAMES - 1SD - úgy. / ● KNIGHT ORC. - 2SD - / ● KNIGHTMARE - 145 - kal. / ● KNIGHTS O.LEGEND - 8SD - RPG. / ● KNUCKER - 177 - mász. / ● KNUCKLEBUST - 303 - ver. / ● KOBAYASHI NARU - 210 - nyomozós / ● KOKO - 136 - akc. / ● KRAKOUT PROF. - 195 - fallbontó / ● KULFON IN D.LAND - 231 - mászk. / ● LABIRYNTH - 1SD - szöv. / ● LADY TUT - 143 - úgy. / ● LAME OUT 2. - 151 - csomag / ● LANCELOT ADV. - 2SD - kal. / ● LANDING ON TB.19 - 174 - úgy. / ● LASER SQUAD '91 - 1SD - strat. / ● LASER SQUAD 2. - 1SD - strat. / ● LAST BATTLE - 2SD - akc. / ● LAST FIGHT - 131 - ver. / ● LAST NINJA 1. - 2SD - akc. / ● LAST NINJA 2. - 2SD - akc. / ● LAST NINJA 2.REMIX - 2SD - akc. / ● LAST NINJA 3. - 2SD - akc. / ● LAST STAR - 162 - lóv. / ● LAUREL & HARDY - 149 - úgy. / ● LAW O.T.WEST - 2SD - kal. / ● LE PARC - 255 - log. / ● LEADERBOARD 1. - 177 - golf / ● LEADERBOARD 2. - 183 - golf / ● LEADERBOARD 3. - 152 - golf / ● LEAGUE - 133 - menedzser / ● LED STORM - 163 - autóver. / ● LEGION DEATH - 181 - strat. / ● LEMMINGS - 5SD - log.úgy. / ● LENITIVE - 222 - lóv. / ● LEONARDO - 235 - log. / ● LETHAL BOMBS - 283 - úgy. / ● LETHAL WEAPON - 1SD - akc. / ● LETHAL ZONE - 277 - lóv. / ● LETTRIX - 103 - tetris / ● LIMES NAPOLEON - 247 - strat. / ● LINE OF FIRE - 2SD - akc. / ● LINGO - 210 - kvíz / ● LIONS OF UNIVERSE - 330 - lóv. / ● LITTLE PUF - 109 - úgy. / ● LIVE AND LET DIE - 1SD - akc. / ● LIVERPOOL - 173 - foci / ● LOCOMOTION - 295 - log. / ● LODERUNNER 2. - 1SD - mász. / ● LODERUNNER PRF. - 1SD - mász. / ● LOGAN - 1SD - kaland / ● LOGICAL - 227 - log. / ● LOGIK - 133 - log. / ● LOGO - 1SD - log. / ● LOGO 100% - 1SD - log. / ● LONE WOLF - 195 - akc. / ● LOOPZ - 189 - log. / ● LORD O.T.RING - 1SD - szöv. / ● LORDS - 1SD - strat. / ● LORDS CONQUEST - 1SD - strat.I. / ● LORDS OF CHAOS 1 - 344 - RPG. / ● LORDS OF CHAOS 2 - 273 - RPG. / ● LORDS OF DOOM - 4SD - RPG. / ● LORDS OF MIDNIGHT - 192 - strat. / ● LOST NINJA - 387 - mász. / ● LOTUS TURB. ESP. - 1SD - autóver. / ● LUCKY LUKE - 201 - társasjáték / ● LUNAR JAIL - 117 - úgyess. / ● LUPO ALBERTO - 1SD - mász. / ● M.C.S.B. - 153 - lóv. / ● M.O.T. - 463 - kal. / ● MAD SPRING - 142 - lóv. / ● MADRAX - 166 - akc. / ● MAGIC CANDLE - 4SD - RPG. / ● MAGIC CASTLE - 120 - mász. / ● MAGIC FIELDS - 147 - log. / ● MAGIC JOHNSON - 172 - kosárlabda / ● MAGIC MARBLE - 121 - log. / ● MAGIC MOUSE - 144 - mász. / ● MAGIC RUFUS - 146 - mász. / ● MAGIC STONE - 128 - RPG. / ● MAGNUM - 202 - lóv. / ● MAH JONG - 124 - log. / ● MAJIK - 157 - kal. / ● MALICIOUS - 177 - lóv. / ● MANAGER - 189 - men. / ● MANCH.U.EU.CUP - 283 - foci / ● MANCHEST. UNIT. - 469 - men. / ● MANDROID - 153 - akc. / ● MANIAC MANSION - 2SD - kal. / ● MANIAX - 133 - terüetjelölő / ● MANIC MINER - 166 - bányajáték / ● MARBLE SPRINGS - 236 - sárkány / ● MARIO BROS. - 64 - mász. / ● MARS SAGA - 2SD - akc. / ● MASK 2. - 195 - lóv. / ● MASK 3. - 196 - lóv. / ● MAST. OF MAGIC - 179 - kal. / ● MASTER HEAD - 128 - log. / ● MASTERS ARC'PIE - 159 - akc. / ● MATCH - 119 - men. / ● MATCH OF THE DAY - 154 - sport / ● MATCHBOXES - 160 - log. / ● MATCHPOINT - 200 - tenisz / ● MATRIX - 238 - log. / ● MAX HEADROM - 164 - kal. / ● MAYHEM IN MONSTERL. - 2SD - úgy. / ● MAZEMANIA - 130 - úgy. / ● MAZER - 148 - úgy. / ● MCDONALD LAND - 2SD - úgy. / ● MECHANISM - 347 - flipper / ● MEDIEVAL LORDS - 2SD - strat. / ● MEGA STARFORCE - 1SD - invaders / ● MEGA THRUSTERBALL - 330 - lóv. / ● MEGAPHOENIX - 164 - lóv. / ● MENACE - 378 - úrhajós / ● MERCENARIES - 364 - kereskedő / ● MERCENARY 1. - 180 - kereskedő / ● MERCENARY 2. - 201 - kereskedő / ● MERCENARY I. - 181 - lóv. / ● MERCENARY II. - 176 - lóv. / ● MERCS - 290 - akc. / ● METALWARS - 1SD - lóv. / ● METROPOLIS - 171 - akc. / ● MIC.USER DUNG. - 2SD - úgy. / ● MICRODOT - 205 - úgy. / ● MICROMOUSE - 126 - úgy. / ● MICROPRO.SOCCER - 399 - foci / ● MIDN. PATROL - 122 - lóv. / ● MIDNIGHT RES. - 1SD - akc. / ● MIG - 29 - 1SD - lóv. / ● MIGHT & MAGIC III. - 6SD - kaland / ● MIGHTY BOMB - 187 - úgy. / ● MIKIE - 150 - úgy. / ● MINE FIELDS - 120 - log. / ● MINIGOLF 1 - 1SD - golf / ● MINIGOLF 127 - golf / ● MINIGOLF SIM. - 147 - golf / ● MINIPUTT - 2SD - golf / ● MISSI. ELEVATOR - 157 - akc. / ● MISSION 2. - 232 - úgy. / ● MITH - 2SD - kal. / ● MONDIAL SOCCER - 302 - foci / ● MONSTER - 1SD - úgy. / ● MONT. P.FLY.CIR - 280 - úgy. / ● MONTY MOLE - 172 - mász. / ● MONTY ON RUN - 216 - mász. / ● MOONFALL - 249 - úrhajós / ● MOONS - 145 - akc. / ● MOONSHADOW - 163 - lóv. / ● MOONTOAC - 130 - mász. / ● MORIBUND - 1SD - log. / ● MOTOCROSS - 196 - motor / ● MOTOR MASSACR. - 1SD - motor / ● MOTORBIK MASS. - 120 - motor / ● MOTORHEAD - 363 - akc. / ● MOTORPHICLE - 107 - motor / ● MOUNT BIKE RAC. - 145 - motor / ● MOVE - 189 - log. / ● MR.DO - 262 - úgy. / ● MR.MEPHISTO - 147 - úgy. / ● MUEHLE - 102 - malom / ● MUNCH - 170 - pekmen / ● MURDER MISSISI. - 1SD - nyomozós / ● MUTANT MONTY - 145 - mász. / ● MYCHESS - 2SD - sakk / ● N.A.I.L. - 142 - lóv. / ● N.A.R.C. - 321 - ver. / ● NAM - 1SD - strat.I. / ● NARCO POLICE - 1SD - akc. / ● NAUGHTY N. - 113 - nyeregőgép / ● NAVY MOVES 1. - 199 - akc. / ● NAVY MOVES 2. - 265 - akc. / ● NAVY SEALS - 341 - akc. / ● NEAGOG - 124 - lóv. / ● NEBULUS - 184 - úgy. / ● NEIGHBOURS - 187 - úgy. / ● NETHERWORLD - 139 - lóv. / ● NEUROMANCER - 4SD - kal. / ● NEURONICS - 297 - log. / ● NEVERE STORY 2. - 1SD - kal. / ● NEW BEGIN - 1SD - szöv. / ● NEW JUMP - 161 - log. / ● NEW KRAKOUT 4. - 169 - fallbontó / ● NEW ZELAND ST. - 402 - mász. / ● NEWS OF ZLK - 1SD - csomag / ● NEXUS - 132 - akc. / ● NIBBLY'92 - 121 - log. / ● NICK FALDO'S GOLF - 430 - golf / ● NIGHT HUNTER - 133 - mász. / ● NIGHT MISSION - 147 - flipper / ● NIGHTBREED 1. - 1SD - akc. / ● NIGHTBREED 2. - 1SD - akc. / ● NIGHTDAWN - 483 - mász. / ● NIGHTMARE ELM - 2SD - akc. / ● NIGHTSHIFT - 1SD - úgy. / ● NINJA COMM. - 141 - akc. / ● NINJA PACMAN - 121 - pekmen / ● NINJA RABBIT - 1SD - ver. / ● NINJA RABBIT 2. - 350 - úgy. / ● NINJA SPIRIT - 1SD - akc. / ● NINJA WARRIORS - 335 - akc. / ● NO MERCY - 1SD - akc. / ● NOBBY THE AARDVARK - 2SD - úgy. / ● NODES OF YESOD - 189 - mász. / ● NOMAD - 194 - lóv. / ● NONTERRAQUEO - 150 - lóv. / ● NORTH & SOUTH - 1SD - strat. / ● NORTH STAR - 152 - lóv. / ● NOSEFERATU - 143 - mász. / ● NOVA - 1SD - memória / ● NYTHYHELL 1 - 2 - 297 - szöv. / ● O'RILEY'S MINE - 122 - úgy. / ● OCEAN CONQUEST - 190 - szim. / ● OCEAN RANGER - 2SD - szim. / ● OCTAPOLIS - 161 - lóv. / ● OIL IMPERIUM - 2SD - kereskedő / ● OILMANIA - 188 - log. / ● OLLY AND LISSA - 132 - mász. / ● OMEGA - 4SD - szim. / ● OMNI PLAY BASKET - 2SD - sport / ● ON CUE POOL - 78 - biliárd / ● ON CUE SNOOKER - 74 - biliárd / ● ONE ON ONE - 149 - kosárlabda / ● OPER. HANOI - 129 - akc. / ● OPERAT. PROM. - 260 - kal. / ● OPERAT.NEPTUNE - 345 - szim. / ● OPERAT.THUND. - 1SD - akc. / ● OPERATION MERKUR - 2SD - strat. / ● OPERATION WOLF - 191 - akc. / ● ORACLE - 140 - log. / ● ORBIT - 172 - log. / ● ORION 2. - 160 - log. / ● ORMS SAGA 1. - 2SD - RPG. / ● ORMS SAGA 2. - 3SD - RPG. / ● ORMS SAGA 3. - 4SD - RPG. / ● OSKAR - 149 - úgy. / ● OSTFRIESLAND GAMES - 1SD - úgy. / ● OUT O.T.WORLD - 155 - lóv. / ● OUT OF DEEP - 186 - lóv. / ● OUT - RUN - 147 - autóver. / ● OUT - RUN EUROPE - 2SD - autóver. / ● OUTLAW - 147 - akc. / ● OUTLAWS - 292 - lóv. / ● OVER THE NET - 348 - röplabda / ● OVERLANDER - 182 - lóv. / ● OXXONIAN - 152 - mász. / ● P - 47 THUNDERBOLT - 1SD - akc. / ● P.H.M.PEGASUS - 2SD - szim. / ● PAC FAMILY - 127 - pacman / ● PACMANIA - 147 - pekmen / ● PAIR OF MEMORY - 147 - memória / ● PANG - 390 - úgy. / ● PANZER GRENAD. - 1SD - strat.I. / ● PANZERS BATTL. - 1SD - strat. / ● PANZERS EAST 121 - strat. / ● PAPERBOY - 179 - úgy. / ● PARACADEMY - 147 - úgy. / ● PARADROID - 174 - lóv. / ● PARALLAX - 201 - lóv. / ● PARANOIA - 269 - mász. / ● PARSEC - 1SD - lóv. / ● PAY DAY - 174 - társasjáték / ● PEARL OF DAWN - 272 - mász. / ● PEDRO - 146 - úgy. / ● PENETRATOR - 304 - úrhajós / ● PERFECT SYMETRIE - 101 - log. / ● PERPLEX 2. - 223 - log. / ● PERSIAN G. INF. - 117 - akc. / ● PERSIAN GULF - 167 - szim. / ● PERTHARION - 129 - LOGIKAI / ● PET.SHILT. SOC. - 187 - men. / ● PHANTASIE 3. - 2SD - AD&D / ● PHARAO REVENGE - 192 - akc. / ● PHARAO'S COUR. - 160 - mász. / ● PHILEAS F. B.B - 144 - lóv. / ● PHILIPPIC - 131 - log. / ● PIJAMARAMA - 151 - mász. / ● PILE UP -

220 - log. / ● PINBALL POWER - 105 - flipper / ● PIPE - MANIA - 124 - úgy. / ● PIPELINE RAT - 103 - labirintus / ● PIRACY - 193 - log. / ● PIRATES - 2SD - strat. / ● PITFIGHTER - 1SD - ver. / ● PITSTOP 2 - 173 - autóverseny / ● PLANET X - 186 - akc. / ● PLATOON - 1SD - akc. / ● PLATOU - 136 - log. / ● PLAY A MATCH - 137 - tenis / ● PLAZMABALL - 2SD - amerikai foci / ● PLEXONOID - 106 - falbontó / ● PLIS - 141 - log. / ● PLOTTING - 1SD - log. / ● PLURAL - 339 - lóv. / ● POCKET ROCKETS - 1SD - motor / ● POKER THE GAME - 123 - kártya / ● POLAR PIERE - 138 - úgy. / ● POLE POSITION - 1SD - autóver. / ● POOL OF RADIANT - 8SD AD&D / ● POOYAN - 124 - lóv. / ● POP QUIZ - 1SD - kvíz / ● POPEYE 2 - 183 - mász. / ● POPEYE 2 - 161 - úgy. / ● POPEYE 3 - 230 - ver. / ● POSEIDON - 192 - akc. / ● POSTER PASTER - 186 - mász. / ● POSTMAN PAT - 159 - úgy. / ● POT FUN - 121 - nyerőgép / ● POT PANIC - 125 - tetris / ● POTSWORTH - 315 - mász. / ● POWER AT SEA - 1SD - szim. / ● POWER STRUGGL - 160 - strat. / ● POWERDRIFT - 135 - autóver. / ● POWERP. HOCKEY - 226 - jéghoki / ● PP HAMMER - 1SD - mász. / ● PREDATOR - 1SD - akc. / ● PRES.MISSING - 180 - kémjáték / ● PRESS SCOOP - 150 - szöv. / ● PRIDE - 105 - falbontó / ● PRINCE C. - 135 - kal. / ● PRISON RIOT - 165 - mász. / ● PRO TENNIS - 168 - tenis / ● PRO SKATE SIM. - 175 - gördeszka / ● PROF BOX SIM. - 171 - box / ● PROGOLF 1 - 2 - 149 - golf / ● PROHIBITION - 141 - lóv. / ● PROJEKT PROM. - 211 - szöv. / ● PSYCASTRIA - 170 - lóv. / ● PSYCHO - 2SD - kal. / ● PSYCHO CHAOS - 444 - úgy. / ● PSYCO HOPPER - 133 - mász. / ● PUB GAMES - 1SD - úgy. / ● PUFFY'S SAGA - 1SD - úgy. / ● PULSOID - 144 - falbontó / ● PUNICA GAME - 410 - úgy. / ● PUNKILLO - 175 - lóv. / ● PURPLE HEART - 1SD - akc. / ● PUZZLE MASTER - 290 - puzzle / ● PUZZLE SHUFFLE - 150 - puzzle / ● PUZZNIC - 163 - log. / ● PYRAMYD - 1SD - szöv. / ● Q 10 TANKBUSTER - 109 - lóv. / ● QUADRANT - 1SD - log. / ● QUARTERBACK - 191 - sport / ● QUARX - 222 - log. / ● QUEST F. TYRES - 102 - úgy. / ● QUEST FR. KRON - 186 - szöv. / ● QUEST SPORT - 420 - szöv. / ● QUESTMASTER - 6SD - kal. / ● QUIK DRAW - 368 - lóv. / ● R - TYPE - 1SD - lóv. / ● R.S.CRICKETT - 075 - men. / ● RACE - 108 - autóver. / ● RAGE - 130 - lóv. / ● RAID OV. MOSCOW - 202 - lóv. / ● RAILWAY CONST.SET - 1SD - építő / ● RAINBOW ISLAND - 1SD - úgy. / ● RAINBOW WARR. - 1SD - akc. / ● RALLY SIM. - 1SD - autóver. / ● RAMBO 2 - 224 - akc. / ● RAMBO 3 - 1SD - akc. / ● RAMPAGE - 160 - úgy. / ● RAMPART - 1SD - log. / ● RAPTOR - 117 - akc. / ● RASPUTIN - 161 - úgy. / ● RASTAN - 1SD - akc. / ● RASTAN SAGA - 191 - akc. / ● RATOR - 156 - lóv. / ● REACTOR - 1SD - log. / ● REAL GHOSTBUSTERS - 1SD - akc. / ● REBELL - 143 - lóv. / ● REBELL RACER - 121 - úgy. / ● RECK RUFUS - 195 - úgy. / ● RECON - 126 - lóv. / ● RED HEAT - 202 - ver. / ● RED L.E.D. - 153 - úgy. / ● RED STORM RIS - 2SD - szim. / ● REEDEREI (angol) - 124 - keresk. / ● REEDEREI (német) - 121 - keresk. / ● RENEGADE - 159 - ver. / ● RETALIATION - 129 - szöv. / ● RETROGRADE - 2SD - lóv. / ● RETRO TORQUE - 166 - dodgem / ● RETURN O.T.JEDI - 176 - akc. / ● REV.OF DEFEND. - 163 - lóv. / ● REVOLUTION - 123 - úgy. / ● REVS - 173 - szim. / ● REX I. - 1SD - strat. / ● RICK DANGEROUS 1. - 186 - úgyess. / ● RICK DANGER 1. - 235 - mász. / ● RICK DANGER 2. - 333 - mász. / ● RING WAR - 136 - szim. / ● RINGS OF MEDUS. - 2SD - kal. / ● RINGS'N'UP - 125 - mász. / ● RISK - 180 - lóv. / ● RIZIKO - 1SD - társasjáték / ● ROAD RUNNER - 124 - úgy. / ● ROAD T. MOSCOW - 1SD - strat. / ● ROADBLASTER - 1SD - lóv. / ● ROADBURNER - 141 - autóver. / ● ROADRUNNER - 207 - úgy. / ● ROADWAR EUROP. - 1SD - strat. / ● ROBOBO - 110 - mászkálós / ● ROBIN HOOD - 246 - akc. / ● ROBIN HOOD SH. - 120 - lóv. / ● ROBIN O.T.WOOD - 197 - mász. / ● ROBOCOD - 1SD - úgy. / ● ROBOCOP 1. - 1SD - akc. / ● ROBOCOP 2. - 1SD - akc. / ● ROBOCOP 3. - 1SD - akc. / ● ROBOT MONST. - 176 - úgy. / ● ROBOTCOP - 199 - úgy. / ● ROBOX - 4SD - kal. / ● ROBOZONE - 332 - lóv. / ● ROCK AND ROLL - 2SD - úgy. / ● ROCK'N'BOLT - 165 - úgy. / ● ROCKET BALL - 173 - sport / ● ROCKET RANGER - 4SD - akc. / ● ROCKET ROGER - 196 - mász. / ● ROCKSTAR MAN - 207 - men. / ● ROCKY HORROR - 302 - mász. / ● RODLAND - 380 - úgy. / ● ROLLERCOASTER - 212 - lóv. / ● ROLLING RONNY - 1SD - mász. / ● ROLLING TWINS - 128 - úgy. / ● ROUNABOUT - 125 - úgy. / ● ROUND THE BEND - 130 - mász. / ● ROWDY - 184 - log. / ● ROY OF ROVERS 1. - 181 - kal. / ● ROY OF ROVERS 2. - 143 - kal. / ● RUBICON - 2SD - akc. / ● RUFF'N'REDDY - 134 - mász. / ● RUGBY MANAGER - 116 - sport / ● RUGBY SIM. - 181 - sport / ● RUGBY W.CUP - 145 - sport / ● RUNAWAY - 153 - szöv. / ● RUNNING MAN - 354 - akc. / ● RUPPERT TOYPAR - 177 - úgy. / ● RUTERS WORLD - 102 - akc. / ● RYGAR - 144 - mász. / ● SABOTEUR 1. - 169 - akc. / ● SABOTEUR 2. - 157 - akc. / ● SABRE WULF - 166 - mász. / ● SALIVA KID - 150 - úgy. / ● SAMURAI - 198 - ver. / ● SANTA'S C.C. - 161 - lóv. / ● SANTACLAUS HELPER - 113 - lóv. / ● SANXION - 189 - lóv. / ● SARACEN PAINT - 108 - rajzoló / ● SÁRAKON - 1SD - log. / ● SAT 1. BINGO - 2SD - kvíz / ● SATAN - 343 - akc. / ● SAVAGE - 420 - akc. / ● SCALEXTRIC - 160 - autóver. / ● SCAPEGHOST - 2SD - / ● SCARABEUS - 479 - labirintus / ● SCENARIO - 1SD - strat. / ● SCEPTRE OF BAGHDAD - 1SD - akc. / ● SCHERLOK HOLM. - 1SD - nyomozós / ● SCOOBY & SCRAP - 252 - mász. / ● SCOOBY DOO - 199 - úgy. / ● SCRAMBLE 1. - 130 - lóv. / ● SCRAMBLE 3. - 105 - lóv. / ● SCUBA KIDZ - 182 - lóv. / ● SCUMM - 156 - log. / ● SEACOMMAND - 162 - akc. / ● SEC.O.SILBLAD. - 6SD - AD&D / ● SECOND WORLD - 403 - strat. / ● SECURITY ALERT - 2SD - kal. / ● SENTENCE - 127 - akc. / ● SENTINEL W. - 4SD - kal. / ● SEUL (OLYMPIA) - 3SD - sport / ● SESAM STREET - 1SD - rajzprg. / ● SESAME ST. - 1SD - nyomtatóprg. / ● SESSION - 410 - ládatológató / ● SEVEN C.O.GOLD - 2SD - RPG. / ● SEXY BREAK OUT - 122 - falbontó / ● SEXY PUZZLE - 108 - puzzle / ● SEYMOUR G.T.H. - 188 - úgy. / ● SHADOW DANCER - 1SD - akc. / ● SHADOW O.BEAST - 1SD - akc. / ● SHADOW O.DEATH - 185 - lóv. / ● SHADOW WARR. - 269 - akc. / ● SHADOWFIRE - 187 - akc. / ● SHANGHAI WARR. - 1SD - ver. / ● SHAOLIN'S ROAD - 225 - ver. / ● SHARDS - 133 - log. / ● SHARK - 139 - lóv. / ● SHELLSHOCK - 148 - akc. / ● SHINOBI PW.1 - 2 - 3 - 464 - akc. / ● SHOCKWAY RIDER - 135 - úgy. / ● SHOE PEOPLE - 420 - gyerekjáték / ● SHOOT OUT - 133 - lóv. / ● SHOOT RAPID - 182 - lóv. / ● SHUFFLE - 214 - log. / ● SIDEWALK - 243 - szöv. / ● SIDEWINDER 2 - 234 - repülő / ● SIDEWIZE - 192 - lóv. / ● SILEN SERVICE 2. - 1SD - szim. / ● SILENT SERVICE - 320 - szim. / ● SILENT SHADOW - 201 - lóv. / ● SILKWORM - 152 - lóv. / ● SILKWORM 4. - 372 - lóv. / ● SILVER AXE - 119 - lóv. / ● SIM CITY - 1SD - strat. / ● SIMPSONS - 1SD - úgy. / ● SINBAD - 2SD - kal. / ● SIREN CITY - 170 - úgy. / ● SIXTEEN BOULD. - 143 - mász. / ● SKATE OR DIE - 2SD - úgy. / ● SKATE ROCK - 139 - sport / ● SKATE WARS - 158 - sport / ● SKATEBOARD - 140 - gördeszka / ● SKATIN'USA - 174 - úgy. / ● SKI OR DIE - 2SD - sport / ● SKI SIMULATOR - 140 - sport / ● SKULL & CROSSB. - 1SD - akc. / ● SKY FOX 1. - 1SD - szim. / ● SKY FOX 2. - 1SD - szim. / ● SKY SHARK - 1SD - lóv. / ● SLAMBALL - 128 - tenis / ● SLAYER - 144 - úgy. / ● SLEEPWALKER - 2SD - akc. / ● SLICKS - 250 - autóverseny / ● SLIDE - 142 - log. / ● SLIDING SKILL - 270 - log. / ● SLIGHTLY MAGIC - 198 - mász. / ● SLY SPY - 2SD - akc. / ● SMASH - 1SD - tenis / ● SMASH OUT - 175 - tv foci / ● SMASH TV - 251 - akc. / ● SNAKE OR DIE - 167 - úgy. / ● SNARE - 120 - lóv. / ● SNOOKER - 122 - biliárd / ● SOCCER CUP 2. - 156 - men. / ● SOCCER DIRECTOR - 111 - men. / ● SOCCER PINBALL - 134 - flipper / ● SOKOBAN - 1SD - log. / ● SOLDIER 3. - 160 - lóv. / ● SOLDIER O. LIGHT - 176 - lóv. / ● SOLDIER ONE - 168 - lóv. / ● SOLITAX - 157 - log. / ● SOLOFLIGHT - 1SD - szim. / ● SOLOMON'S KEY - 120 - mász. / ● SON OF A BLAGG. - 153 - mász. / ● SORC.OF C.CAST. - 1SD - kal. / ● SOS TERROR - 109 - strat. / ● SOULS OF DARKON - 136 - szöv. / ● SPACE ACE - 116 - lóv. / ● SPACE ACE 2001 - 184 - lóv. / ● SPACE ASSASIN - 120 - lóv. / ● SPACE BEAGLE - 1SD - lóv. / ● SPACE BIKE - 144 - lóv. / ● SPACE CRUSADE - 288 - kal. / ● SPACE DOUBT - 183 - mász. / ● SPACE DUEL - 242 - lóv. / ● SPACE DUELL - 1SD - lóv. / ● SPACE DUNK - 216 - lóv. / ● SPACE FIGHTER - 276 - lóv. / ● SPACE KNIGHTS - 168 - akc. / ● SPACE OPERAT. - 129 - lóv. / ● SPACE PILOT 1 - 2 - 240 - lóv. / ● SPACE PILOT 2 - 197 - lóv. / ● SPACE QUIZ 101% - 1SD - kvíz / ● SPACE RACER - 114 - úgy. / ● SPACE ROGUE - 2SD - szim. / ● SPACE VEGETABLES - 173 - akc. / ● SPACE WARRIOR - 115 - lóv. / ● SPACEGOLD - 1SD - lóv. / ● SPACEGUN - 1SD - akc. / ● SPAGETTI WEST. - 192 - úgy. / ● SPANISH TREASURE - 192 - szöv. / ● SPARTACUS - 321 - ver. / ● SPECIAL BOULD. - 110 - mász. / ● SPECTRE OF BAGHDAD - 1SD - akc. / ● SPEEDBALL - 138 - sport / ● SPEEDBALL 2. - 261 - sport / ● SPEEDKINGS - 149 - autóver. / ● SPELLBL. MINE - 122 - mász. / ● SPELLBL.DIZZY - 169 - úgy. / ● SPELLBOUND - 196 - mász. / ● SPERANCA - 200 - log. / ● SPHERICAL - 1SD - log. / ● SPHERON - 198 - úgy. / ● SPHINX JINX - 165 - kal. / ● SPIKEY - 180 - kal. / ● SPIRIT OF ADV. - 4SD - kal. / ● SPITFIRE - 126 - lóv. / ● SPITFIRE 40 - 162 - lóv. / ● SPLITTING IMAGE - 177 - ver. / ● SPLAT - 122 - úgy. / ● SPLIT PERSONALITIES - 299 - log. / ● SPLITTER - 290 - puzzle / ● SPY VS.SPY 1. - 166 - akc. / ● SPY VS.SPY 2. - 116 - akc. / ● SPY WHO LOV. ME - 185 - akc. / ● SQUARE OUT - 305 - log. / ● SQUASH - 259 - sport / ● ST. HOTELMANAGER - 1SD - men. / ● ST.DRAGON - 1SD - lóv. / ● STACK UP - 153 - tetris / ● STAR CONTROL - 136 - strat. / ● STAR PING - PONG - 174 - sport / ● STAR SUP.SOCC. - 436 - men. / ● STARBALL - 1SD - tv foci / ● STARBURST - 169 - lóv. / ● STARCOM - 1435 - lóv. / ● STARFORGE - 170 - lóv. / ● STARGATE - 163 - kereskedő / ● STARGLIDER 1. - 196 - úrhajós / ● STARGLIDER 2. - 134 - úrhajós / ● STARQUAKE - 179 - lóv. / ● STARSHIP COMM. - 1SD - strat. / ● STAR TREK - 193 - strat./kaland / ● STARWARS 1. - 154 - lóv. / ● STARWARS 2. - 169 - lóv. / ● STEALTH MISSION - 1SD - szim. / ● STEEL - 122 - mász. / ● STEEL EAGLE - 194 - lóv. / ● STEEL THUNDER - 1SD - szim. / ● STEG - 192 - mász. / ● STELLAR - 186 - lóv. / ● STONE AGE - 1SD - log. / ● STONE EDGE - 169 - log. / ● STONOPHOBE - tetris - 189 / ● STOP CALIPPO - 1SD - úgy. / ● STORM ACR. EU. - 2SD - strat. / ● STORMLORD - 160 - mász. / ● STORMLORD 2. - 402 - mász. / ● STRANGE LOOP - 224 - mász. / ● STRATEGO - 262 - strat. / ● STREET FIGHTER 1. - 1SD - ver. / ● STREET FIGHTER 2. - 1SD - ver. / ● STREET ROD - 2SD - men. / ● STREET S.BASK. - 1SD - kosárlabda / ● STREET SOCC. 1. - 158 - foci / ● STREET SOCC. 2. - 160 - foci / ● STREET SP. BASK.BALL - 1SD - sport / ● STREET SURFER - 183 - úgy. / ● STREETS S.SOCCER - 1SD - foci / ● STRIDER 1. - 262 - úrhajós / ● STRIDER 2. - 236 - úrhajós / ● STRIDER MEGA - 1SD - úrhajós / ● STRIKE ACES - 1SD - szim. / ● STRIKE F. COBRA - 194 - lóv. / ● STRIKE FLEET - 2SD - szim. / ● STRIP POKER - 1SD - kártya / ● STRYKER - 193 - mász. / ● STUEMP - 1SD - szöv. / ● STUNRUNNER - 156 - úgy. / ● STUNT CAR RAC. - 241 - autóver. / ● SU SWEET - 287 - log. / ● SUB.BATTLE SIM. - 2SD - szim. / ● SUB BURNER - 182 - úrh.lóv. / ● SUBBUTEO - 164 - gombfoci / ● SUBSONIC - 156 - akc. / ● SUBURBAN COMMANDO - 300 - akc. / ● SUBURBIA - 131 - lóv. / ● SUMMER CAMP - 293 - mász. / ● SUMMER GAM. 1. - 1SD - sport / ● SUMMER GAM. 2. - 2SD - sport / ● SUMMER OLYMP. - 1SD - sport / ● SUNNY SHINE - 2SD - RPG. / ● SUP MONACO G.P. - 191 - autóver. / ● SUP.SCRAMB. SIM. - 140 - motor / ● SUP.SPACE INVA. - 2SD - lóv. / ● SUPER HANG. ON - 441 - motor / ● SUPER HUEY 2. - 1SD - szim. / ● SUPER LEAGUE - 177 - men. / ● SUPER LEM. - 142 - úgy. / ● SUPER MARIO BR. - 121 - mász. / ● SUPER NIBBLY - 252 - log. / ● SUPER OSWALD - 175 - mász. / ● SUPER PIPELINE 1. - 154 - úgy. / ● SUPER PIPELINE 2. - 162 - úgy. / ● SUPER SEYMOUR - 155 - úgy. / ● SUPER SOCCER - 121 - foci / ● SUPER STOC. CAR - 138 - autóver. / ● SUPER STRIKE - 102 - lóv. / ● SUPER TRUCKER - 127 - úgy. / ● SUPER ZAXXON - 168 - lóv. / ● SUPERCAR - 138 - autóver. / ● SUPERCUP - 110 - foci / ● SUPERCYCLING - 1SD - motor / ● SUPERMAN - 2SD - akc. / ● SUPERSPORTS - 2SD - sport / ● SUPERTANK - 200 - lóv. / ● SUPERTED - 126 - lóv. / ● SUPRALLY - 160 - autóver. / ● SUPREMACY - 1SD - strat. / ● SUSU - 1SD - szöv. / ● SWAP - 123 - log. / ● SWITCHBLADE - 164 - akc. / ● SWORD & ROSE - 162 - úgy. / ● SYNEX - 151 - lóv. / ● SYSIPHUS - 162 - log. / ● SYSTEM - 280 - ládatológató / ● T.G.B.RISK - 189 - társasjáték / ● T.K.O.BOX SIM. - 1SD - box / ● T.M.N.TURTLESS - 4SD - akc. / ● TABLE TENNIS - 108 - pin-pong / ● TAI PAN - 1SD - kal. / ● TALES O.T.ARABN. - 228 - úgy. / ● TALES OF BOON - 335 - akc. / ● TALIZMAN - 154 - mász. / ● TAMER - 162 - lóv. / ● TANKATTACK/GP - 188 - strat. / ● TANKS - 165 - lóv. / ● TAPPER - 142 - úgy. / ● TARGET RENEG. - 449 - ver. / ● TARZAN - 183 - úgy. / ● TASS TIMES IN T. - 2SD - kal. / ● TAU CETI 1. - 187 - kal. / ● TAU CETI 3. - 197 - kal. / ● TAU OMEGA - 126 - lóv. / ● TAU ZERO - 128 - lóv. / ● TEAM SPORTS - 2SD - sport / ● TECHNOCOP - 1SD - akc. / ● TEN SPEED - 167 - bicikli / ● TENRACT - 236 - lóv. / ● TENRACT 2. - 278 - lóv. / ● TERMINAL CITY - 132 - mász. / ● TERMINATOR 2. - 1SD - akc. / ● TERRAFIGHT - 170 - lóv. / ● TERRY'S BIG ADV. - 162 - mász. / ● TEST D.2.CAL.CH - 1SD - pályalemez / ● TEST D.2.EU.CH - 1SD - pályalemez / ● TEST D.2.M.CARS - 1SD - autolemez / ● TEST DRIVE 1. - 2SD - szim. / ● TEST DRIVE 2. - 2SD - szim. / ● TEST DRIVE 3.GPC - 1SD - szim. / ● TETRADOS - 224 - log. / ● TETRIS - 139 - tetris / ● TETROID - 184 - tetris / ● THEATRE EUROPA - 166 - strat. / ● THINCRUSS - 1SD - log. / ● THINK FAST - 141 - memória / ● THOMAS ENG. M. - 166 - úgy. / ● THREE MUSKET. - 2SD - kal. / ● THRUSTER BALL - 140 - lóv. / ● THUND.BIRDS 1. - 4 - 515 - autóver. / ● THUNDER BLADE - 1SD - lóv. / ● THUNDER JAWS - 335 - akc. / ● THUNDERBAY - 175 - úgy. / ● THUNDERCATS - 192 - akc. / ● TIBO'S TALE - 1SD - mász. / ● TICKET HOLLYW. - 2SD - kal. / ● TIE BREAK - 196 - tenis / ● TIFFANY - 189 - nyerőgép / ● TIGER MISSION 1. - 158 - lóv. / ● TIGER MISSION 2. - 192 - lóv. / ● TIGER ROAD - 495 - ver. / ● TILT - 143 - log. / ● TIME AND MAGIC - 1SD - szöv. / ● TIME FIGHTER - 190 - ver. / ● TIMELOORD'S AMULET - 114 - szöv. / ● TIME MACHINE - 318 - mász. / ● TIME SCANNER - 360 - flipper / ● TIME TRAX - 199 - akc. / ● TIMES OF LORE - 1SD - kal. / ● TIN TIN - 226 - úgy. / ● TIN TIN ON THE MOON - 1SD - úgy. / ● TIR NA NOG - 152 - mász. / ● TITANIC BLINKY - 131 - mász. / ● TO BE ON TOP - 346 - mász. / ● TOAD FORCE - 158 - lóv. / ● TOKI - 1SD - mász. / ● TOM & JERRY - 210 - mász. / ● TOMAHAWK - 156 - szim. / ● TOMCAT - 148 - lóv. / ● TOOBIN - 146 - úgy. / ● TOP CROSS - 197 - motor / ● TOP GUN - 180 - szim. / ● TORSION WARRIOR 2. - 123 - akc. / ● TOTAL ECLIPSE - 166 - kal. / ● TOTAL RECALL - 1SD - akc. / ● TOUCH FOOTBALL - 189 - foci / ● TOUGH GUYS - 328 - ver. / ● TOUR DE FRANCE - 1SD - kerékpár / ● TOWER OF TORT. - 278 - mász. / ● TRACER - 113 - lóv. / ● TRACER SANCT. - 1SD - kal. / ● TRAFFIC - 196 - úgy. / ● TRAIL WEST - 149 - strat. / ● TRAILBLAZER 2. - 130 - úgy. / ● TRAIN - 400 - szim. / ● TRANS LOGIC - 138 - log. / ● TRANS WORLD - 220 - kereskedő / ● TRANSFORMERS - 197 - mász. / ● TRANTOR - 190 - ver. / ● TRAP DOOR - 171 - úgy. / ● TRAZ 1. (USA) - 335 - falbontó / ● TRAZ 2. - 143 - falbontó / ● TRAZ 3. - 192 - falbontó / ● TREASURE ISLAND - 190 - szöv. / ● TRIACUS - 144 - lóv. / ● TRIGET - 320 - log. / ● TRIPLEX - 168 - log. / ● TRITON - 122 - lóv. / ● TRODDERS PREVIEW - 376 - log. / ● TROLLS - úgy. - 163 / ● TUBE MADNESS - 180 - log. / ● TURBO CHARGE - 2SD - akc. / ● TURBO GIRL - 150 - autóver. / ● TURBO OUTRUN - 2SD - autóver. / ● TURBO TORTOISE - 214 - mász. / ● TURBO ESPRIT - 171 - autóver. / ● TURN IT - 144 - log. / ● TURN IT 2. - 269 - log. / ● TURN'N'BURN - 460 - lóv. / ● TURN.OF DEATH - 175 - kal. / ● TURRICAN 1. - 2SD - akc. / ● TURRICAN 2. - 2SD - akc. / ● TUSARI - 1SD - akc. / ● TUSKER - 1SD - mász. / ● TV SPORT. FOOTB. - 2SD - sport / ● TWIN COBRA - 141 - lóv. / ● TWIN DOWN - 193 - tetris / ● TWIN KINGDOM - 199 - szöv. / ● TWIN TIGERS - 125 - akc. / ● TWIN TORNADO - 138 - lóv. / ● TWINWORLD - 2SD - mász. / ● TX - 152 - lóv. / ● TYPH. OF STEEL - 4SD - strat. / ● TYPHOON - 1SD - lóv. / ● U - 96 - 196 - torpedó / ● UFO - 241 - lóv. / ● UGH OLYMPIC - 4SD - sport / ● UGH! - 1SD - úgy. / ● UJ VADNYUGAT 1. - 185 - szöv. / ● UJ VADNYUGAT 2. - 187 - szöv. / ● ULTIMA I. - 1SD - RPG. / ● ULTIMA II. - 2SD - RPG. / ● ULTIMA IV. - 4SD - RPG. / ● ULTIMA V. - 8SD - RPG. / ● ULTIMA VI. - 6SD - RPG. / ● ULTRIX - 397 - úgy. / ● UN SQUADRON - 1SD - lóv. / ● UNDERWURLDE - 153 - mász. / ● UNINVITED - 2SD - kal. / ● UNTOUCHABLES - 1SD - lóv. / ● UP PERISCOPE - 1SD - szim. / ● URIDIUM - 182 - lóv. / ● USS JOHN YOUNG - 132 - szim. / ● UUNO TURHAPUR - 162 - úgy. / ● V THE GAME - 133 - akc. / ● V.I.Z. - 1SD - sport / ● VALENTINO - 254 - mász. / ● VEGAS CASINO 2. - 1SD - játéktér / ● VENDETTA - 1SD - akc. / ● VIDEO VEGAS - 1SD - játéktér / ● VIETNAM - 106 - akc. / ● VIGILANTE 327 - ver. / ● VINCENT - 1SD - mász. / ● VINDICATOR - 427 - akc. / ● VINDICATORS - 168 - lóv. / ● VOLLEYBALL SIM. - 153 - röplabda / ● VOYAGE - 147 - lóv. / ● VOYAGER - 2SD - kal. / ● WACKY DARTS - 168 - úgy. / ● WACKY RACES - 391 - úgy. / ● WALLSTREET - 1SD - kereskedő / ● WANDERER - 144 - akc. / ● WAR 1

185 - löv. / ● WAR 2- 101 - löv. / ● WAR CONSTR. SET - 2SD - szerk. / ● WAR I.T.M.EARTH - 362 - kal. / ● WAR O.T.LANCE - 2SD - kal. / ● WARBRINGER - 1SD akc. / ● WARGAME 1864 - 174 - strat. / ● WARHAWK - 200 - löv. / ● WARLOCK - 166 - löv. / ● WARLORD - 1SD - strat. / ● WARM UP - 329 - autóver. / ● WARR. OF ZYPA - 202 - ügy. / ● WARRIOR - 1SD - akc. / ● WASTELAND - 4SD - kal. / ● WATERPOLO - 277 - sport / ● WATERSKI - 175 - sport / ● WAY OF THE TIGER - 1SD akc. / ● WAY OUT - 112 - labirintus / ● WEIRD DREAM - 1SD - mász. / ● WELLTRIS - 163 - tetris / ● WEREWOLVES - 146 - mász. / ● WEST BANK - 166 - löv. / ● WESTERN GAMES - 2SD - sport / ● WHERE IN WORLD - 1SD - kal. / ● WHITEH. BLUES - 269 - ügy. / ● WHO DAR. WINS 1 - 170 akc. / ● WHO DAR. WINS 2 - 186 - akc. / ● WILD WEST 2- 174 - kal. / ● WILD WEST SEYMOUR - 175 - akc. / ● WILDE STREET - 119 - ver. / ● WILLOW - 4SD - kal. / ● WILLOW PATTERN - 184 - mász. / ● WINDWALKER - 4SD - kal. / ● WINGS OF CIRCE - 1SD - ügy. / ● WINGS OF FURY - 1SD - löv. / ● WINTER CAMP - 1SD - ügy. / ● WINTER OLYMP 1. 2SD - sport / ● WINTER OLYMP.2- 4SD - sport / ● WINTER S.SPORTS - 1SD - sport / ● WINZER - 1SD - kereskedő / ● WIZARD'S LAIR - 183 - mász. / ● WIZARDRY 5- 6SD - RPG / ● WIZBALL - 183 - löv. / ● WLADCY CIEMNOSCI - 260 - kal. / ● WLADCY CIEMNOSCI 2. LD. CURSE / ● WOBBLER - 167 - log. / ● WOLFIED - 222 - területfoglaló / ● WOMBLES - 137 - mász. / ● WONDERBALL - 243 - ügy. / ● WOODY WARM - 338 - ügy. / ● WORLD C. RUGBY - 201 - sport / ● WORLD C.LEAD.B. 2SD - golf / ● WORLD CH. SOC. - 183 - foci / ● WORLD CHAMP SOASH - 160 - sport / ● WORLD CRICKETT - 141 - men. / ● WORLD CUP '90 - 175 - foci / ● WORLD CUP EDIT. - 144 - men. / ● WORLD GAMES - 2SD - sport / ● WORLD GEOGR. 1SD - kvíz / ● WORLD RUGBY - 157 - sport / ● WORLD SOCCER - 181 - foci / ● WORLD TRO. SOC. - 189 - foci / ● WORM - 124 - ügy. / ● WRATH OF DEMON - 2SD - akc. / ● WRESTLE MANIA - 1SD - sport / ● WRESTLING STARS - 208 - ver. / ● WWF WRESTLING - 2SD - sport / ● WWF WRESTLING 2- 1SD - ver. / ● X-FIGHTER - 118 - löv. / ● X-MEN - 1SD - kal. / ● X-MEN - 4SD - akc. / ● XENOMORPH - 3SD - kal. / ● XENON - 253 - löv. / ● XERTYN X. - 151 - mász. / ● XEVIOS - 170 - löv. / ● XPIOSE - 123 - tv foci / ● YAWN - 2SD - szöv. / ● YES MINISTER - 1SD - kal. / ● YIE AR KUNG FU - 197 - ver. / ● YOGI AND FRIEND. - 149 - mász. / ● YOGI B./GREENED. - 160 - mász. / ● YOGI BEAR - 175 - mász. / ● YOGI'S GR. ESC 158 - mász. / ● YOLK DIZZY - 142 - ügy. / ● YUPPI'S REVENGE - 120 - kereskedő / ● ZAGA MISSION - 189 - ügy. / ● ZAK - 1SD - tetris / ● ZAK MCRACKEN - 4SD - kal. / ● ZAMZARA - 191 - löv. / ● ZILLION - 108 - nyeregőp. / ● ZYBEX - 199 - úrh.löv. / ● ZYTRON - 151 - löv. / ● / ● / ●

