



COMMODORE VILÁG8.

49,- Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A TOP-lista léte (pontosabban nem léte) már idáig is elég sok olvasónk kedélyét borzolgatta – eddig azért nem akartunk ilyet csinálni, mert az nagyon szubjektív lett volna és izlésünk gyanthatóan eléggé eltér a szelebbebb tömegek ízlésétől. De ha már az Olvasó ennyire vágyik a TOP-listára, akkor legyen meg az ő akarata...! A CoV 9-től kezdve ezen az oldalon lesz a TOP-lista, de ezt csak szigorúan a hozzánk beküldött szavazatokból fogjuk összeállítani, a saját véleményünket semmi esetre sem fogjuk belevinni (ha a beküldött szavazatok 80%-a az R-TYPE-ot vagy a GALAXIANS-t teszi az első helyre, akkor garantáljuk, hogy az is lesz az első). Uj TOP-lista minden 2. hónapban lesz (lehetőség szerint külön 64/PLUS4/Amiga-kategóriában – nem rajtunk múlik!), hogy megfelelő mennyiségű szavazat gyűljön össze az egyes játékokra. Természetesen, ha nem érkezik elegendő javaslat, akkor nincs TOP-lista! (Egy újabb CoVboy TOP 10 esetleg?... – CoVboy). Addig is itt van néhány olvasónk saját TOP-listája:

Az Én TOP-listám

C-64

1. DEFENDER OF THE CROWN
 2. TUSKER
 3. RICK DANGEROUS
 4. BOSSZU
 5. ARMALYTE
 6. GIANA SISTERS
 7. NEW ZEALAND STORY
 8. TOTAL ECLIPSE
 9. HEROES OF LANCE
 10. BATTLE CHESS
- Lebe István, Vecsés

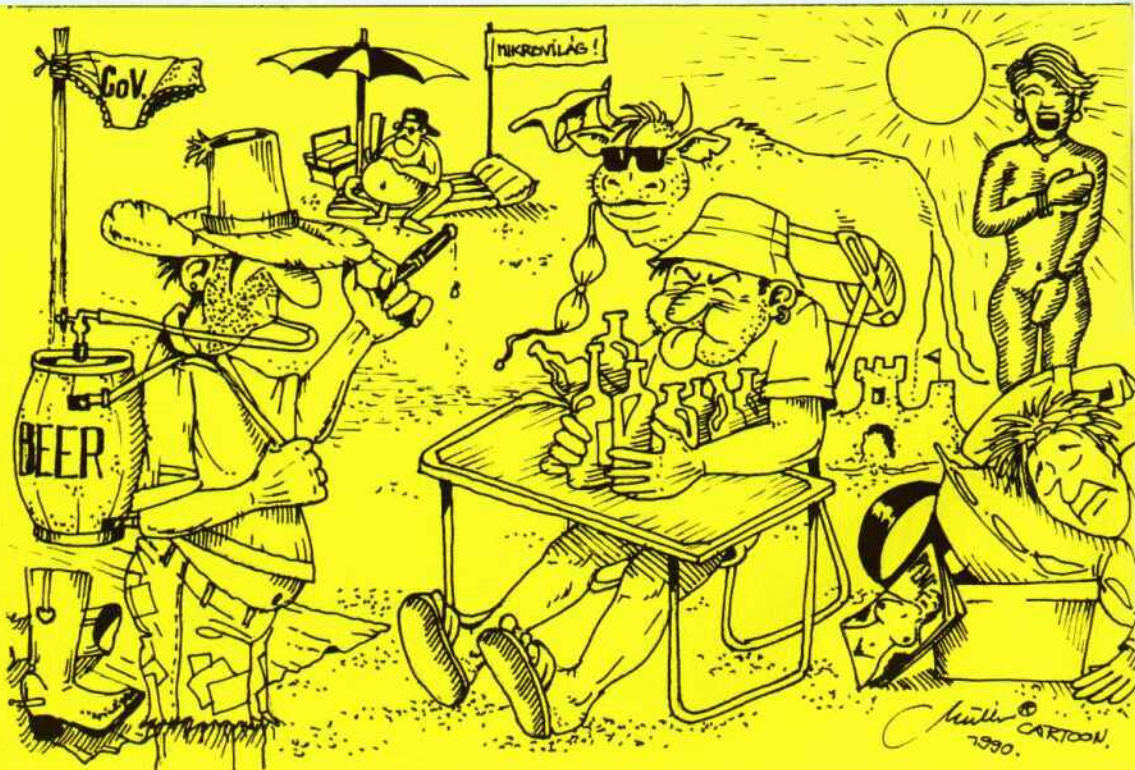
C-64

1. ZAK McCRACKEN
 2. DEFENDER OF THE CROWN
 3. THE LAST NINJA
 4. INTERNATIONAL KARATE
 5. BATMAN – PENGUIN
 6. STEALTH FIGHTER
 7. GRAND PRIX CIRCUIT
 8. WINTER GAMES
 9. ELITE
 10. BATMAN – JOKER
- Karacsony Sándor, Budapest

PLUS4

1. REVS
 2. ELITE
 3. MERCENARY 2
 4. INDOOR SPORTS
 5. TIR NA NOG
 6. ALIENS
 7. ACE - 4
 8. YEAH PART ONE
 9. BRUNO'S BOXING
 10. HELIX
- Szűr Zsolt, Budapest

... és itt látható, hogyan képzei Kis Getto/Tadé/stb Cartoon a derek CoVboy nyaralását...



Cartoon
1990.

