



# COMMODORE VILÁG 4.

49 Ft

**C64/128, C16/Plus 4, AMIGA**





Hát elérkezett az új évtized... A CoV népes gárdája az újság minden olvasójának Boldog Új Év(tized)et kíván (ezt ugyan már megtettük a CoV 3-ban is – mindenesetre jobb kétszer, mint egyszer se...

**A Programküldő Szolgálattal kapcsolatban:** egyértelműen ez az az oldal, amelyen a CoV a legnagyobb támadási felületet mutatta az olvasóknak. Hiába írtuk meg ezerszer is, hogy ez a vállalkozás tőlünk teljesen független – mindig hozzánk jöttek az újabb levelek, amelyek a kazetták minőségét, árát, a kollekciók összetételét méltatták néhány keresetlen szóval... A Programküldő Szolgálat már nem használja a postafiókunkat (új címük a belső borítón található), így felhívánk olvasóink figyelmét, hogy a megrendelt programokkal kapcsolatos reklamációkat és rendeléseiket, **NE a CoV/SpV közös címre**, hanem a Szolgálat új címére továbbítsák. Azt azonban még megjegyeznénk, hogy ha esetleg valakinek az lenne a problémája, hogy a kazettáról nem jön be egyetlen program sem, annak ajánljuk szíves figyelmébe a belső borítón elhelyezkedő "mesét".

**A tervezett áremelésről:** nem tervezzük áremelést. Természetesen azt mindenki beláthatja, hogy ha az infláció rohamos mértékben növekszik, akkor decemberben talán 49,- Ft-ért már csak egy kiló kenyeret lehet majd kapni. Ez esetben kénytelenek leszünk mi is az árakkal lépést tartani. Összehasonlításképpen talán érdekes lesz az olvasóknak, ha párhuzamot vonunk a CoV 1 bevezetője (ahol 16,- Ft/db nyomdaköltségről beszéltünk) és a jelenlegi állapot között: ez ugyanis per pillanat 22,- Ft.

**A képek minősége** már az 1. szám óta gyenge oldala a CoV-nak, de ez az 1.75-ön teljesen kívülről probléma volt – nem rajtunk múlt, hogy ez lett belőlük. Hosszas könyörgéseink úgy tűnik meghallgatásra találtak a Pátria Nyomdánál, de e sorok írásakor még semmit sem tudunk az eredményről – az olvasó már bizonyára többet...

Mint a levelezési rovat terjedelmén is látható, CoVboy imperializmusa határtalan: a 2. számban még csak egy oldal, a 3-ban kettő és most már három. Érző lelkek most sikoltva kaphatnak a szívükhöz: "**Jézus Mária, mi lesz ebből!?**" Mi lenne? Semmi – a CoV 5-ben szépen visszaballag a két oldalra, és azon az oldalon, ahol most a két idióta "Megalevele" díszszeg, megindul a "**CoV a Commodore-táborért**"-mozgalom. Ez a következőt jelenti: számos olyan levél érkezett hozzánk, amelyben olvasóink az apróhirdetéseket, keres/kínáloveratot illetve a Top-listát hiányolták. Ezen az oldalon bárki hirdethet, kereshet és kínálhat, sőt esetleg beküldött Top-listát is leközlünk. Tudomásunk szerint a hirdetés más újságoknál pénzbe kerül – természetesen nálunk INGYENES. Igyekszünk mindenkinek a hirdetését EGYSZER leközlölni (esetleg ekkora belükkel lesz íve az az oldal), de reménykedünk, hogy a szöveg hosszánál tekintettel lesznek a többiekre is. Pl. a következő hirdetést képzeltük el szabvány méretűnek (ez az első valódi hirdetés!):

*"C64-es könyvek, valamint a Mikromagazin és Mikrovilág régebbi számai olcsón eladók! Kérek AMIGA 500 kapcsolási rajzot és SEKA Assembler-leírást! ifj. Fekete László, Budapest, Petri u. 43. 1172"*

Mivel ez a lehetőség teljesen gratis a CoV-tól, a hirdetésekkel kapcsolatban nem fogadunk el semmiféle reklamációt ("Miért nem jelent meg?", "Ilyen cím nem is létezik!", stb) – az ilyen tartalmú leveleket az asztal rövidebb lábának alátámasztására fogjuk felhasználni. Tehát a lehetőség adott...

Ja, és még valami: számos levélíróknak üzeni "**a Kodreán'89**", hogy van önkritikája. Ezért lesz jövő hónaptól "**Kodreán'90**".

**Na, jó mulatást...!**

## HOSTAGES • Infogrames

A terrorista cselekmények és a túsdrámák sajnos modern korunk velejárói: nap mint nap hallhatunk a rádióban és a tv-ben hasonló történeteket (ETA, IRA és hasonlók szereplésével). Az **Infogrames** játékában is hasonló helyzetbe élhetjük bele magunkat: egy állam nagykövetségére fegyveres támadók hatoltak be, ahol foglyul ejtették az épületben tartózkodó diplomatákat és a kirendeltség személyzetét. A túsok életéért cserébe szabad elvonulást és néhány dútilyban lévő elbarátjuk szabadonengedését követelik (akiket egyébként a múlt héten fogtak el a szomszédban lévő követésen, ahol néhány túszt ejtettek és azt követelték, hogy néhány barátjukat engedjék szabadon, akiket az az előtti héten fogtak el 2 követéssel odébb, mert túsul ejtettek néhány diplomatát és azt követelték... — és így tovább, az ördögi kör ismét bezárult).

A játékban egy terroristaellenes kommandó parancsnokának a szerepét játszuk. Mindenekelőtt be kell jutnunk az épületbe és a terroristákat megakadályozni abban, hogy a túsokban (és bennünk) kárt tegyenek és — az 1 órányi időlimiten belül — az összes terroristát likvidálni. Ez természetesen heveny lövöldözést fog jelenteni — persze ahhoz előbb be is kell jutnunk. A csapatunk két részből áll: mesterlövészek és kommandósok. Jól hangzó művészneveket viselnek (DELTA, ECHO, BRAVO, stb.), ezekkel hivatkozhatunk rájuk. Először a mesterlövészeket kell elhelyeznünk a megfelelő állásokba, hogy fedezni tudják a tetőről kótielen leereszkedő kommandósokat. A terroristák azonban reflektorokkal pásztázzák az utcát és ha a szaladó mesterlövészünket észreveszik, azonnal tüzet nyitnak rá. A tüzelés elkerülésére érdekes mozgásokat végezhetünk emberünkkel. De az utcafelelőn lévő ablakmélyedések is fedezésként szolgálnak.

Miután a mesterlövészek közül legalább egy elérte a kijelölt pozíciót, indíthatjuk a kommandósokat (persze ha lehet, akkor azon az oldalon, amelyet valamilyen mesterlövész fedez). Az épület egyik falát látjuk a mesterlövész szemszögéből, a célkereszt pontosan azon az ablakon van, amelyen a tetőről leereszkedő kommandós megpróbálja a bejutást. Az ablakot csak akkor tudjuk berugni vele, ha mögötte nem tűnik fel egy ember sziluettje — ilyenkor mindenki maga döntse el, hogy tüzelt-e a mesterlövészrel vagy inkább visszamészik egy kicsit a kótielen, mert a sziluett egyaránt lehet terroristáé és túsé is.

Ha legalább egy kommandósunk bejutott az ablakon, megkezdődhet a mészárlás az épületen belül. A kis térképen villogó pontok mutatják azoknak a személyeknek a mozgását, amelyek azon a szinten vannak, ahol éppen az aktuális emberünkkel vagyunk (különböző pontok mutatják a terroristákat és a túsokat). A terroristák ellen követendő eljárás valószínűleg nyilvánvaló: adjunk nekik a gépisztollyal (zárst ajtón keresztül is lehetőnek rájuk!). A túsokat lehetőleg kíméljük a golyók káros hatásától — nem az a játék célja, hogy minden élőlényt kiirtsunk az épületben. Néha a terroristák cselhez is folyamodnak: egy tüzest tartanak maguk előtt fedezéknek.

A játék először Amigán jelent meg még '89 tavaszán (a fotó is ebből készült), majd a nyár végén követte a C-64-változat is. Mindkét verzió nagyon hangulatos (különösen az Amiga a digitalizált állóképpel), bár maga a játék velük egy idő után már csak öncélú lövöldözésnek tűnik. Mindent összevetve: az első benyomás pozitívabb róla. Mint a következők. A játékkal kapcsolatban még megjegyeznék, hogy a **Novotrade** és az **Infogrames** között létrejött szerződés értelmében a Novotrade 2C üzleti hálózata néhány elég újnak számító (vagy inkább nem olyan réginek), C-64-re készült **Infogrames**-játékot (**CAPTAIN BLOOD**, **PROHIBITION**, stb.) forgalmaz hazánkban. Ezek között a játékok között van a **HOSTAGES** ("Túsdráma") is — 549,- Ft-ért már kapható. (Ez nem reklám volt, csak egy tény — kommentár nélkül.)



## Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó .....	1
Játékismertető .....	2
— <b>HOSTAGES • Infogrames</b>	C-64
— <b>BATMAN — THE MOVIE • Ocean</b>	
— <b>BATTLE CHESS • Interplay</b>	
<b>DARK SIDE • Incentive</b> .....	C-64
<b>Játékismertető</b> .....	Amiga
— <b>GARFIELD — WINTER'S TAIL • The Edge</b>	11
— <b>BEACH VOLLEY • Ocean</b>	
— <b>NORTH &amp; SOUTH • Infogrames</b>	
— <b>VOYAGER • Ocean</b>	
<b>POPULOUS • Electronic Arts</b> .....	Amiga
<b>SPACE QUEST 2 • Sierra on Line</b> .....	13
.....	Amiga
<b>KAZIK AND THE GHOSTS • Braintron</b> .....	19
.....	PLUS4
<b>Programozástechnika</b> .....	20
<b>ELITE</b> .....	PLUS4
.....	21
<b>Programozástechnika</b> .....	C-64, PLUS4, Amiga
.....	23
<b>A C-nyelv 4.rész</b> .....	C-64, C-128
.....	28
<b>CoVoy levelezés</b> .....	30

A címiapterv: Kodreán Zoltán munkája  
A Spectrum és Commodore Világ eddig megjelent számai a CoV  
3. számában közölt feltételek mellett megrendelhetők.  
Címünk: Spectrum Világ, 1519 Budapest, Postafiók 363.

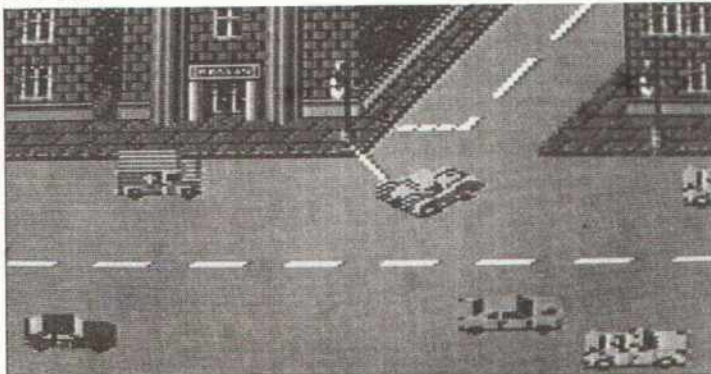
Felőlés kiadó: Rucz Lajos, Kiss László  
Szerkesztette: CoVoy  
Patria Nyomda  
Felőlés vezető: Vass Sándor vezérigazgató

## BATMAN — THE MOVIE • Ocean

A CoV Denevérpincébe kiküldött tudósítója jelenti: "Hát kérem a **Batmania** még mindig változatlan erővel tombol a világon!". Egyébként — meglepő gyorsasággal — már hazánkban is elkezdtek a mozik nyomtatni a filmet (igaz, hogy ez csak februárban fog megjelenni, de decemberben írjuk), szóval várhatóan a Batman-őrület hozzánk is begyűrűzik (a kisparosok biztos legalább olyan jó üzletet fognak csinálni belőle, mint mondjuk a két cimereből — CoVboy). Itt van már a mozifilm alapján készült új BATMAN-játék is, ami az igen eredeti THE MOVIE címet viseli. Már ejtetünk szót a CoV 2. "batmankodásában" is róla — most egy kicsit vélebben foglalkozunk vele. Kezdetben talán annyit, hogy november végén/december elején az áruházak top-listáján már úgy kezdődnek: 1. **BATMAN — THE MOVIE** (nem valószínű, hogy ez februárig sokat változna — feltéve, hogy az Ocean ki nem rúkkol addig egy újabb BATMAN-nel...).

Előzmények és kerettörténet most nincs — mindenki lemehet a sarki moziba, ahol egy jegy váltása után mindenről tudomást szerezhet. Kezdetben vala tehát az első pálya, nevezetesen az **Axis Vegyi Művek**. Itt éppen parázs jelenetek folynak Gotham város rendőrségének valamint bűnözőinek részvételével. A rendőr bácsik pisztolyai, a bűnözők gázgranátokkal vannak felszerelve — mindezen eszközöket természetesen nem állítják az arra járó Batman-szerű képződmények ellen fordítani. További kellemetlenség, hogy — lévén ez egy vegyi gyár — néhány csőből sav is csepeg, ami tudvalegöljé káros az egészségre. Főhősünk azonban végtelen Bataranggal (van még olyan, aki nem tudná, mi az?) van felszerelve, valamint egy kötéllal is fel van szerelve. Az előbbi használatra nyilvánvaló, az utóbbin való lengedezés pedig nagyszerűen alkalmas áthidalhatatlannak tűnő akadályok leküzdésére, valamint az éppen arra szaladó szereplők tejberúgására. Persze, ha a falnak sikerül nekilengedezni, az már kevésbé egészséges — akárcsak a magasról való lepotyognás. A gyár egyébként egy kb. 50-60 képernyőből álló labirintus (meglehetősen hasonlít egy bizonyos **ROBOCOP** nevű — szintén Ocean — program egyik pályájára), amelynek pontosan az ellenkező végében egy **Jack Napier** nevű úr várja hősünket. A filmből mindenki megtudhatja, hogy kicsoda ő és mi is a teendő vele...

A következő jelenetben Gotham City utcáin száguldoznak **Batmobile** nevű viselő járgányunkon. Talán mondani sem kell, hogy az utca fel van mazzsolákkal (a T betűt lefelejtették róluk) és rendőrautókkal — bár ez ne zavarjon senkit, a Batmobile elég strapabíró szerkezetű. Célnak, hogy hazamenjünk a Denevérbarlangba. Az utat ehhez a képernyő felső részén megjelenő sárga nyílak mutatják. Ha a nyíl felfelé mutat, egy olyan útkeresztződéshez érkeztünk, amelyben be kéne fordulnunk, ilyenkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot — és máris a kanyarvétel egy igen érdekes módját szemlélhetjük. (A képen is ez látható — elméletileg. Bár némileg sötét árnyalatú, azért reméljük, nem fog megártani a nyomdának. Ha esetleg egy nagy fekete teigalap lenne a helyén, akkor mindenki vegye úgy, hogy a kikapcsolott monitort fényképeztük...) Ha esetleg nem sikerül volna befordulnunk a jelzett kanyarban, akkor — akár az ámokifutó homokfutó a futóhomokon — mindent a forgalmomal szemben vagyunk kénytelenek előadni, mert meg kell fordulnunk (egyébként hamarosan egy rendőrkoronba szaladnánk bele). Amíg az a pálya némileg más: nem két dimenzióban látjuk a pályát vízszintes scrollozással, hanem három dimenzióban (á la **ROAD BLASTERS**). Hm, ez egy picit jobban fest így...



Hazaérve egy kis logikai feladvány elé kerülünk: a pajkos Joker ugyanis otthoni dolgaink közül (C-64-en 10, Amigán 8) megmérgezte a keze ügyébe esőket — egészen pontosan három darabot, 1 perc leforgása alatt és korlátozott (64-en 11, Amigán 7) tállátgatási lehetőséggel ki kell találnunk, hogy melyik ez a három darab. A dolog kizárólagos alapon megy: egyszerre három tárgyat tudunk vizsgálni, és a program mindig közli, hogy a három tárgyból hány olyan van, ami mérgezett. Az egész eljárás egy hagyományos társasjátékhoz hasonlít, amikor az egyik játékos által kitalált négy színt a másiknak ki kell találnia (a játék angol neve **Mastermind**, a pontos magyar nevét sajnos nem tudjuk — mindegy, játék közben úgyis világos lesz, mire gondolunk). A következő szint a másodikhoz hasonló, csak nem autózás folyik, hanem repülés, méghozzá az univerzálisan felszerelt Batman másik távolságlekűzdő szerkezetén, a **Batwingen** (Batmobile repülőben). Gotham City-ben éppen farsangi mulatság folyik, de rettenthetetlen főhősünknek sajnos nincs ideje szórakozásra (pedig Kim Basinger-rel lehetne egy kicsit...): Joker legújabb trükkjét kell hátatástanítanunk. A város utcái felett léftalonnok repkednek, amelyek mérges gázzal vannak töltve. A Batwing eles szárnyaival el kell vágunk a drótokat, amelyek a léftalonnokat az őket hordozó teherautókhoz rögzítik. A léggömböknek nekimenni természetesen nem túl egészséges. Ha túl sok léggömböt elhibáznánk vagy túl sokkal összeütközünk, a mérges gáz elárasztja Gotham városát — emberek százai halnának nyomorult halált, sőt, sőt, sőt, sőt (további rémségek kitalálása az egészséges (?) olvasói fantáziára bízva). Amíg az a rész megint más: a második pályához hasonlóan ez is 3D kivitelezésben játszódik.

Az utolsó pálya az elsőhöz hasonlít: ez a városi katedrális, amelynek a legfetején rejtőzött el Joker barátunk. A szereplők is ugyanazok, csak a feljutás vált egy kicsit nehezebbé (kicsit sok helyszínen van ebben a labirintusban, valamint plusz kellemetlenségek merülnek fel az eltűnő pallók és a kihagyott vasakat rejtő csapdák képében). A katedrális tetjén pedig egy létrán állva ott vár minket a vigyorgó főellenség — Joker. Megkezdődhet a vég-ső összecsapás...

Az Ocean '88 karácsonyára a **ROBOCOP**-pal állt elő, ami négy hónapig állt a top-listák elején — a **BATMAN THE MOVIE**-nak is minden esélye megvan arra, hogy ugyanilyen sikeresorozat érjen el. Nagyszerű grafika, nagyszerű zene, nagyszerű játék... mit lehetne még mondani róla? Az Amiga-verzió meilátása ugyanez a hatványon: különösen autózásakor és repkedéskor úgy érezhetjük magunkat, mintha a filmet néznénk. A digitálizált hang is kellemes. BAAAAAAAAAAAAATMAAAAAAAAAAAAAAAAAA.....

## Katakis

Ezt a POKE-ot Wallner Tamás székszárdi olvasónk küldte be nekünk.

Töltésük be a játékot, majd RESET. Ezután POKE 13999,173: POKE 14103,173, végül pedig SYS 2261 és örökéletünk lesz a játékban.

## BATTLE CHESS • Interplay

Az **Interplay** ismét új oldaláról mutatkozott be a software-piacon: a **BARD'S TALE**-sorozat és a **NEUROMANCER** után egy 3D sakkprogrammal álltak elő. Na persze a sakkprogramok tengerében 1989-ben már csak az a játék számíthat sikerre, ami valami meglepő újdonságot is tartalmaz és a többihez képest: ez a **BATTLE CHESS** esetében nevezetesen az, hogy a figurák szerepében az adventure játékokból már jól ismert szereplők jelennek meg, minden lépésük precízen animált és egy babu leütése esetén vérgyaszító (egyben roppant neveléséges) viadal kezdődik a figurák között.

A **BATTLE CHESS** először IBM PC-n, majd Amigán és Atarin jelent meg 1988-ban, de idén elkészült a C-64-verzió is. Ez utóbbi csak lemezen került forgalomba, abból is két oldalt foglalt el: az első oldalon a címképernyő, maga a játék és a főmenüből állítható paraméterek találhatóak, míg a második oldalt kizárólag a figurák egyes lépési irányokhoz tartozó animációs fázisai, illetve a harcjelenetek foglalják el. Ennek megfelelően a második lemezt a program folyamatosan olvassa (lemezművelet közben a bal felső sarokban "ZZZZ" feliratot láthatunk).

Bejelentkezés után a 3D táblát láthatjuk, közepén a kurzorral, amit PORT2 joystick-kel irányíthatunk. A lépések természetesen a hagyományos sakk szabályai szerint folynak. A kurzorral először ki kell jelölnünk azt a figurát, amellyel lépni kívánunk (a kurzor villogni kezd), majd azt a négyzetet, ahová a figurának lépnie kell. Azokon a négyzeteken, ahová a lépés érvénytelen lenne, a kurzor színe piros, az érvényesnek fekete (ha ugyanazt a négyzetet választjuk, amelyen a kiválasztott figura áll, akkor egy másik bábuval léphetünk). Ha a választott négyzet érvényes, a bábu szépen odasétál (szükség esetén az újtában lévő figurák elrepednek előle) – természetesen minden irányban más animációs fázis tartozik. Mint már említettük, az egyes figurák az adventure játékokból ismert szereplők:

**Gyalog:** szabvány mezei harcos, lándzsával felszerelve. Harc közben sítóp hangokat ad, néha meg észalad az ellenfél elől.

**Básta:** ő Gölem, a kövember, aki csak akkor élevedik meg, ha lépünk vele. Igen egyszerű módon harcol: ellenfelét összeszorított ökéllel bedöngöli a földre. Futóknál néha huncutkodik is egy kicsit ezelőtt: egy rút kacaj mellett elfújja a kezükben lévő fáklyát. Más a helyzet bástyák küzdelmében: mivel nem bírnak egymással, az a bástya, amelyik leüti a másikat egy idő után meglepetten a másik háta mögé mutat – és míg az keresi, hogy mire mutogatott, addig hátulról szépen fejbeveri. Megjegyzendő, hogy a játékban természetesen sáncolni (vagy ha úgy jobban tetszik: "rosálni") is lehet, ilyenkor a királyt kell először lépni.

**Husár:** egy lovag, teljes páncélatban. Karddal harcol. Igen szórakoztató, amikor az egyik husár üti a másikat: először egyenként levágja a kezét, majd a lábait, végül pedig a maracákat (ötlet a "Gyalog-galopp"-ból).

**Futó:** varázsló, lángoló bottal a kezében. Fegyverzetéből adódóan ellenfelét el szokta égetni. A bástyánál (mivel az köből van) kivételt tesz: itt lyukat ás alá, amelybe az belepottyan, bár az egyik kezével megkapaszkodik a lyuk peremén – amire természetesen a futó rögtön rá is lép.

**Vezer:** a legfőbb boszorkány, aki ellenfelét bekává, egérré vagy az élővilág egy más jetes képviselőjévé változtatja.

Ha a gép ellen játszunk, addig amíg gondolkodik, a bal felső sarokban Rodin "Gondolkodó"-jának stílizált mását szemlélhetjük, míg a másik sarokban egy korona jelenik meg, ha a lépésben éppen soron következő fél sakkot kapott.

Ha megnyitjuk az 'F1' billentyűt, vagy a tábla alsó vagy felső részén kivisszük a kurzort, a képernyő felső részén megjelenik a játék főmenüje, amely négy csoportból áll. Ezek az alábbi opciókat tartalmazzák (a SETTINGS- és a LEVEL-menüben az aktuális beállításokat + jel jelöli, a játékhöz mindig a RETURN pont választásával térhetünk vissza):



## DISK:

**LOAD GAME:** lemeze kimentett állás betöltése  
**SAVE GAME:** állás kimentése lemeze. A lemezen 5 játék lehet, a pont választása után egy újabb menüből választjuk ki, hogy hányas játékként akarjuk kimenteni a jelenlegi állást.  
**NEW GAME:** új játék kezdése, ha a kérdésre is 'Y'-nal felelünk.  
**SETUP BOARD:** bizonyos helyzet előállítás. Elhunthatunk (másakra cserélhetünk) bábuakat, új pozíciókat jelölhetünk ki, stb. Kiválóan alkalmas sakkfeladványok megoldására.  
**QUIT:** kilépés a programból.

## MOVE:

**FORCE MOVE:** sajnos nem tudjuk mire való. Akármikor választottuk – no effect. Vagy legalábbis nem vettük észre...  
**TAKE BACK:** az utolsó lépés törölése. Ha a géppel játszunk és a saját lépésünket akarjuk meg nem történné tenni, akkor kétszer kell választanunk. Ha csak egyszer választjuk és az ellenfél a C-64, akkor ez némi ocsálást enged, mert ilyenkor mi adhatjuk meg, hogy a törölt lépés helyett mit lépjen a gép.  
**REPLAY:** csak az előbbi pont választása után használható, visszaállítja a törölt lépés előtti helyzetet.  
**SUGGEST MOVE:** a program által javasolt lépés az éppen lépő félnek. A két kurzor jelei, hogy melyik bábuval hová lépne.

## SETTINGS:

**SOUND ON/OFF:** hang be/kikapcsolása.  
**WALK ON/OFF:** ha OFF-ban van, akkor a bábu nem sétálnak el a kijelölt pozícióba, hanem rögtön megjelennek ott (ergo nem tölt lemezről, azaz gyorsan a játék)  
**COMBAT ON/OFF:** ha OFF-ban van, akkor nincs harc ütögetés...  
**3D/2D BOARD:** a tábla 2 és 3 dimenziós megjelenítése között kapcsolhatunk át vele. 2D módban normál sakktablát láthatunk – itt természetesen nincs sem animált mozgás, sem harc.  
 Az utolsó négy pont segítségével állíthatjuk be, hogy hány játékos játszik (ha a géppel akarunk játszani, akkor RED-et vagy BLUE-t C-64-re kell állítanunk), illetve hogy melyik játszik világossal illetve sötéttel. Ha mind a két játékost C-64-re állítjuk, akkor a gép önmagával lejátssza a partit.

## LEVEL:

A nehézségi szint beállítása **NOVICE** (újonc) – **LEVEL 6** között. Beállításának csak akkor van értelme, ha a gép ellen akarunk játszani. A magasabb szintekkel egyenes arányban nő a gép egy lépésre fordított gondolkodási ideje is. Sakkfeladványnál célszerű **LEVEL 6**-ot beállítani.

A **BATTLE CHESS** egy rendkívül élvezetes sakkprogram: a harci jelenetekben – a felsoroltakon kívül – még számos újabb poennal találkozhatunk, ami egy jó ideig fedelteti velünk azt, hogy a parti az állandó töltöttség miatt meglehetősen lassan folyik. Ha a harcjelenetek és az animált lépéseket elhagyjuk, ez a hátrány leküzdhető. Egyébként a grafika (pontosan az állandó töltöttség miatt) nem vált a "gondolkodás" kárára: a sakk szerelemmel is kemény ellenfélre találhatunk a programban.

Az Amiga-verzió gyakorlatilag megegyezik az imént elmondottakkal. A grafika és az animáció viszont sokkal jobban kidolgozott és természetesen sokkal gyorsabb, mint a C-64.

A CoV 1. számában már ismertettük a TOTAL ECLIPSE c. játék leírását illetve megoldását, amely az **Incentive software**-ház 3D megvalósítású (angolul **freescape**-nek mondják ezt a stílust) játéksorozatának harmadik tagja volt. Mint abból a leírásból is kiderült, ezek az **Incentive**-stufok némileg bonyolult dolgok, amelyek meglehetősen nehezen játszhatóak egy valamirevaló leírás nélkül – így tehát (fittyet hányva a kronológiai sorrendnek) folytatjuk az "inszertivesdít" (**Nesze neked, magyaros írásmódi – CoVboy**), aiant következik a sorozat második tagja, a **DARK SIDE**. A kerettörténet alapján akár a **DRILLER** folytatásának is felfogható a játék: az **Evath** bolygó lakóit már megint veszély fenyegeti a gonosz **ketarsok** részéről, akik egy totális szuperfegyvert, a **Zephyr** hoztak létre hatalmi terveik támogatására. Természetesen **Evath** szemfüles kémei gyorsan felfedezték, hogy a **ketarsok** már megint valami rosszban sántikálnak, és a dolgot azonnal jelentették **Evath** vezetőinek – ők pedig nem haboztak legügyesebb kommandósukat kiküldeni, hogy a **Zephyr** záros határidőn belül hatástalanítsa. Talán nem lesz nehéz kitalálni, hogy ennek az úriembernek a szerepében fogunk tündökölni a játék során. Természetesen a dolog nem megy csak úgy hipp-hopp: a **Zephyr** pajzsát ugyanis jóhánya, a bolygó felszínén szétszóró energiagyűjtő egység (ECD) szolgáltatja, amelyeket mind meg kell semmisítenünk, mielőtt magára a szuperfegyverre támadnánk. Az ECD-k oszlopok tetején található kristályok, amelyeket a lézérrel semmisíthetünk meg. További kellemetlenség, hogy ezt sem csak úgy össze-vissza kell művelnünk: az ECD-k egy meghatározott sorrend szerint vannak összekötve egymással, és ha nem ebben a sorrendben semmisítjük meg őket, akkor regenerálódnak (az üzenetsorban megjelenik az **ECD REGENERATING** felirat) és újra megjelennek az oszlop tetején. A **ketarsok** speciális védő robotokból két fajtát is alkalmazznak, ezek egyike a **plexor**. A plexorok tankhoz hasonló robotok (rogtan indulás után láthatunk is egyet szemben), amelyek rövid időn belül tüzet nyitnak mindenre, ami mozog körülöttük (például ránk). A plexorok is megsemmisíthetők a lézérrel (a tornyukra kell célozni). A másik típusú robotokkal mégis találkozhatunk, ha túl sokáig tartózkodunk valamelyik szektorban: ha a szektorban nem látunk plexort, de a képernyőkeret mégis villogni kezd (a pajzsunk is villámgyorsan fogy) és nem valami akadályba ütközünk bele, akkor ilyen robothoz van szerencsénk. Nem a felszínen van, hanem felettünk, a levegőben. Ezek is feltehetőek – már amennyiben még van annyi időnk az életből, hogy felemeljük a céleresztet...

A legfőbb titolása a játék részéről azonban az, hogy a küldetéshez megszabott idő áll rendelkezésre: ha a program úgy döntött, hogy már túl sokat tebecoltunk körbe-körbe és semmit sem tettünk a **Zephyr** ellen, akkor **sutty – veget ér a játék**. A képernyőn láthatjuk, amint a **Zephyr** támadásba lendül – **Evath** megsemmisül. Így tehát nem árt, ha gyorsan cselekszünk – és a játékállást sűrűn kimentegjük...

Olyan szerkezetek is vannak a játékban, amelyek néha a segítségunkra lehetnek. Az energiacserezők úgy néznek ki, mint két, csúcsával szembefordított gúla. Ha a felső gúlába lövünk, az energiapajzsok egy részét alakíthatjuk át uzemanyaggá, ha az alsóba, akkor ugyanez fordítva. Ilyen tárgyat rogtan kezdés után lehelünk egy faketreben, a **Regulus** szektorban (induláskor a hantunk mögött) vagy például a **Callisto Store**-ban. A **Regulus**-ban lévő csak minden második lépésnél látszik energiacserezőnek – a páratlan lépéseknél a segédanyagok másik típusa látható itt (ez kicsit zolden hangzik, de ha megnézzük a demót, akkor világos lesz). Ezek a teleportok, amelyekbe belelévő egy másik szektorban találjuk magunkat (az alábbi leírásban nincs szükség a használatukra).