Games Center ajánlata Amigára

● 1000 Miglia - autós - 1 lemez / ● 1869 - strati - 3 lemez / ● 3D Construction Set - szerk. - 1 lemez / ● 3D World Boxing - sport - 1 lemez / ● 3D World Tennis - sport - 1 lemez / ● 4 Crystals of Tran. Id. The 4 Crystals... / ● 688 Attack Submarine - szim. - 1 lemez / ● 7 UP Spot - táblás - 1 lemez / ● A-10 Mission Disc - küldetéslemez - 1 lemez / ● A-10 Tank Killer - szim. 1MB - 1 lemez / ● A-Train - strat. - 2 lemez / ● A-Train Constr.Set - szerk. - 2 lemez / ● A320 Airbus - szimuláció - 2 lemez / ● Ace Mine No.1. - Boulder Dash-szerű - 1 lemez / ● Action Service - akció - 1 lemez / ● Action Station - hajó szim. - 1 lemez / ● Addams Family - akció - 1 lemez / ● Adv. Destroyer Sim. - Hajó szim. - 1 lemez / ● Adv. Tact. Fighter - rep.g. löv. - 1 lemez / ● Advanced Ski Simul. - sí szim. - 1 lemez / ● Adventure C.Set - kal.j.készítő - 1 lemez / ● Air Bucks - Strati - 2 lemez / ● Air Force Commander - strati - 1 lemez / ● Air Supply - rep.g. löv. - 1 lemez / ● Air Support - strat. - 2 lemez / ● Air Warrior - akció - 3 lemez / ● Airborne Ranger - akció - 1 lemez / ● Airport - repülőter szim. - 1 lemez / ● Alfred Chicken - máskálós - 1 lemez / ● Alien Breed - akció - 2 lemez / ● Alien Breed Spec. Edition - akció - 2 lemez / ● Alien Breed II. - ügyességi - 3 lemez / ● Alien Hunter - akció - 1 lemez / ● Alien III. - akció - 1 lemez / ● Alien III. 100% - akció - 2 lemez / ● Alien Legion - akció - 1 lemez / ● Alpha Waves - ügyességi - 1 lemez / ● Ambermoon - kal. - 10 lemez / ● American Civil War - strati - 2 lemez / ● American Gladiator - Akció - 2 lemez / ● Amiga Boulder Dash - máskálós - 1 lemez / ● Amigoids - lövöldözős - 2 lemez / ● Ancient Art War In Skies - strat. - 4 lemez / ● Android Arcade - akció - 1 lemez / ● Angel Nieta Pole - motorverseny - 1 lemez / ● Another World - akció - 2 lemez / ● Anstoss - foci - 5 lemez / ● Apache - helikopteres - 1 lemez / ● Apocalypse - helikopteres - 3 lemez / ● Aquatic Games - állatok olimpiája - 1 lemez / ● Aquaventura - Akció - 1 lemez / ● Aquaventura - akció - 1 lemez / ● Arabian Nights - máskálós - 2 lemez / ● Archipelagos - úrhajós máskálós - 1 lemez / ● Arena - akció - 1 lemez / ● Armada - hajós kal.játék - 1 lemez / ● Armour Geddon - akció - 2 lemez / ● Armour Geddon II. - akció - 2 lemez / ● Ashes of Empire - strat.i - 3 lemez / ● Assassin - akció - 2 lemez / ● Aster-x - akció - 1 lemez / ● Asteroidea - lövöldözős - 1 lemez / ● Astro Marine Corp. - akciójáték - 2 lemez / ● Atlantida - ügyességi - 1 lemez / ● Atomic - logikai - 1 lemez / ● Atomic Robokid - lövöldözős - 2 lemez / ● Attaq of London - 3D akció - 1 lemez / ● Aunt Artie Adventure - bányajáték - 1 lemez / ● AV 8B Harrier Assault - szimuláció - 2 lemez / ● Axels Magic Hammers - máskálós - 1 lemez / ● Aztec Challenge - akció - 1 lemez / ● B17 Flying Fortress - rep.gép szim. - 3 lemez / ● Baby Joe - akció - 1 lemez / ● Back to the Future - vegyes ügyességi - 1 lemez / ● Back to the Future 2 - mint az előző - 1 lemez / ● Back to the Future 3 - mint az előzők - 2 lemez / ● Backgammon - táblás - 1 lemez / ● Backgammon DeLuxe - logikai - 1 lemez / ● Bad Company - kal.játék - 1 lemez / ● Badlands - autós - 1 lemez / ● Balance of Power - strat. - 1 lemez / ● Balkan Conflict - strat. - 2 lemez / ● Ball Game Id. The Ball Game... / ● Ballistic Diplomacy - strat. - 2 lemez / ● Ballyhoo - téli játékok - 1 lemez / ● Bandit Id. The Bandit... / ● Bang - arkanoid - 1 lemez / ● Banzy - lövöldözős - 2 lemez / ● Bar Games - bányajáték - 2 lemez / ● Barbarian - harci - 1 lemez / ● Bard's Tale 3 - fantasy - 2 lemez / ● Bard's Tale - kal. - 2 lemez / ● Bard's Tale II. - kal. - 2 lemez / ● Bard's Tale III. Constr. Kit. - szerk. - 3 lemez / ● Bargon Attack - kal. - 4 lemez / ● Bargon Attack - kal. - 4 lemez / ● Barney Bear - oktató program - 2 lemez / ● Barney Mouse - bányajáték - 1 lemez / ● Basic Compiler - basic fordítóprogram - 1 lemez / ● Basket Manager - kosárlabda - 1 lemez / ● Bat II. - kal. - 5 lemez / ● Batman - lövöldözős - 1 lemez / ● Batman the Movie - vegyes - 2 lemez / ● Batman Returns - akció - 2 lemez / ● Battle Bound - akció - 1 lemez / ● Battle Cars II. - akció - 1 lemez / ● Battle Chess - kosztümös sakk - 1 lemez / ● Battle Command - 3D harcokocsis - 1 lemez / ● Battle Isle - strati - 2 lemez / ● Battle Isle II. - strat. - 2 lemez / ● Battle Masters - szöveges - 1 lemez / ● Battle of Britain - strati - 2 lemez / ● Battle of Britain Miss. Disc - 1 lemez / ● Battle Squadron - lövöldözős - 1 lemez / ● Battle Wolley - lövöldözős - 1 lemez / ● Battlehawks 1942 - szimuláció - 2 lemez / ● Battlements - Máskálós - 1 lemez / ● Battleship - torpedó - 1 lemez / ● Beach Volleyball - tengerparti röplabda - 1 lemez / ● Beast Lord - máskálós - 2 lemez / ● Beavers - máskálós - 3 lemez / ● Bedroom Olympia - szejajáték - 1 lemez / ● Best of the Best - karate - 2 lemez / ● Betrayal - strati - 2 lemez / ● Beyond the Palace - gyűjtögetős - 1 lemez / ● Bi-Fi - akció - 1 lemez / ● Big Business II. - Strati - 1 lemez / ● Big Nose - akció - 1 lemez / ● Big Sea - kereskedő (angol) - 4 lemez / ● Bill & Ted's Excellent Adv. - kal. - 1 lemez / ● Bill's Tomato Game - logikai - 2 lemez / ● Billiard - billiárd - 1 lemez / ● Billiard Simulator - billiárd szim. - 1 lemez / ● Billiard Simulator 2. - billiárd - 1 lemez / ● Billy the Kid - akció - 3 lemez / ● Binary - akció - 1 lemez / ● Bingo - társasjáték - 1 lemez / ● Birds of Prey - szim. - 2 lemez / ● Black Buster - Logikai - 1 lemez / ● Blade of Steel - jéghoki - 1 lemez / ● Blazing Thunder - lövöldözős - 1 lemez / ● Blinkys Scary School - máskálós - 1 lemez / ● Blob - ügyességi - 1 lemez / ● Block Out - térbeli Tetris - 1 lemez / ● Blox - Tetris - 1 lemez / ● Blue Angel 69 - logikai - 1 lemez / ● Board Games - háromféle táblás játék - 1 lemez / ● Bobo - ügyességi (ablak le) - 1 lemez / ● Body Blovs - akció - 4 lemez / ● Bolls & Pipes - logikai játék - 1 lemez / ● Bonanza Brothers - Máskálós - 1 lemez / ● Bond Mine V. - Boulder Dash - 1 lemez / ● Book of Songs - zenedemo - 2 lemez / ● Boppin' - Logikai - 1 lemez / ● Boris Valley Show - gyönyörű képek - 1 lemez / ● Borobodur - Kal. - 3 lemez / ● Bouncing Ball - akció - 1 lemez / ● Breach 2 - társasjáték - 1 lemez / ● Brigade Commander - kommandós - 2 lemez / ● Brutal Sport Football - foci - 2 lemez / ● Bubble Bobble - ügyességi játék - 1 lemez / ● Buck Rogers - szerepjáték - 3 lemez / ● Budbrain Demo - Demo - 2 lemez / ● Budbrain Megademo 2. - demo - 1 lemez / ● Budokan - küzdősportok - 2 lemez / ● Buffalo Bill W.W.R.S - westernsportok - 2 lemez / ● Bug Bash - gyűjtögetős - 1 lemez / ● Builderland - szerk. - 1 lemez / ● Bump'n Burn - autós - 1 lemez / ● Bundesliga 3000 - focimanager - 2 lemez / ● Bunny Bricks - arkanoid - 1 lemez / ● Burgerman - akció - 1 lemez / ● Burning Rubber - autós - 4 lemez / ● Burntime - strat. - 3 lemez / ● C64 Emulator - emulátor - 1 lemez / ● Cabal - lövöldözős - 1 lemez / ● Cadaver - kal.játék - 2 lemez / ● Cadaver data - Pay off - ügyességi - 1 lemez / ● Cadaver - ügyességi - 2 lemez / ● Caesar - strat. - 1 lemez / ● Cafe des Globe - logikai - 1 lemez / ● California Games 2. - sport - 2 lemez / ● Calippo - Máskálós - 1 lemez / ● Campaign - strati - 2 lemez / ● Campaign II. - strat. - 2 lemez / ● Canton - akció - 3 lemez / ● Capone - lövöldözős - 1 lemez / ● Captain Jack - Demo - 1 lemez / ● Captain Planet - akció - 1 lemez / ● Captive - kal. - 1 lemez / ● Card Games - kártya - 1 lemez / ● Cardinal of the Kremlin - akció - 1 lemez / ● Carl Luis Ch. Id. The Carl... / ● Carnage - autós - 1 lemez / ● Carrier Command - strati - 1 lemez / ● Carthage - strati - 2 lemez / ● Cash - akció - 1 lemez / ● Casino 3000 - félkarú rabló - 1 lemez / ● Castle Master - máskálós - 1 lemez / ● Cattivik - akció - 2 lemez / ● Centurion - kal. - 2 lemez / ● Ch.Ship Manager - focimanager - 2 lemez / ● Ch.ship of Europe - Foci - 1 lemez / ● Chambers of Shaolin - karate - 1 lemez / ● Champ - box - 1 lemez / ● Champions of Kryn - RPG - 3 lemez / ● Champions of the Ray - kal. - 2 lemez / ● Championship Man. - Foci - 2 lemez / ● Championship Manager'93 - focimanager - 3 lemez / ● Chaos - zenedemo - 2 lemez / ● Chaos Engine - akció - 2 lemez / ● Chaos Engine - akció - 2 lemez / ● Charge - akció - 1 lemez / ● Chariots of Wrath - vegyes - 1 lemez / ● Charlie Chimp - akció - 2 lemez / ● Chase HQ 2 - autós - 2 lemez / ● Chessmaster - sakk - 1 lemez / ● Chessmaster 2000 - sakk - 1 lemez / ● Chessmaster 2100 - sakk - 2 lemez (1 MB) / ● China Karate - karate - 1 lemez / ● Chips Challenge - akció - 1 lemez / ● Chubby Cristle - gyűjtögetős - 1 lemez / ● Chuck Rock - máskálós - 1 lemez / ● Chuck Rock 2. - máskálós - 2 lemez / ● Chuck Yeager'S FLIGHT TRAINER - rep.g. szim. - 1 lemez / ● Civilization - Strati - 4 lemez / ● Civilization V855.05 - update lemez - 1 lemez / ● Glever & Smart - máskálós - 1 lemez / ● Clou - kal. - 4 lemez / ● Cloud Kingdom - ügyességi - 1 lemez / ● Clown-o-Mania - ügyességi - 1 lemez / ● Codename Iceman - kal.játék - 6 lemez / ● Colonel Bequest - kal.játék - 5 lemez / ● Colorado - máskálós - 1 lemez / ● Colorix - logikai - 1 lemez / ● Colossus Bridge - bridge - 1 lemez / ● Coma Demo Pack - demo - 1 lemez / ● Combat Air Patrol - rep.gép.szim. - 3 lemez / ● Compute a Race V5.2 - strati - 1 lemez / ● Conan the Chimerian - verekedős - 4 lemez / ● Conflict - strat. - 1 lemez / ● Conflict Europa - strat. - 1 lemez / ● Conflict Middle East - strat. - 1 lemez / ● Conflict Over Bosnia - strat. - 2 lemez / ● Conqueror - harcokocsis strat. - 1 lemez / ● Conquest & Dominion - strat. - 1 lemez / ● Conquest in Japan - strati - 2 lemez / ● Cool Croc Twins - Máskálós - 1 lemez / ● Cool World - akció - 2 lemez / ● Cougar Force - máskálós - 2 lemez / ● Course of Ra - logikai - 1 lemez / ● Covert Action - kal. - 3 lemez / ● Cow Wars - akció - 1 lemez / ● Crack - Máskálós - 1 lemez / ● Crack Down - máskálós - 2 lemez / ● Crazy - zenedemo - 1 lemez / ● Crazy Cars 2 - autós - 1 lemez / ● Crazy Cars III. - autós - 2 lemez / ● Creatures - máskálós - 2 lemez / ● Creepy - gyűjtögetős - 1 lemez / ● Cricket - baseball szim. - 1 lemez / ● Crillion - ügyességi - 1 lemez / ● Crime Time - kal. - 2 lemez / ● Crime Wawe - akció - 2 lemez / ● Crossbow - kal.játék - 1 lemez / ● Crossword Constr.Kit - rejtélykészítő - 1 lemez / ● Crystal Hammer'93 - arkanoid - 1 lemez / ● Cube-X - Logikai - 1 lemez / ● Cubix - logikai - 1 lemez / ● Curse of Enchantia - kal. - 4 lemez / ● Curse of the Azure Bonds - kal. - 2 lemez / ● Curse of the Dragon - logikai - 1 lemez / ● Cyber Empire - kal. - 2 lemez / ● Cyber Zerk (1 MB) - akció - 2 lemez / ● Cyberball - rugby - 1 lemez / ● Cyberpunks - máskálós - 1 lemez / ● Cyberzark - akció - 2 lemez / ● Cyclosm Id. The Cyclosm... / ● Cytron - akció - 2 lemez / ● D-Day - strati - 4 lemez / ● Dalek Attack - akció - 2 lemez / ● Damocles - 3D kal.játék - 1 lemez / ● Damocles Mission d. - küldetéslemez - 1 lemez / ● Dancing With Eggs - akció - 1 lemez / ● Danger Castle - bányajáték - 1 lemez / ● Dark Queen of Kryn - kal. - 3 lemez / ● Darkman - kal. - 1 lemez / ● Darkseed - kal. - 7 lemez / ● Das Boot - rombolószim. - 2 lemez / ● Das Schwarze Auge - kal. - 8 lemez / ● Days of Thunder - autós körverseny - 1 lemez / ● De Ja Vu 2. - kal. - 2 lemez / ● Death Knights of Kryn - kal. - 2 lemez / ● Death Trap - máskálós - 1 lemez / ● Deathbringer from Space - úrhajós - 1 lemez / ● Deep Core - akció - 3 lemez / ● Defender of the Crown - strat. - 2 lemez / ● Deluxe Paint - rajzprogram - 1 lemez / ● Demmine - akció - 2 lemez / ● Demmine IV. - akció - 1 lemez / ● Demo Collection - 5 demo / ● Denver - akció - 1 lemez / ● Desert Strike - helikopteres - 3 lemez / ● Destroyer - hadihajó szim. - 1 lemez / ● Deuterons - úrhajós akció - 2 lemez / ● Diabolik - akció - 1 lemez / ● Diabolik 6. - akció - 1 lemez / ● Diabolik 8. - akció - 1 lemez / ● Diabolik 9. - akció - 1 lemez / ● Diabolik VII. - akció - 1 lemez / ● Dick Tracy - akciójáték - 1 lemez / ● Dick Tracy Adventure - kal. - 3 lemez / ● Die Hard 2. - akció - 1 lemez / ● Diego Maradona's F.Manager - focimanager - 1 lemez / ● Digi Paint - rajzprogram - 1 lemez / ● Dimo's Quest - ügyességi - 1 lemez / ● Dynasty Wars - máskálós - 1 lemez / ● Dino Wars - verekedős - 2 lemez / ● Dionysos Demo - Demo - 1 lemez / ● Diplomacy III. - strat. - 1 lemez / ● Disc - ügyességi (sport?) - 1 lemez / ● Discovery - strat. - 1 lemez / ● Discovery - úrhajós - 1 lemez / ● Disney Animation St. - animátor 1MB - 3 lemez / ● Disposable Hero - akció - 3 lemez / ● Dithel in Space - ügyességi - 3 lemez / ● Dizzy 1 - máskálós - 1 lemez / ● Dizzy 3 - mint az előbb - 1 lemez / ● Dizzy's Crystal Kingdom - akció - 2 lemez / ● Doofight - rep.gép.szim. - 3 lemez / ● Dogs of War - lövöldözős játék - 1 lemez / ● Domingo - logikai - 1 lemez / ● Dominion - strati - 4 lemez / ● Don Manolo - Pac Man - 1 lemez / ● Donk - akció - 3 lemez / ● Doodlebug - akció - 1 lemez / ● Downhill Challenge - sí-akrobatika - 1 lemez / ● Dr. Fruit - ügyességi - 1 lemez / ● Dr. Mario - Logikai - 1 lemez / ● Dragon Breed - lövöldözős - 1 lemez / ● Dragon Cave - Dungeon Master - 1 lemez / ● Dragon Spirit - lövöldözős - 1 lemez / ● Dragon Strike - harci - 2 lemez / ● Dragon Tiles - Ügyességi - 1 lemez / ● Dragon Wars - kal.játék - 2 lemez / ● Dragon's Kingdom - 1 lemez / ● Dragon's Lair III. - akció - 8 lemez / ● Drakhen - fantasy - 2 lemez / ● Drednoughts V1.1 - strati - 1 lemez / ● Dribbling - foci - 1 lemez / ● Duck Tales - kal. - 2 lemez / ● Dune - kal. - 3 lemez / ● Dune 2. - strat. - 6 lemez / ● Dungeon Flipper - szimuláció - 1 lemez / ● Dungeon Master - RPG - 1 lemez / ● Dylan Dog III. - akció - 1 lemez / ● Dylan Dog IV. - akció - 1 lemez / ● Dylan Dog Through the G. - akció - 3 lemez / ● Dynatech - strati - 1 lemez / ● Dyter 07 - lövöldözős - 1 lemez / ● E-Motion - ügyességi - 1 lemez / ● Eastern E. Dizzy - máskálós - 1 lemez / ● Ebonstar - úrhajós lövöldözős - 1 lemez / ● Eco Phantoms - ügyességi - 2 lemez / ● Edd the Duck - ügyességi - 1 lemez / ● Edd the Duck II. - ügyességi - 1 lemez / ● Egginator - akció - 2 lemez / ● Eishockey Manager - 1 lemez / ● Elephant Antics - gyűjtögetős - 1 lemez / ● Elevation - akció - 1 lemez / ● ELF - máskálós - 2 lemez / ● ELITE - úrhajós-kereskedő - 1 lemez / ● Elite 2/Frontier - úrhajós - 1 lemez / ● Elvira - kal.játék - 5 lemez / ● Elvira Arcade - akció - 2 lemez / ● Elvira II. - kal. - 7 lemez / ● Emerald Mine editor - szerk. - 2 lemez / ● Emyln H.Arcade Quiz - kérdezz-felelek - 1 lemez / ● Emyln H.Int Soccerl - foci - 1 lemez / ● Empire - strati - 1 lemez / ● Encounter - ügyességi - 1 lemez / ● Endless

Melodius - zenedemo - 2 lemez / Enterprise - lövöldözős - 1 lemez / Entity - akció - 4 lemez / EPIC - Űrhajós - 3 lemez / Erben des Throns - kal - 3 lemez / Erik - Mászkalós - 1 lemez / Escape f.t.Planet... - mázskálós - 1 lemez / Escape From Tharkan - rep.g.falrontó - 1 lemez / Eskimo Games - téli játékok - 1 lemez / España, The Games'92 - sport - 4 lemez / Eur. Champ. 1992 - Foci - 2 lemez / European - oktatóprogram - 1 lemez / European Champions - 2 lemez / European Football Ch. - Foci - 1 lemez / European Space Sim. - űrbázis szim. - 1 lemez / European Super L. - foci menedzser - 1 lemez / Everton FC - foci menedzser - 1 lemez / Exocet - lövöldözős - 1 lemez / EXODUS 3010 - űrhajós - 2 lemez / Exterminator - ügyességi - 1 lemez / Exxon - logikai - 1 lemez / Eye of the Beholder - kal. - 4 lemez / Eye of the Beholder II. - kal. - 4 lemez / Eye of the Storm - akció - 2 lemez / Eye-Borg - ügyességi - 1 lemez / Eyes of Horus - mázskálós - 1 lemez / F-15 Strike Eagle 2 - rep.gép.szim. - 2 lemez / F-16 Combat Pilot - rep.g. szim. - 1 lemez / F-19 Stealth Fighter - repülő.szim. - 2 lemez / F-29 Retaliator - rep.gép szim. - 1 lemez / F117A Stealth Fighter - rep.g.szim. - 3 lemez / F/A 18 Interceptor - szimuláció - 1 lemez / Face Off Hockey - jégkorong - 1 lemez / Falcon - repülő.szim. - 2 lemez / Falcon Miss.D.1-2. - adatlemez - 1 lemez / Fallen Empire (1 MB) - strat. - 4 lemez / Familien Duell - Társasjáték (német) - 1 lemez / Fantastic Dizzy - ügyességi - 2 lemez / Farglagning Av Kartan - logikai - 1 lemez / Fast Food - gyűjtögetős - 1 lemez / Fast Lane - autós - 1 lemez / Fate - Gates of Dawn - Kal. - 3 lemez / Fernandez Must Die - mázskálós-lövöldözős - 1 lemez / Ferrari Formula One - autós - 1 lemez / Fiendys Freddy's... - ügyességi - 3 lemez / Fighter B. mission d. - küldetés lemez - 1 lemez / Fighter Bomber - repülő.szim. - 2 lemez / Fighter Bomber - szim. - 2 lemez / Fighter Bomber datadisk - küldetés - 1 lemez / Fighter Duell Pro. - rep.gép.szim. - 3 lemez / Fighting for Rome - strat.i játék - 1 lemez / Final Battle Id. The Final Battle... / Final Day Id. The Final Day... / Final Fight - akció - 2 lemez / Fire & Brimstone - mázskálós - 1 lemez / Fire & Forget - autós lövöldözős - 1 lemez / Fire & Ice - Mászkalós - 2 lemez / Fire - lövöldözős - 1 lemez / Fire Force - akció - 2 lemez / Firefighter - Akció - 1 lemez / Firefox - akció - 2 lemez / Firehawk - helikopteres - 1 lemez / Firepower - lövöldözős - 1 lemez / Firestar - akció - 1 lemez / Fish! - kal. - 1 lemez / Flashback - akció - 4 lemez / Flashback - akció - 4 lemez / Flies-Attack On Earth - kal. - 4 lemez / Flight of the Intruder - rep.gép.szim. - 2 lemez / Flimbo s quest - gyűjtögetős - 1 lemez / Flood - gyűjtögetős - 1 lemez / Floor 13 - Nyomozós - 2 lemez / Fly Fighter - mázskálós-lövöldözős - 1 lemez / Fly Harder - akció - 2 lemez / Football Manager - foci menedzser - 1 lemez / Football Tactician II. - foci - 2 lemez / Forma 1 GP - autóvers. - 1 lemez / Formula 1 3D - autós - 1 lemez / Formula 1 GPC - Autós - 4 lemez / Frankenstein - akció - 1 lemez / Freddy Hardest I.S.M. - verekedős - 1 lemez / Frenetic - akció - 1 lemez / Fruit Mania - gyűjtögetős - 1 lemez / Fruit Simulator - akció - 1 lemez / Full Metal Planet - űrjáték - 1 lemez / Fullspeed - autós - 1 lemez / Funky Trax - zenedemo - 1 lemez / Future Bike Sim. - motorverseny - 1 lemez / Future Wars - kal.játék - 2 lemez / G-LOC 100% - Repülő akció - 1 lemez / G.B. Air Rally - kaszkadőr - 1 lemez / Galactic - Lövöldözős - 1 lemez / Galaxy Force 2 - lövöldözős játék - 1 lemez / Galdregon's Domain - kal. - 2 lemez / Game of Life - strat.i - 1 lemez / Garfield Winters T. - ügyességi - 1 lemez / Garry Lineker Hot S. - foci - 1 lemez / Gateway Id. The Gateway... / Gateway to the Savage Fr. - kal. - 3 lemez / Gazza II. - sport - 1 lemez / Gee Bee Air Rally - szimuláció - 1 lemez / Geisha - kal. - 1 lemez / Genesia - strat. - 3 lemez / Genghis Khan - strat.i - 2 lemez / Genix - logikai játék - 1 lemez / Ghost - Demo - 1 lemez / Ghostbusters 2 - ügyességi - 2 lemez / Giana Sisters - mázskálós - 1 lemez / Gitarre - zeneprg. - 2 lemez / Glitch Demo - Demo - 1 lemez / Global Effect - Strat.i - 3 lemez / Global Gladiators (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / Globulus - ügyességi 1MB - 1 lemez / Go Amiga - nyilvántartó program - 1 lemez / Go Moku - táblás - 1 lemez / Go Player - GO játék - 1 lemez / Goal! - sport - 2 lemez / Goblins - kal. - 3 lemez / Goblins 2. - kal. - 3 lemez / Goblins 3. - mázskálós - 6 lemez / Gods V.16 - Akció - 2 lemez / Gold of the Americas - strat. - 1 lemez / Gold of the Aztecs - kal.játék - 2 lemez / Golden Axe - mázskálós-verekezős - 1 lemez / Goliath - logikai - 1 lemez / Gonzo Games - akció - 1 lemez / Goofy Express - játékos oktatóprogram - 1 lemez / Gordian Tomb - kal. - 1 lemez / Graham Taylor Soccer - foci - 2 lemez / Grand National - lóversenyprogram - 2 lemez / Grand Prix 500 - motorverseny - 2 lemez / Grand Prix Circuit - autós - 1 lemez / Gravity Force II. - akció - 1 lemez / Great Courts 2 - tenisz - 1 lemez / Gremlins 2 - mázskálós - 1 lemez / Gunboat - szim. 1MB - 2 lemez / Gunship - helikopter-szim. - 1 lemez / Gunship 2000 - szimuláció - 4 lemez / Guy Roux - focimanager - 2 lemez / Guy Spy - akció - 5 lemez / Haeger - Kal. (német) - 3 lemez / Halls of Montezuma - kal. - 2 lemez / Hammerfist - akció - 1 lemez / Hannibal (1 MB) - strat. - 4 lemez / Hanse - strat. - 1 lemez / Happy Poker Prof. - kártya - 1 lemez / Hard Drivin - 3D autós - 1 lemez / Hard Drivin 2 - folytatás... - 1 lemez / Hard n Heavy - gyűjtögetős - 1 lemez / Harpoon Data Disc 2. - 1 lemez / Harrier Assassin - akció - 2 lemez / HAWK - akció - 1 lemez / Hawkeye - mázskálós-lövöldözős - 1 lemez / Heart of China - kal. - 9 lemez / Herevith th The Clues - Nyomozás - 2 lemez / Hero Quest - kal. - 1 lemez / Hero's Quest - kal. - 4 lemez / Heroes of the Lance - kal. - 2 lemez / Hexuma - kal. - 5 lemez / Highway Patrol - autós - 1 lemez / Hill Street Blues - rendőrség "szim." - 1 lemez / Hired Guns - akció - 6 lemez / History Line 1914-1918. - strat. - 7 lemez / Hockey Liga Sim. - jégohki menedzser - 1 lemez / Hollywood Poker Pro - poker - 2 lemez / Home Alone - akció - 2 lemez / Hong Kong Phooey - mázskálós - 1 lemez / Hook - Kal. - 4 lemez / Hostages - akció - 1 lemez / House of Flux - űrhajós "gyűjtögetős" - 1 lemez / Howzat One Day Cricket - sport - 5 lemez / Hoyle III. - szimuláció - 2 lemez / Hudson Hawk - akció - 2 lemez / Hugo II. - akció - 5 lemez / Hugo - akció - 3 lemez / Human Race - akció - 3 lemez / Humans - akció - 3 lemez / Humans Id. The Humans... / Hunt for Red October - mint a film - 1 lemez / Hunter III. - Mászkalós - 1 lemez / Hurricana - szánverseny - 1 lemez / Hybris - lövöldözős - 1 lemez / Hydra - motorcsónak - 2 lemez / I Ludicrus - harci - 1 lemez / I Play - 3D-s foci - 1 lemez / Ian Botham's Cricket - Krikett - 2 lemez / IBM Emulator - Ami a neve... - 1 lemez / Ice Hockey Manager - jégohkimanager - 1 lemez / Ice Runner - bányajáték - 1 lemez / Ikari Warriors - harci - 1 lemez / Ilyad - lövöldözős játék - 1 lemez / Immortal - kal.játék - 2 lemez / Impossamole - bányajáték - 1 lemez / Indiana J. A.T.L.C. - kal.játék - 1 lemez / Indianapolis 500 - autós körverseny - 1 lemez / Indy 3 Adventure - kal. - 3 lemez / Indy IV. Fate of Atl. - akció-kal. - 11 lemez / Indy IV.Arcade - akció - 1 lemez / Infestation - vektoros űrjáték - 1 lemez / Innocent Until Caught - kal. - 10 lemez / Int. 3D Soccer - 3D-s foci - 1 lemez / Int. Karate - karateprogram - 1 lemez / Int. Soccer Chall. - 3D-s - 1 lemez / Interceptor - rep.g. szim. - 1 lemez / Interlock - Lövöldözős - 1 lemez / Intern. 3D Tennis - 3D-s tenisz - 1 lemez / Intern.Ice Hockey - jégohki - 1 lemez / International Rugby Challenge - sport - 1 lemez / International Truck Racing - kamionverseny - 1 lemez / Interphaser - 3D-s űrhajós - 1 lemez / Invaders 2. - Lövöldözős - 1 lemez / Invest - pénzügyi - 2 lemez / Iron-Light Cycles - Ügyességi - 1 lemez / Iron Tracker - motorverseny - 1 lemez / Ironlord - kal.játék - 2 lemez / Ishar - kal. - 2 lemez / Ishar II. - kal. - 3 lemez / Ishido - logikai játék - 1 lemez / Italy 90 2 - fociprogram - 1 lemez / Italy 90 World Cup - fociprogram - 1 lemez / Ivan Ironman Off R. - autókrossz - 1 lemez / Ivanhoe - mázskálós - 1 lemez / Jaguar XJ 22C - Autós - 2 lemez / Jaguar XJ Data - Új pályák - 1 lemez / James Pond - gyűjtögetős - 1 lemez / James Pond II. - akció - 1 lemez / Jaws - akció - 1 lemez / Jet Strike - repülő - 2 lemez / Jig Show Puzzle - puzzle - 1 lemez / Joan of Arc - strat.i - 2 lemez / Joe & Mac Caveman Ninja - akció - 3 lemez / Joker - Zenedemo - 1 lemez / Jonathan - kal. - 10 lemez / Jump n Roll - labdaverseny - 1 lemez / Jump'n Roll - Ügyességi - 1 lemez / Jumping Jack' Son - ügyességi - 1 lemez / Jurassic Park - akció - 5 lemez / Kamikaze - repülő lövöld. - 1 lemez / Karamalz Cup - sport - 1 lemez / Kelly-x - űrhajós - 1 lemez / Kengi - 1 lemez / Kennedy Approach - szimuláció - 1 lemez / Kenny D.Football - foci - 1 lemez / KGB - kal. - 5 lemez / Khalaan - akció - 2 lemez / Kick Box - box - 2 lemez / Kick Off 2 - foci - 1 lemez / Kick off 2. Player Tactics - 1 lemez / Kid Gloves - gyűjtögetős - 1 lemez / Kikugi - táblás - 1 lemez / Killing Cloud - strat. szim. - 2 lemez / Killing Game Show - mázskálós - 1 lemez / Killing Machine - akció - 1 lemez / King s Bounty - kal.játék - 1 lemez / King's Quest I. - Sierra kal. - 4 lemez / King's Quest II. - Sierra kal. - 1 lemez / King's Quest III. - Sierra kal. - 1 lemez / King's Quest IV. - Sierra kal. - 4 lemez / King's Quest V. - Sierra kal. - 8 lemez / Kingdoms of England - strat. - 2 lemez / KLAX - ügyességi - 1 lemez / Knax - ügyességi - 1 lemez / Knight of the Sky - szim. - 2 lemez / Krillian Incident - akció - 1 lemez / La Cormena - Kal. - 3 lemez / Lamborghini - autós - 2 lemez / Larry I. - Sierra kal. - 4 lemez / Larry II. - Sierra kal. - 4 lemez / Larry III. - Sierra kal. - 4 lemez / Larry V. - Sierra kal. - 4 lemez / Last Ninja - akció - 3 lemez / Last Ninja 2 - akció - 1 lemez / Last Ninja 3. - akció - 3 lemez / Leaderboard Golf - golf - 1 lemez / Leatherneck - kommandós - 1 lemez / Leeds United Championship - sport - 2 lemez / Legacy of Sorasil - kal. - 3 lemez / Legend 2. - kal. - 1 lemez / Legend of Kyrandia - kal. - 9 lemez / Legend - kal. - 2 lemez / Legends of Valour - kal. - 4 lemez / Lemmings - ügyességi - 2 lemez / Lemmings II. - ügyességi - 1 lemez / Lemmings Olympiade - ügyességi - 2 lemez / Leonardo - logikai-ügyességi - 1 lemez / Lethal Weapon III. - akció - 1 lemez / Licence to Kill - akció - 1 lemez / Life and Death - akció - 2 lemez / Line - Ügyességi - 1 lemez / Line of Fire - kommandós - 1 lemez / Lionheart - akció - 4 lemez / Lionheart - akció - 4 lemez / Little Beau - 1 lemez / Live Act Demo Disc - 1 lemez / Liverpool - foci - 1 lemez / Locomotion - ügyességi - 1 lemez / Logical - logikai - 1 lemez / Logo 2 - logikai - 2 lemez / Long Lance - szöveges - 1 lemez / Loom - kal.játék - 3 lemez / Lopz - csövezetek építő - 1 lemez / Lord of the Rings - kal. - 3 lemez / Lords o.t.Rising Sun - strat.i - 2 lemez / Lords of Chaos - kal. - 1 lemez / Lords of Doom - kal. - 2 lemez / Lords of Time - kal. - 2 lemez / Lords of War - várfalrontás - 1 lemez / Lorn - akció - 2 lemez / Lost Dutchman Mine - kal. (1MB) - 1 lemez / Lost Patrol - hadi-kal.játék - 2 lemez / Lost Vikings - akció - 2 lemez / Lotus III. Ultimate - autós - 2 lemez / Lotus Turbo Esprit - autós (1MB) - 1 lemez / Lure of the Temptress - kal. - 3 lemez / Lyn Whu s Challenge - logikai - 1 lemez / M.U.D.S. - sportjáték - 2 lemez / M1 Tank Platoon - harckocsi szim. - 1 lemez / Mad Bomber II. - akció - 1 lemez / Mad Professor - ügyességi - 1 lemez / Mad TV - Strat. - 2 lemez / Mages Staff Slide S. - szex-demo - 1 lemez / Magic Ball - flipper - 1 lemez / Magic Fly - űrhajó szim. - 1 lemez / Magic Fly - szimuláció - 1 lemez / Magic J.Basketball - kosárlabda 1MB - 1 lemez / Magic Line - csőrakosgatás - 1 lemez / Magic Serpent - kal. - 1 lemez / Magicland Dizzy - Mászkalós - 1 lemez / Manchester United'94 - foci - 2 lemez / Manchester United Europa - foci - 1 lemez / Maniac Mansion - kal.játék - 2 lemez / Manic Miner - ügyességi - 1 lemez / Master of the Town - csúzi verseny - 1 lemez / Masterdrive - autós - 1 lemez / Matal Law - akció - 1 lemez / Matal Law - akció - 1 lemez / Match of the Day - foci - 2 lemez / Match of the Day - sport - 2 lemez / Maupiti Islands - kal. - 2 lemez / McDonald's Land - akció - 1 lemez / Mech Force - Strat.i - 1 lemez / Meesterbrein - akció - 1 lemez / Mega Disc - felhasználói - 1 lemez / Megaball - akció - 1 lemez / Megafortress - Rep. szim. - 2 lemez / Megaphoenix - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / Megatraveller 2. - kal. - 3 lemez / Megatron - Ügyességi - 1 lemez / Mercenary - kal.játék - 1 lemez / Mercenary II. - akció - 1 lemez / Mercenary III. - akció - 1 lemez / Mercs - akció - 1 lemez / Merv the Merciless - ügyességi - 1 lemez / Metal Masters - robotos-harci - 2 lemez / Mickey Mouse - mázskálós - 1 lemez / Mickey's 1,2,3... - oktató gyerekeknek - 2 lemez / Microbattle - lövöldözős - 1 lemez / Microprose Soccer - foci - 1 lemez / Midnight Resistance - lövöldözős - 1 lemez / Midwinter - strat.i - 1 lemez / Midwinter 2. - strat.i - 3 lemez / Mig 29 Soviet Fighter - szimuláció - 1 lemez / Might & Magic III. - kal. - 6 lemez / Mighty Bomb Jack - mázskálós - 1 lemez / Mika Muusti - logikai - 1 lemez / Millennium 2.2 - űrallomás szim. - 1 lemez / Minigolf Plus - minigolf - 1 lemez / Mission Builder - szerk. - 2 lemez / Misterious World Car - autós - 1 lemez / Monaco - autós - 1 lemez / Monkey Catcher - akció - 1 lemez / Monkey Catcher - akció - 1 lemez / Monkey Catcher - akció - 1 lemez / Moonwalker - mázskálós - 1 lemez / Morph+ - akció - 2 lemez / Mortal Kombat - akció - 3 lemez / Motörhead - akció - 1 lemez / Move'em - akció - 1 lemez / Mozgalmi dalok - digitalizálás - 1 lemez / Mr.Brownstone - akció - 1 lemez / Mr.Heli - helikopteres - 1 lemez / MS DOS 3.3 - IBM DOS lemez - 1 lemez / Mucinu - logikai - 1 lemez / Murder - nyomozós - 1 lemez / Mystical - mázskálós - 1 lemez / Myth 100% - Akció - 3 lemez / NAM - strat. - 2 lemez / Napoleon - strat.i - 1 lemez / Napoleonic (1 MB) - strat. - 1 lemez / Narco Police - akciójáték - 2 lemez / Navy Seals - strat. - 1 lemez / Nebulus - ügyességi - 1 lemez / Neuromancer - kal. - 1 lemez / Never Ending Story 2 - vegyes - 1 lemez / Nevermind - logikai - 1 lemez / New Zealand Story - mázskálós - 1 lemez / Nick Faldo's Ch.Ship Golf - sport - 2 lemez / Nicky Boom - ügyességi - 1 lemez / Nigel Mansail G.P. - autós - 1 lemez / Nightbreed - akciójáték - 2 lemez / Nightshift - logikai (1MB) - 1 lemez / Ninja Rabbit - karate - 1 lemez / Nippon Safes Inc. (1 MB) - kal. - 5 lemez / Nitro Boost Chall. - autós-ügyességi - 1 lemez / No Second Price - motorverseny - 1 lemez / Noddy's Big Adventure - kal. - 3 lemez / North & South - strat.i - 1 lemez / Nuclear War - háborús - 2 lemez / Nucleus - űrhajós lövöldözős - 1 lemez / Oberon 69 - mázskálós - 1 lemez / Octalyser - zenekészítő program - 1 lemez / Odysee - kal. - 4 lemez / Off Road Racer - autó-krossz - 1 lemez / Oh No More Lemmings - akció - 1 lemez / Oil Baron - strat.i - 1 lemez / Oil Imperium - strat.i prg. - 2 lemez / Oil Mania - ügyességi - 2 lemez / Oktogon - logikai - 1 lemez / Omar Sharif Bridge - kártya - 1 lemez / On the Road - kereskedőjáték - 1 lemez / One Step Beyond (1 MB) - logikai - 2 lemez / Onslaught - mázskálós-harci - 1 lemez / Operation Combat - strat.i (1MB) - 1 lemez / Operation Harrier - ügyességi - 1 lemez / Operation Stealth - kal.játék - 3 lemez / Operation Thunderb. - lövöldözős - 2 lemez / Orbit - logikai - 1 lemez / ORG II. - logikai - 1 lemez / Oriental Games - vetélkedő - 1 lemez / Othello Killer - táblás-logikai - 1 lemez / Outlands - shoot em up - 2 lemez / Outrun Europe - autós - 2 lemez / Outzone - akció - 1 lemez / Overload Demo - Demo - 1 lemez / Oxyd - strat.i - 1 lemez / Oxyd II. - akció - 1 lemez / P-47 - lövöldözős - 1 lemez / Page Stream - szerk. (1MB) - 3 lemez / Paladin 2. - kal. - 2 lemez / PANG - ügyességi - 1 lemez / Pang Fun - logikai - 2 lemez / Paperboy - ügyességi - 1 lemez / Paradise Demo - Demo - 1 lemez / Paramax - Mászkalós - 1 lemez / Parcheese - társasjáték - 1 lemez / Passing Shot - tenisz - 1 lemez / Patrizier - strat. - 3 lemez / Penthouse Hot Numbers - logikai - 1 lemez / Penthouse Hot Numbers DeLuxe - logikai - 4 lemez / Perfect General - strat.i - 2 lemez / Perfect General - strat.i - 2 lemez / Perihelion - akció - 5 lemez / Personal Nightmare - akció - 3 lemez / PGA Tour Golf (Uj!!!) - Golf - 2 lemez / PGA Tour Golf - golf - 2 lemez / Pharaos Curse - mázskálós - 1 lemez / Phenomena Demo - 1 lemez / Phobia - lövöldözős - 1 lemez / Pick n Pile - logikai-ügyességi - 1 lemez / Pinball Fantasies - flipper - 4 lemez / Pinball Magic - flipper - 1 lemez / Pinball Wizard - flipper - 1 lemez / Pink Panther - mázskálós - 1 lemez / Pipe Mania - ügyességi - 1 lemez / Pipemaster II. - akció - 1 lemez / Piracy On the High Seas - strat.i - 3 lemez / Pirates - kal.játék - 2 lemez / Pizza Connection - ügyességi - 4 lemez / Plan 9 from Outer Space - kal. - 4 lemez / Planet Simulator - csillagászati - 2 lemez / Plotting - ügyességi - 1 lemez / Plumber Flumber - mázskálós - 1 lemez / Pocket Rockets - motorverseny - 1 lemez / Poing - akció - 1 lemez / Police Quest I. - Sierra kal. - 1 lemez / Police Quest II. - Sierra kal. - 3 lemez / Police Quest III. - Sierra kal. - 5 lemez / Poo Poo Dreams - ügyességi - 1 lemez / Pool of Radianc - kal. - 2 lemez / Pools of Darkness - kal. - 3

lemez / Popeye 2. - Mászkalós lemez / Populou - strat. - 1 lemez / Populou Data 2 - pályalemez - 1 lemez / Populous II. 512KB. - strat. - 1 lemez / Ports of Call - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / Postman Pat - ügyességi - 1 lemez / Postman Pat III. - akció - 1 lemez / POW - kommandós - 1 lemez / Power Id. The Power... / Power Drift - autós - 2 lemez / Power Styx - bekerítős - 1 lemez / Powerboat USA - hajó szim. - 1 lemez / Powermonger - strat. - 1 lemez / PP Hammer - logikai - 1 lemez / Predator 2. - akció - 2 lemez / Prehistoric Tale - bányajáték - 1 lemez / Prehistorik - mázkálós - 1 lemez / Premier League Camp - foci - 2 lemez / Premiere - akció - 3 lemez / Premiere Manager - focimanager - 2 lemez / Prince of Persia - labirintusjáték - 1 lemez / Pro Poker - kártya - 1 lemez / Pro Tennis - tenisz - 1 lemez / Proflight - akció - 1 lemez / Psychoblast - akció - 1 lemez / Pub Trivia - kérdezz-felelek - 1 lemez / Puffy s Saga - gyűjtögetős - 1 lemez / Puggsy - mázkálós - 4 lemez / Punisher - shoot'em up - 1 lemez / Pushover - Logikai - 2 lemez / Puzzle - összerakós - 1 lemez / Puzznik - ügyességi - 1 lemez / Quicksilva Pinball - flipperek - 1 lemez / R-Type - akció - 1 lemez / R-Type 2. - akció - 1 lemez / Race Drivin' - Autós - 1 lemez / Radio C. Racer - 1 lemez / Raffles - kal. - 1 lemez / Ragnarök - strat. - 2 lemez / Railroad Tycoon - strat. - 2 lemez / Rainbow Warriors - harci - 2 lemez / Rally Cross Chall. - ügyességi - 1 lemez / Rambo 3 - mázkálós - 1 lemez / Ramify - logikai - 1 lemez / Rampart - strat. - 1 lemez / Rasterbike - bekerítős - 1 lemez / Rat Trap - mázkálós - 2 lemez / Rave Vision - Demo - 1 lemez / RBI Baseball 2. - 1 lemez / Reach for the Skies szimuláció - 3 lemez / Real Sports Boxing - sport - 1 lemez / Realms - strat. - 2 lemez / Rebellion - akció - 1 lemez / Recovery - lövöldözős - 1 lemez / Rectangle - logikai - 2 lemez / Red Baron - szimuláció - 3 lemez / Red Heat - verekedős - 1 lemez / Red Zone - motorverseny - 2 lemez / Regent - strat. - 4 lemez / Renegade 3 - verekedős - 1 lemez / Renegade Legion Interceptor - 1 lemez / Renner - akció - 1 lemez / Rescue - helikopteres - 1 lemez / Resolution 101 - 3D-s akció - 1 lemez / Resoning With Trolls - kal. - 1 lemez / Retaliator - repülő.szim. - 2 lemez / Return of Medusa 2. - 1 lemez / Return of the Jedi - ügyességi - 1 lemez / Rick Dangerous - mázkálós - 1 lemez / Rick Dangerous 2 - mázkálós - 1 lemez / Ricky Woods - akció - 2 lemez / Right Way - mázkálós - 1 lemez / Roach Motel - akció - 1 lemez / Robin Hood - akció - 1 lemez / Robocop - akció - 1 lemez / Robocop 2 - akció - 2 lemez / Rock n Roll - gyűjtögetős - 1 lemez / Rocket Ranger - kal. akció - 2 lemez / Rodland - akció - 1 lemez / Roll Or Die - olimpia - 2 lemez / Rollerpede+ - Mázkálós - 1 lemez / Rolling Bob - akció - 1 lemez / Rolling Rolly - 1 lemez / Rolling Thunder - mázkálós - 1 lemez / ROME AD'92 - strat. i. - 4 lemez / Roulette - rulett - 1 lemez / Ruff & Reddy - ügyességi - 1 lemez / Rules of Engagement - kal. - 2 lemez / Rules of Engagement 2. - strat. - 4 lemez / Run the Gauntlet - sport - 2 lemez / Running Man - akció - 2 lemez / RVF Honda - motorverseny - 1 lemez / S.D.I. - szim. - 1 lemez / Sabre Team - strat. - 2 lemez / Santa's Christmas Capers - akció - 1 lemez / Sarakon - táblás logikai - 1 lemez / Satan - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / Saten-on - Ügyességi - 1 lemez / Schelober's Quest Babe - kal. - 4 lemez / SCL Negro - akció - 1 lemez / Scribble - szövegszerk. - 1 lemez / Secret of Monkey I. - kal.játék (1MB) - 4 lemez / Secret of the Silver Blades - 2 lemez / Sensible Soccer - Foci - 2 lemez / Set Strike Junior - 1 lemez / Seven G. of Jambala - mázkálós - 1 lemez / Seven Tiles - úrfoci - 1 lemez / Settlers - strat. - 3 lemez / Sex Olympics - szex-kal.játék - 2 lemez / Sex Tetris - tetris - 1 lemez / Shadow Dancer - akció - 1 lemez / Shadow of the Beast III. - akció - 2 lemez / Shadow Warriors - harci - 2 lemez / Shadowworld - kal. - 2 lemez / Shanghai - logikai - 1 lemez / Shanghai '94 - logikai - 1 lemez / Sherman M4 - strat. akció - 1 lemez / Shinobi - karate - 1 lemez / Short Grey - kal. - 5 lemez / Shufflepuck Caffé - asztali ütögetős - 1 lemez / Sidewinder - lövöldözős - 1 lemez / Silent Service 2. - szimuláció - 2 lemez / Silent Service - szimuláció - 1 lemez / Silkworm - lövöldözős - 1 lemez / Silkworm IV - lövöldözős - 1 lemez / Silly Putty - akció - 3 lemez / Silver Eagle - shoot'em up - 1 lemez / Silver Star - űrhajós - 1 lemez / Sim Ant - strat. - 3 lemez / Sim City 512K - strat. - 1 lemez / Sim City ASIA - strat. - 1 lemez / Sim City De Luxe - strat. i. - 2 lemez / Sim Earth - strat. - 2 lemez / Simon the Sorcerer - kal. - 9 lemez / Simpsons Id. The Simpsons... / Simpsons, Bart VS World - akció - 1 lemez / Simulcra - 3D-s űrhajós - 1 lemez / Simulman - akció - 1 lemez / Simulman 2. - akció - 1 lemez / Simulman III. - akció - 1 lemez / Simulman IV. - akció - 1 lemez / Sink or Swim - akció - 1 lemez / Skate of Art - sport - 1 lemez / Ski Race - síverseny - 1 lemez / Skidmarks - autós - 3 lemez / Skidoo - motoros-szán verseny - 1 lemez / Skyflir II. - szimuláció - 1 lemez / Skyfox 2. - szim. - 1 lemez / Slayer - shoot'em up - 1 lemez / Sleepwalker - akció - 3 lemez / Sly Spy - akció - 2 lemez / Sly Spy 2. - Akció - 2 lemez / Slyser Cauldron - akció - 2 lemez / Smash - tenisz - 1 lemez / Smurf Hunt - akció - 1 lemez / Smurf Hunt - akció - 1 lemez / Snack Zone - kal. - 1 lemez / Snoball - falbontó - 1 lemez / Snoopy - mázkálós - 1 lemez / Snowstrike - lövöldözős - 1 lemez / Soccer Boss - sport - 1 lemez / Soccer Kid - foci - 1 lemez / Soccer Rivals - sport - 1 lemez / Soccer Supremo'94 - foci - 1 lemez / Sole Defender - Űrhajós, lövöldözős - 1 lemez / Somewhere in Time - Ügyességi - 1 lemez / Son of Bagger - akció - 1 lemez / Sooty & Sweep - Mázkálós - 1 lemez / Soul Crystal - szöveges kal. - 4 lemez / Sound Tracker zenekészítő - 5 lemez / Space Crusade - akció - 3 lemez / Space Fight - lövöldözős - 1 lemez / Space Gods - akció - 2 lemez / Space Job - strat. - 4 lemez / Space Max - 3D űrhajós - 3 lemez / Space Odyssey - űr-demo - 1 lemez / Space Quest I. - Sierra kal. - 1 lemez / Space Quest II. - Sierra kal. - 1 lemez / Space Quest III. - Sierra kal. - 4 lemez / Space Quest IV. - Sierra kal. - 7 lemez / Speedball 2 - rugby - 1 lemez / Spiderman - mázkálós - 1 lemez / Spieki in Transylvania - akció - 6 lemez / Spirit - kal. - 3 lemez / Spirit of Adventure - kal. - 3 lemez / Spirit of Excalibur - kal. - 3 lemez / Spoils of War - strat. i. - 2 lemez / Spy Who Loved Me - akció - 1 lemez / ST Emulator - Atari ST szim. - 1 lemez / St.Thomas - kal. - 3 lemez / Stable Master - lóverseny - 1 lemez / Stalingrad - Strat. i. - 1 lemez / Star Control - akció - 2 lemez / Star Trek The Next Generation - kal. - 2 lemez / Star Wars - lövöldözős - 1 lemez / Star Wars 2 - lövöldözős - 1 lemez / Starflight - űr-kal.játék - 1 lemez / Starglider 2 - lövöldözős - 1 lemez / Starlans - akció - 1 lemez / Starrush - Lövöldözős - 2 lemez / Steg - Mázkálós - 1 lemez / Steigar - helikopteres - 1 lemez / Storm - hajós kereskedőjáték - 1 lemez / Storm Across Europe - strat. - 1 lemez / Stormball - akció - 1 lemez / Stormtrooper - Mázkálós - 2 lemez / Straider 2 - űrhajós - 1 lemez / Stratego - logikai - 1 lemez / Streaming Wings - lövöldözős - 1 lemez / Street Fighter II. - akció - 4 lemez / Street Hockey - jégkorong - 1 lemez / Street Rod - autós (1MB) - 2 lemez / Street Rod 2. - autós - 2 lemez / Stres - logikai - 1 lemez / Strike Fleet - szimuláció - 1 lemez / Striker - Foci menedzser - 1 lemez / Strip Poker - poker - 2 lemez / Strip Poker Live (1 MB) - poker - 7 lemez / Stun Runner - űrhajós kattanverseny - 1 lemez / Stunt Car Racer - autós - 1 lemez / Sub Rally - autós - 1 lemez / Subuteo - gombfoci - 1 lemez / Subtrade - manager - 1 lemez / Suburban Commando - akció - 1 lemez / Summer Conference - Demo - 1 lemez / Summer Edition - olimpia - 2 lemez / Summer Games - olimpia - 1 lemez / Summer Night Games - 1 lemez / Super Cars - autós - 2 lemez / Super Cars 2 - autós - 2 lemez / Super Cauldron - akció - 2 lemez / Super Cauldron - akció - 2 lemez / Super Grand Prix - 1 lemez / Super Grand Prix - autós - 2 lemez / Super Huey - helikopter szim. - 1 lemez / Super Monaco G.P. - autós - 1 lemez / Super Oswald - gyűjtögetős - 1 lemez / Super Raid - akció - 1 lemez / Super Scramble Sim. - motoros enduro - 2 lemez / Super Ski - Si - 1 lemez / Super Squeek - Pac Man - 2 lemez / Super Tetris - Tetris - 1 lemez / Superfrog - akció - 4 lemez / Superliga - sport - 1 lemez / Supernova Fruitmachine Félkarú rabló - 1 lemez / Supremacy - űrbázis szim. - 1 lemez / Sűsü Demo - digitalizálás - 1 lemez / Swappit - nyilvántartó - 1 lemez / Swibble Dibble - akció - 1 lemez / Switch Blade - bányajáték - 1 lemez / Switchblade 2. - 1 lemez / Sword of Honour - akció/kal. - 2 lemez / Syndicate - strat. - 4 lemez / System 4 - ügyességi - 1 lemez / Table Tennis - ping-pong - 1 lemez / Tactical Football - sport - 2 lemez / Tag Team Wrestling - akció - 1 lemez / Tangram - logikai - 1 lemez / Tank Hunter - akció - 1 lemez / Team Suzuki - motorverseny - 1 lemez / Team Yankee - strat. i. arcade - 1 lemez / Tech - bekerítős - 1 lemez / Techno - Demo - 1 lemez / Techno Ninja - mázkálós - 2 lemez / Techno Warrior - Zenedemo - 1 lemez / Technoball - úrfoci - 1 lemez / Technocop - mázkálós - 1 lemez / Tee Off - golf - 1 lemez / Teenage Hero Turtles - akció - 1 lemez / Teenage Hero Turtles II. - akció - 1 lemez / Telecommando - akció - 1 lemez / Teller - akció - 1 lemez / Temple of the... - karate - 1 lemez / Tennis Cup - tenisz - 1 lemez / Tennis Cup II. - Tenisz - 2 lemez / Tennis Manager - tenisz menedzser - 1 lemez / Terminate - Zenedemo - 1 lemez / Terminator 2. - akció - 2 lemez / Terminator III. - akció - 1 lemez / Terror Liner - bekerítős - 1 lemez / Terror Liner 2. - akció - 1 lemez / Terry s Big Advent - mázkálós - 1 lemez / Test Drive 2 - autóverseny - 3 lemez / Test Drive Europe Scenery - 1 lemez / Tetris Pro - logikai - 1 lemez / Tex Mefisto - akció - 1 lemez / Tex Willer XII. - mázkálós - 1 lemez / The 4 Crystals of Tran. - Kal. - 2 lemez / The Ball game - logikai - 1 lemez / The Bandit - Mázkálós - 1 lemez / The Carl Luis Ch. - Sport - 2 lemez / The Cyclesm - motorverseny - 1 lemez / The Final Battle - szöveges - 1 lemez / The Final Day - mázkálós lövöldözős - 1 lemez / The Gateway - kal. - 2 lemez / The Humans - ügyességi, strat. i. - 1 lemez / The Power - logikai - 1 lemez / The Simpsons - akció - 1 lemez / Theatre of Death - akció - 2 lemez / Their Finest Hour (B.O.B.) - 2 lemez / Thomas the Tank Engine - akció - 1 lemez / Thomas the Tank Engine 2. - akció - 1 lemez / Thunderjaws - akció - 2 lemez / Thunderstrike - 3D-s űrhajós - 1 lemez / Tilt - ügyességi - 1 lemez / Time Bandit - gyűjtögetős - 1 lemez / Time Machine - ügyességi-logikai - 1 lemez / Time Soldiers - akció - 2 lemez / Times of Lore - kal.játék - 1 lemez / Tintin on the Moon - ügyességi - 1 lemez / Tip Trick - ügyességi - 1 lemez / Tischtennis - ping-pong - 1 lemez / TOKI - társasjáték - 1 lemez / Tom & Jerry 2 - ügyességi - 1 lemez / Tom Landry Football - sport - 2 lemez / Toobin - ügyességi - 1 lemez / Top Secret - akció - 1 lemez / Torvak the Warrior - mázkálós - 2 lemez / Total Eclipse - akció/kal. - 1 lemez / Total Recall - akció - 2 lemez / Total War II. - strat. i. - 1 lemez / Touchdown - Amerikai foci - 2 lemez / Touring Car Racer - Autós - 1 lemez / Tower of Fra - reptel szim. - 2 lemez / Toyota Celica GT - autós - 1 lemez / Track Suit Manager - foci menedzser - 1 lemez / Tracon II. - légiirányító - 2 lemez / Tracon II.Europe - kieg.disk - 2 lemez / Tractor Beam - ügyességi - 1 lemez / Traders - strat. - 1 lemez / Trans World - kereskedő - 1 lemez / Transarctica - strat. - 2 lemez / Transformers - felhasználói - 1 lemez / Transplant - akció - 1 lemez / Traps & Treasures - mázkálós - 1 lemez / Traps & Treasures 100% (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / Treasures of the Savage Frontier - kal. - 3 lemez / Treble Champion II. - manager - 1 lemez / Triango - logikai - 1 lemez / Tricky Quicky - ügyességi - 1 lemez / Trivial Pursuit - kérdezz-felelek - 1 lemez / Troddlers - logikai - 2 lemez / Trolls - mázkálós - 2 lemez / Tube Madness - ügyességi - 1 lemez / Turbo - autós - 1 lemez / Turbo Cup - autós - 1 lemez / Turbo Outrun - autós - 2 lemez / Turbo Outrun 2 - autós - 2 lemez / Turn It - logikai - 1 lemez / Turrican - lövöldözős - 2 lemez / Turrican III. - akció - 2 lemez / Tusker - kal.játék - 1 lemez / Tv Sport - táblás - 2 lemez / TV Sports Basketball - kosárlabda - 2 lemez / Twintris - Tetris - 1 lemez / Twinworld - mázkálós - 1 lemez / Twist - Logikai - 1 lemez / U.N.Squadron - lövöldözős - 1 lemez / UGH! - akció - 1 lemez / Ultima IV. - kal. - 1 lemez / Ultima V. - kal. - 2 lemez / Ultima VI. - kal. - 5 lemez / Universal Mil.Sim. - szimuláció - 3 lemez / Universal Monster - kal. - 1 lemez / Unreal - akció - 3 lemez / Unsensibile Soccer - foci - 1 lemez / Untouchables - akció - 2 lemez / Uridium II. - akció - 2 lemez / USER programcsomag - amely tartalmazza a CoV Évkönyv'93/94-ben ismertetett felhasználói programokat - 1 lemez / USS John Young - hajó szim. - 2 lemez / Utopia - strat. - 2 lemez / Utopia Data - Adatlemez - 1 lemez / Vaxine - akció - 1 lemez / Vector Storm - akció - 1 lemez / Vegas Gambler - kaszinó - 1 lemez / Vengeance of Excalibur - kal. - 3 lemez / Venice End - akció - 2 lemez / Venon - űrhajós lövöldözős - 2 lemez / Video Feliratozo - felhasználói - 1 lemez / Viking Child - strat. - 3 lemez / Viking - strat. - 1 lemez / Viz Games - ügyességi-sport - 2 lemez / Voo Doo Nightmare - mázkálós - 1 lemez / Voyager - úrjáték - 1 lemez / Vroom - autós - 2 lemez / Wabes - akció - 1 lemez / Wackman - akció - 1 lemez / Wacky Darts - dobnyíl verseny - 1 lemez / Walker (1 MB) - akció - 3 lemez / War - Strat. i. - 1 lemez / War in the Gulf (1 MB) - strat. - 2 lemez / Wargame Constr.Kit - szerk. - 1 lemez / Warlords - strat. i. - 2 lemez / Warriors of Relayne - kal. - 2 lemez / Warzone - akció - 1 lemez / Waxworks - kal. - 10 lemez / Wayne Gretzky Hockey - jégközi - 1 lemez / WB Tetris V1.3 - tetris - 1 lemez / Ween - kal. - 3 lemez / Whale's Voyage - kal. - 7 lemez / When Two World War - strat. - 2 lemez / Wicked - akció - 1 lemez / Wild Streets - verekedős - 1 lemez / Willy - Mázkálós - 1 lemez / Wind in the Willows - kal. - 1 lemez / Wing Commander II. - demo - 1 lemez / Wing Commander - űrhajós - 3 lemez / Wings - rep.szim. (1MB) - 2 lemez / Wings of Death - lövöldözős - 2 lemez / Wings of Fury - rep.g. (1MB) - 1 lemez / Wizardry - kal. - 5 lemez / Wizardry VI. - kal. - 6 lemez / Wizkid - akció - 2 lemez / Wolfen - kal. - 3 lemez / Wolfpack - tengeraltató - 1 lemez / Wonderboy in Monst. - mázkálós - 1 lemez / Wonderland - akció - 4 lemez / Woody's World - mázkálós - 3 lemez / World Atlas - atlasz - 2 lemez / World Class Cricket - cricket - 1 lemez / World Cup Kick Off - foci (1MB) - 1 lemez / World Hockey League Manager - manager - 2 lemez / World Trophy Soccer - foci (1MB) - 1 lemez / Worlds of Legend - akció - 2 lemez / Wrangle-O-Mania - Ügyességi - 1 lemez / X-Balls - logikai - 1 lemez / X-Mas Lemmings II. - ügyességi - 1 lemez / X-Plant - akció - 1 lemez / Xenomorph - kal. - 2 lemez / Xenon 2 - űrhajós-lövöldözős - 2 lemez / Xenophobe - mázkálós - 1 lemez / Xerion - Lövöldözős - 1 lemez / Xmas Lemmings - akció - 1 lemez / Xybots - lövöldözős - 1 lemez / Yo! Joe (1 MB) - ügyességi - 2 lemez / Yogi Bear & Friends - mázkálós - 1 lemez / Yogi's Great Escape - akció - 1 lemez / Z-Out - akció - 1 lemez / Zak McKracken - kal. - 2 lemez / Zarathrusta - űrhajós-lövöldözős - 1 lemez / Zerberk - akció - 1 lemez / Zero Gravity - űrhajós-ügyességi - 1 lemez / Zombies Apocalypse - akció - 1 lemez / Zool - akció - 2 lemez / Zool II. - ügyességi - 3 lemez / Zoom - bekerítős-ügyességi - 1 lemez / Zork Zero - kal. - 1 lemez / Zyconix - logikai - 1 lemez / Zynaps - űrhajós lövöldözős - 1 lemez

Games Center ajánlata A1200-ra

Alien Breed II. AGA — akció — 4 lemez / Big Time Sens. AGA — ügyességi — 2 lemez / Int.Karate AGA — karate — 1 lemez / King of King Boxing AGA — akció — 2 lemez / Kolombus AGA — kereskedő — 4 lemez / Liberation AGA — akció — 5 lemez / Pacmania AGA — ügyességi — 1 lemez / Pirates Gold AGA — stratégia — 2 lemez / Second Samurai AGA — akció — 3 lemez / Seek & Destroy AGA — autóverseny — 4 lemez / Shambors of Shaolin AGA — akció — 2 lemez / Syndicate AGA — — stratégia — 2 lemez / Tube Warrior AGA — akció — 3 lemez / Toki AGA — mázkálós — 1 lemez

Games Center

1519 Bp. Pf.: 363.
(Com-Ware Kft.)
1114 Bp. XI.
Vásárhelyi P.u.8.

AJÁNLJA SZOLGÁLTATÁSÁT

A szolgáltatás igénybevételének feltételei:

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

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középso szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot: **MNB 218-98426/45224-9.**

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

A szolgáltatás díjtételei:	másolási díj
C64 file-os programok esetén (204 blokkig)	20,- Ft/program
C64 file-os programok esetén (204 blokk felett)	50,- Ft/program
C64 1 vagy több lemezoldalas programok esetén	50,- Ft/lemezoldal
Amiga (3.5" DS/DD) az első 5 lemez	100,- Ft/lemez
minden további lemez	50,- Ft/lemez
Adathordozók ára (ha kért adathordozót):	
C64 (5.25" DS/DD)	50,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 db. 180 blokkos program és 1 db. adathordozó megrendelése esetén: $2 \times 20 + 50 = 90,-$ Ft-ot, illetve pl. egy 4 oldalas (4SD) program megrendelése esetén, ha külditek a 2 db. lemezt, akkor $4 \times 50 = 200,-$ Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be! Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy annak másolatát! A küldeményen a feladó alatt kérjük a **GÉPTÍPUS** is feltüntetni! A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímezett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

FIGYELEM! A szolgáltatás átfutási ideje 2-3 hét, a másolási szolgáltatást a küldemények beérkezési sorrendjében teljesítjük. Telephelyünkön csak — indokolt esetben — reklamációs ügyintézés folyik, a helyszínen MÁSOLÁST SORON KÍVÜL NEM VÁLLALUNK!