Üdvözlünk mindenkit a "Commodore Matyi" (CoVboy egyik kuncsaftjának találó megnevezése a CoV-ra) legújabb számában (részében...). Szokás szerint megint a "Sírólap" jön, amely remélhetőleg választ ad néhány felmerült (vagy felmerülésre váró kérdésre, problémára. Ismét pontokba szedjük a gondokat, mert a múltkori CoV-ban ezt már "megszoktuk":

1. Miért nincs nyáron Commodore Világ? Ezt a kérdést már számos olvasónk feltette nekünk, ideje rá válaszolni. Nemnemnemem – nem "a Bahamákra megyünk üdülni az olvasók pénzén", ahogy egy levélíró feltételezte és nem "gondtalanul lazszálni akarunk", mint ahogy egy másik... A válasz ennél sokkal prózaibb és három részből áll: 1. Csak (ez nemcsak próza, hanem tömör is); 2. Nem tudjuk fizetni a nyomdaköltséget a postai elszámolások csúszása miatt és mindenképpen meg kell várunk egyet; 3. Szeretnénk egy Commodore Világ Évkönyvet megjelentetni valamikor karácsony tájékán és a nyári szünet ezen nemes cél kivitelezésére kívánjuk fordítani. Kb. egy 200 oldalas, A4 (mint a CoV) formátumú könyvre gondoltunk, amely fele részben tartalmazna 64-es és fele részben Amiga-leírásokat. A fogyasztói árban is mindenképpen belül szeretnénk maradni a 200 forinton. Ez egyelőre még csak elképzelés – majd meglátjuk mi lesz belőle...

2. Rendelések. Ez úton szeretnénk közölni minden utólag rendelni szándékozó olvasónkkal, hogy a CoV (és az SpV) 1. száma elfogyott, ezt már legyenek szívesek ne rendelni (utánnomást nem tervezünk).

3. Régebbi CoV-ok vásárlása. Számos olvasónknak nem világos vagy nem megfelelő a CoV korábbi számainak tőlünk történő megrendelése, inkább személyesen szeretne hozzájutni. Sokak kérésére tehát most közöljük néhány üzlet címét, amelyek rendszeresen árulnak CoV-okat:

- Műszaki Könyvruház, Budapest, VI. Liszt F. tér 9.
- LSI SHOP, Budapest, VII. Majakovszkij u. 91.
- Fotoelektronik-Notovtrade Szerviz Kft, Budapest V. Magyar u. 12-14.
- ORGANIKA üzlethálózat, Győr, Schweidel út 19.
- Mosonmagyaróvár, Szt. László tér
- Sopron, Orsolya tér 5.
- SZIGMA BIT szaküzlet, Kecskemét, Rákóczi u. 4.
- Zahorán János kereskedő, Békéscsaba, Kun Béla u. 11/3
- MIKRO BIK Kft szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
- APEX szaküzlet, Gyöngyös, Lenin út 4.

4. Mi az a "cartridge poke"? Ez a kérdés szinte minden harmadik vagy negyedik levélben felmerül. Hehe. Ez egy fantáziánév – CoVboy találta ki. A cartridge poke olyan poke, amelyhez nem tartozik újraindítási cím (ezt majd mindenki maga...). A név onnan származik, hogy CoVboy Mk IV-e szépen továbbfuttatja a programot a poke bevétele után onnan, ahonnan a fagyasztáskor leállt (a FINAL 3. nem tesz ilyet – elnézést a korábbi "dezinformációért").

Hát akkor ennyit bevezetőnek, kezdődhet a mulatság...

Tartalomjegyzék

Az 1.75-é a szó	1
Játékismertető	C-64 2
– BOBO • Infogrames	
– DIZZY 3. • Code Masters	
A BOSSZÚ • Rátkai	C-64, PLUS4 3
CURSE OF THE AZURE BONDS • SSI	C-64 7
Játékismertető	Amiga 14
– FUTURE WARS • Delphine	
– QUEST FOR THE TIME BIRD • Infogrames	
SIM CITY • Infogrames	Amiga 15
BORROWED TIMES • Interplay	PLUS4 19
Programozástechnika	PLUS4 21
ELITE	C-64, PLUS4, Amiga 22
Tőkös-Máros	24
A C-nyelv 8.rész	C-64, C-128 27
Az Olvasó hirdeti	29
CoVboy levelezés	31

BOBO • Infogrames

Éz egy igazán nem normális játék, amelyet az Infogrames valószínűleg direkt azért csinált, hogy a "ragógumi"-játék definíciót korvonalazza (rája egy rövid ideig az ember — aztán kiköpi, mert elment az ize). Amíg már vagy 2 éve megjelent (azon egy kicsit mintha jobban sikerült volna...), de a 64-vezető csak a közelmúltban készült el. Bobo egyebek ismét egy "megszámitógépesített" népszerű képregényfigura. A játékban egy szerencsétlen börtönlakó hétéknapjaiba kell belelépnünk magunkat a játék 5 pályáján:

1. szint, az ebédő. Bobo mester főpincéri feladatokat lát el a rabok étkezőjében. A két asztalorra hat rab ül le és a villájukkal hadonászva követelik az ebédüket. Ehhez előbb le kell szednünk a kajakiadoban látható vodrot, majd — érkezési sorrendben — odamenni a rabokhoz és mindenkinek adni egy adagot (50 pont/db). Ha valamelyik rab már túl regóta vár a sorára, akkor a fejünkre borítja a kajaszodrot és a szintre vége. A vodorban csak végleges mennyiségű ebédadag van — ha elfogyott, akkor az ablakból egy új vodrot kell felvinnünk.

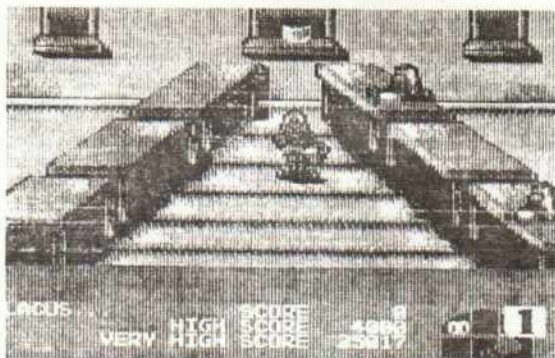
2. szint, a konyha. Ezen a pályán Bobo "csellőzik" (a katonavisettek bizonyára jól ismerik ez a kifejezést — a fiatalabbak pedig majd megtanulják!) (Mindenesetre senki se lépjen ki, ha "zenészeket" keresnek... — CoVboy). A plafonról lógó csövön hatalmas krumplicsodrogok ozonlenek lefelé. Először egyet fel kell rúgnunk a kezünkbe (balra fel), majd villámgyorsan meghámozni (balra fel-jobbra fel) és magunk mögé hajtani ("tűz" gomb). Alul látható, hogy a krumpli mennyire van meghámozva — ha nem teljesen meghámozottat dobunk el, akkor már jön is vissza és nagyot koppán a fejünkre. Ha nem sietünk eléggé, akkor egy idő múlva Bobo — szó szerint — nyakig fog ulni a munkában...