Kezdjük tehát a leírt – jó szokásunk szerint – azzal, hogy mit látunk a képernyőn. A felső sorban a bal oldali ablak mutatja a pontszámunkat. Ezt a program a **TOTAL ECLIPSE**-hez hasonlóan bőkezűen noveli minden lépésnél megmozdulásunkért (pajzs- és uzemanyag felvitakolása, ECD-k és plexorok kilövése, érkezés új helyszínre, stb.). Mellette található, hogy az ECD egységek hány százaléka uzemképes még (egy db kilövésé 4%-ot csökkent ebből az értékéből). Ezalatt látható teljesen 3D kivitelezésben az a kép, amit a játékos lát. Mind a mozgás, mind a tüzelés abban az irányban történik, amerre a kereszt alakú kurzor mutat. A kurzor normál esetben mindig a látóterünk közepén található (a '+' megnyomásával elbontathatjuk a képernyőrd, de ez teljesen felesleges), de használhatjuk a mozgatóstól független céleresztként is: a 'SPACE' megnyomása után a joystick (illetve a mozgatóbillentyű) csak a céleresztet mozgatják, amit így pontosan a célra pozícionálhatunk. A mozgáshoz a 'SPACE' újbóli megnyomásával térhetünk vissza. A terben való mozgás az alábbi billentyűkkel történik: a 'Q'/'W' billentyűkkel felfoghatunk balra/jobbra, 'I'/'=' billentyűkkel mozoghatunk előre/hátra. A látóterünket függőleges irányban a 'P' és az 'L' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A fejünk vízszintes illetve függőleges irányú mozgásának a mértékét az **ANGLE**-nál meghatározott fok, egy előre/hátralépés nagyságát pedig a **STEP** mellett álló szám jelzi (mindkettőt ld. később). Az 'U' billentyű megnyomásával 180 fokos fordulatot tehetünk, azaz éppen az ellenkező irányba nézünk. A '<'/'>' billentyűkkel joggyakorlatokat végezhetünk: az egész látóteret megdönthetjük jobbra/balra – akár egészen teje is állhatunk. A mozgást egyébként egy rakétahajtómű is segíti, amelynek használatáról a későbbiekben szólnunk. Az irányítással kapcsolatban még megjegyeznéd, hogy **PORT2**-be dugott joystick-et is használhatunk, de lehetőleg 4 irányú módban üzemeltessük (a 'jobbra'/'balra' a forgásnak, a 'fel'/'le' az előre/hátralépésnek felel meg – a 'tűz' gombbal természetesen a lézert működtethetjük).

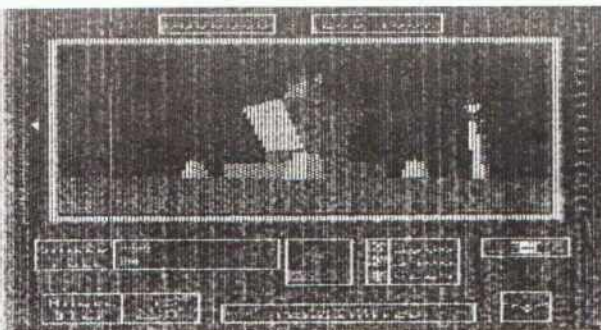
A játéktér két oldalán egy-egy függőleges sáv található. A bal oldaliban egy nyíl mutatja, hogy a fejünket mennyire hajtottuk le/emeltük fel, ha középalásban van akkor pont előre nézünk. A látóterünket függőleges irányban a 'P' és az 'L' billentyűvel állíthatjuk fel/le. A jobb oldali sávban mindenféle lámpák villognak, amelyek a hátralévő időt jelzik. Némileg bonyolult lenne elmagyarázni szóban, hogy ez az óra hogyan működik – mindenesetre minél magasabban van a fehér pont, annál kevesebb az időnk.

A játéktér alatt balra látható a saját energiapajzsunk (**SHIELD**) szintje. A pajzs energiája csökken, ha valamilyen akadálynak nekimegyünk, energiásávb vagy falba ütközünk, vagy valamilyen robot tüzel ránk (a képernyő kerete villogni kezd). Ha a pajzsenergiánk elfogy, a játék véget ér és megnézhetjük a **derek Zephyr** akcióját. Az energia az egyes épületek beisejében, a falon található ábráknak (pl. a **Ganymede Store** első szobájában egy fekete ötszög) való nekimenetellel növelhető (egyébként plusz pontszámot is eredményez). Természetesen nem mindegyik ábra "töltőállomás", van amelyeknek más a funkciója és ha nekimegyünk, nem növelni, hanem csökkenteni fogja az energiánkat...

## Cybernoid 1,2

A Cybernoid-ban eléggő volt az örökélethez annyit beirunk a **HIGH SCORE** táblába, hogy **ORGY**. A Cybernoid 2-ben már bonyolították a helyzetet, itt a kulcsszó: **YGRO**. Na vajon mi jöhet a Cybernoid 3-ban?

## C64



A pajzs alatt látható a rakétahajtóműünk üzemanyagának a szintje (FUEL). Küldetésünkhez ugyanis egy rakétát is kaptunk, amelyet pillanatszerűen a hátunkon viselünk. Használata segít bennünk, hogy a gyaloglásnál egy kicsit gyorsabban mozgathassunk, egyes dolgokat a magasból vegyünk szemügyre, illetve néhány akadályt ilyen módon közlünk le. A rakéta be/kikapcsolása a 'J' billentyű megnyomásával történik: a SHIELD melletti négyzetben láthatjuk magunkat, amint a rakéta begyullad a hátunkon valamint az üzemsorban megjelenik a JETS ACTIVATED felirat. Az emelkedés/süllyedés az 'R' és az 'F' billentyűk használatával érhető el. Megjegyzendő, hogy az 'F' használatára szükségünk lesz akkor is, amikor egy ajtó túl alacsony van ahhoz, hogy normál módon a felszínen "álva" (pontosabban közvetlenül felette lebegve) áthaladjunk rajta. Felémelkedve is ugyanazok az irányító billentyűk üzemelnek, mint sétálás közben. Természetesen a rakéta működtetéséhez üzemanyag is szükséges – a FUEL szintje az energiaszlopoknak való nekimenteléssel növelhető (a Ganymede Store két szobájában három ilyen is található). Ha az üzemanyag elfogy, a játék ugyan nem ér véget (már amennyiben a földön vagyunk), de nem tudunk repülni. Kellemetlenebb esemény, ha a magasban fogy el: ha ugyanis túl magasról pottyanunk le, az üzemsorban megjelenik a rendkívül elms AAAAAAARGH... BLATI felirat, jelezvén, hogy sikeresen összetörtük magunkat – és a játék természetesen véget ér. Ugyanez a gravitációs bemutató jelentkezik akkor is, ha felémelkedünk és a rakétahajtóművet a magasban kikapcsoljuk... Célszerű tehát az üzemanyaggal is takarékoskodni és mielőtt felszállunk, azonnal kikapcsolni.

### Kezelési útmutató

'P'	– nézőpont fel
'L'	– nézőpont le
'Q'	– fordulás balra
'W'	– fordulás jobbra
'J'	– mozgás előre
'K'	– mozgás hátra
'R'	– emelkedés
'F'	– süllyedés
'J'	– rakéta be/ki
'+'	– kurzor ki/be
'A'	– forgásszög növelés
'Z'	– forgásszög csökkentés
'S'	– lépméret növelés
'X'	– lépméret csökkentés
'I'	– input/output menü
'<'	– látóter. döntése balra
'>'	– látóter. döntése jobbra

A bal alsó sarkokban lévő ablakban ANGLE illetve STEP felírat látható ANGLE (szög) értéke határozza meg, hogy egy billentyűmegnyomás esetén mekkora legyen a forgás mértéke, ha a a látóteret jobbra/balra vagy fel/le mozgattuk. Ez 5–90 fok között mozgatható, a megfelelő értéket az 'A'/'Z' billentyűk segítségével állíthatjuk be. A STEP (lépés) hasonló dolgot mutat a lépések méretével kapcsolatban. Egy lépés nagysága 1–250 lehet, a helyes érték beállításra az 'S'/'X' billentyűkkel történik.

Étől jobbra található a program üzemsora. Ha új szektorba (épületbe) érkezzünk, itt jelenik meg a helyszín neve, de itt válik láthatóvá még jónéhány információ is a kilőtt (vagy éppen regenerálódó) ECD-kről, a rakéta ki/bekapcsolásáról, felvett telepontkristályokról, stb.

Az üzemsor felett három kijelzőt találhatunk: a felső kettő annak a pontnak X- és Y-koordinátáit mutatja, ahol éppen állunk, az alsó pedig azt mutatja, hogy milyen magasban vagyunk. Figyelem, ez utóbbi akkor sem nulla, ha a rakéta ki van kapcsolva (mivelhogy lebegünk a felszín felett), tehát – ha úgy szükséges – az 'F' megnyomásával közelebb kerülhetünk a felszínhez!

A képernyő jobb oldalán található az irányító az angol égtájak nevének megfelelő rövidítéssel. Ne csodálkozzunk azon, ha néha megbolondul (a Light Side szektorban). Az alatta lévő ablakban azt látjuk, hogy a kurzor mozgás (egy nyíl) vagy előkeresés (valami EKG-görbe) üzemmódban van-e.

Egy fontos dologról nem esett még szó: ez az 'I' billentyű megnyomásával elérhető input/output-menü. Felfogható tulajdonképpen pause-nak is, mert amíg a menü a képernyőn van, addig a játék szünetel. A menüből az alábbi funkciókat érhetjük el: 'L' (LOAD) billentyűvel egy kimentett játékállást tölthetünk be, 'S'-sel (SAVE) a játékállást menthetjük ki, 'RUN/STOP'-pal (ABORT) befejezhetjük a jelenlegi játékot, 'M'-mel (MUSIC) pedig az üzemsor megnyomására visszatérhetünk a játékhöz. Töltséni/mentesni a program mindig

aláfestő zenét kapcsolhatjuk ki/be. Más billentyű megnyomására a következőképpen kérdezi ('TAPE OR 'D'ISC), majd a file-névét (max. 5 karakter). Egy játékállás mérete lemezen mindössze 6 blokk – talán beátható, hogy célszerű gyakran mentgetni...

Idáig tartott a használati utasítás. Merészebb olvasóink most már nekivághhatnak egyedül is küldetésnek (lesz egynéhány megjelölésben részük...) – azoknak pedig, akik valahol elakadtak vagy esetleg jobban szeretik a "készarukat" következzék egy teljes megoldás. Ebben a helyszínekre a játékban – és a mellékelt térképen – használt névvel fogunk hivatozni. Felhívunk a figyelmükre, hogy ebben nem az összes részletes megoldására és minden részt vizsgálataira valamint funkciójának ismertetésére törekedünk (akkor írtuk volna az újság végéig...), hanem csakis a sikeres teljesítéshez szükséges dolgok ismertetésére. Még valami: ha mindent megcsinálunk, ami az alábbiakban szerepel, akkor szinte biztos, hogy nem járunk sikerrel – kevés lesz az idő. Ennek megfelelően az olvasó beállítására bizzuk, hogy az egyes energia- illetve üzemanyagtankolásra szolgáló manóverek közül melyikeket hagyja ki. Hát akkor lássuk a medvét...

Induláskor a Regulus szektorban vagyunk és – majdnem szembem – egy plexor vizsgálat bennünket. Egyelőre még fog tuzelni ránk, szóval militariszt nézeteknek megfelelően mindenki maga döntse el, hogy bemutatkozásképpen rögtön sétélvi-e. Jobbra egy hosszan elnyúló épület vonja magára a figyelmünket, amelyet megközelítve feltűnik, hogy valami tárgy van az oldalán. Pörköljünk oda egyszer a lézerral, és hipp-hopp – már el is tűnt, mi pedig kaptunk 7500 pontot. Az akadály mögött egy ajtó válik láthatóvá, amelyen keresztül bejuthatunk a Ganymede Store-ba. Bár fogalmunk sincs, hogy ez miért nem a Ganymede szektorban van – azért bemehe-tünk.

Egy szobába érkezzünk, amelynek közepén egy asztal található. Az asztallal semmi dolgunk, viszont mögötte két energiaszlop található, amelyeknek neki kell mennünk: nyomjuk a joysticket előre, ameddig az oszlop el nem tűnik – egyrészt jónéhány pontot kapunk, másrészt némileg feltankolhatjuk a rakétahajtómű üzemanyagát. A falon egy fekete, ötszög alakú ábra vonja magára a figyelmünket – ennek is robogjunk neki egy párszor, minekfojtán a SHIELD szintje is megemelkedik némileg. Miután feltankoltunk, nézzünk körül egy kissé. Innen ugyan semmi érdekes nem látható, viszont ha visszabálgatunk ahhoz a falhoz, amelyen az ajtó van amelyen bejöttünk, balra fordulva egy másik ajtó is megpillanthatunk. Pillanatszerűen túl magasban vagyunk ahhoz, hogy átmehecsünk rajta (beverünk a fejünket a falba), nyomjuk meg tehát az 'F' billentyűt – no, most már mehetünk. A másik szobában egy újabb energiaszlop várakozik arra, hogy novélje a rakétán üzemanyagszintjét. A falon egy érdekes, talán fejse alakú ábra található – hmmm, valami újabb energia-szolgáltató dolog? Ha felémelkedünk és nekirepülünk, némi energiacsökkenés konstátálhatnánk, hogy nem érre szobáig... Na, várjál csak rondság, félrevezetnél egy szegény kommandózt?! – adjunk neki a lézerral egyszer. Ha eltaláltuk, pillanatszerűen semmi látható dolog nem történik azonkívül, hogy az ábra lebillen, majd visszaáll eredeti pozíciójába. A későbbiekben azt még használt látjuk iménti ténykedésünknek: egy csapóajtót nyitottunk ki vele. Itt már semmi dolgunk, menjünk vissza a másik szobába, majd távozzunk az ajtón, amelyiken bejöttünk. Az ajtón kilépve fordítsunk hátat (azaz forduljunk az ajtó felé), kapcsoljuk be a rakétahajtóművet, emelked-jünk fel olyan magasra, hogy át tudjunk haladni a Ganymede Store felett és északi irányban repülve menjünk át a Sirius szektorba (gyalogolhatunk is, de rengeteg időt emész fel, ha megkerüljük az épületet).

## Rolling Thunder

Tartsuk lenyomva az 'F1', 'F5' és 'F7' billentyűket, majd ezt követően nyomjuk le az 'F7'-et, a különböző szintek továbbléptetéséhez.



Nagyszerű látvány fogad bennünket: két ECD is van a szektorban. Próbálkozzunk mondjuk a jobb oldali szétlövésével – hm, hát ez regenerálódott. Akkor talán a szektor közepén állóval – hooopli!... ez megsemmisült, máris csak 96% az ECD-k összenergiája. Nyugat felől egy pixor leselkedik ránk: forduljunk felé és löjünk bele hármat (vigyázat, minden találataunknál hátratólat egy pozíciót), mire felrobban és – a többivel ellentétben – néhány alkatrészt hagy maga után. Ennek a trükknek nem kell bődölnünk, a maradványaival nem kell tovább foglalkoznunk. Ha körbenézünk, észak felé egy alacsonyabb épületet látunk, nyugat felé pedig egy falat, amelyen egyrészt egy már ismerős tömb van (felette is valami hasonló), másrészt egy fekete háromszög. Kezdjük mondjuk a háromszöggel: lövöldözhetünk rá egy jó darabig, de nem történik semmi – ez ugyanis egy ajtó, amelyen át lehet jutni az **lapetus** szektorba. Folytassuk a vizsgálódást a tömbökkel, például a felsővel: mihelyt eltálatjuk, elfordul 90 fokot, mint egy nagy kapcsoló. Nagyszerű – hagyjuk így függőleges állásban (később még visszatérünk rá...). Az alatta lévő tömbre lövé – szokás szerint – egy ajtó jelenik meg. Ez az állapot nem tart túl sokáig, mert hamarosan el is tűnik (addig nem is tudunk semmit csinálni). Nem baj, később majd nem játszva ezt velünk... Korszakakotó felfedéseinken fellelkesedve, egyelőre folytassuk tovább az ECD vadászatot: fordítsunk hátat a **Sirius** szektornak és menjünk vissza a **Regulus**-ba.

Visszatérve a **Regulus** szektorba, haladjunk tovább egyenesen. A szektort déli irányban egy fal zárja le, amelynek bal oldalán egy ugyanolyan képződményt találunk, mint ami a **Ganymede Store** ajtaját takarta. Netán egy újabb ajtó? Alkalmazzuk az előbb is sikert hozó receptet (tömondatban: Durr nekil). Fordított eredmény: nem a tömb tűnt el, hanem a fal. Nagyszerű, déli irányban szabadabbá vált az út: átjuthatunk a "Világos Oldalra" (**Light Side**) – illetve onnan ide. Hát akkor tegyünk is így, haladjunk tovább dél felé.

A **Light Side** (akárcsak a **Dark Side** szektor, ahol a **Zephyr** áll) a ketarsok bolygójának egyik pólusa, amit az irányítónk is konstátálhatunk: a derék műszer ugyanis teljesen megalbolodott. Nem baj, majd megjavul, ha elmegyünk innen... A szektorban két ECD is a megsemmisítését várja, de rájuk csak később keritünk sort. Most forduljunk jobbra, és menjünk át a **Triton** szektorba.

Egy grandiózus építmény ottlik a szemünkbe – mi az ördög lehet az, talán egy szfinx hátúnézetben? (**Hát persze, a TOTAL ECLIPSE beharagzó reklámja – CoVboy**) Nem érdekes, inkább vigyázz szemünket a szektor déli oldalán pompázó három ECD-re vessük – aztán rögtön kezelésbe is vehetjük őket: először a jobb, aztán a középső, majd a bal oldalnak pörköljünk oda egyet a lézerrel és ECD-k energiája máris 84%-ra csökken.

Forduljunk vissza a **Light Side**-ra és haladjunk keresztül rajta. A **Monoceros** szektorba érkezünk – itt majd egy kicsit később leszünk rendet, haladjunk tovább egyenesen észak felé. A **Fomalhaut** szektorban vagyunk: itt három ECD-t találunk, de legnagyobb fájdalomunkra egyelőre csak egyet (a keleti oldalán lévő) adhatunk át az anyészetnek. Forduljunk vissza **Monoceros**-ba és ott is löjük ki a keleti oldalán lévő ECD-t. Menjünk vissza a **Light Side**-ra, és balra fordulias után folytassuk tovább az utunkat.

Az **Antares** szektorban vagyunk. Egy platószerű építményen három ECD-t láthatunk, de ebből pillanatnyilag csak a két szélsőt tudjuk kilőni (ha az imént **Light Side**-ra belépvé azonnal balra fordultunk és ott haladtunk végig, akkor a mostani nézőpontunkból előbb a jobb oldalt, aztán a bal). Menjünk tovább észak felé, a **Titania** szektorba. Itt is három ECD van, de csak egyet tudunk kilőni: azt amelyik belépéskor a legközelebb van hozzánk (a déli részen). **CoVboy** egyébként melegen érdeklődik, hogy mikor akarom kikapcsoltatni a néppel a rakétát – hm, nem rossz ötlet, ereszkedjünk le és kapcsoljuk ki. Baktassunk tovább dél felé, azaz vissza az **Antares**-be.

Ebben a szektorban már csak egy ECD maradt, most már őt is elérheti a jól megérdemelt végzete. A változatosság kedvéért megint hátat fordítunk, és észak felé visszamegyünk a **Titania**-ba. Menjünk tovább kelet felé és egy új helyre érkezünk: az **Oberon** szektorba. Két ECD vár bennünket – először a jobb oldalt (azaz a déli részen lévő), majd a balt romboljuk szét. A távolban láthatunk még valamit (érdeklődők megvizsgálhatják), amelyre most nem vesztegetjük az időt – vissza a **Titania**-ba. Most a hozzánk közelebb lévő ECD-re (keleti részen) sújt le a végzet keze, majd haladjunk tovább észak felé.

A **Nereid** szektor túloldalán egy hatalmas fal vonja magára a figyelmünket, amelyen valamilyen ábra díszel. Nem kell rá löni, majd a későbbiekben közelebből is megismerkedünk vele. Itt némely huncutság történt a játék készítői részéről: ugyanis itt is van egy ECD, csak el van dugva a szürke oszlop mögé – tehát csak egy bizonyos pozícióból látható (ami meglehetősen bunkóság volt a készítőik részéről, hiszen a program még jónéhány helyen – egy bizonyos szögből nézve – hibásan jeleníti meg a képet...). Ezzel a nagyszerű húzással talán azt sikerült elérniük, hogy akinek nem tűnt fel az ECD-ket összekötő, többnyire felszínen húzódó sáv, de mégis eljutott ideig – az biztosan nem találta meg és néhány óras ismeretlen próbálkozás után felhagyott a **DARK SIDE**-al (... és gonosz mosolyal a száján halgatta a 1541 jellegzetes kérégséget, amit formattáláskor ad – **CoVboy**). Menjünk tehát a szektor nyugati oldalához (X=226 és Y=3682 koordinátákról már látható lesz) és forduljunk északkelet felé. Aha, oda bujt a kis huncut!... Volt, nincs. A mozgással vigyázzunk, mert a szektor közepén, kelet-nyugati irányban egy energiasáv húzódik, amelyen nem tudunk átúlni. Később még járunk majd erre, most menjünk vissza a **Titania**-ba (természetesen dél felé) és adjuk meg a végítességet az ott lévő utolsó ECD-nek is (ha eddig mindent jól csináltunk, akkor most tartunk 40%-nál). Menjünk tovább nyugat felé.

Most némi meglepés ér bennünket: a térkép szerint az **Umbriel** szektorba kellett volna érkezünk – ez meg mintha nem az lenne... Aggodalomra semmi ok: megérkezünk ugyan az **Umbriel**-be, csak ott egy újabb kitolás várt bennünket a játék részéről. No, majd tesszünk róla... Pillanatnyilag egy takarosan berendezett kis szobába kerütnék, ami az **ID Confinement** (azaz **ID börtöncella**) nevet viseli. Jobbra íróasztal, előtte egy székel, balra két polc. De mi van mögöttünk? Menjünk az íróasztalig és forduljunk meg. Ó, minő kellemetlenség: egy bezáródott ajtó! Szóval tényleg börtön... Vizsgálódjunk körbe: a sarokban egy fehér, gula alakú tárgy vonja magára a figyelmünket. Mi az? Menjünk neki. Az üzenetsorban megjelenik a **TELEPORT CRYSTAL 2** felirat – angolból perfekt játékosok valószínűleg rövid töprengés után rájönnek arra, hogy ez a kettős számú teleportkristály. Tolassunk vissza az íróasztal elé és forduljunk szembe az ajtóval. Két oldalán egy-egy doboz áll, amelyeken fekete nyílások láthatóak – mint egy postaláda, de hál'Istennek nincs ránya, hogy **CoVboy**-posta (**Csak ne személynékedjünk, jöj! – CoVboy**). Nem baj, képzáljuk oda azt a feliratot – azaz azonnal nyissunk tuzet a fekete résekre. 5-6 lövésre van szükség (jusson mindkettőre) és máris feltárul a cellaajtó. Távozzunk.

Az **Equator Tunnel**-be (Egyenlítő Alagút) lépünk be. Ez az alagútrendszer végighúzódik az összes szektor alatt és 4 kijáratra van: az **Umbriel**, a **Procyon**, az **lapetus**, és az **Oberon** szektorokban (pontosabban van még a **Dark** és a **Light Side**-on is egy). Nekünk az **Umbriel**-be kell kijutnunk, majd mindjárt az is kiderül, hogy miért pont oda... A cellából kilépvé egyelőre pont a folyosó falával nézünk farkasszemmel, szóval forduljunk kelet felé. A folyosó mennyezeten csilárók lógnak, ami meglehetősen meglepő berendezés egy börtönben – mindegy menjünk végig a folyosón és haladjunk keresztül az ajtón. A folyosó folytatódik, a túloldalán egy újabb ajtó található. Odáig azonban már nem megyünk el: a folyosó közepe táján ugyanis egy rés van a falon – nekünk meg rakéta a hátunkon, szóval itt fogunk távozni erről a barátságatlan helyről (ha az uzemanyagot már teljesen elhasználta valaki ideig, az **roppant kellemetlen**). Emejük fel a látószöveget a 'P'-vel a maximumra, álljunk pontosan a rés alá (ha szükséges, módosítsuk a lépésméretet), majd kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk fel.

## Driller

A játék megoldását segítheti, ha az egyes szektorok koordinátája ismert. Íme tehát: Alabaster - 4498/4096, Amethyst - 6400/6050, Aquamarine - 5120/2897, Basalt - 0932/2240, Beryl - 7104/3512, Diamond - 4096/3472, Emerald - 3746/4097, Graphite - 1680/6336, Lapis Lazuli - 4096/3746, Malachite - 5954/5026, Niccolite - 0512/1698, Obsidian - 6656/6308, Ochre - 1808/6720, Opal - 7394/7744, Quartz - 2768/1792, Ruby - 3746/2550, Topaz - 3077/1310, Trachyte - 4496/6913.

Az **Umbriel** szektorba jutottunk. Ha körbenézünk találunk két ECD-t (különi mind a kettőt) és még valaimit... Két oszlop tetején egy-egy kamera néz kelet illetve nyugat felé. Ha a **Titania** vagy a **Fomalhaut** szektorból jönnénk át az **Umbriel**-be, azonnal a látószögükbe kerülünk — és máris a dutyban találjuk magukat... Most viszont nem a látóterükben vagyunk, szóval kényelmesen leülhetjük az oszlopok tetejéről mindkettőt — máris nincs több gond velük, mi pedig folytathatjuk utunkat nyugat felé.

A **Fomalhaut** szektorban még két ECD van — pontosabban belépésünkötől fogva már csak egy: a továbbiak levő a soron következő áidozatunk. Ezután forduljunk déire és löjük ki a **Monoceros**-ban még meglévő ECD-t is, aztán haladjunk tovább dél felé. A **Light Side**-on is két ECD várja, hogy az enyészét útjára bocsássuk őket. Dolgunk végeztével menjünk vissza **Monoceros**-ba, majd azon keresztül **Fomalhaut**-ba és ott forduljunk nyugatra.

A **Procyon** szektorban vagyunk. Észak felé nézve rájöhettünk, hogy nem vagyunk teljesen egyedül: egy kóbor plexor várja, hogy hatásmutatót tartsunk rajta a lézérrel. Miután exitált, nézzünk körbe. A távolban egy épületet látunk (nem kell vele foglalkoznunk, az **Equator Tunnel** egyik kijárata), aztán... Nicsak, nicsak! Még egy kamera. Leselkedünk **Procyon**-ra? Duru egyet a kis kíváncsiságunk! ("Ald kíváncsi, az hamar megöregszik... vagy fiatalon meghal!" — **CoVboy**). Menjünk tovább nyugat felé a **Sirius**-ba. Itt is életben maradt még egy ECD — átmeneti állapot. Most fordítsunk hátat és menjünk vissza a **Procyon**-on keresztül **Fomalhaut**-ba, ahol már szintén csak egy ECD várja a jobblétre szenderülés nagyszerű pillanatát. Menjünk tovább észak felé a **Pollux**-ba és löjük szét az ECD-t, amit találunk (az összehenger 6%). Mivel idáig már mindenkinek biztosan sikerült átélnie egy **GAME OVER** nagyszerű pillanattal, valószínűleg nyilvánvaló, hogy hol van az utolsó ECD — ott áll a **Dark Side**-on, a **Zephyr** mellett. Hopp! — mondhatná minden laikus — mindjárt végel Szó sincs róla — az **Incentive**-stuff, most tartunk kb. a felénél. Aki idáig velünk játszott és eme felemelő bejelentés hallatán sem nyúlt ahhoz a bizonyos kapcsolóhoz ott oldalt, az menjen vissza a **Sirius** szektorba.

A szektor északi oldalán egy alacsonyabb épület található. Természetesen egy szokásos tömb is van az oldalán, amelyek mögött általában ajtó szokott rejtőzni. Löjünk bele. Nahát! Most nem mögötte van, hanem mellette — azaz már csak volt, mert nemcsakára el is tűnik. Közelségük meg egy lépésre az épületet úgy, hogy a kurzor kb. ott legyen, ahol az ajtó az imént megjelent, de a tömbnek egy darabja is meg a látóterében legyen. Kapcsoljunk át célkeresztre, löjünk bele a tömbbe, majd azonnal vissza kurzorra és előre. Így elegendő időnknek kell lennie ahhoz, hogy átjussunk az ajtón a **Callisto Store**-ba. (Ha elegendőnek ítéjük a pajzs és az üzemanyag szintjét, az épületnek ebbe a részébe nem szükséges bemennünk — másrészt nemcsakára megint lesz tankolási lehetőség).

Az épületben egy energiaszlop és egy ötszög a falon várja, hogy feltankoljunk belőük. A falon néhány mintát találunk — azonban nem fekete színűek, így csak dekorációs célokat szolgálnak. A berendezéshez tartozik továbbá egy teleport is (nem kristály!), amelyek működését a bevezetőben már ismertettük: ha beléövünk — abrakadabra és hipp-hopp! — az **Impetus** szektorban találjuk magunkat. Egyelőre azonban ne kíváncsokozunk oda, maradjunk inkább a közlekedés konvencionálisabb módszerénél — távozzunk az ajtón.

Amikor kilépünk, rögtön fordítsunk hátat, kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk fel — szétnézünk egy kicsit a tetőn. Az épület másik végében egy nyílást találunk a tetőn (még a játék elején, a **Ganymede Store**-ban nyitottuk ki azzal, hogy beléövünk a falon lévő ábrába). Szálljunk le a tetőn, kapcsoljuk ki a rakétát és ballagjunk oda hozzá úgy, hogy pontosan ráálljunk (ha túl nagy a lépésköz, akkor átlépjük). Ha jól csináltuk, akkor bepotyanunk a **Callisto Store** másik szobájába. Amint körbepillantunk, észrevehetjük, hogy itt az égvilágon semmi sincs. Nagyszerű, de akkor mire volt jó ez a csapóajtós játék? Kapcsoljuk be a rakétát és emelkedjünk vissza a nyíláson át a tetőre. Izé... azért mégiscsak kellene lenni valaminek odalent! Na ereszkedjünk csak vissza és nézzünk körbe még egyszer! \*\*\*\*\* (Cenzúrázval — **CoVboy**) Az egyik falon megjelent egy tömb. (Ez már a harmadik RETTENETESEN NAGY BUNKÓ-SÁG a játék készítőitől!). Löjünk bele és eltűnik (a negyedik teleportkristály megszerzéséhez volt szükségünk erre). Most már végleg távozzhatunk az épületből.

Forduljunk nyugat felé, haladjunk egy kicsit előre és ereszkedjünk le a földre. Szemben a falon látható az a bizonyos tömb, amelybe ha beléövünk egy időre eltűnik (a játék elején már szórakoztunk vele, a felette lévő kapcsolót is elforgattuk egyszer). Löjünk bele a felette lévő kapcsolóba megint. Hah... megmozdult a tömb. Akkor löjünk bele az ajtó lezáró tömbbe. Eltűnik egy időre — de addig mi sem tudunk semmit csinálni. Maradjunk tehát a kapcsolónál: tuezünk rá folyamatosan addig, amíg önmagától el nem kezd forogni — és az ajtó takaró tömb eltűnik. Menjünk át rajta és bejutunk a **Canopus Walkway**-re.