Az előző oldalakon található listákból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után a típusuk mellett feltüntettük azok hosszát is, C64-en blokkban vagy lemezoldalszámban (SD) (5.25" DD-s lemezek), Amigán pedig lemezszámban (3.5" DD-s lemezek). C64-en 1 lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni, egy program 204 blokkig számít 1 file-osnak. Ha egy program 1 vagy több lemezoldalas, azt külön jelezzük. Az Amiga listában **BOLD** szedéssel jelöltük a legújabb játékokat.

HELIX computer

Bp. 1133 Kárpát u. 7/a
Tel./Fax: 149-7909

COMMODORE, AMIGA,
PC, ENTERPRISE, TVC
SZÁMÍTÓGÉPEK ÉS
PERIFÉRIÁK JAVÍTÁSA
(1-3 NAP ALATT)
TARTOZÉKOK, KIEGÉSZÍTŐK
HASZNÁLT GÉPEK ÁRUSÍTÁSA

AKCIÓ! 2.5"-2.5" HD kábel 1.800 Ft. ÁFÁ-val
AMIGA 3.5" külső drive 7.500 Ft.



ELSŐSEGÉLY

Rovatvezető: Molnár Zsolt (DoT)

Kérdeztétek, hogy miért pont itt kezdődik a segély? Nos, én vagyok DoT, a DoT pedig pontot is jelent. Mivel én úgy döntöttem, hogy DoT itt, vagyis pont itt akarom kezdeni, hát ezért. Akinek nem volt kielégítő a magyarázat, annak szívesen átadom a rovatot. Mi van, hova tűntetek...

C64 elsősegély

Lovasi Péter Budapestről megalevelei részleteiben próbálja enyhíteni a C64-esek Helpline éhségét.

Bard's Tale III.: Egy tárgy és pénzsokszorosító módszer: Szedjünk össze egy rakás NPC-t (varázslott szörnyek, stb). A kezdőhelyszínen adjuk oda az egyiknek a megfelelő tárgyat. **Remove**, majd **Add**. Adjuk át a következőnek, vele is ugyanez. Ezt csináljuk meg az összesel. Ezután menjünk, és dobjáljuk ki őket. Vissza a táborba, és **add** mindegyikre. Voila! És egy kevéske berhelés: \$2E00-nál kezdődnek a karakterek adatai. Ami érdekes: \$3E15-3E18: experience points, \$3E19-3E1C: money, \$3E10-3E14: öt alaptulajdonság. \$FF-re mindet Ezután mehetünk fejleszteni. Ezek az első karakterek címei, de lehet a karakterek sorrendjét cserélni.

BAT: Ha nem tetszenek a tulajdonságaink, freeze. \$20D9-et és az azt követő 11 byte-ot töltsük fel \$14-gyel.

Fighter Bomber: Idegesítő a küldetések szisztémája, de segíthet a dolgon, ha a pilóta kiválasztásánál freezelünk, és \$FF17-re, \$FF18-ra \$11-et írunk. Olé! Ja, ez persze csak a listában elől álló pilótára vonatkozik.

USS John Young: Itt is a **Fighter Bomber**-hez hasonló problémák merülhetnek fel, de segít a következő cartridge poke: 16434,5. A program egy kódkerést is tartalmaz, akkor érdeklődik, amikor a **NAV** pontot aktiváljuk. A kódot a képernyőn látható jelszó függvényében kell megadni. Most következnek a lista jelszó/kód formában: **MERMAID/AM-O-3103**, **BUSTER/NE-R-8902**, **SUNSET/NT-N-0489**, **NEON/ET-H-VISE**, **RAIDER/-E-O-SIGE**, **BLIZZARD/---J-NI90**.

FLATLINE by **BY-BY** vagy kicsoda (micsoda?) tudjaakórsághonnan a **Space Rogue**-hoz küldött tippeket: Néha előfordul, hogy telerakjuk a hajó raktárát áruval, és mire megérkezünk, a rakomány eltűnik. Ez ellen az a megoldás, hogy az úrbázist elhagyva a navigációs panelon lekérjük a **STATUS**-ból a **Cargo**-t. Így az áru felhagy azzal a kellemetlen szokásával, hogy szublimál a rakterünkéből. Minden úrbázison van egy bezárt ajtó szoba. Ha megpróbáljuk feltörni, azonnal bekapcsolja a riasztót. A megoldás: leisszuk magunkat (**Hohohohóóó — CoVboy**) Menjünk a kocsmába, és igyunk addig, amíg a kocsmáros már nem szolgál ki minket. Ekkor emberünk azt a helpet adja, hogy Hic!, Hic!, Hic!. Aha. Mostmár feltörhetjük az ajtót, nem fog bekapcsolni a riasztó.

A MONITOR NEWS ex-főszerkesztője **SCORPIO** passzolta át nekünk az itt látható anyagokat. Használjátok egészséggel:

CURSE OF RA (Kódtáblázat)

00 — LAMA / 01 — COIN / 02 — RAIN / 03 — BEST / 04 — DISK / 05 — FEAR / 06 — LOCK / 07 — LUCK / 08 — KNOW / 09 — SONY / 10 — FROG / 11 — FULL / 12 — BULL / 13 — FLOW / 14 — EVEN / 15 — CUBE / 16 — NEXT / 17 — YEAR / 18 — ANTI / 19 — ARTS / 20 — DATE / 21 — ONLY / 22 — MUCH / 23 — PLAY / 24 — RAIN / 25 — LATE / 26 — WORK / 27 — WELL / 28 — COME / 29 — DEAN / 30 — DEBT / 31 — EDAM / 32 — ELAN / 33 — NEED / 34 — NEAT / 35 — MEAT / 36 — MEET / 37 — BASE / 38 — HEAD / 39 — HEAT / 40 — NEON / 41 — NOSE / 42 — MOON / 43 — DUST / 44 — STAR / 45 — DATH / 46 — BACK / 47 — SEEN / 48 — YEAH / 49 — COLD / 50 — KULT / 51 — HIGH / 52 — DEEP / 53 — COPY / 54 — TURN / 55 — MODE / 56 — NOTE / 57 — HATE / 58 — LOVE / 59 — PURE / 60 — BLUE / 61 — LAMA / 62 — MARK / 63 — OPEC / 64 — PROD / 65 — RAID / 66 — LOLL / 67 — KALE / 68 — BASS / 69 — HIKE / 70 — HILT / 71 — GRUB / 72 — GLEN / 73 — ENVY / 74 — DRIP / 75 — DRUB / 76 — CLOG / 77 — BARK / 78 — ARMY / 79 — LAST / 80 — LAZY / 81 — SKIT / 82 — SLAT / 83 — TALE / 84 — TIRE / 85 — YOGA / 86 — ZEBU / 87 — UNDO / 88 — TUNE / 89 — TICK / 90 — ARAB / 91 — TACT / 92 — SWAT / 93 — RUIN / 94 — RULE / 95 — ROTA / 96 — RELE / 97 — PLAY / 98 — PEAT / 99 — MOPE

KNIGHTS OF LEGEND

Eme játék valószínűleg fantasztikus szórakozást nyújtott minden kedves játékosnak addig még meg nem próbálta elhagyni a várost. Ekkor azonban a játék lefogyott. Eme probléma kiküszöbölését könnyen megoldhatjuk: Ha a játék folyamán, amikor egy városból ki akarunk menni, akkor A LEMEZT FORDÍTSUK MEG (még mielőtt kilépnénk a városból)!!! Ellenkező esetben lemerevedhet a játék. Pl.: Az első városban (itt indul a játék) az A1-es oldalt használjuk. Tehát kilépés előtt fordítsuk meg a lemezt. Itt be fog töltődni egy erődnék a képe, ezzel egyidejűleg kérni fogja az A1-es oldalt. Ezek után már nyugodtan betehetjük a kért oldalt, nem fog a játék lemerevedni.

STREET ROD

A kezdetekben vala 750\$. Maximális energiát akartok? Igeeeeeen? Ide hallgassatok! A CAR legyen CHEVROLET 2-DR STYLELINE, ami, — miután megvettük — 79 MPH-el megy. (Talán épp ezért?) Szedjük ki belőle az a nagyon jó automata váltót és adjuk el (+101\$). Helyette vegyünk egy GM 3 speed váltót és szereljük be. Nyissuk fel a motorháztetőt, majd vegyük ki a 2BRL karburátort az elosztóval egyetemben. A most eltávolított cuccokat úgyszintén adjuk el és mélyedünk bele az újság tanulmányozásába. A régi elosztó helyére vegyünk egy jobb minőségű 2-4BRL-t. Az erre ráillő karburátorok közül vásároljunk 2 db. 4BRL jelzésűt. Ezeket megfelelő sorrendben szereljük rá a motorra. Allítsuk be a motort (tudjátok: középpállásban a legjobban!). A maradék pénzből vetessük le az első illetve hátsó ütközőket és szedessük le a tetőt. Ha jól csináltuk, mostanra már annyi pénzünk sem maradt, hogy egy korsó sö.....óóóó jó pohár tejet vásárolhassunk. Miután végre csillapítottuk szomjúságunkat talán ki is nézhetnénk az utcára versenyzés szempontjából. Ha szerencsénk van, kapásból egy CORVETTE tűnik fel a szemünk előtt. Ha nem az előbb említett lehetőség jönne be (aminek egyébként elég nagy a lehetősége), a képernyő jobb szélén (épp a falat támasztó) fiatalemberre klikkelve választhatunk az ellenfelekből.

Eleinte elég gyér a választék de azért próbáljunk beletráfnálni és kiválasztani azt a bizonyos CORVETTE típusú kocsit. Ennek igen sok értelme van (többek között az, hogy ez a ro.... cikk végre valami értelmeset(?) is tartalmazzon már). Ugyanis a gépkocsi... gépkocsi??? Kezdek megőrülni! Szóval az autó karosszériájának milyensége sem mindegy. A legjobbbb légelénelállású karosszéria természetesen a CORVETTE. Ezért kell minél előbb szerezni egyet nekünk is. Ha megvan már csak annyi dolgunk lesz, hogy az előző CHEVROLET típusú kocsiinkból mindent átszereljük új szerzeményünkbe. Gyűjteményünkben már csak az ide illő versenygumik hiányoznak és máris igazi profik vagyunk a magunk 138 MPH-jával. Mostmár meg sem állunk egészen a győzelemig, de még a KIRÁLY sem állíthat meg bennünket. Ismeretlen szerző munkája után írta: SANYO, lektorálta: SCORPIO.

ZAK MCKRACKEN

Ha a konyhában található kést a szobánkban a szőnyeg alatti résen használjuk, az elhajlik, viszont a boltban így 1500\$-t fizetnek érte. Ha megvesszük az orrot és a kalapot, azokat felvéve, a telefonfartásagnál beengednek minket a pult mögé, ahol a számítógépet használva lenullázhatjuk a telefonszámlánkat.

Werner Zoltán (Dr. Melon) (Ez a dinnye nem a DADA! — CoVboy) Budapestről egy rakás cartridge poke-ot küldött be, meg tippeket a **Space Rogue**-hoz és a **Neuromancer**-hez:

Battle Through Time: 25214,173: 30078,173

Boulder Comp. 16: 34670,165

Boulder Dash AFL: 22222,173: 54106,173

Boulder Dash II: 47378,165

Boulder Dash IX: 35589,165

Boulder Dash Prof: 34670,165

Boulder Final 13: 16382,165: 34670,165: 43903,165

Boulder Final 6: 16382,165: 34670,165

Breaker: 12943,173

Great Giana Sisters: 8257,165

Highoon: 16733,173

Neuromancer: Egy másik leveléből egy useful Neuromancer tipp pottyant ki (Mint a tv-ben: Potty-posta (hihi)-CoVboy) Tehát a recept: végy egy Disk Demont, rakd be a Neuromancer 1-es lemezét (A oldalt) 1. kimentett állás: 04.

track 09 sector. A \$2D-2E, és \$30-31-es byte-ok tartalmát írjuk át \$FF-re. Így ha ezt az állást visszatöltjük, 65279 energiánk lesz. A következő állás 9 sectorral van előbb.

Space Rogue: Dokkolás után freeze, majd monitor. \$0728-on van a pénz. Ha ide 88

13-at írunk, akkor 5000 Creditünk lesz.

Super Pipeline: 33940,173

West Bank: 12713,165

Eszes Péter Töszegről megsújja nekünk a **First Samurai** néhány pályakódját: level 6: PMLZXQ, level 7: MJRTIZ, level 9: NSVGZB

Szűcs Sándor Jánoshalmán szintén nagy **Space Rogue** mániás. Egyszer csak megunta, hogy még mindig csak 3645,87 lunariuma volt. A save game második és harmadik sorában van a pénz (a fent említett: 03 06 04 05 08 07). A helyiértéket visszszámolva írhatunk pár milliót. A Scannerrel délkelet felé induljunk Az inváziós hajók északkeletre vannak, amikor magkapjuk a küldetést. Csak nappal közlekedünk, mert nem fogunk tudni tankolni. A császárt ne kövessük, hanem járjuk be. A kísérelve ne törődjünk addig, amíg az ő gépét meg nem bényítjük. (különben megszőkik) A kocsmában nem hold pia van, hanem Pángalaktikus Gégepukasztó. A *Dedalus II.* úgy néz ki, mint az *Enterprise* (megnézhetjük, ahogy leszáll, de lelőni nem lehet).

Koós Miklós Balatonvilágosról egy kis segítséget szeretne adni azoknak, akik valamelyik 64-es SSI játékkal játszanak, és idegesíti őket, hogy a csatáknál nem látszanak az emberek. A megoldás: Töltsük be a loadert, s indítsuk el. Amikor a program rákérdez a fastload-ra, nyomjunk **'RUN/STOP'**-ot. Ezután le kell törölni a lemezről az eredetit, és felvenni a helyére a berhelés után kapott BASIC programot (elég, ha az utolsó sorát futtatjuk) Ezek után kapcsoljuk ki a gépet, s töltsük előlről a loadert, s kész.

Békefi Miklós Pécs-Hird-ről vagy honnan egy nagy adag 64-es poke-ot vágott a fejünkhöz. Amíg a púp lelappad, nézzük a levelét:

A most következő POKE-okat a főképernyőn való resetelés után kell bevenni:

BUVÁR: POKE 21256,234: POKE 21257,234 — örök levegő, sys 16384

DEATH RIDE: POKE 4465,234: POKE 4566,234 — örökélet, sys 4096. Freeze után a vonatok száma \$00CE-n van.

HUNTER: POKE 17642,173 — örök energia, sys 4096

OUTRUN 2: POKE 34700,173 — örökidő, sys 38045

MOON PATROL: POKE 36121,165 — örökélet, sys 49152

SUPER PIPELINE 1: POKE 33940,173 — örökélet, sys 2061

SUPER PIPELINE 2: POKE 33106,173 — örökélet, sys 32784

TRON: POKE 5751,234: POKE 5752,234: POKE 5753,234 — örökélet a 2. játékosnak (zöld); POKE 5366,234: POKE 5367,234: POKE 5368,234 — örökélet az 1. játékosnak (piros), sys 13312

TASK FORCE: POKE 10857,189 — örök lövedék, POKE 10867,173 — sérthetlenség, sys 5120

TROOPER TRUCK: POKE 12764,173 — örökélet, POKE 11745,x — életek száma, sys 10240

UNTER WELT: POKE 21647,173 — örökélet, POKE 21525,169: POKE 21526,0: POKE 21527,234 — sérthetlenség, sys 37024

WILLOW PATTERN: POKE 2394,x — életek száma, sys 2096

Most Cartridge-POKE-ok következnek. Vagy játék közben, vagy a címképnél kell freezelni.

CHUCK ROCK: 11114,173 — örökélet, 11053,173 — sérthetlenség

DRUID 2: 22798,169: 22799,128: 22800,141: 22801,102: 22802,3 — örök energia

GENGSTER: 3574,234: 3575,234: 3576,234 — örökélet, 4983,234: 4984,234 — sprite ütközések leltitása

HEXENKÜCHE 1/CAULDRON 1: Ha a röpösés után lemegyünk a pincébe, elég nehézkes a köveken az ugrálás, de ha a pincében kifagyasztjuk a játékot, és a képernyő szerkesztőbe lépünk (Action: freeze, majd 'T'), akkor további padlókat rakhatunk a képernyőre az inverz 'SHIFT 7,8,9'-cel. Örökéletet kaphatunk, ha a játék indítása előtt 30757-re 5-öt POKE-olunk.

MARIO BROS: 10719,173: 10752,189 — örökélet

WRATH OF THE DEMON: Minden résznél külön freeze (minden POKE örök energiát eredményez az adott szinten)! 1. lovaglás: 8513,173: 8148,173: 2.goblin: 11550,173; 3.sárkány: 11627,173; 4.barlang: 11496,173; 5.troll: 11310,173; 6.lápi ember: 11232,173; 7.denevér: 11639,173; 8.várban maszkálás: 11873,173 (ez többször is kell!); 9.várban a goblinnál: 11550,173; 10.várban a sárkánynál: 11627,173; 11.démon: 11629,173; varázslatok: \$04E2; \$04E3; \$04E4-en vannak (max. 9 lehet!)

AMIGA segély

Egri Csaba Dunaújvárosból ismét hallott magáról.

Atomino: 10 — IDYLL, 20 — TAURUS, 30 — NEPTUNE, 40 — PHOTON, 50 — PLANKTON, 60 — INFERNAL, 70 — FOSSIL, 80 — PISON, 90 — SOUP, 100 — SULPHATE

Brat: 2 — MIHEMOTO, 3 — SASUTOZO, 4 — SUMATZEE, 5 — NOKITAGO, 6 — ITSANONO, 7 — MOZIMATO, 8 — HOZITOMO, 9 — MOKITEMO, 10 — ZUMOHATO, 11 — CHANASTU, 12 — NAGAITSU

Heltskefetter: 11 — SPIN, 21 — FLIP, 31 — BALL, 41 — GOAL, 51 — LEFT, 61 — TWIN, 71 — PLAY

Rotor: 1 — GAG, 2 — LIP, 3 — FLY, 4 — MEN, 5 — AWE, 6 — TNT

Running Bob: 5-1234, 10-1453, 15-a2a5, 20-7777, 25-1990

Schizophrenia: 1-WXIB, 3-BTLN, 3-RGHY, 4-OWDA, 5-SNNW, 6-RVEP, 7-AFTU, 8-FWWD

Thunderbirds: 2 — RECOVERY, 3 — ALOYSIUS, 4 — ANDERSON

Molnár Attila Mosonmagyaróvárról a jó öreg **MANIAC MANSION**-höz küldött tippeket: Ahol a zongora van, találunk egy

hanglemezt (*Pick up old record*). Tegyük fel a fonográfra (*Use old record on viktorja*), kapcsoljuk be, majd próbáljunk meg Syd-eld zongorázni (*Use piano*).

Amikor bemelegünk a zöld csáp szobájába, az állandóan akadékoskodik. Ez ellen olvassuk el a **MOM** feliratú képet (*Read poster*). Csáp haverunk elszégyenli magát és elhúzza a csikot.

Rablóczy András Budapestről levelezőlapnyi anyagokat küldözget. Ez nem jelenti azt, hogy nem jók:

Zool: A címképernyőn írjuk be: GOLDFISH.

Pinball Fantasies: Amikor behívtunk egy asztalt, gépeljük: EARTHQUAKE!

Nicky Boom: kódok: MEDIT, LERATY, ARRAX, SIXAN

Kókai Viktor Nagykőrösről két eléggé sikeres programhoz küldött kódokat:

Flashback: 1 — PLAY, 2 — ZAPP, 3 — LYNX, 4 — PONT, 5 — CLAP, 6 — CALE, 7 — FONT, 8 — FIBO, 9 — TIPS

Alien Breed special edition: 1 — XXDFA, 2 — RTHSS, 3 — LAEEE, 4 — UXTTS, 5 — PPEAB

Zoltay Krisztián budapesti Amigás versenyzőnk egy halom Amiga tippel lepett meg bennünket:

Action Fight: Igazoltatáskor (bemutatózáskor) írjuk be: ZBACKDOOR és halhatatlanok leszünk.

Better Dead than Alien: A szintkódok: Elektra, Syzygy, Drambuie, Plug, Soprano, Mayonnaise, Faucet, Potato, Woomea, Narcissus, Debutante, Firkin, Acoustic, Triptych, Jabberwokky, Whimsical, Punjabi, Tiddly pom, Kewpie doll, Sepulchre, Euphemism, Grammarian, Crosscord, Quarantine.

Goldrunner: Amikor a játék elkezdődik, nyomjuk meg az 'I'-t, és a bónusz szinten találjuk magunkat.

Interceptor: A 4-es küldetésben közelítsük meg a pilótát 60% sebességgel a 10-20 láb magasságnál, és amikor fölé kerülünk, nyomjuk meg a 'SHIFT+F'-et. Hát nem csodálatos...

Sarcophaser: Amikor megjelenik a highscore táblázat, nyomjuk meg egyszerre az 'F3', 'F5' és 'F6' billentyűket. Ezzel halhatatlanok leszünk.

Thunderblade: Amikor a képernyőn megjelenik, hogy „Press fire to start”, írjuk be, hogy **Crash**. A képnek villania kell. Amikor elkezdődik a játék, a 'HELP'-et átléphetünk a következő szintre.

Thundercats: Az 'L'-et megnyomva átléphetünk a következő szintre. Az 'I' megnyomásával halhatatlanok leszünk.

PC segély

Alexay Péter Pestről igen érdekes összeállításban küldte a tippjeit, de ez nem akadály a megjelenésükhöz:

ALPHA WAWES: Az elején egy 4 jegyű számot kell beírni. Minden betű után közzöljük a 8 számhoz tartozó kódot (sorban): A: 0813 1820 1314 0817 1605 0410 1017, B: 1012 0310 1712 1308 0816 1018 0512 1216, C: 1805 1705 0515 1006 1005 2010 0312 1618, D: 1320 1309 1304 1720 1210 1708 0516 1307, E: 0612 1505 1612 1020 1220 1216 0618 0307, F: 1308 0508 1509 1806 0416 1606 0810 0805, G: 1520 0820 0507 0320 1710 1306 1016 0616, H: 0513 1013 1215 2013 0315 1208 1206 0510, I: 0812 2018 1318 2005 0610 1008 1608 0420, J: 1015 1810 2016 1620 0818 0814 1610 1219

CORRIDOR: A folyosók különböző részein kódokat olvashatunk. Ezek a következők: STAGE / CODE: 1 / 0000, 2 / 5400, 3 / 0101, 4 / 3901, 5 / 2602, 6 / 9902, 7 / 4303, 8 / 9003

Death Knights Of Krynn: A játék elején lévő védelmet fel lehet oldani a 902-es offsetre írt EB-vel (a START.EXE-ben), de akinek ez nem működne, néhány(száz) válasz: WORD / ENTRY / PAGE / CODE: 1 / 18 / 37 / SAGE, 1 / 35 / 42 / READING, 2 / 3 / 33 / EXPLOSION, 2 / 20 / 38 / DWARF, 3 / 1 / 33 / CROOK, 3 / 10 / 35 / WELCOME, 3 / 25 / 39 / HER, 3 / 28 / 40 / STREET, 3 / 33 / 41 / SEATS, 3 / 39 / 43 / VOICE, 3 / 43 / 44 / DESPAIR, 3 / 64 / 50 / VISITOR, 4 / 14 / 36 / SPRITE, 4 / 19 / 37 / MAN, 4 / 42 / 44 / BRUTES, 4 / 60 / 49 / SNAKES, 4 / 26 / 39 / OLD, 5 / 4 / 33 / FLIES, 5 / 8 / 35 / NAME, 5 / 12 / 36 / FIRST, 5 / 23 / 39 / BELIEVE, 5 / 50 / 46 / TUNNEL, 5 / 51 / 47 / FOUND, 6 / 2 / 33 / WAVES, 6 / 21 / 38 / LEADER, 6 / 24 / 39 / FAST, 6 / 41 / 43 / ARMY, 6 / 53 / 47 / KING, 6 / 58 / 49 / READS, 7 / 7 / 34 / HEROIC, 7 / 22 / 38 / CITIZENS, 8 / 9 / 35 / SUDULTO, 8 / 30 / 40 / CELL, 8 / 36 / 42 / SUSPICIOUS, 9 / 61 / 50 / SHADOW, 10 / 5 / 33 / KALAMAN, 10 / 34 / 42 / EYES, 10 / 55 / 48 / BONES. Amikor a játék kezd unalmas lenni, nyomom a proggy még néhány kérdést. Ennek nem tudja a kiszédését a mester, de íme néhány válasz WORD / AFTER THE HEADING / CODE formában: (a page nem szükséges a megkülönböztetéshez) 1 / INTRODUCTION / WELCOME, 1 /

ADVENTURING / AFTER, 1 / ENCOUNTERS / WHEN, 2 / BEGINNING TO PLAY / MUST, 2 / CIVILIZATION / PROVIDES, 3 / ADVENTURING / UP, 5 / INTRODUCTION / ADVANCED, 5 / CIVILIZATION / SERVICES, 6 / BEGINNING TO PLAY / GAME, 8 / BEGINNING TO PLAY / GENERATE, 9 / INTRODUCTION / COMPUTER, 10 / CIVILIZATION / SHOPS, 11 / ENCOUNTERS / TEST

DOC: Az árak az 54840-es offsetnél (DOC.EXE) vannak (katona, lovas, kaptul, vár). Ezt pl. 00-kra átírva ingyen vásárolhatunk.

FELIX: Az egyes képernyők password-jei: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE.

LHX: A 'CTRL-R' feltölti a fegyvereket az indulási mennyiségre, de így nem kapunk pontot a küldetés végén. 'CTRL-O': Miután benyomtuk néhányszor, nézzük meg kívülről a gépet (pl. 'SHIFT-F6'). Jó, mi?

LOOM: A rendes játék elkezdéséhez tudnunk kell, hogy egy megjelenő ábrához melyik négy jel tartozik. A jeleket balról jobbra számoztuk, a bal felső az 1-es, a jobb alsó a 12-es.

Serleg: BEAT — 2,8,11,9, TREADLE — 12,3,10,9, REST — 10,4,11,11

Birka + görbe bot: THROW — 1,10,4,12, BEAT — 5,9,5,2, TREADLE — 1,11,4,2, REST — 9,8,5,9

Hullámos vonal: REST — 1,12,5,1, THROW — 2,10,4,9

Háromágú bot, háttérben a nap: BEAT — 11,6,11,12, TREADLE — 11,3,10,12

Nagy kerék (talán egy régimódi szövszék): THROW — 1,12,7,9, TREADLE — 12,3,7,11, REST — 4,2,8,1

Kalapács + üllő: THROW — 4,2,10,1, BEAT — 2,3,11,3, TREADLE — 7,5,10,3, REST — 10,6,11,10

Galuska Szabolcs miskolci olvasónk egyetlen aránylag olvasható levele következik: Az **ELITE Plus** kódtáblázatát küldte el, sajnos eléggé össze-vissza, úgyhogy még rendezgetnem is kellett. Fő, hogy megvan: PAGE, PARA, CODE (a többi nem kell a megkülönböztetéshez, ill. ha kell, akkor LINE, WORD a code előtt) 2,1, EMBERS, 2,6, MONITORS, 3,7, COTTING, 6,3, IMPREGNABLE, 7,1,WAS, 7,4, DOWPAYMENT, 9,2,2, REFORM, 9,2,3, TO, 10,2, FLIGHT, 10,1,4, BETTER,

10,1,5, LOOK, 11,1, REFORM, 11,2,MATRIX, 11,4,FULCRUM, 11,6, COMPLEMENT, 13,1, DOCTRINE, 13,3, CASCADED, 15,3,ANOTHER, 16,1, AROUND, 17, 1, CRACK, 17,5,3, JUSTICE, 17,5,5, IMMINENT, 19,2, IN, 21,5, SPACERS, 26,1, GLASS, 26,7, 28,2, SHADOW, PASSION, 28,4, GOLD, 30,4, RIF, 30,1, MERDRIAN, 33,2, BLEEPED, 34,4, WAR, 35,2, TIME, 36,4, NAVY, 38,3, POLITICAL, 39,3, THEY, 39, 4, OUTRIDES, 41,4, WASH, 42,1, ONLY, 47,1, MOTIONLESS, 49,1, POCKETS, 50,3, MEDIC

Vilmányi Márton Budapestről a **Chuck Yeager's** satöbbihez küldött adatokat. Szívesen látjuk őket.

Az alábbi sorrendben vannak: Wing, LEN, HEI, WEI, MS, CR, CE, R. (Azt mondja, ezek egyértelműek. Hát nekem mondjuk nem, de én még nem is láttam a proggy-t — DoT). Tehát: F-4: 38.4, 62.8, 16.5, 28000, 1386, 61400, 71000, 786, F-105: 34.9, 67.0, 19.8, 27500, 1226, 34500, 48800, 800, MIG-21:23.5, 48.0, 14.8, 11464, 1285, 36090, 59050, 683, MIG-17: 31.0, 36.3, 11.0, 9040, 711, 12795, 54460, 870, B-52: 185.0, 157.6, 40.7, 480000, 665, ???, 55000, 9000.

Végül pedig a **Prehistorik**-kal játszónak nyújt egy kis segítséget: Valahol kell lennie egy CHEAT.COM nevű file-nak. Ha megvan, akkor írjuk be: CHEAT 1 / 2 / 3 / 4. Amíg töltöget, nyomogassuk az 1,2,3,4 billentyűket!

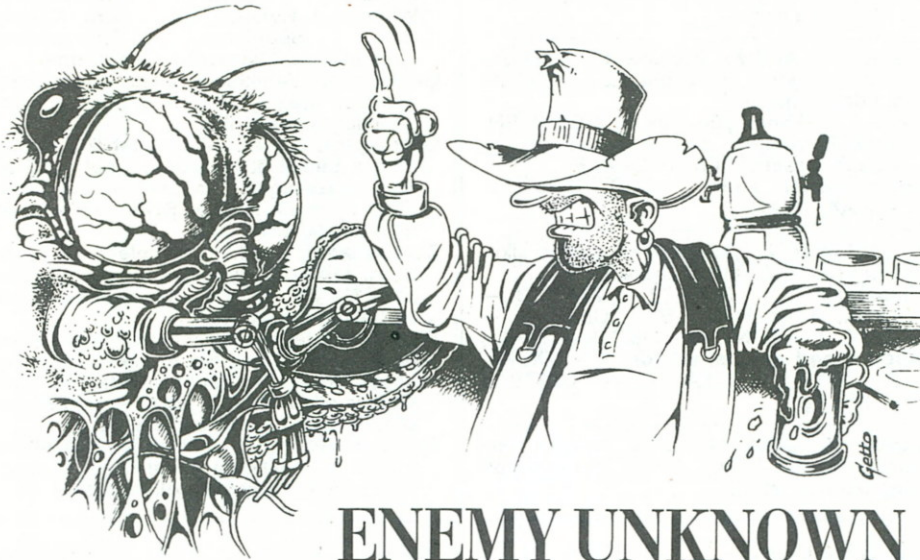
Hajdu Ákos Üllőről azoknak kíván segíteni, akik PC-n játszanak a **Bard's Tale I**-gyel, s érdekli őket a karakterfejlesztő helyen szintlépéskor megjelenő kérdésre a válaszok:

"What street lies between Night..." - Tempest, "What is the name..." - Gran plaz, "Nema the street..." - Hawk Scabbard, "Identify the street that snakes..." - Serpent, "What street cuts into..." - Grey Knife. Még valami. Szerinte a 6.szintű Sorcerernek van még egy varázslata, amit nem közöltünk: **MIWP**.

Egy lényeges dolog mindazon PC-seknek, akik esetleg morognának, hogy megint kevés a nekik szánt SEGÉLY. Nos, uraim meg kell venni a PC-s játékok 2. c. könyvet, abban van egy rakásra való.

Viszlát szeptemberben!

UFO



ENEMY UNKNOWN

Hát mégis visszatértünk az UFO - THE UNKNOWN ENEMYhez, ugyanis megérdemli az alaposabb vizsgálatot. Lehetőleg mindenre ki szeretnénk térni, az indulástól kezdve az érkezésig.

A már DADA által említett bug megoldását mégegyszer megemlíthetjük, mert fontos! Ha azt vesszük észre, hogy miután leszálltunk az ellenfél bázisára, nem nagyon akar beindulni a csatarész, akkor a hiba az ön készületekben van. Nyomhatunk párszor ENTER-t, és ennek hatására kiírja, hogy CAN'T FIT Y AXIS, ezután azért elindul a csatarész, ám néhány szoba teljeseen el lesz mosódva. Ilyenkor kell a már említett UFO—MAPS könyvtárbeli UBASE 10.MAP-et UBASE 07.MAP-rw rámásolni. Egy másik, hasonló hiba is előjött nekünk, aminek a megoldását inkább nem írjuk le, ugyanis nem valószínű, hogy valakit is érdekelne. Ez a bug a mi bázisunk megtámadásánál lép fel, de nem mindig, és az a hatása, hogy mindenféle harc nélkül az ellenfél otthagyja a rágóit a bázison, mi meg megkapjuk a maximális pontot, pedig az egér füle botját se mozdítottuk. Kellemes.

A leírás természetesen az angol nyelvű részről készült, a többi, kevésbé emberi kommunikációs eszközök esetén csak a parancsok neve más, a helyzetük nem. Legelőször a nehézségi fokozat kiválasztása tűnik a legnagyobb feladatnak, valójában, ha jobban megnézzük, nem is olyan nagy dolog. Próbáljuk ki a BEGINNER-t. Akik ráérnek, játszhatnak a többivel is, csak hogy a különbség nem túl jellegzetes, előbb jönnek pl. nehezebben szétszedhető ellenfelek, több és jobb űrhajójuk van, előbb kapják fel a vizet és támadják le vele bázisainkat, stb. Megjegyzés: a leírás folyamán előre láthatólag öntudatlanul változtatjuk a repülő és (űr)hajó megnevezést, reméljük senkit nem zavar (Nevezhették volna mindjárt Challenger-nek, vagy akár Columbia-nak — CoVboy).

Nemzetközileg úgy határoztak, létre kell hozni egy Xcom nevű projectet, ami az utóbbi időkben megjelent egészsége káros földönkívülieket megfelelően kezelésbe veszi. A fizetés is nemzetközileg történik, annak megfelelően, hogy az adott országban mennyi bajt tudunk megelőzni,

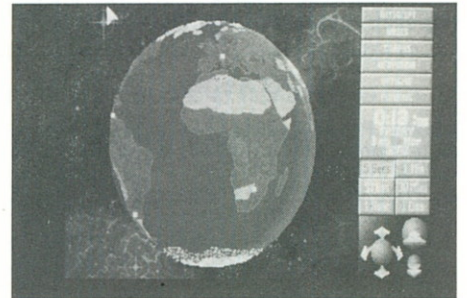
illetve nem sikerült-e ezeknek a gonosz ufonautáknak átéteni az alapjában véve jólelkű politikusokat, mindenféle technikai csodákat mutogatva nekik, így megszüntetve természetes szimpátiájukat az Xcom-mal kapcsolatban. Ez maga után vonja azt is, hogy az adott ország ebből a projectből kiszáll, ami az egyik legnagyobb csapás lehet a játék szempontjából. Végső célunk az idegen invázió teljes visszaverése, aminek módját is nekünk kell kitalálnunk.

Az első bázis elhelyezéséről annyit, hogy ez még ingyenes, így ajánlott a legdrágább helyre rakni, azonkívül oda, ahol a legtöbb fizető ország van a környéken. A megoldás a jó öreg Európa. További nehézséget jelenthet, hogy nagyrészt az ufók felderítés nélkül úszkálhatnak az ég vizében, hiszen egy radar max. öt százaléknyi eséllyel azonosít egy azonosíthatatlan repülő tárgyat. Szegény Xcom-nak milyen nehéz dolga lenne, ha lakossági jelentés alapján kéne minden lufit, hullócsillagot és felrobbant kávéfőzőt üldöznie. A radar hatótávjának megnövelése nem a legjobb megoldás, telepítsünk inkább újabb bázisokat. Azt ugye nem is kell mondanunk, hogy ha a csapatszellem szempontjából jót is tenne, az, ha az összes lehetséges bázist egymás szomszédságába tennék, ufóztatás szempontjából már kevésbé. Egyelőre max. még három tudunk letenni, a következő négyet csak akkor ajánljuk, ha ezek már mind megfelelően fel vannak szerelve és pénzünk is van rá, ugyanis pár hónapig elég alacsony szinten marad a bevándorlási hullám ahhoz, hogy a nemzetközi státuszunk megmaradjon. Mi az utolsó három bázisra csak radarokat meg légvédelmet tettünk, illetve a legvégén pár hiperhullámdekódt, más inkább csak pénzkidobásnak lenne nevezhető, tekintetbe véve, hogy megfelelő hajók birtokában pillanatok alatt átfedhetjük a távolságokat.

Indulunk két INTERCEPTOR-ral, egy SKYRANGER-rel, 8 katonával, 10 tudóssal, mérnökkel és pár épülettel. A játékban kétféle radar létezik, rövid-, és hosszútávú (Nálam az első a pénz mennyisége, a második meg a tartozások mértéke — CoVboy). A kettő nem helyettesíthető egymással, hiszen a hosszútávú a szomszéd néni tevékenységét kevésbé tudja ki-kukkantani, mint a másik, azonkívül több

radar sem árt. A látszat ellenére nekünk végig elegendő volt egy-egy hosszútávú egy bázisra, és így túl sok helyünkbe sem került.

Kezdekor ajánlott annyi tudóst venni, amennyi a bázisba fér, majd jónéhány lakóépületet, labort építeni. Az első kutatási hullám vége felé közeledve kezdünk el WORKSHOP-okat is termelgetni, majd pár mérnököt is alkalmazni. Amint minden lézercucc megvan, gyártunk pár adag puskát, néhány nehezebb lézerezőt, és ha szükségesnek látjuk, lézervédelmet is (bár a sűrű és más helyre mentetést és az említett bug többet használ és kevesebbe kerül, mint a lézervéde). Ne feledjük a lézer gazdaságosságát, ugyanis nem kell bele munió. Néhány HWP (HEAVY WEAPON PLATFORM — tankok, lebegőtankok) építése is jól jöhet az első pár küldetésben, de az ágyúkat nyugodtan ki lehet hagyni. Ha van már elegendő lézerfegyverünk, azonnal szabaduljunk meg az összes puskától és pisztolytól, lőszerrel együtt. Rakétavetőre és esetleg CANNON-ra még szükség lehet. Készen is állunk az első taktikai csatára. Előtte azonban elemezzük az itteni menüket.



Osszuk két részre a képernyőt, a baloldali, amin a Föld virul (aki esetleg nem ismerte volna fel, annak elmondjuk, hogy a program készítői szerint a Föld se nem lapos, se nem sarló alakú, sőt, még az Egri Tehenek és az Egri Tehenész létét is tagadják). Itt jobb egérgombbal forgathatjuk az egészset, a bal szemünkkel meg a jobb szemünket. Hétféle jelet különböztetünk meg a felszínen:

- kék négyzet: saját bázis
- sárga pötty: saját hajó
- világoskék négyzet: földönkívüliek bázisa
- piros pötty: idegenek hajója, repülő
- zöld kereszt: idegen hajó, landolt
- narancs kereszt: általunk megadott WAYPOINT (iránypont, hova menjen a hajónk)
- narancs kereszt: TERROR SITE, azaz éppen bántalmazták az idegenek a lakoságot
- piros téglalapban fehérrel teli kör, benne fekete kereszt furcsa oldalirányú kinövésekkel: Microprose főhadiszállás.

A bal gombbal ezeket jelölhetjük ki, így további információkat tudva meg felölük. Ha esetleg az egér mutatója közelében több lehetséges cél is volt, akkor természetesen válogathatunk. Ellenfelünk bázisairól, WAYPOINT-okról és TERROR SITE-okról csak a nevet és a számot kapjuk meg, a többi esetben más érdekes infót is (ugye nehéz volt nem észrevenni, hogy egész Közép-Európából csak Budapestet írja ki? Érthető, mert azért Berlin után itt a legnépesebb, mégis, inkább vigasztal a Syndicate szörnyűségei után, ahol szeretett Hungáriánk fel volt ostromva Csehszlovákia és Románia között).

UFO: Abban az esetben, ha van hiperhullámdekóderünk, mindent, ha nincs, csak az első négy adatot kapjuk meg:

SIZE: Mérete. Ettől függ, hogy mennyire veszélyes ellenfél, és valamennyire funkcióját is befolyásolja. Lehet nagyon kicsi (VERY SMALL, 3 méteres

klasszikus csészealj), kicsi (**SMALL**, 9 m), közepes (**MEDIUM**, 16 méteres, egyszintes), nagy és nagyon nagy (**VERY LARGE**, 30 méter és 3 szint).

ALTIITUDE: Magasság, ha **GROUND**, akkor a földön fekszik.

HEADING: Merre megy, égtájának megfelelően. Ha üldözőbe akarjuk venni, nagyon fontos.

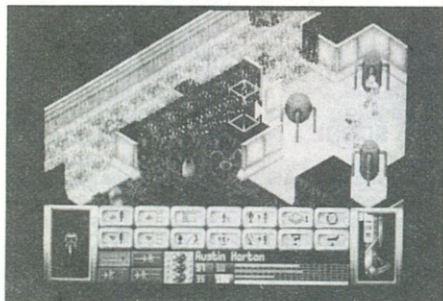
SPEED: Sebesség, a **HEADING**-gel együtt fontos információkat tartalmaz.

CRAFT TYPE: Lehet felderítő (**SCOUT**) és csatahajó (**BATTLESHIP**). Nekünk csatahajó csak nagyon nagy méretben jött, a felderítőnek volt kicsi, közepes és nagy változata is.

RACE: Milyen faj van a fedélzeten. Fontos lehet, ha már éppen ki akarjuk kutatni a pszionikát.

MISSION: Mi a feladata. A csatahajóknak csak **RETALIATION** szokott lenni, azaz megtámadják bázisainkat, a felderítőknak **HARVEST** (ekkor elemelnek pár embert, marhát vagy amit izletesnek látnak), **RESEARCH** (kutatás), **BASE** (igyekeznek a saját bázisukra, nem árt követni, mert leszállóhelyének közelében rálehetünk bűnbarlangjukra), **SUPPLY** (utánpótlást visznek), **INFILTRATION** (kekeckednek a környéken), **ABDUCTION** (idegen foglyok kiszóktatása bázisunkról), **TERROR** (hamarosan lesz egy új **TERROR SITE**).

ZONE: Hova is szól a jegyük.



Bázisunk: Ugyanaz jön elő, mint az **INTERCEPTION** menünel, de csak azok közül a hajók közül válogathatunk, amiknek a bázisa az éppen kiválasztott. A **CRAFT STATUS** a repülő—úrhajó készletét mutatja: **READY** esetben indíthatjuk csak elfogásra, **REFUELLING** (tankolás), **REARMING** (fegyverzet újratöltése), **REPAIRING** (javítás) visszajelzése esetén csak hosszabb-rövidebb idő múlva. A javítás általában a hosszabb, a többi a rövidebb. **BASE** mellett a hangárjának helyét mutatja meg, a **WEAPONS-CREW-HWP**-nél pedig perjelek után a repülő fegyverzetének számát-legénységét-csapatsegítő tankokat írja ki.

Hajónk: A név alatt a **STATUS**, azaz mit is csinál éppen.

INTERCEPTING: Üldöz egy ufót.

RETURNING TO BASE: Megy vissza a bázisunkra.

PATROLLING: Egy helyszín körül röpög, így lehet felfedezni az ellenséges bázisokat is.

DESTINATION: Az utána megadott célpontra tart, ami lehet egy **WAYPOINT**, egy idegen bázis, egy leszállt-lezuhant idegen hajó vagy egy **TERROR SITE**. Ha **WAYPOINT** és odaér, azonnal begugrik egy menü, hogy örködjön-e ott, vagy inkább menjen haza. A **SPEED** és **MAX SPEED** akkor nem ugyanaz, ha éppen örköztök, leszálláshoz készülő vagy a követendő ufó elég lassú. Ha a **FUEL 0** százalékot mutat és a hajó még messze van a bázistól, nem kell megjedni, ez pont annyit naftát jelent, amennyi a visszatéréshez még kell. A **DAMAGE** a hajó sérültségének

fokát fejezi ki, a **WEAPON** felirat(ok) alatt (ha van) fegyvereinek fajtáját, és a lőszer mennyiségét. Legalul a **SELECT NEW TARGET**-tel választhatunk neki új célpontot.

A jobb oldalon legfelül a bázisoknál már ismereteket **INTERCEPTION**, csakhogy innen az összes hajót el lehet indítani, bázistól függetlenül.

A **BASES** menü messze a legkiterjedtebb, pár sorral többet kell rászánnunk. Baloldalt megjelenik az éppen kiválasztott bázisunk, ami egy 6x6 mezőből álló tér. Itt lehet megnézni, hogy milyen épületekből áll, milyenek vannak építés alatt. Az épület nevét a jobb felső sarokban írja ki a gép, funkciójukat meg mi írjuk le pár sorral alább. Ha bal gombbal rájuk cliccelünk, és az épület nincs használatban, valamint nem izolál el részeket az **ACCES LIFT**-től, szétszerelhetjük. Fontos figyelni arra, hogy a program csak **már meglévő** épületek mellé enged újabbakat építeni, és minden épületnek valamilyen módon kapcsolatban kell állnia a már említett központi lifttel. A következő fajta épületekkel találkozhatunk:

ACCES LIFT: A legfontosabb, központi épület, amit minden bázison legelőször kell lenni. A későbbiekben más szerepe nem lesz.