3. szint, a szökötés. A rabok úgy döntöttek, hogy a börtön nem elégtül teljesen magas elvárásait és a távozás mellett döntenek. Az épület ablakából ugrálnak kifelé. Odalent Bobo rohángál egy gumiasztalra, amelyel a lepotyogó rabokat kell kipasszolni a kerítésen túra (500 pont/db). A passz akkor sikeres, ha a rab a jobb vagy bal felső sarok felé atíósan repülve roppen át a kerítésen. Néha kapufát is sikerül lönnünk...

4. szint, a menekülés. Boboval valamilyen három szálból álló dróton szaladunk és a szemből érkező villanyoszlopokat kell ide-oda ugrálni kikerülnünk. Nem egészen a drótköpen látható villódzásokba beleugrani, mert "villámcsapás-szerű" felismerések érnek bennünket... A megtett távolságért kapjuk a pontokat.

5. szint, az ébresztés (vagy altatás?). Ezen a pályán nem teljesen világos mit kell csinálnunk — mindenesetre az biztos, hogy a cellában, az emeletes ágyakon hortyogó rabok állandóan kitarakoznak és Boboval ide-oda rohángálva köztük betakarthatjuk őket. A cella közepén látható egy "ize", amelyet át lehet ugrálni, de ha atáposunk rajta, akkor felemelkedik...

Íme, ez volt a BOBO majd minden részletere kiterjedő leírása. A játék minden szempontot figyelembe véve, maga a közép-szerűség diadala, bár az első játékoknál bizonyára mindenki jókat fog derülni rajta — egy idő után azonban nagyon unalmassá válik az egész. Megnézni esetleg érdemes — de felvinni?!



DIZZY 3. (FANTASY WORLD) • Code Masters

Úgy látszik, ebből a félig tojásfélleg madár kreatúrából már sosem lesz elég! Persze megerthető a forgalmazótól, hogy egy jól bejáratott sikerfiguráról igyekszik lenyúzni az utolsó bört is... A játék egy nagyon szépen megrajzolt címkepernyővel jelentkezik be. A szereplőgárda ismét bővült néhány szereplővel, az introban szemünk elé tárulhat a teljes "Dizzy-family". A mese szerint Dizzy éppen elrabolt hölgyismerőset, Daisy-t keresgéli. Most éppen egy kastély föld alatti terében tartózkodik, ahol a két kijáratot részint egy lobogó tűz, részint egy szobor zárja el. Az egyetlen tárgyunk egy alma, amelyet a szobor elé letelve azt az információt kaphatjuk, hogy a tűz előltható a vízzel, ami az asztalon van. Vegyük tehát föl (a szelet kenyérről se feledkezzünk meg), majd tegyük le a tűz elé. Most már szabad az út. A következő helyen egy szikladarabot találunk. Csak felfelé folytathatjuk az utat, mert tovább nem vi z járja el az utat (amibe Dizzy bele szokott fulladni...). A következő helyszínen egy éhes patkány szaladgal ide-oda és likvidálja Dizzy-t, ha hozzáér. Tegyük le elé a szelet kenyeret és maris szabad az út tovább felefelé — és így tovább. Szokás szerint a játék úgy játszható végig, ha a megfelelő tárgyat a megfelelő helyen használjuk és összegyűjtögetjük a 30 darab — gyakran eldugott — érmét. Megiehetős nehezítés viszont az előbbi részhez képest, hogy most már csak két tárgy lehet egyszerre nálunk.

Ez lett volna tehát a DIZZY 3. Az eddigi Dizzy-játékoktól megszokott grafika és a hangulathoz kiválóan illeszkedő, kissé debil (de azért jót) zene. Akik szerettek játszani az első két részrel, azok bizonyára ezt a játékot is megkedvelik. Az ímént leirtakban természetesen csak az első lépéseket adtuk meg, amire mindenki rájöhét magától is néhány perc alatt — akit a játék részletes megoldása is érdekelne, a következő SpV-ben (24.) meg fogja találni. Ennyit erről a játékról — most már csak az a kérdés, hogy mikor fog megjelenni a DIZZY 4?...



(Apropó, a képek most nem fotók, hanem nyomtatóval készultek — ez csak kísérlet, ha nem jönne össze, akkor maradunk a fotóknál...)

Ha egy tizen- vagy huszoneves korosztályhoz tartozó C-64-tulajdonost megkérdeznénk, hogy véleménye szerint ki Magyarországon a legismertebb vagy legnépszerűbb 64-es programozó, akkor valószínűleg tízből kilenc azt fogja válaszolni: **Rátkai István**. Eddigi kalandjatekaival sikerült szinte osztatlan sikert elérnie, mert a izgalmaikon túl olyasmit nyújtana, amit csak nagyon kevés játékban kaphatunk meg: **MAGYAR nyelvű játékok!** Ezen túlmenően a játékaiknak bonyolultsága és nehézsége vetekszik a neves nyugati software-házak termékeivel – valószínűleg már számos játékkrajongónak okoztak átváltoztatott éjszakákat... Co'Boy levelezésének is jelentős részét képezik a BOSSZÚ-hoz és az ÚJ VADNYUGAT-hoz kapcsolódó kérdések – tehát szükségét éreztük, hogy a BOSSZÚ-leírás előtt ("Közvivőnk" -rovatnak is nyugodtan nevezhetnénk) megszólaltassuk a nagyszerű játékok szerzőjét is néhány kérdés erejéig. A botcsinálta riporter szerepét a szöcsavarásban már amúgy is jártas házi kabalánk, Co'Boy vállalta magára (A jövő héten remélhetőleg mikrofonvégre kapott Nyina Vasziljevát is... – Co'Boy).



CoV: Kedves István! Mondj néhány szót magadról! Hány éves vagy, milyen iskolát végeztél, hol dolgozol?