Első körbevizsgálódásokról úgy tűnik, mintha zsákutcába kerültünk volna. Sehol semmi, viszont ha felpillantunk, akkor látjuk, hogy a szoba nagyon magas. Túlsgáosan is — nem ártana megnézni mi van odafenn. Forduljunk szembe az ajtóval, kapcsoljuk be a rakétát és kezdjünk el emelkedni. Nemsokára beúszik a látóterbe egy jölsimert ábra: egy fekete ötszög, amiből a pajzsot tankolhatjuk fel. Fordítsunk hátat neki — aha, szóval mégsem zsákutca: egy folyosó vezet tovább. Haladjunk rajta keresztül. Útközben beletotunk egyrészt az egyes számú teleportkristályba, másrészt egy oszlopba, amelyből üzemanyagot tankolhatunk. A folyosó végén egy újabb fekete ötszög van a falon, amellyel tovább növelhető a pajzsunk szintje. (Ha a folyosón kikapcsoltuk volna a rakétát, akkor az oszloptól továbblépve kissé kellemetlen meglepetés ér volna minket: ez ugyanis pontosan olyan mély aknában végződik, mint a másik oldalon, ahol erre a folyosóra kerülünk — és lezuhannánk.) Ereszkedjünk le a földre. Lassan egy ajtó kerül a látóterbe, amelyen — a rakéta kikapcsolása után — átkerülünk a **Ganymede** szektorba.

Szemben rögtön egy plexor tűnik fel, de egyelőre nem az jelenti a közvetlen veszélyt ránk: ugyanis déli irányból sokkal közelebről leselkedik ránk egy másik. Mivel az olyan snassz, ha ezt is csak úgy leljük, most a megsemmisítésnek egy merőben új módszeréhez fogunk folyamodni: beledöngöljük a földbe. Az óvatlan plexor ugyanis egy kötbem alatt áll, amelyet csak egy oszlop tart. Valószínűleg nyilvánvaló az alkalmazandó eljárás: tuezünk az oszlopra, ami eltűnik és a tömb meg szépen rápattan a plexorra. A szektor nyugati oldalán emelkedő falon egy másik ajtó is látható, amelyen átjutathatunk az **Impetus** szektorba.

Körülbelül a szektor közepén egy épület található, amelynek — mint később kiderül — bejárata a másik irányba néznek. Kerüljük meg tehát az épületet. Ha lehet, akkor repülve közlekedjünk, mert a útban az épület felé, szektor közepén egy kis meglepetés található a hivatalos vendégeknek: észak-déli irányban ugyanis egy árok húzódik a szektoron keresztül, ami jelentősen csökkent a pajzsunk szintjét, ha keresztülhaladunk rajta. Az épületet megkerülve egy nyitott ajtó és egy szokásos tömb ölik a szemünkbe, amelyek mögött ajtókat szoktak leledzeni. Így van ez itt is, ha beléövünk a tömbbe, egy időre eltűnik és átjutathatunk a **Centauri Store**-ba. Ebbe a szobájába csak akkor szükséges bemennünk, ha nem tartjuk elegendőnek a pajzs vagy az üzemanyag szintjét — a szobában ugyanis két energiaszlop található valamint egy ábra a falon, amelyekkel a szokásos módon feltankolhatunk. Távozzunk a szobából. Az épület másik végében található bejárat egy olyan szobába vezet, ahol négy — szokásos módon működő — teleporter található: ha beléövünk valamelyikbe, eltérőportál minket egy másik szektorba. Az egyik ugyan a **Dark Side**-ra juttat bennünket, de onnan egy másodperc múlva vissza is kerülünk a szobába (ez csak a hagyományos fárlvezetés az **Incentive**-játékokban: ha valaki ezt észreveszi, biztos, hogy erre fogja keresni az átjutás kulcsát — pedig nem ez a teleporter az!). Ebbe a szobába tehát be sem kell mennünk, forduljunk inkább a keleti oldalon magasodó fal felé, amelyen egy fekete háromszög hívog minket. Ez egy átjáró a **Sirius** szektorba. Kapcsoljuk be a rakétát, emelkedjünk fel a háromszög magasságáig és haladjunk át rajta. A **Sirius**-ban szálljunk le a felszínre.

## Into the Eagle's Nest

Egy **RESET**-et követően írjuk be: **POKE 24651,234: POKE 24652,234: POKE 24653,234.**

Ahhoz, hogy a végtelen élet örömeit is élvezhük, elengedhetetlen egy **SYS 32784** utasítás kiadása.

Haladjunk tovább kelet felé a **Procyon-on** és a **Fomalhaut-on** keresztül az **Umbriel** szektorig. Kb. az **Umbriel** közepén egy lyuk található a földön – ezt már használtuk egyszer, itt jöttünk ki a föld alatti folyosóból, amikor a börtönbe juttattak bennünket a kamerák. Most visszamegyünk egy kicsit: pottyanjunk le a lyukon keresztül az **Equator Tunnel-be**. Forduljunk nyugat felé és kezdjük meg a felfedező utunkat. **Első szoba** – igen, itt jöttünk ki a cellából. **Második szoba** – semmi. **Harmadik szoba** – egy ajtó jobbra, egy ajtó balra. Hm. **"Tarts Nyugtnak"** – mondja egy régi Jack London-novella címe és lehet, hogy igaz van. Ne foglalkozunk tehát a két ajtóval, menjünk tovább a folyosón. **Negyedik szoba** – semmi. **Ötödik szoba** – semmi... azaz csak MAJDNEM semmi. Eisebb szeműek valószínűleg már észrevették, hogy valami nincs rendjén itt: a mennyezetén ugyanis nem két lámpa lóg, mint az alagút többi szobájában, hanem három! A középsőnek mintha más is lenne a színe... Iőjünk bele egy párszor a drótbá, amelyen lóg. Lőn csoda: egy kicsit megnőtt a csillár. Most már pont úgy fest, mint egy négyes számú teleportkristály (milyen jó, hogy még egyszer visszamentünk a **Callisto Store** második szobájába, hogy megtaláljuk azt a bizonyos szételővésre váró kőtombot!). Emelkedjünk fel és repüljünk neki a felvételéhez, aztán érezkedjünk vissza a talajra és menjünk tovább nyugat felé. Itt a folyosó közepén, a plafonon egy lyukat találunk, amelyen keresztülrepelve kijuthatunk az **Oberon** szektorba. Forduljunk nyugat felé (máskéé úgysem tudunk menni) és menjünk el egészen a **Sirius** szektorig, majd ott forduljunk észak felé.

A **Psyche-be** jutottunk. A szemben lévő falon egy ábra látható valamilyen egy nagy ajtó, amelyhez egy árok is vezet. Sajnos nem tudunk odamenni, mert szektor közepén húzóó energiásáv nem enged bennünket. Majd valami más módszerhez folymodunk – nevezetesen a telepodhoz. A szektor bal oldalán egy bódé látható, amelynek ajtaján keresztül a **Cruz Telepod**-ba kerülünk. A szoba közepén egy órdógi szerkezet található, amelynek párkányán ott sorakoznak eddig összegyűjtött teleportkristályaink (egy hely még szabad). A kristályokba belelőve tudunk bekerülni az energiásávval védett szektorok északi részébe. Ez már a nagyszerű végjátékhöz szükséges: a **Thethys**, **Psyche**, **Pollux** és **Nereid** szektorok északi oldalát lezáró falakon egy-egy ábra virít. Ezek ugyan meglehetősen szörnyő krikz-krakszoknak néznek ki, de ha pontosan szemből nézzük őket, akkor egy kis fantáziával rájöhetünk, hogy mindegyik egy betű (aki látta a játék reklámját valahol, az gyorsan felismerheti a jellegzetes karaktereket), meghozzá egy D (**Thethys**), egy A (**Psyche**), egy R (**Pollux**) és egy K (**Nereid**). Bizonyára nagy nehézséget okoz mindenkinek összeolvasni a betűket, így tehát itokban tartjuk, hogy milyen szó is jön ki belőlük (a helyes megfejtés beküldő között egy Soplanaa márkájú cigarettacsikket sorsolunk ki). Igen ám, de mire jők ezek a betűk és hol van a harmadik teleportkristály? Mindjárt kiderül...

Lőjünk bele a bal oldali kristályba és menjünk ki az ajtón. A **Thethys** északi részében jövünk ki. Szemben egy plexor leselkedik az árkádok alatt, de nem veszélyes ránk. Forduljunk nyugat felé, hogy megpillantsuk a hármas számú teleportkristályt. Menjünk neki, majd kapcsoljuk be a rakétát, emelkedjünk fel és repüljünk neki a falon lévő mintának (azaz D betűnek). Érezkedjünk vissza a földre és menjünk vissza a telepodba. A szerkezet párkányán már megjelent az imént felvett teleportkristály – teljes a gyűjtemény. Lőjünk is bele rögtön új szerzeményünkbe (azaz jobbról a másodikba) és menjünk ki az ajtón. A **Pollux**-ban vagyunk, ahol ismét bekapcsoljuk a rakétát, nekirepülünk a falon lévő R betűnek. Érezkedjünk le, majd vissza a telepodba és lőjük meg jobbról az első kristályt. Az ajtón kilépve a **Nereid** szektorba jutunk, itt lőjük ki azt az ECD-t, ami a fal mögött volt eldugva (az alatta lévő oszlopból egyébként feltankolhatjuk az üzemanyagot, ha szükséges). Kapcsoljuk be a rakétát és repüljünk neki a falon lévő K betűnek, majd vissza a földre és a telepodba. Lőjük meg balról a második kristályt és az ajtón kilépve a **Psyche** északi részébe jutunk. Emelkedjünk fel a falon lévő A betűhöz, majd miután nekimentünk, vissza a földre. Hoppi! A nagy ajtó feltarult: szabad az út a **Dark Side**-ra. Hát akkor talán menjünk keresztül rajta.

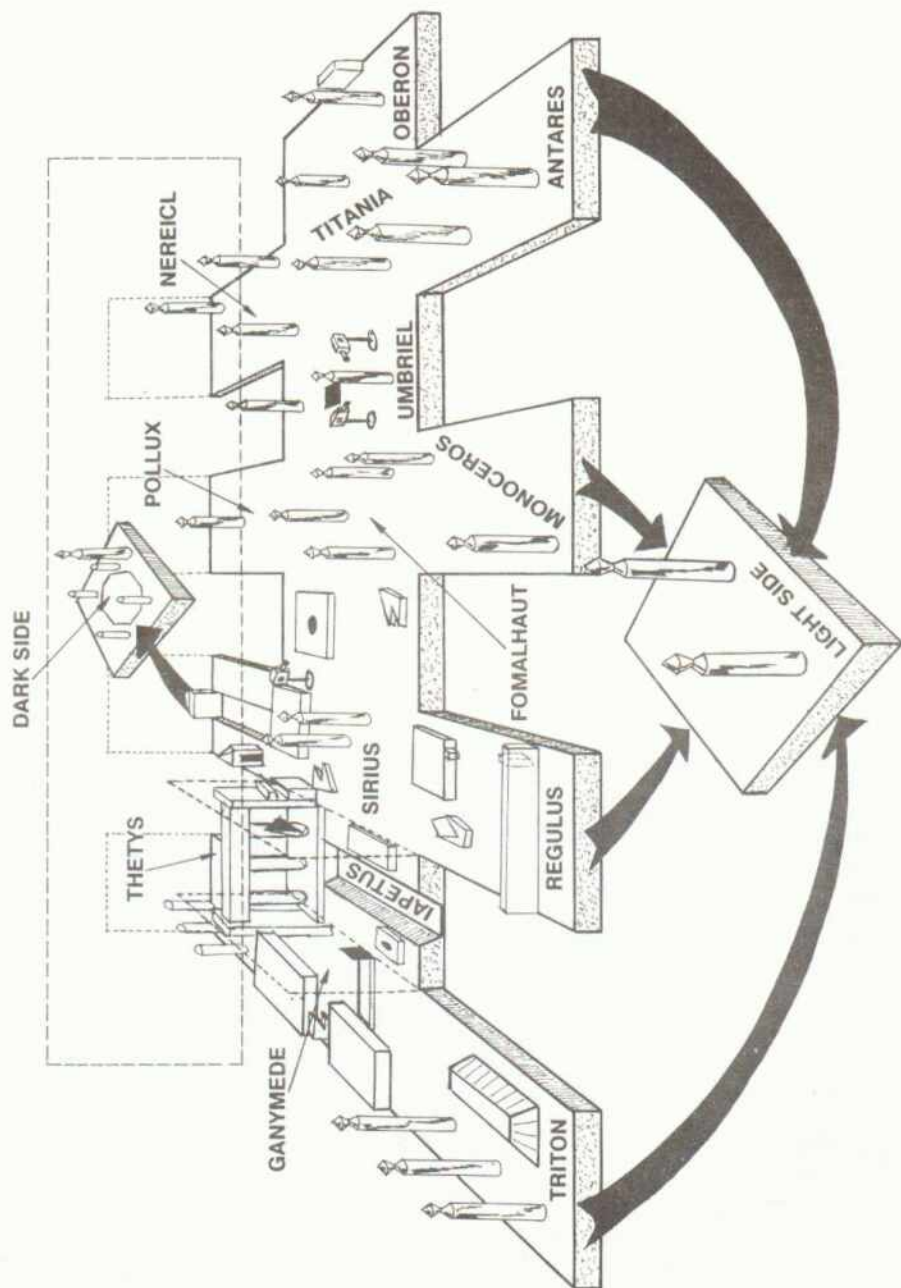
Az itt elvégzendő roppant bonyolultságú feladatot már a vállalkozó játékosokra bízunk. Gratulálunk – sikerült egy óra alatt végigjártszani, amivel valaki 3 hónapot szenvedett...

Az Amiga-verzióról annyit, hogy az **Incentive**-programokat 16 bites gépekre forgalmazó **Microstatus** a tavasszal jelentette meg. Az alapvető különbség a C-64-verziótól az, hogy itt kikuszobítotték az eredeti változatnál a teljesen 3D megjelenítésből adódó lassúságot, csökkentek valamelyest a zenén (ez egyébként 64-en is nagyszerű volt) és más a képernyőn található műszerek elrendezése. A feladat egyébként ugyanaz.

## CARTRIDGE POKE-ok

C64

- 5th Gear: POKE 15171,173 (örökélet), POKE 7134,173 (végtelen rakéta)
- 1943: POKE 34864,189 (örökélet)
- Action Biker: POKE 59626,189 (örökélet)
- Afterburner: POKE 4969,173: POKE 6754,173 (örökélet)
- Arkanoid: POKE 2564,189 (örökélet)
- Barbarian: POKE 36544,165: POKE 34612,181: POKE 65530,181 (örökélet)
- Barbarian 2: POKE 35441,165: POKE 37742,165 (örökélet)
- Batty: POKE 2828,189 (örökélet)
- Bedlam: POKE 30037,0: POKE 39710,0 (örökélet)
- Bionic Commando: POKE 7518,165: POKE 7505,230: POKE 36621,181 (örökélet)
- Black Lamp: POKE 5076,165 (örökélet)
- Bruce Lee: POKE 5686,128: POKE 5672,128 (örökélet)
- Bubble Bobble: POKE 1240,189 (örökélet)
- Cauldron 2: POKE 33012,165: POKE 60983,165 (örökélet)
- Chameleon: POKE 3184,173 (örökélet)
- Cobra Force: POKE 43096,173 (végtelen rakéta): POKE 43288,173: POKE 43030,173 (végtelen pajzs)
- Crazy Cars: POKE 7795,173 (örökélet)
- Cyberoid: POKE 28870,165 (örökélet)
- Dark Fusion: POKE 2798,165 (örökélet)
- Death Wish 3: POKE 21086,189: POKE 21753,189 (örökélet)
- Delta: POKE 15834,173 (örökélet)
- Denaris: POKE 13820,173: POKE 13924,173 (örökélet)
- Dominator: POKE 2215,234 (örökélet), POKE 4499,2 (extra sebesség)
- Draconus: POKE 9926,173 (örökélet)



## GARFIELD – WINTER'S TAIL • The Edge

Ismét itt van mindannyiunk kedvence, a lusta és kövér macska – **Garfield**. A **Jim Davis** által megalkotott világhírű kabalafigura már nemcsak rajzfilmekben és képregényekben okoz kellemes perceket rajongóinak: a **WINTER'S TAIL** már a második számítógépes Garfield-feldolgozás a **BIG FAT HAIRY DEAL** után. A történet szerint Garfield szokásos pozíciójában tartózkodik: éppen elnyúlva horgyog. A nagy szuszogás közepette egy csodálatos álmot lát: Svájcban jár és egy műlesikló pálya tetejéről pillantgat valami esőség után, amikor egy épületet pillant meg a lejtő aljában. Csak nem...?! DE IGEN!!! Egy igazi csokoládégyár!!! Hohohoho...

Itt lépünk be a játékba, amely három szintből áll. Az első pályán az alpesi műlesiklás nevű sportágban kell tündökölnünk: le kell szelünk a hegyoldalon, ügyesen kikerülgetve a fákat, bokrokat és sziklákat (sőt, ugratók is lesznek). Természetesen nem hiányozhat mellőlünk **Odie**, a hülye kutya sem, aki szegény Garfieldet még álmában sem hagyja békén (ő viszont a lesiklásnak egy érdekesebb módját választotta...). Ha nem sikerül egy akadályt elkerülnünk, Garfield energiát vesz: ezt a képernyő jobb alsó sarkában lévő Garfield-arc jelzi. Kezdetben még vigyorog, de minden egyes balesetnél egyre szomorúbb arcot ölt. Az energia pótlása valószínűleg nyilvánvaló torok macskánk esetében: enni kell. Ez a lesiklopálya mellett állandóan turisták kezében lévő kaják ellópasával lehetséges. A lesiklopálya utolsó ugratójára ráfutva macskánk a levegőbe emelkedik és néhány fán átrepülve a csokigyár tetején landol.

Egy bonus-pálya következik, majd a csokigyárba kerülünk, ahol a csokijótásokat gyártó gépeket kell beindítanunk, és a csokikeveréket alkotó masszát – a csöveken keresztül – a megfelelő gépbe kell csurgatnunk. A szerencsétlen **Odie** természetesen állandóan korúliótunk csetlik-botlik, de az első részben már megismert módszerrel (jól fenékbéllentve) egy ideig aránytalanul gyorsan lehet megmozdítani.

Az utolsó szinten újabb téli sportnak hódolunk, nevezetesen a korcsolyázásnak. Ez egy jégborította tavon történik, ahol az éhes Garfield egy csokoládésirkét (?) üldöz. A csirke – minő csoda – csokoládényomokat hagy maga után, ami segíti macskánkat az üldözésben – valamint a nyomok izletes tálalékul is szolgálhatnak.

Hát bizony, ez a Garfield-játék is rettenetesen nagy marhaság! Maga a játék ugyan nem valami fényes, de a fenomenális grafika és a humor bizonyára kárpótol mindenkit. C-64 verzióval kapcsolatban elmondandó, hogy ugyan az Amiga-verzióval együtt hirdették meg a piacra dobását, de azóta semmi hírt nem kaptunk felőle: nem láttuk, nem hallottuk róla, nem érkezett meg. Így tehát nincs más hátra: várunk türelmesen...

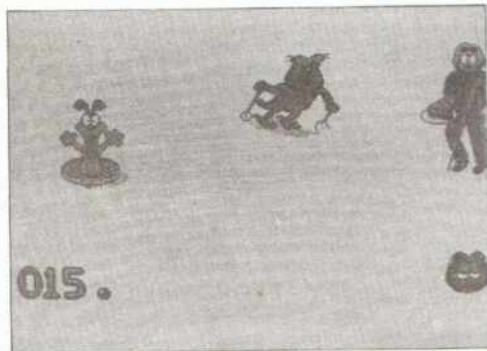
## BEACH VOLLEY • Ocean

A CoV 3-ban, a **RODEO GAMES** ismertetőnél már említettük, hogy a sport- illetve egyéb játékszimulációknál mostanában megfigyelhető az a tendencia, hogy a játékot minél több humoros effektussal igyekezzenek színesíteni. Ez a tágabb lehetőségek miatt meg fokozottabban jelentkezik a 16 bites gépek esetében, amire kiváló példa a **BEACH VOLLEY**. Az **Ocean**-tól egyébként – a **ROBOCOP**, **BATMAN** és társai által képviselt arcade/adventure özőnben – igazi ritkaságnak számít egy sportszimuláció.

Két angol fiatalember útra kel, hogy megküzdjön a világ legjobb röplabdaduóival. Az első összecsapásra Londonban kerül sor, de később – ha győzünk – további országokba is utazhatunk (USA, Szovjetunió, Egyiptom, stb.). Egy összecsapás megnyerése után mindig egy intró láthatunk, amelyben hőseink az új meccs helyére érkeznek. Mindegyik helyszín más, az országra jellemző háttér előtt látható és az egymás után következő ellenfelek egyre keményebbek lesznek.

A játék a normál röplabda szabályai szerint zajlik: mindig a szerző csapat szerzhethet pontot azzal, ha a labda az ellenfél területén földet ér. Ha a labda a szerzői csapat területén pottyan a földre, akkor a másik csapathoz kerül a szerválás és a pontszerzés joga. A labdát kétszer lehet érinteni, mielőtt visszaütnék az ellenfél területére. Egy meccs megnyeréséhez 7 pontot szükséges elérnünk, de mivel – a sok szervácseré miatt – ennek elérése akár egy óráig is eltarthat, a játékban időlimit van egy-egy mérkőzésre.

Nagyon jó minőségű sportszimuláció jónéhány humoros részlettel. Digitalizált beszéd, egy kis rock and roll-zene, precízen kimunkált animáció – igazi csemege a sportszimulációk kedvelőinek. Az **Ocean** egy reklámja szerint a C-64-verzió is fejlesztés alatt van, a megjelenése tavasszal várható.



A lesiklopálya utolsó ugratójára ráfutva macskánk a levegőbe emelkedik és néhány fán átrepülve a csokigyár tetején landol.

Egy bonus-pálya következik, majd a csokigyárba kerülünk, ahol a csokijótásokat gyártó gépeket kell beindítanunk, és a csokikeveréket alkotó masszát – a csöveken keresztül – a megfelelő gépbe kell csurgatnunk. A szerencsétlen **Odie** természetesen állandóan korúliótunk csetlik-botlik, de az első részben már megismert módszerrel (jól fenékbéllentve) egy ideig aránytalanul gyorsan lehet megmozdítani.

Az utolsó szinten újabb téli sportnak hódolunk, nevezetesen a korcsolyázásnak. Ez egy jégborította tavon történik, ahol az éhes Garfield egy csokoládésirkét (?) üldöz. A csirke – minő csoda – csokoládényomokat hagy maga után, ami segíti macskánkat az üldözésben – valamint a nyomok izletes tálalékul is szolgálhatnak.



## Empire Strikes Back

Amiga

A címképernyő megjelenése után nyomjuk le a **HELP** billentyűt, majd ennek nyomvatartása mellett gépeljük be: **XIFARGROTKEV** (milyen érdekes, mintha a **Vektor Grafex** betűi derengenek belőle). Ezután a játékban ha lenyomjuk az **L**, **C** vagy **D** billentyűket, úgy **Luke**, **C3PO** vagy **Darth Vader** fog megjelenni.

## NORTH AND SOUTH • Infogrames

Az eddigi termékek színvonalán alapján csak a jó középszerűség bélyegével jellemezhető **Infogrames** software-ház kezd felőni a legnagyobbakhoz: mostanában egész kellemes dolgokat produkál (pl. **KULT**). Itt van például egyik legfrissebb programjuk a **NORTH AND SOUTH**, ami egy hamisítatlan stratégiai program — nagyon igényesen kivitelvezve. Már a nevéből is kiderül ("Észak és Dél"), hogy a történet az észak-amerikai polgárháború (1861-65) időszakában játszódik, amikor 13 déli állam kilépett az Egyesült Államokból, saját elnököt választott és létrehozta saját Konföderációját — ez elkerülhetetlenül háborúhoz vezetett az Unióban maradt többi állammal szemben. A játékban — híven a történelmhez — két egyenruhában harcolnak az északi Unió, szürkében pedig a déli Konföderáció katonái.

Az első dolgunk, hogy kiválasszuk azt az időpontot, amikor a játék kezdődni fog (1861—1864). Az időpont választásán diktálja a két fél kiinduló stratégiai helyzetét (a polgárháború első három évében a déliek voltak jobb helyzetben, de a háború vége felé az Unió fokozatosan felülkerekedett rajtuk). Ezután egy rangot kell választanunk magunknak (**CORPORAL**: kápiár, tizedes; **SERGEANT**: őrmester; **CAPTAIN**: százados), ami tulajdonképpen a nehézségi fokozat beállításának felel meg.

A játék a klasszikus stratégiai programok alapelveire épül: el kell foglalnunk az ellenfél földjeit, hogy több pénzbevételünk legyen, amelyen új hadsereget állíthatunk fel (a **DEFENDER OF THE CROWN** vagy **JOAN OF ARC**). Ha a kurzort egy sereghez mozgatjuk, megjelenik egy információs kártya, amelyről leolvashatjuk, hogy az egységben hány gyalogos és lovas katonája, illetve ágyú van. Ha egy saját egységünkkel megnyomjuk a 'tűz' gombot, villogni kezdenek azok az államok, ahová a sereg átvonulhat (ugye ismerős?).

A pénzünk begyűjtéséhez az szükséges, hogy a mi fenntartóságunk alatt legyen legalább két vasútállomás, ahová a vonat befuthat. Az újabb vasúti csomópont elfoglalásával növelhetjük a pénzünket (és csökkenthetjük az ellenfelet). Egy állomás elfoglalásához vigyűr rá az egyik egységünket. Ha az állomást az ellenség már megszállta, akkor egy kis arcade következik, amelyben el kell foglalnunk a vasútállomást őrző erődöt.

A pénzszerzés másik módja a vonatrablás, ami akkor történhet, ha egy egységünket egy olyan pontra állítjuk, amelyen az ellenség vonata át fog haladni. Ez megint egy arcade-rész, ahol emberkénkkel felugrunk a kocsi és előreszaladunk (a lyukakat természetesen át kell ugranunk, az ellenséges katonákat pedig ki kell kerülnünk). A rabolt pénz általában elegendő egy új csapat felállítására. Hasonló eredményeket érhetünk el, ha elfoglaljuk Virginia állam kiktőjét (ez volt a Konföderációs államok legnagyobb kereskedelmi kiktője).

Ha két ellenséges egység egymásba ütközik, akkor harc alakul ki közöttük. A harcot végig személyesen irányíthatjuk az egyes csapatrészek mozgatásával, de ezt az arcade-részt ki is kapcsolhatjuk — ilyenkor a program automatikusan játézza helyettünk a csatát. Egyébként a legjobb az ágyúinkkal alaposan megintítani az ellenfél sorait, majd a túléltetőket egy lovasrohammal elsöpörni.

Bár a **NORTH AND SOUTH**-ról messziről sőt, hogy a **D.O.C.** és a **JOAN OF ARC** klónja (ha úgy jobban tetszik: az ötlet lekoppintása), mégis nagyon élvezetes és szórakoztató játékot ígér mindenkinek — nemcsak a hagyományos stratégiák kedvelőinek.

## VOYAGER • Ocean

1977-ben nagy port vert fel a hír a világon, hogy a **NASA** (az USA űrhajózási hivatala) egy különleges űrszonda indított útnak: a **Voyager II**-t. Az űrszonda feladata, hogy a Naprendszeret elhagyva hirt (és egyben "meghívást") vigyen a Galaktika távoli részeiben feltételezett értelmes élőlényeknek az emberiség létezéséről...

Az első értelmes faj, amely a **Voyager II**-t észlelte, a **Roxis** bolygó népe volt. Pechünkre ez éppen egy harc, imperialista civilizáció volt, akik ugyan a "meghívást" nem fogadták el — vagyis nem pontosan úgy, ahogy azt a Földön gondolták. A roxisok azonnal elhatározták, hogy a kis bolygót az uralmuk alá hajtják, de nem a közvetlen támadást választották: először a Szaturnusz 10 holdját szállták meg és onnan leselkedtek az arra járó földi hajókra. Persze ténykedésükre hamar fény derült és a Föld a legkiválóbb vadászpi-lótáját küldte oda, hogy felvegye ellenük a harcot...

A **STARGLIDER**-hez és az **ELITE**-hez hasonló 3D vektorgrafikával megalkotott program alapjától valószínűleg egy réges-régi játékprogram szolgáit, nevezetesen a **BATTLE ZONE** — mindenesetre játék közben állandóan de jó érzésünk van vele kapcsolatban.

A játék kivitelzése minden tekintetben első osztályú — de az egész túl egyszerű: a cél természetesen minden ellenséges egység elpusztítása, a plusz üzemenyagot illetve a plusz fegyvereket (kamera, radar irányítású rakéta, atombomba) tároló egységek megszerzése (elhagyott Roxis utánpótlást is felhasználhatunk). Találhatunk ezenkívül még egy nagy léptékű térképet az aktuális holdról, információkat az ellenséges egységek felszereléséről és erejéről.

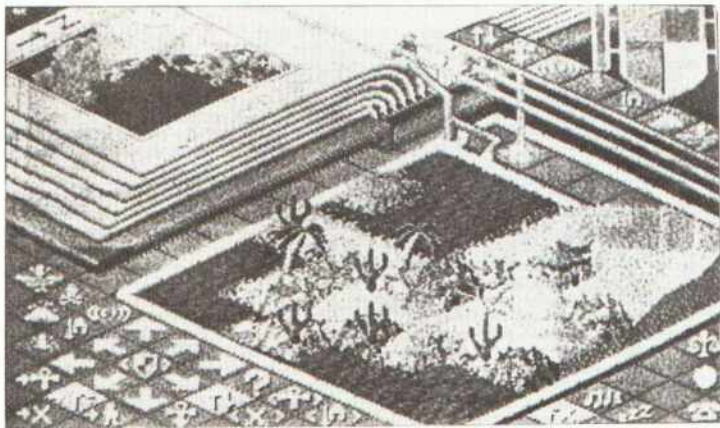
A játék szép — de egyébként tök üres: nem más, mint egy színes, fillezett vektorgrafikával kivitelzett **BATTLE ZONE** az Amiga képességeihez képest módosítva. Csak egy újabb csepp az **Ocean**-játéköceánban.

## Falcon

Ez a játék is rendelkezik azon érdekes tulajdonsággal, hogy egy **CHEAT**-et építettek bele. A játék közben nyomjuk le a 'CONTROL' és az 'X' billentyűket. Ekkor 500 extra ágyúgolyót kapunk ajándékba, hogy ellenségeinket elpusztítsuk.



Az Electronic Arts POPULOUS című játékához valószínűleg elég lesz bevezetőnek annyi, hogy – az 1.75 (+CoVboy), valamint népes ismerettségű körök egybehangzó véleménye szerint – a különböző 8 és 16 bites gépekben ezidáig megjelent ÖSSZES játékprogram közül ez az abszolút Nr. 1. A legeredetibb ötlet – a legnagyobb megvalósítás: tökéletes grafikai kivitelezés, egyszerű kezelés, a játék hangulatahoz csodálatosan illeszkedő "zene". A játék a JÓ és a Rossz évezredes harcán alapul, az előttünk álló feladatban teljesülhet mindenki titkos vágya: Isten szerepét játszhatjuk el (vagy – tetszés szerint – az Ördögét). Leginkább talán a stratégiai játékok kategóriájába tudnánk beilleszteni, bár legszívesebben egy külön kategóriát kreálnánk neki, amelyben csak egyetlen program van – a POPULOUS.



"Tanuló" időszakában a gép is egyszerű ellenfélnek bizonyul, de profi játékosok két összekötött Amigával egymás ellen is játszhatnak. Itt meg kell állnunk egy percre: azt mondtuk, hogy a gép egyszerű ellenfél – de ehhez egy normális módon feltöltött játékkal kell rendelkezünk! A QUARTEX-fele változat (már megint?! – CoVboy) ugyanis szinte teljesen játszhatatlan, mivel a program villámgyorsan elérendő erőt gyűjt egy Armageddon-hoz (majd később kiderül, hogy mi az) és így biztos vesztesre vagyunk ítélve. Aki olyan verzióval rendelkezik, ami egy olyan fekete képernyővel jelentkezik be, amelyre hullámozva egy Quartex-nek szóló, kissé mosdatlan üzenet küszik be, az elégedett lehet – biztosan jó verzióval rendelkezik (más tőréhez – persze Quartex kivételével – addig még nem volt szerencsénk).