LAB., WORKSHOP, PSIONIC LAB.: Ezek az épületek biztosítanak helyet a tudósoknak kutatáshoz, mérnököknek a kikutatott eszközök megalkotásához és a katonák pszionikai betanításához. A **PSIONIC LAB**-on kívül amelyik tized, mindegyik ötven helyet biztosít, persze azt figyelembe kell venni, hogy a **WORKSHOP**-okban elég tekintélyes helyigénye lehet a megépítendő tárgyaknak is. Mindegyik elég lassan épül meg, jó előre gondoskodjunk rájuk.

Védelmek: A **DEFENCES** és a két **SHIELD** tartozik ide. Mindegyik bizonyos védelmet nyújt az idegenek bázisainkra irányult támadásai ellen. Ha valaki szereti a rizikót, mindegyiket megspórolhatja, de azért a bugban nem lehet mindig bizni, hiszen ha minden esetben előjönne, *Microprosék* rég kijavították volna. A **DEFENCES**-eknek több fajtája van, hatékonysági sorrendben: rakéta (**MISS**) lézer, plazma és fúzióbombás (**FUSION BOMB**).

Nemcsak találati esélyük növekszik, de a még területekre kerülő védelmi érték is. Rizikós dolog azonnal lebontani az egész védelmi rendszert, ha valami újat találtak ki okos koponyáink, mert kivétel nélkül hosszú időbe telik egy védőrendszer megépítése. **GRAV SHIELD**-et ha tehetjük, építsünk veszélyeztetett bázisaink közelébe, mivel megduplázzák a védelmi rendszerek hatékonyságát, és kétszer lövhetünk a támadó ufóra, mielőtt leszállna (feltéve, hogy időközben nem pusztítottuk el). A **MIND SHIELD** használatával a támadások gyakoriságát csökkentjük, ugyanis az idegenek bázisainkat az emberi agyhullámok alapján követik nyomon. Ez persze úgy lenne egyszerű, ha minden ezután építendő és még fel nem fedezett bázisunkra raknánk egy ilyen.

Raktárak: **GENERAL STORE, LIVING QUARTER, ALIEN CONTAINMENT, HANGAR.** Számos **GENERAL STORE** építésére lehet még szükség, de szerencsére röpke tíz nap alatt építhetünk egy újat. Nézzük meg a már meglévő raktárjainkat, és ha mindegyikre azt írja ki, hogy **FACILITY IN USE**, ideje lenne egy újat építeni, sok kényelmetlenség elkerülése végett (szállítások, csapatfelszerelés, eladások lehetetlenül tétele). A másik gyakori elem a **LIVING QUARTER** lesz, hiszen erre minden katonának, tudósoknak, mérnököknek szüksége van. Egy

ilyenbe ötven figura fér be. Az **ALIEN CONTAINMENT** az a hely, ahol az élve elfogott ufonauták kerülnek, későbbi kihallgatás—kutatás céljából. Egy ilyenbe tíz is elfér, tehát az egész játékból elég lesz egy is, de azt tegyük egy jobban védett bázisba, mert az **ALIEN ABDUCTION** küldetéseket is nekik kell visszaverniök. A **HANGAR** pedig hajóink tárolási helye, és a hajókat még **GENERAL STORE**-okba se lehet rakni, tehát ha akarunk egy újat bérelni—építeni, kell egy üres hangár. Sajnos a többitől eltérően négy mezt is elfoglal. **Felderítés:** **SMALL** és **LARGE RADAR, HYPER-WAVE DECODER.** A radarokról már az indulási helyzetnél beszéltünk. A hiperhullám-dekóder segítségével az adott bázis radarjai által észrevett ufókról teljes, nyolcpontos információt kapunk, amit már szintén leírtunk.

Az építési területtől jobbra, a jelenlegi pénzünk alatt van a lehetséges nyolc bázisunk térképe. Itt váltogathatunk köztük, és innen is láthatjuk, hogy az ottani építkezések mennyire előrehaladott állapotban vannak (a piros kocka építkezést mutat).

BUILD NEW BASE-zel döntünk úgy, hogy még egy bázist létrehozunk, feltéve, hogy még nem léptük túl a nyolcas limitet. Meg kell adni a helyszínt, és ki kell fizetni a helyszíntől függő díjat. A legolcsóbb Dél-Afrika, ahova csak \$550.000-t kell investálnunk, a ledrágább pedig Európa, az egymilliósi díjjal.

BASE INFO MENÜ

A **BASE INFO** menüpont bázisaink fontos adatait közli, igaz, nekünk csak jóval a játék végigjátszása után jutott eszünkbe, hogy ezt még nem is ismerjük. A **PERSONNEL** sor alatt munka nélkül álló: összes katonáink, tudósaink, mérnökeink számát tudhatjuk meg, alatta a **SPACE**-nél a használatban lévő: kihasználatlan helyeket emberek, raktárak, hangárak, laborok és **WORKSHOP**-ok tekintetében. Ez alatt védelmünk erősségét pontozza, majd jelzési képességeinket hosszú-, rövidtávra és hiperhullám dekóderre hangszerezve. A kép legalján, a monitor tokja fölött, a **TRANSFERS**-ben szállítás alatt álló dolgaink, **STORES**-ben a raktárakban tárolt cuccaink vannak, a **MONTHLY COST**-ban pedig a bázis fenntartási költsége, a személyzet fizetése (legdrágábbak a profok, legolcsóbbak a katonák) és az esetleges gépbérelti díj (csak **SKYRANGER** vagy **INTERCEPTOR**-oknál, a többi az teljesen egyedül a miénk) havi összegét veti latba bevételeinkkel.



A **SOLDIERS** részben zsoldosainkkal ismerkedhetünk meg, nevüket, rangjukat és azt írja ki, hogy melyik géphez vannak beosztva. Ha rájuk cliccelünk, előugrik a tulajdonságaikat firtató menü, aminek fontossága a csapatában kerül előtérbe. Akár más nevet is adhatunk nekik, ha ez nem tetszene, csak rá kell kattannunk arra a nagy, nevüket jelző téglalapra. A tulajdonságokon kívül a felöltött páncélját és katonai pályafutását is megismerhetjük. Ez magában foglalja, hogy hány ET-t ölt meg és hány

küldetésben vett részt. Egyébként ha valamelyik csatában megsérült, de nem volt ideje meghalni, mert pl. addigra a küldetésnek vége lett, és visszaértünk a bázisra, akkor gyógyulása alatt nem lehet hajóra küldeni, **WOUNDED** jelző mellett vigyorgó a betegszoba szűnyoghálós ablakán keresztül.

A tulajdonságok:

TU: TURN UNITS, azaz mennyit tud mozogni egy kör alatt. Az, hogy mennyit tud lőni egy körben, ettől kevésbé függ, mert a fegyverek sebességét százalékban méri először, tehát ha a TU-ja 120, a lézerpuska elsütése a szokásos 13-15 helyett 30-ba fog kerülni. Mégis, mozgás és pszionika szempontjából fontos, ugyanis a **PSI-AMP** mindenkinél 25 TU-ba kerül.

ENERGY: A mozgás a felszerelés súlyától függően eléggé kifáraszthatja a katonát. Ha ez elfogy, nem tud a körben többet lépni, hiába van még TU-ja. **STIMULANT** használata a **MEDI-KIT**-ben segíthet ezen is. Egy lépés 2 energiaegység.

HEALTH: Ha elfogy, belepusztulunk. Végzetes sebek esetén körönként fogyhat. A **MEDI-KIT HEALING** funkciója gyógyíthatja.

FATAL WOUNDS: Nem végzetes, de jól célzott lövések eredménye lehet. Nem csak a **HEALTH**-t fogyasztja ellátás hiányában körönként, hanem jópár más képességet is. Szintén a **MEDI-KIT HEALING** mentheti meg a karaktert (használatát lásd ott).

BRAVERY: Bátorság, ettől függ, hogy milyen könnyen esik kevésbé befolyásolható lelkiállapotba, milyen valószínűséggel fog morálja fogyni. Nulla morál esetében egy kis bátorság visszanyerésének képességét is mutatja. Valószínűleg a pszionikus támadások legyűrűzésében is ennek van szerepe a játékban.

MORALE: Fogyhat, ha sebződik a karakter, ha sok emberünk hal meg. Ha 0, pánikba esik, azaz nem csinálhat semmit a körben. Minden lénynak és embernek alapban 100.

REACTIONS: Fontos, hogy ha a karakterrel úgy fejeztük be a kört, hogy lőjjön, ha meglát egy ellenfelet, elég jó-e a reflexe a parancs teljesítéséhez. Rosszabbik esetben teljesen mindegy, hogy hagyunk-e neki egy kis TU-t még az örököséhez.

FIRING ACC: Célzás pontossága, magáért beszél. Ennek kell százalékát venni a fegyver esetében, és ezt még módosítja a célpont távolsága, láthatósága is.

THROWING ACC: Hajtási pontosság.

STR: Kézicsata esetén az ütés mértéke. Csak az elektromos kábítóruánál lesz szerepe, mert aki pusztá kézzel nekiáll csépelni egy plazmával felfegyverzett ufonautát, annak gratulálunk. Feltéve, hogy odaér, és közben nem lyuggatja szitává.

PSIONIC STR: A játék végfelé kikutathatjuk a pszionika harcban használatát, és ha pár katonát megfelelően kiképzünk, megjelenik ez a két tulajdonság is. Hogy mi a különbség a **STR** és **SKILL** között, nem nagyon tűnt fel, mert **PSI-AMP** használata esetén egyik sem fogyott, és azt, hogy támadás esetén melyiket használja, nem nagyon lehet kideríteni.

ARMOUR: Több fajtája van, elől, baloldalt, jobboldalt, hátul és felül. Még a páncél nélkülieknek is van valamennyi védelme.

EQUIP CRAFT

Először egy már ismertett kép jön elő, majd itt is megnézhetjük a felszerelt fegyvereket, az üzemanyag mennyiségét, a sérülés mértékét, és az esetlegesen felpakolt legénységet felszerelésükkel és HWP-jükkel együtt. A **CREW**-nál lehet zsoldosokat pakolni a gépekre, a **SPACE**

AVAILABLE-tól függően. Egy katona egy helyet foglal el. A listán a színek is jelentéssel bírnak: a fehér, hogy ezen a gépen szolgál, a lila, hogy más gépen, a kék pedig azt, hogy szabad. Az **EQUIPMENT** már nagyobb jelentőséggel bír. Baloldalt a raktárakban szabadon álló fegyverek és HWP-k állnak, a jobboldalon pedig amik a gépben vannak, tehát amit a katonát megkapnak, ha landolnak. Itt lehet a HWP-eket is bepakolni, csak tartsuk szem előtt, hogy mindegyik hajónál meg van adva a maximum elcipelhető HWP, és ezen kívül minden HWP négy helyet foglal el. A **LIGHTNING** csapatszallító hajó pl. egy tankot sem vihet. Mindig nagyon ügyeljünk arra, hogy elegendő munició legyen legalább egy újratöltéshez. Az **ARMOUR** részben lehet feladni a katonákra a megfelelő páncélt (ha van).

BUILD FACILITIES

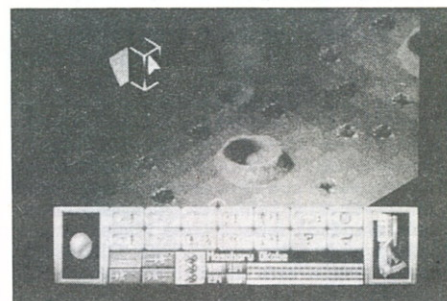
Kapunk egy hosszú listát az építhető blokkokról, majd egyet kiválasztva el kell helyeznünk. Eközben azt is megtudhatjuk, hogy mennyi pénzbe és mennyi időbe kerül a megépítésük és mennyibe a fenntartásuk. A számokkal jelzett épületek a bal mezőben mindig még nem kész blokkokat jelentenek, a szám pedig a megépítéshez még hátralévő időt.

RESEARCH

Ez a kutatás. Elég fontos szerepe lesz a játékban, kb. mint a többi hasonló játékban. A szabad kutató mellett az összes kutató, alatta pedig a szabad laborhely található. Kiírja az éppen kutatás alatt álló témákat, mellettük a rászánt tudósokat, s legutoljára a kutatás előrehaladottságának állapotát. Az **UNKNOWN** elég hamar átválthat **POOR**-ra, és ha már mindjárt kész, az **EXCELLENT**-tel jelzi. Ha itt egy folyamatban lévő kutatásra ráclickelünk, elvethetünk vagy hozzárendelhetünk még tudósokat. Ugyanezt a menüt kapjuk, ha új kutatást akarunk kezdeni, és ennek érdekében a **NEW PROJECT**-re clickeltünk.

MANUFACTURE

Mérnökeink segítségével nekünk kell megtermelnünk az újonnan feltalált eszközöket, ugyanis ezek nem kaphatók. Itt a kutatók helyett a szabad és összes mérnököket jelzi, sőt, pluszban a jelenlegi pénzünket. Alatta az éppen gyártás alatt lévő eszközök neve, már megtermelt mennyisége, összesen megtermelendő mennyisége, megtermelt egységenkénti költsége és még hátralévő termelési idejét jelzi, nap—órában. **NEW PRODUCTION** esetén azt is megtudhatjuk, hogy egy eszköz elkészítéséhez hány mérnöki órára lesz szükség. Egy mérnöki óra az a munka, amit egy mérnök, egy óra alatt tud csinálni, mértékegysége a **CoV**. Természetesen egy **CoV**-ba csak a termelési értéknek számító tevékenységet számoljuk. Mellesleg tudja valaki, hogy minek ugyanannyi mérnök a legyártáshoz, ha már előzőleg termeltek ilyeneket? A feláldozott termelési helyeknél a termelendő eszközök által igényelt terület levonandó.



TRANSFER

Másik bázisainkra innen küldhetünk át anyagokat, feltéve, hogy ott van elég raktárhely. Időbe és pénzbe kerül a szállítás.

PURCHASE—RECRUIT

Főleg eleinte szükségünk lehet olyan dolgokra, amiket a Földön is előállítanak, pl. pisztolyok, puskák, galambok. Itt rendelhetjük meg **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER** gépek kibérlését is, de amire később is szükségünk lesz: innen fogadhatunk fel tudósokat, mérnököket, katonákat. Míg a megrendelt áru beérkezik, arra is kell egy kicsit várni.

SELL—SACK

Fő bevételi forrásunk, itt adhatjuk el a felesleges zsákmányt, vagy általunk termelt árukat, feltéve, hogy a raktárunkban vannak. Itt kapunk lehetőséget arra is, hogy szépen kirúgjuk egy-két alkalmazottunkat, amiért persze pénzt nem kapunk. A többivel ellentétben a pénzt azonnal megkapjuk, a tárgyak—emberek meg azonnal eltűnnek.

Ennyit a **BASE** menüről, nézzük a **GRAPH**-ot.

GRAPH MENÜ

Sok unalmas grafikon tanulmányozásával hízhathat szívárványhátyánk, bár néhány hasznos dolgot is innen nézhetünk meg. Az első két ikonnal az ufók területi és országokénti tevékenységük alakulását követhetjük nyomon, utána ugyanez csak az **Xcom**-mal, majd a bevételeink megoszlását és végül az üzleti helyzetünket vizsgálhatjuk a **SCORE** a pontszám, mínusz is lehet.

UFOPAEDIA: Alatta sok érdekes ábra és szöveg bukkan fel, feltéve, hogy már eleget játszottunk a programmal és tudósaink eleget kutakodtak. Az **OPTIONS**-ben lehet menteni, tölteni és új gamét kezdeni.

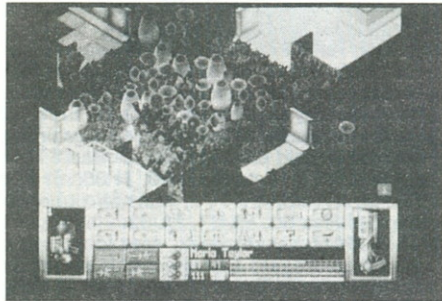
FUNDINGS: Ugyanezt a menüt hozza elő, amit minden hó végén megkapunk. Itt tudhatjuk meg, hogy összeségében és külön-külön melyik ország mennyire van megelégedve munkánkkal. Ha nagyon ügyesek voltunk, egy **KEEP UP THE GOOD WORK!** tudatja ezt velünk, ha kevésbé, akkor sima **SATISFIED**. Baj van, ha már **DISSATISFIED**, pláne, ha **RISK TERMINATION OF PROJECT**. Ekkor már nagyon ki kell tennünk magunkért a következő hónapban, különben gémmóver. Az utóbbit hanyagságunk és ügyetlenségünk is kiválthatja, sőt, ha pénzünk 2.000.000 alá csökken mínuszban, tehát ennyi adósságunk van, akkor is felszólítanak minket, hogy jobb lenne rendezni az anyagiakat, mert ekkora adósságot nem szívesen vállalnak. Az országok egyéni véleményét is hasonló szavak jellemzik, ha valaki **HAPPY**, akkor megnövelte bevételünket, ha **UNHAPPY**, csökkentette, és a legrosszabb, ha az egészségtől kiszállt.

Legalul, a dátum és idő alatt a Földet jelölő gömböt forgathatjuk, zoomolhatjuk. A játékban egyébként mindig telik az idő ha a főképernyőn vagyunk. Sok menüpontban előjön =5 SEC-cel végződő választási lehetőség, ekkor az időt automatikusan átváltja min. gyorsaságra, az 5 másodpercesre.

Olyan esetekben, ha repülőnk eléri a repülő ufót, légicsatára lesz lehetőségünk, ha pedig bázisokat, landolt vagy lezuhant ufókat, és vannak katonák a gépen, földi csatára.

A légcisata a következő módon folyik le:

Baloldalt a csatátér és infók, jobboldalt támadási parancsok. A jobb felső parancs a **STAND OFF**, azaz amikor csak követni az ufót. Ilyen esetben be lehet kapcsolni a **MINIMIZE** módot, amikor is a főképernyő bal felső sarkában megjelenik gépünk és száma, ahonnan bármikor elő tudjuk ugrasztani, ha úgy döntünk, hogy most pedig belelövünk a kutya marslakóba. Három támadási mód van, a **CAUTIOUS**, **STANDARD** és **AGGRESSIVE**. Az a sebesség változik, amivel megközelítjük a hajót, és amilyen gyakran lövünk az ellenfélre. **AGGRESSIVE** esetében teljes gőzzel, sípolva és vérben forgó szélvédővel rontunk neki a legnagyobbnak is, és amint újratöltődik egy fegyver, azonnal elpuffantjuk. **DISENGAGING**-gel megpróbálunk a lehető leggyorsabban elszakadni a nemkívánatos ellenféltől, alatta pedig a repülő csészealjakk távlati képében gyönyörködhetünk. Ezek mellett a mi gépünk képe, és sérülésének mértéke (mindig először az orra sérül meg, és így megy egészen a hajtóművig). A jobb rész bal sarkában pedig a két hajó távolsága. A jobbik oldalon a legfontosabb az a két csík, ami fegyvereink hatótávolságát mutatja. Még egy utolsó megjegyzés a légi-csatákhoz, pontosabban a hajók elindításához: a program sajnos nem veszi figyelembe a gép elindításakor az úticélt, így a kicsit korábban elindított gyors gépünk először megkerüli a Földet, és utána száll csak rá a szomszéd házra indított ufóra. Csata közben és végén legalul szövegel is egy keveset, ha **UFO IS DISENGAGING**, kapcsoljunk agresszív támadásra (feltéve, hogy már nem abban vagyunk) vagy **STANDOFF—MINIMIZE**-ra. Az **UFO RETURNS FIRE** felirat értelmének kitalálása azért sem nehéz, mert ilyenkor elkezd pirospodni a hajónk ábrája. Ha **UFO CRASH LANDS**, mehetünk csapatokkal hullákat és még élő ufonautákat bányászni, ha **UFO IS DESTROYED**, akkor a füstön kívül nem sok minden maradt belőle.



Nézzük a földi harcokat!

Legelőször is normálisan el kell rendezni a katonák közt a felszerelést, mert ezt leggyakrabban nem túl jól teszi meg a gép. Itt ajánlott betölteni a **BLASTER LAUNCHER**-eket, mert a többi esetében automatikusan megteszi ezt helyettünk az abakusz. Később ugyanezt a képet a tárgylistánál lehet előhívni, de nem lenne jobb, ha most részleteznénk?

A fickók képét befolyásolja a rajtuk lévő páncél is. Nem kell megijedni, a **POWER SUIT** ugyanúgy néz ki, mint a **FLYING**, csak éppen nem tudunk vele repülni. Amint látható kiló helyre fér cucc, de azért legyünk óvatosak, és csak a legszükségesebbekkel szereljük fel embereinket, különben kevesebb lesz a TU-juk (**Mi ez, MALÉV szlogen? — CoVboy**). Egyébként itt nyugodtan hagyhatunk a **GROUND**-on fegyvereket, mert ami a hajóban marad, azt nem kell a küldetés befejezése előtt összeszedni. Ha néhány fegyverhez nincs már lőszer, azokat automatikusan a **GROUND**-ra teszi. A puská és belőle kifele mutató téglalap a fegyverbe való lőszer kivételét je-

lenti, feltéve, hogy mindkét keze szabad a figurának. Egyikbe kerül a fegyver, másikba a lőszer. A fegyverben lévő lőszer akkor írja ki, ha kezünkbe (nyílra) vesszük, a jobboldalon. Ha nem ír ki semmit, elfogyott belőle a lőszer. Lézer esetében nem kell megijedni, ez municiómentes; a különböző vetők (rakéta-, fúzióbomba-, kábítóbomba-) esetében pedig csakazértis kiír egy nullát. Minden eszközt használat céljából kézbe kell venni, és erre figyeljünk, mert értékes időbe telik. Ha készen vagyunk, kattantsunk egy embereset az OK feliratra. Nagyon érdekes a megjelenő alsó sor. A két oldalán a két kézben lévő fegyverek vannak (nincs olyan, hogy kétkezes fegyver, tehát mindegyikbe tehetünk valamit, csak éppen a súlya fog zavarni), azokra clickelve a fegyvert süthetjük el, vagy ha más van ott, akkor azt a tárgyat használhatjuk:

...**SHOT**: Van **AIMED**, **SNAP** és **AUTO**. Az **AIMED** segítségével több idő alatt jobban célzunk, egy lövésnyit, a **SNAP**-pel egy gyors lövést, az **AUTO**-val meg három gyors lövést adunk le, kevesebb találati eséllyel. Azt, hogy melyik fegyvert és mire érdemes használni, majd a tárgyak részletesebb vizsgálatánál elmondjuk. **HWP**-nél szinte sose használjunk **AIMED**-et, mert azért a plusz kilenc találati százaléktól a 30 TU túl sok. Az **AUTO**-t is csak nagyon közeli ellenfélnél próbáljuk, mert találati esélye elég gyenge.

LAUNCH MISSILE: Rakéta- és atombombavetők esetében csak ezt lehet választani. Valójában egy **AIMED SHOT**, csak arra van lehetőség.

PRIME GRENADE: Időigényes gránát-kibiztosítás. Huszonhárom körig előre beállíthatjuk a robbanását. Csak ezután dobjuk el.

USE...: Az adott eszköz használata. Ez lehet **MEDI-KIT**, **SCANNER**, **MIND PROBE**.

PANIC UNIT és **MIND CONTROL**: **PSI-AMP** esetében a választható pszionikus támadási módok.

THROW: A kezünkben lévő eszköz elhajtása. Gránátok esetében is ezzel indítjuk el őket gyilkos pályájukon, és a visszaszámlálás (ha van) is csak attól kezdődik, hogy földet ért.

A kettő közötti 18 ikon jelentése a következő:

Zöld mezőben nyíl: A figura addig léphet, amíg van TU-ja, semmit nem akarunk vele kezdeni, azaz nem fog örködni és arrajáró ufonautákra lövöldözni.

Piros mezőben lövő figura, egy golyó közel: Annyi időt automatice lefoglal, hogy még tudjunk egyet löni. Ha nem is ebben a körben, de a körök között **SNAP SHOT** stílusban elereszt egyet, feltéve, hogy szűkség lesz rá.

Piros mezőben figura távoli golyó: Mint feljebb, csak **AIMED SHOT**.

Piros mezőben figura, három golyó: Mint feljebb, csak **AUTO SHOT**.

Figura fel-le: Ha tudunk repülni (**FLYING SUIT**) vagy liften állunk, ennek segítségével mehetünk fel-le azzal a figurával.

Létra fel-le: A nézet szintjét váltogatjuk. Ha egy ellenfél—emberünk más szinten van, nem láthatjuk és lőhetjük, hacsak nem váltjuk a nézet szintjét.

Rácsosított négyzet: Térkép. Új kép ugrik elő. Itt is kell nézeti szintet váltogatni, és itt is a létrával lehet. A sárga foltok a mi embereinket jelzik, a narancsosabb sárgák szintén, csak ezek a tankjainkat, a kékebbek pedig az ellenfelet, feltéve, hogy ugyanazon a nézeti szinten vagyunk. A fekete és alig látszódo helysínket kevésbé ismerjük még, nem nagyon mászott arra felé emberünk—tankunk. A jobboldalon a nézeti szintet írja ki.

Figura—térdelő figura: Bizonyos idő rááldozásával megnövelhetjük lövési, és csökkenthetjük eltalálási esélyünket azzal a figurával.

Sima álló figura: Tárgylista, lásd a földi csatárez megkezdése.

Figura négy nyíl között: A jelenleg kiválasztott fickónkat középre teszi.

Figura, nyílfeje, figura: Váltunk másik emberünkre, általában a legközelebbire.

Figura, teljes nyíl, figura: Ezzel is váltunk, de hadd említsük meg még egyszer, amit már leírtunk, hogy ezután erre a fickóra nem fog már váltani, hacsak nem jelöljük ki a nagyképernyőn.

Sík jelzése, mellette szám: Ha kettes, akkor mindent úgy fogunk látni, mintha 3. szinten lennénk, azaz mindennek van teje! Ekkor hiába váltogatunk a nézeti szintváltások között, nem érünk vele semmit. Az egyes szám a normális állapotot jelzi.

Kérdőjel: Opciók. A scrollok sebességét és módját (**TRIGGER**: le kell nyomni éger gombját a scrollozáshoz, **AUTO**: nem), a mozgások és lövések sebességét állíthatjuk, valamint itt menthetjük ki az állást. Enélkül az állásmentési lehetőség nélkül messze nehezebb lenne a program, de szerencsére most jó kedve volt a programtervező bácsinak. A 6 a leggyorsabb, de scroll esetén ez a finomság is ront.

Áthúzott karika: Kör vége, jöjjenek a gonoszok (**Hívtatok? — CoVboy**). Ha már nincs több, akkor is ezt kell lenyomni, és így vége a csatának.

Repülőbe mutató nyíl: ABORT MISSION, küldetés vége. Ha az ún. **EXIT AREA**-kon belül nincs egy emberünk sem, akkor a gépen kívül minden odaveszett, majdnem ugyanaz, mintha megölnének az ufonauták. Ezek az **EXIT AREA**-k a saját szállítógépeink, a bázisokon pedig a zöld mezők (kivéve a saját bázisaikon, ahol ilyen nincs). Ha mindenkit meg tudunk menteni, akkor csak idő- és esetleg lőszerpazarlásnak volt az egész. Olyan is lesz, hogy a csapatunknak meg kell keresnie a zöld mezős **EXIT AREA**-t, és úgy fog folytatódni a küldetés.

A nagyobbik képernyőn aktív emberünket egy felülről lefelé mutató sárga nyíl jelzi. Ha onnan elmozdítjuk az egeret, egy piros, kitöltetlen hasáb jelenik meg. Ha most ballal kattantunk, az emberke elindulna arrafelé, és amíg van szabad TU-ja, bandukol. Jobb gomb lenyomása esetén arrafelé fordul, ha van még rá ideje, felfelé—lefelé nem kell forgolódni. A piros hasáb alatt esetleg megjelenő kék szaggatott azt mutatja, hogy amerre mutatunk, alatta nincs szilárd felület, valamint nem a nulladik szinten van. Ha másik szintre akarjuk, hogy átmenjen a figura, mint most van (pl. lépcső vagy repülünk), előtte a létrával váltani kell. Ha ez a hasáb sárgán villog, ellenfélre, saját emberre vagy civilre mutatunk, tehát célozható pontra. Ha saját emberünk, akkor bal gombot nyomva át is vált rá, a többi esetben csak elindul arrafelé az éppen aktív tag. Ez a hasáb még célzások esetén is változik, pl. **MIND PROBE** és pszionikánál egy tipikus földönkívüli fej díszíti villogó füllel, célzás esetén egy sárga—piros célkereszt (sárga ha élő célpontra mutatunk). A piros mezők már említettük, hogy liftek, pontosabban antigrav-mezők. Ahol ezek a mezők függőlegesen csízozva vannak, ott lehet felfelé menni.

Megosztanánk az egyes TU költségeket a mozgás és tárgylistabeli rakodás esetén. A tárgylistas pakolásnál csak kábéra adjuk az értékeket, hogy mindenki tudjon viszonyítani, mert pl. nem ugyanannyi a TU-szükséglet ha kézből vállra, mintha vállról kézre tennénk valamit. Minden arra vonatkozik, amikor kézből teszünk valamit valahova: lábra 6, másik kézbe 4, övbe 4, föld-

re 2, zsákba 14, vállra 10. Mozgás: fordulás 45 fokot 1, tiszta terepen lépés 4, alacsony fű 5, magas fűbokor 6, lépcső 12, ajtónyitás lépéssel 12, zsilipnyitás lépéssel 8, fel—le repülés 11.

Még magyarul szeretnénk valamit a kutatásokról és a fentalálható felszerelési tárgyakról:

A fegyverekről egy kis hatékonysági útmutatót csináltunk. Célzott lövések esetében a legpontosabb, sebés és sebességet is beleszámítva legjobb a **HEAVY PLASMA**, utána a **LASER RIFLE**, majd a **ROCKET LAUNCHER**. Gyorsaság szempontjából a pálmát ugyan a sima pisztoly viszi (18%), ám ha megfelelő sebést is kívánunk mellé, és a gyorsaság is fontosabb, a **PLASMA RIFLE** a nyerő, nem sokkal utána a **HEAVY PLASMA** (szóval ez elég hasznos), de a lézerpuska, lézerpisztoly és a nehézágyú sem nyúl.

Érdekes gyilkolási eszköz a **BLASTER LAUNCHER** is, ami negyedjátékmezőnyi robbanásán kívül még programozható hajtóművekkel is rendelkezik, akár 9 iránypont befogadására is képes, szintek között mozoghat, sarkon befordul, stb. Igazán csodálatos, és ezt csak az érezheti át, aki már látta, hogyan nyafognak a kis görcs ufonauták az atomrobbanás következtében. Az irányítási lehetőség meg rengeteg időt spórolhat. Ugyanígy természetesen az ebből készített HWP is rendelkezik ezekkel a jó tulajdonságokkal. Hátránynak esetleg azt lehet nevezni, hogy lövésenként után kell tölteni, és természetesen ugyanúgy a saját embereinkre is veszélyes. Ha ennyi **WAYPOINT** elég, és indítani kellene a rakétát, kattintsunk a jobb felső sarokba, ha meg egy **WAYPOINT**-ot ki kellene törölni, jobb gombbal kattintsunk az unszimpatikusan számozott célkeresztre.

Szemfüles embereknek feltűnhet, hogy többféle löszer való a **HEAVY CANNON**-ba és az **AUTO CANNON**-ba. Az **ARMOUR PIERCING** — **AP**, azaz páncéltörő lövedékek nem robbanak túl nagyot, de ez a legolcsóbb. A játékban még a normál pisztolyt is ilyennek töltik, ami azért eléggé furcsa. A **HIGHLY EXPLOSIVE** — **HE** a robbanótöltet, az **INCENDIERY** meg a kisebb robbanás után tüzet is csihol. Rakétavetőhöz is van egy ilyen töltet, a másik kettő, normálisan robbanó csak robbanóerejében különbözik egymástól. Plazma- és atomfegyverekbe csak egyféle töltet tehető.

A **MEDI-KIT**-nek háromféle működési módja van. Használatához egy egészséges karakterrel oda kell fordulni a beteg—sérült taghoz, ha elájult, akkor föléállni, és **USE MEDI-KIT**. Megjelenik egy ember, mellette három gomb. Az ember pirosan villogó része halálos sebet kapott, legelőször ezt jelöljük ki (tehát ha a törzse piros, akkor arra click), majd **HEALING**. Egy használatától egy sebet meggyógyít, max 10 használatra van lehetőség egy medi-kittel. A **STIMULANT** az energiát viszi fel maxra, illetve elkábult embereket visszahoz. A **PAIN KILLER** a morált teszi vissza annyival, amennyi hiányzik a **HEALTH**-ból.

Egy **PSI-AMP**-ra és pszionikusan képzett karakterre lesz csak szükségünk pszionikus támadásokhoz. A két mód közül a **PANIC UNIT** az ellenfél morálját csökkenti, a **MIND CONTROL** pedig átveszi az irányítást a figura felett, csak hogy ez nekünk még nem nagyon volt sikeres. Ne feledjük, ugyanezt az ellenfél is művelheti és műveli is velünk.

A **MIND PROBE** segítségével teljes listát kaphatunk ellenfelünk tulajdonságairól, a **SCANNER** segítségével pedig egy közeli, de sötétben—takarásban mozgó ellenfelet mutat meg. Az utóbbi eszköznek hasznát még sosem vettük, mert elég rövid hatótávú.

A repülő és űrhajók fegyverének kiválasztása nagyobb gondot okozhat. A két rakétafajta ugyan elavult, elásni azért mégse ássuk el őket. A **STINGRAY** hatótávja kicsit hosszabb ugyan, mint a lézéré, de jóval lassabb és pontatlanabb is. Az **AVALANCHE** (aminek, mivel rakéta és nem radar, semmi köze nincs a **TARGET LOST**-hoz) ennél pontosabb, és nagyon jó hosszú távra, mégis lassúsága miatt csak esetleg lézer mellé ajánljuk távolsági fegyvernek. A **CANNON** szükséges a lézer kitalálásáig, de túl sokat ne várjunk tőle, és amint lehet, cseréljük le legalább melegebb sugarakra. A **PLASMA BEAM** talán a legvégeig használatban maradhat, hiszen ha egy icipicit lassú is, de erős, pontos és szép messzire elvisz. Ha kettő van belőle felszerelve, a legtöbb űrhajóval el tudunk banni, feltéve, hogy **AVENGER**-ben ülünk éppen. A **FUSION BALL**-t maximum egy fegyverhelyre tegyük, mert annyira lassú, hogy két lövés közt már régen lőtávon belülre ért az ellenfél. Előnye, hogy általában két **FUSION BALL**-tól a legerősebb űrhajó is előbb-utóbb kipusztul.

Űrhajók témájában egyáltalán nem ajánljuk az **AVENGER**-en kívül más gép építését, mert ugyan jóval gyorsabbak, mint az **INTERCEPTOR** és **SKYRANGER**, de ezekbe meglepően kevés üzemanyag fér, a **LIGHTNING** meg HWP-ket nem is tud szállítani (viszont egy fegyverhelye van, ellenében a **SKYRANGER**-rel). **AVENGER RULES!**

Ha az első ufonkat beszereztük, egy jó pár hónapra elegendő kutatási anyaghoz is hozzájutunk, minden valószínűség szerint többek között a plazmafegyverekéhez is. A pisztoly kifejlesztése időpocsékolás. Ha elég nagy hajókat elfoglalunk, hamarosan újabb titkokra is fény derül: ufókáké egy ún. **ELIRIUM-115**-ös anyagot használnak a gravitációs hullámok formálásához. Sajnos, ezt az anyagot csak tőlük szerezhettük be, mert ebben a naprendszerben nem található. Háromfajta űrhajóegység összeszedése után (**UFO CONSTRUCTION**, **POWER SOURCE**, **NAVIGATION**) már mi is kifejleszhetünk különböző ufóforma hajókat, ám ezeket a legjobb papíron hagyni, és minden erőnket az ún. **ULTIMATE CRAFT**, az **AVENGER** kifejlesztésére fordítani. Ezekkel már érdemes felváltani az **INTERCEPTOR**-okat és a **SKYRANGER**-eket. A **GRAV SHIELD**-eket se hagyjuk sokat állni. Fontos hamar elkészíteni pár **SMALL LAUNCHER**-t és **STUN BOMB**-ot is, mert előbb-utóbb élve is el kell pár lényt fognunk, amit rettentően megkönnyíthet egy ilyen kis műtűr. Idegen ötvözetet (**ALIEN ALLOY**) gyártunk eleget, de csak annyit, amennyit a közeljövőben fel is használunk, ne foglalja feleslegesen a raktárokban a helyet a patkányok elől. Hajóinkat amint lehet szereljük fel annyi plazmavetővel, amennyivel csak lehet, mert elég hosszú hatótávolsága mellett nem kell újratölteni. A HWP-k terén is nagy áttörést jelenthet a plazma, csak hogy elég sok eliriumra lesz szükségünk, ugyanis ezek a 255 lövetnyi plazma mellett nagyon szépen tudnak lebegni is. A páncélok közül a **PERSONAL ARMOUR** megépítéséhez ugyan csak **ALIEN ALLOY** kell, de ha valaki teheti, **FLYING SUIT**-ot használjon csak, egyszerűen azért, mert ez a best. A plazmánál már csak egy fegyver jobb, de ez mindössze a védelmekben és a robbanószerekben hoz nagy áttörést, a sokat emlegetett fúziós robbanás. A pszionika kifejlesztéséhez előbb élve el kell fogni egy **ETHEREAL** fajtájú ideget, és utána megfelelő számú **PSI LAB**-ot kell építeni, ahol kiképzik majd a lelkes katonákat. Minél több hónapig hagyunk egy katonát kiképzés alatt, annál magasabbra ugrik a **PSI SKILL**-je. A **HYPER-WAVE DECODER** megépítéséhez pedig egy élő valamilyen fajú ufonauta navigátorra lesz szükségünk.

Nem lehet nem észrevenni, hogy a szétpuffantott földönkívülieket is magunkkal visszük a sikeres küldetésekről, és őket is tanulmányozhatjuk. Ha halottak, csak boncolhatunk (**AUTOPSY**), ha élők, akkor egész sor érdekesebb infót tudhatunk meg. A következő fajtákkal találkozhatunk (aki részletesebb leírást akar róluk, az kutassa ki), a leírásuk után pedig pár példánynak a tulajdonságaival (természetesen ezek csak közelítő adatok, de arra nagyon jók, hogy pontosabb képet kapjunk róluk):

SECTOID: Kicsi, klasszikus nagyszemű ufonauta kinézet. Elég gyenge harcos, de pszije veszélyes is lehet (ha van, mert nem minden példány rendelkezik ilyen-nel).

CYBERDISK: Ez csak egy robot, ami tud lebegni és plazmával lövöldözni. Kisebb robbantásokat kibír.

FLOATER: Az előzőnél erősebb, leggyakrabban terrorküldetéseket találhat idegen. Tud repülni, ezért valamennyivel veszélyesebb, de mivel nincsen páncélja, nem túlságosan nagy gond. Katonái: TU 50, En 90, H 35, Br 80, Rea 50, FA 25, TA 58, STR 40.

REAPER: Általában **FLOATER**-ekkel van. Nagy darab, de csak harapni tud, azt viszont nagyon. Erzékeny a tűzre, így az **INCENDIERY** fegyverekre is. TU 62, E 90, Br 90, Rea 64, FA 0, TA 0, STR 90.

CELATID: Csak köpködni tud, savat. Klassz hangokat ad, miközben kipukkad. Repülni tud. Elég egyszerűen rátalál a bűdosó emberekre.

SILACOID: Magától görgő sziklaféleség. Csak közvetlenül veszélyes, nagy melegt tud generálni. Tűz és ilyesmi szinte egyáltalán nem ártanak nekik.

CHRYSSALID: Durva egy lény. A fogói mondjuk elég jól néznek ki, de a legnagyobb baj vele az, hogy nem azokat használja; hanem inkább beletolja a tojását az áldozatába, aki ettől zombivá változik, de csak addig, amíg az új **CHRYSSALID** nem kel ki belőle. Sajnos nagyon gyors és ügyes. Robbanásra érzékeny. TU 110, En 140, H 96, Br 100, Rea 70, STR 110.

MUTON: Az **ETHEREAL**-félék kreálmanya. Harcra teremtett humanoid fajta, páncélozott bőrrel, és a páncéltörő lövedékek nem is nagyon mennek át rajta. Erős is, ügyes is. Az intróban is ezek ugrálnak. Mérnökeiknél előfordulhat a **BLASTER LAUNCHER**. Katona: E 90, H 85, Br 80, FA 15, TA 35, STR 70. Mérnök (különbösek): Rea 60, FA 27, TA 62.

SLAKEMAN: Veszélyesek, mert jó vastag a bőrük és erősek. A tüzet jól állják. Katona tulajdonságai: TU 40, E 80, H 45, Br 80, Rea 45, FA 29, TA 65, STR 47.

SECTOPOD: Az **ETHEREAL**-ok robotkreálmanya. A plazmát meglepően jól viselik, a lézereket már kevésbé. Nagy, veszélyes dögök, nagy, veszélyes plazmafegyverrel.

ETHEREAL: Fizikailag sem gyurma, ám agyi képességeik jövőtől kifejezetten életveszélyesek is lehetnek. Messze jobb pszionisták, mint a **SECTOID**-ok. Egy katonái: TU 68, EN 96, H 55, Br 80, Re 75, FA: 37, TA 80, STR 48, PSI STR 50, PSI SKILL 40.



Ugye a játék célja az, hogy megszüntessük az idegenek invázióját. Ehhez az első tippet akkor kapjuk, amikor az első idegent élve elfogjuk, és kikutatjuk. További infókat egy vezetőtől (**LEADER**) kaphatunk. Ilyen vezetők viszont csak nagy, háromszintes csatahajókra lakhatnak. Ez is élve kell. Természetesen a legfelső szint közepén bujkálnak. Kiderül, hogy valahol a Marson kell keresnünk, csak hogy a pontosabb hely megismerése érdekében egy parancsnok (**COMMANDER**) kell. Ilyenek pedig mindössze a bázisaikon vannak. Figyelem! Nem minden bázison van parancsnok, mert nekünk pl. **MUTON**-éknál egy darab sem volt, de pl. a **SNAKEMAN**-éknál igen. Ha megvan ez is, kis idő és kutatás eltelte után mindössze annyit kell tennünk, hogy el kell indítani egy **AVENGER**-t a birtokunkban lévő legpusztítóbb fegyverekkel és katonákkal felszerelve, majd irány **CYNODIA**! Ezután bármikor elindítunk egy **AVENGER**-t, a cél kijelölésénél megjelenő **CANCEL** mellé egy **CYNODIA** is kerül. Ha beleegyezőnk, már el is indítottuk a végső, döntő csatát. Ha itt meghalunk, velünk pusztul a Föld is, de ha nem...

Először a bázis bejáratát kell megkeresni, amit zöld kockák mutatnak. Ezek a kockák az egyik piramis aljában helyezkednek el, nekünk a játékmező bal alján volt. **SECTOID**-ok és **CYBERDISK**-ek állhatják utunkat.



Odalent egy szokott méretű bázis, ahol meg kell keresni egy nagy agyat, aki az egész naprendszerben az idegenek fajait (**ETHEREAL**, **SECTOID** mint főnök) irányítja. A végkifejlet akkor következik, ha mindenkit elpusztítunk abban a teremben, ahol ez a dolog van. Munkánkban változatos figurák akarnak megakadályozni, **SECTOPOD**, **SILACOID** és **CELATID**, **CHRYSSALID** és **ETHEREAL** fajtákból. Fegyelmbe ajánljuk a **BLASTER LAUNCHER**-t, és célzaskor figyeljünk arra, hogy ha lehet, kerüljön a robbantás területén belülről legalább egy kékes, hatszög alakú szekrény vagy *mineve*, mert az tovább robban, és robbantja fel a mellette lévő szekrényt, ami szintén nem rest pukani egyet stb. Sok időt takaríthatunk meg, ha először kimenjünk, felderítjük, és utána mondjuk fél mérföld távból nekiindítunk egy bombát.

Ezzel a játékot meg is nyertük, és jutalomból a leírást is befejezzük, pár sor eltelte után.

Ha elvesztjük a játékot, többek között a gép azt is kiírja, hogy kutatásaink elvesztek az emberiség számára. Belegondoltunk, hogy mit is nyert rajtunk az emberiség 1 év alatt (pontosabban 14 hónap alatt, mert ennyi játékidő alatt tudtuk befejezni a stuffot). Pszionikától elkezdve az antigravitáció, használható lézer, úrutazás, élelmezési gondok megoldása (**ALIEN FOOD**), gensebészet, fúzió, és ami a legfontosabb, soha idáig nem látott pusztító fegyverek jelzik az **Xcom** nevét. Mellesleg egy galaktikus birodalom hódítását verte vissza az a pár ember. Nyugtalanítással próbálkoztak még a sztori írói, miszerint az idegenek még biztos visszajönnek, de valahogy nem keltett túl nagy riadalmat a körünkben, mert most, az előző invázióval ellentétben, technikai szintünk nagyjából megegyezik. Feltéve, hogy nem valami új, minden eddigénél veszélyesebb klónfaj, vagy neadjisten maga a hatalmas és rejtélyes, háttérben maradó irányító faj dönt úgy, hogy a Föld megérett az aratásra. Ez mindenképpen egy folytatást jelentene, és ha az ember is kijuthatna az úrbé, akkor a **CIVILIZATION—MASTER OF ORION** vonallal párhuzamosan futhatna az **Xcom** project is! Féltreértések elkerüléss végett a **CIVILIZATION 2.** még nem jelent meg!

• HáPi



Fantasy rovat

Mellbevágóan érintett mintegy 2 héttel ez előtt az a döntés, hogy a szerkesztőség azonnali hatállyal likvidálja a Fantasy rovatot. Féltreértés ne essék, most nem a döntés ellen kívánok interpellálni, hiszen az olvasók döntését tiszteletben kell tartani, inkább az eljárás nem volt etikus. Hogy lehet elválni valamit úgy, hogy nincs befejezése, csak fogunk egy ollót aztán nyissz! Vagyis most nem arról van szó, hogy mégis folytatódik a rovat, hanem megpróbáljuk gyorsított menetben lezárni azt, amit elkezdünk, gondolom ez így van rendjén, s végül mindenki megnyugszik...

Lássuk csak hol is tartottunk:

Vándor (RANGER)

Legfontosabb tulajdonságuk talán a Bölcsességük, utána az Erejük és az ügyességük. Csak Jó lehet és ember, tünde vagy fél-tünde. Utóbbiak főként azért is, mert a kőszak a természetben élnek. Speciális tulajdonságuk a lopakodás és rejtőzködés (árnyékban). Van nyomolvásó képessége is. A 2. szinttől kezdve ellenfelet választhat magának, akire attól kezdve nagyobb esélyekkel támadhat és ha az váratlanul felbukkanna, nem lepődik meg (annyira). A 8. szinttől kezdve pedig papi varázslatokat tanulhat, a növényi és állati szférából és a 10. szinten *dobókocka által meghatározott jellegű ill. fajtájú kísérők* csatlakozhatnak hozzá. Egy nem fantasy állattal találkozáva annak dobni kell, ha elveszti, akkor egy fokkal lojálisabb lesz a vándorhoz (*vérszomjas-elleneséges - makacs - normál - barátságos - hűség*).

Varázsló (WIZARD)

Egész életüket a mágiára teszik fel (akkor az **boszorkány — CoVboy**) és mivel harcban is ezt használják, fegyveres támadásokban gyengék. Az emberi vagy emberszerű varázslók, mágusok stb. testi ereje gyenge (**—van, főleg a sötét oldalon állók között, hogy tesztüket átadják a tudományukért, állandóan betegek, sőt van amikor szinte félhalottak...**), de általánosan relatív gyengébbek. A varázstudók arra vannak kényszerítve, hogy állandóan tanuljanak, ugyanis ha egyszer elmondtak egy igét, akkor azt elfelejtik, ezért újra kell memorizálniuk, ezt 10 perc/varázslat szintje idő alatt tudnak memorizálni. Szintjüknek megfelelően tudják az egyre erősebb hatású varázslatokat. Legfontosabb tulajdonságuk az intelligenciájuk. A 9. szinttől készíthetnek saját maguk új varázstárgyát, de akár egészen újszerű varázslatokat is. Másnak a könyvéből másolhat a sajátjába (**—pl. ha éppen lenyomott egy másik varázstudót...**), csak hogy nem feltétlenül érti meg (**—erre figyelni és dobni kell!**), és megértés után is kemény kb. egy napi munka. Egyébként könyvébe annyit másolhat, amennyi belefér. (**—egy varázslat 1lap/szint hely, egy általános utazó könyv pedig max. 50 lapos...**) Nem használhat semmilyen vértetét és pajzsot (**—helyenként csak borpáncélt viselhet!**) és csak ezek a fegyverei lehetnek: török, dart-ok (dobónyi) (**—erről csak egy elég régi emlék jut eszembe, amikor is, elmentünk a GETTO-val „darts-olni” pár arccal... ehhez néminemű alkohol is járult. A**

végén már tiszta „egymásraccéllövölde” lett a dologból), kés, bot és parittyá.

Mágus (MAGE)

Fel lehet fogni egy „változatnak” is; min. 9-es intelligenciájú ember, tünde, féltünde és minden más besorolású lehet, akármilyen iskolából tanulhat varázslatokat.

Specialista (SPECIALIST)

Specialista az a varázsló, aki egész életét egy iskolának szenteli (**—azt hiszem, akkor én is egyfajta „specialista” vagyok. Egész életemet annak a *** sulinak szentelem... csak az a baj, hogy nem csak egynek, hanem már a sokadiknak**). Természetesen **EZ NEM CSAK VARÁZSLOKNÁL ALL FENN!!!** A varázslatok iskolákra vannak osztva: *Védelem, Atalakítás, Megidézés, Bájolás, Jósolás, Illúzió, Boszorkányság, Halottidézés* és a *Kis Jósolás — ezekből bármilyen varázsló tanulhat*. Gondolom érthetőek, hogy a dolognak az előnyei és hátrányai. *Különleges tulajdonságok:*

- Saját iskolájából +15%—al tanulhat, az ellentétes iskolá(k)ból **NEM** tanulhat, a többiből -15%—kal
- Saját iskolájából minden szinten kap **egy varázslatot** a könyvébe (*erre nem kell százalékat dobni*), és +1 varázslatot memorizálhat!!!
- Saját iskolájának varázslatai ellen +1—el dob mentődobást, a többiek -1—gyel.

Pap (PRIEST)

Varázstudók, akik viszont **NEM** gyengék és elég szépen tudnak csapkodni. Nincsen szükségük varázskönyvre, mert isteneiktől kapják a varázslatokat; viszont hűségeseznek kell lenniük, mert azok megvonhatják kegyeiket... és akkor elvesztik képességeiket. Naponta egyszer imával memorizálhatják az összes varázslatukat (**—már amennyi a kobakjukba fér, a szinttől függően**), a már egyszer memorizált varázslatot tiz perc imával egy azonos szintűre változtathatják.

Aldozópap (CLERIC)

Elsődleges képessége a *Bölcsesség*. Bármilyen vértet és pajzsot használhat. Tompa fegyverekkel harcolhat. **Papí varázslatai:** *Asztrális, Búbajosság, Gyógyító, Halottidézés, Harc, Jóslás, Megidézés, Nap, Őrzés, Teremtés, Védelem szférából, és az Elementálisból a 3. szintig.* Képesek az *élelhalottakat elűzni!* Vallási központot alapíthat, a 8. szinttől pedig 20–200 *fanatikus hívője* lehet (általában harcoshok, kiképzetlenül), ezek **FOI!** amatosan érkeznek (—**mármint ha valamelyik/ük megmurdeine**). A 9. szinttől pedig fele áron lehet temploma (stb.).

Specializált Pap (PRIEST OF SPECIFIC MYTHAL)

Amilyen vallásúak, OI!an céljaik vannak, attól függően, hogy milyen istenhez kötődnek. Nem árt szempontok szerint dolgozni a jellemüket és tulajdonságait: *szférák, élőhalott-üzés, különleges képességek* (pl. memorizálás nélküli varázslat-ok, esetleg OI!anok is, amiket nem is tudna memorizálni), *nem harci profizmus amit automatikusan tud, vért és fegyverzet, kötelezettségek, képességi követelmények* (pl. min. 9-es Bölcsesség, Harci istenek papjainak 13 Erő és 12 Egészség, stb...). BefOI!alósolhatnak (*csillapítás, testi és egyéb bájalások, félelemkeltés...*) és pl. „hergelhetők” — ilyenkor nagyobb erővel támadhatnak stb.