R: 21 éves vagyok. Akit a téma bővebben is érdekelné, az vegye meg az ÚJ VADNYUGAT II-t és néhány órá (napos?) szenvedés után egyéb információkat is kaphat... Az ELTE programozó matematikus szakára járok – illetve most nem járok, mert nem lehet egyszerre kalandprogramokat írni és egyetemre járni. Így tehát halasztottam egy évet. Most éppen dolgozom – illetve nem dolgozom, mert épp nincs mit. Nem tud valaki egy jól fizető programozói munkát?...
CoV: Mikor kezdted el programozni és milyen gépen?

R: Elsős gimnazista koromban kezdtem ABC 80-on. Ha a gyártási évet és a tudását nézzük, nyugodtan állíthatom, hogy versenyezhet a PC-vel. Erről a témáról egyebeknél további információkat találhatok a Mikro Magazin régi számaiban (Garay pályázatok).

CoV: Bizonyára mindenki szívesen készítené a bedéhez hasonló játékokat. Valószínűleg nagyon érdekelné őket, hogy te hogyan készíted a programjaidat?

R: Ez gondolom a BOSSZÚ-ra és az ÚJ VADNYUGAT II-re vonatkozik. Írtam egy saját adventure-nyelvet. Itt nem kell olyasmire gondolni, mint az ismert programnyelvek: itt az utasítások 0-tól 24-ig terjedő számok. Mivel csak én használom, nem csináltam bonyolult szerkesztőt, bármilyen programmal be lehet ezeket írni. Ezenkívül meg van néhány 1-2 blokkos input-rutinom és konvertálóm, a szövegek és képek feldolgozására. Itt jegyzem meg, hogy sokan kifogásolják a zene és a képek minőségét! Ezek csak azért vannak, hogy a játékos ne csak az unalmas szöveges képernyőt bámulja egy suket szobában. Ha valakit csak a jó zene és a szuper képek érdekelnék az bámulja a crackerek introit és demóit!

CoV: No igen. Azonban azt hiszem, hogy a "kifogások" egy valamin figyelmen kívül szoktak hagyni: nevezetesen azt, hogy – ha jól tudom – a programjaidat EGYEDÜL készíted... Hogyan lehetne ezt észrevenni egy 15-20 éves profi programozó gárda 1-2 éves munkájával? Ez pontosan olyan nonszensz összehasonlítás, mint amikor a CoV-ot a Commodore User-hez hasonlítják. Na mindegy. Egyébként hogyan terjeszted a játékidat? Magánúton vagy valamelyik cég segítségével? Hogy jövedelmez a dolog? Egyáltalán: meg lehet ebből élni?

R: Magánúton, szerzői magánkiadásban adom ki a játékokat. Azért így, mert a Novotrade-nek nem kellett (szerintem azóta már meg-bánták...) Hogy mennyit jövedelmez? Nem eleget! Amikor elkezdtem az egészet (kb. 3 hónap rohangálás ide-oda), többre számítottam...

CoV: Hm, valószínűleg nem számítótól a kis hazánkban divó ügyintézési és pénzforgalmi módszerekre – no meg az adóra... Ha magánúton terjeszted a játékidat, akkor valószínűleg "zsebbevágó" fontosságú neked is a programok védelme. Mit tudsz tenni az illegális másolás ellen, illetve tudsz-e valamilyen retorzióval élni ilyen esetekben?

R: Sajnos (vagy szerencsére?) Magyarországon egyelőre jogi úton szinte lehetetlen fellépni a crackerek és kalózok ellen. Van még a védelem, amit viszont előbb-utóbb (inkább előbb) feltörnek... Marad tehát a személyes bosszú: ha valakinek rejtélyes módon az utóbbi időben torlódt egy-két lemeze, akkor most nyugodtan szidjon engem (de csak akkor, ha valamelyik programom is megvolt neki kalózmásolatban)!

CoV: Hehe... Ha már ügyis témánál vagyunk, akkor megkérdezhetnénk, hogy te csináltad-e a BOSSZÚ és az ÚJ VADNYUGAT PLUS4-es verziót is?

R: A PLUS4-verziót nem én csináltam, hanem valami cracker deiről (a déli országrészből) – bár lehet, hogy nem... Szóval csak az teljesen biztos, hogy nem én! Akkor lennének benne képek és a zene meg az input-tutin nem lenne ennyire iszonyúúúú...

CoV: Mostanában épp min dolgozol?

R: Mint mondtam, éppen semmin, de szívesen vállalom munkát. Csak kalandjáték-ötletet ne küldjön senki, mert az nekem is van elég!

CoV: Mik a teveid a jövőben?

R: Az ÚJ VADNYUGAT III-at még feltétlenül megírom, ezt megígertem az első részben. De szeretek olyan munkát végezni, ami – azon kívül, hogy szívesen csinálom – észerevehetően is jövedelmez! Így az sem kizárt, hogy az egyetem után palacsintát fogok árulni!... Szóval majd meglátjuk...

CoV: Azt hiszem, meg tudlak érteni. Mindenesetre elég szomorúnak tartom, hogy egy sikeres programozónak palacsintát kell árulnia ahhoz, hogy megélhesen (ha esetleg a CoV a jövőben átalakulna Palacsinta Váglaggá, akkor feltétlenül meg fogunk keresni egy-két jó receptért...). Addig is várjuk az ÚV. III-at – és köszönjük az interjút!

Tehát akkor most jön a BOSSZÚ leírása. Először egy kis használati utasítás – aki játszott már Rátkai-kalandjatekkal, az nyugodtan ugorja át ezt a bekezdést. A játék hagyományos adventure, a képernyő felső részén általában a helyszínre jellemző képet, alul pedig a program által adott információkat és az input-sort láthatjuk. Az input-sorba begépelve parancsokkal irányítjuk a játékot. Ékezetes karaktereket a 'C' = a megfelelő billentyű (pl. 'C' = 'A' = 'Á') segítségével tudunk elérni, a '@' az 'O', a '*' az 'U' (hosszú ékezetes betűk ugyanezek a 'C' = -ral). Mozogni az égtájak nevével vagy rövidítésével tudunk, de néha lehetőség van a FEL, LE és a KI parancsok használatára is. A kiadott parancsokat egyes csak első személyben tudjuk megadni, pl. LEFÉNYMASOLOM A COV-OT, de az egyszerűség kedvéért lehetőség van csonkított nyelv használatára, pl. LEFÉNYMASOL COV. Egyes esetekben szükség van a cselekvés célpontjának a megadására is, pl. LEFÉNYMASOL COV FÉNYMASOLO. Ha a program abszolút nem érti valamelyik parancsunkat, akkor általában a "Nem értem, próbálkozz mással!" üzenetet kapjuk. Az összes ige és főnév ismertetésére most nincs helyünk, de néhányra kitérnék:

- Az F (a FOG rövidítése) fevelisz az összes tárgyat, ami a helyszínen van, azaz az információban "Ezt látod." felirat után szerepel. A fevelisző tárgyak nem feltétlenül szerepelnek itt, tehát néha szükség van a főnév megadására is. A nálunk lévő tárgyak listáját L (LELTAR vagy LISTA rövidítése) bebillentyűzésével vizsgálhatjuk meg, az R (RAK) parancsossal tehetünk valamit.
- A V (VIZSGAL) parancsossal vizsgálódhatunk, ha főnévet is megadunk utána, az adott tárgy lesz a vizsgálat célpontja. Ezzel hasznos infókat szerezhetünk be...
- Az E parancs után a képernyőn megjelenik az erőnlétünk és a játékban eddig elért eredményünk %-ban kifejezve.
- Az S (SEGÍTSÉG) parancs után a helyszíneken néha hasznos tippekhez juthatunk. (Például nekem kiadva az S parancsot, az az információ nyerhető, hogy "Ne fényásd a CoV-ort, mert meg leszel rúgva!" - CoVBoj)
- A játékállást kimenthetjük/betölthetjük periferiára (SAVE, és a program majd elmondja, mit kell begépelni) és a memóriába is (QSAVE és QLOAD).
- A VEL (vagy BOM) parancsokkal egy lépést visszaléphetünk, azaz a program figyelmén kívül hagyja az utolsó parancsunkat. Ez volt tehát a rövid használati utasítás. A program megért meg néhány vulgáris szót is (most nem adunk példákat, valószínűleg mindenkinél van elegendő a szókincsében) — jöjjen inkább a megoldás:

Bejelentkezés után némi zenebona hallatszik, valamint Rátka! maistro köszöni az új játékot a programjában. Némi infoval is szolgál a továbbiakra nézve: "Beszélj mindenkivel és mindent végigjárd meg!" Jó ott! Akkor indulhatunk is (KI). Egy intró kapunk tájélegző zenevel körítve és már kezdődik is a kaland...

Egy széles, lassu folyású folyó északi partján állunk. Egy ösvény vezet északra, egy domb felé. Vizsgálódjunk egy kicsit (V). Semmi érdekes. Akkor mondjuk csináljunk egy leltárt. (L) Nicsak, egy vödör van nálunk. (V VÖDÖR) A vödör üres. Ha már úgyis a berendezéshez tartozik egy folyó, akkor rogtan fel is használhatjuk valami nemes cérra: például toltuk meg vízzel a vödört (TOLT VÖDÖR). Zene jelzi, hogy iménti cselekedetünk normálisnak minősült. Innen csak egy kijárat van: északra felé... vagy mégsem? Az igazán makacs játékos titkot gyanít: minek van itt egy egész folyó, amikor egy kutból is megtölthetjük volna a vödört? Vizsgáljuk meg a folyót. (V FOLYÓ) Ez tényleg egy folyó. Ah! — ki hitte volna? Mindenesetre, ha tényleg egy folyó, akkor talán úszni is lehet benne... (USZIK). Hopp — megsem csak északra felé volt kijárat! A Bambusz-szigetre kerülünk. Egy két találat, ami biztonságérzetet ad — tehát magunkhoz vesszük (F KÉS). A bambuszokat vizsgálva semmi érdekeset nem látunk, de azért szemenre nézve elvihetünk egyet magunkkal (TOR BAMBUSZ — 1%). Úszunk vissza az előbbi helyre és ott menjünk tovább északra felé. (ÉK)

A dombtetőn állunk egy fa mellett. Észak felé egy nyugalmas kis falu látunk (most mintha éppen égne...), déli felé pedig egy ösvény vezet tovább. A falu felől kiabálás és lödögös hallatszik... Kérjünk segítséget (S) — óvatosságra intenek bennünk. Kevésbé óvatossággal esetleg bemehetnek a faluba, hogy közelről szemléljük a falu kirablását (ők rogtan meg is nézhetik, hogy hogyan ér véget a játék) — óvatossággal pedig várjunk egy kicsit (VÁR — 2%) Telik az idő és a fosztogatók elvonulnak. Bemehetünk a faluba. (E) A falu — valószínűleg az iménti látogatokból kifolyólag — kissé lerombolódott. Egy légeztet házi állat állunk. Menjünk be a házba. (BE) Jaj! — egy még izzó gerendáról szikra pattan a ruhánkra és elevenen elégünk. De kár értünk! Nem baj, legkezelebb majd lesz annyi eszünk, hogy a folyónál megtöltött vödör tartalmát a házra locsoljuk... (ONT VÍZ HÁZ — 4%) Ezzel eloltjuk az izzó gerendát és most már nyugodtan bemehetünk. Úszkós romok között állunk és felismerjük, hogy ez apánk háza... pontosabban apánk háza volt. Hopp! Egy ember fekszik a földön. (V EMBER) Esméletlen. Mit csináljunk vele? Kérjünk segítséget. (S) Megtudjuk, hogy az ember valószínűleg tud valamit a támadókról. Próbáljuk meg magához téríteni. (RÁZ EMBER — 6%) Az ember magához tér és halkan beszélni kezd. Elmondja, hogy nagy mérszárás volt meg minden és a támadók vezetőjét Hakainak szólították. Bosszúra szólít fel minket — aztán eljut. Vizsgálódjunk egy kicsit, kezdjük mondjuk a padlónál (V PADLÓ). "Próbálj átjutni rajta!" — jön a válasz. Kérlek! (LE — 8%) Tényleg átjutottunk rajta: a pincebé kerülünk, ahol egy egész ház van szerencsén. Kapjuk el (ELKAP EGER), majd másszunk ki (FEL) és menjünk ki a házból (KI).