A játékból két népcsoport küzdelme zajlik egy képzeletbeli földön: harc a területek lakhatóság tétele, a népféleség melőbbi letelepítése érdekében. Előbb-utóbb csak a planéta a két népek és ezek a célok már csak a másik rovására, annak a teljes kiirtásával valósíthatóak meg. A játék célja tehát a végző győzelem kivívása a másik népen.

Mindkét nép egy-egy istent imád (az egyik szerepét játszuk mi), aki építésre alkalmas földet teremt nekik, harcba küldi őket, megvédelmezi a másik isten kitolásaitól őket – és nem utolsósorban borsot tor a másik nép orra alá. Az istenek nyolcfajta varázslatot alkalmazhatnak, de csak akkor, ha rendelkezésükre áll a varázslathoz szükséges isteni erő (a továbbiakban ezt **mannának** fogjuk nevezni – hitelen nem jutott eszünkbe jobb szó rá). A manna mértéke és növekedése attól függ, hogy milyen sok követője van az istennek (azaz a növeléséhez előbb minél több várost kell építtetnünk a népünkkel, amelyeket gyorsan be kell népesítenünk velük) és mennyire biznak benne (ha például a konkurrens lovagot küld ellenünk, amely módszeresen elkezd kiirtani az útjába akadót településeket lakosságát, akkor eléggé megcsappanhat). Az elmondottakból kiderül, hogy előfordulhat az is, hogy az ellenfél semmis ténykedéséből kifolyólag híveink hipp-hopp ateistákká válnak, és a manna negatív tartományba zuhan: ilyenkor nem tehetünk semmit, kénytelenek vagyunk várni. Ugyancsak csökkenhet a manna, ha valamilyen varázslatot alkalmazunk – a csökkenés annak a függvénye, hogy a varázslat használatok mennyi mannaért volt:

- ha mondjuk vulkán építésére volt elegendő, de csak földrengést csináltunk (ehhez jóval kevesebb manna-ra van szükség), akkor a csökkenés szinte a nullával egyenlő;
- ha ugyanekkor vulkánt építenénk, akkor a manna nagy mértékben csökkenne.

Természetesen a mannavesztésig elég gyorsan visszanyerhető, ha csak nincs folyamatban valamilyen kitolás a népünk ellen. Mindenestre egy varázslatot csak akkor alkalmazunk, ha a manna mértékét mutató nyíl már túlhaladt a varázslatot jelező ikonok legaiább a felén. Varázslatokkal kapcsolatban még annyit megjegyzendő, hogy az egyes pályákon néhány közülük nem alkalmazható: a leltított varázslatokat egy menüben láthatjuk, ahol a YES és NO oszlopokban lévő inverz négyzetek mutatják, hogy az adott varázslat alkalmazható-e, vagy sem. Figyelem, ami az egyik felén le van tiltva, az a másikán még lehetséges lehet! A varázslatokkal később részletesebben foglalkozunk.

A címképernyő bejelentkezés után a jobb alsó sarokban lévő feliratok segítségével kiválaszthatjuk, hogy megkezdjük-e a hódítást, vagy egyelőre csak gyakorolni akarunk. Ha nem választunk semmit és várunk, egy idő után a játék demo-ja jelentkezik be. Ezt egyébként érdemes megnézni, különösen a kezdő játékosoknak: a kék (ő a JÓ) és a piros (ő a Rossz) ruhás emberkék éppen építkeznek (a kezdők itt sorban egymás után megszeméltetik a településfajtaikat, nagyság szerinti sorrendben), majd miután elérték a legnagyobb települést (négytornyú vár), vért öltenek és az orjongo nezőközönség karéjában egymásnak esznek (jellemző, hogy a Rossz győz...).

Mielőtt fejst ugranánk magába a játékba, nem árt még néhány dolgot tisztázni a játékban szereplő emberkéikkel kapcsolatban. Ezekből a játékból négyfélelvel találkozhatunk: normál emberke, pap, vezér és lovag. A lovagról később szó lesz az öt generáló varázslatnál, a többieknél az alábbiakat kell tudnunk:

**Normál emberke:** egy sétáló emberke soha nem csak egy embert jelent, hanem egy populációt (azaz embercsoportot), amelynek népességével nem lehetünk tisztában mindaddig, amíg le nem települ – lehet egy településről elvándorolt fölös népszoportot, de lehet egy teljes nagyváros lakossága is, ami az ellenfél valamilyen huncutsága folytán (pl. vulkán) elvesztette városát és földönfutóvá vált. A sétáló emberkék **MINDIG minél előbb le akarunk telepedni** (kivéve, ha a "Gyülekező a keresztneél!" parancs az érvényes vagy Armageddon van). Az emberkék vándorlási szándéka véges, ha nem talál egyhamar alkalmas helyet, előbb idegesen elkezd topogni a lábával, majd egy idő után felhagy a kereséssel és eltűnik (ilyenkor ezt a populációt elvittettük). Települést csak **vízintézes talajon** tud az emberke létrehozni – itt van szükség a mi isteni tevékenységünkre, amelyel földet építünk/dombokat bontunk le nekik. Egy sétáló emberke **mindig akorra települést hoz létre**, amikorőrára elegendő a hely azon a vízintézes részen, amelyet megtalált (tehát ha elég hely van, akkor rögtön négytornyú várat épít – helyes, éppen erre kell törekednünk!). Ha Ősteni Fenségünk nem elégedett a település helyzetével, mert mondjuk a bolond emberke a "Világ végére" (azaz a térkép legészleire) építkezett egy kisebb települést,

ahol már nem tud nagyobbá létrehozni, akkor ki is rúghatjuk a populációt erről a helyről (építsünk vagy bontsunk a település alatt egyet), hogy továbbvándorolva kedvezőbb helyet találjanak, ahol a legnagyobb várost hozhatják létre. A városokkal kapcsolatban megjegyzendő, hogy kettlen nem használhatjuk ugyanazt a földdarabot (a települések által használt földdarabok színe kicsit világosabb a felszín többi részének színénél) – ennek megfelelően, ha pl. egy bástyanak elegendő helye van ahhoz, hogy négytornyú vár legyen belőle, de az ehhez szükséges területen egy másik település is áll (ami nem négytornyú!), akkor annak a településnek a populációját kirúgja és azok mehetnek arrébb. Ez kicsit érdekesen hangzik így leírva – a játék közben azonban világos lesz, miről van szó. A normál emberek mozgásával kapcsolatban még megjegyzendő, hogy hegyről általában mindig lefelé mennek (kivéve ha nagyon közel van letelepedésre alkalmas hely) és a nagyobb természeti akadályok elterítik őket útjukból.

**Pap:** onnan ismerhető fel, hogy ő hordozza a vallási szimbólumot (a Jóknaál a kereszt, a Rosszaknál a bikafej). Kulcsfontosságú figura: ha "Gyülekező a keresztnél" parancs az érvényes, akkor a kereszt körül körkörös és ő gyűjti össze a máskéül emberek egy nagy populációba (Armageddonnál ez automatikusan történik, menet közben), mert ő lesz a vezér. Ez a gyűjtögetés sok mindenre használható: hadsereg szervezésére, a máskéül emberek egy bizonyos helyre történő átcsoportosítására, stb. A játék kezdetén papunkra plusz feladat is hárul: egyelőre ő az első számú "településgyártó" kisparosunk, azaz ő kezd el máskéülni, hogy újabb településeket hozzon létre. Hajlamos viszont a letelepedésre: ilyenkor kiakasztja a házára a keresztet (ha nagyvárakat épített, akkor a várudvarra vagy a város mellé rak egy nagy keresztet) és nem megy tovább. Természetesen ne hagyjuk őket a kuckójában heverészni, hanem rúgjuk ki onnan – a települése MELLEÉ tegyünk egy földdarabot. Ezt az eredményezi, hogy a település összemegegy egy kicsit kisebbre (mivel nincs elég vizszintes hely a számára), s az általában elegendő ahhoz, hogy túlnépesedés legyen benne és a pap útrakeljen a néptelenségig újabb települést csinálni. Miután ez megtörtént, elvehetjük a település mellé tett földdarabot (az megnő eredeti nagyságára), mert a pap már úgyis úton van – őé, egy településből csináltunk kettőt. Az iménti terjeszkedési recept egyébként az egész játék folyamán is alkalmazható, a pappal kapcsolatban csak azért mondtuk el, mert kezdetben ő vezeti a néptelenséget.

A pap városra mellé kitett kereszt a későbbiekben áthelyezhető a térkép egy másik pontjára is, de ehhez az kell, hogy legyen a közelében egy sétáló emberke, aki odamegy a nagy kereszthez és azt elviszi. Ilyankor ő lesz az új pap (ugyanígy történik a "Gyülekező a keresztnél" parancs kiadásakor is: az lesz a pap, aki először ér a kereszthez és azt felveszi).

A pap – funkciójából adódóan – megkülnöbözött figyelmet élvez a konkurenciánál is: ha lovag érkezik, akkor az az ellenség vallási szimbóluma (illetve az azt hordozó pap) felé igyekezik, sőt az egyéb huncutságok (vulkán, mocsár, stb.) elsődleges célpontja is a keresztünk és környéke.

**Vezér:** átmeneti "rang", információs célokra használhatjuk. A játék elején nincs vezér, szóval azt ki kell előbb jelölnünk – egy pajzsot kell neki adnunk. A jelenlegi vezér populációjáról mutatja az információkat a játékban a jobb felső sarkokban lévő pajzs (a rajta lévő jelekről ld. később). A pajzsot adhatjuk sétáló emberke kezébe is vagy ráakaszthatjuk egy városra is. Mindkettő arra jó, hogy megtudjuk egy adott populáció nagyságát, gyűjlesztet, stb. Természetesen újabb vezéreket is kijelölhetünk a pajzs átpakolásával. Vezér lesz a papból is, ha "Gyülekező a keresztnél" parancs van kiadva vagy Armageddon van.

Az említettekén kívül még van egy plusz szereplő is, amelyet egyik fél sem irányít. Ő a "Zöldek Pártja" helyi képviselője, ugyanis egy repülőszőnyegen közeledik a légtérben és különféle növényzeteket szokott telepíteni. Egyébként nagyon ritkán találkozhatunk vele. Először azt hittük, csak jópofaságnak van a játékban – aztán észrevettük, hogy hegyről emberként belesétált az általa telepített élőszőnyegbe és szórón-szállán eltűnt benne...

A játékok kétféleképpen játszhatjuk: normál üzemmódban, amikor mindig csak egyenazt a pályán (azaz "világban") játszhatunk (ez gyakorlásra jó) vagy hódítás üzemmódban (CONQUEST), amikor – a jelenlegi élt győzelem esetén – mindig egy új világot kell meghódítanunk. A játékban 999 (1) világot van, természetesen mindegyik más telepítéssel, más jellemzőkkel, más leittott varázslatokkal rendelkezik (szóval elszórakozhatunk vele egy darabig – CoVboj). Az első világ mindig a GENESIS. Az egyes vilákokat természetesen külön is kérhetjük betöltésre – persze csak akkor, ha tudjuk a nevét, egyébként NO SUCH LAND üzenetet kapunk és maradunk a mostani pályán. Mivelhogy – az elsőtől kezdve – teljesen értelmetlen nevük van (pl. SCOQUEMET, EOAZORD, HAMEAME, stb.), ehhez ugye az szükséges, hogy előbb járjunk rajtuk...

Egy új világ betöltése után a képernyőn megjelenik egy tábla, amelyről a világ nevét (WORLD TO CONQUER), számát (BATTLE NUMBER). A világ jellemzőinél az egyes feliratok jelentése a következő:

**WORLD LANDSCAPE:** a föld felszínének anyaga. Tulajdonképpen semmi köze a játék sikeres teljesítéséhez, csak a változatosság kedvéért van (más a felszín színe). Lehet SNOW & ICE (hó és jég), DESERT (homok), GRASS PLANES (füves) és ROCKY (sziklás).

**HIS REACTIONS:** azt mutatja, hogy milyen gyorsan reagál a másik isten arra, ha valami kitöltést vittünk végbe a népével (pl. ha mocsarat csináltunk neki, akkor milyen gyorsan kezd el felszedni). A reakció lehet VERY SLOW (nagyon lassú), SLOW (lassú), MEDIUM (közepes), FAST (gyors) és VERY FAST (nagyon gyors).

**HIS RATING:** a konkurencia ügyességét, azaz stratégiai érzékét jelzi. Innen lemérhetjük, mekkora sz\*\*\*ára számíthatunk. Lehet VERY POOR (nagyon gyenge), POOR (gyenge), MEDIUM (közepes), GOOD (jó) és VERY GOOD (nagyon jó).

**LAND BUILT:** azt jelzi, hogy hol építhetünk/bonthatunk földet. Emberek közelében (ON PEOPLE), települések közelében (JUST NEAR TOWNS) vagy csak közvetlenül a települések mellett (JUST ON TOWNS). Természetesen csak saját embereinkre és településeinkre vonatkoznak, tehát az ellenfél városainál csak akkor építhetünk/bonthatunk, ha a játékképernyőn egy saját városunk is rajta van.

**THE SWAMPS:** a varázslattal előállított mocsarakra vonatkozó információ. Ha ez SHALLOW (sekély), akkor csak a felszínen léteznek és a föld lebontásával, majd újrabeépítésével megszüntethető, ha viszont BOTTOMLESS (feneketlen), akkor – mint a neve is mutatja – feneketlen mélységű.

**WATER:** a víz minőségét jelzi. Nem bővízre gondol – a tenger vizére. Ha egy emberke valamilyen oknál fogva vízbe kerül (földrengés, árvíz, stb.), valamivel tovább bírja a csapadékot, ha az csak HARMFUL (ártalmas), mintha FATAL (végzetes lenne). Természetesen a vízbe potyant ember alá azonnal földet kell építenünk, mert hamarosan megfullad.

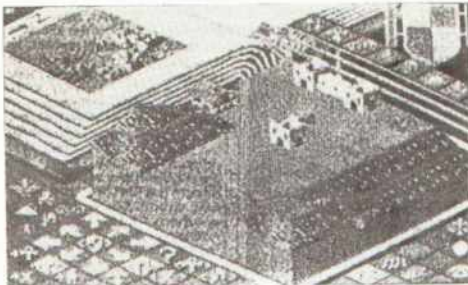
Ezalatt két oszlopban (YOU és HIM) látható, hogy kezdetben a két fél hány populációval kezd a játékot, valamint hogy az egyes varázslatok (EARTHQUAKES: földrengés; SWAMPS: mocsár; KNIGHTS: lovag; VOLCANOS: vulkán; FLOODS: árvíz) közül melyeket használhatják a szembenálló felek és melyeket nem.

Maga a játék mindössze egyetlen képernyőn zajlik (ami meglehetősen meglepő egy ilyen bonyolultságú programhoz képest), de azon minden a lehető legrápraktikusabban és legerhetőbben van elhelyezve. A bal felső sarkokban egy könyv lapjain látható a jelenlegi világ térképe. A jobb felső sarkokban látható a pajzs, alatta pedig az isteni varázslatokhoz szükséges mannánt mutató nyíl. A képernyő közepét foglalja el a 3D játéktér: a teljesen 3D kivitelezés lehetővé teszi, hogy lássuk a részen, milyen magasban van a felszín a tengerszinttől. Ettől balra az isteni parancsok ikonjai, jobbra pedig a program működésére vonatkozó parancsikonok láthatóak. Nézzük sorban az egyes részek funkcióit részletesen:



## A világ térképe

A jelenlegi világ teljes térképét láthatjuk rajta, a játéktérben lévő területet egy fehér kereszt jelzi. A térkép valamelyik pontjára ráclikelve tudjuk azt a területet a játéktérbe behívni. A játék kezdetén a Jó populációi (világító fehér pontok) jelzik önként mindig az északi, a Gonoszé (világító piros pontok) pedig mindig a déli részen találhatók. A másképp jelölt populációkat (azaz az emberkéket) gyorsabban villogó pontok mutatják. Mivel a térkép a domborzati viszonyokat is szemlélteti, rögtön észrevehetjük, ha az ellenfél valami pajkososságot (vulkán, földrengés, stb.) művel velünk – és azonnal odakapcsolhatunk, hogy megtegyük a szükséges ellenlépéseket.



## Pajzs

A két oldalán látható sáv mutatja a szembenálló felek összpopulációjának mértékét (kék a Jó, piros a Gonosz). Ha a mi populációnk már lényegesen nagyobb, mint az ellenféé, csak várni kell, hogy az Armageddon-hoz elegendő mennyiségű manna gyűljék össze.

A pajzs több dolgot is jelezhet attól függően, hogy milyen parancsot adunk ki: normál esetben az utóljára kijelölt vezér populációjáról szolgál adatokkal (a régebbieket is lekérdezhetjük), de itt jelennek meg az információk akkor is, ha a papról (pontosabban a keresztől) vagy pedig az elindított lovagról kérdezzük. A pajzs négy mezőre van osztva, amelyek az alábbiakat tartalmazzák:

- a bal felső mezőben látható annak a vallási szimbóluma, akinél a pajzs jelenleg van. Ez ugyan első hallásra érthetlenné hangzik (hiszen mi jelöltük ki a vezért, világos, hogy a saját szimbólumunknak kéne ott lennie), de elképzelhető olyan eset is, hogy a pajzsot az ellenfél elveszi a jelenlegi vezértől (legyőzi harcban) és azt tovább viszi magával, mint zsákmányt. Ilyenkor az ellenfél szimbóluma látható ezen a helyen. Arra természetesen gondolni sem merünk, hogy valaki olyan huncutságot követ el, hogy az ellenfél valamelyik városára vagy emberkéjére teszi a pajzsot...

A pajzs egyébként papnál és lovagnál is egyaránt ezt mutatja.

- a jobb felső sarokban látható az a fegyverzet, ami a vezér populációjának a rendelkezésére fog állni, ha hadra kel. Van itt minden: puszta kéz, parittyá, kard, számszerjű és egyéb középkori fegyverek (atombomba hál'istennek nincs). Figyelem! Az elindított harcos csak akkor fog ezzel a fegyverrel harcolni, ha a sereget toborzó pap is ebből a populációból kerül ki! Ha más fogja meg először a keresztet a toborzáshoz, akkor természetesen annak a populációnak a fegyverével indul el a lovag. A legjobb fegyver nyilvánvalóan a számszerjű és a kard.

Lovag esetében azt a fegyvert mutatja ez a rész, amivel éppen harcol. Pap esetében nem láthatunk fegyvert.

- a bal alsó sarokban mindig az az emberke látható, akiről az információt kértük, illetve akinél a pajzs van.

- a jobb alsó sarokban lévő két oszlopban találjuk a számunkra legértékesebb információt – a vezér populációjának a nagyságát. A két oszlopban lévő sáv egyfajta helyértékes módszerrel (a bal oldali a nagyobb) jelzi a populációt. A sáv színének is értékbeli jelentése van: a leggyengébb szín a zöld, ennél erősebb a sárga, a legerősebb a barna. Tehát ha mondjuk a bal oldali oszlop nagy része barna, a jobb oldali színétől függetlenül is biztos, hogy rendkívül nagy populációról van szó. Természetesen vezér esetében (hacsak az nem egyszerre toborzó pap vagy az elküldött lovag is) biztos, hogy nem kerülünk szembe ekkora számmal – ez már rettentően nagy népelelés lenne.

Pap esetében itt az ő populációjának a nagyságát láthatjuk. Ez alól kivétel, ha a pap toboroz ("Gyülekező a keresztnél") parancs van kiadva: ilyenkor magában egyesíti a kereszthez érkező populációkat, szóval nagyon nagyra is duzzadhat ez a szám.

Lovag esetében is kétféle információt mutatnak a sávok: ha a lovag sétál, akkor a hadsereg méretét, ha pedig harcol, akkor – piros és kék színekkel – a saját illetve annak a populációnak az erejét, amellyel éppen harcol (nyilvánvalóan az egyik oszlop a saját, a másik pedig az ellenség kijelzője).

A pajzsban természetesen nem látható semmilyen információ, ha nincs vezér kijelölve vagy az utóljára kijelölt valamilyen okból kifolyólag meghalt (ugyanaz vonatkozik arra az esetre is, ha a pap vagy a lovag iránt érdeklődünk és azok már előzőleg elhaltak).

## A manna kijelzője

Korábban már részletesen beszéltünk róla: az isteni erő mértékét mutatja, azaz hogy milyen varázslatokat tudunk művelni. Csak olyat használunk, amelynek a nyíl már legalább a felénél tart – különben fatális módon csökken a manna. Az olyan varázslatok választásánál, amelyekhez nincs elég manna vagy amelyek a jelenlegi világban le vannak tiltva, természetesen nem történik semmi. A varázslatokat nem innen, hanem a bal alsó sarokban lévő ikonokkal lehet aktiválni.

## A parancsikonok

A képernyő bal alsó részén helyezkednek el azok az ikonok, amelyekkel a népek kiadhatják a követendő taktikát, információkat kérhetünk illetve varázsolhatunk. Az aktuális beállítások a többitől kissé világosabban szűrűk. A nyílak használata valószínűleg mindenkinek egyértelmű: a játéktérben lévő részt léptethetjük a kiválasztott nyílak megfelelő irányba egy pozícióval. A többi ikon az alábbi dolgokat műveli:



Az alábbi négy ikon közvetett parancs a népünk által követendő taktikára, azaz "életmódra". Az első megfelelője töbörően kb. így hangzik: "Terjeszkedjétek!". Ha ez az ikon érvényes, akkor a településeken – mihelyt a nélkülsőzető népszaporulat elért egy bizonyos szintet – a "feleslegek" elég gyorsan új populációba tömörülnek és elindulnak, hogy új településeket hozzanak létre maguknak. A népünk tehát a terjeszkedéssel van elfoglalva, a szaporulat ilyenkor kb. átlagos. Mivel az alapvető célunk az, hogy minél gyorsabban minél több nagyvárost hozzunk létre, célszerű – a következő ikonok kombinálva – általában ezt használni. Alapállapotban is ez a beállítás az érvényes.

Ez a Biblia által is használt "Növekedjétek és szaporodjétek!" isteni kitétel megfelelője – CoVboy ezt elég előlisan úgy fogalmazta meg, hogy "hadd nyormassanak a népek!". Mivel a játék elején minél több mannára van szükségünk (azaz minél több követőre), kezdéskor célszerű ezt használni. Ilyenkor a szaporulat ugyan gyors mértékben növekszik, de létrejött felesleg is az osztódással van elfoglalva, nem nagyon akarnak költözni, csak a kritikus érték elérésékor. Természetesen itt nem árt néha közbelepünk: a pajzsot a városokra pakolgatva (azaz mindig új vezért kinevezve) megduthatjuk az egyes populációk mértékét – ahol felesleglet találunk, a fentebb ismertetett "Egy városból kettőt" recept alapján rúgjuk ki a felesleget. Az egész játék folyamán ezt és az előző parancsot célszerű kombinálnunk: amíg népünk "nyomat" (most már kérem a copyright-ért járó tiszteletdíjat) – CoVboy, addig mi építünk nekik új földeket. Miután már 30-40 nagyvárosban folyik a nagyüzemi szaporodás, az egész már megy magától is – csak győzzük építéssel...





Ez az ikon a "Harcolva terjeszkedjétek!". Tulajdonképpen ugyanaz, mint a "Terjeszkedjétek!", de ha ez az ikon az aktív és a mászólló emberkének ellenséges településbe vagy emberkébe botlanak bele, akkor először szétverik azokat (pontosabban csak megpróbálják) — a harc kimenetle a szembenálló populációk erejétől függ) és csak aztán foglalkoznak a letelepedés gondolatával. Ezzel a taktikával — mivel a harcokban veszteségeket is szenvedünk — a szaporulat egyenlő a nullával (vagy negatív...). Arra viszont ügyeljünk, hogy ha a két nép már egymás mellé ért, akkor feltétlenül kapcsoljunk át erre az ikonra, mert egy gyengébb harcos populáció szétverhet egy sokkal erősebb békését is! Ugyanez a taktika alkalmaszandó akkor is, ha ellenséges lovak érkeznek hozzánk és mi még nem tudunk ellene lovatok kuden. Az ellenfél ierombolt településeivel kapcsolatban megjegyeznénk, hogy azok is természeti akadályt jelentenek településeink útjában. Ehhez azonban hozzá kell tenni azt is, hogy a papunk egy alkalommal meglepő dolgot művel: odament az ellenség ierombolt településeihez és abrakadabra! — lakhatóvá tette őket! Azt viszont nem tudjuk, hogy ezt milyen apropóból műveite...

"Gyülekező a keresztnél!". A vallási szimbólumhoz legközelebb sétálgató emberke felveszi a keresztet (ő lesz az új pap) és körbe-körbe sétál körülötte, "toborzó". Ha az ikon aktív, az összes sétálgató nem a letelepedéssel foglalkozik, hanem árkon-bokron keresztül (szó szerinti!) igyekszik a paphoz, hogy beleolvadva egyetlen hatalmas populációt hozzon létre. Ez a parancs több dologra is használható:

- tegyük fel az ellenfél vulkánt épített legsűrűbben lakott területünkre. Mivel ezen egyetlen vízszintes hely sincsen, a zuföldöntővé vált populációink tanácsátlanul kóricálnak a hegyoldalban — rövidesen a pusztulás vár rájuk. Mivel annyi eszük nincs, hogy maguktól lejöjjenek a síkságra, le kell valahogy csalogtatnunk őket... "Menjétek a kereszthez!" Nagyszerű — már jönnek is! Miután az összes lekeveredett valahogy a hegyről, kiadhatjuk a "Terjeszkedjétek!" vagy a "Szaporodjétek!" parancsot és azonnal le is telepednek — a konkurencia meg megpuhkadhat mérgében...
- a másik felhasználási terület, amikor lovatok készülünk indítani: ilyenkor mindig toborzozunk össze előtte egy csomó embert ezzel a parancsall! Célszerű a vezerséget is rögtön a toborzó papra ruházni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, hogy halad a toborzás.
- a harmadik verzió egy trükk, amit a programtól lestünk el (akkor alkalmazható, ha még nincs elég manna a lovaghoz): először toborzozunk össze néhány embert, hogy a pap elég erős legyen. Ezután tegyük át a megfelelő varázslattal a keresztet az ellenfélnek egy olyan területre, ahol éppen terjeszkedik (tehát az ottani települései relative gyengék). A pap megindul a kijelölt pozíció felé — utána pedig a nép. Miután elérték az ellenfelet "Harcolva terjeszkedjétek!" — az eredmény elképzelhető...

A varázslatok közül az első az építkezés/bontás. Leggyakrabban erre van szükségünk, hiszen az emberkéinknek vízszintes felszínekre kell alkotnunk. A cél kijelölése a játéktérben történik: jobb click-re építünk, a balra bontunk egy adagot. Egyszerre nagyobb részt is építhetünk/bonthatunk, de a többszörös mannafelhasználást is jelent. Ha túl buzgón kezdünk a föld egyengetéséhez a játék elején, a mannánk hamar elfogy — először tehát szaporítsuk a népünket (addig hajkurásszuk a papot) és amikor a manna már elérte a földrengés ikonját, akkor kezdhünk nagyvadású földmunkákhoz. Természeti akadályok is szabotálják a munkákat: fák, bokrok és sziklák. Ez utóbbiak közül a világosabb színű — a tengerigazintig lebontva — eltüntethetjük, a másikkal is ugyanez a teendő. de annál körbe ki kell szednünk az összes földet is, hogy eltűnjön. Mint már említettük, az építkezés/bontás helyének is korlátja van, amit a játék elején megjelenő menüben közöli a program (LAND BUILD...).

**Figyelem, ez nem vonatkozik a lovagra!** Körülötte mindenhol lehet építeni/bontani.

**Kereszt áthelyezése.** A kurzorban megjelenik a vallási szimbólumunk és a játéktérben ki kell jelölnünk azt a helyet, ahová le akarjuk rakni (természetesen a világtérkép is használható a célhelyre való mozgathatáshoz). Ha a kereszt éppen áll valahol (az utolsó pap letelepedett), akkor előbb egy sétáló emberkét kell mozgathatni (pl. kirúghatunk egy embert a legközelebbi településről), hogy menjen a kereszthez, mert valakinek EL IS KELL VÍNNIE AZT a keresztet — különben a program nem tudja végre az áthelyezést! A keresztrel kapcsolatos trükköket már ismertettük a "Gyülekező a keresztnél!" ikonnál — ne lepdődjünk meg tehát, ha hirtelen az ellenfél vallási szimbóluma jelenik meg a mi területünk közepén.

**Földrengés.** Az egyike a legkellémesebb varázslatainknak: választásakor a játéktérben lévő rész megremegett és némi dübörgéssel elég dímbes-dombosabb alakul. Természetesen az azelőtt itt lévő városok is hirtelen tanyává alakulnak és egy csomó populáció válik hajléktalaná. Különösen akkor hatásos, ha a víz minősége a világban FATAL, mivel földrengésnél egyes földdarabok a tengerbe süllyednek és az ott lévő populáció a vízbe pottyann. Pontosabban inkább a földcsuszamlás megnövekedés illene a varázslatra, mivel egy területet többször is megremegtetve, az inémt vízbesüllyedti földadatok ismét a felszínre jöhetnek. Egyébként saját részünkön is használhatjuk területrendezésre: ha az ellenfél például vulkánt épített nekünk, akkor azt 3-4 renetéssel lebontjuk. A földrengés csak közvetve veszélyes a populációra: hajléktalaná teszi őket illetve veszélyes lesz számukra a gödrökben megjelenő víz — de maga a rengés nem öl meg a populációt. Ha az ellenfél alkalmazta (halljuk a hangját), a világ térékpen azonnal feltűnik, hogy hova kell kapcsolnunk, hogy hova kell kapcsolnunk, a sama felszín ott barázdált lett, és egy csomó villogó pont jelzi sétálgató populációinkat. Ilyenkor villámgyorsan ki kell egyengetnünk ott a földet, hogy ismét letelepedhessenek. Jó varázslat, de csak hátrátjátja az ellenfelet, komoly veszteséget nem jelent.

**Mocsár.** Az egyik legjobb trükk, elég érzékeny veszteségeket okozhatunk vele. A varázslat aktiválásakor a játéktérben lévő rész néhány földdarabja mocsár lesz. Mivel ez használhatatlanná teszi a földet is, a területen lévő városok kisebbek lesznek és egy csomó populáció kezd el sétálni. Ha valamelyik emberke egy mocsaras földre lép, akkor sutt! — hirtelen eltűnik benne és annak a populációnak kapott. Az ezzel járó cuppogó hangot állandóan hallhatjuk, de ügyeljünk arra, hogy ha esetleg az ellenfél is egy mocsarat telepített közben, akkor ez már a mi populációink eltűnését is jelzehteti! A védekezés a varázslat ellen úgy lehetséges, hogy az elmosarasított földdarabokat egészen a tengerig lebontjuk, aztán visszaépítünk egy darabot (ez annak a függvénye, hogy a mocsarat a világ jellemzőinél felszíneseznek vagy feneketeinek vannak-e feltüntetve). A varázslat természetéből adódóan a leghatékonyabb alkalmazás: figyeljük az ellenfél papját és ha az toborozni kezdene (észrevehető onnan, hogy az összes emberkéje ugyanabba az irányba sétál), akkor szépen elmosarasítjuk körülötte a területet. Sajnos ezt a trükköt a gép is ismeri, nem árt tehát figyelni a toborzást végző saját papunkat sem...