Pár szó az élőhalottokról (—elűzésükről)

Az *élőhalottak* egy utasításra *feltétlenül* engedelmesködő egyszer (—**kétszer, stb.**) már meghalt (—**a fene se gondolná!!!**) lények. A negatív erők irányítják őket, nehezen elpusztíthatók és nincsen fájdalom-, fáradtság-, éhség-, szomjúság(stb.)érzetük (—**pl. nyugodtan le lehet vágni a karjukat; tovább harcolnak... akár a levágott kezük is!**). Csatában segítségül hívhatóak és megidézhetőek, soKor fogadalmhoz kötődően. Csak **papok és lovagok** rendelkeznek az **elűzés** képességével. A dologhoz szabad kéz és száj kell (**Ha nem te mondod, el sem hisszük — CoVboy**), de megzavarhatóak anélkül, hogy abbahagynák az „üzögetősdit”. A gonosz papok NEM tudnak elűzni élőhalottakat; de TUDATILAG HATHATNAK azokra, akaratukat rájuk kényszeríthetik (*egyszerre max. 12 db-ra*), ez egy elűzésig vagy elpusztításig tart — ezenkívül képesek LOVAGOKAT elűzni, úgy, mint egy 3. szinttel **alacsonyabb pap** élőhalottat; ekkor a lovag szintje számít HD-nek.

Druida (DRUID)

Min. 12 Bölcsesség és 15 Karizma, ezek az elsődleges képességei is. Csak **Ember** és **Féltünde** lehet, jelleme *Semleges*. Fegyverei: *bunkó, bot, dárda, handsár, sarló, tör, dobonyíl, parittyá*. Védelem: *bőrvért* és *fapajzs*. PAPI varázslatok tudhat az *Állat, Elementális, Gyógyítás, Időjárás, Növény szférából*, ezeken kívül a 3. szintű *Jóslásig* tudhat. Gyakorlatilag egy **specializált pap**, a természeté, a vadont védelmezi. TULAJDONSA-GOK:

- +2 mentődobás bármilyen tűz és vilám ellen.
- A 3. szinttől a természetes állatokat, növényeket és a tiszta vizet felismeri, a természetes növényzet nem akadályozza a mozgásban, nyom nélkül tud benne haladni.
- A 3. szinttől szintenként megtanulhatja egy erdei állat vagy élőlény nyelvét (*elfek, kentaurusok, gnómok, sárkányok, óriások stb.*), ehhez viszont kell PRO-FIZIMUS PONT!
- A 7. szinttől nem hatnak rá az erdei teremtmények búbái; át tud változni bármilyen emlőssé, kétéltűvé, madár-

rá; naponta formánként egy alkalommal (*tehát naponta háromszor, kül. formákban*), a felvett lény tulajdonságait megkapja. Ruhája és stuffjai az állat részeivé válnak, ezek nem láthatóak (—**szépen néznek ki; kiálló Martensben, szakadt cuccokban, sörösüvegekkel és korszokkal, pipával és egyéb pával, mint egy kopasz turulmadár...**) és nem is használhatóak. Ha a felvett lénynek van hangszála, akkor varázsolhat.

- **Egy régióban** (pl. egy nagyobb szigeten) 12 vagy magasabb szintű druidából csak 9 darab lehet. Csak akkor válhat 9. szintűvé, ha egyet legyőz (*feltétel-megállapítás szerint*). Ha a harc nem halálos, akkor a vesztes 200.000 XP-re esik vissza (11. szint). A *kilenc druida* közül a legtöbb XP-set 3db 9. szintű, a következőket 3db 8. szintű... stb., a legutolsót 3db 1. szintű szolgálja. **Egy régióban** csak három **ősdruida** (13. szint) lehet (*sintén le kell egyet győzni a „továbbkapaszkodáshoz”*), a világ összes ősdruida közül három szolgálja a Fődruida mestert. **Egy régióban** csak egy **nagydruida** (14. szint) lehet, három 11. szintű druida szolgálja. Sintén legyőz(-endő, -stb.)het; ez viszont felkavarja a régió hierarchiáját. Az **egész világon** egy Fődruida van (*utódot ő választ*), minden szintről hat varázslatot tud, plusz még hat **szintnyi varázslatot** (—**egy hatodik szintűt, vagy hat első szintűt stb. memorizálhat erre a helyre**). *Kilenc* másik druida szolgálja, ebből három a küldönc ősdruida (+4 szintnyi varázslat). A 16. szintre érve választhat egy min. 3 millió XP-s utódot, ő maga leadja a hat szintnyi varázslatot, a képességeit viszont nem.
- A 15. szint után a druida nem kap új varázslatot, egyéb képességeket viszont igen.
- A 16. szinttől immunis a természetes mérgekkel szemben (a szörnyekére is), de ásványi gáz vagy mágikus mérgekre nem. Ezen kívül nem öreXik, nincs kitéve a *képesség-pont* változásnak. *Egy szegmens* alatt át tudja változtatni magát bármilyen *humanoid* lényre. **Plusz-minusz 50%** súly és aggastyánig terjedhet. Ez nem mágikus, nem érzékelhető az *Igazlátással* (—**azt hiszem ez egy papi varázslat**) sem.
- A 17. szinttől hibernálhatja magát (eszméletlen, lelassulnak az életjelenségei; egyszerűen halottnak tűnik), tetszőleges, az általa megadott ideig, de felébred, ha környezetében jelentős változás áll be, pl. megütik, vagy hideg/meleg lesz stb. (—**akkor én egy COOL! DRUID vagyok!!! Múltkor egy kocsmában OI!an szépen elhibernáltam... és a „jelentős változásoknál” rögtön magamhoz tértem: „Záróra... keljen már fel... részeges állat...” és ilyesmikekhez hasonlók**). A *Föld lét-síkja*ra elmehet, szabadon mozoghat és visszajöhet
- 18. szinttől — ugyanez a *Tűz létsíkon*,
- 19. szinttől — ua. *Víz létsíkon*,
- 20. szinttől — *Levegő létsík...*

Csavargó (ROGUE)

Az utakat járják és nem éppen a gazdagok köreiből kerülnek ki. Nem harcolnak valami IOI!, inkább trükkösek, ügyesek és gyorsak.

Tolvaj (THIEF)

Elsődleges képessége az *Ügyesség* (min. 9). **Minden fajta és jellem** lehet, kivéve a **Törvényes Jác** (—**na IO!**). Csak *bőrvért*et és *tünde-láncinget* használhat. Fegyverek: *bot, bunkó, tör, kés, dobonyíl, nyilpuska, lasszó, parittyá, Aljas*

Cselszövés, rövid és hosszú kard. Képességei tökéletes kémmé és orgyilkossá tehetik. Jellemzője a vidám életkedv (—**főleg orr-gyilkolás közben**), a hangulatos szórakozások és a felemelő zülések (—**tiszta HQ!!!**). Van pár SPECIÁLIS képessége:

- **Zsebmetészs;** Kisebb tárgyakat kilop, a dobástól függ, hogy a mellette ülő észrevette-e vagy sem.
 - **Zárnyítás;** Tolvajfelszerelés nélkül az alkalmas stuffok függvényében -5% és egészen -60% levonással.
 - **Csapda felderítése/hatástalanítása;** Először fel kell kutatnia, utána lehet hatástalanítania. Mindezek a dobások függvényében, ha nem sikerül a hatástalanítás, akkor a csapda aktivizálódik. Mágikus vagy láthatatlan csapda esetén (ha egyáltalán észreveszi) feleződik a *Képesség*.
 - **Lopakodás;** A normális mozgásának harmadrészével.
 - **Hallgatózás;** A többieknek csendben kell lenniük, neki meg koncentrálnia kell.
 - **Falmászás;** Meredek falon eszköz nélkül védetlen lesz(!).
 - **Nyelvek értése;** (Úgy látom, nem, csak druid vagy, hanem tolvaj is — CoVboy) Titkosítások megfejtése, akár sohasem látott nyelven írottat is megért. A szövegnek — sikeres dobás után — bizonyos százaléka érthető meg.
 - **Ügyességi járulékokat kaphat.** Egyetlen *képesség* sem mehet 95% fölé vagy 1% alá.
 - **Többen közös nyelvnek az argóját beszélik,** „tolvajnyelv”; mások nem érthetik.
 - **Orvtámadásnál bizonyos szorzókkal többet sebezhet** (mágikus fegyverrel szintén járulékok a szorzás után!), de csak kézi fegyvert használhat *humanoid* lények ellen, aki háttal van. Ha valaki figyelmezteti az éppen aktuális hullajelőt, még mindig több eséllyel támadhat a kis or(v)gyilkos.
 - A 10. szinttől **felolvashat minden tekercset**, mondjuk 25%, hogy rá károsan sül(nek) el a varázslat(ok). Ezen kívül ettől kezdve követők jönnek, bizonyos fajták és számúak (*törp harcosharcos/tolvaj, tünde harcosharcos/tolvaj/mágus/tolvaj, gnóm harcosharcos/tolvaj/jüllu-gionista, féltünde tolvaj/harcosharcos/mágus, hobbit harcosharcos/tolvaj, ember tolvaj*).
- Az **első szintre** lépve 60%-ot oszthat el tolvajképességei között (*de egyik sem kaphat 30-nál többet*), később 30%-ot.

Bárd (BARD)

Környikagep. Elsődleges képességei: *Ügyesség* és *Karizma* (min. 12 *Ügyesség*, 13 *Intelligencia* és 15 *Karizma*). Csak **Ember** és **Féltünde** lehet, részben semleges-alkatként. **MINDEN fegyver, láncing és vért**, de semmiféle pajzsot nem használhat. Mindenhez ért, de semmiben sem profi. Mindenből tanul, tapasztalt és okos. Nagy hatással van az emberekre, tudja őket manipulálni is (érzelmeiken keresztül). SPECIÁLIS képességek:

- **Tolvaj-képességek:** *falmászás;* 50%, *hallgatózás;* 20%, *zsebmetészs;* 10%, *nyelvek megértése;* 5% eséllyel. A többire nem képes, ehhez fejleszteni kell, *ügyességi járulék* van, először 20%, majd szintenként 15%.
- A 2. szinttől **varázslói varázslatokat használhat**. Ezeket utazási közben szedegeti fel, tehát igazából nem merül el a mágiában és végképp *nem lehet specialista*. Maximum annyi varázslatot tanulhat meg, amennyit az *Intelligenciája* megenged... megenged (—**azért a hajnali órákban van már némi kézgörccsöm...**), a varázslati szintje azonos a rendes szintjével.

- **Befőtölásolhatja csoportok viselkedését**, ha nem támadnak rá vagy nem készültek fel (*viccek, ének, beszéd, hasonlók*). Helyezete javulhat és rosszabbodhat ilyenkor (*dobás!*).
- **Lelkesítő éneket adhat** a csapatnak harc előtt, ez javítja pontjaikat a tagoknak; harcban nem énekelhet.
- **Csatában 30 láb körzetben semlegesíthet mágikus éneket**, egy csatában egyszer. Nem hat verbális komponensekre, parancsszavakra.
- **Mindenből tanul**. Ismeri a helyi nyelvet és történelmet (*ehhez nem kell külön pontokat áldoznia*). Van arra is esélye, hogy megállapítsa egy tárgyról, varázstárgyról a funkcióját és besorolását.

- **A 9. szinten várat alapíthat**, harcosok jelentkeznek szolgálatra — ezek helyett újat nem kap.
- **A 10. szinten használhat minden varázstárgyat**, de 15% hogy fordítva sül el a dolog...
- **Az általa választott hangszeren iO!! játszik** (—lányoknak pl. *furulya és egyéb ilyesmi hangszer*... *Zsomboroknak köcsög, már ha O!an a hajlamuk. Magyarul; elnézést kérek a Zsomboroktól, kivéve egyet. Bár valószínű, hogy az „illető” NEM IS K.Zs. NA, HAGYJUK!*). Ha van *profizmus* rendszer, akkor egyszerre két hangszeren is meg tud tanulni játszani (—...).

ENNYI LENNE/VOLT A rövid életű FANTASY ROVAT. Szívesen írogattam volna még, főleg azért, mert ez csak egy bevezető volt... **hátra lenne magának a játéknak a menete, és még — MINDEN.** Csak hogy a beküldött kérdőívek eredményei meggyőztek, az olvasók egyéb szakirodalmakból szépen össze tudják tallózni a dolgokat, és erre a COV-ban nincs is elég hely. Megértem a dolgot. Egy hozzáfűzés: **MEGRENDELHETO egy TUTI KIS KODEX és egy VARAZSLAT-KÖNYV!!! ENNEK FELTÉTELE:** küldj egy válaszborítékkal kibélelt levelet a címemre (Simon János, Bp., XIV. Thököly út 146/b. 1145), amint lehet, küldöm a „jellemzőket”... ja, **hozzácsaphatsz sört is** (—akkor kicsit iO!bb kedvvel és gyorsabban válaszolok).
 ● Jahny (Mr.AIDStace, Xinó stb.)

Lords of Chaos (C64)

Most itt egy halom tipp és 2 térkép kiegészítésként a '93/94-es Évkönyvben megjelent leíráshoz. Hát lássuk:

Általános (minden pályára vonatkozó) tippek:

1. Aki sok experience pontot akar gyűjteni, az szedjen fel ékköveket (**Évkönyveket? CoVboy**) (*gold, ruby, emerald*). Ezek általában lezárt ládákban találhatók. Vegyük fel őket a mágussal, és távozzunk velük a portálon. Értékük:
gold (arany): 18 pont (72 exp.)
ruby (rubin): 12 pont (47 exp.)
emerald (smaragd): 8 pont (32 exp.)
2. Érdemes a mágusnak jó „*combat*”-ot és „*defence*”-t adni, mert minden ellenséges lényért, amit ő irt ki dupla pontot kapunk. Előhalottak ellen pedig nagyon beválik a *magic lighting*, és néha a *magic bolt* (ezekből érdemes sokat venni).
3. A „*Subvension*” varázslat átállítja az ellenséges lényeket a mi oldalunkra. Az „*enchant*”-nak nem találtuk eddig értelmét.

A potion-ok mennyisége:

- 1-es szintű: 4 adag (4 ivásra elegendő)
- 2-es szintű: 5 adag
- ...
- 8-as szintű: 11 adag

Pályánkénti tippek

1. **pálya:** No comment
2. **pálya:** Egy négyzet alakú szobában (amibe egy lezárt ajtón lehet bejutni), egy lezárt láda található, amit lávafolyó vesz körbe (mindenki meg fogja találni). A láda kulcsa egy szinten zárt ajtós szobában van, amit 2 vámpír őriz. Egyébként a lezárt láda tartalma:
 ● **Slayer** — Nagyon szuper fegyver, hatalmasakat lehet vele űtni.
 ● **Magic elixir** — Ne együk meg (csak az erőt állítja vissza a kezdeti értékre, és előállítja a vérzést), inkább vigyük ki a *portal*-on (sok pontot kapunk érte).
 ● **Ékkövek** stb.
 Az odavezető utat egyébként egy *spectre*, a szobát egy *démon* őrizi.
3. **pálya:** Ezt a pályát normálisan megcsinálni jó dolog, de elég hosszadalmas. Aki így akarja megcsinálni, annak ott a térkép, és egy tipp: Ne varázsoljunk repülni nem tudó lényeket, amíg oda nem érünk *Raganil*-hoz (aki így megy végig, majd megérti miért ne), de van egy másik megoldása is ennek a pályának:
 Aki kitalálta, hogy végig kell menni ezen a pályán, az nem volt tudata birtokában. Mi ugyanis akárhogy próbálkoztunk, nem tudtunk bejutni *Raganil* szobájába. Unalmunkban elkezdtünk szórakozni. A varázslókatukat elkezdjük teleportálni ide-oda. Odáig fajult a dolog, hogy hirtelen *Raganil* szobájában találtuk magun-



ADVENTOUR

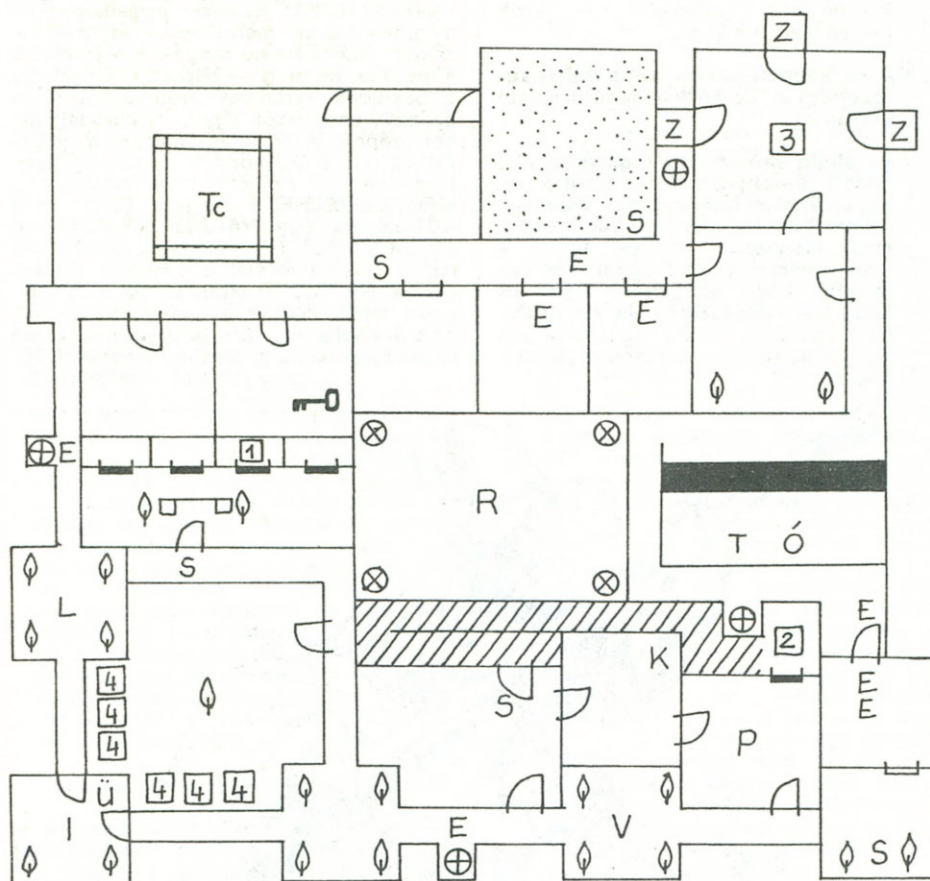
kat. Egy vámpírt vettünk észre mellette. Alaposan szemügyre vettük, majd észrevettük, hogy repül. Leesett a tantusz; *Raganil* szobájának nincs teteje. A következő lépés **Abandon game** volt. A **wizard designer**-ben vettünk 3 vámpírt, és kezdődhetett a játék. Kiteleportáltuk magunkat a várat körülvevő erdőbe, majd varázsoztunk őt vámpírt, és egy gryphon-t. Ezután addig vártunk, míg összegyűjtött annyi MANA, amivel még 3 démon is meg tudunk idézni. Mikor ez megvolt, fölpattantunk a gryphon-unk hátára és öt vámpírral megindultunk *Raganil* szobája felé. Odaérvén 5 vámpírunk lecsapott, és elkezdte ütlegelni *Raganil*-t és néhány kísérőjét. Ezután mágusunkkal leszálltunk a gryphon-ról, és varázsoztunk 3 démonra. Gyorsan lóra kaptunk, és kiszálltunk a teremből. *Raganil* sorsa megpecsételődött; 3 démonunk ízekre szedte, 5 vámpírunk pedig a kísérőiről gondoskodott. Mikor ez megvolt, ekkor már másvilágra küldött hű ellenfelünk szokását átvéve, elkezdtünk a lényeinkkel teleportálni. Ezek kinyír-

ták az összes szabadon kőslő lényt. Ezt követően megvartuk a **PORTAL**-t, és hastala vista, baby (**CSIKAI! Lopják a design-t! CoVboy**). Ezen a szinten a zöld tűz közepében található egy diamond, amit kivéve néhány ponttal gazdagabbak lehetünk.

4. szint: Irisz szigetei (Islands of Iris)

Háttértörténet:

Sok kalandor járt már Iris szigetein, de [k soha nem tértek vissza. Az a beszéd járja, hogy hatalmas kincsek vannak elrejtve a szemek erdejében. Óvatossá kell lennünk, mert az erdő tele van ismeretlen veszélyekkel. A mágikus fák (**WINKING TREE**) áthatolhatatlanok bármilyen mágia által, és úgy tartják, örökké élnek. Mindig figyelmesen őrzik kincsüket. A **PORTAL** megjelenik: 24-26 körben; A **PORTAL** marad: 10 körig; A szigeten, ahol a lezárt ládák találhatók, a ládákban sok kincs van:
 - ékkövek
 - varázstárgyak



- varázsfegyverek
- magic-sword
- magic-shield
- magic-bow
- magic-spear
- magic-knife
- magic-axe
- magic-club;

Ezek a fegyverek nagyon felviszik a támadóerőt, (vagy a védőerőt) sokkal többet sebeznek, mint a hagyományosak. És ami a legfontosabb — élő is megüthet velük élőhalottat.

Sajnos a PORTAL-on kivéve semmit sem kapunk ezekért a fegyverekért.

Ezen a szinten érdemes megpakolni mágu-sunkat flying-, healing-, super potion-okkal, valamint magic lighting-gel, és magic bolt-tal.

5. szint: Az élőhalottak sírja (TOMB OF UNDEADS).

Sok évvel ezelőtt egy nagy varázsló (Nem Sunlight, hanem Shazard) az elpusztíthatat-

lan, nagyon sok föld ura volt. Mielőtt meghalt, biztosítani akarta, hogy a neve örökre fennmaradjon, ezért épített egy mágikus sírhelyet magának és követőinek. Valahol a sírban van elrejtve a „harag pálcája” (STAFF OF WRATH), egy értékes mágikus szerszám, ami Shazard erőforrása volt. Néhányan lemerészkedtek a sírba, hogy Shazard kincsei után kutassanak, mert ott nagyon sok csapda és rejtvény van, amit csak a legtapasztaltabb varázslók élhetnek túl. Kincsek: (a lezárt ládában) Staff of wrath: 35 pont — 140 exp, Gold: 18 pont — 72 exp. Ehhez a pályához még találtok egy térképet, ami a kastély nagytermét ábrázolja. Bizonyára sokan bosszankodtak, amikor sok hős démonjuk egy mezőre lépve egyszerűen kivonta magát a forgalomból — ezért itt ez a térkép, ami megmutatja, hova nem szabad lépni — ezután már csak a múmiák miatt kell aggódnunk.

A PORTAL megj.: 26-29. kör;
A PORTAL marad: 15 körig;

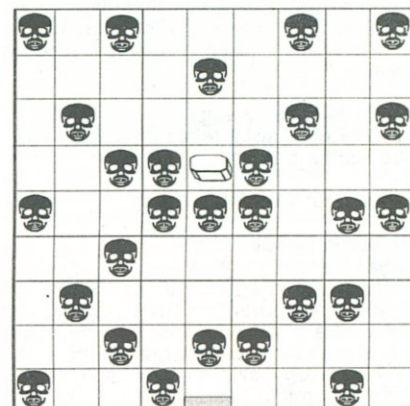
• Godó Gábor & Szóke László, Szeged.

Jelmagyarázat:

- I: Start
- U: Ust
- L: Liáncsapda
- V: Vízcsapda
- Tc: Tűzcsapda (zöld tűz)
- E: Ellenség (mindig más)
- S: Scroll
- K: Kén (Sulph)
- P: Szupertörpe (erősebb mint egy óras)
- T: Troll, halálos nyilakkal
- O: Oriás, halálos nyilakkal
- Z: Zombi
- R: Raganil
- ⊕ : Gyertya

- 1 - Láda; tartalma: láda kulcs, alma
- 2 - Láda; tartalma: fegyver, almák
- 3 - Zárt láda; tartalma: Scroll, rubin
- 4 - Üvegláda fegyverekkel. A démon tudja szétverni
- ⊕ - Teleport; nem működő
- ⊗ - Teleport; működő
- ▨ - Gyilkos padló; nem egészséges „end turn” után rajtamaradni
- ▩ - Fapadló
- - Szakadék
- : Oltár
- : Ajtó kulcs
- : Nyitott ajtó
- : Zárt ajtó
- : Titkos ajtó

Nagyterem (HELIX vára — 5.szint):



- ☠ — Ide ne lépj
- ☞ — Láda (lezárt)
- : Ajtó

Settlers (Amiga)

„Valamikor, réges-régen, így éltek az emberek a mesében”; kezdhetném a leírást, de nem így kezdem, hanem úgy, hogy: Ez a program méltó arra, hogy nagyon sokáig tőköljön vele az ember, és szinte a rabjává váljon, mivel szerintem az egyike a legjobb és legaranyosabb programoknak. Könnyen kezelhető, és elég bonyolult ahhoz, hogy... akkor kezdjünk is bele.

Rögtön a program elején egy info-t kapunk gépünk, és a program kapcsolatáról (PI. zene, memória stb.).

A kezdőképernyő tetején négy ikont láthatunk, középen pedig a játékosokat. A négy ikon jelentése a következő:

- 1. ikon: (START) — Egyértelmű.
- 2. ikon: Itt különböző dolgokat lehet beállítani. Nézzük sorban:

Tökös Mákos

- a) **Küldetés:**
Ha eljutottunk elég sokáig, a program kódszavakat ad. Itt írhatjuk be őket.
- b) **Oktatójáték:** (Level 1-6)
- c) **Egy játékos üzemmód:**
Itt ki kell térni egy-két dologra. Ebben a menürészben, és a következő kettőben megjelenik középen még egy ikon. Ezzel az ikonnal a térkép nagyságát (kis földgömb/nagy földgömb) állíthatjuk be, a kérdőjel jobbra nyílal választjuk ki, és a lefele nyílal adhatjuk be magunknak a véletlensze-

rűn generált ellenfeleket. Ha ez esetleg nem tetszene nekünk, akkor magunk is választhatunk ellenfeleket, ha a középső sorban lévő képekre clickelgetünk. Attól függően, hogy hány ellenféllel akarunk játszani, ki-be kapcsolhatjuk őket a képek jobb felső sarkában lévő gombbal.

Egy érdekesség: Ha a játékosunk ablakánál az egérre clickelünk, akkor két egér jelenik meg. Ez azt jelenti, hogy egy másik egérrel ketten is tudunk játszani, mégpedig úgy, hogy egy terü-

letre egymásnak segítve építkezünk (gyk. közös várunk van).

d) Két játékos üzemmód:

Ugyanaz, mint az előző, csak itt a két játékos egymás ellen játszik (két vár, külön terület). Ellenfeleink beállítása ua. mint az előbb.

e) Demo:

Minden ua. mint a c) és d) pontoknál, csak itt a gép maga ellen játszik (egyértelmű, nem?).

● 3. ikon: Options

Ezeket az opciókat a játék során is beállíthatjuk, de inkább most ismertessük, és később majd csak utalunk rá. Akkor lássuk csak:

- **Left side; Right side:** Melyik játékos oldalára vonatkozzon a beállítás.

- **Pathway Scrolling:** Ha a zászlótól utat építünk, és nem látjuk a célt (nem az Endrét), akkor görgeti a képernyőt.

- **Fast Mapclick:** A jobb egérgombbal kétszer clickelve megkapjuk a térképet.

- **Fast Building:** Ha építeni akarunk valamit, elég kétszer megnyomni a bal egérgombot, és máris választhatunk az építmények közül (persze ez csak ott érvényes, ahol lehet építeni).

- **Music, Zunde fix, Volume:** Szerintünk mindenkinek világos.

● 4. ikon: A játék közben kimentett állások visszatöltésére szolgál. Figyelem! Csak itt tölthetünk be állásokat!

Ja, a bal felső sarokban van egy kis gomb, ezt próbálja ki mindenki saját maga.

Ez volt tehát a kezdő kép ikonjainak ismeretése. Miután beállítottuk a nekünk megfelelő dolgokat, akkor el is kezdhetjük a játékot (**START**).

A játék lényege az, hogy parasztjainkkal működőképes diktatúrát létesítsünk (lehet demokráciát is, ha ketten építkezünk egy kastélyhoz kapcsolódó területen).

Még mielőtt teljesen elkezdzenek, ki kell térni arra, hogy a játékban elég sűrűn kell használni, (habár ezt döntse el mindenki maga) a jobb egérgomb + bal egérgomb formációt. Ezt a leírásban kettős clicknek fogjuk nevezni.

Tehát, kezdetben vala egy hatalmas terület, ez a játéktér. Alatta öt ikon látható. Ezek jelentései sorban a következők:

● **1. ikon:** Kastély lerakása-épületépítés. Ha ezen az ikonon csinálunk egy kettős clicket, akkor láthatjuk, hogy hová építhetjük a kastélyunkat, és miután leraktuk, a többi építményt.

a) Kastélyépítés:

Legelőször ezt tehetjük, mivel addig nem építhetünk mást, ameddig le nem raktuk a kastélyunkat.

b) Épületépítés:

Ha már van kastélyunk, akkor a körberkerített területünkön megkezdhetjük az építkezéseket. Két fajta alapja lehet házainknak; Kis házikó, vagy vár (vagy nem). Az épületek közül a házikó alapjánál csak az első nyolcat, a vár alapjánál az összes házat építhetjük. Akkor lássuk sorban, hogy mik ezek (a zárójelben található meg, hogy mit dolgoz fel mire):

1) **Kőfejtő:** A környező sziklákból fejt

követ a kőépületekhez. (Felszíni bányászattal)

2) **Helyőrség** (Előretolt): Kis kunyhó, leendő harcosaink számára. Célszerű ezt, vagy a másik két építményt, (vár, őrtorony, lásd később) lehetőleg a határvonalnál minél hamarabb megépíteni, mivel ha ezekbe beköltöznek a harcosaink, akkor területeket kapunk. Az ellenfél ezen épületeit el is foglalhatjuk. (Csak a határhoz közel lévőket!) Kettős click az ellenség valamelyik hadi épületén, válasszuk ki, hogy hány db. embert küldjünk oda, és a két kard ikonra clickelve már mennek is.

3) **Favágó:** Erdős terület mellé célszerű építeni.

4) **Faültető:** Favágó mellé, a Zöldek célkitűzése szerint cselekszik.

5) **Halászs:** Egyértelműen víz mellé.

6) **Hajóács:** Ezt is.

7) **Szélmalom** (A'la *Don Quihote*): Szerintünk mindenki sejtí, hogy itt örölnék (az örültek), úgyhogy a hízlalda, vagy a kaszás (lásd később) mellé érdemes tenni.

8) **Zászló:** Hát igen. Elég zavaró része a játéknak, de elengedhetetlen az építkezések menetéhez, mivel az utakat zászlótól zászlóig építhetjük. Ennek a menete pedig a következő: Lerakjuk a zászlót. Click az 1. ikonon. Ezután a megfelelő irányt kiválasztva szépen építsük meg az utat.

9) **Hűsfieldolgozó** (Hentes): Kis (vagy nagy) disznóinkat dolgozza fel. Lehetőleg a tenyésztő mellé, vagy közelebe építsük (disznók-hús).

10) **Kovács:** Hadiipar (vastömb-fegyver).

11) **Kohászati üzem:** (vasérc, szénvastömb).

12) **Fafeldolgozó üzem:** A házak vázához szükséges gerendákat gyártja (farönkök-gerenda).

13) **Pékesség:** Sütiüiiiiiii! (gabona-kaja)

14) **Aranyfeldolgozó:** (bányászott arany-pénz).

15) **Munkaeszközgyártó:** (gerenda, vastömb-szerszámok)

16) **Mezőgazdasági dolgozók egyesülete** (MgTsz): Búzát, sörárpát vet, arat. Ez a kaszás!

17) **Raktár**

18) **Disznóhízalda:** Tenyésztő, etető (gabona-disznó).

19) **Őrtorony**

20) **Vár:** 12 lovag összkomfortos IBUSZ lakása.

A hegláncoknál külön lehetőségünk van bányákat építeni. Mindenki saját elgondolása szerint is lerakhatja őket, de célszerűbb, ha odaküldünk egy geológust. Ez úgy történik, hogy lerakunk egy zászlót a hegységen, utat építünk, majd kettős click a zászlón. A geológus fejére nyomva, már megy is a kis discoverynk. Ha talál valamit, kis üzenetben tájékoztat minket (vibrogó fehérség a bal oldalon, lent). Egyébként mindenfajta üzenetet így kapunk. A bányáink sorban:

1) Kőbánya (innen jön a Világos)

2) Szénbánya

3) Vasércbánya

5) Aranybánya

6) Tatabá... ja, az nem itt van.

● **2. ikon:** Ha még nem raktuk le a kastélyunkat, akkor a kiszemelt területről infót kapunk, hogy miből mennyit találhatunk. Ha már van kastélyunk, akkor ezzel az ikonnal törölhetjük a Föld színéről a rossz helyre épített házakat, utakat, zászlókat (kettős click az ikonon).

● **3. ikon:** Térkép (ua., mint a 2*jobb egérclick, ha beállítottuk az opsónszben). A térkép alján öt ikont találhatunk, amikkel láthatóvá tehetjük az ellenfelek területeit és alatta a topográfiai térképet, vagy csak az ellenfelek területeit. Beállíthatjuk, hogy láthatóak legyenek-e, vagy se' a házak, az utak, a grid. Az utolshow-val kicsinyíthetünk, nagyíthatunk.

● **4. ikon:** Ezzel az ikonnal a statisztikai részbe léphetünk be. Az itt látható ikonok jelentése balról jobbra:

a)/b) **Folyamatábrák:** Itt a gyengébb képzelőerővel megadott computer lamerek megtudhatják, hogy mit gyártanak az említett házsorok.

c) Mennyi a raktáron lévő készletünk.

d) Mellik házbó' mennyi van.

e) Mely embereink aktívak.

f) Hány paraszt dolgozik.

g) Termelési statistic.

h) Ez az ikon a grafikon.

● **5. ikon:** Itt az aktíváló, mozgósító, variálós menübe lépünk be. Van itt is nyolc ikon, következzenek hát balról jobbra.

a)/b)/c) A különböző épületek teljesítménymegosztását állíthatjuk be. Az említett gyengébbek kedvéért a programírók odapingáltak a képek mellé annak az alapanyagának a képét, amelyet feldolgoznak.

d) Melyik munkást mennyire mozgósítjuk.

e)/f) Ez az a két ikon, aminek a jelentésére nem sikerült rájönnöm. Aki tudja, írja meg.

g) Itt a támadást, védekezést állíthatjuk be. A képek oszlopban: Kastély, vár, őrtorony, helyőrség. A képek mellett felül az ellenfél hadi épületeit támadó, alatta a saját épületeinket védő emberek mennyiségét szabályozhatjuk.

h) Itt toborozhatunk katonákat, beállíthatjuk a sereg hatékonyságát, és ide-oda küldözgethetjük a harcosainkat.

Az 5. ikon után öt db. időfokozat beállító található. Nem láttuk eddig értelmét, de aki akarja, az nyomogathatja (**PI. a Xinó — CoVboy**).

Néhány hasznos dolgot még meg kell, hogy említsék. Bármilyen építményről infót az építményen elkövetett kettős click-vel kapunk. A játéktér és a térkép a jobb egérgomb nyomvatartásával, és az egér tologatásával lehetséges.

Ennyi lett volna a **Settlers**. Ékesebb ajkúak kedvéért: **Die Siedler**. Lehet, hogy egy-két dolgot nem pontosan írtunk le, de ez belefér. A következő számban úgy is korrigálni fogom a hibákat... ha lesz hozzá kedvem.

Mindenkinek jó uralkodást és hadvezetést kívánunk!

● **Evil Csika**

Betrayal At Krondor (PC)

Én az Evil Seek nevű varázslatot már a 4. fejezetben is megtaláltam (rögtön a kezdésnél a nagy teremnél az első balra lévő ajtó mögött egy lábában, ha jól emlékszem egy boszi és két goblin őrzi, a lábán meg csapda van! Szintén a 4. fejezetben a *Nalar's Rib* tényleg semmit sem csinál, csupán a moredhal hadsereg 90%-át nyírja ki. Ez azért jó, mert a földön hevernek a hullahegyek, akiket nagyszerűen ki lehet fosztani (egyébként tényleg gyérek: alig van mindegyiknél 50-60 arany, *Dragon Plate*, *Great Sword*... *A Skin of the Dragon* az ép-

pen varázsló személyre is alkalmazható, igaz a kék négyzet nem látszik, de attól még működik! A harcképernyőn a 'G' megnyomása egy tetszetős négyzethalót varázsol a terepre. Ez mondjuk inkább a csapdaképernyőn hasznos: ilyenkor ugyanis láthatóvá válik, hogy mely "elektrodok" között van "áram". *Brother Marc* (az a szelíd kis figura a *Sarth* mellett lévő kukoricásban) másodsorra is ad scrollt, persze ezt is sokkal olcsóbban, mint a bolti ár (ha jól emlékszem, *Skyfire*-t) A *Barding* tulajdonság szinte teljesen kimaradt (még jó, hogy meg lett említve) (**Sorry — DADA**). A 8. fejezetben, miután Kiszabadítottuk

Pug-ot, menjünk el a sziget SW részére (ahol eddig az istenek nem engedtek be, lecsapolták a karakterek HP-jét), itt egy gödörben többek között találhatunk két *Valheru-armor*-t (vacak, csupán 70%-ot ad a *Defense*-hez...) és egy *Strength Drain scroll*-t! Ez akkor lehet lényeges, ha *Owyn* még nem tudja ezt a varázslatot (ami nem lett leírva, hogy *Wind Elemental*-ok ellen kell!). Először *Owyn* tanulja meg, mert ő *Cup of...* segítségével meg tudja tanítani *Pug*-ot is! **Pár leg:** legerősebb kard: *Sword of Lims-Kragma*, legjobb páncél: *Valheru-armor*.

● **Kulcsár Gabór** (Gabriel), Budapest

Mindenféle

Az csak a dolgok egyik oldala, hogy gyengül az anyag, a másik oldala, hogy alábbhagyott az aktivitásotok. **Továbbra sincs normális játék**, amiről érdemes lenne leírást csinálnom, és **valahogy ti sem küldtök be anyagot** (Simon János [Jahny], Bp., 1145, Thököly út 146/b., de lehet a CoV címére is, ahogy akarjátok)!!!

KÖZÉRDEKŰ

• VIC-kártya

Készül egy szuper PLUSI-dugas, ami képes lesz arra, hogy a C64 grafikáját (spríte) és hangját leadja, ugyanis a 8x8 alkatrészeiről van szó. (A SID-kártya is létezik, többfajta verzióban, de gyártásáról még nincsen komolyabb szó... Ja, aki még nem tudná, ez a C64-nél is iO!bb zenét fütyent!) Ezenkívül lesz benne pár kiló plusz hely is; tehát enyhén szólva profin lehet majd másolni... Ujabb dolognak pedig különféle extrák (profi monitor, stb.)! Na, amint lesz róla hír, leadom...

• Nem lesz állandó COV MOOO! NEWS!

Ugyanis PROKY bevonult ama szervezet körébe, ahol az agyilag önnköltéses jövedő tehenészeket képzik. A Magyar Honvédség c. dologról lenne szó. Eddig különben egy szám készült el, de mégsem lett leadva... végül kb. egy hete csináltunk egy végső első számot. Ez azért ki lesz dobva (**remélhetőleg nem az ablakon és egyébbb output helyeken. Bár "delete"-re kemény...**) valamikor (!?). Mondjuk inkább poén-magazin lesz, mert kevés az anyag (**nem csak a sörre stb. gondolkodok**). TARTALOM: (**baromságok, de inkább tehén-ségek**) CoV-SpV tallozó, külön kiemelve, hogy hány oldal info van egy-egy újságban; valami használható anyagok mindenkinek a géppel kapcsolatban; poén-hegyek; irodalmi részek (**csak az olvassa, aki részeg**); Commy X-mas leírása a „stáb” szemszögéből (**na, ott tényleg részesek voltunk!**).

MAJDNEM—NEWS

• CITADEL OF CHAOS (HCH)

Yore Nagy Varázslójának tanítványa vagyunk, Balthaus-t kell likvidálnunk az életből, mert szülőfalunkat akarja... likvidálni. Természetesen sokk veszély leselkedik ránk. Egy izgalmas adventure-ről van szó, ugyan képek nélkül; de nem kell hosszasan pötyögni, mert betűkkel választhatunk a felkínálkozó lehetőségek közül. "...Már gondoltál rá, hogy azt mondd, gyógyonóvénnyűgítő vagy, és azért jöttél, hogy meggyógyíts egy lázas őrt. Kiadhatod magad kereskedőnek, kézművesnek talán ácsnak is (Ezt kikérem magamnak — Prunoki). Esetleg vándornak aki éjjeli menedéket keres. Amint azon töprengesz, milyen lehetőségeid vannak és mit fogsz bemesélni az öröknek, eléred a főkapuhoz vezető központi ösvényt. A függőhíd mindkét oldalán egy-egy lámpa ég...". Ezután két B-betűs (**said...**) filmekből szalajtott nehézműtársok állják el utunkat... Ha meghaltunk (**rögtön a lényeg!**), akkor egy szép kis koponya és digi ténymegállapítás a jutalmunk. Szóval „kül”. „Nemannyi iranyúv”, mert '92 januárjában kódolták, de most küldte el a T. coder. Ja, lesz róla leírás!!!

• PUNK PUZZLE (YOUNG CANNIBALS)

Az F1-re induló játék egy „kedves” kis „pánpuzzle”. Az első pálya az „ALCOHOL ROOM”. Hmm, nem rossz... csak szintén '92-es (augusztus), de (**szintén**) most kaptam meg.



BATTERY 3 [TCFS]

Kb. 1-2 hónapja már kész van, de sz**ás van, mert elb****dott TCFS lemeze és... (ez nem vicc ezt ő mondta személyesen).

D.M.C. [Steve]

Megjelent a javított változat.

LUNACY [GS]

Digi show beszóztaknak.

PORNO SHOW [GS]

Na vajon mijez? Két kép és egy digi 113 blokkban Zsomboroknak.

BLOBBY [ATI]

Logikai játék, még készül...

KAPUTÖRŐ [MAT]

Ez egy lo(!) kis ügyeségi játék. Először is jön a pincér és kapunk egy menüt:
'F1/SPACE': játék indítása
'F2': bill. átdefiníálása
'F3': INFO-line
'HELP': RESET.

A lényeg az, hogy labdákat kell bedobni 9 lyuk-szerű valamibe. A labdákat „tükrök” terelik, és a pálya is. 9 golyót tévedhetünk. A tükröket lehet keverni. A pályát lehet fel/le mozgatni. A 'SPACE'-szel(val/vel) dobunk. Ha nem sikerül bedobálni a lyukakba a golyusikat, akkor levetjük magunkat a mélybe. Ya, és el ne felejtsem, ha 1 lyukba 2 golyó esik, akkor mindkettő eltűnik! GOOD LUCK!

POWER BALL

Egy golyusli pattog le/fel és így kell menni a pályákon át. Természetesen nem szabad a gyanús dolgokat megérinteni. Van egy EDITOR-ja is. Billentyűk/vezérlés:

'SPACE': pause
'RUN/STOP': pause ki
'ESC': újakezdi
'JOY 2': irányítás

ATOMINO [DNS]

Nem összekeverendő a CoV 31-ben megjelent ATOMIX-szal! Ez egy újabb logikai game molekula maestrotól. Ya, aki kíváncsi rá, a leírása benne van a gémben.

HEROIC [EDC]

Megjelent a második rész! Szinte ugyanaz, mint az előző. Azért THANX minden anyagért, HCH-nak, és Somogyvári Zolinak, Debrecenből!!!

CSÍTZ-HEGYEK

• GHOST CASTLE (KICHY)

Annál a képnél, ahol a sírhalom, korhadt fa és felirat van fo!lamodhatunk némi „csíttez”:

E Z A W
T C D R
U B G Y
O M J I
E-C-G-I

Minden fenti oszlopból le kell nyomni egy-egy billentyűt, lényegtelen, hogy melyiket (**—GERLICZE RAFAEL, aki beküldte a tippeket, a kiemelt négyet szokta alkalmazni..**).

• CLOUD KINGDOMS (TCFS)

Az OBSCURE által töredezett verzióban a következőket kell bepötyögni:
>0600 A9 0D 8D 96 11 A9 06 8D
>0608 97 11 4C 0D 10 A9 14 8D
>0610 CC 10 A9 06 8D CD 10 4C
>0618 10 10 78 8D 3F FF A9 60
>0620 8D EF A4 A9 05 8D F0 A4
>0628 A2 4A BD 36 06 9D 60 05
>0630 CA 10 F7 4C 00 14 A9 4C
>0638 8D F5 10 A9 72 8D F6 10
>0640 A9 05 8D F7 10 4C 20 F0
>0648 A9 A9 8D F5 10 A9 FF 8D
>0650 F6 10 A9 8D 8D F7 10 A9
>0658 A9 8D 03 4D A9 01 8D 04
>0660 4D A9 4C A2 9D A0 05 8D
>0668 AB 4B 8E AC 4B 8C AD 4B
>0670 4C F5 10 C9 EF F0 03 4C
>0678 AF 4B CE 04 4D 4C B6 4B
...ezután mentjük ki, pl:
S*EVRL4CK/OBS 1536*,8,0600,0680
Használata:

Töltjük be a programot (DLOAD**), utána mehet az örökéletünk (.1-el) és indítjuk SYS1536-tal. Az élet fogyhatatlansága néha gond lesz ugyan, de az 'ESC' majd segít a dolgon (**—ESC ha mondom, segít a gondon... és GERLICZE RAFAEL**).

• BARD'S TALE III. (PIGMY)

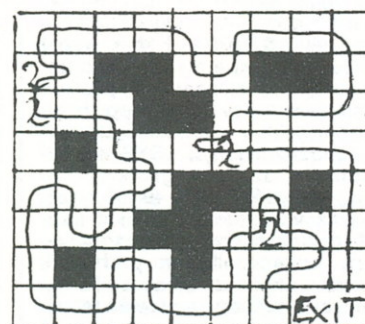
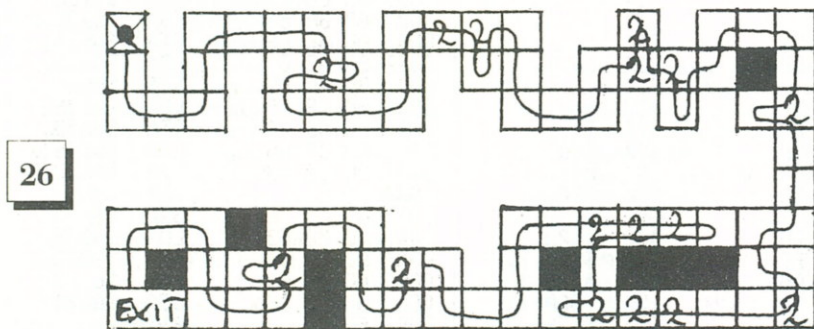
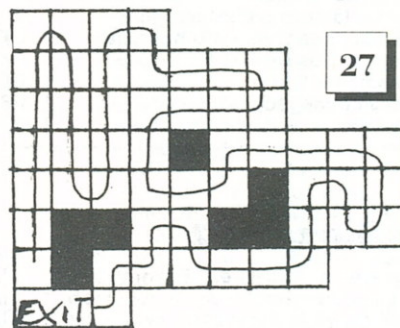
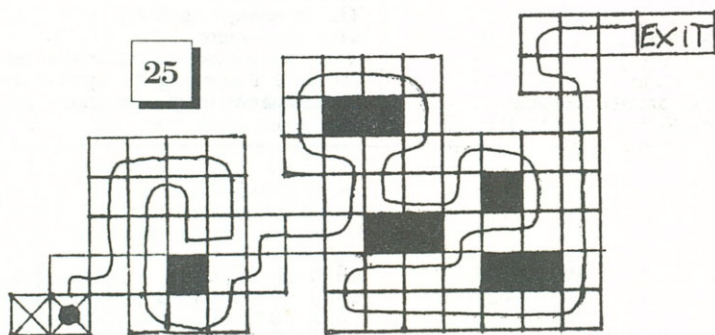
Végre jött (**—vagy végre előkerült az egyik levél, amiben van...**) egy teljes körű BT3. túrkálás!!! Ugyanis a CoV#43.-ban megjelent „nem éppen” teljes stb. Szintén GERLICZE RAFAEL „keze munkája” — én csak „kissé” beletürkáltam.

A kimentett karakterek elhelyezkedése:
1—2: T28 S09
3—4: T28 S02
5—6: T28 S13
& 7: T28 S06

„Innentől a dolgok hexában mennek, ha iO!l emléXem. Egy-egy blokkban két karakter fér el, a blokk két részre van osztva. Az egyik a karakter 00—7F byte-okat, a másik a 80—FF byte-okat foglalja el (**—egyszerű, mint a „báj tok”**) (Meg mint az „isz tok” — CoVboy). Ezen a 80 byte-on belül:

00—0F: Név (kissé trükkösen)
>00 C3 EF D6 E2 EF F9 FF
>08 FF FF FF FF FF FF FF
10—14: főértékek sorban (Erő, ...)

Huhh! A BT3 témát legközelebb fo(!)tatjuk!
• Jahny©™ (Mr.AIDSface, Xinó stb.)



064 (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
KÓSZÓ JÓZSEF (JOE)

EASY SCRIPT

Gondolom sokaknak megvan az egyik legjobb szövegszerkesztő C64-en: az **EASY SCRIPT**. Abban azonban már nem vagyok olyan biztos, hogy mindenki tisztában van a program nyújtotta lehetőségekkel, ezért most ezt foglalnám össze röviden. A program alapvetően két fő részre bontható: az egyik rész maga a szöveg, a szövegszerkesztés; a másik a szövegben elhelyezhető formátum utasítások (pl.: margók, sorki-egyenlítés stb.), ezeket meg kell, hogy előzze egy inverz '*', ezt az 'F3'-mal írhatjuk ki, egy sorba írt formátumparancsokat ':'-tal választhatjuk el egymástól. Ezenkívül ott van még az 'F1'-gyel elérhető parancs mód, amely után egy vagy több újabb billentyű lenyomásával megint egy csomó hasznos dologhoz juthatunk (pl.: keresés, helyettesítés stb.). A további leírást úgy folytatom, hogy bármikor bármit a lehető leggyorsabban ki lehessen keresni. Tehát:

EDIT mód (szerkesztés):

- 'F1' - Parancs mód
- 'F2' - FILE nevének kimásolása
- 'F3' - Formátum jel
- 'F4' - DISK mód
- 'F5' - Betűzár be/ki
- 'F6' - Tizedes tabulátor be/ki
- 'F7' - Vízszintes tabulátor
- 'F8' - Függőleges tabulátor

Kurzormozgatás:

- 'CLR' - Szöveg eleje
- 'HOME' - Bal felső sarok
- 'Balranyil' - Előző sor vége
- 'SHIFT+SPACE' - Összekapcsoló jel
- 'SHIFT+RETURN' - Következő sor
- 'CTRL+W' - Következő szó eleje
- 'CTRL+Balranyil' - Előző szó vége

Parancs mód ('F1'):

- 'A' - Blokk másolása
- 'B' - Változó blokk kijelölése
- 'C' -> 'H' - Vízszintes tabulátor törlése
- > 'V' - Függőleges tabulátor törlése
- 'D' - Blokkyszerű törlés
- 'E' -> 'A' - Egész szöveg törlése
- > 'P' - Következő bekezdés törlése
- > 'R' - Hátralévő szövegrész törlése
- > 'S' - Következő mondat törlése
- 'F' - Szöveg kimentése
- 'G' -> 'Betű' - Szöveg végére ugrás
- > 'Szám' - Adott sorra ugrás
- > '999' - FILE utolsó sorára ugrás
- 'H' -> 'L' - Keresés összefűzött FILE-ban
- > 'M' - Keresés a memóriában
- 'I' - Folyamatos beszúrás be/ki
- 'L' - Szöveg betöltése
- 'M' - Kimért blokk kijelölése
- 'O' -> 'C' - Folyamatos nyomtatás
- > 'D' - Eszköz száma
- > 'F' - Kitéltő FILE
- > 'L' - Összefűzött FILE(ok)
- > 'P' - Nyomtatóra
- > 'C' - Következő lap
- > 'V' - Képernyőre
- > 'SPACE' - Pásztázás indít/állít
- > 'COM' - Soronkénti pásztázás
- > 'STOP' - Megállít
- > 'RET' - Sor elejére
- > 'F5' - 20 oszlopot jobbra
- > 'F7' - 40 oszlopot jobbra
- > 'C' - Következő lap
- > 'P' - Aktuális lap nyomtatása
- > 'X' - Többszörös másolat
- 'P' - Vízszintes tabulátor letapogatása
- 'R' - Blokk kijelölése
- 'S' - Helyettesítendő szövegrész megadása
- 'T' -> 'H' - Vízszintes tabulátor kijelölése
- > 'V' - Függőleges tabulátor kijelölése

- 'U' - Kis/nagy betűcsere a hátralévő szövegben
- 'V' - Blokk kitéltése
- 'X' - Blokk áthelyezése
- 'Z' - Összes tabulátor törlése
- '@' -> 'L' - Helyettesítés összefűzött FILE-ban
- > 'M' - Helyettesítés a memóriában

- '*' - Hang be/ki
- '_ ' - Feltételes elválasztás
- 'CRSR' - Pásztázás
- 'SHIFT' - Gyorsít
- 'SPACE' - Indít/állít
- 'STOP' - Befejez
- 'STOP' - Rendszer-RESET
- 'SPACE' - 24 sort előre
- 'SHIFT+SPACE' - 24 sort hátra
- 'INST' - Sor beszúrása
- 'DEL' - Sor kitértése
- 'SHIFT+F' - Blokk kimentése
- 'SHIFT+V' - Változó blokk kiürítése

Karakterkészletek:

- [] - Aláhúzott
- () - Félkövér
- ;; - Kővér
- <, > - Šűritett
- &, % - Arnyékolt
- ' - Felső indexelt
- , - Alsó indexelt

A **CHARSET**-eknél az első jellel be-, a másodikal kikapcsolhatjuk a készletet (kivételek az index).