Haladjunk tovább északra felé. A napfényes úton gyalogolva egy útkeresztződéshez érünk, ahonnan utadnak minden irányba. Ez egy nagyszerű hely arra, hogy innen elindulva mindenki sikeresen eltévedjen benne (nekünk legalábbis több alkalommal sikerült). Menjünk innen északra felé, majd onnan északra felé. Itt egy vándor áll az út szélén. Kérjünk segítséget. (S) "Emlékezz István szavaira!" — jön a költői válasz. Azt mondta, hogy vizsgáljunk meg mindent és beszéljünk mindenkivel. Rendben, akkor vizsgáljuk meg a vándort. (V VÁNDOR) "Nem vagy te orvos!" Hehe. Jópofi. Akkor inkább beszéljünk vele. (BESZÉL VÁNDOR — 10%) "Keresed meg Tomodacht! Lehet, hogy ő tud neked segíteni! Kopogj hármorszor az ajtaján!" — mondja a vándor és távozik. Még mindig sikeresen eltévedhetünk, szóval menjünk kétszer északra felé.

Egy kisváros főutcájára érkezünk, amely északra felé vezet. Keletre egy hatalmas kaput látunk, nyugatra a piachoz vezet egy út. A kelet felé lévő kaput megnézzük egy őrt találunk. (BESZÉL ŐR) Azt mondja, hogy ez Hakai háza. Aha, itt lakik a rabló bácsi. Az őrről ne kotozkodjunk, mert sokkal járatosabb nálunk a fegyveres harcban és ha megtamadjuk, akkor 12%-ot vesz az erőnlétünkön. Majd később visszajövünk, most inkább menjünk ki a piacra. (NY, NY) Egy darab madzagot találunk, amit szépen fel is veszünk. Menjünk vissza kelet felé és nézzük meg, hova jutunk az északra felé vezető után. Egy faháznál ér véget az út, amelynek egy nagy tolgyaftal van az oldalán. Csak nem annak a bizonyos Tomodachinak a háza? Mindjárt kiderül. (KOPOG HÁRMAT) Nyert — Tomodachi kinyitja az ajtót és behív bennünket. (BE) Tomodachi a földön uldögöl, előtte pedig egy lámpa látható. Hohó, újabb stuff! Vegyük fel. "Hé! Ez az enyém!" — mondja Tomodachi és nem enged el megszerezni. Akkor inkább csvevegünk a házigazdával egy kicsit. (KÉRDEZ TOMODACHI — 11%) Azt mondja, hogy nehéz dolog Hakait megoltni, mert rengeteg katona őrzi a házat és ő maga is kiváló harcos. Az ajtó felől uldögölés és dörömbölés hallunk. "Valaki elárult bennünket!" — konstatalja éles szemmel a helyzetet Tomodachi. "Menekülj a hátsó ajtón keresztül!" — mondja és eltűnik. A katonák a következő lépésükre be fognak torni a szobába és megölnék bennünket — hacsak ez a lépésünk nem a fénytörés megszüntetése lesz. (EQLT LÁMPA — 14%) Így a katonák nem találják meg bennünket azonnal és kionshatunk a hátsó ajtón. (KI) Egy délkelet felé vezető sikátorba jutunk. A követendő irányt talán mindenki ki tudja találni...

Hakai házában hátsó fala mögött lyukadunk ki. A falat nem tudjuk átugrani, mert túl magas, a segítség pedig azt mondja: "Használd a szemed!" Nagyszerű. Jé, ott egy fa! A vizsgálata után kiderül, hogy elég erős, tehát másszunk fel rá. (MÁSSZ KI FA) Egy erős ágra kerülünk, közel a ház egyik ablakához. A fal tetején egy alakot látunk. Egy őri Ha megpróbálnak bejutni az ablakon, akkor észrevenne bennünket... Tehát a legjobb, ha egy ideig nem csinálunk semmit. (VÁR) Telik az idő, s kivártatva az őrt továbbmegy. Most beugorhatunk az ablakon. Hakai dolgozószobájába jutottunk. Egy fekete ajkú székelyen egy levelet pillantunk meg. Vegyük fel, majd vizsgáljuk meg a faliszékelyt. Hoppá, egy gyűrűt találunk (16%). Próbáljuk meg elolvasni az íment felvet levelet. (OLVAS LEVÉL) Kiderül, hogy analifabéták vagyunk. De kár. Két ajtó vezet ki a szobából északra felé. Menjünk ki valamelyikre — gyakorlatilag mindig melyiken, de legyen mondjuk nyugat. Katonák jelennek meg és megölnék... később kiderül, hogy megsem oltak meg csak rettenetesen megverték és kidobták. Egy lány vesz gondozásába bennünket, akinek a kunyhójában alszunk egy sőt. Felebredés után sokkal jobban vagyunk (az erőnlétünk 50-ről 70%-ra emelkedett) és a lány sem tűnt meg el. Találunk egy kotelet és egy ásdót is (F), majd beszéljük egy kicsit a lányval (KÉRDEZ LÁNY) Megtudjuk, hogy Hakai egy Oshinoko és egy Nusumu nevű urat bereit fel arra, a nemes feladatra, hogy eltávolítsák csekélysegüket a földi siralomvilágból. Rendes gyerek ez a Hakai...

Menjünk ki a kunyhóból (K), majd — mivel csak arra vezet út — tovább északra felé. Egy ösvényen haladunk tovább északra felé. Hirtelen valami zajt hallunk a hatunk mögöl... Nusumu hangtalanul mögöl lopódzott (UGRIK — 18%) Valami elszáld a fulunk mellett, de azért megusztuk a támadást! Ismét egy útkeresztződésben állunk. Egy nagy fat látunk magunk előtt. (V FA) Látunk valamit: egy jel jelent meg a fán. Bár az íment kiderült, hogy teljesen analifabéták vagyunk, ordogi logikánkkal kikövetkeztetjük, hogy ez a krikzkrakz

irányokat akar jelenteni, vagyis északkelet, dél és délkelet irányokban kell haladnunk... és ott talán majd történik valami. (ÉK) Egy ugyanolyan fa előtt állunk, mint az előbb. Ezek érdekesek szoktak lenni. szóval vizsgáljuk meg ezt is. (V FA) Nicsak, ebből meg egy suriken áll ki! (KIHÚZ SHURIKEN – 20%) Folytassuk tovább az utunkat a jel szerint megadott irányban (D, DK). Látszólag ez is ugyanolyan hely, mint az eddigiek, de egy kis földmunka után megtudhatjuk, hogy mire célozt a fán látott jel. (AS – 22%) Egy ládat találunk. Hát akkor talán nyissuk ki... (NYIT LÁDA – 23%) Jól! Nem bomba volt benne, hanem pént. Menjünk tovább valamerre – teljesen mindegy merre, nemsekára mindenképpen belebotolunk Oshinokoba, a néma yakuzába. Oshinoko nem támad és ott is lehet hajóra, de állandóan bűt fogunk botolni. Így tehát az első felemelő találkozás alkalmával csapjuk fejbe a bambuszrúddal. (ÚT OSHINOKO BAMBUSZ) Erre barátunk szépen elterül és mi mehetünk tovább.