**Lovag.** Választásakor a jelenlegi pap populációjából hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációit és feleigese települését. Mivel a pap populációja lesz a sereg, előbb célszerű a "Gyülekező a keresztnél!" parancs használatával egy jó nagy populációt összetoborzoznunk. Célszerű a toborzó papot is vezérnek kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minden sétáló ember a pap felé igyekszik, célszerű a folyamatot meggyorsítani: a paphoz közel fekvő nagyvárosok teljes lakosságát kirúgni a helyükről azzal, hogy egy földdarabot telepítünk alájuk. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összehozni. Ha a toborzó populációját jelző sávokból a bal oldali nagy része már barna (az se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovatot. Az ikon választásakor egy csattanó hang hallatszik (mintha egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovakunk megkezdik áldásos tevékenységét. Elsődleges célpontját a mi területünkön köszáló ellenséges lovakok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé toरेरzik és legyilkolja az összes populációt (+ eltűnési településeiket), ami az útjába akad. Rettentő nagy pusztítás végez. A sokadik küzdelem után persze őt is eléri a jól megérdemelt sorsa, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovatot is indíthatunk — ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag elindítása valószínűleg az összes ellenséges populáció kiirtását (azaz a győzelmet) fogja eredményezni.

**Lovag.** Választásakor a jelenlegi pap populációjából hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációit és feleigese települését. Mivel a pap populációja lesz a sereg, előbb célszerű a "Gyülekező a keresztnél!" parancs használatával egy jó nagy populációt összetoborzoznunk. Célszerű a toborzó papot is vezérnek kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minden sétáló ember a pap felé igyekszik, célszerű a folyamatot meggyorsítani: a paphoz közel fekvő nagyvárosok teljes lakosságát kirúgni a helyükről azzal, hogy egy földdarabot telepítünk alájuk. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összehozni. Ha a toborzó populációját jelző sávokból a bal oldali nagy része már barna (az se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovatot. Az ikon választásakor egy csattanó hang hallatszik (mintha egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovakunk megkezdik áldásos tevékenységét. Elsődleges célpontját a mi területünkön köszáló ellenséges lovakok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé toरेरzik és legyilkolja az összes populációt (+ eltűnési településeiket), ami az útjába akad. Rettentő nagy pusztítás végez. A sokadik küzdelem után persze őt is eléri a jól megérdemelt sorsa, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovatot is indíthatunk — ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag elindítása valószínűleg az összes ellenséges populáció kiirtását (azaz a győzelmet) fogja eredményezni.

**Lovag.** Választásakor a jelenlegi pap populációjából hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációit és feleigese települését. Mivel a pap populációja lesz a sereg, előbb célszerű a "Gyülekező a keresztnél!" parancs használatával egy jó nagy populációt összetoborzoznunk. Célszerű a toborzó papot is vezérnek kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minden sétáló ember a pap felé igyekszik, célszerű a folyamatot meggyorsítani: a paphoz közel fekvő nagyvárosok teljes lakosságát kirúgni a helyükről azzal, hogy egy földdarabot telepítünk alájuk. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összehozni. Ha a toborzó populációját jelző sávokból a bal oldali nagy része már barna (az se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovatot. Az ikon választásakor egy csattanó hang hallatszik (mintha egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovakunk megkezdik áldásos tevékenységét. Elsődleges célpontját a mi területünkön köszáló ellenséges lovakok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé toरेरzik és legyilkolja az összes populációt (+ eltűnési településeiket), ami az útjába akad. Rettentő nagy pusztítás végez. A sokadik küzdelem után persze őt is eléri a jól megérdemelt sorsa, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovatot is indíthatunk — ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag elindítása valószínűleg az összes ellenséges populáció kiirtását (azaz a győzelmet) fogja eredményezni.

**Lovag.** Választásakor a jelenlegi pap populációjából hadsereg lesz és az megindul az ellenfél felé, hogy megölje populációit és feleigese települését. Mivel a pap populációja lesz a sereg, előbb célszerű a "Gyülekező a keresztnél!" parancs használatával egy jó nagy populációt összetoborzoznunk. Célszerű a toborzó papot is vezérnek kijelölni, hogy a pajzson folyamatosan lássuk, miként halad a toborzás. Mivel ilyenkor minden sétáló ember a pap felé igyekszik, célszerű a folyamatot meggyorsítani: a paphoz közel fekvő nagyvárosok teljes lakosságát kirúgni a helyükről azzal, hogy egy földdarabot telepítünk alájuk. Így elég gyorsan nagy sereget tudunk összehozni. Ha a toborzó populációját jelző sávokból a bal oldali nagy része már barna (az se baj, ha a jobb is!), indíthatjuk a lovatot. Az ikon választásakor egy csattanó hang hallatszik (mintha egy kardot rántottak volna ki a helyéből) és a lovakunk megkezdik áldásos tevékenységét. Elsődleges célpontját a mi területünkön köszáló ellenséges lovakok, egyébként mindig az ellenség területének belseje felé toरेरzik és legyilkolja az összes populációt (+ eltűnési településeiket), ami az útjába akad. Rettentő nagy pusztítás végez. A sokadik küzdelem után persze őt is eléri a jól megérdemelt sorsa, de amit addig művel, azt megemlegeti az ellenfél. Több lovatot is indíthatunk — ilyenkor az eredmény természetesen hatványozott: 3-4 erős lovag elindítása valószínűleg az összes ellenséges populáció kiirtását (azaz a győzelmet) fogja eredményezni.

Figyelem, a földépités/bontási megkötés a lovagra nem vonatkozik! Mellette bármikor építhetünk/bonthatunk. Ez teszi lehetővé, hogy ha a két fél földjeit tenger választja el egymástól, akkor a lovak előtt egy csinos kis hidat építhetünk a másik kontinensre (mivel intelligensen mozog, látni fogja, hogy az előtte epülő út a legrovidebb az ellenség felé – tehát azt fog menni). Anyira azonban már nem érdemes, hogy a mocsarakat kikerülje. Ezt a hidépitős trükköt a gép is ismeri – látni fogjuk tőle használatban is.

Ha az ellenfél indított lovatot (halljuk a jellegzetes csattanást), akkor először is mindent meg kell tennünk annak érdekében, hogy ne érje el a földünket (persze még jobb megelőzni a bajt: ha a másik fél papja toboroz, mocsarazunk neki egy picit!). A lovak akadályozása többféleképpen történhet. Először is meg kell keresnünk, hogy hol van. Ez elég egyszerű, mert a világtérképen egy nyilegyenesen felénk haladó pontként jelentkezik. Ha megtaláltuk, kezdjük el rengetni körülette a földet (hatha belepottyan egy vizesgödörbe és ott megfullad) vagy telepítsünk elé mocsarat (hatha rossz helyre lép és elsüllyed benne). Sajnos a másik isten nagyon vigyáz rá... Ha a lovak előrt a településeinket (és nincs legendó manának ellenlovas kiállítására), akkor már régen rossz! A pusztításával egyenes arányban csökken a népek hitte bennünk – azaz a manának, ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy kiadjuk a "Harcoljatok!" parancsot, vagy átesszük a keresztet a földünk lovatól legtovább lévő részébe és "Gyülekező a keresztnél!" parancsot. Az első esetben minden populációjuk belelök a lovagba és – bár nagyon súlyos veszteségeket fogunk szenvedni – egy idő után felmorzsolják az erejét és megölik. A második esetben a toborzással egy nagy populációt hozunk létre (és nem utolsósorban a sétáló emberekkel távolodnak a lovatól), szóval nem tudja lekaszabolni őket) és amikor a pap közelében van már a lovak (merthogy ide fog jönni), akkor kiadjuk a "Harcoljatok!" parancsot. A pap által összeszedett populáció számbeli fölényre – a "Sok lud disznót győz!"-elv alapján – talán elegendő lesz a lovak megsemmisítésére.



Vulkán. A program kedvenc varázsiata – mi nem tartjuk olyan jónak Választásakor morgó hang közepette egy hegy emelkedik a játékterben lévő részen. Ez a világtérképen is nagyszerűen látszik. Mivel ennek a hegynek egyetlen vízszintes darabja sincsen, a hegyen ragadt populációk vagy lejönnek a síma felszínre vagy ott pusztulnak el a hegyen. Mivel önállóan elég tanácsatlannak, ha a vulkán ellenük alkalmazták, kénytelenek vagyunk a "Gyülekező a keresztnél!" parancsot lecsatolni őket vagy 3-4 alkalommal megrengetni a hegyet, hogy a felszín ismét a tengerszint magasságába kerüljön. Tul sok manát igénylő varázslat, elhanyagolható eredménnyel. Csak hátráltatásra alkalmas – sokkal jobb egy lovak vagy egy kis mocsar.



Vulkán. A program kedvenc varázsiata – mi nem tartjuk olyan jónak Választásakor morgó hang közepette egy hegy emelkedik a játékterben lévő részen. Ez a világtérképen is nagyszerűen látszik. Mivel ennek a hegynek egyetlen vízszintes darabja sincsen, a hegyen ragadt populációk vagy lejönnek a síma felszínre vagy ott pusztulnak el a hegyen. Mivel önállóan elég tanácsatlannak, ha a vulkán ellenük alkalmazták, kénytelenek vagyunk a "Gyülekező a keresztnél!" parancsot lecsatolni őket vagy 3-4 alkalommal megrengetni a hegyet, hogy a felszín ismét a tengerszint magasságába kerüljön. Tul sok manát igénylő varázslat, elhanyagolható eredménnyel. Csak hátráltatásra alkalmas – sokkal jobb egy lovak vagy egy kis mocsar.

Árvíz. Választásakor a tenger az egész világon egy szinttel megemelkedik – azaz víz alá kerül az első szintre épített összes város (és vízbe a bennük lévő populáció). Egész pontos megfogalmazással: nem is a vízszint emelkedik meg, hanem a föld süllyed le egy szintet – tehát gát építésével a tengerparton nem védekezhetünk ellene. Nagyon kétélű fegyver, mert nemcsak az ellenfél népere, hanem a sajátunkra is veszélyes. A vízbe került emberek egy darabig földökön maradnak, de ilyenkor villámgyorsan földet építve alajuk meg menthetjük őket (ha van lovakunk, akkor először őt mentjük, mert ő nem fog csak úgy elpusztulni – később pedig meg jól jöhet), viszont így is nagyon sok a vízbe fog veszni. Igazán hatásos csak úgy védekezhetünk ellene, ha a városainkat mind a második szintre hozzuk létre – ez viszont az ellenfeinél sokkal több manafelhasználást jelent és sokkal lassabb populációnövekedést – tehát a gép nagyon gyorsan behozhatatlan előnybe kerülhet. Legcélszerűbb tehát az, hogy 1-2 nagyvárost a második szintre telepítsünk, a többi meg szokásos módon az elsőre – így árvíz esetén is biztosan marad némi populációnk.



Armageddon. A városok eltűnnek a föld színéről és nemsokára megindul a népek csatája, az utolsó, mindent eldöntő összecsapás. Kiadásakor egy sátni kacajt hallhatunk, a két vallási szimbólum pontosan a világtérkép közepére kerül és a papok egyesítik magukban a szembenálló összes populációját. Ezután a világ közepén megkezdődik a küzdelem közöttük (kapcsolunk oda, mert nem fogjuk látni!). A győzelem azé lesz, akinek a populációja nagyobb volt. A Quartex-féle törés pontosan ezért játszhatatlan: mivel a program általában némileg kedvezőbb pozícióból indul el villámgyorsan kirobantja az Armageddon-t, a győzelem mindig az övé lesz. Armageddon-t csak akkor használjunk, ha az ősznőpességünk nagyobb, mint az ellenfél. Természetesen itt is bevethetünk egy trükköt: mivel tudjuk, hogy az összes populáció közepére fog iyekezni, közvetlenül az Armageddon kirobantása előtt csináljunk néhány mocsarat az ellenfél népeinek útjába – így jelentős létszámmal fogunk a tett helyszínére érkező...

Új vezér kijelölése. Pontosabb meghatározással élve, az inkább információszerzés: megtudhatjuk, hogy a kijelölt populáció (legyen az pap, lovak, sétáló emberek vagy település) melyik oldalhoz tartozik, milyen fegyverrel harcol és – főleg – milyen nagyságú. Ezek az információk a képernyő jobb felső sarkában lévő pajzsok megjelenésén (a fentiekben már részletesen volt szó róluk). A kurzorunk megjelenik egy pajzs, majd a játékterben ki kell jelölnünk, hogy melyik populációra akarjuk rákasztni. A pajzs ellenséges populációjánál is lehet – ilyenkor a róluk szóló információkat láthatjuk a képernyőn.



"Hol van a vezér?". A játékterben megjelenik a pajzsall legutoljára kijelölt populáció, illetve – ha időközben valamelyik ellenség elvette volna tőlük a pajzsot – az, akinél a pajzs éppen van. A bal oldali gombbal clickelve az előzőleg vezérnek kijelölt populációk között lapozgathatunk (a pajzsban az ő információik jelennek meg). Ha tehát az újonnan épült nagyvárosainkat sorban kinevezetjük vezérnek, akkor ennek az ikonnak a használatával mindig információkat kérhetünk róluk – tehát figyelemmel kísérhetjük a szaporulatot, stb. Természetesen a pajzs mindig csak annak a populációnak a birtokában lesz látható, amelyet legutoljára jelöltünk ki.



"Hol van a vallási szimbólum?". A játékterben megjelenik az a terület, ahol a kereszt pillanatnyilag található, valamint a jobb felső sarkában lévő pajzsban a jelenlegi pap populációjára vonatkozó információk (a pajzs 4-5 másodperc múlva visszakapcsol az utoljára kijelölt vezér információira). Mint már említettük, ez vagy a jelenlegi pap kezében van vagy valahol letéve a földre. Az ikon azonban az esetben célszerű használni, ha "Gyülekező a keresztnél" érvényes (megtudhatjuk, hogy hogyan halad a toborzás) vagy ha a keresztet át akarjuk tenni a világ egy másik pontjára (megtudhatjuk, hogy végrehajtott-e a parancs). Ha a keresztet hordozó papnak a populációja elpusztul, akkor a kereszt ott marad, ahol eltűnt a pap.





"Hol van a lovag?": A játéktérben megjelenik az a rész, ahol éppen a lovag csatangol (ha egyszerre több lovagnak is harcol, a következő clikkre a következő lovag helyszínre jelenik meg), valamint a jobb felső sarkban lévő pajzsban egy pár másodpercre a lovag populációjára vonatkozó adatot (ha sétál, akkor a pajzs jobb alsó sarkában az ő ereje, ha harcol, akkor a sajátját és az ellenfél erejét látszik). Ha lovagot indítottunk, akkor addig mindenképpen kísérik figyelemmel, amíg eléri az ellenfél első településeit, mert szükség lehet rá, hogy rövidebb utat építsünk neki vagy megvédemezzük a konkurrencia védekező lépéseitől. Egyébként felemelő látvány, amit művel az ellenséggel.

"Hol van harc?": A játéktérben az a rész jelenik meg, ahol bármilyen harc folyik (a mi lovagunk utáni valamelyik ellenséges populációt, az ő lovagja a mi népünket, egyik lovag a másikat, vagy egyik populáció a másikat). A következő clikkre a következő harc színtere kerül a játéktérbe, és így tovább. Míg a népünk szaporodik, addig mi páholyból szemlélhetjük az előadást – majdnem olyan jó, mint egy hokimeccs...



A képernyő bal alsó sarkában láthatóak a program működését befolyásoló ikonok. Az FX választásával a szívdobogást, a hangjegyekkel pedig a templomi kórust hallgathatjuk el – ezek egyébként egészen fantasztikus atmoszférát teremtenek a játéknak, szóval szent-ségtörés lenne kikapcsolni őket. A ZZZ feliratú ikon a pause-nak felel meg.

A mérleg választásával egy statisztikai értékelést kaphatunk a játékról. A foidgomb (GAMES SETUP) egy menü, ahonnan feladhatjuk a jelenlegi játékot, kapcsolgathatjuk a letiltott varázslatokat (ilyenkor viszont már nem érvényes a CONQUEST!), hódításba kapcsolhatunk (CONQUEST), új világot tölthetünk meg a nevének megadásával (NEW GAME), stb. A telefon ikon csak akkor használatos, ha két Amigát összekötünk és egymás ellen akarnak játszani.

Röviden ezek lettek volna a POPULOUS szabályai. Egy játéknak akkor van vége, ha valamelyik fél Armageddon-t robbant ki vagy az egyik oldal lovagjai és harcos populációi kiirtják a másik oldal utolsó populációját is. Ilyenkor megjelenik az értékelés a lezajlott küzdeletről, amely feltünteti, hogy hány pontot kaptunk, a játék végén a két félnek hány városa és hány lovagja volt, illetve hogy hány összepasbából kerültek ki győztesen. Armageddon esetén a városok eltűnnek a világból, tehát azokért nem fogunk pontot kapni. De a győzelem a fontos – nem az eredmény!

Ha hódítást (CONQUEST) játszottunk győzelem esetén megjelenik az Ördög (vagy talán a teljhatalmú megbízottja) és belesuttogja a hangszóróba, hogy WELL DONE IMMORTAL! Aki a digitalizált szöveget nem értené, annak az alsó sorban lévő szöveget ajánljuk figyelembe, amelyben a dicsőretn kívül még megtudhatjuk, hogy meghódítottuk az ilyen-meg-ilyen világot és most következik az olyan-meg-olyan világ. Ténykedésünket figyelembe véve az Ördög egyre tiszteltetlenebb megszólítással áll becses személyünket illetően: először MORTAL (Halandó), majd IMMORTAL (Halhatatlan), végül ETERNAL (Örökkévaló) címeket kapjuk – és már töltődik is a következő meghódítandó világ...

Mint már említettük, minden világnak külön neve és sorszáma van. Ez utóbbit viszont a program nem figyeli: nem sorrendben, hanem össze-vissza kapjuk az új meghódítandó világokat. Természetesen minden új világ más jellemzőkkel rendelkezik, mint az előbbi – a hódítás egyre nehezebbé válik (tehát a játék mindig nagyon élvezetes lesz). A teljesen értelemetlen nevek közül az alábbiakban közülünk néhányat (először az első huszat, aztán néhány magasabbat), lehet velük próbálkozni:

GENESIS	TIMUSLUG	EOAZORD	RINGMPED	BUGQUEEND
COWINGICK	MINMPME	SHIDIEHOLE	TIMPEOLD	SCOWILDOR
BURMPAL	MORHIPPI	RINGGBPAL	HOBZOJOB	BINMEOUT
VERELIN	SHIOZER	SWAHIPMET	BILHILL	BUGMPTORY
SCOQUEMET	NIMIHILL	IMMUSILL	SHADTED	QUAZITORY
SUZALOW	BILADOR	ALPLOPOUT	COROPERT	MINGBDON
DOUPEBAR	MORINCOR	WEAVEAED	HOBMEILL	BINEHAM
HAMEAME	JOSKOPLAS	SWAINDOR	BILOGOJOB	HOBEPI
SADOXÓUT	FUTDIMAR	CALYMAR	NIMDICON	WEAUSPERT
KILLHIPED	COROUTER	QUAZMELOW	és végül a 999.: KILLUSPAL	

Ha valaki esetleg mégis megünné a játékot a 999 pályá meghódítása előtt, arra is van orvosság: a forgalomban van ugyanis egy POPULOUS SCENARIO DISK is; amelyen a játék nem a középkori, hanem teljesen új szerepökkel és településfajtákkal játszható. Ezek között található vadnyugati színtér (indiánokkal és CoVboyokkal – akarom mondani cowboyokkal), sci-fi (marslakókkal és Ray Bradbury által megálmodott városokkal), számítógépes terep (a legkisebb település a ZX-81, a legnagyobb az Amiga – mi más?). Ezek között egy fő közös vonás van: mindegyik rettenetesen nagy marhaság és az ember egy ilyen szinten játszva először nem tud a játékra koncentrálni a rohögéstől...

Mit lehet még ezek után elmondani a POPULOUS-ról (pl. azt, hogy ♥POPULOUS – CoVboy)... 64-vezető természetesen nincs és nagyon valószínű, hogy nem is lesz (ehhez már túl gyenge a hardware). Nem baj: kinek Amigája van és még nincs meg neki, az azonnal vegye fel – biztosan nyerő óra tesz...

U.I.: most már – stilszerűen – csak egy ima maradt hátra: "Ó, Te Magasságos és Örökkévaló Pátria Nyomda, ugye látszani fognak a fényképek?!"

## Better Dead Than Alien

## Amiga

Az opció képernyőn aktiválható a CHEAT módot. Ehhez először is meg kell nyomnunk a 'HELP' billentyűt, majd a tűz-gombot. A CHEAT pedig: CHAMP. Ezt kell bebillentyűznünk. A hatást azonnal érezkelhetjük, mielőst bombával, vagy idegenekkel találkozunk. Ekkor függesszük fel a játékot a PAUSE opcióval, vagyis nyomjuk meg az 'ESC' billentyűt, majd mozgassuk a hajót egy békésebb pozícióba, és 'N'-nel folytathatjuk tovább. Könnyítésképpen néhány színt ködját is megadjuk: ELEKTRA, FAWCET, ACOUSTIC, TIDDLY POM, SYZYGY, POTATO, TRIPTYCH, KEWPIE DOLL, DRAMBUJE, WOOMERA, JABBERWOCKY, SEPULCHRE, LUG, NARCISSUS, WHIMSICAL, EUPHEMISM, SOPRANO, DEBUTANTE, CORNUCOPIA, IRKIN, AYONNAISE, RAMMARIAN, PUNJABI, CROSSWORD, QUARANTINE.

A CoV 3. számában némi baklövést sikerült elkövetnünk a QUESTOMANIA című, a Sierra on Line cég Amigan megjelent kalandjátékálmazával foglalkozó cikkünkben: ebben ugyanis azt írtuk, hogy a Tökös-mákos rovatban némi segítségért adunk a SPACE QUEST 2-höz. Azt viszont nem írtuk meg, hogy MELYIKBEN – az előző számba ugyanis már nem tértek bele ezek az információk. Mivel a szerkesztőjük a legutóbb programjukban gyakorlatilag az eredeti bázisa, illetve annak bővített szövegtérletjeire épül, a többi Sierra-stuffban is használható a szavak nagy része. Megjegyezzendő, hogy az is ezeket a szavakat használhatja, aki IBM PC-n játszana a játékkal.

a, above, acid, across, across, affix, aid, air, airlock, airlock door, alarm, alien, aliens, all, altimeter, an, animal, another, antenna, anyword, ape, appendage, appendages, arch, arches, archs, area, around, ascent, ash, ashes, ask, asshole, assist, asteroid, at, athletic supporter, attach, attack, attire, attitude, attitude dial, author, automaton.

back, backstage, bank, banner, banners, bar, bark, barrier, barriers, bars, base, basin, basket, bath room, bathroom, bay, bay door, bay doors, baydoor, baydoors, be, beam, beams, beast, bed, being, beings, bell, belt, berrie, berries, berry, between, big, bladder, block, blow, blow me, board, bodies, body, bomb, bombs, boss, both, Boulder, boulders, box, boxes, branch, branches, branches, break, breath, breathe, brew, bridge, broom, brush, bubble, bubbles, buck, buckazoid, buckazoids, bucket, bracks, building, burn, bury, bush, bushes, button, buttons, buy,

c, cabin, cabinet, cable, cables, cage, cage key, call, camera, camp fire, campfire, can, canyon, capsule, capsules, captor, capture, car, carcass, card, care, cartridge slot, carving, cascade, cascades, case, cash, cast, catch, catwalk, cave, cavern, ceiling, cell, center, chair, chairs, chamber, change, chasm, cheat, check out, chest, chief, chunk, cliff, claw, clean, cliff, cliff dweller, cliffs, climb, climb in, climb into, climb out, clobber, clones, clones, close, closet, closet door, clothes, cm, coat, cock sucker, cockpit, cocksucker, communicator, compartment, computer, computer console, computer consoles, condom, console, consoles, consume, container, control, control panel, control panels, controller, controllers, controls, converse, cord, cords, corpse, corridor, counter, coupon, cover, crack, craft, crap, crawl, creature, credit, crewman, crewmen, cross, crush, cube, cubix tube, currency, customer, customers, cut, cutter, damage, dbg, dead, dead body, dead man, debris, debug, deck, decontamination unit, deep breath, defecate, deposit, desert, destroy, destruct, detach, device, dial, dialect translator, dick head, disintegration unit, dispense, display, done, door, doors, doorway, down, drain, draw, drawer, drink, drip, drips, droid, droide, drop, drops, duck, dude, dump, dune, dunes, dust, dweller,

eat, edge, electric gadget, electrical device, electrical gadget, elevator, elevator door, elevators, empty, enclosure, engraving, enlarge, enter, entryway, escape, escape pod, eva suit, every, everything, examine, exit, exlax, explore, extinguish, eye, eyes, fancy, facility, fart, fast, fastest, faucet, faucets, feed, feel, fence, fern, fight, fire, fire pit, fire sprinkler, fire sprinklers, firepit, first, fissure, five, fix, fixture, fixtures, flag, flags, flame, flames, flashing, flats, flight suit, flight suits, flip, floor, flora, fluid, flush, fly, fly away, foliage, follow, foot step, foot steps, footstep, footsteps, for, force field, forest, form, forward, four, fragment, free, frisk, from, front, fuck, fuel pump, fungi, fungus, fur,

gadget, galaxy, game, gas bomb, gas grenade, gather, gauge, gaze, gem, generator, get, get down, get in, get inside, get into, get off, get on, get out, gimmie, girl, give, give me, glass, glass cutter, glow, glowing gem, glowing rock, glowing water, go, go after, gorge, grab, graffiti, grass, grate, grates, grating, grenade, grenades, grip, griping, ground, growth, guard, guards, guess, gun, guy, guys,

h, hao, hair, hall, hall way, hallway, hand, handle, hands, hang, hat, hatch, head, heat, hello, helmet, help, herpes, hh, hi, hide, hill, hit, hn, hold, hole, holy, home, hose, hoses, house, hover, hover craft, hovercraft, hunk, hunter, hurl, hut, i, ignite, igniter, image, in, inhale, inscription, insert, inside, inspect, instructions, instrument panel, instrument panels, instruments, insurance salesman, insurance salesman, into, inv, inventory, is, it,

jail, jar, jet pack, jetpack, jock, jock strap, jockstrap, jump, kerona, keronian, key, key board, key card, keyboard, keycard, keys, kill, kill, kiss, kneel, knife, knock, knock down, label, labion, labion terror beast, ladder, lady, lake, landing, landing gear, landing platform, landscape, language translator, large, laser, laser beam, launch, lavatory, leader, leaf, leak, leave, leaves, ledge, left, leg, let, letters, level, lever, lid, lie, life, life support system, lift, light, lighter, lights, limb, limbs, lint, lip, lips, liquid, listen, life, little, load, locate, lock, locker, lockers, log, look, look across, look down, look in, look inside, look into, look out, look through, look under, look up, love, lower, las,

machine, mail, mail box, mailbox, man, mans, make, ma, mem, man, mesa, mess, middle, mirror, money, monitor, monitors, monster, moon, moss, motherfucker, mound, mount, mountain, mountains, mouth, move, murder, mushroom, mushrooms, my name, n, naked, name, nap, next, no, normal, now, nozzle, nozzles, nude,

oaf, object, observe, of, off, offer, old, on, one, open, opening, orat, order, order form, other, out, outfit, outside, over, over all, over alls, over head, overall, overalls, own, oxygen mask, oxygen meter,

package, pane, panel, panels, parasite, parasites, part, pat, path, patron, patrons, pause, paw, pedestal, pee, peer, peer into, people, person, pet, pick, pick up, piece, pile, pinch loaf, pipe, pipes, piss, pit, place, planet, planets, plants, plateau, platform, play, please, plug, plug in, plumbing, plunge, plunger, pneumatic transport, pneumatic transport tube, pocket, pocket lint, pookets, pod, pods, point, poke, polish, pond, pool,

port, pos, position, post, post box, postbox, pound, power, power down, power up, pray, present, press, pressure gauge, pri, printing, priority, programmed, programmer, pry, puddle, puke, pull, pump, punch, purchase, push, put, put away, put in, put on, put out, puzzle, quiet, quit,

rail, railing, raise, ramp, rattle, reach, read, read out, read outs, read-outs, readout, readouts, rear, red berries, red berry, redeem, reduce, refueler, regulator, release, remote, remote control, remove, repair, rescue, reset, resident, respirator, rest room, restart, restore, return, ride, right, rob, robot, robots, rock, rocket, rocket nozzle, rocket nozzles, rocks,

roll, room, root, root monster, roots, rope, rub, rubber, rube, run, s, salesman, salesman, sand, sarien, sarizens, save, say, scale, scan, scott, scott murphy, scrape, screen, screens, search, seat, seat belt, seat-belt, seats, second, sector, secure, self, serious, sesame, set, settlement, seven, severe, shack, shaft, shake, shelf, shelves, ship, ships, shit, shit head, shit house, shithead, shop, shove, show, shrub, shrubs, shsr, shut, shuttle, sign, sink, sinks, sir, sit, sit down, sit on toilet, sit toilet, six, skin, sky, slap, sled, sledge vohaul, sledge vohauls, sleep, sleep chamber, slice, slide, sling, slot, slots, slow, sludge vohaul, sludge vohauls, smash, smear, small, smoke, smoke bomb, sn, snag, sniff, snort, soil, solve, some, sound, sounds, spider, sp, space, space craft, space herpe, space ship, space suit, space suits, spacecraft, spaceship, spacesuit, spacesuits, speak, spider, spider droid, spit, spore, spores, spread, sprinkler, sprinklers, square, squeeze, stab, stage, stairs, stairway, stall, stalls, stand, star, star generator, stars, start, stash, status, steal, steam, step, steps, stick, stone, store, stow, strap, strike, string, strings, strip, stroke, stuff, stump, suck, suit, suits, support, supporter, swallow, swamp,

swamp, swim, swimming, swing, swipe, switch, switch off, switch on, switch up, t, table, take, take breath, take crap, take dump, take off, take out, take shit, talk, tap, taste, technician, technicians, teeth, television camera, tell, terror beast, test, test fly, tester, thank, thank you, that, the, the word, them, these, thicket, thing, third, this, those, three, throne, throttle, through, throw, thruster, thrusters, tick, tie, tiny, tissue, tissue paper, tits, to, toilet, toilet paper, top, topos, toss, touch, tower, town, tp, trace, translator, transport, transporter, trap, trash can, tray, tree, trees, trunk, tube, tubes, tunnel, turn, turn off, turn on, tv camera, two, type,

unbuckle, uncloth, under, under water, underwater, undress, unfasten, unhook, uniform, uniforms, unit, units, universe, unlock, unplug, unscrew, untie, up, urinal, urinate, use, use toilet,

vac, var, vegetation, vehicle, vehicle bay, vent, vents, vessel, vicinity, view, view port, viewing port, viewpoint, vine, vines, vohaul, vohauls, vomit,

wait, wake, walbot, walk, walkway, wall, walibot, walibots, walls, wash, waste basket, wastebasket, watch, water, waterfall, waterfalls, waxer, w, weapon, wear, weed, weeds, what is, whistle, who, will, wind shield, window, windows, windshield, wipe, wire, wires, with, woman, woods, word, worker, wreck, wrist, wrist watch, wristwatch, writing, wrote,

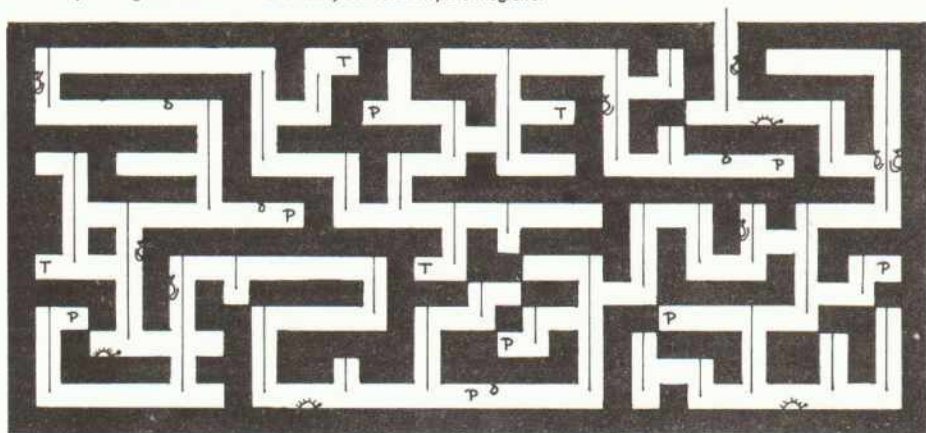
y, yell, yes, you, your, zone,

A Braintron cég **KAZIK AND THE GHOSTS** című játéka ugyan nem a legeredetibb játékok közé tartozik (hiszen csak egy hagyományos labirintus/akció-játék) – mégis úgy gondoltuk, hogy megér egy misét. Kerettörténettel most nem szolgálunk – ezt mindenki lesz szíves maga kitalálni! – inkább rögtön fejest ugrunk a közepébe. A feladat roppant bonyolult: főhősünket a JOY1 portról vezérelt joystick-kal (vagy billentyűzetten a kurzornyílak és a "SHIFT") irányítva ki kell jutnunk a labirintusból. Természetesen nem hiányoznak a játékkategóriában szokásos ellenfelek sem: szellemek, sünök, skorpiók és a mennyezető csopogó – bizonyára savas tartalmú – folyadék nehezíti utunkat.