Formátumparancsok ('F3'):

- # - Automatikus lapszámozás (inverz)
- CH,,,,, - Karakterdefiniálás
- CN. - Központosítás be 1/ki 0

FP.. - Feltételes lapemelés
 FT.:bal,köz,jobb - Lábjegyzet
 HD.:bal,köz,jobb - Fejléc
 HL.. - Fejléc és lábjegyzet bal margója
 HR.. - Fejléc és lábjegyzet jobb margója
 JU.. - Sorkegyenlítés be 1/ki 0
 LF.. - Soremelés be 1/ki 0
 LK.. - Folytatásfile megadása
 LM.. - Bal margó

LN.. - Üres sorok
 LP.. - Sor/INCH (4,6,8,12)
 MA.. - Margó feloldása
 NB.. - Megjegyzés
 OF.. - Oszlop eltolás
 P#.. - Kezdő lapszám
 PL.. - Laphosszúság
 PS.. - Nyomatási szünet üzenettel
 PT.. - Karakter/INCH (6,8,10,12,15)

RA.. - Jobboldal egyenesítése be 1/ki 0
 RM.. - Jobb margó
 SP.. - Köztes üres sor
 TL.. - Szöveghosszúság
 VP.. - Soreltolás
 A pontok mindenhol számokat jelentenek,
 (pl. 'SP9' 9 sort hagy ki, ugrik előre) a pon-
 tok számának megfelelő számjeggyel. ● JOE

Képcsíkozás #2

Ez a program a '93/94-es Évkönyvben megjelent programomnál sokkal rövidebb és egyszerűbb; ez is a grafikus képernyőt csíkozza fel, de itt már a futás során nem 'nyalja' át az egész képernyőt, hanem csak a számával megadott csíkot rakja fel a képernyőre. Az **ART STUDIO 2.3b-s** képet \$4000-tól kell elhelyezni a memóriában, in-
 nen fogja a program olvasni a képcsíkok adatait. A programot úgy írtam meg, hogy azt BASIC ismeretekkel rendelkező felhasználók is hasznosítani tudják. SYS 49152-vel inicializálhatjuk az egész grafikus képernyőt (törlés, színezés), SYS 49155,x-szel pedig az x-edik vízszintes képcsíkot kapcsolja be. A csíkozás úgy van megoldva, hogy ha egy bekapcsolt sort próbálunk újra bekapcsolni, akkor az kikapcsolja, így elvileg bármilyen örült logika alapján felcsíkozhatjuk a képet. A program végén lévő kis BASIC rész a képernyő aljáról és tetejéről 2-es lépésközzel indulva csíkozza fel a képet, de kis átírással hasonló dolgokat gépikódból is művelhetünk. Gondolom ezzel mindenkinek elege lett a képcsíkozásokról. Most pedig következék maga a program:

```
C000 .OPT 00
C000 *= $C000
C000 4C 0A CO JMP TT
C003 20 F1 B7 JSR $B7F1
C006 8A TXA
C007 4C 22 CO JMP AA
C00A A9 00 TT LDA #$00
C00C 85 FB STA $FB
C00E A9 20 LDA #$20
C010 85 FC STA $FC
C012 AA TAX
C013 A0 00 EE LDY #$00
C015 91 FB DD STA ($FB),Y
C017 C8 INY
C018 D0 FB BNE DD
C01A E6 FC INC $FC
C01C CA DEX
C01D D0 F4 BNE EE
C01F 4C 63 CO JMP SZ
C022 48 AA PHA
```

```
C023 29 07 AND #$07
C025 85 02 STA $02
C027 68 PLA
C028 4A LSR
C029 4A LSR
C02A 4A LSR
C02B A8 TAY
C02C B9 CD CO LDA LO,Y
C02F 18 CLC
C030 65 02 ADC $02
C032 85 FB STA $FB
C034 85 FD STA $FD
C036 B9 B4 CO LDA HI,Y
C039 85 FC STA $FC
C03B 18 CLC
C03C 69 20 ADC #$20
C03E 85 FE STA $FE
C040 A0 00 LDY #$00
C042 B1 FD V1 LDA ($FD),Y
C044 51 FB EOR ($FB),Y
C046 91 FB STA ($FB),Y
C048 98 TYA
C049 18 CLC
C04A 69 08 ADC #$08
C04C A8 TAY
C04D D0 F3 BNE V1
C04F E6 FC INC $FC
C051 E6 FE INC $FE
C053 A0 38 LDY #$38
C055 B1 FD V2 LDA ($FD),Y
C057 51 FB EOR ($FB),Y
C059 91 FB STA ($FB),Y
C05B 98 TYA
C05C 38 SEC
C05D E9 08 SBC #$08
C05F A8 TAY
C060 10 F3 BPL V2
C062 60 RTS
C063 A9 1D SZ LDA #29
C065 8D 18 DO STA $D018
C068 A9 3B LDA #59
C06A 8D 11 DO STA $D011
C06D A9 D8 LDA #216
C06F 8D 16 DO STA $D016
C072 A2 00 LDX #00
C074 BD 40 5F GT LDA $F40,X
C077 9D 00 04 STA $0400,X
C07A BD 40 60 LDA $6040,X
```

```
C07D 9D 00 05 STA $0500,X
C080 BD 40 61 LDA $6140,X
C083 9D 00 06 STA $0600,X
C086 BD 40 62 LDA $6240,X
C089 9D 00 07 STA $0700,X
C08C BD 38 63 LDA $6338,X
C08F 9D 00 D8 STA $D800,X
C092 BD 38 64 LDA $6438,X
C095 9D 00 D9 STA $D900,X
C098 BD 38 65 LDA $6538,X
C09B 9D 00 DA STA $DA00,X
C09E BD 38 66 LDA $6638,X
COA1 9D 00 DB STA $DB00,X
COA4 E8 INX
COA5 D0 CD BNE GT
COA7 AD 28 63 LDA $6328
COAA 8D 20 D0 STA $D020
COAD AD 29 63 LDA $6329
COB0 8D 21 D0 STA $D021
COB3 60 RTS
COB4 HI
.BYTE32,33,34,35,37,38,39,40
COBC
.BYTE42,43,44,45,47,48,49
COC3
.BYTE50,52,53,54,55,57,58,59
COCB .BYTE60,62
COCD LO
.BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
C0D5
.BYTE0,64,128,192
C0D9
.BYTE0,64,128,192,0,64,128,192
CODA
.BYTE0,64,128,192,0
```

A BASIC lista:

```
300 SYS49152
310 FORI=0TO199STEP2
320 SYS49155,1
330 SYS49155,199-1
340 NEXT
350 GETA$:IF A$="" THEN 350
360 POKE53265,155:POKE53272,21:
POKE53270,200
```

● JOE

AMIGA (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
 TÖRÖK CSABA (CSIKA)

Huju mindegyiknek!

Végre beköszöntött a forró meleg, Az utcákon lengedeznek a jó nagy lombok.

Mindenkinek gondolom így az érettségi után már nem is annyira kellemetlen és zavaró ez a rohadt kánikula, mivel vagy ki-
 mennek a strandra, (gyenge megoldás) vagy a hűvös, homályos szobában gépeznek, (alternatív megoldás) vagy beülnek egy meghitt otthonos kricsmibe, és úgy berúgnak, mint a disznó (A lehető legjobb megoldás). (Ezt én is így gondolom. —

Covboy, Getto, 1.0, Bryan stb.) Így, a nyár beköszöntével nekem sincs marha nagy kedvem mindenféle marhaságról írni, de mivel muszáj, meg kell csinálni. Az előző számban már megemlítettem a tömörítőket, de mielőtt megint belevetném magam, érde-
 mes egy kicsit bővebben írni róluk. Szóval (és tet(ü)vel) mik is azok a tömörítők?

Tömörítők

A tömörítőket definiálhatjuk úgy is, hogy olyan programok, amelyekkel különböző

file-okat vagy teljes lemezeket sűrűsítünk össze helymegtakarításból, vagy poénból. Esetleg archiválás céljából. Ezeknek a programoknak különböző osztályai vannak:

● **Az első, a file-tömörítők osztálya.** Ezek egy file letömörítésére alkalmasak, és az összetömörített file-okat ki is csomagolják. Ide tartozik az előző számban ismertetett **PowerPacker**, és a közkezen forgó **Turbo Imploder**. A **PowerPacker** a nagyobb file-okat rosszabbul tömöríti mint a **Turbo Imploder**, viszont a TI-hez több memória szükséges. A speciális dolgok

amik jellemzők a PP-re: Pl. más tömörítők által összetömörített file-ok kitömörítése is alkalmas, gyors, kevés memóriagénye van. Ugyanúgy spéci dolgok vannak a TI-hez is: Program'hunk'-okat is össze lehet fűzni vele, rendszerfile-okat is lehet vele tömöríteni.

• **A másik két osztály, a file-archiváló programok és a lemezarchiváló proggy-k.** Az előzővel egyszerre több file-t is össze lehet tömöríteni, sőt egész könyvtárakat, míg az utóbbival egy teljes DD-s lemez tartalmát, melyet ha kicsomagolunk egy másik lemezre, az eredeti lemez tökéletes mását kapjuk. **(Oroszul tudók előnyben!)** A file-archiválók közé tartozik az **LHARC; LHA; PKZIP**. En az **LHA-t** szoktam mindig használni, mert ebben bízom meg a legjobban. Az **LHA-t** gondolom senkinek sem kell bemutatni, mivel ahogy jární-kelni szoktam Amigás összejöveteleken, majdnem mindenki az **LHA-val** tömörített. Annyit azért megemlítek róla, hogy érdemesebb a regisztrált **LHA-t** használni, hiába alacsonyabb a verziószáma a reklám **LHA** verziószámánál, mivel csak a regisztrált verzióval lehet törölni. A paramétereket mindenki megtudhatja, ha az CLI-be simán beírja az **LHA-t**. En most azért nem írom le, mert nincs kedvem. Na jó, leírom, de csak azokat, amik fontosak:

Kezdjük az utasításokkal:

a: File-okat adhatunk meg a fő file-ba.
e: Kicsomagol, egy könyvtárba mindent.
x: Kicsomagol, de figyelembe veszi a könyvtárstruktúrát.
l: Kilistázza az archivált file-okat.
d: Letörli a file-okat.

Folytassuk az opciókkal:

r: Az alldirectory-akat is figyelembe veszi.
v: Ha megadjuk neki hogy hány byte-ot rakjon össze, akkor az összes file ugyanakkora lesz.
Számomra ennyi a fontos dolog, ha valaki többet akar megtudni az LHA-ról, akkor a SHELL ablakba csak simán írja be, hogy LHA, és megkapja a paramétereit.

A lemezarchiváló jelentősége akkor nyilvánul meg, ha BBS-ről vagy CD-ről akarunk valamit leszedni, mivel NDOS lemezek összetömörített formában kevesebb helyet foglalnak, és gyorsabban lehet átmásolni őket wincsről wincsi-re, vagy wincsről lemezre. Ezeket a **DMSWIN**-nel, **Zoom**-mal, **DIMP**-el lehet elérni. Ezek közül mind sebességben, mind sűrűségben a **DMSWIN** viszi el a pálmát, meg ennek a programnak a leírása következik nemsokára. 23w4efrt5y6guh... Akkor következzen a **DMSWIN!** (Ugye megmondtam!)

DMSWIN

A **DMSWIN**-hez szükségeltetik az **Arp.library**, amit a **LIBS** könyvtárba kéretek elhelyezni. Hogy elindítsuk, csak clickelünk a proggy ikonjára, de indíthatjuk CLI-ből is **(Lusták hátrányban!)**. A Gadget-ek jelentései a következők:

- **READ GADGET:** Ha ráclickelünk, egy másik ablakot kapunk, ahol különböző paramétereket állíthatunk be a read funkcióknak:
 - 1) **OUTPUT FILE GADGET:** Előhoz egy standard file requester-t, ahonnan kiválaszthatjuk az output file-t.
 - 2) **OUTPUT FILE STRING GADGET:** Ideclickelve beírhatjuk az output file nevét.
 - 3) **TEXT FILE GADGET:** Ugyanúgy megnyit egy file requester-t mint az előbb, de itt a Text file-okat választhatjuk ki.
 - 4) **TEXT FILE STRING GADGET:** Itt ugyanúgy mint bárhol máshol, beírhatjuk a text file nevét.
 - 5) **ENCRYPT STRING GADGET:** Ennek

az izének (gadget-nek) a hatására beírhatunk különféle szavakat, amelyeket titkos kulcsszavaknak is vehetünk, **(feltéve, ha nem mondjuk el senkinek, és mi sem figyelünk oda, amikor beírjuk)**, melynek hatására csak akkor tömörítődik ki a file, ha beírtuk ugyanazt a kulcsszavunkat. Marha jó, mi? Ha nem akarsz password-öt, akkor hagyd üresen ezt a gadgetet.

- 6) **CMODE GADGET:** Ha ide clickelünk, akkor végignézhethetjük a tömörítés módjait.
- 7) **INHIBIT? GADGET:** Ha ezt kiválasztjuk, akkor lefoglalja a meghajtót olvasás közben.
- 8) **BITMAP? GADGET:** Ha kiválasztjuk, akkor a Sector Bitmap-ot használja a program, mikor tömörítjük a datakat. **(DADA-kat? — Cowboy)**
- 9) **DEVICE GADGET:** Ideclickelve megtudhatjuk, hogy melyek a használatban lévő meghajtók ahonnan olvashatunk. Csak a meghajtóknak van olyan tulajdonságuk, hogy 80 track — 2 oldal — 11 szektor, vagyis 512 byte per szektort tudnak használni. Ha más drive-okat is akarunk használni, a **DMSWIN** indítása előtt győződjünk meg róla, hogy be vannak-e kapcsolva.
- 10) **LOWTRACK GADGET:** Itt kiválaszthatjuk a **LowTrack** paramétereit.
- 11) **HIGHTRACK GADGET:** Ugyanaz mint az előbb, csak itt a **HighTrack** paramétereit állíthatjuk be.
- 12) **OK GADGET:** Ha minden OKÉ, **(Teljesülnek a régi álmok, s holnapra már minden oké! — 88-as Csoport)** ezzel indíthatjuk az egész műveletet.
- 13) **CANCEL GADGET:** Érvénytelenít mindent, és visszaléphetünk a kezdő képernyőhöz.

• **WRITE GADGET:** Ha ide clickelünk, ez is megnyit egy másik ablakot, ahol a write funkcióknak a paramétereit állíthatjuk be:

- 1) **INPUT FILE 1 GADGET:** Itt is egy file ablakot kapunk, ahol kiválaszthatjuk a fő **INPUT FILE-t**.
- 2) **INPUT FILE 1 STRING GADGET:** Ide egy click, és megadhatjuk a fő **Input file** nevét. **(III/III-asok előnyben!)**
- 3) **INPUT FILE 2 GADGET:** Ugyanúgy mint az előzőeknél, file ablak, ahonnan kijelölhetünk egy másik **Input file-t**.
- 4) **INPUT FILE 2 STRING GADGET:** Itt a másik **Input file** nevét adhatjuk meg.
- 5) **DECRYPT STRING GADGET:** Ez a gadget beléptet a **Decryption password**-be. Itt a **LOAD** menünél megadott kulcsszót **(Ha adtunk neki)** írhatjuk be, hogy visszakapjuk a lemezünket.
- 6) **TEXT? GADGET:** Kiválasztva a **Banner Text** jelenik meg. **(Ezt marhára nem értem! — Cowboy)**
- 7) **PAUSE? GADGET:** Ha aktív, akkor miután megmutatta a **Banner Text**-et, vagy a **bootblock**-ot, pauzál.
- 8) **VALIDATE? GADGET:** Vagy kiválasztjuk, vagy nem. Ha igen, akkor validálja a lemezt, miután befejezte az íróműveletet.
- 9), 10), 11), 12), 13)-as gadgetek meg-egyeznek a **READ** ablaknál leírtakkal.

- **VIEW GADGET:** Ideclickelésnél megnyit egy requester-t, ahol kiválaszthatjuk azt a file-t, amelyiket meg akarunk nézni.
- **TEST GADGET:** Ugyanaz, mint az előző, csak azzal a kis különbséggel, hogy itt a teszteléshez választjuk ki a file-unkat.
- **TEXT GADGET:** Ennél a requesternél a **Banner Text**-et nézhetjük meg.
- **REPACK GADGET:** Ha a patkány bal fülét kétszer megbirizgáljuk előlött a gadget fölött, akkor megnyit egy másik ablakot, ahol beállíthatjuk a **Repack**

funkció különböző paramétereit.

- 1) **INPUT FILE GADGET:** Ismét kapunk egy requestert, ahonnan kiválaszthatjuk az **Input file-t**.
 - 2) **INPUT FILE STRING GADGET:** Ideclickelve, beírhatjuk az **Input file** nevét.
 - 3) **OUTPUT FILE GADGET:** Itt az **Output file-t** választhatjuk ki. **(Requesterből! — Cowboy)**
 - 4) **OUTPUT FILE STRING GADGET:** Itt a file nevét adhatjuk meg.
- A **CMODE, LOWTRACK, HIGHTRACK, OK, CANCEL** gadgetek funkciói meg-egyeznek a **READ** ablak ezen gadgetjeivel.

- **ABOUT GADGET:** Aktuális információt ad a programról.
- **ABORT GADGET:** Minden aktuális műveletet megszakít, ha ráclickelünk.
- **ICONIFY GADGET:** **(Na meg a GO, GO GADGET! — Getto)** (A lapozgató gadget mellett található meg az ablakkereten) Ezzel tudjuk az ablakot lekicsinyíteni, ezáltal praktikusán el tudjuk helyezni a kis ablakot a képernyő bármely részén.

Ennyi lenne a **DMSWIN**, aztán azt hiszem, hogy a tömörítőket ki is vesztük. A többivel azért nem érdemes foglalkozni, mivel vagy elavultak, vagy shíttek. Jó, tisztelet a kivételnek. Azt hiszem visszatérek még a grafikai dolgokat (felhasználó programokhoz). Tehát a következő sorokon a **BigAnim 3.3**-as verzióját fogom kiaprózni.

BigAnim 3.3

Jogos lehet a kérdés, hogy mi is az a **BigAnim**? A **BigAnim** egy animációlejtő, **(Ki gondolta volna? — Cowboy)** és azért hívják így, mert le tudja játszani az olyan animációkat, amelyek túl nagyok ahhoz, hogy közvetlen betöltődjenek a memóriába. Két jelentős tulajdonsága van:

Az egyik az, hogy az animációt nem egyben tölti be, hanem először betölt 100 Kbyte-ot, és miután elkezd lejátsszani, egyidejűleg betölti a következő 100 Kbyte-ot. A Másik tulajdonsága az, hogy ha Kickstart 3.0-át, vagy későbbi verziót használunk, akkor a **BigAnim** az új duplabuffer rutint használja a **graphics.library**-ben. Ha 3.0-ánál kisebbet használunk, akkor átveszi a képernyőkezelést az **intuition.library**-től, hogy felgyorsítsa a lejtőjátszást. Azonban ha megcseréljük a képernyőt, vagy lehúzzuk a **BigAnim** képernyőjét, akkor ezt a program érzékeli, és ezt használja a régi lassú rutin helyett. A **BigAnim**-ot Shell-ből indíthatjuk, Paramétereit:

BigAnim filename [LOADALL] [HIRES] [BLANK] [VERBOSE] [BUFSIZE n] [RELTIME n] [TASKPRI N], ahol a "filename" ANIM5 vagy ANIM7 animációra utal. ANIM8-cal senki ne próbálkozzon, mert nem fog neki menni. A legegyszerűbb megoldás, hogy az ANIM8-at átkonvertáljuk ANIM7-be, és így használjuk. A paraméter-opszónok jelentései a következők:

- 1) **Loadall:** Betöltjük vele az egész animációt mielőtt lejtőjátszaná. Az animáció a chunk-okba töltődik, amelyeknek a méretét a **BUFSIZE**-zal állíthatjuk be.
- 2) **HIRES:** A felbontást megváltoztatja **Hires/Interlace**-re. Ez csak akkor működik, ha az eredeti beállítás **Lores/NoIace**.
- 3) **BLANK:** Blankolja az egerpointert.
- 4) **VERBOSE:** **BigAnim**-unk egy-két információt szolgáltat az animációról, úgyis-mint a képernyő nagyságát/mélységét **(sűrűségét, anyagát, erdességét stb)**, display módjait, az animáció típusát (5, 7) stb.

Lássunk erre egy példát:

Példa: **Magyarázat:**
File: Juggler File-név
Picture: 320*200 (48000 bytes)
Képméret
Display: 320*200*6 planes disfgg
Modes: LORES HAM Megjelenítési mód
Animtype: 5 Animáció típusa:
5 rövid, 7 hosszú
Lenght: 24 frames Hány képkockából áll az animáció
Speed: 50 fps Aktuális lejátszási sebesség (képkocka/sec)

- 5) **BUFSIZE n:** Beállíthatjuk vele a buffer méretét n byte-okban. Az alapbeállítás 100K (102400 bytes), melyet a **BigAnim** töltőget egymás után (akár a hurkát).
- 6) **RELTIME n:** Beállítja a lejátszás idejét, ha PAL rendszerben játszunk le, akkor 1/50 sec., ha NTSC-ben, akkor 1/60. **(Ki hitte volna? — Covboy)**
- 7) **TASKPRI n:** Ezzel beállíthatjuk a **BigAnim** taskprioritását lejátszás alatt. Ha a harddisk kontrollere nem használja a DMA-t, a lejátszás valószínűleg kevésbé lesz szaggatott, ha magas taskprioritást használunk. A prioritás vagy a file systemét használja, vagy amit a winchester használ.

Billentyűzetkiosztás az animáció lejátszása közben:

'ESC': Kilépés a **BigAnim**-ból. Használhatjuk a jobb egérgombot is, ha akarjuk.

'SPACE': Lepauzálja az animációt, vagy elindítja, ha már aktiváltuk.

'N': Ha pauszálunk, a következő kockát mutatja meg.

'TAB': Ciklikusan cseréli a színeket.

'SHIFT TAB': Kikapcsolja a ciklust, és visszaállítja az eredeti színeket.

Ha bizonyos opciókat akarunk használni, vagy be akarjuk állítani az alap dolgokat, akkor egy environment-be ki tudjuk menteni a beállított értékeket, melynek neve **BIGANIMOPTS**. Például, ha a buffer méretét mindig 204800 byte-nak akarjuk beállítani, akkor beírjuk, hogy:
SetEnv BIGANIMOPTS BUFSIZE 204800,
és **BigAnim**-unk ezt az értéket használja az alap 102400 byte érték helyett. A **BUFSIZE**, **RELTIME** és **TASKPRI** értékeket a **BIGANIMOPTS**-on keresztül beállítani egyszerűen a megfelelő utasításopciókkal lehet.

Néhány további info. A **BigAnim** támogatja a **CMAP** chunk-okat az animációban, és ennek megfelelően változtatja meg a képernyőszíneket.

Hogyan használjuk a legjobb bufferméretet; tehetné fel mindenki jogosan a kérdést. Hogy maximalizáljuk a lejátszási sebességet, tegyük a következőt: ha van elég memóriánk, töltsük be a teljes animációt, használjuk a **LOADALL** funkciót. Ezzel érjük el a lehető leggyorsabb lejátszást. Ha nincs elég memóriánk, beállíthatunk egy másik bufferméretet a **BUFSIZE** opcióval. Ha a **VERBOSE** opciót használjuk, megtudhatunk belőle mindent, és meglátjuk, hogy a különböző bufferméretetek hogyan befolyásolják a lejátszás sebességét. Egy-két dolog, amit érdemes megjegyezni: A **BigAnim** nem egyidejű töltési módszerének következtében a legnagyobb lehetséges bufferméret nem adja a leggyorsabb lejátszást. A file-méretet és a bufferméretet próbálgatással célszerű beállítani. Például: Ha 300Kbyte-os bufferméretet használunk és az animációnk 1000Kbyte, akkor az első három olvasásnál 300Kbyte-nyi adatot olvas be egyenként, de negyedszerre csak 100Kbyte-ot tölt be. Ez tiszta sor, hogy nem optimális. Az ideális bufferbeállítás vagy 250, vagy 334Kbyte. Gondolom érthető, hogy miért. Mondjuk azért is ez az elosztás az optimális, mert ha az utolsó rész, amit betölt az animációból a **BigAnim** feleakkora

hosszú, mint az előzőek, egy üzenetet kapunk, azzal a szöveggel, hogy nem optimális a buffer mérete.

Két probléma merül fel miközben az ideális beállítást keressük.

- 1) Néha a lejátszás leáll, majd folytatódik.

Ok:

- a) A winchester nem tud olyan gyorsan tölteni, mint ahogy az animáció lejátszódik.
- b) A keménylemez felhasználta az összes rendelkezésére álló CPU-t, ezért leáll a lejátszás.

Megoldás:

- a) Növeljük meg a buffer méretét, és/vagy használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszást, és ezt már tudja követni a winchester.
- b) Használjuk a **TASKPRI** utasítást, hogy megnöveljük a **BigAnim** taskprioritását. Általában ha ugyanazt a prioritást használjuk, mint a harddisk, akkor kapjuk meg a legjobb eredményt.

- 2) Oi(!)-kor a lejátszás átmenetileg lelassul.
- Ok:** A winchester átvitelének köszönhetően nem tud teljes sebességgel kitömöríteni.

Megoldás: Használjuk a **REALTIME**-ot, hogy lelassítsuk a lejátszási sebességet. A lejátszás természetesen lassabb lesz, de nem lesz annyira dőcögős, mint előtte.

Ennyi lett volna a **BigAnim**. Jó szórakozást hozzá.

Hanna&Barbara Animation Workshop

Gondolom, hogy mindeki hébe-hóba rajzoltat valamit valamilyen rajzprogrammal. Van aki professzionális rajzprogramokkal alkotja meg az általa elképzelt fantazmagóriákat, van aki beéri az egyszerűbb, együgyűbb, de annak ellenére használható rajzszerszerekkel. A bonyolultabb, profibb rajzprogramok közé tartozik a **Brilliance**, **AdPro**, **ImageMaster**, **CineMorph**, **Morph** + ...stb.

Az egyszerűbbek a **Dpaint**, **PPaint**, **Walt Disney Studio**, és a **Hanna&Barbara Animation Workshop**. Most ez utóbbiról dobok egy kis rizsát (**gondolom nyelvművész olvasóinknak nem nagyon tetszhet ez az utolsó mondat, de majd lassan hozzászoknak — vagy nem**).

Szóval, amikor elindítjuk a programot, a bejelentkező képernyő szinte teljes mása (**Már megint az oroszok! — Covboy**) látszik, (**Egészalakos, fürdőruhanélküli, kihajthatós**) amit védelemnek szántak. De mit nekünk védelem, (**Esetleg az Oroszok ellen! — Covboy**) clickeljünk csak valamelyik ikonra jobb oldalt, és megkapjuk a program főképernyőjét. Itt érdekes módon nem a standard egyszerű szürke ikonokat látjuk, hanem rajzfilmhez méltóan idétlen ábrákat (**nemhiába, azért a Hanna-Barbara kettős tudott rajzolni! — Getto**). Bal oldalon két nyíl láthatunk egy csúszka alján, és tetején. Ezekkel tudjuk kiválasztani a kész képkockák közül azt, amelyikhez még rajzolni akarunk valamit. A kész képek sorszámait a csúszka mellett találhatóak meg, de csak akkor, ha már rajzoltunk valamit.

Jobb oldalon az ikonok alatt található az animáció (**sok képkocka egymás után**) lejátszásához szükséges kezelőpanel, úgyis mint tekerés előre, hátra, felvétel, lejátszás, pillanatállj stb, és a gyorsaságot beállító csúszka (**a hinta leszakadt, úgyhogy ne is keresd**).

Felül hat darab ikon láthatunk, melyeknek jelentései a következőket takarják:

- **Rajzlap:** Ezzel az ikonnal a rajzolóképernyőhöz érkezünk. Itt csinálhatunk végeredményben mindent. A képernyő nagy részét a rajzfelület alkotja, alul pedig különböző gadgeteket (**Aha, már megint itt**

ez a dilis detektív - Getto) találhatunk. A bal oldalon, a legelső részen a ceruza vastagságát állíthatjuk be. (**Fanatikus szadisták előnyben — Mr.AIDStace**) Mellette nyolc, nem több, nem kevesebb mint nyolc ikont láthatunk. A hozzájuk rendelt funkciók a következők:

- a) **Folyamatos vonal:** Ezzel tudunk görbén egyenes, folyamatosan hullámos vonalakat húzni, ki-ki a saját ízlésének megfelelően. (**Hallo ez Kiki? — Covboy**)
- b) **Egyenes vonal:** Itt egy pontot kijelölve és az egér gombját nyomva tartva, az egeret elhúzza beállíthatjuk az egyenes hosszát és irányát.
- c) **Kiborult fazék:** (**Ez billi egyébként, csak finoman fogalmaztunk — Getto**) Ezzel tölthetünk ki különböző színekkel különböző formákat. Azért vigyázzunk a vonalak érintkezéseire, mert a lyukakon kifolyva az egész képernyőt kiönthetjük.
- d) **Olló:** Erre clickelve, ha kiválasztunk a rajzunkon egy részt, azt kivágja, és ameddig nem tiltjuk le, addig azt a kivágott részt ragogathatjuk össze-vissza mindenhova.
- e) **Teli-Üres kocka:** Ha csak a keretet látjuk, akkor üres kockát, vagy téglalapot alkothatunk úgy, hogy az egérrel valahova clickeljünk, és elhúzzuk onnan. Persze a gombot tartjuk nyomva. Ha teli kocka van az ikonon, akkor értelemszerűen telt alakzatokat készíthetünk.
- f) **Teli-Üres kör:** Ugyanaz, mint a kockánál, csak itt értelemszerűen teli vagy üres köröket és ellipsziseket készíthetünk. Persze csak ha ideclickeljünk.
- g) **T betű:** (**Nem tanulóvezető!**) Ha ezt választjuk, akkor bármilyen megjegyzést vagy szöveget hozzáiggyeszthetünk a képernyőhöz (**vagy máséhoz**) (**MAŠAHOZ!!! — Covboy**).
- h) **Nagyító:** A kijelölt részt nagyíthatjuk ki, rajzfinomítás céljából.

Az ikonok mellett öt, ja nem, három nyíl található. A lefele nyílal a képeink számát határozhatjuk meg. A balra és jobbra nyílak segítségével a képek között válogathatunk. Egyébként ha van már mondjuk négy képünk egymás után (**sorban**), és a második képkocka után nyomjuk meg a lefele nyílat, akkor a képeink sorrendje a következőképpen alakul: 1;2;5;3;4. Ebből már mindenki kitalálhatja, hogy mire akartam kilyukadni (**Hogyhogy mire? Hát háromra! — Covboy**).

A következő ikonon egy, a kezét a szájában tartó figurát ábrázol. Ha benyomjuk, akkor az utolsó műveletünket törölhetjük le vele. Mellette egy hegységet ábrázoló gadgetet láthatunk, ennek a jelentése itt nem érvényesül. A szivacs ikon letörli a képernyőt. Az esetet ikonnal egy másik képernyőt kapunk. Itt mindent megcsinálhatunk, amit az előző képernyőn, sőt itt még az eset színeit is beállíthatjuk. A hegység ikon itt már él, a hátteret rajzolhatjuk meg vele (**azt hiszem**).

A színekkel egyértelműen a használatban lévő színek közül válogathatunk. Az eset hatására egy új választási opciót kapunk, ahol a színeket keverhetjük ki. (**Maximum nyolcat, ha elfogytak, akkor érdemes azzal a színnel megrajzolni azt amit akarunk, majd utána átkeverhetjük!**) **Exit**-tel kiléphetünk.

- **Ecset:** Ugyanazokat a funkciókat véltük felfedezni mint az előző ikonnal, semmi különbség nincs, mert az első ikont választva, az ottani gadget-ekkel is elő lehet hozni az itteni rajzlapot.
- **Csapó:** A képeket lehet összevagni vele. Nekem **ERROR 4 Unable to acces vidi digitizer** felirattal figyelmeztetett valamire. (**Téhat nem tudtam használni**)



- **Trashcan:** Az összes eddigi képünket amit csináltunk, kivéve amit elmentettünk, kidobhatjuk.
 - **Fiókoszekrény:** Load-Save opciók. A használatát mindenki kitalálja magától is.
 - **Exit:** Kilépés a programból.
- Ennyi lett volna. Az igazság az, hogy még körülbelül 5000 karaktert kellene írnom, de mivel az anyagaim is elfogytak, **(Persze, teljesen kijózanodtál mi? Szégyeld magad! — Cowboy, Getto),** és totális utazási lázban égek, **(Sőt! Lángolok!)** semmi értelmes nem jut az eszembe **(Hova??? — Getto),** ezért itt be is fejezem. **Getto-t** lefizettem egy pár sörrel, hogy valami jó rajtot készítsen a maradék üres helyre, így legalább az oldal ki lesz használva. Tehát viszlát szeptemberben, remélem ti is jól fogjátok érezni magatokat a nyáron. Mindenkinek jó nyaralást, és kellemes bódultságot kívánok:

• *Evil Csika*

PPC (F)ELHASZNÁLÓI ROVAT

ROVATVEZETŐ:
WERNER ZSOLT (DADA)

Rasterbar

Már szokássá vált, hogy sokan állandó helyesbítéseket küldenek be. Most két **rasterbar**-témájú listát kaptam+ még egy csomó mást. Mivel a kódban csak pár helyen volt különbség, ezért kiragadtam a második listából a különböző kódrészleteket, és azt külön közöltem le. Át is adom a szót **TYP/AMG**-nek, a mostani rovat szájárjának:

Sziasztok! Összeirogattam egy csomó rutint. Mivel **DADA** maestró közölte velem, hogy képkirakó rutinokkal a hőcipője is tele van (különösen a **GIF**-ekkel), s most úgyis kíturam innen, ezért azt nem küldtem... A természetes szinusztablát is csak azért hagytam meg, hogy legyen fogalmatok arról, mire is jó a szinusztabla, meg így legalább be tudom vezetni a szinusztablás forrást is.

; **Copper bar**-ok- **raszterrel**. (C) by **TYP/AMG**. **AMG** rulez!

.model tiny

.286

JUMPS

.code

org 100h ; **COM**-ra fordítsuk!

start: mov ax,0013h

int 10h ; **320*200*256**

in al,21h ; az **IRQ** maszk lekérése

mov [irqsave],al ; és elmentése

mov al,11111101b ; a keyboard kivételével

mindent kikapcsolunk

cut 21h,al ; és ezt a 21h címre visszaküldjük

in al,0a1h ; az **NMI** maszk lekérése

mov [nmisave],al ; és elmentése

mov al,11111111b ; itt viszont minden flag-

ot egybe állítunk

cut 0a1h,al ; új **NMI** maszk visszaküldése

;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

mov dx,03c8h

mov al,01h

cut dx,al

; **palettabeállítás** lesz!

xor al,al

inc dx ; **03c9**-re kiküldünk három 0-t

cut dx,al

cut dx,al

cut dx,al

push 0a000h

; a videomemória címét (szegmens)

pop es ; az **ES**-be töltjük

xor di,di ; **DI:=0**

mov ax,0101h

mov cx,32000

; mivel **stosw**-vel töröljük a képernyőt, ezért csak 32000-res ciklust kell alkalmaznunk (32000*2=64000*1)

cld

; **ES:DI**-től, azaz **A000:0000**-tól indulunk, és természetesen a **növekvő** memóriacímek irányába

rep stosw ; a képernyő törlése

push ds

pop es ; **ES := DS**

mov bx,offset barline

; itt a bar-ok felső sorának kezdőhelyzetét adjuk meg (változtatható). Ezek szerint, lásd a lista végét, a bar-jainkat ilyen sorrendben és kezdőrasztersorral jelenítjük meg: **175, 150, 125, 100, 75, 50, 25** és **0**. A **barcount** adja azt meg, hogy hány hurkánk legyen, ez most **8** (azért is adtuk itt meg **8** kezdősor-értéket).

startbar: cli

; keyboard letiltása (Interrupt-letiltás!)

mov si,offset palette

; **SI** majd mutat a palettára, most természetesen annak **első** elemére

mov bp,01h ; **bar num := 1**

palsetup:

push bp

mov di,[bx]

mov al,sintable[di]

; a legelső sor kirajzolása (természetesen egy rasztersorban egyetlen színt használunk!)

mov di,offset barpal

dec al

; az al=sintable[di] elemet eggyel csökkentjük

xor ah,ah

; **AH:=0** (az **AL**-ben van csak fontos infó!)

mov cx,ax ; **CX := 00:AL**

shl ax,1 ; **AX** osztása kettővel

add ax,cx

; és ezáltal **AX:=AX+0.5*AX=1.5*AX** képzése

add di,ax

add di,ax ; **DI**-hez hozzáadunk **2*AX**-et

mov bp,offset barpriority

; a **raszterbar**-ok között természetesen prioritás van — melyik látszik az előtérben. Természetesen ezt nekünk kell tesztelni, hardveresen a **VGA** kártya erre nem

kérhető fel (nincs se sprite, se semmi). A **barpriority** egy **200**-elemű tömb (minden rasztersornak tehát egyetlen byte felel meg), melyben **bp** címezi az adott sornak megfelelő byte-ot.

add bp,cx

mov cx,[barheight]

; **17** rasztersornyit egy bar, s ez persze változtatható!

checkline:

; megnézzük, egy adott rasztersorban hogy állunk a prioritással. Ha a prioritástömbben ott **01** van, az azt jelenti, hogy magasabb prioritású bar egyik sora foglalja el az adott sort — ilyenkor az aktuális barból oda nem rakunk semmit. Ha viszont **0-t** lelünk (ez a programindítás default-ja), akkor elvégezzük az adott sor kiszínezését.

cmp byte ptr [bp],00h

jne ne_irjuk_felul_az_adott_sort

mov byte ptr [bp],01h ; teljes

movsw

; **ES:DI**-re **DS:SI** word-ét átmove-oljuk

movsb

; **W=2** byte, **B=1** byte, így összesen **2+1=3** byte-ot copyztunk át a **barpal** adott sorát jelképező byte-hármasába a **palette** byte-hármasaiból.

sub si,3

; mivel a **MOVsb/MOVsw** során **3**-mal megnőtt maga az **SI**, ezért hogy a **palette:SI**-t az adott sornak megfelelő színre visszaállítsuk, **3**-mat le kell vonnunk **SI**-ből.

movsw

movsb

; és a következő rasztersorhoz rendelt **barpal**-elembe is beírjuk ezt a **3** szín-byte-ot.

jmp nextpriority

ne_irjuk_felul_az_adott_sort: add si,3

; a palettamutatót **3**-mal megemeljük. Ez azt jelenti, hogy az adott bar adott soráról (amit nem színeztünk át), melynek szín-értékét egyetlen **RGB** bytehármas adja meg, átlépünk a következő sorára. Ne feledjük, egy bar palettája mindig tükörszimmetrikus a középső sorára, amely egyben a legvilágosabb (legnagyobb fényességű) is!

add di,6

; és a bar palettamutatóját is megemeljük — a következő utáni sorra állunk **barpal:DI**-vel.

nextpriority: inc bp
; bp a prioritástáblázat címezi, így ab-
ban a következő képernyősorra állunk.
loop checkline
; lásd: a ciklus előtt a ciklusregiszterbe,
CX-be, a barheight értékét töltöttük (17
jelenleg). Ez azt jelenti, ez a ciklus feltölti
egyrészt a barpal-t, másrészt beállítja a
prioritást — az adott bar minden egyes
képernyősorára.

barspot: add word ptr [bx], 03h
; BX= offset barline, a táblaindexet 3-mal
továbbállítjuk

cmp word ptr [bx], 359
; a tábla végéül önkényesen a 359-et vá-
lasztottuk. Ha ennél kisebb, vagy ezzel
egyenlő értéket kapunk vissza, akkor a
következő bar kiszínezésébe kezdünk.

je nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx], 00h
; a táblaindexet nullázzuk

nextbar:
pop bp
; palsetup-ban mentettük el; a bar sor-
számát tartalmazza.

inc bx
; BX pedig a bar kezdő sorszámát címezi
inc bx
; kétszer növeljük BX-et, mert a word mé-
rete két byte!

inc bp
; és megnöveljük persze az aktuális bar
sorszámát is (BP-t). Ha ez nagyobb, mint
[barcount] értéke, akkor újra az 1. bart
kezdjük rajzolni; különben viszont nincs
gond, még lehet a következő adatait töl-
teni.

cmp bp, [barcount]
je palsetup
; <=, még van fel nem töltött bar.
; itt, mielőtt visszaugranánk az 1. bar
adatainak feltöltésére, végre elvégezzük
a konkrét képernyőre írást is.

mov si, offset barpal
mov cx, 400
mov dx, 03dah
; Input Status 1 regiszter
VReTrace: in al, dx
; 03dah, Input Status 1 regiszter
test al, 00001000b
; a 3. bitet ellenőrizzük, hogy nincs-e
épp függőleges visszafutás.
jnz VReTrace
; ha aktív, akkor tovább várunk, vissza-
ugrunk a visszafutás lekérésére.

VNoReTrace: in al, dx
test al, 00001000b
; ismét a 3. bit tesztelése — de most a
belső ellenőrzésre ugrunk vissza!

jz VNoReTrace
; aktív — vissza

paldump:
; a konkrét screen-re írás!

mov al, 01h
mov dx, 03c8h
out dx, al
; 01 -> 03c8
inc dx
outsb
; byte ptr [DS:SI] -> 03c9
outsb
; lásd: SI a barpal-ra mutat, amit már
telenyomtuk az épp kirakni kívánt szín-
hármasokkal!
mov dx, 03dah
a harmadik színre varunk:
in al, dx
; 03da legalsó bitjének átfodulását (víz-
szintes visszafutás) kivárujuk
test al, 00000001b
jz a harmadik színre varunk

mov dx, 03c9h
outsb
; és az utolsó szint is kirakjuk 03c9-re a
barpal-ból
mov dx, 03dah
; Input Status 1
HReTrace: in al, dx
test al, 00000001b
; horiz. retrace
jnz HReTrace
; ha NEM aktív (nincs épp visszafutás),
tovább várunk a screen további feltölté-
sével

loop paldump
; 400-szoros ciklus (kétszázszor, azaz a
sorok számaszor, kétszer ugyanazt kilök-
jük)

;!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
mov di, offset barpriority
mov cx, 100
; a barpriority-ba 100*2 byte-ot nyomunk
ki (nullázás minden screenreírás után-
hisz a prioritás szempontjából csak an-
nak van szerepe, hogy a bar-ok milyen
sorrendben következnek. A rendszer
'előéletének' így a világon semmi szere-
pe nincs a továbbiakban.)

xor ax, ax
rep stow
mov di, offset barpal
; mivel a konkrét képernyőre írás megtör-
tént, a barpal-t is teljesen kinullázzuk.

mov cx, 600
; 200*2*3 byte
xor ax, ax
rep stow

sub bx, [barcount]
; a bx-ből kivonjuk a bar-ok magasságát
(reset),
sub bx, [barcount]
; mégpedig kétszer (word)
sti
; és a keyboard-ot engedélyezzük.

mov ah, 01h
int 16h
; nyomtunk-e valamit? Ha igen, exit.
jnz exit
jmp startbar

exit:
mov al, [irqsave]
; IRQ maszk visszatöltése
out 021h, al
mov al, [nmisave]
out 0a1h, al
mov ax, 0003h
; 03-as text screenmód
int 10h
mov ax, 4c00h
; kilépés DOS-ba
int 21h

sintable db 1,1,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2
db 3,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8
db 8,9,10,11,11,12,13,14,14,15,16,17
db 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29,30
db 31,32,33,35,36,37,38,40,41,42,44,45
db 46,48,49,51,52,54,55,57,58,60,61,63
db 64,66,67,69,70,72,73,75,77,78,80,81
db 83,84,86,88,89,91,93,94,96,97,99,101
db 102,104,105,107,108,110,112,113,
115,116,118,119
db 121,122,124,125,127,128,130,131,
133,134,136,137
db 138,140,141,143,144,145,147,148,
149,150,152,153
db 154,155,156,158,159,160,161,162,
163,164,165,166
db 167,168,169,170,171,171,172,173,
174,174,175,176
db 177,177,178,178,179,179,180,180,
181,181,182,182
db 182,183,183,183,184,184,184,184,
184,184,184,184
db 184,184,184,184,184,184,184,184,
184,183,183,183
db 182,182,182,181,181,180,180,179,
179,178,178,177
db 177,176,175,174,174,173,172,171,
171,170,169,168
db 167,166,165,164,163,162,161,160,
159,158,156,155
db 154,153,152,150,149,148,147,145,
144,143,141,140
db 139,137,136,134,133,131,130,128,
127,125,124,122
db 121,119,118,116,115,113,112,110,
108,107,105,104
db 102,101,99,97,96,94,93,91,89,88,86,84
db 83,81,80,78,77,75,73,72,70,69,67,66
db 64,63,61,60,58,57,55,54,52,51,49,48
db 47,45,44,42,41,40,38,37,36,35,33,32
db 31,30,29,27,26,25,24,23,22,21,20,19
db 18,17,16,15,14,14,13,12,11,11,10,9
db 8,8,7,7,6,6,5,5,4,4,3,3
db 3,2,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1

palette db 7, 7, 7	; szürke bar	; vörös bar	; zöld bar	; kék bar	; sárga bar	; lila bar	; cián bar	; réz
db 10,10,10	db 10,0,0	db 0,10,0	db 0,0,10	db 10,10,0	db 10,0,10	db 10,0,10	db 10,10,10	db 23,13,5
db 13,13,13	db 13,0,0	db 0,13,0	db 0,0,13	db 13,13,0	db 13,0,13	db 13,0,13	db 0,13,13	db 28,18,9
db 16,16,16	db 16,0,0	db 0,16,0	db 0,0,16	db 16,16,0	db 16,0,16	db 16,0,16	db 0,16,16	db 33,23,13
db 19,19,19	db 19,0,0	db 0,19,0	db 0,0,19	db 19,19,0	db 19,0,19	db 19,0,19	db 0,19,19	db 38,28,17
db 22,22,22	db 22,0,0	db 0,22,0	db 0,0,22	db 22,22,0	db 22,0,22	db 22,0,22	db 0,22,22	db 43,33,21
db 25,25,25	db 25,0,0	db 0,25,0	db 0,0,25	db 25,25,0	db 25,0,25	db 25,0,25	db 0,25,25	db 48,38,25
db 28,28,28	db 28,0,0	db 0,28,0	db 0,0,28	db 28,28,0	db 28,0,28	db 28,0,28	db 0,28,28	db 53,43,29
db 31,31,31	db 31,0,0	db 0,31,0	db 0,0,31	db 31,31,0	db 31,0,31	db 31,0,31	db 0,31,31	db 58,48,33
; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)	; a közepe (a legfényesebb)
db 28,28,28	db 28,0,0	db 0,28,0	db 0,0,28	db 28,28,0	db 28,0,28	db 28,0,28	db 0,28,28	db 53,43,29
db 25,25,25	db 25,0,0	db 0,25,0	db 0,0,25	db 25,25,0	db 25,0,25	db 25,0,25	db 0,25,25	db 48,38,25
db 22,22,22	db 22,0,0	db 0,22,0	db 0,0,22	db 22,22,0	db 22,0,22	db 22,0,22	db 0,22,22	db 43,33,21
db 19,19,19	db 19,0,0	db 0,19,0	db 0,0,19	db 19,19,0	db 19,0,19	db 19,0,19	db 0,19,19	db 38,28,17
db 16,16,16	db 16,0,0	db 0,16,0	db 0,0,16	db 16,16,0	db 16,0,16	db 16,0,16	db 0,16,16	db 33,23,13
db 13,13,13	db 13,0,0	db 0,13,0	db 0,0,13	db 13,13,0	db 13,0,13	db 13,0,13	db 0,13,13	db 28,18,9
db 10,10,10	db 10,0,0	db 0,10,0	db 0,0,10	db 10,10,0	db 10,0,10	db 10,0,10	db 0,10,10	db 23,13,5
db 7,7,7	db 7,0,0	db 0,7,0	db 0,0,7	db 7,7,0	db 7,0,7	db 7,0,7	db 0,7,7	db 18,8,1
db 7,0,0	db 0,7,0	db 0,0,7	db 0,0,7	db 7,0,7	db 7,0,7	db 7,0,7	db 0,7,7	-----

barline dw 175,150,125,100,75,50,25,0
; és ez a prioritási sorrend. Mivel először
az 1. bar-t rajzoljuk ki, a 2. azt már nem
írhatja felül a képernyőn s i.t., leggyen-
gébb prioritású az utolsó (a jelen adatok
mellett 8.) bar.

barpriority db 200 dup(0)
barheight dw 17
; figyelem! A színosztábla maximális ér-
téke 184, emiatt (183+17=200!) épp
még nem csúszik ki a legalsó határhely-
zetben a bar legalsó sora! Ha mondjuk

20-at írunk ide, akkor az alsó 3 sor már
nem látszana lent — olyankor újra kel-
lene számoltatni a színosztáblát!
barcount dw 8
barpal db 400*3 dup(0)
irqsave db ?

nmisave db ?

end start

Előfordulhat, hogy a raszteres megoldás
ocsmányul néz ki. Ilyenkor jobb, ha a fenti

listában ;!!!!!!-lel jelölt két pont közötti
kódrészt kivágjuk, és a helyére a következ-
őt illesztjük. Ezt már nem kommenteztük
fel, mert csak pár helyen van eltérés. Mel-

lesleg a scene ezt már nem raszterrutin-
nak, hanem 'color each line differently and
cycle colors' módszernek hívja. Egyébként
az eljárás alapjai szinte ugyanazok.

```
mov dx,03c8h
xor al,al
out dx,al
inc dx
mov cx,256
c 256: out dx,al
out dx,al
out dx,al
loop c_256
mov bx,200
mov ax,0101h
push 0a000h
pop es
xor di,di
cld
sorki: mov cx,160
rep stosw
inc al
inc ah
dec bx
```

```
jnz sorki
push ds
pop es
cld
mov bx,offset barline
startbar: cli
mov si,offset palette
mov bp,01h
palsetup:
push bp
mov di,[bx]
mov al,sintable[di]
mov di,offset barpal
dec al
xor ah,ah
mov cx,ax
shl ax,1
add ax,cx
add di,ax
mov bp,offset barpriority
```

```
add bp,cx
mov cx,[barheight]
checkline:
cmp byte ptr [bp],00h
jne nodrawline
mov byte ptr [bp],01h
movsw
movsb
jmp nextpriority
nodrawline: add si,3
add di,3
nextpriority: inc bp
loop checkline
barspot: add word ptr [bx],03h
cmp word ptr [bx],359
jle nextbar
resetbarspot: mov word ptr [bx],00h
nextbar: pop bp
inc bx
inc bx
```

```
inc bp
cmp bp,[barcount]
jle palsetup
mov si,offset barpal
mov cx,200
mov dx,03dah
VReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jnz VReTrace
VNoReTrace: in al,dx
test al,00001000b
jz VNoReTrace
mov al,01h
mov dx,03c8h
out dx,al
inc dx
paldump: outsb
outsb
loop paldump
```

Nos, a **szinusztábláról** pár szó. Ha valaki
tüzetesebben átrágná a fenti rutinokat, az
látja, hogy ott a hurkák mozgása során
egy bizonyos **szinusztáblát** érünk el, épp
abból célból, hogy a függőleges irányú
mozgítás cool legyen, tehát a képernyő fel-
ső és alsó széle felé haladva a távolság
függvényében **arányosan lelassuljon** a
bar-ok mozgása. Felmerülhet a kérdés,
hogy muszáj-e előre letárolt szinusztáblá-
kat csinálnunk.