Keverjedünk ki valahogy az erdőből, amíg egy útelágazáshoz érünk. Forduljunk északkelet felé. Itt két nindza áll az úton, akik nem sok halandóságot mutatnak arra, hogy továbbengedjenek bennünket. Itt vesszük hasznát a Hakaítól ellopott gyűrűnk. (MUTAT GYÜRŰ) A nindzák eltűnnek, mi pedig továbbhaladva egy sötét úreghöz érünk. (BE) Egy nindzsa-mesterrel találkozunk, valamint egy füstbombára lelünk. A bombát felvehetjük – a mester nem érdeklődik. Próbáljunk kommunikálni vele. (BESZÉL NINJA) "Add át nekem urad üzenetét" – mondja. OK, ha annyira vágyik rá, akkor adjuk neki oda a Hakaítól ellopott levelet. (AD LEVÉL – 27%) Cserébe egy altatópirulát kapunk. Menjünk vissza most az útkereszteződéshez (K, D, DNY) és ott forduljunk északnyugati felé.

A kikutóbe jutottunk. Egy óssecsavart vitorla fekszik a földön. A vizsgálát nem mutat rajta semmi érdekeset, viszont ha segítséget kérünk, akkor megadhatjuk, hogy szükségünk lesz egy darab vászonra. Az mindjárt más. (VÁG VITORLA – 28%) A tárgyaink között megjelent egy darab vászon. Menjünk fel nyugat felé az egyik hajóra. Rögtön bele is botlunk a kormányosba. Kezdjük csvegni vele. (BESZÉL KORMÁNYOS) Azt mondja, átviz minket a tengeren, ha meg tudjuk fizetni. Semmi akadály, úgyis egy kis nyaralásra vágyunk... (AD PÉNZ – 30%)

A hajó kifut a kikutóból. Hát elég messzire vitt bennünket – Kínába. A vitorláshajó fedelzetén egyebéknél egy csapatját is találunk, amely alatt egy úvegre lehetünk... Vállalkozó kedvűek lehetnek és felvehetik az úveget (aztán újratölthetik az utolsó kimentett állást), megfontoltabbak meg várnak ezzel egy kicsit. (K) A kínai kikutóban egy kisebb bárkát is látunk keletre, de ezt majd későbbre halasztjuk – most hagyjuk el a kikutót északnyugati felé. A futócan állunk, ahonnan nyugat felé vezet tovább az út, de észak felé egy kerítést is láthatunk. A kerítés vizsgálatakor kiderül, hogy át tudunk mászni rajta. (MÁSZIK KERÍTÉS) Egy kertbe jutottunk, ahol gyönyörű virágok nyílnak. Viszünk magunkkal egyet (SZED VIRÁG – 32%) A bokor alatt egy macska kucorog – de nem menekül 5 sem, őt is magunkkal hurcoljuk (MEGFOG MACSKA – 34%). Az egérről sikerül is kicsalogatnunk a bokor alól. Másszunk vissza az utcára és menjünk tovább nyugat felé. Egy téren vagyunk, ahonnan északi és déli irányokban indulhatunk tovább. Déli irányban egy koldust találunk, aki érdeklődésünkre előadja, hogy szolgálhat hasznos információival Hakaival kapcsolatban, most viszont nagyon éhes. Jól van, fiam, mindjárt kapsz finom lepényt... (É, É)

Egy piacon vagyunk. Ez ismét útesztő, ahol három jelenet váltogatja egymást – kivétel, ha helyes irányba megyünk (ÉK, É). Egy útelágazáshoz érkeztünk. Haladjunk tovább észak felé. Közben kezdünk éhesek lenni... Egy skorpiót találunk a kövek között. Takarjuk le a vitorlavászonnal (TAKAR SKORPIÓ VÁSZON – 36%), hogy magunkkal viihessük – különben megmar és még fel akarunk venni egy követ is (F KÓ – 37%). Továbbhaladva észak felé egy kigyóba botlunk (közben nagyon éhesek lettünk). A segítség azt mondja, hogy oljunk meg (VAGYIS DOB KÓ KIGYÓ – 39%) és ne legyünk finnyások. Az utóbbi mit jelent? Vagyuk feleségül? Ez sem rossz ötlet, de mindjárt kiderül, mihelyt továbbmegyünk: a következő helyszínen ugyanis éhenhalunk. Így tehát a kigyót kénytelenek leszünk elfogyasztani (ESZIK KIGYÓ – 40%), miután megöltük. Keleti konyha. Az erőniétunk viszont felment 90%-ra. Menjünk tovább az úton, egészen addig, amíg meg nem pillantjuk a kolostor tornyát.