A képernyő alsó részéről három információt olvashatunk le:

- A löser mennyisége. Kezdetben 6 db töltény áll rendelkezésünkre, de a labirintus négy helyén egy-egy muníciócsomag van elhelyezve (a térképen T-vel jelölve), amelyek felvitelével újabb 6 db töltényhez jutunk. Töltényt csak a szellemek ellen használunk, a sünökre és a skorpiókra való lövöldözés csak feleslegesen fogyasztja munícióinkat. A szellemeket nem megsemmisíteni, csak eljjeszteni tudjuk lövéssel.
- Ezalatt látható energiánk, ami minden egyes lépéssel csökken egy keveset, de rohamosan fogy, ha valamilyen ellenséggel érintkezünk vagy némi sav csopogott a nyakunkba. A labirintusban nyolc helyen ételíxirecs üveget találhatunk (a térképen P-vel jelölve), amelyek elfogyasztásával energiánkat a maximumra tölthetjük fel. Ha az ételíxiről elfogy a játék véget ér és a program közli, hogy **YOUR LIFE ENERGY IS FINISHED YOU DID NOT COME OUT THE MAZE** (nevenyészett fordításban: Az ételíxiről elfogyott, nem tudtál kikeveredni az üveztöből), és a "HELP" megnyomásával újrakezdhethetjük a játékot.
- Az **SC** feliratú sáv a szellemek eljjesztgetésével kezd el nőni és ha kijutunk az üveztöből, ennek a sávnak a nagysága határozza meg, hogy hány pontot fogunk elérni.

Ha sikeresen kijutunk az üveztöből, a játék megállapítja, hogy kijutottunk és a föld felszínén vagyunk (**GOOD! YOU CAME OUT THE MAZE AND YOU ARE ON THE SURFACE OF EARTH**), valamint megtudhatjuk az általunk elért eredményt is. Egy billentyű megnyomása után kezdhethetjük az egészet elölről – már amennyiben valaki hajlandó még erre.



## Guzzler

Plus 4

Az örökélet bevételéhez a következő módosításokra van szükség:

9025,234: 9026,234: 9027,234 vagy 9025,173

A végtelen bomba sikere:

6452,173

Azt is megoldhatjuk, hogy elhalálozásunkkor a következő pályára lépünk:

4255,234: 4256,234: 4257,234

## Hidra

Plus 4

A háttér a következő módosításokkal állítható meg:

7382,14: 7387,206

## Larry Monkey

Plus 4

Az örökélet eléréséhez tegyük a következőket:

5357,48

CoVboy postája kiapadhatatlan forrásul szolgál mindenféle témában: a CoV 2. levelezési rovatában egy olvasónk a reset-leállításról érdeklődött (sőt azóta többen is), egy másik levél viszont a problémán próbált segíteni. Ez utóbbit szó szerint is ideiktatnánk, hogy segítőkész barátunk is lássa, hogy nem dolgozott hiába:

"Tisztelt Szerkesztőség! (mind az 1.75, na meg CoVboy)

A CoV 2. számában a levelezési rovatban olvastam, hogy az egyik olvasó (név szerint: Pap Tibor Pápiról) írt önknek egy olyan levelet, amelyben RESET védelmet tartált. Nos szeretnék önknek ebben segíteni. Íme PLUS4-re a Reset-védelem: Az \$FFFC-címre kell írni a Low-byte-ot (ahová a Reset megnyomása után ugorgon a TED). Ezután az \$FFF0-címre pedig a Hi-byte-ot. Most le kell tiltani a megzaklásokat, és át kell váltani felső ramra (\$TA \$FF3F). Most egy példa:

A 2000 SEI

LDA # \$00 — low byte

STA \$FFFC

LDA # \$30 — Hi byte

STA \$FFF0

STA \$FF3F

SEI

innét folytatódhat a főprogram!

INC \$FF15

JMPS

A 3000 SEI

INC \$FF19

JMP \$3000

Most pedig G2000 (monitorból). Ezután próbáljunk meg Reset-et nyomni és lám-lám...

Kellemes Reset nyomogatást kíván: **Keményes Zoltán, Budapest**"

Idáig az idézet és ez így OK — kb. így fest a dolog gatyában. A kellemetlenségek akkor adódnak, amikor ezt olyan programban akarjuk használni, amelyik ROM-rutinokat is használ... Persze ilyenkor elképzelhető egy olyan megoldás, hogy átmásoljuk ROM-ot a RAM-ba és ott hivatkozunk a használni kívánt rutinokra — így történik ez az általunk készített kis programban is, amelyet egy önindítósnak kezeltük mentett BASIC-programhoz fésülve (amelynek első sora SYS 325), a program illegális másolása lehetetlenné válik (legalábbis laikusok számára...). A reset hatására — véletlen folytán — nekünk is ugyanaz (a képernyőkeret villogtatása) jutott eszünkbe, mint levélíróknak, de természetesen a hatást mindenki kedve szerint módosíthatja ("Ne nyomkodd a resetet, te huncut!" és hasonlók).

A rutint ajánlatos a processzor veremében elhelyezni, hogy ne foglalja a BASIC területet. Így is csak maximum csak 32 kbyte memória használható fel (mivel az átmásolt ROM foglalja a többi helyet) a program számára (\$7FFF). Az első és a második rutin végzi el az áttöltést a ROM-ból a RAM-ba. A ROM-ot két részletben kell áttöltetni azért, mert az FD00-FF40 közötti terület közös. Ezt a területet a gép az I/O csatornáknak illetve a TED regisztereinek tartja fenn, és átirásuk esetleg a rendszer összeomlásához vezethet. Az első menetben a ROM-ot \$8000-FD00-ig másoljuk a RAM-ba, második menetben FC00-FFFF közötti terület kerül másolásra. A harmadik rutinban a RAM-ban lévő ROM alatti RAM-ot olvasó rutinokban található ROM engedélyezés (\$TA \$FF3E) kerül átirásra, majd a ROM leállítása és visszatérés a BASIC-be.

Olyan programoknál, amelyek nem csak a BASIC-et használják, természetesen nem kell a ROM-ot átmásolni a RAM-ba. A rutin hasonlóan néz ki, de a megoldásra két lehetőség is van. Az első: csak a programban használt ROM-rutinokat másoljuk át a RAM-ba, majd leállítjuk a ROM-ot és az új reset rutin címét beírjuk a \$FFFC-\$FFF0 vektorba. A második: csak arra az időre engedélyezzük a ROM-ot, amíg a program által használt ROM-rutin le nem fut.

```
. 0145 20 63 01 JSR $0163 ;Első hívás($8000-FD00)
. 0148 A9 FF LDA # $FF ;Második hívás előtt
. 014A 8D 6A 01 STA $016A ;A megfelelő byte-ok
. 014D 8D 67 01 STA $0167 ;átírása.
. 0150 A9 40 LDA # $40
. 0152 8D 66 01 STA $0166
. 0155 8D 69 01 STA $0169
. 0158 A9 00 LDA # $00
. 015A 8D 73 01 STA $0173
. 015D 20 63 01 JSR $0163 ;Második hívás.
. 0160 4C 80 01 JMP $0180 ;Ugrás az új reset rutinra.

; Ez a RAM-ba másoló rutin.

. 0163 A2 00 LDX # $00
. 0165 BD 00 80 LDA $8000,X
. 0168 9D 00 80 STA $8000,X
. 016B E8 INX
. 016C D0 F7 BNE $4165
. 016E AC 67 01 LDY $4167
. 0171 C8 INY
. 0172 C0 FD CPY # $FD
. 0174 F0 09 BEQ $017F
. 0176 8C 67 01 STY $0167
. 0179 8C 6A 01 STY $016A
. 017C 4C 63 01 JMP $0163
. 017F 60 RTS
```

## Spiky Harold

A sérthetatlenség eléréséhez három cím értéket kell megváltoztatnunk:  
4347,234: 4348,234: 4349,234 (decimális)

```

. 0180 A9 B0 LDA #SBO ;Az új RESET rutin kezdőcímének
. 0182 8D FC FF STA $FFFC ;alsó és
. 0185 A9 01 LDA #S01 ;a felső byte-ja. ($01B0)
. 0187 8D FD FF STA $FFFD
. 018A A9 3F LDA #S3F
. 018C 8D 82 04 STA $04B2 ;A RAM olvasó
. 018F 8D 9E 04 STA $049E
. 0192 8D AC 04 STA $04AC ;vektorok
. 0195 8D B7 04 STA $04B7
. 0198 8D C2 04 STA $04C2 ;átírása
. 019B 8D CD 04 STA $04CD
. 019E 8D D8 04 STA $04D8 ;(lásd később).
. 01A1 8D E3 04 STA $04E3
. 01A4 8D 3F FF STA $FF3F ;ROM tiltása.
. 01A7 A9 00 LDA #S00 ;BASIC RAM vége beállítása $8000-re.
. 01A9 85 37 STA $37
. 01AB A9 80 LDA #S80
. 01AD 85 38 STA $38
. 01AF 60 RTS ;Vissza a feladóhoz (a BASIC-be)

. 01B0 EE 19 FF INC $FF19 ;Ide kerül a RESET esetén
. 01B3 4C B0 01 JMP $01B0 ;végrehajtandó rutin, villogtatja a keretet

```

Egy másik rakás levél a CoVboy-postában a joystick olvasásáról érdeklődik, különös tekintettel arra, hogy a CoV 2-ben köztölt képernyő-scroll ne a funkcióbillentyűkre, hanem a joystick-re mozogjon (éjnye, csak nem játékot írunk?!). A mostani "Megalevel"-gyötes is arra kért bennünket, hogy "írjunk a dzsolyisztikról néhány szavát". Hát akkor nézzük a joystick vizsgálatát...

Mindenekelőtt: a joystick-kal az \$FF08-as címen keresztül tudunk kommunikálni. A két botkormányt az \$FF08-as cím első vagy második bitjének magasra állításával különböztethetjük meg. Ha az első bit nulla, akkor a JOY2 port lesz vizsgálva, ha a második bit nulla, akkor a JOY1 portot figyeljük. Például:

```

1 LDA #SFB ; SFB az akkumulátorba.
2 STA $FF08 ; Akkumulátor tartalma az $FF08-as címre.
3 LDA $FF08 ; A botkormány állapotának beolvasása.

```

Az \$FF08-as címre töltött SFB (binárisan: 11111011) értéken látszik, hogy csak a második bitje nulla, azaz vizsgálatra a JOY1 porton lévő joysticket választja ki. Ha az első sorban SFB helyett SFD-t (azaz binárisan: 11111101) írtunk volna, akkor a JOY2 portot vizsgálnánk.

A joystick mozgatása felülírja \$FF08-at – a harmadik sorban az akkumulátorba visszaolvasott érték mutatja meg, hogy a kiválasztott joystick-ot mely irányba mozdítottuk el. A négy főirányba valamelyikébe történő mozgatás a \$FF08 alsó négy bitjén jelentkezik, a következő sorrendben:

```

0. bit: fel ($FE, azaz binárisan: 11111110)
1. bit: le ($FD, azaz binárisan: 11111101)
2. bit: balra ($FB, azaz binárisan: 11111011)
3. bit: jobbra ($F7, azaz binárisan: 11110111)

```

Természetesen nyilvánvaló, hogy ha a joystick-et átols irányba mozgatjuk, akkor a \$FF08-on két főirányt jelző bit fog megváltozni, például ha a botkormányt jobbra fel mozdítjuk el, akkor a következő értéket fogjuk visszakapni: SFG (binárisan: 11110110).

A "tűz" gomb vizsgálata a \$FF08 6. és 7. bitjén keresztül történik:

```

6. bit : JOY1 porton lévő joystick esetén SBF, azaz binárisan: 10111111)
7. bit : JOY1 porton lévő joystick esetén S7F, azaz binárisan: 01111111)

```

Az imént elmondottak ismeretében már mindenki tetszés szerint módosíthatja a scroll-rutint.

## Trizons

A háttér megállításhoz az 5607 DEC címen kell zérust elhelyeznünk.

## Tube Runner

Az örökídő beviteléhez a következő módosításokra van szükség:

11880,234: 11881,234

Az örök energia sikere:

10398,234: 10399,234: 11286,234: 11287,234

Az örök lövést is megoldhatjuk:

12140,234: 12141,234

Plus 4

Plus 4



Mielőtt rátérnénk rendes havi ELITE-tornénkra, mindenekelőtt egy korrekciót, pontosabban egy kiegészítést szeretnénk közölni az eddigi elmondottakhoz. Az 1. részben közöltük a küldetéseket, de egy lényeges dolog felelt – sajnálatos hanyagságból – elcsúszottunk. Hibánkra CoVboy postájának egyik levele, azaz **Vereczki József**, kecskeméti olvasónk hívta fel a figyelmet. Ezúton szeretnénk neki köszönetet mondani – és olvasóinktól pedig elnézést kérni mulasztásunkért. Íme a levél:

"Mr. CoVboy!

(...) Jelenleg az ELITE-tal játszom és észrevettem egy hiányosságot a leírásokban. Ez amit leírok a Spectrum J. és Pr. IV-ben sincs benne. A küldetésekről van szó, melyből az elsőt a játékos a veszélyes besorolásnál kap. Én a játék során mást tapasztaltam. Az első küldetést az alkalmas besorolásnál kaptam, amelynek teljes szövegét a levél végén közlöm. Amíg ezt a küldetést nem teljesítem a veszélyes besorolást nem is adja meg a gép.

Ha az általam leírtakat már ismered (és a szakállas is), akkor elnézést kérek, hogy az idődet raboltam.

**(Erről szó sincs! Egyrészt az én időm arra való, hogy rabolják, másrészt pedig mi tartozunk hálaival neked, hogy felhívtátok a figyelmünket a hiányosságra! Rádásul kultúremlerhez illő hangnemben is, ezért külön is köszl! – CoVboy)**

A küldetés:

Greetings Commander... I am Captain Carruthers of Her Majesty's Space Navy and I beg a moment of your valuable time. We would like you to do a little job for us. This ship you see here is a new model, Constrictor, equipped with a top secret new shield generator. Unfortunately it's been stolen. It went missing from our ship yard on Xeer five months ago and was last seen a Reesdice. Your mission, should you decide to accept it, is to seek and destroy this ship. You are cautioned that only military lasers will penetrate the new shields and that the Constrictor is fitted with an ECM system.

A lényeg: *Carruthers* kapitány, *Öfelsége Ürtengerészetéből* azt szeretné, ha egy munkát elvégeznének nekik. A lejjebb látható képen a *Constrictor* nevű, új típusú űrhajó, amely egy szupertitkos új pajzsgenerátorral van felszerelve. Sajnos ezt a hajót ellopták. A *Xeer* rendszerben öt hónappal ezelőtt megszökött az öt üldöző rendőrök elől és utoljára *Reesdice*-ben látták. Ha a küldetést hajlandóak vagyunk elfogadni, akkor ezt a hajót kell megkeresnünk és megsemmisítenünk. A kapitány még felhívja a figyelmünket, hogy az új pajzson csak a katonai lézerek tudnak áthatolni (tehát ha még nincs, akkor vennünk kell egyet) valamint a *Constrictor* ECM rendszerrel is fel van szerelve (tehát védve van rakétatámadás ellen)."



## Kiegészítő felszerelések (EQUIP – '3')

Megszerzett pénzünket mindenekelőtt különböző kiegészítő felszerelésekbe célszerű fektetnünk, amelyek egy része fegyver, a többi pedig plusz szolgáltatást nyújtó berendezés. Ezek egyrészt jelentősen megkönnyítik dolgunkat bizonyos helyzetekben, másrészt növelik a *Cobra* támadási/védekezési erejét, azaz nagyobb biztonságot nyújtanak nekünk utunk során. Az üzemanyag kivételével minden felszerelésnek fix ára van a Galaktikus Szövetségben. Az egyszerűbb kiegészítők mindenütt, de a bonyolultabbak csak magasabb technikai szintű világokban kaphatók. Kiegészítő felszerelések és fegyverek a *Coriolis* állomásokon vásárolhatóak a '3' billentyű megnyomása után (Amíg az *EQUIP* ikon választásával). Ezután megjelenik a bolygón vásárolható felszerelések listája az egyes cuccok árával. A következő kiegészítőkhöz juthatunk hozzá (a vételárát – már amennyiben elegendő pénzünk van – a program természetesen levonja tőlünk):

**Üzemanyag (FUEL):** alapvető felszerelés, minden technikai szintű bolygón kapható.

**Rakéta (MISSILE):** támadó fegyverzet. Minden technikai szintű bolygón kapható, ára 30 pénzegység. Egyszerre max. 4 db. lehet nálunk belőlük. Nagyon praktikus fegyver, de csak olyan hajók ellen, amelyek nem rendelkeznek automata rakétaelhárító rendszerrel (ECM).

Mielőtt egy rakétát kilönnék az ellenfélre, mindenekelőtt be kell fogunk a célpontot (ez bármely irányba nézve lehetséges). A célkereső műszer aktiválása a 'T' billentyű megnyomásával történik. A rakéta állapotjelzője ekkor zöldre vált, jelezvén, hogy a rakéta kilövésre kész állapotban van. Ha ezután bármilyen lehetséges célpont jelenik meg a látótérben, a lámpa pirosra váltása és egy hangjelzés tudatja velünk, hogy a kereső a célpontot befogta – indíthatjuk a rakétát az 'M' billentyű megnyomásával. A rakéta most már automatikusan a célra vezeti magát és – ha az ellenfél nem használja az ECM rendszert vagy nem hajt végre villámgyors kikerülő manővereket – biztosan célba is talál.

Ha a rakétát csak véletlenül töltöttük be, az 'U' billentyű megnyomásával kikapcsolhatjuk az egész célkereső rendszert.

Természetesen minket is támadhatnak rakétával, amit a program *INCOMING MISSILE* felirattal jelez számunkra. Ha van ECM rendszerünk, akkor csak egyszerűen kapcsoljuk be, ha viszont még nincs, akkor kezdjünk örült össze-vissza manőverezésbe, hátha megtévesztjük a rakétát. Az ilyen nyaktörő mutatványok elkerülése végett nem árt minél előbb beszerezni egy ECM-et. Ha a felénk tartó rakéta netán mégis belénkcsapódna, akkor az gyakran annyira megrongálja a pajzsunkat és energiabankjainkat, hogy az elhalálózás vár ránk.

**Rakodótér-kiegészítő (LARGE CARGO BAY):** az áru szállítására felhasználható rakodótérünket 20-ról 35 tonnára növeli. Minden technikai szintű világban kapható, ára 400 pénzegység. Hasznos kutyú, mert több áruval egy forduló alatt nagyobb profitra tehetünk szert.

**ECM rendszer (ECM SYSTEM):** rakétaelhárító védelmi berendezés. Nélkülözhetetlen! A 2 technikai szinttől felfelé kapható, ára 600 pénzegység. A ránk kilövődött rakétákkal kapcsolatos gondjainkat oldja meg: ha a rendszert az 'E' billentyűvel aktiváljuk, az minden rakétát megsemmisít a *Cobra* környezetében (ebbe az általunk kilőtt rakéták is beleértendőek!). Mivel az ECM-et is az energiabankok táplálják, csak akkor üzemképes, ha azokból elegendő energiát kap. Használatakor egyébként elég sokat fogyaszt. Az ECM egyébként jónéhány más – főleg kereskedő – hajó felszerelésében is megtalálható: ha ilyen hajót támadunk, a fedélzeti számítógép felfedezi a másikon működő ECM-et és egy E betűt jelenít meg a műszerfalán.

**Pulzáló lézer (PULSE LASER):** támadó fegyver, egy darab alapállapotban is a *Cobra* felszereléséhez tartozik. A 3 technikai szinttől felfelé kapható, ára 400 pénzegység. Az eredetileg nálunk lévő lézer csak előre tüzel, de szükség lehet oldalirányba vagy hátrafelé tüzelő ágyúkra is, tehát újakat is szerelhetünk fel a megfelelő irányban. A pulzáló lézer relative gyenge teljesítményű, tehát ha erősenyűnk engedi, akkor célszerű lecserélni őket nagyobb teljesítményű sugárlézerre vagy katonai lézerre. A lézerek vásárlásával kapcsolatban megjegyeznénk, hogy csere esetén (például egy pulzáló helyett egy sugárlézert veszünk) a lecserélt fegyver ára levonódik az új fegyver vételárából. Időig már valószerűleg mindenki rájött, hogy a joystick 'tűz' gombjával használhatjuk a lézert, billentyűzetről pedig az 'A' billentyű megnyomásával. A folyamatos tüzelés eredménye az, hogy a lézérágyú túlmelegszik és akadózni kezd.

**Sugárlézer (BEAM LASER):** Nagy teljesítményű támadó fegyver. A 4 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 1000 pénzegység.

**Üzemanyaggyűjtő (FUEL SCOOP):** ez egy egészen speciális szerszám. Az 5 technikai szinttől szerezhető be, ára 525 pénzegység. A berendezés segítségével jelentős üzemanyagmegtakarítást érhetünk el, mert a bolygórendszer napjának elektromágneses sugarait használja fel üzemanyagként. A kalózhajók állandó felszerelése közé tartozik, mivel azoknak néha elég sokáig kell leselkedniük a zsákmányukra és hosszabb időre elegendő üzemanyagot nem visznek magukkal. Megjegyezendő, hogy a berendezés segítségével egy űrben lebegő tárgyat (például egy árukonténert) is felszippanthatunk.

**Mentőkabin (ESCAPE CAPSULE):** védelmi berendezés, kilátástalan helyzetben célszerű a használatához folyamodnunk. A 6 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1000 pénzegység. Ha sokkal erősebb ellenfélbe kötöttünk bele vagy valamilyen más úton-módon rövid időn belül elhalálozásunk várható, nyomjuk meg a '+' billentyűt: a mentőkabin katapultált és a legközelebbi világ felé veszi útját. A készpénzvagyonunk ugyan megmarad, de az elhagyott *Cobra*n lévő áru és felszerelés sajnos fuccsba megy. A mentőkabin árában egy biztosítás is benne foglaltatik, ami garantálja nekünk, hogy azon a *Coriolis* állomáson, amelyet a kabinnal elérünk, egy új *Cobrat* bocsátanak a rendelkezésünkre a szokásos felszereléssel. Egy nagyon fontos dolog történik még a mentőkabin használata után: mivel a hajónkat később megtalálják, eltűntnek nyilvánítanak bennünket és ha már rendőrségi nyilvántartásba vettek valahol bennünket, akkor ezek az adatok törölődnek (tehát ismét CLEAN lesz a státuszunk). Megtámadott hajókból mi is láthatunk mentőkabinokat menekülni, de ezek nem jelentenek számunkra közlekedési akadályt.

**Energiabomba (ENERGY BOMB):** támadó/védekező fegyver. A 7 technikai szinttől kezdődően szerezhető be, ára 900 pénzegység. Csak egyszerűen alkalmazható (a 'C=' billentyű megnyomásával), de akkor viszont hatásosan: a *Cobra* környezetében elpusztítja az összes hajót, rakétát és aszteroidát.

**Extra energiaegység (EXTRA ENERGY UNIT):** az energiabankok kapacitását növeli. A 8 technikai szinttől kapható, ára 1500 pénzegység. Beszerzése után az energiabankok teljesítőképessége a kétszeresére növekedik, azaz minden berendezésünk vele annyit fog fogyasztani, mint a berendezés megvétele előtt. Elhúzódó harcban életmentő hatása lehet.

**Automata dokkoló (DOCKING COMPUTER):** nélkülözhetetlen segédeszköz. A 9 technikai szinttől kezdődően szerezhetjük be, ára 1500 pénzegység. Megvásárlása után nem kell a *Coriolis*okra való bedokkoláshoz szükséges bonyolult és hosszadalmas manővereket eljátszanunk – a dokkolás teljesen automatikusan is végrehajtható. Az automatát a 'C' billentyűvel kapcsolhatjuk be (ha közben meggondoltuk volna magunkat és mégsem akarnánk bedokkolni, akkor a 'P'-vel kikapcsolhatjuk a berendezést).

**Intergalaktikus hiperhajtómű (GALACTIC HYPERDRIVE):** segédfelszerelés. A 10 technikai szinttől kezdődően kapható, ára 5000 pénzegység. Egyetlen – tetszőleges távolságba történő – hiperugrásra alkalmas, a 'CTRL'+ 'H' billentyűk együttes lenyomásával aktiválható. Gazdagok számára készült játékszer.

Valamilyen programozási feladat megoldásakor gyakran szükségünk lehet villámgyors rajzolási funkciókra. Az alábbi rutinok segítségével — akár BASIC, akár gépi kódú — programjainkban rendkívül gyors rajzoló funkciókat használhatunk fel. BASIC programból a SYS... gépi kódú programból pedig a JSR... utasítással indíthatjuk be a rajzolórutint. Az egyes funkciók kezdőcímei az alábbi listában találhatóak:

\$C800	51200	grafikus képernyő bekapcsolása
\$C803	51203	grafikus képernyő kikapcsolása
\$C806	51206	grafikus képernyő törlése
\$C809	51209	színmemória beállítása
\$C80C	51212	egy (X1;Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
\$C80F	51215	egy (X1;Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
\$C812	51218	egyeses rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
\$C815	51221	egyeses törlése (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták között

A grafikus képernyő a \$E000-\$FF3F, a hozzátartozó színmemória pedig a \$C000-\$C3E7 területen található. A grafikus képernyő kikapcsolásakor a videoregiszterek eredeti értékeire állnak vissza. A színmemória beállításánál az akkumulátorba kell töltenünk azt az értéket, amivel fel szeretnénk tölteni a színmemóriát. Ezt gépi kódú egyszerűen egy LDA #nn utasítással tehetjük meg. BASIC-ből a SYS utasítás kiadása előtt kell az akkumulátort beállítanunk a megfelelő rendszerváltozóban, ami a 780-as címen található. A pont be- illetve kikapcsolása rutinként használata előtt az X1 és az Y1 változókat mindig be kell állítanunk a kívánt értékre, ellenkező esetben a program a legutóbbi használt adatokat tekint mérvadónak. Tehát amíg ugyanazt az X1-Y1 koordinátapárt használjuk, addig a megfelelő változókat nem kell beállítanunk a programnak. Ez BASIC hívásnál jelentősen megnövelheti a futási sebességet. Fontos tudni, hogy a koordináták tárolására használt rendszerterületet a BASIC nem használja, viszont bizonyos KERNAL rutinként — főleg a LOAD — aktívan használják őket, tehát ha ilyen rutint használunk, mindenképpen újra kell definiálnunk a paramétereket. Az X koordináta értéke 0-319, az Y értéke 0-199 tartományban mozoghat. Ezekről eltérő értékek használata pillanatokon belül lefagyaszthatja a rendszert. A program azért nem ellenőrzi ezeket az adatokat a helyességét, mert ez a művelet egy pont beállításakor majdnem a negyede lenne az eredeti funkció végrehajtási idejének. A vonal húzása és törlése funkcionál két további adatot is be kell állítanunk; ezek az X2 valamint az Y2 változók. Ezek használatára ugyanaz vonatkozik, mint amit az X1 és az Y1 paramétereknél már említettünk. Az X2-Y2 koordinátapár mindig a tartandó vagy rajzolandó vonal utolsó pontja. Mivel a rutin kikapcsolt ROM-területtel dolgozik, a felhasználónak valamilyen módon gondoskodnia kell arról, hogy a rendszer ne kaphasson NMI kérest a RESTORE gomb megnyomásával. Ezt az Olvasóra bizzuk, hiszen ez teljesen a rutin felhasználásának módjától függ. Az IRQ megszakítások is vannak tilva, azokra nem kell figyelniük.