Nos, a válasz: **nem**. A **scene**-n egyre-
másra születnek a coolabbnál coolabb
futásidőjű, **assembly** nyelvű
szinusztáblázat-készítő rutinok. Állják itt
egy olyan rutin, melyet eredetileg **Mikko**
Reinikainen 'dobott' először a **scene**-re
(nem tudom, melyik csapat tagja, meg
BBS/Internet/Freenet **(DADA: Sokan**
kérdik, mi az a Freenet. Attól függ, hogy a
Fido-hoz hasonló Freenet-et nézzük,
vagy az Internet-est (van magyar, a Fido-
val párhuzamos Freenet is, de alig
használják, s köze sincs se a magyar
Fido-hoz, se a nyugati Freenet-ekhez). A
telefonos alapú gyakorlatilag a Fido egy
másolata, és így ugyanazok a megköté-
sek és címzés módok érvényesek az ese-
tére. Általában az egész egy hatalmas
bukás. Az Internet alapú más tészta,
ugyanis, mint a neve is mutatja,
pszeudo- ingyenes Internet-elérést bizto-
sít — bárkinék. Sokan dühöngenek erre-
felé egyes Internet-dial-up-ok arai miatt
(napi 10-20 perc engedélyezésével, 2400
bps-es vonalon, havi 5000 Ft az előfize-
tés). Nos, nem tudom, Amerikában ezt
hogy érik el, de ott szinte tök ingyen (az
átlag havi előfizetés 10 US\$) van a kor-
látlan Internet elérés, 'utcaról is'... De
még a finn Freenet ára sem magas: per-
cenként olyan 50 fillér...) címét sem ismer-
em, kérdezzétek a DADA-t, az Internet Ma-
gyar Nagymesterét (Az IRC-n még nem ta-
lálkoztunk. Sajnos név alapján InterNet-
en nem lehet kerestetni, ahhoz meg túl
lusta vagyok, hogy lekérjem és átnézzem
az összes finn host&domain userlistját
(de azért a freenet.hu.fi-t és a
freeport.uwasa.fi-t átnézem, mert ott is
van saját accountom/cimem, és bármit le
tudok kérni róluk, és mivel a demoscene
tagjai is általában ezt a két hosztot hasz-
nálják, ezért lehet, hogy megtalálom...).
Egyébként ki terjeszti ezeket a Nagyme-
ster-hülyeségeket? — DADA az álsze-
rény):). Nos, a rutin, és a magyarázatok
hozzá... Először is, ez egy 1024 byte-os
szinusztáblát állít elő (pontosabb felépítés
a rutin alatt!):

MakeSinTable:

```
push ds
pop es
; ES := DS
mov di,offset SinTable
; innen építjük fel, a növekvő memóriaci-
```

mek irányában, a \$0000-tól \$4180-ig
emelkedő **128** darab **word**-ot.
mov si,offset SinTable+2*256
; ez pedig visszafelé mozog \$0328-tól,
és ugyanazt írja fel, mint a 0128-tól előre-
felé mozgó pointer.

```
push di
push si
; SI-t és DI-t elmentjük
mov cx,129
; CX := $81 (2*$100 byte-ot írunk ki)
sub ax,ax
; AX := 0
```

```
L1:
mov [si],ax
; [offs SinTable+SI]:=az újonnan számolt  
AX, kezdőértéke 0.
```

```
dec si
dec si
; SI visszafelé címezi a szinusztáblát!
```

```
stosw
; ES:DI-n eltároljuk a szinusztáblát
mov dx,cx
shl dx,1
; CX volt értékét kétszer szorozzuk
```

```
add ax,dx
; és ezt hozzáadjuk AX értékéhez (tehát  
az éppen most kiírt szinusztáblához). Ez  
lesz a következő kiírt word (tehát látható,  
hogy gyakorlatilag két assembly utasítás  
állítja elő a szinusztáblákat... buli, mi?  
Kár, hogy csak 0 és 16768 közötti szin-  
usztáblát előállítására jó ez a módszer  
— de hát ezt ugyebár le lehet osztani  
256-ra, vagy akár 200-ra is, és akkor  
már kész van a fent mutatott szinusztábla  
is).
```

Loop L1

```
pop di
pop si
; visszatöltjük DI és SI értékét. Hogy  
miért is ilyen cselesen? Uj. DI a már fel-  
épített szinusztábla-fél elejét címzi, SI  
pedig a végét. Nos, amennyiben (lásd a  
dolgot lentebb tárgyaltam!) a másik fél-  
ben a negált értékeket akarjuk eltárolni,  
akkor már egy sima LODSW->NEG AX-  
>STOSW-vel átírhatjuk a negált értéke-  
ket! Na itt is nyertünk 2-3 byte-ot!
```

```
mov cx,256
; nincs szükség külön (tükörben) számi-  
tani a két 256 byte-os részt!
```

```
L2:
lodsw
neg ax
stosw
Loop L2
ret
Sintable:
; ide, ettől a címtől tárolja le a rutin az el-  
készített szinusztáblát
```

Amennyiben így, csak úgy magában fordít-
juk le **COM**-ra a programot (gy.k. **TASM** fi-
lenév[**ASM**], **TLINK**-t filenév[**OBJ**]), akkor
az általa felépített sinustábla így fog kinézni

**(DADA: Megvágva... Debuggert mindenki
tud használni!):**

```
0128: 00 00 02 01 02 02 00 03 FC 03 F6
04 EE 05...
```

Ez a növekedés **0228**-ig tart, ahol a maxi-
mum: **08 41**. Ezután csökkenés, **0328**-on
újra **00 00** a táblázat tartalma. Ezután rö-
gön egy **FE FE** következik, ami azután
0428-ra csökken le **80 BE**-re, majd **0526**-ra
ismét visszaáll **FE FE**-re.

Persze ennek manapság (amikor tényleg
nem kell kilobyte-okban gondolkodni, ha
disk-kapacitásról esik szó) főleg akkor le-
het jelentősége, ha pl. olyan rutinokat
írunk, ahol **minden byte számít** (pl. intro,
vagy éppen **disk-bootsector**ban valami
cool kis demorutin). Ugyanis ez, mivel fu-
tásidőben generálja a szinusztáblát, és rá-
adásul **40-egynéhány byte lefordítva**, lénye-
gesen kisebb helyet foglal. A memória,
ahol végül is a demó futni fog, úgyszinté
körülatlan a **boot sector** méretéhez képest...

Ha valaki szeretné kiszedni az ez által elő-
állított szinusztáblát, az írjon egy save-ru-
tint **(DADA: egyszerűbb Turbo Debugger-**
ben lefuttatva a fenti COM-ot, le-TAB-
ozni a DATA ablakra, ott Ctrl/B, W,
SINTAB.DAT, és a memóriacím/count:
0128,400. Ez kirakja a SINTAB.DAT-ba
ezt az #1024 byte-ot).

Adlib-téma

Nyúlfarknyi rutin: hogyan detektáljuk az
Adlib-ot?

```
-----
; Adlib-teszter rutin (TYP/AMG)
; Visszaadott érték: CF=1: nincs
; CF=0: van
-----
```

PROC Detectadlib

```
stc
; A carry flag-et 1-be állítjuk (default)
pusha
; elmentjük a regisztereket
mov dx,0388h
; DX:= Adlib portcím
in al,dx
; AL-be beIN-eljük az Adlib port választát
cmp al,0
; ha 0-t vagy 6-ot kapunk, akkor van Adlib
je @there_is_adlib
cmp al,6
jne @no_adlib_present
@there_is_adlib: cld
; CF:=0
@no_adlib_present:
; marad a CF a legelején beállított 1
popa
; a regiszterek visszatöltése
ret
;return
ENDP
; a rutin vége
```

Egy rendkívül érdekes rutint közlök le. A **RANDOM** és a **RANDOMIZE** rutinokat az élet szinte minden területén fogjátok tudni majd használni... Akinek van némi fogalma az ősgépek **BASIC**-jéről, annak nem mondjuk: először **MINDIG** a **RANDOMIZE** eljárást hívjuk meg, és **CSAK** utána a **RANDOM** függvényt! A **Randomize** természetesen a gép belső órája alapján ad kezdőértéket a pszeudo-random számnak (neve *KezdoRand*); amit a **RANDOM** függvény használ majd fel (persze a **RANDOM** nem olvassa az órát, hanem csak a **RANDOMIZE** eljárás által a programindításkor lepakolt véletlenszámon végzi el mindig ugyanazon matematikai műveleteket. Ennek oka egyrészt az időtákarékoság — hiszen a belső óra olvasása eszméletlen lassulást eredményezne —, másrészt az, hogy a **RANDOM** függvény adott határok közötti számra **IS** konvertált).

```
KezdoRand dd 0
Randomize Proc
mov ah,2Ch
int 21h
; óra lekérése (CX, DX)
mov Word ptr cs:[KezdoRand],cx
mov Word ptr cs:[KezdoRand+2],dx
ret
Randomize endP
Random Proc
; Be: AX: milyen értéktartományban legyen az előállítandó átvéletlenszám
; Ki: AX. (Minden más alapregiszter elpusztítva)
mov cx,ax
; elmentjük a értéktartomány felső határát
mov ax,Word ptr cs:[KezdoRand+2]
; és a(z előző) véletlenszám felső word-jét betöltjük AX-be,
mov bx,Word ptr cs:[KezdoRand]
; az alsót pedig BX-be.
mov si,ax
; SI := AX (high(Rand))
mov di,bx
; DI := AX (low(Rand))
mov dl,ah
; és itt kezdődik a rutin, ami ADD-ol, XOR-ol stb... Természetesen, mivel ezek a műveletek nem függenek CX-től, azaz az alkalmazni kívánt számtartomány felső határától (amit majd csak a KezdoRand-ba való visszairás után fogunk felhasználni!), ezek a műveletek szabadon kombinálhatóak, elhagyhatóak, felcserélhetőek stb...
mov ah,al
mov al,bh
mov bh,bl
xor bl,bl
ror dl,1
ror ax,1
ror bx,1
add bx,di
adc ax,si
add bx,1276h
; ez, és a következő szám természetesen bármi lehet!
adc ax,5643h
mov word ptr cs:[KezdoRand],bx
mov word ptr cs:[KezdoRand+2],ax
; visszairjuk az új átvéletlenszámot. Oka természetes: ha ezt nem tennék, akkor szüntelenül ugyanazokat a műveleteket végeznének ugyanazon a bemenő adaton, s az eredmény érhetően ugyanaz lenne.
xor dx,dx
civ cx
; egyetlen DIV művelettel biztosítjuk a megkívánt értéktartományba való beleesését a visszaadott számnak.
mov ax,dx
; AX a visszatérés...
ret
Random EndP
```

Megint scroll-téma. Elkövették: Násfay (NAFA) és Jávör (GEORGE).

I. Karakteres scroll

1. QuickBasic (és GWBasic/Basica)

```
CLS text$ = STRING$(80, 32) + "bla-bla-bla..." + STRING$(80, 32) 'szöveg megadás FOR a = 1 TO LEN(text$) - 79 LOCATE 10, 1: PRINT MID$(text$, a, 80) 'scroll NEXT
```

A program elve, hogy a ciklus a szöveg-hosszig fut (-80), a szövegből kivágja a ciklusváltóztól a ciklusváltó +79-ig terjedő karaktersorozat, majd kiírja a 10. sor 1. oszlopára.

Az első sor a képernyőüzemmód beállítás. Akkor változtassuk meg, ha grafikát is akarunk rajzolni a képernyőre. De mindenképp maradjunk meg a 80 oszlopos üzemmódnál, különben a scroll nagyon 'darábos' lenne.

80 oszlopos grafikus üzemmódok (a 'WIDTH 80' elhagyható):

```
SCREEN 2 -> 640x200x2 (CGA)
SCREEN 3 -> 720x348x2 (Hercules)
(Eelőtte be kell tölteni a QBHERC-et v. MSHERC-et!)
SCREEN 8 -> 640x200x16 (EGA)
SCREEN 9 -> 640x350x16 (EGA)
SCREEN 12 -> 640x480x16 (VGA)
```

Hogyan tudjuk lassítani a programot? Mindössze a NEXT utasítás elé kell betennünk még egy sort: FOR B = 1 TO X: NEXT. Az X egy szám (min. 100, max. 2000 ajánlott), de sokkal praktikusabb, ha a PC óráját használjuk lassításra — így minden gépen ugyanolyan gyors lesz a scroll (megközelítőleg — de a különbség nem észrevehető). pl. T = TIMER : WHILE TIMER - T < .02 : WEND (ezt is a NEXT utasítás elé).

Hogyan írjuk át GWBASIC-be vagy BASICA-ba a programot? Inkább sehogya, ha mégis, akkor mindössze meg kell számoznunk a sorokat. A scroll sokkal lassabb lesz, ami QuickBasic-ben 2 mp volt, az itt kb. 38 lesz!

2. [Turbo] Pascal

```
program scroll
; { ez itten kérem egy fejléc }
uses Crt;
var text:string;
i:integer; { az i és a j ciklusváltó }
j:integer;
space:string;
begin;
clrscr;
{ Az alábbiakban az történik, hogy egy üres változóba [space] beletesszük 80 db. helyközt. Ez megoldható a FillChar-al is }
space:=""; { a space-t kiürítjük }
for i:=1 to 80 do
begin
space:=space+' ';
end;
text:=space+'CoVboy lement a boltba sörért'+space
; { szöveg megadása }
for i:=1 to length(text)-79 do
begin
gotoXY(1,10); { kurzorpozicionálás }
writeln(Copy(text,i,79));
end;
end.
```

A program elve tökéletesen megegyezik a QuickBasic verzióval. Gy.k.:

```
CIS — ClrScr
String$ (80,32) — 'space' változó
Len — Length
Print — WriteLn
For-Begin-End — For-Next
Locate — GoToXY
Mid$ — Copy
```

Hogyan tudunk lassítani a scroll-on? Az utolsó két 'end' elé kell beszúrunk egy 'delay' utasítást.

Stizantikus alakja:

DELAY(x);

Ahol x egy numerikus érték, a várakoztatás mértéke (századmásodpercben).

A programokat teszteltük is. Az eredmény egy kissé csalóka, ugyanis az jött ki, hogy a QuickBasic kb. azonos sebességű a Pascal-lal, pedig ez nagyon nem igaz, csak a scroll esetében van így. A tesztelés azt is igazolta, hogy a QuickBasic határozottan fejlettebb a tényleg primitív GWBasic-nél, ill. Basica-nál, ugyanis UGYANAZ a program mintegy 20(!)-szor lassabban futott az utóbbi programnyelv-megvalósításokon. Azt még hozzá kell tennünk, hogy az sem egészséges, aki mindennemű lassítást mellőzve futtatja a programokat, ugyanis egy átlag Turbo XT-n nem kellett hozzá 1 mp. hogy a 'CoVboy lement a boltba sörért'-szöveg átciklázson a képernyőn.

II. Grafikus scroll

1. [Quick] Basic

```
'fejléc : grafikus scroll
DIM szoveg(1400)
bef = 40 'képernyőüzemmód adatai
sor = 12 '...
oszlop = 319 '...
xmatrix = 8 '...
ymatrix = 8 '...
stp = 1 'lépésköz. Ajánlott:
'- gyors gépeken (min. 486DLC33) pl. 0.5
'- lassabbakon (min. 386SX33) pl. 1
'- lassúken (min. 286-16) pl. 2
'- XT-ken (hmmmm...) pl. 3
SCREEN 13: CLS
text$ = STRING$(bef, 32) + "The school is a jail." + STRING$(bef + 2, 32)
'fent: szöveg megadása
FOR i = 1 TO LEN(text$) — bef — 1
LOCATE i, sor, 1
PRINT "*"
; MID$(text$, i, bef — 1)
'fent: akt. szövegrész kiírása
GET (xmatrix, (sor * ymatrix) — ymatrix) — (oszlop, sor * ymatrix), szoveg
'lent : ez a ciklus a grafikus ciklus scroll 'lelke'
FOR j = xmatrix TO 1 STEP -stp
PUT (j, (sor * ymatrix) — ymatrix), szoveg, PSET
NEXT
NEXT
```

Működés pl. 40 karakteres üzemmódnál:

A program egyszerre mindig 39 karaktert tesz ki a képernyőre, a 2. oszlopra, így az első oszloppozíció marad egy karakternyi üres hely. A 39 karaktert ilyenkor ráscolloztatja az üres helyre. Így viszont a 40. oszloppozíció marad üresen. Ide tesszük ki a következő karaktert, miatt töröljük az első oszloppozíciót. Ezután megint az előbbi helyzet alakul ki: a 2.-40. oszloppozíció foglal, az első pedig üres. A rutinnak az a hibája, hogy csak egy bizonyos sorban (értsd: 1-25) tudjuk scrolloztatni a szöveget. Ugy tünik, sikerült megoldani, hogy a program mindegyik felbontásban működjön (a Hercules-t kivéve). Viszont így át kell írunk pár dolgot:

felbontás	A	B	C	D	E	F
320x200CGA	40	320	8	8	1	
640x200CGA	80	640	8	8	2	
320x200EGA	40	320	8	8	7	
640x200EGA	80	640	8	8	8	
640x350EGA	80	640	8	14	9	
320x200VGA	40	320	8	8	13	
640x480VGA	80	640	8	16	12	

A = kártya
B = bef értéke
C = oszlop értéke
D = xmatrix értéke
E = ymatrix értéke
F = mód

Megjegyzés: a 'mód'-ot a **SCREEN** utasítás után kell begépelni (pl.: 320x200-as VGA felbontás esetén **SCREEN 13**)

A rutinnak vannak még apróbb korlátjai:

- A karakterek csak egészben látszanak, nincs be-és kiúsztatási lehetőség (oka: nem léphetjük a túl a képernyő elméleti határait. Ez rendkívül nagy hátránya a **QuickBasic**-nek).
- **286/386sx** gépeken rángatózhat a scroll. Ez csökkenthető lassítás beiktatásával a 'FOR j = xmatrix...' kezdetű ciklusban.

Ha program kevésnek találná a memóriatömb (szöveg) méretét, akkor egészen nyugodtan írjuk át (pl. **DIM szöveg(3000)**). Hát ennnyit a **QuickBasic** rutinról — mi ezt tartjuk a legegyszerűbb megoldásnak.

2. Turbo Pascal

```
program gd_scroll;
var sq,szov:string;
    {két string típusú változó}
ccc:char; {karakter (ASCII)}
o,i,ho,q,b:byte;
    {byte típusú vált.}
ksor,elt:byte; {szintén}
p,ssz:word;
    {word típus (egész, 0...65535)}
ks_sz:word; {szintén}
begin
asm
mov ax,0013h
int 10h {320x200 VGA felbontás bekapcsolása}
end;
{változtatható értékek inicializálása}
ksor:=1; {hányadik sorban fusson a scroll}
elt:=1; {ennyi oszlop eltolás lesz a karakterek között}
szov:=' Ez lenne a szöveg helye...' {ez a változó tartalmazza a szöveget}
ks_sz:=ksor*8*320;
    {egy belső konstans a kezdősorhoz}
ho:=length(szov); {ho ==> hossz}
i:=0;
repeat
if i=ho then i:=0;
    {szöveg végén menjél vissza...}
inc(i);
ccc:=szov[i];
sq:=ccc+'$';
asm
mov ah,2
xor bh,bh
mov dh,ksor
mov dl,79
int 10h
lea dx,sq
inc dx
mov ah,09
int 21h
end;
    {assembly beépítés a kurzor pozicionálás, karakter kiírás miatt ez egy elég lamer megoldás, de legalább gyors...}
b:=1;
while b<8+elt do
begin
for o:=1 to 316 div 4 do
begin
ssz:=o*4;
for q:=1 to 9 do
begin
p:=320*(q-1)+ssz+ks_sz;
    {sor*320+(kezdősor+ssz)}
meml[$a000:p-1]:=meml[$a000:p];
end;
end;
inc(b)
end;
    {ez maga a "scroll" rutin, elég egyszerű, de megy...}
until port[$60]=1;
    {amíg az ESC-et meg nem nyomja valaki...}
```

```
asm
mov ax,0003h
int 10h
end {képernyőváltás vissza 80x25 text-mode-ba}
end.
```

A program csak 320x200-as VGA felbontásban működik. (Ha van rá igény, és **DADA** is hagy számára helyet a (F)elh. Rov.-ban, akkor megcsinálhatjuk más kártyákra és felbontásokra is.)

A képernyőmemória úgy épül fel, hogy minden **byte** a **0a000h** szegmenscímtől kezdődően a képernyő egy pontjának színt adjá meg (a 256, előre definiált szín közül).

Következőképpen:

A000:0000+(320*0) — Itt kezdődik az első sor és tart **A000:0000+319**-ig (a 320 oszlop miatt).

A000:0000+320 — Ez a második sor elejének a kezdőcíme.

A000:0000+320*2 Ez a harmadik soré...

...
A000:0000+320*200 — Itt pedig az utolsó sor kezdődik.

Eszerint, ha mondjuk a 100. sorban akar valaki egy vízszintes vonalat húzni, akkor **320** byte-ot kell kiírnia a **A000:(100-1)*320-as** címtől (**A000:#31680**).

Nomármost, ha kirakunk valamit a képernyőre (ebben a felbontásban), akkor egyszerűen elég azt csinálni, hogy minden egyes soron „végigmelve” balra, vagy jobbra toljuk a byte-okat, aszerint, hogy merre akarjuk „tolni” a képernyőt (itt nem byte-onként, hanem **Longword**-ként (**4 byte**) mozgatom). Ez nem a legegyszerűbb megoldás, és nem is a leggyorsabb, hisz van a **VGA** kártyáknak egy éppen erre (is) tökéletesen használható funkciója, de ennek a leírásához sokkal több idő (és hely) szükséges.

A program működése: Egy számláló segítségével kiválasztjuk a szövegből az aktuális karaktert, ezt kirakjuk a **80.** oszlopba, majd azokat a byte-okat, amelyek a kiírt karakter sorában vannak, eltoljuk balra. Ha éppen eltoltuk a kiírt karaktert annyival, amilyen széles, akkor vissza kell mennünk a program elejére, növelnünk kell a számlálót, és így tovább...

Megj.: az **ASSEMBLY** beépítés miatt min. **TP 6.0** kell a programhoz!

TEXT file-ok konvertálása

DADA: DoT dühöngött, mert legújabb keletű PCX rutinját már megint kihúztam, így más terepen próbálkoztam. Ha nem PCX, akkor jöhet, úgyhogy átadom a szót neki.

Az közismert, hogy **PC-n** kismillió szövegszerkesztő van. Sokszor megeshet, hogy áttérünk egyikről a másikra, vagy pl. megváltoztatjuk a karakterkészletet, így lehet **replace**-olni a(z) ékezetes karaktereket, de vannak olyan programok, ahova nem lehet egyszerűen bevinni az **ASCII** karaktereket pl. **ALT+szám** a num. padon (pl. **Winword**). Sőt, itt a **CoV HQ-n** is az a probléma, hogy ahányan írunk, mind különböző **ASCII**-vel tesszük azt, és a **replace**-elés néha kissé kapkodva történik, ezért az ékezetek helyén „érdekes” karakterek jelennek meg. Ez pl. a **CoV Évkönyv '93/94**-ben az **Elsősegélyben** nagyszerűen megfigyelhető (**hihi**). Ezért nem árt, ha kéznél van egy kis konvertáló program.

A tárolt szövegek általában úgy épülnek fel, hogy az elején van egy kis **header**, ez az adott szövegszerkesztő számára tartalmaz hasznos infokat (pl. **WORD**-nél **glossary**, stb). Ezt a területet jobb, ha nem bántjuk. Ezután jön a szöveg, a már megbeszélt, szinte tetszőleges **ASCII**-ben (a spec. ka-

rakterekre gondoltam, hisz nem lenne értelme felcserélni pl. a "d"-t a "k"-val, de különböző ékezet-driverek más **ASCII** kódra helyezik az ékezetes karaktereket (**DADA: az SZKI, az IBM 852 és a CWI ajánlást** sokan ismerik, így az **ASCII** listát sem közzéljük. Egy tipp: amennyiben **852-re** (pl. **HunWinWord**) szeretnénk konvertálni pl. **DOS Word 5.0/CWI**-ről, akkor **NE** használjunk külső konvertereket, hanem a **Windowst** a beolvasatni kívánt **DOC** névvel paraméterezve indítsuk. Figyelem! Ha már a **Winword fut**, akkor már az **NEM** képes automatikusan elvégezni a konverziót — ilyenkor sima **LOAD**-dal tilos behívni **CWI**-file-okat!). A szöveg végét jelzi valamilyen karakter. (Ha **karaktersorozat**, az égő, ki kell bővíteni a programot, de ilyenkor nem találkoztam). Ezután jönnek pl. a **(WIN)WORD**-nél a formázásra vonatkozó adatok. Jobb, ha ezekhez sem nyúlunk. Ha netán más szövegszerkesztői környezetbe konvertálnánk, akkor valószínű, hogy a formázásokat nem fogja „érteni”, csak rízsát nyom ki a screen-re. Ilyenkor ezeket távolítsuk el (sima **CUT**). Az is lehet, hogy az a prog, amire át akarunk térni, ismeri az előző programunk formátumát, tehát a formázást át tudja hozni, csak az **ASCII** nem fog stimmelni (**DADA: épp ez igaz a DOS -> Windows CWI konvertálásra!**). Ilyenkor először a formázást konvertáltassuk át, majd ezután törődjünk az **ASCII**-vel.

A most bemutatásra kerülő „program” mondjuk, hogy képes az **ASCII** konvertálására. Ez egy általános rutin, különböző **config** file-okat kell írni hozzá, attól függően, hogy mit hova akarunk átkonvertálni. Ennek a file-nak a **formátuma** a következő: Az **első sorban** meg kell adni azoknak az elemeknek a számát, amik a kicserélésre vonatkoznak.

A **második sorban** kezdődik ez a táblázat. Minden sor két adatból áll, az első byte az, amit ki kell cserélni, a második az, amire ki kell cserélni. pl. ha azt írjuk: "243 212", akkor a program minden 243-as **ASCII** kódú karaktert 212-esre cserél. Ez a táblázat annyi sorból áll, ahány elemet a file első sorában megadtunk.

A **következő sorban** meg kell adnunk, hogy a file elejétől számítva hány byte-ot ugorjon át a rutin. Ez pl. **WINWORD** esetében **180H** byte, azaz **384**, **WORD 5.5** esetében pedig **80H**, azaz **128**.

És végül az utolsó sorban kell megadni azt a byte-ot, amivel jelzi az adott prog-i text végét.

Íme a rutin:

```
program Text_Converter ;
uses dos,crt;
const TAsize=64000;
type T_ConvTable=array [1..255,0..1] of byte;
T_TempArray=array [1..TAsize] of byte;
var inf,outf : file;
    cfgf : text;
    i,j : longint;
    ConvTable : T_ConvTable;
    ConvMax : byte;
    Temp1Size : word;
    TextEndMark : byte;
    ReadedBytes : word;
    Temp : ^T_TempArray;
    Flag : boolean;
    procedure About;
begin
clrscr;
highvideo; write('TXTCONV'); normvideo;
write(' V1.0, by ');highvideo;
write('DoT ');normvideo; writeln('1994. ');
writeln(' USAGE: TXTCONV source
destination configfile');
writeln;
halt(0);
end;
begin
if ParamCount<>3 then About;
```

```

writeln('Source file: ',Paramstr(1));
writeln('Dest. file: ',Paramstr(2));
writeln;
writeln('Please wait...');
assign(cfgf,paramstr(3));
reset(cfgf);
readln(cfgf,ConvMax);
for i:=1 to ConvMax do
begin
read(cfgf,ConvTable[i,0]);
readln(cfgf,ConvTable[i,1]);
end;
readln(cfgf,Temp1Size);
readln(cfgf,TextEndMark);
close(cfgf);
new(Temp);
assign(inf,paramstr(1));
assign(outf,paramstr(2));
reset(inf,1);
rewrite(outf,1);
blockread(inf,Temp ^ ,Temp1Size);
blockwrite(outf,Temp ^ ,Temp1Size);
repeat
blockread(inf,Temp ^ ,TASIZE,
  ReadedBytes);
i:=1;
while (i<=ReadedBytes) do
begin
if Temp ^ [i]<>TextEndMark then
begin
j:=1;
while (j<=ConvMax) do
begin
if Temp ^ [i]=ConvTable[j,0] then
begin
Temp ^ [i]:=ConvTable[j,1];
j:=ConvMax+1;
end;
inc(j);
end;
end;
if Temp ^ [i]=TextEndMark then
begin
i:=ReadedBytes+1;
Flag:=false;
end
else
Flag:=true;
inc(i);
end;
blockwrite(outf,Temp ^ ,ReadedBytes);
until (not Flag);
repeat
blockread(inf,Temp ^ ,TASIZE,
  ReadedBytes);
blockwrite(outf,Temp ^ ,ReadedBytes);
until (ReadedBytes<TASIZE);
close(inf);
close(outf);
end.

```

És példaként egy config file hozzá, ami a magyar WINDOWS alatt futó WINWORD ékezeteket konvertálja DOS magyar .CPI kóddá (konkrétan a CWI852.CPI alá, így lehet, hogy a CHIWRITER-hez is jó, de ezt nem tudom kipróbálni, sorry). Itt jegyzném meg, hogy az értékes adatok után bármilyen (magyarázó) szöveg írható, egy space-szel elválasztva.

18 Ez a byte adja meg, hányféle karaktert kell kicserélni

225 160 Az első szám az eredeti ASCII, a második az új

233 130
237 161
243 162
246 148
245 147
252 129
251 150
193 143
201 144
205 141
211 149
214 153
213 139
220 154
219 152

250 163
218 151
384 A file elején lévő átugrandó adat hossza byte-ban
6 A szöveg végét jelző karakter kódja

PCX kirakó! (TYP/AMG)

DADA: Amikor DoT az előző sorokat írta, akkor még nem tudhatta, hogy azért nem tettem be az ó PCX rutinját, mert közben szereztem egy annál jobbat. Ez következik most.

Azt hiszem, nem kell sok kommentár. A PCXHEAD struktúrából sok elemet nem használunk fel, de leközzöljük így az egészet, hiszen rengetegen kérték, hogy írjunk a PCX headerről is valamit. A fileműveleteket C-ben írtuk, de pillanatok alatt átírhatóak assemblyre is — hisz mégiscsak a rutinunk lelke mindenhol assembly...

```

#include <stdio.h>
typedef struct {
char manufacturer;
char version;
char encoding;
char bits_per_pixel;
int xmin,ymin;
int xmax,ymax;
int hres;
int vres;
char palette[48];
char reserved;
char colour_planes;
int bytes_per_line;
int palette_type;
char filler[58];
} PCXHEAD;
PCXHEAD header;
unsigned int width,depth;
unsigned int bytes;
unsigned char palette[768];
FILE *fp;
void Read_PCX_Line(unsigned int vidoffset)
{
unsigned char c, run;
unsigned int n = 0;
asm
{
cld
mov di,[vidoffset]
}
do
{
c = fgetc(fp) & 0xff;
/* itt ellenőrizzük, hogy tömörítés kezdődik-e
az adott byte-on */
if ((c & 0xc0) == 0xc0)
{
/* csak az alsó biteket tartjuk meg, hisz a szín-
információ azokban van */
run = c & 0x3f;
/* hány példány van a tömörített byte-ból? */
c = fgetc(fp);
n += run;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
xor ch,ch
mov cl,[run]
rep stosb
}
}
else
{
n++;
asm
{
mov ax,0a000h
mov es,ax
mov al,[c]
stosb
}
}
} while (n < bytes);
}
void Unpack_PCX_File(void)
{
int i;
for (i = 0; i < 768; i++)
palette[i] = palette[i] >> 2;
asm { mov ax,0013h
int 10h
mov ax,1012h

```

```

xor bx,bx
mov cx,256
mov dx,offset palette
int 10h
}
for (i = 0; i < depth; i++)
Read_PCX_Line(i * 320);
asm { xor ax,ax
int 16h
mov ax,0003h
int 10h
}
}
void main(int argc, char *argv[])
{
if (argc > 1)
{
if ((fp = fopen(argv[1],"rb")) != NULL)
{
if (fread((char *)&header,1,sizeof(PCXHEAD),fp)
== sizeof(PCXHEAD))
{
if (header.manufacturer == 0x0a &&
header.version == 5)
{
if (!fseek(fp,-769L,SEEK_END))
{
if (fgetc(fp) == 0x0c && fread(palette,1,768,fp)
== 768)
{
fseek(fp,128L,SEEK_SET);
width = header.xmax - header.xmin + 1;
depth = header.ymax - header.ymin + 1;
bytes = header.bytes_per_line;
/*
printf("Width = %d\n",width);
printf("Depth = %d\n",depth);
printf("Bytes = %d\n",bytes);
*/
Unpack_PCX_File();
}
else printf("A palettával valami gond van...\n");
}
else printf("Nem találok a palettát... Túl rövid
PCX file?\n");
}
else printf("Nem 256-szinű a file-\n");
}
else printf("Hiba a %s olvasásánál!\n",argv[1]);
fclose(fp);
}
else printf("Hiba a %s megnyitásánál! ",argv[1]);
}
}
}

```

DADA: végezetül egy kis forgókinpad

Az Internet-en mindig megtartják az aktuális Smiley-bajnokságot (nem is kis díjakért — a legelső ábra 500 fontot nyert (pedig szerintem nem egy nagy durranás!)). Aki nem tudná, miről van szó, az olvassa el a '93/94-es Évkönyv modemes cikkének listáját (gy.k. odairtam a nem fordítva nézendő ábrák mellé, hogy 90!). Nos, a legutóbbi verseny díjnyertes alkotásai:

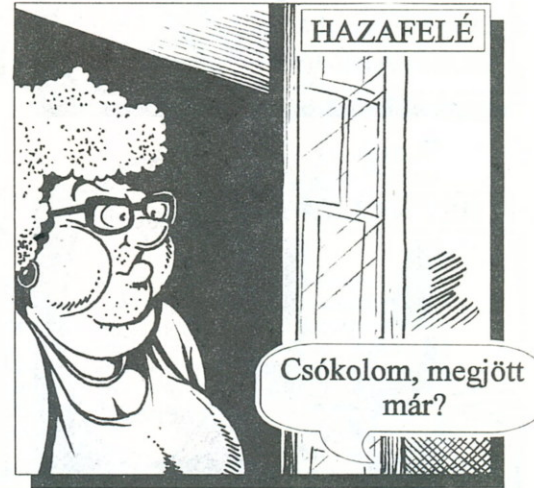
```

> F : 7 : túl sokat nézi a tévét
: : -b | d - : : szemüveges, nyelvet kiöltő
üriember, tükör előtt
= f 8 ■ - O : leszállás előtt az úrkabin
< * ( : - ? : varázsló, aki a választ nem tudja
' ' ' ' ' ' ' : a macska, ahogy a
kerítés felett kikémlél (90!)
# : o : o : o : o : o : totomoszlop
( Z ( : 7 P : Napóleon
* = | 8 - D : Bohóc
' ' ' ' ' : Mrs. Frankenstein
' @ : : : : : postai levél (Snail mail) (90!- lásd
= csiga) (Mi van? — Csika)
' = o - o = / : szemüveg (90!)
o O : & : nagymama
< O ^ ^ : kukac (90!) (EZ Q*VA JÓ!
Hogy miért nem ez az első...:)
. , : mosolygó ember, profilból (bocs, ez
nem a party termése;
kenlie@freenet.hut.fi-t dicséri)
Hát ennyit sikerült beömleszteni a nyár
kellős közepén, reméljük szeptemberig
valahogy kihúzzátok. Mindazoktól elne-
zést kérünk, akik várták az előző számban
között XMS téma folytatását, min-
denre nem jutott hely... Jó nyaralást!

```

Getto KOMIKSZ

CSAPTEK SZRÍ ⊕ Egy CoV-olvasó kalandjai



Dö Getto grafiks end lógó ár regisztred
trédmark of Müller májsztró end CoV HQ!

1 HÓNAPPAL KÉSŐBB

Tsókolom Jenő bácsi!

Szia Gögy!
Hoztam neked egy
üres borítékot a
KOMVÁRÉ-tól.

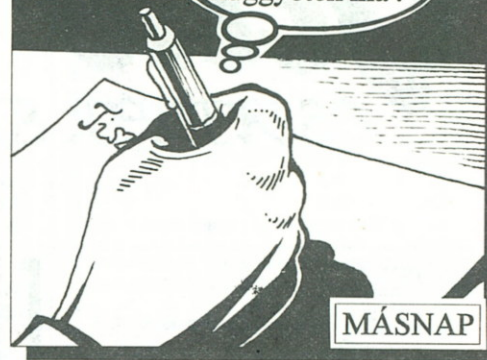


ELLOPTAD
TE SZEMÉT!!!



2 PERC MÚLVA

...nem küdtétek,
küggyétek má'!



MÁSNAP

2 HÉT MÚLVA

Fuuuck!
Ezek
SpV-t
küldtek
CoV
helyett!



858,50 lesz.

Ezt a 139,-
Ft-ot szeret-
ném feladni.



MÁSNAP A POSTÁN

Hogyhogy?

Az ÁFA,
a KÖFA,
a TEHO,
a zsebpén-
zed, az én
borraivalóm...



1 HÉT MÚLVA

Ugyan
írd már
meg, hogy
mire adtál
fel 139,-Ft-ot!



Neked kéccázé'
mágszámítom,
ugye ákszpressz
és ajánlom magam.

Csókolom,
mennyibe
kerül ez a
levél Pástre?

MÁSNAP A POSTÁN



2 HÉT MÚLVA

Hoztam neked egy
levelet. Az van ráírva,
hogy tartalom KOV.
500-ér' a tied is...

A francba!
Há' még a
gördeszkára
valót is kiszedik
dik az emberből!



Hát ez nem igaz,
az egész nyomdahibás!



10 PERC MÚLVA

3852,20-ért egy nagy
nagy kalap sz**t kaptam.
Elegem van, inkább
veszem ezután a ...



*Ez lett volna
a reklám
helye...*

© Gett 1994.



Te szentséges Szűz Bika! A bőség zavarában azt sem tudom hol kezdjem. Kezdeném ott, hogy Getto maestrovall kellett osztoznunk ezen a végső 8 oldalon, így már előre tudtam, hogy ebben a mérkőzésben vesztes leszek. No nem azért, mert Getto kétszer szélesebb, mint én, hanem azért, mert ő kimaradt az előző két számból, így a közönség felmordult volna, ha most meg én túrom ki. Egyszóval megegyeztünk, 6 oldal is bőven elég ahhoz, hogy tallózzak az okosságok között... A francba, most szólt 1.0, hogy lapzártakor érkezett még pár hirdetés, ezeket mindenképpen tegyem be a posta végére. Aztán ott vannak a TOP listák, a Különszám-hirdetések (mondjuk ez utóbbiakkal semmi bajom), így a végén lesz vagy 5 oldal a 6-ból, úgyhogy mindjárt el is kezdem, mert még írok 20 sort és megint jön valaki, hogy aggyak má' 1 oldalt. Szerintem teljesen liberálisnak kellene tenni ezt az oldalelosztást. Minden oldalnak lenne egy névértéke, s mindenki kapna egy átalány oldalszámot. Ha valaki a keretét túllépi a másik rovására, akkor az adott oldalra vonatkozó tarifát meg kellene fizetnie annak, akitől azt az oldalt elvette. Nem is rossz ötlet. Azt hiszem szegény HáPi, meg DADA hamar koldusbotra jutna. Sokan kérdezték, mi a fene ez a CoVboy Különszám? Ez tényleg külön szám. MEGAELVEZET mindenkinek, aki a CoV 2 — 39. között lemaradt bármelyik számról, illetve pontosítanak: Postáról, vagyis 38 CoVboy posta (illetve csak 36, mert volt két dupla szám is) teljes anyaga, kizárólag örült CoV(boy) mániásoknak, hogy teljes legyen a sorozatuk (meg az örömrük), hisz ez a kiadás csak a jubileumra jelenik meg, kis példányszámban. Na, lassan elértem azt a bizonyos 20 sort, úgyhogy merüljünk le...

Aktuális téma!

(A „Hangkártya csata” nyomdokaiba lépve úgy látszik elindult a Mama's csata, vagy hogy stílusosabb legyen a dolog — a mérkőzés neve: Bryan VS Mama)

Tisztelt Mindenki, Akit Illet!

Engedjék meg, hogy megegyeszer raboljam az idejüket levelemmel. Igazán nem akarok senkit idegesíteni, és ezzel az alkotó munkából kivonni, de Önök ösztönöztek a válaszadásra.

Azzal kezdeném, hogy én (ellentétben Bryannal) személy szerint senkit nem neveztem gyengeelméjűnek levelemben (Én sem, az ugyanis Csika volt. Az én válaszom az aláírásomig tart, ami kb. a 3. hasáb közepén foglal helyet. Amúgy személy szerint tényleg nem nevezett senkit gyengeelméjűnek, de most ösztint: tényleg nem a cikkírókra gondolt? — Bryan). Pusztán arra akartam felhívni a figyelmet, hogy aki sokat hülyéskedik (az Önök szavait használom!) az felő, hogy előbb-utóbb úgy marad. (Aki nek nem inge, ne vegye magáral) Igen, ilyesmi előfordul. Sajnos későn tetszett szólni... — Bryan) Azon kívül mindenkinek szíve joga bármit tartani egy számítógépről, de nincs joga azt sértő módon nyilvánosság elé tárni. (Élvégre a gépnek is van lelke!) (De bizony van joga! Az ilyesmit itt csak a főszerkesztő cenzúrázhatja ki)

Csikának válaszolnék még arra, hogy valóban egy programozó matematikus sem tudna ZX81-en egy egész képernyős vektorrutint megalkotni, node ez a hasonlat engem is igazol! Történetesen nagyon sok embert ismerek, aki semmilyen gépen sem tudna ilyet alkotni! (Történetesen mi is) Egyezünk meg abban, hogy a gép és a programozó kapacitása egyaránt fontos! (Egyezünk! Mi eddig is ezt mondtuk...) Kisebb tudású „programozóknak” tökéletesen megfelel a ZX81 is, csak aki többet akar elérni, az igyekezzen komolyabb gépet megvenni. (Már elnézés, de ez igen nagy butaság — Bryan) Mindenki letről jut felfelé, ezért ne minősítsenek elhamarkodottan! (Semmi elhamarkodottság nem volt a minősítésben...)

Továbbá én nem a fiam helyett írtam, hanem élve a demokrácia adta szólásszabadsággal, a saját véleményemet mertem közölni! (Nem kis bátorság kell hozzá!) A fiamnak is meg van a maga véleménye és egyedül fogja eldönteni, hogy megtartja magának, vagy közölni fogja.

Az újságjuktól pedig (mint ahogy mástól se) eltiltani nem fogom. A lebeszélés, vagy a megtiltás két különböző dolog. (Az igaz. Viszont az „anyagi érvekkel történő lebeszélés” már erősen közelít az utóbbihoz... — Bryan)

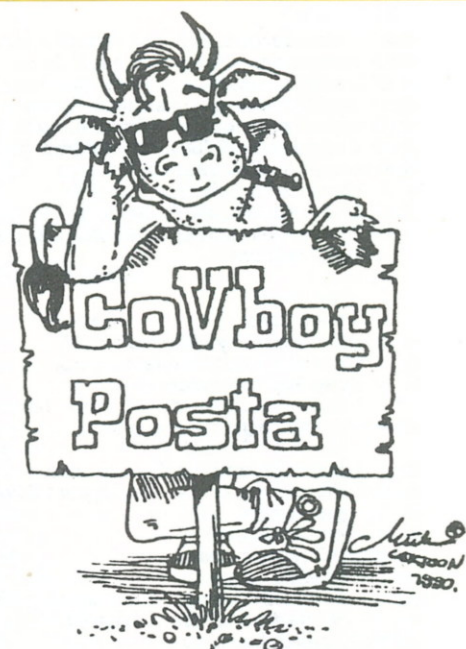
Most mondják meg, hogy minősítsek egy clyan vitapartnert, akinek folyton magyarágatni kell a szavak értelmét?! (Javasolom a „gyengeelméjű” kitélt, abban már megvan a gyakorlat. Ez utóbbi kérdés gondolom az előző bekezdéssel kapcsolatos, de mit keres itt a 'folyton' szócska? — Bryan) Mindezek ellenére leereszkedni sem szokásom senkihez, ellenkezőleg, megtiszteltetésnek veszem, ha valaki érdemesnek tart a véleménye közlésére. Konkrétumokat pedig nem írok a hibákat il-

letően. (Akkor maradunk annyiban, hogy csak találomra említett engem, minden komolyabb alap nélkül? — Bryan) (Onök sem írtak az én állítólagos helyesírási hibáimról (Jó, akkor pótlólag megteszem most a válaszában — Bryan)). Nem kipellengérezni akarok, (hiszen Onök is elismerik, hogy nem hibátlanok) csak segíteni, hogy igazi szakemberekhez méltó gondolkodásmód alakuljon ki Önök között. Ha ebből nem kérnek, szívük joga. (Hát, ha tényleg segítők a szándék, akkor köszönjük, de tényleg nem kérünk belőle, mégpedig 2 okból. Ha itt komoly, szakemberekhez méltó gondolkodásmód kialakítása lenne a cél, akkor: 1. Ki kellene rúgni az összes cikkíró, és újakat felvenni; 2. Az újság példányszáma esetleg visszaesne felére — Bryan) Egyébként, ami a helyesírási hibáimat illeti, olyat vetnek a szememre, ami nagyon sok számítógépes program hiányossága, hogy nincs ékezet — ezt sajnos annyira megszoktam, hogy észre sem vettem! (Ez érthető — Bryan) Pedig elhihetik, az Önök tiszteletére kijavítottam volna!



Tökéletesen szándékamat lapjuk felé értékeljük belátásuk szerint. (Hát épp ez az! Az előző levelet nem igazán tudtuk semmilyen pozitív szándékként értékelni, elsősorban a hangneme miatt — Bryan) Mindenesetre válaszukkal Önök éppenséggel nem tettek hűségos olvasójuká! (Oszintén szöve sejtettük, hogy ez fog történni — Bryan) Dehát aki egy számítógépet lebecsül, az az emberek önértékeire sincs túlságosan tekintettel. (Hát persze! Es aki nem tud úszni, az biciklizni sem tud... Az összefüggés körülbelül ennyi — Bryan) Pedig aki mást kifiguráz, az néha önmaga is nézhet tükörbe. (Es lehet, hogy néha nem is a tükör fog torzítani) (Ez igaz — Bryan) Nade, tényleg (!!!) nem akarok senkit megbántani. Figyelmüket ismételtelen megköszönve, (akár hiszik, akár nem)

Tisztelettel: Sziklai Szabolcsné
Uj: Ha levelem olvasható volt, gratulálok Önöknek, és kérem ismerjék el, hogy ebben legalábbis tévesen ítélték meg! (Én szívesen elismerném, de a megítélés Csikától származik, ő meg nincs itt — Bryan)



Bryan: No, hát itt a második felvonás. Elsősorban javaslom, hogy az érdeklődők hasonlítsák össze a két levél hangnemet... A 2. küldeményre én válaszolok (illetve már majdnem mindenre válaszoltam), mivel Csika úr jelenleg Kanadában tartózkodik. Annnyit tennék meg hozzá, hogy megkérném Önt, hogy mégiscsak legyen szíves megemlíteni néhány olyan esetet, ahol hibát hibára halmoztam, az illető hibákkal együtt, mivel tényleg nem tudom, mire célozt az előző levélben. Azt sem említette, hogy hol zárkóztunk el az ellenvélemények meghallgatásától... Néhány he(j)esírási hiba a teljesség igénye nélkül:

- 1. hasáb, 21. sor: hiányzik egy névelő
 - 1. hasáb, 23. sor: felesleges vessző
 - 1. hasáb, 23. sor: az előbb-utóbb kötőjellel irandó
 - 1. hasáb, 35. sor: az itt kezdődő mondat ékezte '?', vagy esetleg '?!'
 - 1. hasáb, 69. sor: a 'még egyszer' nem egy szó
 - 1. hasáb, utolsó sor: az 'és' elé vessző kellene
- Természetesen az írógép okozta hibákat nem említettem. Megfelel?
Folyt.köv.???

CoVboy: Hagymányórzó 'AKTUÁLIS' rovatunk ezzel véget is ért, úgyhogy talán végre én is szóhoz jutok.

MEGALETTER #akármennyi

Hi CoVboy AND OTHERS!
(Megláttam a feladót, és úgy gondoltam OTHERS... — CoVboy)

Megkaptam a CoV-ot, örültem (kb. 1 hetet késétt) ilyen elő ne forduljon még egyszer, mert kitűnő levélbomba tippjeim vannak! Háhá..

Ez a levelem minden bizonnyal egy sör és egy doboz társaságában fog érkezni (a dobozban lesz a sör+levél GYK...) A sör képviseli a bonuszt + már megígértém a levelemben. Ha csak a levél megy, akkor ezt még lejtátszunk a Jenővel...

(Jött a sör is, de kivételesen a Getto bonította ki a csomagot, ő meg éppen szomjas volt... — CoVboy)

Na ja, hogy miért írok?

- 1. Azértmercsak
- 2. Miért ne?
- 3. Bomba ötletem van!!!

Mivel a CoV TV-beli reklámozása nem megoldott, így jobban járnátok, ha saját tv-társaságot alapítanátok. Most mit röhögsz? Nincs pénz? Majd lesz.

En mindenesetre már meg is alapítottam a társaságot. A neve: CoV TV! Már látom is magam előtt...

— Köszöntjük kedves nézőinket!
Ez a CoV TV kísérleti adása. A TV-társaság tulajdonosa a CoV, úgyhogy mindenki tudja, mire számítson.
Ma még nem szolgálhatunk teljes műsorral, de holnap már egész nap boldogítjuk önöket. Ime, a holnapi programok:

- 5.40: Műsorkezdés, műsorismertetés
 5.45: Falutehén
 (Köztes)gazdaképző
 6.00: Epp ez jutott a kamerába...
 (Magyarázom a bizonyítványom)
 7.30: Fejbeállítás (DTST) (Ez lenne a reggeli torna? — CoVboy)
 64 kazettások: mősora
 8.00-12.00: 664 Blocks free
 64 lemezések egész délelőttös „szórazkötő” mősora.
 Benne:
 - Test drive
 drive teszt
 - Hi, It's a lucky! (Hajtsalak ki?)
 Pár szó a noname lemezéről
 - Friss kép (freescape)
 Castle masterkedések totális napfoglatkozásban
 - Deutsch - School
 Hasznos infók a Soul crystal és a Die prüfung nevű programokhoz (németül)
 - Telefonos játék
 (Killen intul dead)
 - Reklám
 (Fizetett Sierra, Microprose, SSI Broderbound stb. reklámok)
 12.00: Déli tehénbögés
 12.05 Good old stuff's...
 (A briliáns cím egy prg news-t takar)
 12.30: Társkereső (a-néző hirdeti...)
 (Még mindig ingyen hirdethetnek azok, akik a hirdetés mellé 1 db CoV feliratú képcsődarabot mellékelnek.)
 13.00: Kiskacsa fürdik...
 +4-es érdekvédelmi magazin. Benne járték: Laser enemy rebel corporation assassion Scenário droid squad.
 13.30: Széppen magyarul
 Sótész gögy műsra
 14.00: Csitt, kódot hint a pók!
 Elsősegély dr. Molnár Zsolttal
 14.30: JMP \$ 00 (csak egy ugrás a....)
 Programrontástechnika (visszafelé)haladóknak
 15.00: Advent-túra (Adventure)
 Kalandos előkészítő karácsony környékére...
 15.30: Közkívánatra: Wizard of Wor
 (Végigjátszás a nézők előtt, kezelési útmutatás, taktikai tanácsok, térképek)
 16.00: Cov-virus
 (Egyezkedés a terjesztés ügyében...)
 16.30: Elite
 Folytatásos úrvetélkedő
 17.00: Vitatkozunk (nézői fórum)
 Benne:
 Hangkártyacsata — PC-s vitaműsor
 17.30: 500+ — Amigás vitaforum
 18.00: Idegen utakon (ismeretlen programozási nyelvek)
 A marha-nyelv
 18.30: Folyt. köv.
 Ultima 144. rész
 Sikos szappanopera (nyúlós rágógumi?)
 19.00: Esti mese
 The Bards's tale
 19.30: N Leg (egyenleg)
 Mi történt a nagy (commodore) világban?
 20.00: The eye of the elvi-ra — Waxwories of xeen
 Hp-k, ac-k, dungeönök rpg és ad&d fanoknak
 21.00: Bosszú — Rátkai átkai
 Színes, szinkronizált feliratos kalandjáték
 22.00: CoVboy at night! (And magic?)
 Benne:
 - Posta!!!
 (B... Mega-levelek(et)!)
 - küldjél nekem...
 tarh-álláshirdetések
 - jobbak vagytok mint a ... (2⁶ x 3²)
 (Az előző műsorszám bevezetője)
 - Sörívó vagyok
 (Anti (cöcö...) alkoholisták klubja)
 - CoVboy — képző
 Gyakorlati borjúnevelési oktatás
 - Tüske (R)
 Hogyan lehet frappánsan beszúrkálni
 - Tapasztalatcsere (hogyan csinálom...?)
 A stúdió vendége: Larry Laffer a 2⁶ x 3² magazinműsörtől
 2.00: Aftermezzo
 (TV-széttrő pályázat)
 2.30: Lame over (nyertél)
 SCSSRRSSRRRRSS....
 Ez tehát a holnapi műsor, kedves nézőink.