## PROFI-ASS V1.2

120:	C800		.OPT	01	
130:	C800		*=	\$C800	
140:	0057	BT	=	\$57	bitmaszk a képpontok ki/bekapcsolásához
150:	0058	CIM	=	\$58	egy koordinátának megfelelő byte memóriacíme
160:	005A	AA	=	\$5A	az egyeses vízszintes mérete
170:	005C	B	=	\$5C	az egyeses függőleges mérete
180:	005D	C	=	\$5D	az egyeses vízszintes iránya
190:	005E	D	=	\$5E	az egyeses függőleges iránya
200:	005F	SZ	=	\$5F	számláló az egyeses meredekségéhez
210:	00AE	X1	=	\$AE	egyeses / képpont kezdő X koordinátája
220:	00B0	X2	=	\$B0	egyeses / képpont kezdő Y koordinátája
230:	00B2	Y1	=	\$B2	egyeses utolsó X koordinátája
240:	00B3	Y2	=	\$B3	egyeses utolsó Y koordinátája
250:	:	:			
260:	:	:			
270:	C800	4C 18 C8	JMP	GRON	grafikus képernyő bekapcsolása
280:	C803	4C 44 C8	JMP	GROFF	grafikus képernyő kikapcsolása
290:	C806	4C 61 C8	JMP	GCLEAR	grafikus képernyő törlése
300:	C809	4C 79 C8	JMP	COLOR	színmemória beállítása
310:	C80C	4C 02 C9	JMP	SET	egy (X1;Y1) koordinátájú pont bekapcsolása
320:	C80F	4C 05 C9	JMP	RESET	egy (X1;Y1) koordinátájú pont kikapcsolása
330:	C812	4C 31 C9	JMP	LINE	egyeses rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
340:	C815	4C 34 C9	JMP	RELINE	egyeses törlése (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták között
350:	:	:			
360:	:	:			
370:	C818	AD 11 D0	LDN	\$D011	grafikus mód tárolása
370:	C818	8D 5E C8	STA	G1	
380:	C81E	AD 18 D0	LDA	\$D018	memóriafelosztás tárolása
380:	C821	8D 5F C8	STA	G2	
380:	C824	AD 00 D0	LDA	\$D000	aktuális videolap tárolása
380:	C827	8D 60 C8	STA	G3	
390:	C82A	AD 12 D0	LDA	\$D012	vár, míg a képelőállítás nem látszó területre kerül,
390:	C82D	C9 FB	CMP	#FB	ezzel villogásmentes lesz a
390:	C82F	D0 F9	BNE	G	grafikus üzemmód megváltoztatása
400:	C831	A9 38	LDA	#38	
400:	C833	8D 11 D0	STA	\$D011	bittérkép üzemmód bekapcsolása
410:	C836	A9 08	LDA	#8	
410:	C838	8D 18 D0	STA	\$D018	bittérkép: \$E000-\$FF3F, színmemória: \$C000-\$C3E7
420:	C83B	AD 00 D0	LDA	\$D000	
420:	C83E	29 FC	AND	#FC	
420:	C840	8D 00 D0	STA	\$D000	videolap: \$C000-\$FFFF

430:	C843	60		RTS		visszatérés a szubrutinból
440:						
450:	C844	AD 12	DO	GROFF	LDA \$D012	ár, míg a képelőállítás nem látszó területre kerül,
450:	C847	C9	FB		CMP #5FB	ezzel villogásmentes lesz a
450:	C849	DO	F9		BNE GROFF	grafikus üzemmód megváltoztatása
460:	C84B	AD 5E	C8		LDA G1	
460:	C84E	BD 11	DO		STA \$D011	eredeti kijelzési mód beállítása
470:	C851	AD 5F	C8		LDA G2	
470:	C854	BD 18	DO		STA \$D018	memóriafelosztás visszaállítása
480:	C857	AD 60	C8		LDA G3	
480:	C85A	BD 00	DO		STA \$D000	videolap visszaállítása
490:	C85D	60			RTS	visszatérés a szubrutinból
500:						
510:	C85E	00			G1 .BYTE 0	
520:	C85F	00			G2 .BYTE 0	az eredeti grafikus üzemmód adatai
530:	C860	00			G3 .BYTE 0	
540:						
550:	C861	A9	00		GCLEAR	
550:	C863	A0	E0		LDA #0	\$E000-\$FFFF feltöltése nullával
560:	C865	BD 6D	C8		LDY #5E0	
560:	C868	BC 6E	C8		STA CL+1	
570:	C86B	A8			STY CL+2	
580:	C86C	99 FF	FF	CL	TAY	
580:	C86F	C8			STA \$FFFF,Y	
580:	C870	DO	FA		INY	
590:	C872	EE 6E	C8		BNE CL	
590:	C875	DO	F5		INC CL+2	
600:	C877	A9	01		BNE CL	
610:					LDA #501	
620:	C879	48				
620:	C87A	A9	00		COLOR	az aktuális szín tárolása
620:	C87C	A0	C0		LDA #0	\$C000-\$C3FF feltöltése a kiválasztott színnel
630:	C87E	BD 87	C8		LDY #5C0	
630:	C881	8C 88	C8		STA C0+1	
640:	C884	A8			STY C0+2	
640:	C885	68			TAY	
650:	C886	99 FF	FF	C0	PLA	
650:	C889	C8			STA \$FFFF,Y	
650:	C88A	DO	FA		INY	
660:	C88C	EE 88	C8		BNE C0	
660:	C88F	AE 88	C8		INC C0+2	
660:	C892	ED	C4		LDX C0+2	
660:	C894	DO	F0		CPX #5C4	
670:	C896	60			BNE C0	
680:					RTS	visszatérés a szubrutinból
690:	C897	A5	AE			
690:	C899	29	F8		KORD	INT(X1/8) 8
690:	C89B	85	58		LDA X1	az alsó három bit kiszűrése
700:	C89D	A5	B2		AND #248	
700:	C89F	AA			STA CIM	
700:	C8A0	29	07		LDA Y1	Y1 koordináta minden nyolcadik sornál
700:	C8A2	18			TAX	320-szal szorzandó
710:	C8A3	65	58		AND #7	
710:	C8A5	85	58		CLC	
720:					ADC CIM	Y1-INT(Y1/8) 8
720:					STA CIM	
730:	C8A7	8A				
730:	C8A8	4A			TXA	INT(Y1/8)
730:	C8A9	4A			LSR A	
730:	C8AA	4A			LSR A	
730:	C8AB	0A			LSR A	indexelés a táblázat olvasásához
730:	C8AC	AA			ASL A	
740:	C8AD	BD 00	C8		TAX	
740:	C8BD	65	58		LDA TABLA,X	INT(Y1/8) 320
740:	C8BE	85	58		ADC CIM	
750:	C8B4	BD D1	C8		STA CIM	
750:	C8B7	69	E0		LDA TABLA+1,X	
750:	C8B9	65	AF		ADC #5E0	a grafikus adatterület kezdőcíme
750:	C8BB	85	59		ADC X1+1	
760:	C8BD	A5	AE		STA CIM+1	
760:	C8BF	29	07		LDA X1	bitmutató kiszámítása
760:	C8C1	AA			AND #7	
770:	C8C2	BD C8	C8		TAX	
770:	C8C5	85	57		LDA BTABLA,X	2*(7-(X1 AND 7))
780:	C8C7	60			STA BT	
790:					RTS	visszatérés a szubrutinból
790:						a képpontok helye egy byte-on belül

800:	C8C8 80 40 20	BTABLA	.BYTE	\$80,\$40,\$20,\$10,\$08,\$04,\$02,\$01	
810:		:			
820:	C8D0 00 00	TABLEA	.WORD	0	szorzótábla: n 320 Dn (0...24)
830:	C8D2 40 01		.WORD	320	
840:	C8D4 80 02		.WORD	640	
850:	C8D6 C0 03		.WORD	960	
860:	C8D8 00 05		.WORD	1280	
870:	C8DA 40 06		.WORD	1600	
880:	C8DC 80 07		.WORD	1920	
890:	C8DE C0 08		.WORD	2240	
900:	C8E0 00 0A		.WORD	2560	
910:	C8E2 40 0B		.WORD	2880	
920:	C8E4 80 0C		.WORD	3200	
930:	C8E6 C0 0D		.WORD	3520	
940:	C8E8 00 0F		.WORD	3840	
950:	C8EA 40 10		.WORD	4160	
960:	C8EC 80 11		.WORD	4480	
970:	C8EE C0 12		.WORD	4800	
980:	C8F0 00 14		.WORD	5120	
990:	C8F2 40 15		.WORD	5440	
1000:	C8F4 80 16		.WORD	5760	
1010:	C8F6 C0 17		.WORD	6080	
1020:	C8F8 00 19		.WORD	6400	
1030:	C8FA 40 1A		.WORD	6720	
1040:	C8FC 80 1B		.WORD	7040	
1050:	C8FE C0 1C		.WORD	7360	
1060:	C900 00 1E		.WORD	7680	
1070:		:			
1080:		:			
1090:	C902 A9 00	SET	LDA	#\$00	bekapcsolás jelzése
1100:	C904 2C		.BYTE	\$2C	a következő utasítás kihagyása
1110:	C905 A9 80	RESET	LDA	#\$80	kikapcsolás jelzése
1120:	C907 80 B2 CA		STA	FLAG	
1130:	C90A 08		PHP		interrupt flag tárolása
1130:	C90B A5 01		LDA	1	ROM státusz tárolása a
1130:	C90D 48		PHA		verembe
1130:	C90E 78		SEI		megszakítások letiltása
1130:	C90F A9 35		LDA	#\$35	
1130:	C911 85 01		STA	1	\$E000 feletti terület RAM
1140:		:			
1150:	C913 20 97 C8		JSR	KORD	a pontnak megfelelő tárcím kiszámítása
1150:	C916 20 1E C9		JSR	PLOT	pont beállítása
1160:	C919 68		PLA		tárkiosztás visszaállítása
1160:	C91A 85 01		STA	1	
1160:	C91C 28		PLP		interrupt flag beállítása
1160:	C91D 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1170:		:			
1180:	C91E A0 00	PLOT	LDY	#0	indexelés nullázása
1190:	C920 A5 57		LDA	BT	bitmaszk beolvasása
1190:	C922 2C B2 CA		BIT	FLAG	rajzolási mód tesztelése
1190:	C925 10 05		BPL	BE	ha a 7. bit alacsony, a képpont bekapcsolása
1200:	C927 49 FF		EOR	#\$FF	bitmaszk invertálása
1200:	C929 31 58		AND	(CIM),Y	pont kikapcsolás
1210:	C92B 2C		.BYTE	\$2C	a következő művelet kihagyása
1220:	C92C 11 58	BE	ORA	(CIM),Y	pont bekapcsolás
1230:	C92E 91 58		STA	(CIM),Y	az eredmény tárolása
1240:	C930 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1250:		:			
1260:	C931 A9 00	LINE	LDA	#0	bekapcsolás jelzése
1270:	C933 2C		.BYTE	\$2C	
1280:	C934 A9 80	RELIN	LDA	#\$80	kikapcsolás jelzése
1290:	C936 80 B2 CA		STA	FLAG	
1300:	C939 08		PHP		interrupt flag tárolása
1300:	C93A A5 01		LDA	1	ROM státusz tárolása a
1300:	C93C 48		PHA		verembe
1300:	C93D 78		SEI		megszakítások letiltása
1300:	C93E A9 35		LDA	#\$35	
1300:	C940 85 01		STA	1	\$E000 feletti terület RAM
1310:	C942 20 76 C9		JSR	DRAW	egyenes rajzolása (X1;Y1), (X2;Y2) koordináták közé
1320:	C945 68		PLA		
1320:	C946 85 01		STA	1	tárkiosztás visszaállítása
1320:	C948 28		PLP		interrupt flag beállítása
1320:	C949 60		RTS		visszatérés a szubrutinból
1330:		:			

## Programok felépítése

A C nyelv forrányelvi és objekt könyvtárak használatát biztosítja. Az előbbieket a `#include` direktívával illeszthetjük be a program szövegébe, az utóbbiakat pedig a programszerkesztés ("linkelés") során. Az eltérő használatra az alábbi egyszerű példát adjuk:

Hányféleképpen lehet egy 8 fős kosárlabdacsapatból a kezdő ötöst kiválasztani? A választ a következő képlettel tudjuk kiszámítani:  $8!/5!(8-5)! = n!$  (olvasd: n faktoriális) az első n pozitív egész szám szorzata, pl.  $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 120$ . Az alábbi három program a lehetséges programfejlesztési stílusokat mutatja be.

### A "FACTOR.C" file tartalma:

```
unsigned int factor(n)
unsigned int n;

{
  if (n == 1) return(1);
  else return (n * factor(n-1));
}
```

### A "TESZT1.C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén: */
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
#include "stdio.c"
*/

unsigned int factor(n)
unsigned int n;

{
  if (n == 1) return(1);
  else return (n * factor(n-1));
}

main()

{
  unsigned int eredmény;
  char read varok;

  eredmény = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmény = %4u", eredmény);
  scanf("%1c",&read varok);
}
```

### A "TESZT2.C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
#include "h:factor.h"
/* C-64 esetén a következő sorokat kell használni:
#include "stdio.c"
#include "factor.h"
*/

main()

{
  unsigned int eredmény;
  char read varok;

  eredmény = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmény = %4u", eredmény);
  scanf("%1c",&read varok);
}
```

### A "TESZT3.C" file tartalma:

```
/* C-128 esetén */
#include "h:stdio.h"
/* C-64 esetén a következő sort kell használni:
#include "stdio.c"
*/
```

```
extern unsigned int factor();
```

```
main()
```

```
{
  unsigned int eredmény;
  char read varok;

  eredmény = factor(8) / factor(5) / factor(3);
  printf("\n Eredmény = %4u", eredmény);
  scanf("%1c", &read varok);
}
```

Az első esetben – leszámítva a standard könyvtári rutinokat – a program valamennyi elemét egyetlen file-ban helyeztük el. Ennek neve "TESZT1.C".

A második esetben a **FACTOR** nevű függvényt egy külön "FACTOR.H" nevű file-ban helyeztük el. Ez a programban igazi módosítást nem eredményez, mert a fordításkor a **#include** direktíva hatására automatikusan beolvásodik és lefordítódik. Ezért ez csak kényelmesebb és áttekinthetőbb programot eredményez. Ezenfelül a "FACTOR.H" file-t más programokba is beilleszethetjük a megfelelő **#include** direktíva segítségével.

A harmadik program a **FACTOR** függvényt **EXTERN**-ként definiálja. Ez azt jelenti, hogy a függvényt tartalmazó file-t külön le kell fordítani és a szerkesztési fázisban kell a főprogramhoz hozzászerkeszteni. Milyen előnyei vannak ez utóbbi eljárásnak?

- Az első előny, hogy rendkívül áttekinthető és kényelmes, lehetővé teszi a programok önálló megírását és fordítását.
- A második előny, ha a faktoriális kiszámítására vonatkozó programrészt javítjuk, pl. a "FACTORNEW.H" file-ban látható, akkor nem kell az eredeti programot újrafordítani, csak újraszerezteni. Ez lényegesen rövidebb. Nem kell módosítanunk a program eredeti szövegét – tehát így azt még véletlenül sem ronthatjuk el.
- Végül van egy harmadik szempont is, amelyik már tartalmi. A Commodore C megvalósítása az összeszerkesztendő program modulokat (object file) könyvtáraknak tekinti, és csak azokat a függvényeket szerkeszti bele, amelyekre feltétlenül szükség van. Így maga a felhasználó írhat új programkönyvtárakat.

Még egyszer elismételni, hogy hogyan lehet a fenti programokat lefuttatni a **C-System** használatával. Az egyszerűbb az, ha C-128-as gépünk van. A rendszer elindítása után kiadjuk a "CE H:TESZT1.C" parancsot, és megírjuk a TESZT1.C file-t. Ezután a maradék három file-t is megírjuk. Ekkor a programjaink a H: jelű RAM disken lesznek. Ha tehát szükség lesz rájuk a későbbiekben, akkor mehetsük el őket az A: jelű lemezegységre is. A TESZT1 és TESZT2 programokkal egyszerű a dolgunk: adjuk ki az A:C1 H:TESZT1 (vagy TESZT2) parancsot. Ennek hatására a program lefordítódik és hozzászerkesztődnek a standard könyvtári rutinok. A TESZT3 program előtt le kell fordítanunk a **FACTOR.H** programot. Ezt a CC H:FACTOR.H parancs kiadásával tehetjük meg. Ha nem változtatjuk meg a gép által kínált neveket, akkor a modul neve **FACTOR.O** lesz. Most már lehetőségünk van a TESZT3.C program egy menetben történő lefordítására is. Adjuk ki a

A:C1 H:TESZT3 H:FACTOR.O

parancsot. A rendszer lefordítja a TESZT3.C programot, majd hozzászerkeszti a standard modult és a **FACTOR.O** object modult is! A program a H:TESZT1, H:TESZT2, illetve a H:TESZT3 parancsokkal indíthatóak el. Az eredmény 56.

Commodore 64 esetén nincs lehetőség egy menetben fordításra és szerkesztésre. Ezért a következőképpen járjunk el:

- Indítsuk el a C rendszert, a menüből válasszuk ki a C-szerkesztőt, és írjuk meg valamennyi programot.
- Ezután jöhet a fordítás. Tekintettel arra, hogy a fordító sokáig töltődik, célszerű mind a 4 file-t egyszerre lefordítani.
- Egy-egy file fordítása után az <r> billentyű megnyomásával indíthatjuk újra a fordítót. A fordítónak nekünk kell megmondanunk, hogy mi legyen a neve a lefordított modulnak. Szokás a file nevét és a ".L" kiterjesztést használni. A "TESZT1.C" file object modulja tehát "TESZT1.L" lesz.
- A fordítás után következik a szerkesztés. Indítsuk el a menüből a szerkesztőt. Az első sorban megjelenik a "STDIO.L" file név. Ez tartalmazza a könyvtári rutinokat. Ezt valamennyi file-hoz hozzá kell fordítani. Ezután írjuk be a lefordított modul nevét: TESZT1, és már csak egy üres sort kell bevinnünk. A program neve legyen kiterjesztés nélkül TESZT1, TESZT2 vagy TESZT3. A szerkesztési opciók közül válasszuk a **LOADER** opciót. A TESZT3.C program esetén a "link file"-ok közt a **FACTOR.L** modul is meg kell adnunk! A programok a főmenüből a "user file" menüpont kiválasztásával indíthatóak el, a rendszer kéri a futtatandó file nevét. Írjuk be a megfelelőit. Válaszként 56-ot kapunk.

## Flash Gordon part III.

C64

A sérthetlenséghez először is egy RESET, majd POKE 37576,173, végül pedig a SYS 12271 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

## Yogi Bear

C64

A sérthetlenséghez először is egy RESET, majd POKE 6478,0, végül pedig a SYS 2064 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

## Trantor

C64

A sérthetlenséget mindenképp először egy RESET-tel érhetjük el, majd POKE 6571,252, végül pedig a SYS 6454 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

Hát elkövetkezett az új év is – és a jó öreg CoVboy még mindig nem rúgódott ki! Tovább válaszol a levélkére és továbbra is fenn tartja a CoV utolsó két oldalát. Tovább folyik a versengés a kitüntető "Megalevél" cím bíróklásáért, amely most megosztva került odaítélésre: az egyik nyertes (a KIS GETTO) már szerepelt a CoV 3. számát díszítettük egy nagyszabású munkájával) – a másik győztes... hát izé... óóóó... most mit mondjak erre?!

CoVboy: Ez most vicc?! Annak kissé debil. Ha komolyan gondoltad, akkor megállapítom, hogy az általános iskolai oktatás a teljes csódban van: hogy egy 14 éves fiatalember ilyen helyesírással írjon...! Na mindegy, én válaszolok (azon ne múljék!) a "Hekszi-decimális érték" egy nagyon érdekes dolog, olyasmi, mint az uborkakonverz, csak nem visel kalapot. Az általad is említett "gépikódb-an" szokták használni a "plusznégyes" billegő sarkának átáramasztására. Gratulálók a programodhoz, amit nem tudsz elindítani – ha elküldöd, leközöljük a Programozástechnika-részben, hogy mindenki bölcs legyen tén. És is "tökollak" téged. U.i.: a "dszojzstkról" feltétlenül írunk majd néhány "szavát". A címedet viszont levágtam a levélről, mert nem fizetted reklámdíjat.

KKG, azaz Kedves Kis Getto (Táde és még vagy 40 alias!) Bocs! a sok \*-ért a leveledben, de egy kicsit megcenzúráztalak. A posta által elsüllyesztett válaszevelemről már olvashattál. Fogalmam sincs, hogy milyen lehet "feküdni ovaomórral" (én 5 sörömmel szoktam) – mindenesetre mielőbbi jóvábotlást kívánok. A postásunk épp ellenkezőleg. A CoV 2-t elküldtem. Ja, és még valami: Drága maestro, ugye nem haragszik, ha a levelehez mellékelt grandiózus freskót lefénymásoltam és bekicsinyítettem? (Az eredeti 5 Ft-ért mutogatom az erre járóknak). Csak így fért be ide... Ha esetleg mégia megharagudna csekélyességemre, akkor vad sikoltással fogom magam bevetni egy forró vízzel teli uszba – aztán magamra csukom a fedőt... Ez egyébként az első ilyen magyar szabvány: CoVboyler.

*Csokolád kovboy.*

Sőt! Sz György vagyok is 14 éves.  
Egy plusznégyesem van. ~~gépikódb-an~~ gépiódb-an scottan programozni, de nem tudom hogy mi az a hekszi-decimális érték. Ha megkezdhetném bírnák a következő számom!!! Ittam már programot de nem tudom elindítani. Előköris köszönöm... fő az az újrag, csak kicsit ritkán felelek meg.

Üdvözlettel: Sőt! Sz György

*Próbálok CoVboy.*

U.i.: a dszojzstkról ismételnék egy-két szavát, de címedet az anyaggyűjtésbe le!?



MOST MÁR  
TUDOM  
HOGY A 0.75  
MIERT

VAN MAGA ALA...  
[...]

[... AZ EGÉSZ "COV"  
CSAPAT... ]

A második Megalevélhez néhány előzmény: a Kis Gettonak már ez a harmadik levele, amellyel eljött a gond felhőjét orcámról. Már az elsővel is belopta magát a szívembe – azóta nem mond le arról a megrögzött szokásáról, hogy a borítékon szöveg+grafika kompozíciókkal adjon instrukciókat a postásoknak a levélkézbesítés módjáról, illetve keresetten szavakkal méltassa gyorsaságukat. Ez engem kiválóan szórakoztat – a postásunkat meg a guta kerületi főle. Egyébként már előző két levele is nyugodtan megkaphatta volna a "Mega" minősítést. Az előző levélre írt válaszom sajnós postai szabotázssal áldozatúal esett, ugyanis derék barátom nem kapta meg a multibölcsességéktől hermzenés sorokat. Így mostani alkotásában kissé hideg hangon szólított meg. Az oldalát viszont addig szerkesztettem, hogy a válasz a képe fölé került...Mindegy. Tisztelt uram! (CoVboy)

Talán a tehetérgát próbálok lerobbantani a BENETTON eszméről, hogy nem válaszolok a KIS GETTO levélre, mindegy folytatom a baromságokodást meg a leitter... (Kifogó az a rohadó KGST filc-toll PEVDI COLOR – PEVDI Fuck off!) Sajnos nem kaptam meg a CoV 2. számot most elvagyokkämpisorodva... Kb. 50 újságarust farszítottam le, mindegyik unottan a főfamba vágta – nincs. Hat pont én a gödi H.M.C.S. (Helyi Menő Csávó) nem kap a COMMODORE NEWS-ból. Már csak az vigasztal, hogy láttam a haveromnál, egy 5 percre átprogramoztam – tetszett. Főleg a BATMAN leírás ugyanis már órákat szenvedtem vele – de csak a pingvin van meg Mostmár BATMAN szakértő vagyok. BETMEEN!!! Jólirgát? (Nácerő – CoVboy). Ez a cseh file is \*\*\*akodik és milyen bűdös. Látam a tevelerési rovatot. Egy pár gyereket igencsak elküldtél a bús...ba. Örömmel tapasztalok, hogy nem csak én farszotom a CoV. bandát. Pl. "rengeteg ötletünk van..." levél írója nem tudom mit gondol rólatok AÉH csóvókkal van dolga (Analfabéták És Hülyék). Hiszen a CoV. csapatot (ha életerő öntenek a 0.75-be) talán NOBEL-díjra is felterjesztenék (a pénz majd felveszem én, az okirat meg a dicsőség az 1.75-é – CoVboy). "TOOLZOO BOY" Próbálkoztam az ELITE-tal, de nem semmi (akkor én is 0.75 voltam) még a leírás alapján sem. Egyébként ovsómórral fekszem otthon, most kellemes olvasmány lenne a CoV, de a sors kegyetlen... Commodore Világot akarok! Commodore Világot akarok! Commodore Vilá... ez nem jó, inkább megrendelem (jó ötlet – CoVboy). Tehát szeretném megrendelni róletek. Lassan pillekét 10 óra van este abbafejezem. A levél azért lett ilyen szörnyű, mert bosszant ez a \*\*\* DANUBIUS rádió. Ezek nem tudnak egy normális Funky zenét leadni. \*\*\*FEJEK! Nem baj, hallgatom a Music Magic-et a Commodoreon. HELLO: TÁDE (Kis Getto)



## Megint a TIR NA NOG

Tisztelt COV(+boy)!  
(Pfiú! Nem zárójellel írom a nevedet, hanem így – CoVboy)  
Nagyon örülök, hogy már a Commodore-tábornak is van "normális" újsága. Jó ötlet a levelezési rovat, egy oldalt igazán megér (Már eddig is kettő, de azért még próbálok érdekelni – CoVboy). Sok érdekes és érdekesen kértél lehet olvasni (ha látod a többi – CoVboy). Volt egy olyan kérdés, hogy közöljék az SpV-ben megjelent leírásokat. A CoV erre nemmel felelt, de hogy egy okkal több legyen: én veszem az SpV-t is, bár C-64 tulajdonos vagyok (Nagyszerű ötlet, az derék! – nem CoVboy, hanem 1.75). Az ismétléssel a CoV nem lenne más, mint az SpV ismétlése + programozástechnika. Ha már az ismétlésnél tartunk: az 1001/3 LSI-kivágyban leközölték a TIR NA NOG leírását, ami nem volt egyszerű részkről, mert a C-64-verzió nem egyezik meg szóról szóra a Spectrum-verzióval (pl. irányítás). A TIR NA NOG-gal kapcsolatban annyit kérdeznék, hogy miért vagy te akkor, ha az SpV-ben ismertettél módon "átverem" a virágot?

KISJÁNOS, BUDAPEST

CoVboy: Lány erős, a TIR NA NOG C-64-en tökéletesen meggyezik a Spectrumsal, mivelhogy arról konvertálták át (a GARGOYLE egyébként nem készített C-64 változatot sem abból, sem a többi játékból). Egyébként az irányítás is tök ugyanaz. A virággal kapcsolatos problémáira nem tudok választ adni: ha mi nem így vertük volna át, mert nekünk is kifogyott volna, akkor nem ezt írta volna le. Egyébként ott sincs bibi, hogy az az előző az SpV-leírásban szerepel – a játékok közül ugyanis C-64-en játszottok végig, és csak aztán Spectrumon (a képek nyomtatásához). A levelemben említett további dolgokkal kapcsolatban nem tudok segíteni: az LSI és a Kazettaküldő Szolgálat csak hirdetési lehetőséget kapott a CoV-ban – vsait dolgokkal kapcsolatban nem vállaljuk a felelősséget...

## Egy adventure rajongó

Tisztelt 1.75 + Szakállas + CoVboy!  
Szeretném megtudni, hogy létezik-e C-64-re kalandjáték (szöveges) szerkesztő program? Ha van, hol tudnám beszerezni? Fizetnék is érte! Más. Szerintem a CoV-ot havonta is megjelentethetnék. A BOSSZU-c program leírását nem közlök majd?  
SCHICH ADAM, BUDAPEST  
CoVboy: 64-re – részéről – két kalandjátékszerkesztő ismert: a GAC (GRAPHIC ADVENTURE CREATOR) és Incentive-től és az ADVENTURE BUILDING SYSTEM az Alpha Omega-tól. Ezeket ismerem, 87-es stufok – bár lehet, hogy ezeknél már van újabb. Hol szerezheted meg, akár pénzért is? Beszerzési célokra a C-64-klubokat ajánlom: mivel pesti vagy biztos ismeret egy-néhányat – valamelyikben biztos megtalálod elfelvőben az egyiket. Mire ezt a választ kézhez kapod, a havi megjelenéssel kapcsolatos kérdésed tárgyalatánál vált: már havonta jelenünk meg. A BOSSZU-val kapcsolatban: jelentkezett a szerzője, Rátkai István és felajánlta a leírását. Mi csak a hozzájárulását kértük a közléshez, mert a leírás már megvan. Mielőtt megjött a közléses kapcsolatos pozitív válasza, lesz BOSSZU a CoV-ban. Város... (Lapzárta előtt megjött a válasz)

## Pannonhalmi történet

Kedves C = Világ!  
Rendszeres olvasója vagyok lapjoknak, és az összes eddig megjelent szám megvan (1. azaz egy db), és már félretettem a következő száma a pénzt (Hm, nem túl sűrű felétek az újságotörzést – CoVboy). Pannonhalmán, a Bencés Gimnáziumban tanulok, és ott rendszeresen nyúzom az iskola számítógépeit (2 C-64, sok VIDEOTON TV-Computer). A számítógépek használatát engedélyezték közt, amit az év elején bárki megkaphat, viszont akiől ezt elvette hőnszeretett igazgatók: az nem biztos, hogy abban a tanévben géphez ülhet (legalábbis nem jó, ha elkappák ezért). Tanulásképpen leírom ide az engedélyt, amelynek néhány pontja valóban hasznosnak tekinthető. Íme: Engedély \_\_\_\_\_ részére, az iskolai számítógépek használatára. Visszavonásig érvényes: Ezt az engedélyt a számítógép szóban mindig magadnál kell tartanod. Mindig felkészülten új a gép mellé, határozott szándékkal!

Naplódba mindig előre írd be, hogy mivel kívánsz foglalkozni!  
Érkezéskor a gép füzetbe jegyezd be érkezés idejét és a dátum után a nevedet!  
Mindig legyen veled egy csomag irólap!  
Egy géppel egyszerre csak egy ember dolgozhat, úgy, hogy másokat ne zavarjon!

A gépek a számítástechnika tanulását szolgálják. Ezért tilos minden más tevékenység. Szigorúan tilos játéprogramok futtatása. Ételit, italit tilos bevinni.

ANONYMUS, PANNONHALMA

CoVboy: Hát ez igazán nagyszerű – ehhez az engedélyhez hasonló manapság már csak a Román Párt szövegében, az "Előre" c. sajtóorgánumban lehet olvasni: "Hölgyeim és uraim! Még a betájtás is be van tiltva, a tilos is tilos!" (Bár némi humánus lehet abban, ha valakit elriasztanak egy TV-Computer-től...). Persze a baj úgy tűnik nem olyan nagy, mert küldtél néhány TRANTOR-kódot is, amit megköszönök. A nevedet természetesen nem írtam le, nehogy valamelyik "hőnszeretett" bácsi retortóval éljen...

## Más tollalál ékeskedve

Tisztelt Szerkesztőség!  
A "Commodore Világ" lelkes olvasója (Jajli – CoVboy) vagyok. Az újságban olvastam, hogy szívesen fogadnak közölhető anyagot is. Ezért küldöm a "Maniac Mansion" c. játék részletes ismertetőjét C-64-re. Remélem sok hasznát vesztik társaim, hisz nem is régi játék a játék 1987 októberében jelent meg.  
UDVARHELYI GÁBOR, SZEGED  
CoVboy: valóban szívesen fogadunk közölhető anyagot is, de NEM azt, ami már máshol megjelent. Társaid már tényleg sok hasznát vehették, mert amit küldtél, az az 1001/4 című LSI-stuff melléklete. Két hét múlva jött az újabb leveled: T. Szerkesztőség!  
Érdeklődni szeretnék olyan programok után, melynek segítségével Spectrum programot lehet átírni C-64-re (Átíratod te magad, mert ilyen program nincs. Van viszont Spectrum-emulátor, amelyvel a Spectrum BASIC-programok 50-60%-a futtatható C-64-en – CoVboy). Amiga gépről is szeretnék ilyen programot (Igen nagy marhaságot kérsz! – CoVboy). Az általam küldött "Maniac Mansion" című program leírását még nem fedeztem fel a CoV hasáb-

jain (Egyrészt azért, mert csak 2 hete küldted és a CoV nem napilap, másrészt meg nem akarjuk, hogy az LSI egy szép sajtópert akasszon a nyakunkba – CoVboy). Szerintem a kazettaküldő szolgálat keretében meg kellene adni, hogy hány fordulat hosszúak és az árukat egyenként (...valamint mindegyikhez mellékelni egy teljes leírást, térképet, öröklétpoke-ot, stb., nem?) – CoVboy). Ugyanakkor a kazetták fordulatkapacitásukat és ez szerint lehetne választani a programokat (Mi van??? – CoVboy). Így mindenki saját kasszája alapján rendelgetné a programokat, nem pedig engédjára szerint. Ezt lemezzel is megoldható lenne és a programok így áruk szerint is lehetne kategorizálni.

U.I.I.Kettő programot szeretnék megszerezni az egyik JOAN OF ARC-a másik CHAOS. De sajnos nem C-64-re íródtak hová írhatunk progok beszerzése ügyében C-64-re.