- Most pedig közlemények következnek.
 1. Akik a fejbeállítás című műsor rejtvényét megfejtik — minek a rövidítése a DTST — azok közt „Datasette” típusú datasetteket sorolunk ki.
 2. Van ám tv-rejtvény is!
 - melyik játék nem látható a képernyőn?
 - van-e az itt nem látható játék nevében szám, és ha nincs, akkor mennyi az összege?
 A megfejtéseket a következő címre küldjétek: (borítékban v. lev. lapon mindegy...): Budapesti szemégető, „Veszélyes hulladékok” részleg, Budapest, Láng u. 13. 1555.
 A borítékra ne felejtsetek ráírni: „Sugárveszély” (így rögtön egetik).
 A szerencsés nyeretleneket füstjelekkel tájékoztatjuk...
 3. Akik a tv-széttrő pályázaton részt vesznek, azok különbejáratú felöltöt nyerhetnek.
 A nyertesek nyereményüket telefonon igényelhetik, de a telefonba ne felejtsetek a pontos címeket megadni, és a jelszót bemondani: — Ugalaugutammembr...
 A nyereményt ezután fél órán belül már fel is próbálhatod...
 Ja és a telefonszám: 04
 (Itt mindenki nyerhet)
 Közlemények vége. Statisztikai adatok következnek. A műsor hatásköréről annyit, hogy 1 perc CoV-TV felér 4 csernobil, 3 hiroshima és 2,1 CoVboy posta által okozott egészségkárosodással. (Az esti műsornál ez triplája).
 Ja és még valami. A...
 A kép elhomályosul... Mit szólnál ha megvalósítva látnád?
 (Semmit, mert már rég üzemel, csak egyelőre zárt láncú kábeles szabad terjesztésben. Tudod az milyen? DADA tekeri a zárt láncot keresztül az áramfejlesztőt, a kábelre pedig bárki szabadon rácsatlakozhat a nyakán keresztül. Olyan ez, mint a vezetékes ivóvíz, csak ebből a csatornából a hülyeség folyik — CoVboy)
 Remélem, mire a CoV-TV beüzemel, addigra feltalálják a szagos tétét.
 (Az már rég feltalálták. Kb. 1965 óta gyártják a kölni Blaupunkt-ot — CoVboy)
 Így a „kiváló” műsor mellé hozzáillő tehéntrágyaszag lehetne sugározni.
 (O.K., de akkor az adótornyot nem a Haller u./Soroksári út sarkára, hanem pl. Zalalövőre kéne telepíteni — CoVboy)
 Egészen más...
 Örömmel olvasom, hogy a CoV-ban 5 oldal posta lesz (4 az az 5, de kösz a bizalmat — CoVboy). Te, figyelj!
 Megegyezhetünk. En irok rengeteg levelet, te pedig havonta rákényszerülsz a dobozod kiürítésére. (Mellesleg lecserelehetnéd kisebbre is.) Ha pedig ürül a doboz, örül az olvasó, mert mindig 5 oldal lesz a CoVboy posta.
 Annak is örvendek, hogy vége a hangkártyacsatának. Az eredmény 0:0, kiütéssel győzött... (remélem látszik a neve).
 (Azóta már újabb csaták dúlnak, a Sierra nálunk is meghonosította a Mixed-Up Mother Goose sorozatát — CoVboy)
 Apropó! Hehe...
 Jól mutat a '93-as Különszámban az 1. CoVboy-posta. Igen elmés kérdések: elite, +4 gepi kód és elég szenge válaszok. Sehol egy hullajó poén... de azért tetszik! Így legalább van kontroll a mostani posták mellé. Hát figyelj, rengeteget fejlődött az újság és te is!!! (Kösz, de tudod, jó pap is holtig tanul — CoVboy) És 1 oldalról 5-re növekedett a posta! Ez cooll! (Még mindig 4, illetve most tényleg 5, de ez egy kivételes hónap — CoVboy)
 Na most egy kis szunya következik...
 Immáron kedd van, midőn folytatatom levelem. Időközben még egy kis school is volt (7 óra megaélvezet). Különbem még olyan sem volt, hogy 2 nap alatt sikerül megírnom 1 levelet, de ez a szokásosnál is hosszabb lesz. S hogy miért? Mert most olyan következik, ammi még nem volt!
 Nagyon tetszett dr. Horváth Tibor CoV-paripijára. Csak az a baj, hogy kihagyta a CoVboy-postát. Nem gond, azért vagyunk, hogy segítsünk. Ime tehát következik 1 CoVboy-posta paródia:
 (Csupa fül vagyok — CoVboy)
 Udvözlök mindenkit az e-havi pszichiátriai kezelésen. Örültem a sok sörnek, amit küld-

- tetetek (1 üveg, az is téves kézbesítés). Most már sejtem, hogy a Jenő mitől dülöngét az úton, mint egy részeg postás. (Micsoda hasonlat.) A dobozomat lecsereletem egy melettészta-készítőre, úgyhogy várom a sok levelet. Na lássuk az e havi termést...
 Kisokos
 Kedves CoVboy Úr!
 Ennekem C-64 típusú személyi számítógépem volt, amit most cseréltem le Amigára. Meg szeretném kérdezni, hogy lehet-e a C-64 lemezt Amigához használni? Mivel jobb a PC mint az Amiga? Mi az a winchester? Válaszát érdeklődvé várom.
 K. Károly, Kiskunhalas
 CoVboy: Kedves Károly, ugye tegezhetlek? Igen? Akkor jó! Gratulálok az Amigához, kérdéseidre íme a válaszok: lehet, csak előbb ketté kell törni... AAA.... Nem sokkal. A winchester pedig egy amerikai puskafejta.
 Reklamáció
 Tisztelt Commodore Világ!
 Ez egy panaszlevél. Ugyanis az önök újságjától rendelt játékprogram nem jön be. Konkrétan a Battlechess nevű programra gondoltam. A program szépen töltöget, amikor egyszerűen kiírja, hogy: „Please insert side B and press fire” hát egyrészt önök nem küldtek „SideB” feliratú lemezt (amit küldtek, annak mindkét oldalán „battlechess” felirat van), másrészt a C-64-en nincs „fire” feliratú gomb. (Mellesleg unokatestómnak IBM-je van, és azon sincs). Várom sürgős válaszukat.
 Füge Ferenc, Farnos
 CoVboy: Gondolkodtam, hogy betegyem-e ezt a levelet a postába. Utána rájöttem, hogy egy ekkora hülyeségtől vétek lenne megfosztani a kedves olvasókat. Kedves Ferenc! Jubilálunk! On az 500. olvasónk, akinek megírom, hogy a CoV nem azonos a beliveken hirdető programkúldó szolgálatokkal!!! Ezért bármilyen reklamációval hozzájuk forduljon, ne pedig hozzánk. A Battlechess-sel kapcsolatban; amikor kiírja a „please insert sideB stb” feliratot, „akkor meg ké” fordítani a lemezt... A „fire” gombot meg ne a C-64 v. IBM billentyűzetén keresse, hanem a joystickon... Mellesleg ha évkönyvet akar rendelni, akkor majd mi küldünk csekket, mert még képes és a saját nevére adja fel a pénzt...
 Tanyasi Egyedek
 Komodor világ!
 Tudjátok, hogy marha sz... az újságotok!!
 Sehol egy színes kép, a feketefehéren meg alig látszik valami. A címlap meg pocskék. A leírások meg hosszúak és kevés van belőlük! Es a posta? A Cowboy az mindenkit lenéz? Bezzeg az öthetvenhat! Az teli van színes képpel, amin minden látszik is. A címlapja tök klafa. Es teli van leírással. Háromszor annyi mint a Covban!
 Na vizsát!
 Gabee és Feree Szolnokról
 CoVboy: Hát ez jó! Egészséges kritika! De a hangnem az betegge tesz. Figyeljétek, kedves gabee és feree! (Érdekes nevek, honnan vannak?) Ezt a sz... újságot pocskék címlappal havonta jópárezer ember megveszi. Talán a hosszú és kevés leírásért? Talán... A képekről meg annyit, hogy ha színesek lennének, akkor az ár kb. 300 forint lenne. Ja, és hogy én mindenkit lenézek? A CoVboy posta nyílt vitaforum, mindenkinek véleményezési joga van, mily furcsa nekem is...
 Tarhálás
 Csá CoVboy!
 Tök király a lapotok meg minden.
 Tetszenek a leírások, minden tele van humorral. A posta is szeniális.
 Figyusz CoVboy! Tudom, hogy nem szoktál programokat küldeni, de egyszer kivételt tehetnél. Légyszi küldd el nekem a populoust és a Larry 3.-mat. Igérem, hogy senkinek nem mondom el! Kösz!
 Csáó. Kéri József, Budapest
 Ui: Mikor lesz Amigám vagy PC-m?
 CoVboy: Mindjárt gondolom leveled elejéből, hogy itt valami nincs rendben. Az utóiratból következtettem ki, hogy C-64-gyel rendelkezel. Így viszont egészen érdekes a dolog... Megbizom benned, és máris küldöm a populous és a larry 3. birtokomban lévő változatát. Ja, ez csak PC-re jó! Akkor

inkább nem pazarlom a postaköltséget, hiszen úgysem tudnám mit kezdeni vele...

Forgókönyv

Mondd már meg, hogy mikor lesz évkönyv '94. És mennyibe fog kerülni? Ha lesz, küldjél csekket!

B. Géza, Sopron

CoVboy: Az évkönyv karácsonyig kijön, ha nem, akkor évkönyv '95 lesz belőle. Azt, hogy mennyibe fog kerülni, még nem tudom, de két év múlva úgyis megrendelhető majd féláron...

Tisztelt CoVboy!

Lapjokban elég kevés a C-64 kazettás leírás. Miért van ez?

CoVboy: megpróbálunk minden igényt teljesíteni, igaz, hogy régi játékokról is készítünk leírást, de zömmel a legújabb programokat írjuk le. Ami mostanában C-64 kazettára megjelenik, az a „Gondolkodtató” lövöldözős játékok kategóriájába sorolható, amiről ugyebár nem óhajtok oldalakat írni...

CoVboy: Az egykoron lekötött Tofu-zás után sokan kérdezték, hogy mi az a tofu? Nos, a Tofu az egyik olyan szójababturó, amit külföldre exportálnak és a szállítást a teherfuvarozók végzik. Hát ennyit!

Nem akarsz egy klassz Évkönyvet?

Na, hogy tetszik? Jó, mi?

Valld be, hogy jól esik ha foglalkoznak a postával is.

(Hát hogye esne jól, ha nélkülöm is megtelek, én meg közben íhatok egy kis söröcskét — CoVboy)

Apropó! #2. A múltkoriban játszottam PC-n a Laser Squad-dal (baromi jó), és a Prince of Persia 2-vel.

Neked most mi a kedvenc programod?

(Sörözés a bajor királyiban... — CoVboy) mármint C-64-re (Amigára) PC-re (Sokak szerint a Brutal Sports Football, de én még nem is láttam — CoVboy)

Még 1 kérdés. Ha veszek 1 bővítőkartát a 64-emhez, az mennyiben befolyásolja a program közbeni töltés sebességét stb. Pl. Maniac Mansion?

(Az attól függ, hogy milyen bővítésre gondolsz, RAM-bővítésre, vagy törökártyára, amiben van gyorstöltő, mert nem mindegy — CoVboy)

Hát mára ennyi, úgyis van vagy 13 oldal. A Laser-Squad leírás kiegészítést megkaptad? (Biztos, de hol van az már — CoVboy)

Na Csá

IT WAS DOMO (R)

Alias Domicus Róbert

From Cegléd

Ui.: Ha megint meglátom egy levelemet valamelyik postában, akkor nem mentesülsz a következő sórada elöl sem... (Akkor már kapisgálsz, hogy mi a dolgod, ugye? CoVboy)

Ez egy majdnem üres oldal!

(A negatív számok magyarázata: Ha egy buszon utazik 5 ember, és az első megállóban leszáll hét, akkor a második megállóban ketten embernek kell felszállni ahhoz, hogy senki sem legyen a buszon...)

Hy CoVboy!

(And others)

(Concinue my letter)

Totál a magyar posta!!!

Eljen a Jenő!!! És éljenek azok a K.... ceglédi kollégái is!!! Fa**ok!!! Brrrr...

Kicsit furcsa kezdés mi?!

Majd megérted. Történet indul:

Szép nyugodtan hazaérek a suliból. Szobába be, táskám rááll a sarokba vezető röppályára. Asztalom levél. Hoppá! Feladó: ceglédi posta blabla, hoppá!!! Look at boríték: Vas-tag, mint az állat, pont mint a neked küldött borítékok szoktak lenni. Gyanu Nr.1. Lázasan borítékot bontok... Gyanu Nr.2. Benne a legutóbbi levél (amit egy csomagban küldtem 1 üveg sör mellett szépen kipárnázva...) + 1 „hivataos levél” szagú hivatalos levél. Gyanu Nr. 3. Elolvasom a levelet — olvastam el te is! (Nekem úgysem kell ez a szemét.) (DOMO mellékelte a „Véletlenül eltört az üveg sör a postai kezelés során, sorry, stb.” tartalmu hivatalos értesítést, melyben többek között arról is tájékoztatták, hogy a küldeményt hivatalos személyek jelenlétében megsemmisítették. Hát ez cool! — CoVboy) Na mit szólsz?! „Megsemmisítésre került” hahaha... (megitták!) „A nem megfelelő csomagolás miatt”

Hahahaha... (egy atomtámadást is kibírt volna!) „Törékenyként történő kezelést kérje” Ba***ák meg, hányszor?! vagy 5 db „Vigyázat törékeny” címkét tetettem rá!!!

(Kezdem sejténi, hogy mostanában miért kapok olyan kevés sört, meg azt is, hogy mit keres a sarki sörlerakat felett a Posta emblémája — CoVboy)

Tanulság(?): Sört csak páncélrekeszbe zárva küldj postán. (Bár ezek a „bársonyos kezű” állatok még azt is szétörnék!)

Tanulság(!): Ne küldj sört postán! Tudod mit, CoVboy?! A te 2 üveg sörödet majd személyesen kézbesítem! Nem vicc! Na nem a HQ-ra! AAA...

Idén is lesz Computer Carácsony! Ti is ott lesztek, én is ott leszek. A sör(ök) is ott lesz(nek), mi kell még?! (Hát a nő(ök) — CoVboy)

Téma vált... Örömmel vettem észre magam a Postában. Hogy te mekkora marha vagy!!! Az én levelem feketélik a beszurkálásoktól. (Na jó, neked is élned kell.) Na hát igen, végül is csak megfelelően cool levélbe lehet beszurkálni...

(Azt, hogy mekkora marha vagyok, majd megbeszéljük a Computer Carácsonyon, csak előbb majd ideadod a sört — CoVboy)

Apropó! Láttam az ifjú zalalövői embőr levelet. Na jó, hát ő tényleg lövő. De Tsz az van!!! Meghozta Petőfi Tsz néven leledzik. Saját két szememmel láttam. Hát persze, hogy jártam Zalalövön!!! Megkaptad a levapot?! Direkt azért küldtem, hogy legyen már 1 zalalövői bélyegzős levapod is a sok pécsi között.

(Nem fogod elhinni, pontosan 3 lapot kaptam Zalalövőről 1 hónap alatt, a feladók — a Postából is — ismert CoV olvasók voltak, pl. Piroska Laci Kecskeméti, akik egyébként az ország egész más részén laknak, és kirándulásuk célpontjának Zalalövőt választottak. En mindig megmondtam, hogy Zalalövő előbb vagy utóbb zarándokhely lesz. A HQ falát egyébként már több zalalövői képeslap, meg egy zalalövői térkép is díszíti. — CoVboy)

Hát megelőztek a helybeliek!

A francba! Na mind! A polg. mester tényleg Kozma János, de nem vannak ám 4000-rem! Csak 3600-an. +3 tehén (vagy 25?). Mindent tudok a falu sötét üzemleiről. Még fel is térképeztem a környéket, aztán majd lehet „Zalalövő-csatát” is rendezni, vagy „Ki tud többet a Szov... akarom mondani Zalalövőről?” Jó lenne mi?

(A Zalalövő csatát inkább hagyjuk, a magyar foci most nincs abban a helyzetben hogy kifigurázzuk, úgy is mondhatnánk, a magyar válogatot Zalán-ra hasonlít, aki elaludt futás közben — CoVboy)

Apropó #2. Várom a csomagot, havonta 400-500 levéllel. Kiváncsi lennék, hogy elküldené-e akár 50-et is! (Csak bontani...)

(Ha egy romváros polgármestere lennék, 50 rézbőrűt biztos elküldenék bontani — CoVboy)

A levelemben viszont medvét (bear) itatok veled sör helyett. Ez az én hibám, de az a vonyit az fájt!!! Az vomit te szerencsétlenül!!! Magyarul hányni!!! (Sör+tej = ezen effekt) (Bear-t én is lenyeltem keresztbe, de mi nem szűnk semmiféle feszültséget. Mellesleg tanulj meg olvashatóan írni! — CoVboy)

Gondolom feltűnt, hogy ez 1 db levél csak 3. részletben. Na most már tényleg lelévöm magam. Na csá!

It was domo@ alias

Domicus Róbert

from Cegléd

Click... click... click... (Nincs megtöltve, a jó...)

Megtöltöttem..

Találkozunk a TuV-nál,

vagy a comupter carácsonyán,

Érjen már véget ez a

levél...!! DURR!!!

CoVboy: Ebben a DOMO-ban egy költő veszett el, pl. minden zsebpénzét az én sörömre költi. Ez mondjuk nem olyan nagy baj, az már inkább, hogy ezek a sörök valóban nem akarnak megérkezni. Most már csak azt nem értem, a megsérült csomagot miért semmisítik meg, miért nem juttatják vissza a feladóhoz, hogy valóban

megbizonyosodjon affelől, valóban eltörtött az az üveg sör. Az nagyon keveset bizonyít, hogy egy levél meg van ázva. En is elég sokat elazom, mégsem biztos, hogy sört ittam. Persze dobozos sör is van a világon, tudod DOMO olyan nagy doboz, amiben van 24 kisebb doboz. Azt szeretem... + 4-5 konyak és már vonyit is a CoVboy, akarom mondani vomit. Látod, máris megártott a leveled!

MEGA AGAIN

Hello Tehénész!

Annyian írtak már neked WC-papírra, gondoltam, én se maradok le tőlük, illet meg még úgyse kaptál (mármint TWC-papírra írt levelet).

(Hogye kaptam volna, legutóbb is ilyenre küldted — CoVboy)

Jó hely ez a Balaton. Kb. annyi magyar szót hallok, mint tavaly nyáron, mikor Angliában voltam (ebben mondjuk, lehet, hogy az is szerepet játszik, hogy ritkán veszem le a walkmant a fülemtől) (Miért angol nyelvleccét hallgatsz? — CoVboy). Ulók itt a parton, lógatom az övszemcsémet a vízbe (egyébként marha hideg, lehet vagy 15 fős — mármint nem a lábam, a víz) (Először én is azt hittem, hogy a lábszagodra gondolsz — CoVboy) ...ööö hol is tartottam? Na mindegy. Te! Már megint nem választottál a legutóbbi levelemtől! (Melyik is volt a legutóbbi? — CoVboy) Egyébként nem is volt benne semmi érdekes... amit még valamikor régen ígértem... ja, mert felvetted a főiskolára... szóval feladtam a pezsőt erre a postán összetörték a csomagot (Na ugye megmondtam, itt egészen biztosan egy szervezett mafia működik közre — CoVboy), aztán visszaküldték (képzeld el a szítut... jön a postás, hogy csomagom jött és átpasszolja a két napja feladott... összevissza tört, szélapított, sza**a azott csomagomat). Mindenesetre a levélkémet kimenttem belőle, írtam hozzá egy kis utóiratot, és a Magyar Posta gondjaira bízom ismét... ezek szerint nem kaptad meg. Nem így ismerlek, mint aki a napi postából először nem az átható pezsőgillatot árasztó irománynak szenteli a figyelmét (volt VB (meg olimpia is), de már elég rég).

(A pezsőgillat szerintem már rég elpárolgott, viszont ha te visszakaptad a szétörtött üveget, akkor két eset áll fenn. #1: Kilozták a pezsőt, megitták, összetörték az üveget, visszaszórták a csomagba, majd valami olcsó, vízzel kevert kiskörösi kádarával leöntötték az egészet, fakanállal megkeverték, és szépen visszacsomagolták. Utána kétszer átgurultak rajta egy sáros földuton a ponyvás ifjúkkal, mindezt persze a hivatalos személyek jelenlétében, végül kiállították a jegyzőkönyvet, a többit már ismerjük. #2: Az akció ellenünk irányul, senkinek nem kell a csomagban lévő pia, már az is elégtétel, ha nem kapjuk meg a nedűt. Nos ez utóbbiban lehet valami, ha számításba vesszük, hogy hány Jenő tekeri a biciklit havonta miattunk, télen, nyáron, esőben, hóban, döglesztő melegben, s ezt megpróbálják valahogy visszaadni. Van egy ötletem. Készítsünk felmérést. Minden CoV olvasó küldjön nekem 1 azaz egy üveg sört. Tegye csomagba, jól bugyolálja be, törekenny jelzéssel adja fel. Egyidejűleg külön levélben küldjétek el a feladóvevényt, vagy annak másolatát. Valamelyik következő CoVboy Postában beszámolunk arról, hogy hány üveg érkezett meg sértetlenül. Mit szólnak hozzá, másképpen sajnos nem tudom bizonyítani, hogy kinek van igaza. Egyébként meg nem is olyan sok az az 500 láda sör, a napi 8 üveges hitelesítesem mellett úgy valamivel több, mint 4 évig biztosítva lenne az üzemyagom, ezáltal a CoVboy Posta zökkenőmentes rovatvezetése is. KAMPÁNYFELHÍVÁS! Ne hagyjátok, hogy szegény CoVboy nehézségeibe ütközzön a Posta elkészítése során. Segítsétek rajta! Csak rajtatok múlik, hogy meggyőződünk a Posta ártatlanságáról! „A KAISER-t szeretem” jeligére a kiadóba. — CoVboy)

Hát ne tudd meg, micsoda arcom írtak nekem a CoV-tesztel kapcsolatban! Három hónap alatt kb. annyi levelet kaptam, mint

Te három nap alatt szoktál... na de az za iszonyatos mennyiségű időtlenség, ami abban volt! (Háháhá, akasztják a hóhért — CoVboy). Tiszta szerencse, hogy olvastam az összes Neked írt saját leveleimet, és ezáltal komoly edzettségre tettem szert a hülye irományok terén, mert különben nem tudom, mi lett volna! Hopp, most a kedvenc számomat éneklis az Akos a fülembé. Ezt leírom, mert rólam szól:

*Az lesz majd a jutalom mindenért
Az álmod, ha végetért
Es találkozol velem
Lebegsz a semmiben
Könnybe borul a szem
Már nem nevet senki sem
Áldod az én nevem...*

A cím egyébként *Az isten dalol*, csak azt nem értem, akkor miért az Akos éneklis és nem én (Mármint, hogy én, nem ezt akartad mondani? — CoVboy). (Még mielőtt megvádolnál, hogy kihagylak a buliból, neked meghagynom mondjuk a „Tanulékony szörnyeteg”-et (Kösz, de most mi a jóistent kezdjek veled? Tanítsam gitározni? — CoVboy) Bocs, hogy néha én szürkállok helyett, de ezzel egyrészt lelovók egy csomó poént helyett, másrészt egy csomó melót takarítok meg Neked.

(Igy legalább van időm néha rágyújtani, felbontani egy sört stb.)

Nem tudom miért, de egy csomó emberke rajtam keresztül üzenget neked különféle dolgokat (ezek azt hiszik, hogy Te válaszolni szoktál a leveleimre!).

(Miért, nem jól hiszik? — CoVboy)

Például Silvia azt üzeni, „ha még egyszer kiejted a szádon azt, hogy 'arany szemű nyúl', a spetum hegyére fogja tűzni a fejedet”. Ennek ugyan semmi értelme, de hát egyikünk sem éppen arról híres, hogy ilyen kicsiségeken fennakadna (bár az a spetum elég fenyegetően hangzik...).

(Hát, ha a te spetudról van szó?! — CoVboy)

Más. A múltkor jön valami kimondhatatlan nevű fazon, hogy ő már régóta szeretne csinálni egy CoVboy's Quest-et, és szerinte vagyok én olyan elborult fickó (köszil), hogy megírjam a screenplayt és akkor neki csak code-olni kéne. Néhány pillanatnyi elmélyült gondolkodás után (utoljára az érettségim gondolkoztam ennyit egyfolytában), azt mondtam „miért ne?”. Szóval lehozhatjátok a News-ban, hogy készül-készülődik a COVBOYS QUEST — GURKEKONSERVE AUFGENAHMEN DER HUT, minden Monkey Island-ek méltó folytatása, melyben BAALÉ AXE harci dezodorjaink és jól irányított DELAYED BLAST MEGALETTER-ek segítségével kell megtisztítanunk a CoV HQ-t a gonosz Deathlord CoVboy merecov-jaitól, majd hősiesen az asztal alá inni a gaz DLC-t. A stuff valószínűleg PC-n, 64-en, PLUS/4-en és Hitachis-XBC-2030V oszcilloszkópon fog megjelenni, utóbbin Himalája szimulátor-kémelhárító cartridge-zsel ellátva.

(Miért kéne ezt a NEWS-ba rakni? Egyrészt szerintem a Postába való, másrészt meg még prevjút sem láttam belőle — CoVboy)

Más. Mit szólsz hozzá, hogy a Verebes a szöveg kapitány? (A Verebes is madár, de csak volt! — CoVboy). Buták ezek a népek az MLSZ-ben. Ha már Mágus kell nekik, miért nem kéri fel mondjuk a Bigby-t, ő legalább 18 sörrel magasabb a Verebesnél és ráadásul biztos „erőskező” edző lenne. (Háháhá — fogadjunk, hogy nem értetted a poént!)

A múltkori vicceknek nagy sikerük volt — minden agyatlan ember elkezdett favicceket küldözgetni nekem. Ja, hát ha ez kell a népek, akkor írok még!

#1: CoVboy bemegy a kocsmába

CoVboy: Sört ide!

Kiszolgáló: Hányat?

CoVboy: Akkó' nem kell!

#2: Őőő... izé... jó, hát engem most hirtelen le-Fogat-elték! Az előbb még SZMbe volt vagy tíz hülye vicc, most meg... te CoVboy, ha a te kezved volt a dologban, komolyan megy a Silvia a spetummal!

A képeslapomat megkaptad? Nem baj. (Melyiket? A lövőt? Azt nem — CoVboy)

És most tragikus hirtelenséggel végetér a móka mára, ugyanis nem lehet egyszerre Megalevelet és CoVboy's Quest-et írni!

Pusszantás:

HANCU

Ui: Ez nagyon fontos! Ha a levelet nem is ez az egyet feltétlenül közöld le a CoVban:

A MR. OSCAR TWELVETREASE SOKKAL SEBB, OKOSABB, ES SZERÉNYEBB, MINT A HOMÁR!!!!

CoVboy: Dereng valami ilyen dal: „Homáromi kisleány, miért nem méssz át a Dunán...”. Ha ez a Mr.Oscar akar ki szebb, akkor mutass be neki, ha okosabb, akkor meg majd télen menjen át a Dunán, amikor be lesz fagyva. Viszont akkor a homár a jég alatt lesz, így nincs összehasonlítási alap. Maradjunk annyiban, ha te mondd, elhiszem. Addig is további jó nyaralást a döglött angolnak között.

COPY-QUEST

CoVboy: A CoV előző számaiban már felvetettük a szoftver-rendőrséggel kapcsolatos ügyet. Na, itt az idő, hogy sikítsatok. Az alábbi levél érdekes mozaikkockákat illeszt a képbe:

Tisztelt Szerkesztőség!

Jó pár hónappal ezelőtt, valamikor áprilisban, a TV4 Drót c. műsorában esett szó a szoftver-rendőrségről. A következőkben lényegében az ott elhangzottakat fogom leírni. A világban a szoftver gyártóknak évente több milliárd forintra vetíthető veszteségük van. Külföldön a szoftver lopások, illegális másolások ellen már régebben felállították a megfelelő szervezést. Ez az ami minket kevésbé érdekel. Ami minket is érint az az, hogy nálunk ilyen irányú lépésekre 1993-ban került sor. E szerint szabadságvesztéssel büntethetik az illegális másolókat illetve terjesztőket. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játékprogramokat másoló és a piacokon ezen áruk értékesítőit lesittelik. Egyébként a műsorban megszólaltattak egy csepeli srácot, aki éppen játékprogramokat árult. A srác véleménye, hogy egyelőre lehetetlen meggátolni az ilyen fajta terjesztést, mert sokaknak elérhetetlenek azok az árak amit egy komolyab játékért elkérnek. Ténylegesen nem is ezek a „kiskaliberű” programokat másolók okoznak ekkora kárt. Tehát levonva a következtetést, főleg a nagy számítógépekn futó felhasználói programok illegális másolói ellen kell fellépnie a szoftver rendőrségnek. A tv műsorban kifejtették még azt is, hogy mikor legális egy program használata?

— Ha van program beszerzését igazoló számla vagy igazolás. Minden program csak egy gépen futtatható, tehát ha van 100 gépünk, akkor 100 programot kell hozzá venni. Gondoljunk csak bele, egy jobb felhasználói program akár több száz ezer forint is lehet, ami most ezt százszor meg kell venni.

— Egyébként a szoftver gyártóknak van egy érdekvédelmi szervezetük, ami a gazdasági rendőrséggel működik együtt.

Végeredményként, annyit állapítottak meg, hogy egyelőre, nem kell tartanunk attól, hogy bekaszniznak mert egy játékot (vagy többet) átmásolunk valakinek.

Kozma Zsolt, Diósd

CoVboy: Mi nem láttuk az említett adást, de amit leírtál azt eddig is tudtuk. A HQ képviselői a tárgyi ügyben már többször jártak a Szerzői Jogvédő Hivatal Szoftver Ügyosztályán. Legutóbb otthagytunk egy levelet, amiben több kérdésre várunk hivatalos állásfoglalást. Nos, az igazság az, hogy a hivatalok között is megy az egymásmutogatás, ezért úgy tavaly szeptemberben azt a tájékoztatást kaptuk, hogy konzultálnak a megfelelő személyekkel, és utána fogják elküldeni beadványunkra a válaszokat. Nos, azóta eltelt kb. 10 hónap, választ viszont nem kaptunk. Lehet, hogy még mindig „nem léteznek” azok a bizonyos személyek, akik illetékesek a válaszadásra? Talán ezt a bizonytalan helyzetet használják ki mindazok, akik programok illegális terjesztésével foglalkoznak. Egy biztos, aszerint az 1993-as Szerzői Jogi Törvény szerint — utánanézem — valóban büntetőjoggal is sújtható az, aki más szellemi termékével jogtalanul visszaél, pontosabban a törvény úgy fogalmazza meg: „aki őt nem illető szerzői jogokkal az eredeti jogosultnak jelentős vagyoni hátrányt okoz...”. Ez utóbbi azért egy kicsit másképp hangzik. Mond-

juk valaki másolásra hirdeti az 1982-ben C64-re megjelent ATTACK OF THE MUTANT CAMELS c. programot (©Jeff Minter), akkor kinek okoz vagyoni hátrányt? Jeff Minter-nek? S ha a T.kalóz nem hirdette volna a játékot, kinek lett volna ezen program értékesítéséből több bevétele, mert ugye a „vagyoni hátrány” megfogalmazás valahol azt jelenti, hogy valaki elesik bizonyos jövedelemtől. Erre a témára még biztos vissza fogunk térni. Ennyi komolyság elég is a Postában.

ÉLETMŰVÉS

Csao CoVboy!

Hamarosan írok neked egy Megalevelet, de úgy gondoltam, küldök egy kis ízelítőt (Te bika-uristen, akkor milyen lesz az igazi? — CoVboy). Nem tudom, hogy tetszik a mellékelt rajz, mindenesetre erről írok le egy sztorit (Betszem, lássa mindenki, nekem egyébként tetszik, mintha csak CoVboynét látnám — CoVboy)



Van itt nálunk a suliban egy lány, a neve... nem érdekes. Ma megkérdeztem erre egy srácot, hogy ki a legszebb, egyből rá fogja vágni, hogy ez a lány. Ezt köszönheti gyönyörű arcának, odaadó kedvességének, na és, hogy a következő paraméterekkel rendelkezik: Kb. 180 cm magas, nem tudom, hány kiló (pont ideális), legszembetűnőbb „arányai”: 97-62-92(!). Szóval álomnö. Az öltözködése pedig... egyszerűen zseniális, ez a csaj tisztaban van a kinézetével! Nem csoda, hogy már egy csomónak megpróbálták behálózni — sikertelenül. Ő ugyanis nagyon kitartó partner (legalábbis a mai viszonyok között). Most viszont épp szabad... Szóval latinórán pont az ő padjánál ülök (elfelejtetem mondani, hogy évfolyamtársam). Nemrég elkezdtem vele levelezni, csak úgy ponéból. Amitket írt, abból kiderült, hogy ennél a nőnél egyszerűen nincs jobb széles a háttárból. Mintha nem is ember lenne... szinte túl tökéletes. Először inkább csak én írogattam, ő meg vlasszolt, vagy letörölte a padot az osztályfőnöke ugyanis nem nagyon szereti a padfirkákat (annyira meg nem volt komoly a dolog, hogy papírt vegyek elő). Tudod, én szeretem manipulálni az embereket, persze csak jóindulattal. Kipróbáltam, vele mit tudnék kezdeni. Két héttel ezelőtt kezdtem ráhajtani, aztán... tegnap reggel, megérkezésem után egyik osztálytársam — aki a fenti hölgyemény legjobb barátnője és fordítva — odajött hozzám és kissé fancsali képpel kezembe nyomott egy fényképet. A képen az álomcsaj mosolygott rám, a hátoldalára pedig ennyi volt írva:

*Amit szívedbe rejtess,
szemednek tárd ki azt,
amit szemeddel sejtess,
szíveddel várd ki azt.
Amit szemeddel sejtess,
kezzeddel fogd meg azt,
Akit szívedbe rejtess,
öld, vagy csókold meg azt!*
Most erre mit lépjek, CoVboy?

FORGÓKÍNPAD

Helló CoVboy!

En Krisztián vagyok és az írást szeretnék érdeklődni, hogy lenne-e valami munka a CoV HQ-n a számomra. Soós Krisztián, Szolnok
CoVboy: Hááát! Elég nagy a kosz, nem ártana porszívózni, a polcokat letörölgetni, a monitorokat lepucolni, a hűtőt kimosni, a WC-t takarítani. Küldhetjük a szerződést?

Hi CoV!

A '94 május 28-i ENTER című műsorban elhangzott a hírekben egy kijelentés, ami így szólt: „A mai híreket egy rossz hírrel kell kezdeném. Az a cég, amely behozta a PC-t Ma-

gyarországra, a COMMODORE öncsődöt jelentett...” AAA... Ha nem ülön, akkor biztos elestem volna. Amígám van, most gyűjtök a megjelenő AAA chipset-re, erre a Commodore kinyiffant(?)! Ha az ENTER szórakozott, akkor megnyugszom! Kösz, sok Amigás nevében, Ternák Ferenc (TRUCÉ), Székesfehérvár
CoVboy: Nem jellemző az ENTER szerkesztőire, hogy minden alap nélkül állítsanak valamit. Sajnos ez így igaz, ez a lépés tavaly óta várható volt, hiszen a Commodore 1993. novemberétől is már csak az Amiga 1200-est gyártotta. Erre a témára legközelebb még visszatérünk.
 Hi CoV! Amint láttam, a választásokon nem

indult a CoV tehén párt. Pedig én rájuk szavaztam volna. Gondold csak el: tehénpényrakások az országház lépcsőjén, országos sörfesztivál minden nap, 4 év múlva mindenképpen induljatok! Kell ez! Már látom magam előtt a párt kampánymondátát: „Isten, haza, Amiga, Steffl”. Az ország iparát átállítanátok sörgyártásra. A HQ-t áthelyezhetnétek a parlamentbe, ülések helyett prg.tesztet csinálhatnátok. A Duna helyett sör folyna, a CoV naponta jelenne meg. Micsoda utópia? Blacksting, Budapest
CoVboy: Erre egy rimmel válaszolok: Megalakul a CoV tehén párt, és elnöknek megválasztjuk a Jahny-Zsombor párt!
 Viszlát a CoV 48-ban...

Pár hirdetés, ami a lapzárta utáni zárta után jött...

• Programokat csereberélnék 64-en és PC-n (386). Cserealapom inkább 64-en van (kazetta, lemez). Keresem a 64-es Oxford Pascal-t. Ugyanitt ORIGINAL C12 (1 db) eladó. Lemezzel táplálkozók kíméljenek. **Hatvágner Attila**, Veszprém, Stromfeld u.3/B. 8200.

• Eladó 1 éves C64, magnó, 1 db. joystick, 24 db. kazetta teli programokkal, magnós másolómodul, szakirodalom. Ár: Megegyezés szerint. **Marosfalvi Zoltán**, Nagykanizsa, Hevesi Sándor 1/B. 8800

• C64-es játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választóborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT, (Könczöl István)**, Postacím: 1701 Bp.Pf.: 229. (1195 Bp.Zrínyi u.27.)

• Amiga 500 játék- és felhasználói programok lemezen! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett választóborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT, (Könczöl István)**, Postacím: 1701 Bp.Pf.: 229. (1195 Bp.Zrínyi u.27.)

• IBM-re programeladás 20,- Ft/lemez áron. Válaszborítékban listát küldök. **Kövecs Antal**, Kecskemét, Reviczky u.4. 6000

• Amiga 500, 600 és 1200-es programok hatalmas választékban olcsón eladók. Listához, tájékoztatóhoz szükséges lemez és bélyeg. **Bogár József Zsolt**, 1183 Bp. Széchenyi utca 28. Tel.: 291-7489.

• PC-re programok eladók 25 Ft/1.2 MB. Gyorsan, olcsón, megbízhatóan. Felbélyegzett választóborítékért listát küldök. **Juhász Róbert**, Tófalu, Kossuth út 57., 3354

• IBM programok széles választékban, kedvező áron eladók. Telefon este: 173-0086. **Nagy Zsolt**, Budapest, III.Amfiteátrum u.30. 1031

CoV HQ's TOP 10

C64

LEMMINGS
 Wasted Time
 The Curse
 A Gálya
 Mayhem in Monsterland
 Shadow of the Evil
 Logan
 A kastély
 A gonosz herceg
 Wladcy Ciemnosci

Amiga

UFO
 Elite 2. - Frontier
 Legacy of Sorasil
 Kolumbus
 Alien Breed 2.
 Apocalypse
 T.F.X.
 Air Support
 Theatre of Death
 Das Boot

PC

UFO
 HORDE
 Syndicate
 Bloodnet
 Elite 2. - Frontier
 Goblins 3.
 Doom 1.2
 Ultima VIII.
 Kyrandia 2.
 Lands of Lore

Plus/4

Supremacy
 Bard's Tale I-III.
 Magic Candle
 Storm Ac.Europe
 Laser Squad I-II.
 Fish!
 LOM & Doomdark's R.
 Yolkfolk Dizzy 6.
 Erik the Viking
 Sensitive

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

CoVboy Világ KÜLÖNSZÁM



239,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

Getto Világ KÜLÖNSZÁM



229,- (ÁFA-val és postaköltséggel)

A nyár végi jubileumra korlátozott példányszámban megjelenő gyűjteményes kiadások már megrendelhetők!

COMMODORE GYORSSZERVÍZ • Budapest, 175-10-24
 XT/AT tápegység javítás és videoszervizelés is!

PC-s játékok 2.

VÉGRE MEGJELENT!

Röviden a tartalomból:

Felhasználói információk (Gépvásárlás, SETUP problémák, Processzor- és géptörténet, Memóriák, Hordozható winchesterek, SCSI, Winchester cache, Videokártyák, MODEM téma, Streamer-ek, CD-ROM-ok, Emulátorok, Hangkártyák, Vírusok)

Tippek és trükkök PC játékokhoz (Cheat tenger kb. 200 játékhoz)

Sierra kalandok (Castle of Dr. Brain, Conquest of the Longbow, Eco Quest I., Eco Quest II., Freddy Pharkas, Gabriel Knight, Island of Dr. Brain, King's Quest VI., Mixed-Up Mother Goose, Pepper Adventures, Police Quest IV., Space Quest V., The Adventures of Willy Beamish)

RPG leírások (Arena, Mines of Titan, Magic Candle 2., The Summoning)

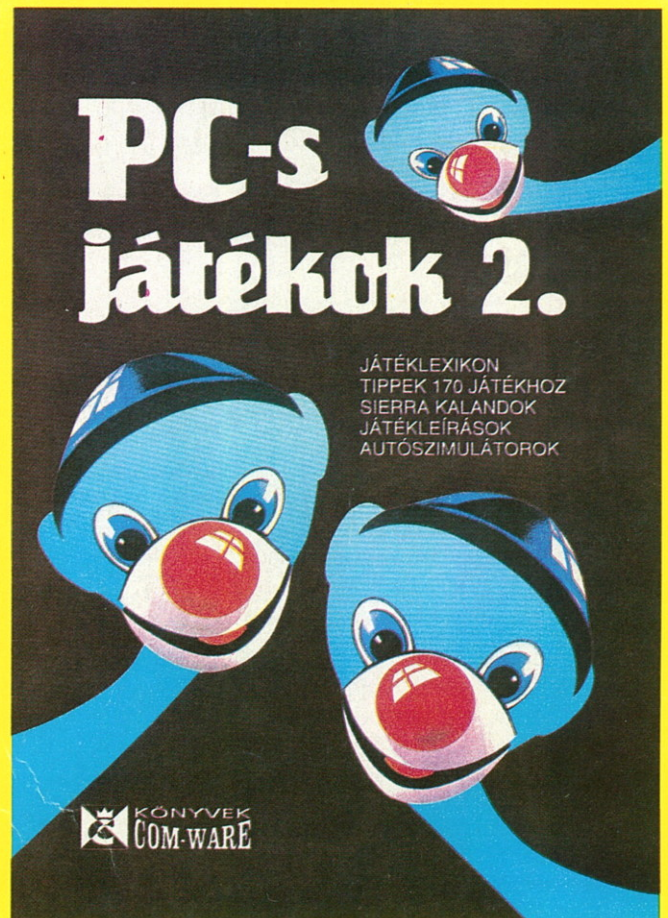
Tökös-Mákos (3D Action, ezen belül DOOM stb., 3D Body Adventure, Asterix, Home Alone, Les Manley — Lost in L.A., Return of the Phantom, Robin Hood, Roger Rabbit, World Class Leaderboard Golf)

Stratégiai játékok (Air Bucks, Ancient Art of War, Carriers at War, Dinopark Tycoon, Monopoly, Realms, Second Front, Wild West World)

Autószimulátorok (Kívülnézeti autós programok, Egyéb autószimulátorok, Death Track, Formula One Grand Prix, Indycar Racing, Stunts, Vette!)

JÁTÉKLEXIKON (Több ezer eddig megjelent PC-s játék legfontosabb adataival — hossz, monitor-kártya, típus)

232 oldal, ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft



A képen láthatók: Bal oszlop (Realms, Roger Rabbit, Pepper's Adventure, Island of Dr. Brain)
Jobb oszlop (Magic Candle 2., Police Quest IV., Cisco Heat, Test Drive 3.)

Commodore Számítógépek

Commodore Amiga 600	27.992,- Ft
Commodore Amiga 1200	39.120,- Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop Dynamite	47.992,- Ft
Commodore Amiga CD-32 + 2 játék	31.992,- Ft
C = Amiga 4000/040-25Mhz/6MB/OMB	239.200,- Ft
C = Amiga 4000/030-25Mhz/4MB/OMB	135.200,- Ft
Commodore A-520 TV-Modulátor	5.592,- Ft
Commodore C-64 Terminator set	11.192,- Ft
Commodore Datasette	2.392,- Ft
Commodore Amiga → Euroscart kábel	392,- Ft

Joystickok

Quickshot joystickok 27 féle típusban...440,- Ft-3.190,- Ft

Egyéb kiegészítő termékek

Noris porvédő Amiga 600-ra	792,- Ft
Noris porvédő C-64 I-re és II-re	120,- Ft és 632,- Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó doboz	344,- Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	992,- Ft
Swift Mouse Amigához	2.000,- Ft
Mouse-Joystick Automatikus kiválasztó	2.000,- Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2.000,- Ft
Midi Amiga Interface	2.800,- Ft
Handyscanner Fekete/Fehér Amigához	14.392,- Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	5.592,- Ft
Sound Enhancer Amigához	2.800,- Ft
Trackball Amigához	2.800,- Ft
Rockey Advanced Video Keying Amigára	19.992,- Ft
1.76 Mb HD külső floppy Amigához	13.592,- Ft
2.5"-2.5" Hard disk kábel	2.392,- Ft
Mouse pad	152,- Ft
C-64 midi szoftverrel	5.200,- Ft
Action Replay MK VI Pro C-64-hez	4.720,- Ft
Képdigitalizáló (színes) C-64-hez	1.592,- Ft
Képdigitalizáló (színes) Atari ST-hez	7.992,- Ft
Beyond the minds eye (Computer Animáció)	2.400,- Ft

Árak

Memóriabővítők

512 Kb-os óras bővítő Amiga 500-ba	3.992,- Ft
1.0 Mb-os óras bővítő Amiga 500 Plus-ba	5.592,- Ft
1.0 Mb-os óras chip bővítő Amiga 600-ba	6.392,- Ft
0.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	9.592,- Ft
1.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	13.592,- Ft
2.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	19.192,- Ft
4.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	30.392,- Ft
8.0 Mb-os óras fastram bővítő Amiga 1200-ba	50.392,- Ft
2.0 Mb-os PCMCIA bővítő A600/A1200-ba	15.992,- Ft
4.0 Mb-os ram modul Amiga 4000-be	22.392,- Ft

Árak

Sega Termékek

Sega Megadrive + 2 pad + 4 játék	19.192,- Ft
Sega Megadrive + 1 pad + 1 játék	12.792,- Ft
Sega Mega CD II. + 3 CD játék	42.392,- Ft
Sega MegaCD II. + 1 CD játék	35.192,- Ft
Sega Game Gear + 1 játék	11.192,- Ft

Árak

Mágneselemek

NoName 3.5" DSDD lemez	392,- Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	392,- Ft
NoName 5.25" DSDD lemez BULK	152,- Ft
Maxell 3.5" MF-2HD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" DSHD lemez	552,- Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	256,- Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	552,- Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	792,- Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	360,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez	432,- Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/Form.)	472,- Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/Form.)	632,- Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11db/Form.)	280,- Ft

Árak

G.V.P. Termékek

G.V.P. G-Lock S-VHS genlock	47.920,- Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP-II	95.920,- Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	11.920,- Ft
G.V.P. Impact Vision 24/CT-Pal	159.120,- Ft

Árak

Több mint 50 különböző CD-32 program, több mint 70 különböző Sega Megadrive és Sega Game Gear program! Árak 1592,- Ft-9592,- Ft-ig!

Alaplapok

386DX-40 Mhz 128 Kb Cache (OPTI, AMI)	9.576,- Ft
386DX-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI)	12.792,- Ft
486SLC-33 Mhz 64 KB Cache (ETEQ, IBM OEM)	11.200,- Ft
486DLC-40 Mhz 128 Kb Cache, 2 Vesa (OPTI, AMI)	16.480,- Ft
486SLC2-50 Mhz	12.400,- Ft
486DX-XXMHz 256 KB Cache, 3 Vesa No CPU (AMI)	9.840,- Ft

Processzorok, koproc.-ok

KT387DX 40 Mhz koproc.	2.792,- Ft
ULSI 387SX-33 Mhz (487 SLC)	3.192,- Ft
ULSI 387 DLC-40 Mhz	3.192,- Ft
486DX-33 Mhz CYRIX	17.992,- Ft
486DX-40 Mhz CYRIX	19.992,- Ft
486DX2-50 Mhz CYRIX	22.492,- Ft
486DX2-66 Mhz INTEL	34.500,- Ft
486DX4-100 Mhz INTEL	77.092,- Ft
Processzor-ventilátor	880,- Ft

FDD, CD-ROM, Keyb., Mouse

1.2 Mb FDD Chinon	4.720,- Ft
1.44 Mb FDD Chinon	3.720,- Ft
Panasonic CD-ROM dupla sebesség	17.992,- Ft
101 gombos Angol/Hun keyboard	1.800,- Ft
ACOMP mouse + SW	832,- Ft
Micro mouse + mini pad	1.320,- Ft
True mouse 1 + pad + holder	1.720,- Ft

Hangkártyák

Sound Blaster 2.0	6.320,- Ft
Sound Blaster Pro-2	9.792,- Ft
Sound Blaster 16 BASIC	12.792,- Ft
Sound Blaster 16 ASP MC	21.592,- Ft
Sound Blaster 32 AVE	34.392,- Ft

FAX-modemek

ZOLTRIX 96/48/24 BPS belső	5.592,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS belső	13.696,- Ft
ZOLTRIX 14400 BPS külső	17.920,- Ft
ZOLTRIX 28800 BPS belső	23.992,- Ft
STANDARD LCD 14400 BPS külső	25.992,- Ft
STAND. DIGIT 14400 BPS külső	27.992,- Ft
STAND. POCK. 14400 BPS külső	25.992,- Ft

Ramok, Winchesterek

414256 DIP RAM	616,- Ft
256 Kb SIMM 70 ns	1.296,- Ft
1 Mb SIMM 70 ns	3.660,- Ft
4 Mb SIMM 70 ns	15.992,- Ft
210 Mb Conner	20.992,- Ft
250 Mb IBM	22.492,- Ft
340 Mb Quantum	26.992,- Ft
420 Mb Conner	29.592,- Ft
540 Mb Conner	39.992,- Ft
1080 MB Quantum SCSI	88.800,- Ft
HDD beépítő keret	80,- Ft

Számítógépházak

Babyház + 200 W tápegység	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp ledes	4.200,- Ft
Minitorony + 200 W táp led., frekis	4.300,- Ft
Miditorony + 200 W táp led., frekis	5.664,- Ft
Nagytorony + 200 W táp led., frekis	7.056,- Ft

I/O kártyák

IDE + HDD / FDD 2S1P1G	1.176,- Ft
Hurrican IDE/HDD/FDD 2S1P1G Vesa	2.496,- Ft
REALTEK VGA 256 Kb RAM	2.992,- Ft
REALTEK VGA 512 Kb RAM	4.280,- Ft
Trident 8900 VGA 0 KB RAM	2.580,- Ft
Trident 9400 VGA 1/2 MB Vesa, TC.	8.992,- Ft
Western Digi VESA, 1/2 MB, TC	9.992,- Ft
Tseng ET-4000 1 MB Vesa, TC	10.800,- Ft
Tomahawk 1 MB Vesa TC, GUI	11.380,- Ft
Monitorok, Szoftverek	
14" Mono SVGA (800x800)	10.480,- Ft
14" Svga (1024x768, 0.28) AXION	24.160,- Ft
14" SVGA (1024x768, 0.28, Low Rad., NI) AXION	28.500,- Ft
17" Philips SVGA (1024x768 stereo)	87.200,- Ft
MS-Dos 6.2	5.400,- Ft
MS-Windows 3.1 magyar	4.792,- Ft
SEAL TEAM	2.720,- Ft
DAY OF THE TENTACLE	2.720,- Ft
SHADOW CASTER	2.720,- Ft

Nyomatatók és tartozékok

HP DeskJet 520, A4 fekete	33.992,- Ft
HP DeskJet 500c, A4 színes	46.800,- Ft
HP DeskJet 550c, A4 színes	57.760,- Ft
HP LaserJet 4L, 300 DPI	91.200,- Ft
HP LaserJet 4ML, 300 DPI	143.200,- Ft
HP LaserJet 4, 600 DPI	179.992,- Ft
HP DeskJet patron dupla	3.424,- Ft
HP DeskJet patron színes	3.640,- Ft
HP LaserJet 4L/4ML Toner	8.640,- Ft
HP LaserJet 4 Toner	14.004,- Ft

Tetszés szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk:

Babyház, 1.44MB FDD, IDE+ 2S1P1G, 101 gombos bill.	14" VGA mono, 256KB VGA			14" SVGA color, 512KB VGA			
	210MB	240MB	340MB	240MB	340MB	420MB	540MB
386DX-40MHz 4MB RAM	69.578,-	71.078,-	75.578,-	86.046,-	90.546,-	93.054,-	103.546,-
486 SLC2-50MHz 2MB RAM	65.080,-	66.580,-	71.080,-	81.546,-	86.048,-	88.556,-	99.048,-
486 DLC-40MHz 4MB RAM	76.480,-	77.980,-	82.480,-	92.948,-	97.448,-	99.956,-	110.446,-
486 DX-33MHz 4MB RAM	87.832,-	89.332,-	98.832,-	104.300,-	108.800,-	111.308,-	121.800,-
486 DX2-66MHz 4MB RAM	104.340,-	105.840,-	110.340,-	120.808,-	125.308,-	127.816,-	138.308,-

Konfiguráció vásárlása esetén **8.400,- Ft-ért** logóztá MS-DOS 6.2 és MS-Windows 3.1 szoftvereket installálunk gépeire!

Áraink az ÁFA-t nem, de 1 év garanciát tartalmaznak! Áraink mindenkorai változtatásának a jogát fenntartjuk!

AMSTRAD MEGA 386 SX! SEGA MEGA DRIVE + Game Pad, AMSTRAD 386SX-25MHz 2 MB RAM, 40MB HDD, 1.44 FDD, 14" VGA Color stereo monitor, mouse, billentyűzet, joy, MS-DOS 5.0. Mindez egyetlen SLIM házban, a család ideális játék- és munkagépe.

Ára: csak **66.000,- Ft + ÁFA**