CoVboy: második leveled roppant szórakoztató volt – egy külön adventure volt kibogarászni a magyar nyelv által ismeretlen nyelvi fordulataidból, hogy mit is akarsz tulajdonképpen. Nem teljesen sikerült. A kazettaküldő szolgálattal kapcsolatban (egyébként a CoV-nak semmi köze nincs hozzájuk, csak hirdetési lehetőséget kaptak): 1. az ár szerint nem lehet kategorizálni a programokat, ugyanis te nem a programokért fizetsz, hanem a kazetta árért, az extra postai díjért (+ ÁFA) és azért a munkáért, hogy felveszik, elküldik neked, stb. 2. Ez nem kívánságomlás, hanem egy lehetőség azoknak, akiknek a környéken nincsen C-64-klub. Tudod mi lenne a kazettasoknál, ha ilyen feltételekkel lehetne rendelni?! Bolondokháza! Az utóiratodban felvetett kérdés is nagyon elmes: nem C-64-re íródtak, honnan lehet beszerezni C-64-re. Hááát... nem is tudom. Mindenesetre írjál a FIDESZ-nek, az MDF-nek, Leninnek, Sztálinnak, George Bush-nak, az angol királynőnek, Garfield-nek, Donald kacsának és E.T.-nek – valamelyik csak átírja neked... Csekélyeséget sajnos nem ajánlhatom, mert én egy kicsit képzettebben tartom magam ehhez.

## Segítő kéz

Kedves CoVboy!  
Olvastam a levelezési rovatot (azt hiszem Bíró Ádám, sárospataki olvasóknak CoV 2-ben lévő leveleire gondolás – CoVboy), s néhány POKE-val szeretnék kiegészíteni: MIKIE POKE 7052,0 (örökléti), POKE 7011,96 (sérthetetlenlenség) SYS 2064.  
GREEN BERET. Jobb minőségű programnál itt megkérdezi, hogy kell-e örökléti (nem a "jobb minőségű", hanem az egyik feltört verzió! – CoVboy)  
DRUID: Nem tudom az öröklétét, viszont: RESET majd POKE 35097,0 (végtelen energia), POKE 35122,0 (végtelen levelek)  
EAGLES NBST: NA MINDENT ÉN SEM TUDHATOK  
PETRÁNYI GÁBOR, BUDAÖRS  
CoVboy: Közsi a nevében is. Biztam benne és nem néztem meg, hogy működnek-e. Mivel nem írtál pontos címet a kérdésére itt válaszolok: a LAST NINJA 2-t nem fogjuk leközölni még egyszer (már egyszer lement az SpV. 17-ben a C-64-es verzió is). A régebbi kollekciók ügyében: majd szövegek a kazettásoknak, hogy egyszer gyűjtsék össze és közöljék le az összeset.

## Kritika (alap nélkül...)

Tisztelt CoVboy!

Nevét ötletesnek találom, a humora is jó, de talán túlzás úgy lefejni a jóhiszemű olvasókat! Lapjuk egyébként tetszik, bár a 2. számban kissé leggyebb vitték a színvonalat. Több játék ismertetése kellene és ne olyan hosszasan!

Továbbá hogy kell írni a Zak nevét. Hát az tuti, hogy nem így: Zak McKraken. Jó, jó maguk is emberek. Biztosan többet tudnak nálam, de Schmelzer Balázst úgy lefejték...

Itt következnek tulajdonképpen kérésom: kérem a BARD'S TALE I-II-III. és BARD'S TALE Jellegű játékokat. Bár tudom, hogy egyedi igényeket nem tudnak kielégíteni én megis bátorodok segítségükért kérem.

Ezzel zárom soraimat... Good bye!  
GYULAI JÓZSEF, SÁROSPATAK

**CoVboy:** 1. az első levelezési rovatban megírtam, hogy nyelvem egy kissé csúps, de azért sőtördes ne essék. Ha Balázs azt a dolgot sértésnek vette volna, és nem a humoros oldaláról szemléli, akkor vette volna a tollat és megírja, hogy bunkó vagyok. Mivel ezidáig ilyen nem történt, úgy vélem, hogy nem gorombaságnak vette a választ – tehát SEMMI SZÜKSÉGE SINCSEN a te fogadtatott prókatorságnodra... (Egyébként ha a Balázs olvasná ezt, akkor ifj.Fekete László, budapesti olvasónk üzeni neki, hogy az Amiga DOS 1.3 utasításai a Mikrovilág szept. 27-től megjelent számaiban megtalálhatóak.)

2. A 2. szám színvonalának a megítélése részéről kissé szubjektív: "több játékleírás kéne és ne olyan hosszasan" – a CoV, mint a neve is mutatja, nem C-64-játék-magazin, hanem egy havonta megjelenő átfogó kép (vagy legalábbis azt szeretnék, ha átfogó lenne) a Commodore-gépek világáról. A játékleírások azért hosszúságúak, mert nemcsak az alaposágra, hanem az olvasmányosságra is törekünk! Egyébként is – amit példának felhozhat (NEWZEALAND STORY, INDY 3.), nem "játékleírás", hanem játékcímartató.

3. A Zak nevét tényleg nem úgy kell írni, ahogy te írtad. Egyébként vettem a bátor-ságot és végignéztam a CoV eddigi számaikat: MINDENÜTT úgy van írva, hogy Zak McKraken. Ha szerinted ez sem helyes, akkor kutatásaid eredményét leszel szíves tudatni a Lucasfilm Ltd-vel – ugyanis ők is így írják. Megjegyzem, nem fair dolog egy ilyen betűhibával előlálni (különösen, ha az nem is létezik): egy CoV-ban ugyanis 200-250 ezer karakter található, míg egy levelemben kb. ezer. Nem tudom, értekeled-e az arányokat?! (Figyelembe véve azt is, hogy a levelemben is 5 db (megszámozott!) betűhiba található.)

4. Természetesen szívesen segíték kérésekben, kérdésekben (esetleg egyéniekben is), de nem írtad meg, hogy ez a segítség a BARD'S TALE-azéri játékoknál miben álljon: írjam meg milyen D&D-játékok jelentek meg idáig? válogassam ki a kizsákmálódó szolgálat stufjaiból, hogy melyek ezek? esetleg küldjem el, ami megvan? vagy mi a csoda?! Egyébként az elköszönésed szellemes...

## Még egy kis BATMAN

Tisztelt Szerkesztő!

Amikor a kezembe került a CoV 1. száma, megállapítottam róla, hogy isteni újság (Cvóóóóh! – CoVboy). CoVboy említette a 2. számban, hogy ez egy magánkiadás – ah-

hoz képest túl jó, hogy azt higgyem róla, hogy nem ISI kiadás (Ezzel mit akarsz mondani?! – CoVboy). Nekem C-64-em van, és örülök, hogy a legrobb leírás erre a gépre közlik. Ennek ellenére sajnálom azokat, akik Plus 4-essel vagy C16-ossal, esetleg C128-ssal rendelkeznek, ugyanis ezekre a gépekre közlik a legkevésbé ismertetőit. Szeretném felhívni a T. 1.75 figyelmét, hogy nemcsak C-64-esek és Amigák léteznek! Más. Olvastam a 2. kötetben, hogy a Batman című program IKARI (TRI-DOS) változata a játékautomatánál kifogya, ha nyerünk. Én megrendeltem a C151-es kollekciót – és ijedten tapasztaltam, hogy a BATMAN II/B azonos azzal a játékkal, amit a leírásban elemeztek és veszélyesnek tartották mr. TRI-DOS "cracked game"-ét. Ugyanis pont azt a verziót küldték el, amit IKARI TRI-DOS tört fel! (Talán azért van az így, mert a kazettások túlnyújtották fel a BATMAN-eket... – CoVboy) Ezzel azt szeretném kifejezésre juttatni, hogy ha egyszer egy játékot "veszélyesnek" ítélek, akkor lehetőleg ne azt küldjék el a "Batman-re szomjazó közönségnek" (idézet a 2. számból). Azonkívül szeretném, ha pontosabban elemeznék a játéktípusokat. A JOKER-nél amint elértem a FAPAPUCS-ot, rögtön rájöttem, mire szolgál: lassítja sir Denevérembent! Ahogy keringtem JOKER circuszában, egyszer csak észrevettem, hogy nem találom a térképet azt a helyet, ahol vagyok. Új tárgy akadt a Bőregér keze közé: egy elefánt, melynek ugyanaz a szerepe, mint a kézirgátnak és a törnek: egy darabig denevérfomák vilóznak a parancsmenü felett, és nem történik semmi (Hát ez az! Mit írunk volna róluk, ha "nem történik semmi" – CoVboy). Egy szó mint száz: jobban is ellenőrizhették volna a leírást!

Ha e levelet meglelentetnek az újságban, kérem, írják ki a címetet is (azon ne múltjék... – CoVboy). erre várom olvasótársaim kritikáit: KARACSONYI SÁNDOR, Budapest, Mernők u. 37/b 1119

**CoVboy:** Te vagy mazochista vagy pedig Aasli Szent Ferenc leszármazottja: 64-esed van és mégis azt kéred, hogy gondoljunk a más gépek tulajdonosaira is?! Gratulációk. Önzetlenségégedet díjazom – ritkaságzamba vagy ilyen kérdés. Megjegyzem, a tartalmat aszerint állítottuk össze, hogy hány gép van az országban az egyes típusokból, azaz milyen megosztású olvasótáborra számíthatunk. Ez alól – valóban – kivétel az Amiga: ezt viszont szeretném minél jobban bevezetni a közönségedbe, mert ha valaki egy Amigát lát működni, az biztos, hogy azonnal beleszerel! A C128-ra hivatkozni nem volt okos dolog: van 64-es üzemmódja is (tehát minden C-64 leírás jó hozzá!), valamint nem készülnek direkt 128-as játékok rá. Majdnem ugyanez a helyzet PLUS4/C-16 páros esetében is: egy csomó átfedés van. BATMAN-nel kapcsolatban: ha már idéztél nekem a 2. számból, akkor idézhettél volna magadnak is a nyerőformátívál kapcsolatban: "A feladat enélkül is teljesíthető". A további tárgyakkal kapcsolatos grandiózus felfedezéséidhez gratulációk – semmi közük a sikeres teljesítéshez és +%-ot sem kap a játékos a használatukért. Azt kérded, hogy közöljem a címedet: ez megtörtént – bár nem tudom, hogy milyen "kritikákra" számítasz. Mind-egy, tőlem azért kapsz egyet: a leveledd olvasva arra következtetek, hogy – idő-

rendben! – a következők történtek veled. Megvetted a Cov 2. számát és láttad benne a BATMAN-leírást; mivel nem volt meg, megrendeltesd a C151-es kollekciót a kazettásoktól, akik a CoV-ban hirdetik; nekilátsz játszani vele a CoV-ban megjelent leírás és a térkép alapján; végül át-azottad; most pedig levelet írsz, amelyben letolod bennünket ("Jobban is ellenőrizhették volna a leírást!"), mert találtál pár tárgyat, amelyekről azt írjuk, hogy nem tudjuk mit csinálnak (mert hogy nem csinálnak semmit és semmi közük a sikeres teljesítéshez) és a C151-en a TRI-DOS-verzió van, amellyel kapcsolatban a CoV megírta, hogy nem kell játszani a nyerőgéppel! Nem az a célja egy leírásnak, hogy annak alapján végig lehessen játszani egy játékot?! Nem a CoV-ban megjelent leírás és térkép alapján játszottad végig?! Ha igen, akkor mondd ki magadnak te a kritikát!...

## Üzleti ajánlat

Tisztelt CoVboy!

Örömmel vettem kézbe a CoV 1. számát. Igaz nem vagyok már tini (32 éves vagyok), de ha gép közelébe kerülök én is szívesen játszom. Tulajdon képpen azért ragadtam tőltot (ill. irógépet), mert az újság "Bejelentkezés" rovatában olvastam olyan dolgokról, hogy ezt és ezt nem tudjuk teljesíteni létszámbányi miatt. Önök azt írják az újságban, hogy olya nem kénejen, mint küldjék el az ilyen és ilyen térképet vagy leírást. Én ebben tudnék segíteni azzal, hogy ezeket le tudnám másolni és elküldeni. Igaz ehhez az Önök segítségé kell, mert nekem ilyenek nincsenek. Ha Önöknek tetszik az ötlet, akkor a megbeszélés érdekében, akár be is mehetnék Önökhöz, és az anyagi dolgokat is megbeszélhetnénk. Addig is jó munkát és sok sikert kívánok!

ISTVAN ZOLTÁN, DUNAHARASZTI  
**CoVboy:** A felajánlott segítséget köszönjük – de nem tudunk mit kezdeni vele. Nem azért írjuk azt, hogy ne kérjenek tőlünk ilyen meg olyan leírásokat meg térképeket, mert nekünk jól esik, hogy mi ülünk rajtuk, hanem azért, mert NEKÜNK SINCSENEK! Ami van, az ügyis megjelenik előbb-utóbb a CoV-ban. Egyébként nem érted, hogy mitéle "anyagi dolgokról" van szó.

## +2 válasz

BARANYAI ATTILA, EGER

**CoVboy:** A következő számban lesz FOOTBALLER OF THE YEAR azután pedig A-07 (legalábbis így tervezük). A MERCENARY 2-vel még nem vergődünk zöld ágra. Köz a dicsőretet – igyekszünk...

HAINTZ ISTVÁN, BUDAPEST

**CoVboy:** A térképlapos kérdésre a választ megtalálhatod a CoV 3. levelezésében. USAGI-val kapcsolatban: van igazság abban, amit írsz, de csak az egyik feltört verzió! – én ha másik van meg, vagy a gyártó? A fényűjságot nem közöljük meg egyszer – ha elég képzett vagy, te is írtathatod. AIRBORNE RANGER-t közd, de nem kérjük – így is anyagtörődés van. A GREAT ESCAPE létezik C-64-en, a Kazettakutató Szolgálatnál a C126-on van.

## Viszlát a jövő hónapban!

# M ESE A ?LOAD ERROR-ról

hol volt, azt meg volt, volt egyszer egy királyi, aki minden idejét az apja kaszánya mellett évtársait erdőben töltötte. Egy szép napon az erdőben kóborolva különös dolog akadt az útjába: egy nagy, színes doboz. Egyedül nem meré kitápní (ki tudnája mitléllel étközött lélek lakozik benne?), hárna alá csapta tehát és hanyatt: nemek rohanak véla véla a palotába. Itt hangos kiálással kurgogatta össze az udvar: hópokot hogy jöjjének tustent, men ó, fi, királyi a rértörténelen és legyőzhetetlen húrson megállítja a Szent Grál. Erre már előérültek az udvari magusok is, akik nagyon abban meggyőzték, hogy ez nem a Szent Grál, de abban már jutottak előre, hogy miiscuda is valószínű. Otátoan kibontották tehát a dobozt, s amikor az kinyit, a magus csund telebent az összegyűlt sokaságra. Előként egy nagyobb doboz a herét sőt, oldalán ismeretlen anyl varázsoszakkal. **Csa PERSONAL COMPUTER**, majd egy kisebb doboz, amelyen ugyancsak – számkúra ismeretlen – hieroglifákkal látták. **DATASETTE**. Össze is lát rogtan a Bólcsék Tanácsa, akik hónapokig törek a fejüket, mitk lehetnek azok a tursza dologok, amelyek a dobozok előkerültek. Erdeményre azonban nem jutottak. Megkeresték hát nem útbezártásairól a rut toszokányit, aki egy nagy rozgatóra viselőpompéját és feltört fustát kervegve egyre tisztábban látta a megoldást a Nagy Kérdésre. "Szarmi az egész, kisapámt" szólott lenniótt hangjában a Bólcsékhoz. "Fej lell baláni az elektromosságot, a televízót és még sok más mindent, hogy szóra bírassalak ud az ismeretlen valamit". A Bólcsék halgatták a jónőre és hazamentek hazatukta, ahol varázslatokat kezdtek usztékben tudvászani. 50 év keserves kutváozásával végül kitalálták az elektromosságot és a televízót (sőt, a sok minden másit is). A Bólcsék bölcsé, a Megabólcs minden zsmórt a helyére dugott és eljött a Nagy Pálanat. Beköpozták azt az ismeretlen valamit. Arra hamar rájöttek, hogy a televízót a 36-os csatornára kell hangolni, ám amikor a bejelentkező képernyőt meglátták, tanácsadalmú összenéztek. Az előtt 50 év alatt gondosan áttanmányozták a különleges valami mellett talált és fuzetelt (vélelőn egész jó beszéltek angolul), amelyből azra a következtetésre jutottak, hogy ebbe a DATASETTE nevű dologba, valami "kiszeta"-nak nevezzent "program"-ot buknak tőteni a nagyobb ládába. A kis fuzetől tudtak meg azt is, hogy leleltek valami FLOPPY DRIVE nevű varázslat is, de ennek megismerése már meghaladta képességeiket – így tehát maradtak a DATASETTE-nél. Itt persze megállt a tudomány, mervevn bármálek a televízó képernyőt. Ellett 1-2 év, és újabb csoda történt: amelyet a kronikákban a későbbiekben is ten jelennek defilmálek. Ökörázar volt a palota minden alakulóténe: ahogy az már szokás, volt zabvásár, kórntma, it a páros, hola a prios, és egyéb előkerühtelen kelések. A nagy kavardásban Megabólcsék – akit változatlanul nem hagyott nyugodni a megoldatlan kérdés – megpáldát a szeme egy sudr fűjün. Pontosabban az fűj kezében tartott újjak veltette fel az érdeklődését. Ezen ugyaneva hálszáj pontosan ugyanazt az – eddig máshol nem látott – szöveget látte feloldón, amit a megfithethetlen varázslaton: **COMMODORE** úgy rohanat oda: mintha puskából öreket volna ki. A sudr fűj viszont nem volt hajlandó kiadni a kezéből a törzösköz újságot, amelyen a zakarott Megabólcs a 'COMMODORE VILÁG' felcíttel bogarászta ki. Annyi annyányélt tekive nem lenn okosabb, ám annyit sikerült megpáldania, hogy 49 ürről tartott véhet leve a kórntma közötti áruótt (puft ádd). Töbcs ve keltett más... Szerecsnkára az utolsók még sikerült megszereznie (örbemen ott is hangja az 1. laltent az áruóttal). Este ismét összeült a Bólcsék Tanácsa, és sikerült az egyík ódalon az ógy ropota keressent varázslat nevét feltérteznük:

"Programkudús szöveglat": A kélektória írományból sikerült annyit kihámozniuk, hogy potom 300 bronz-talár-ellenében 0k is hozzájárultának végülük reiro-abbjához. Össze is dobák a 300 bronz-talárt az talérettel arra, hogy fogjuk meg azt volt mirdi is van szó – magjelötek hat a megjelötek 01 - a jeltentek és kemjelötek a megjelött címre a pénz is (ez ud jót meg nem ismerék az "udvarter" nevű varázslaton, amelyet később egy Posa nevű magus-talár fel). Talit mut az idő. Lemulotak a társ a levelek, majd lementek a hó is. Már-már tavasszodott, amikor "Tevőde Erőtt bekapogott a beönd át is vette ögvét. Vörösödött is bizony Megabólcs fejé, amikor megpáldta, és a fuzeten óvasott instrukciók alapján megpobáltek beöndben a programküz nevezent varázslatot egy LOAD nevű varázslate segítségével. Telötszer a programküz ellérése nem jutottak előbbre. Ezért ismét elővonták, hogy tanácsot kérjenek az egyre idősebbnek látszó toszokányitól. Az ismét megpáldosótte a gömbjét, majd hosszas toprénekre után közele Megabólcsnak, hogy a programok csak egy másik program, az ön TURBO betöltése után alkalmazhatók. Volt ám csodálósok – bár mirda az a doboz előkerült, a királyigaznak már semmin nem csodálóztak. Kuldtek is a kenyelvélőválat mindenféle azzal, hogy vissza ne merjenek lenni addig, amíg nem szereztek TURBOT. Persze a mesák jó szokása szerint it is a legutótlára érkezé, legközebb kenyelvélőválatra a hón ahított TURBO-t ismét egyelőtt a bölcsék csapata, akik már nagyon tájékozottak tartották magukat – ezart felvették a Commodore Club nevű próbálkozók, amelyek az egész északat átvirrasztották de az eremény mindig ugyanazt volt: a képernyő megjelent egy felirat: "LOAD ERROR". Megabólcs megpáldt kezazott ideges lenni, vörösödött, csapkodott, rúfú káromolta a világmindenok összes teremtményét, majd tollár ragadtott és leltabardott levelet írtazatt a garfickóvának, akik ly napyon átvázták. Azt még lenyéltek, hogy 300 helyett 600 laltétt írtentem, de ezen a kazatlan mndössze csak egy "LOAD ERROR" nevű program taláitott! Ismét tel-múlt az idő. Köztem a pártósos véleményét toszoköz előtáttá, a királyigaz maguszához, az Esti Haronához is, amelyen napjal később megpáldt a lenyélő levél, amelyből a bölcsék sokkal okosabbak lettek. A szakban lenő DATASETTE leve orr ill, and éppen áll, hogy károkban a német DIN szabvány szerint (ez azart a bölcséknek nem volt elég világos). Azt viszont megértették, hogy a DATASETTE feljelöltő óvasorlat egy kismérté csavarhúzóval el lehet térteni, pöckét bárra, vagy jobbra. El is rohantak egy óvaszor, aki készségesen felajánlotta segítségét: kolcsosodta hűt szerezett csavarhúzótt. Megabólcs lenyomta a PLAY gombot, majd egy pillót állított beöndbölre a csavarok. Ennek ereményeképpen semmit nem volt hajlandó a képernyőre írni a COMMODORE. Ezert a másik irányban próbálkozott: Kís állástat követően megjelent a következő: **FOUND X?Y?Z?F?** Azt tudták, hogy a programok nem titkosítással készültek, ezért próbálkoztek tovább. Ismét két kisebb állítás ereményeképpem már megjelent a következő: **BATMANHTL**. Feszült figyelműllé vártak egy két percet, de megpáldt csak a "LOAD ERROR" jelet meg. Tekevett tehát tovább, s lám-lám a következő próbálkozás sikerrel járt, a beöltés a **READY** felírt megjelentével fejeződött be. Ki is találták: **RUN** és csodák csodája... a program beindult! Ennek halatán a király hethetlét órszágra szülő csapozogott, nagy nagy lakomák rendezett kázálón szentul nem loqtart, hanem csavarhúzótt tartott, s a címerében is lecsodára a kardot egy csavarhúzóra íz persze nem jutott észébe, hogy közönszétét fejezze ki egy leveleben a "különleges" információért – ami persze csak neki volt az!

A bölcsék egyébként még sokáig gondolkodtak azon: mi lehet az a HTL a program neve mellett – de ez már egy más történet.

## MIT TALÁLUNK A SPECTRUM VILÁG EDDIG MEGJELENT SZÁMAIBAN?

ACADEMY - SpV 5/9 (L), ALIENS - SpV 15/mell. (T), AMAUROTE - SpV 21/17 (L), ANTIARIAD - SpV 13/13 (LT), ASTERIX - SpV 3/7 (LT), ATHENA - SpV 19/mell. (T), BATMAN - SpV 1/11 (LT), BEACH HEAD - SpV 12/16 (L), BEYOND THE ICE PALACE - SpV 17/5 (L,T), BRAINSTORM - SpV 18/mell. (T), SpV 20/mell. (T), BRUCE LEE - SpV 9/16 (T), BUGGY BOY - SpV 19/17 (L), CAULDRON II. - SpV 5/B2 (LT), CHAOS - SpV 17/10 (L), CODENAME MAT - SpV 12/5 (L), COLOSSUS 4.0 CHESS - SpV 10/6 (L), THE CURSE OF SHERWOOD - SpV 13/3 (LT), CYBERNOID - SpV 16/mell. (T), CYCLONE - SpV 17/16 (L), DAN DARE - SpV 21/6 (T), THE DAMBUSTERS - SpV 3/11, SpV 6/32 (L), DAN DARE II. - SpV 13/4 (L), 15/mell. (T), DEATH WISH 3 - SpV 11/4 (T), SpV 19/6 (L), DELTA WING - SpV 10/5 (LT), DEVIANTS - SpV 19/mell. (T), DIZZY - SpV 13/5 (LT), DOUBLE TAKE - SpV 10/4 (T), DRILLER - SpV 17/16 (L), DUN DARACH - SpV 14/10 (LT), ELITE - SpV 11/5 (L), ENDURANCE - SpV 16/12 (L), EQUINOX - SpV 7/9 (LT), EXOLON - SpV 15/16 (LT), FERNANDEZ MUST DIE - SpV 21/3 (L), FEUD - SpV 3/29 (L), FIST II. - SpV 5/3 (T), FLINTSTONES 2 - SpV 15/4 (L), FOOTBALL MANAGER - SpV 17/9 (L), FREDDY HARDEST - SpV 16/13 (L), SpV 17/mell. (T), GARFIELD - SpV 14/5 (LT), THE GREAT ESCAPE - SpV 4/4 (LT), GUNFRIGHT - SpV 5/3 (T), 5/5 (L), HEARTLAND - SpV 14/mell. (T), HEATHROW RADAR - SpV 13/16 (L), HEAVY ON THE MAGIC! - SpV 21/8 (L), SpV 21/mell. (T), HIGHWAY ENCOUNTER - SpV 10/16 (T), HOLIDAY IN SUMARIA - SpV 20/mell. (T), HOW TO BE A COMPLETE BASTARD - SpV 19/8 (L), SpV 20/5 (L), SpV 19/mell. (T), HUNDRA - SpV 20/mell. (T), HYDROFOOL - SpV 6/3 (T), THE ICE TEMPLE - SpV 15/mell. (T), JACK CHARLTON'S MATCH FISHING - SpV 16/14 (L), JACK THE NIPPER - SpV 2/6 (L), JOE BLADE - SpV 19/mell. (T), KIDNAP - SpV 19/mell. (T), KNIGHTMARE - SpV 20/10 (L), SpV 20/mell. (T), KNIGHT TYME - SpV 10/7 (LT), KING'S KEEP - SpV 11/3 (L), THE LAST NINJA II. - SpV 14/mell. (T), SpV 17/7 (L), SpV 17/mell. (T), 15/32 (L), LEGIONS OF DEATH - SpV 16/5 (L), MARSPOOT - SpV 15/6 (LT), MATCH DAY II. - SpV 15/16 (L), MEGABUCKS - SpV 10/3 (L), MERCENARY - SpV 18/18 (L), SpV 18/mell. (T), MERCENARY 2 - SpV 20/16 (L), SpV 20/17 (T), MIAMI VICE - SpV 5/4 (T), MOLECULE MAN - SpV 5/4 (T), MOVIE - SpV 19/mell. (T), NAVY MOVES - SpV 20/4 (L), NETHERWORLD - SpV 21/2 (L), NINJA - SpV 5/4 (T), NINJA SCOOTER SIMULATOR - SpV 20/mell. (T), NODES OF YESOD - SpV 8/16 (T), NORTHSTAR - SpV 14/3 (LT), OLLIE & LISSA - SpV 18/7 (L), PANZADROME - SpV 15/mell. (T), 16/11 (L), PAWS - SpV 14/mell. (T), PEGASUS BRIDGE - SpV 20/mell. (T), PENTAGRAM - SpV 18/mell. (T), PSI CHESS - SpV 13/11 (L), PYJAMARAMA - SpV 1/5 (LT), RALLYE DRIVER - SpV 7/3 (T), RANARAMA - SpV 17/mell. (T), RASTAN - SpV 14/16 (LT), RENEGADE - SpV 16/9 (L), RESCUE - SpV 11/3 (T), ROBIN OF THE WOOD - SpV 7/4 (LT), R-TYPE - SpV 21/5 (L), SpV 21/mell. (T), THE RUNNING MAN - SpV 20/9 (L), SABOTEUR II. - SpV 9/3, 13/32 (LT), SABRE WOLF - SpV 12/3 (T) SpV 17/6 (L), SCOOBY DOO - SpV 6/5 (LT), SIDEWALK - SpV 18/4 (L), SILENT SERVICE - SpV 4/10 (L), SIR FRED - SpV 6/4 (T), 6/9 (L), SOLDIER OF FORTUNE - SpV 21/2 (L), SORCERY - SpV 16/mell. (T), SpV 21/16 (L), SpV 21/mell. (T), SPELLBOUND - SpV 9/7, SpV 13/32 (LT), STALINGRAD - SpV 20/3 (L), STARION - SpV 7/12, SpV 8/22, SpV 9/19, SpV 10/14, SpV 11/12, SpV 12/13, SpV 13/12, SpV 14/32, SpV 15/3, SpV 16/4, SpV 17/4, SpV 18/3 (L), STAR RAIDERS II. - SpV 5/7, 8/32 (L), STAR TREK - SpV 18/9 (L), STEVE DAVIS SNOOKER - SpV 14/17 (L), STONKERS - SpV 10/4 (T), STORMBRINGER - SpV 11/8 (LT), STORMLORD - SpV 20/2 (L), SUBMARINER - SpV 20/mell. (T), SUPERBOWL - SpV 2/10 (L), SUPER HERO - SpV 18/mell. (T), SUPER TROLLEY - SpV 14/mell. (T), SWEEVO'S WORLD - SpV 16/mell. (T), TAI PAN - SpV 7/13 (T), TANK COMMAND - SpV 19/16 (L), 19/mell. (T), TARGET RENEGADE - SpV 14/9 (L), TARZAN - SpV 16/mell. (T), TERRAMEX - SpV 10/3 (T), THING - SpV 14/8 (L), TIR NA NOG - SpV 8/13, SpV 11/32 (LT), TOMAHAWK - SpV 16/16 (L), TOP GUN - SpV 10/5 (L), THE TRAIN - ESCAPE FROM NORMANDY - SpV 19/3 (L), TRANSMUTER - SpV 5/3 (T), TRANTOR - SpV 15/mell. (T), TURMOIL - SpV 11/13 (L), UNIVERSAL HERO - SpV 12/9 (L), URBAN UPSTART - SpV 17/6 (L,T), URIDIUM - SpV 5/4 (T), VULCAN - SpV 18/10 (L), SpV 18/mell. (T), WIZARD'S LAIR - SpV 17/17 (L) SpV 17/mell. (T), WRIGGLER - SpV 16/mell. (T), ZORRO - SpV 14/8 (L).

Sok-sok CoV olvasó kívánságára most közreadjuk azt a listát, amely betűrendbe szedve tartalmazza, hogy az eddig megjelent **SPECTRUM VILÁG** c. kiadványokban milyen játékleírások és térképek találhatók. A listában a '/' jel előtti szám a Spectrum Világ számára utal, a '/' utáni szám pedig azt jelzi, hogy a keresett leírás vagy térkép az adott Spectrum Világ-on belül melyik oldalon található. A 'mell.' jelzés a térképmellékletre vonatkozik. Nézzünk egy példát: valaki szeretné megnézni, hogy a SCOOBY DOO-ról jelent-e meg valamilyen információ a SpV számaiban. A lista szerint igen, mégpedig a 6. számban, az 5. oldalon kezdődik, mellette a jelzés: (LT) arra utal, hogy itt leírást és térképet is találunk a játékhoz. (L) = leírás, (T) = térkép.

Felvetődhet a kérdés: miért közöljük ezt a listát a Commodore Világ olvasóival. Nos, manapság a játékok zömét a legtöbb ismert géptípus megírják, azaz a Spectrum Világ-ban megjelent Spectrum III. Enterprise leírások és térképek – apró eltérésektől (pl. játék irányítása) eltekintve – hasznos információk a Commodore tulajdonosok számára is. A régebbi SpV-ok megrendelési lehetőségéről már szoltunk az előző CoV ugyanezen oldalán.