A kolostorhoz sajnós nem vezet út, csak egy megmászhatóan sziklafal. Egy kis barkedőssal azonban mégis fel lehet jutni (KÖT KÖTÉL BAMBUSZ – 41%). A bambusz feloldva az szerencsésen beelődik két szikla közé, mi pedig szépen felmászhatunk a kőtelén (MÁSZIK KÖTÉL). A kolostor bejáratához érkeztünk. Nem tájéirást kapunk, hanem valami egészen más szöveget... Mivel teljesen kizártunk, hogy valaki NEM az eredeti verzióval játszik, erre most nem vesztegetjük az időt. Miután begépetük, menjünk be a kolostorba (BE) Egy szerzetessel találkozunk, aki érdeklődésünkre (KÉRDEZ SZERZETES – 42%) néhány hónap alatt megtanít bennünket arra, hogyan uralkodjunk testünk és szellemünk felett. Miután a tanfolyam lezajlott, ismét a sziklafal lábában találjuk magunkat. Sétáljunk vissza egészen az útkereszteződésig (NY, D, D) és ott forduljunk nyugatra. Egy erdőben haladunk, menjünk tovább nyugat felé. Egy tisztásra érkezünk, amelynek közepén egy fához kötözött lányt látunk két rabló társaságában. A segítség azt mondja: "Használd valamilyen fogycvet és csinálj úgy, mintha kung-fu mester lennél!" – ez nyilvánvaló, tehát DOB SHURIKEN (44%), de mivel az csak az egyik rablót sébzi meg KIÁLT (45%) is. A rablók elmenekülnek, mi pedig kiszabadítjuk és elkísérjük apja házáig. Adjuk oda a virágot a lánynak (AD VIRÁG LÁNY – 47%). Csak annyit mond, hogy köszönöm – látszólag ennek nem volt semmilyen gyakorlati értelme. Látszólag – majd a végén kiderül... Miután átnyújtottuk a zöldséget, kérdezzük meg az öregembert (KÉRDEZ EMBER). Azt mondja, hogy hajlandó megtanítani a kung-fu harcra – ha akarjuk. Mondjuk döntünk úgy, hogy akarjuk (TANUL – 49%). Egy év alatt mesterszintet érünk el a kung-fu harcművészetben. Ezután menjünk vissza az útkereszteződéshez (DK, K, K) és menjünk vissza déli felé, a piacra.

Itt mászkáljunk addig, amíg találunk egy jó kis utcai verekedést, majd verjük szét a jó népet (VEREKESZIK – 50%). Ezután felvehetünk egy éket és egy hosszú botot. Most keressük meg a lepényárust. Sajnos pénz híján a lepénybeszerzés egy egészen sajtós módját fogjuk előadni (LOP LEPÉNY – 52%). Az árus holmi tolvajokról kezd el kiabálni – vajon kire gondol? Távozzunk déli felé, majd ott borítsunk fel egy asztalt (BORÍT ASZTAL), majd tovább déli felé az ott megint borítsunk fel egyet. Ha két asztalt borítottunk fel, akkor a minket üldöző népek lemaradnak tőlünk (egy időre...). Van tehát koszt, mehetünk az éhes koldusokhoz (D, D). Adjuk neki oda a lepényt (AD LEPÉNY KOLDUS – 54%), mire az hálából elárulja, hogy ő készítette Hakai házában a titkos átjárókat és átad nekünk egy hatszögletű hasábot, amely minden átjárót nyit. Hmmm, hasznos stuff...

Ha most észak felé visszamennénk a térre, akkor az üldözőinkbe botlanánk, akik minden további nélkül meglincselnének bennünket. De nem arra fogunk menni, hanem a kelet felé vezető sikátort vesszük igénybe. Ez ugyan szakúta és itt is üldözőink karmaiba szaladunk, de itt még van egy dobásunk (HASZNÁL FÜSTBOMBA – 55%) Fehér füst csap fel és ennek lepte által átmaszhatunk a kerítésen (MÁSZIK KERÍTÉS) és biztonságba kerülhetünk. A kikutóben találjuk ismét magunkat. A nagyobbik hajó az, amivel érkeztünk. Menjünk fel rá (K). Már szemrevételezzük a csapatjától egyszerű: ez egy kedves ószág, ami a legénységi hátióterembe vezet, de sajnós rácsukodik az óvatlan látogatóra, aki nem tud innen kijönni. Most viszont – egyik új szerzeményünkkel – már trükkösködhetünk (KIÉTEL AUTÓ – 57%) és csak utána megyünk LE. Itt találhatunk egy úveget, amelynek a felvétele után már mehetünk is vissza a fedélzetre (FEL). Sajnos ez a hajó már nem fog visszavinni minket Japánba, mert nincs pénzünk – így ezen már nincs több dolgunk, visszamehetünk a kikutóba (K).

Mivel szívünk visszahúz most már Japánba, sajnós megint lopnunk kell (lassan már rossz szokásunkká válik). Most nem lepényt lopunk, hanem hajót ("Miből lesz a csarebogár?!" – CoVboj) Pontosabban bárkát. Persze az óvatos hajós mielőtt vízre szállna, számít az esetleges hajótörés utáni védekezésre és a hosszú botból valmint a késből szigonyt készít magának (KÉSZÍT SZIGONY – 59%) – és csak aztán lop bárkát. Menjünk fel tehát a bárkára. Húzzuk fel a horgonyt ("A vitorla az elsőt" szözi a hajózási szakitanácsadó... Kérlek. Akkor bontsunk vitorlát (BONT VITORLA – 61%) és húzzuk fel a horgonyt (FELHÚZ HORGONY – 63%). Már utazunk is... Talán mondani sem kell, hogy szörnyű viharba kerülünk, a hajó elsüllyed – viszont mi túléljük a katasztrófát, sőt még egy törött árcdardobot is látunk magunk mellett úszkálni (KAPASZKODIK ÁRBOC – 64%). A vihar közben elmúlik, jón viszont helyette egy cápát, amely gyantíthatóan éhes lehet. Az óvatos (és lopós) hajós viszont hozott magával szigonyt, amivel szépen likvidálja a cápát (OL CÁPA SZIGONY –

66%). Most már úszhatunk nyugodtan – de merre? Hát például abba az irányba, amerre Japán fekszik Kínától (aki nem tudná, az pótolja a mulasztott földrajzórákat az általános iskolában). Miután néhány alkalommal arra úsztunk, megpillantjuk a Japán partokat északkelet felé.

Egy ismerős kítobten erünk partot (micsoda véletlen!). Menjünk el Tomodachi házához (DK, D, D, D) és menjünk be hozzá. What's the news, tata? (pontosabban KÉRDEZ TOMODACHI). Azt mondja, hogy a felkelők készen állnak a harcra és adjunk nekik jelet ma éjszaka. Rendben. Menjünk ki és menjünk tovább dél felé. Fellegyverzett katonák vesznek körül... Hm, úgy tűnik csapdába kerülünk. Viszont nem támadnak ránk, tudunk légni (elmenni már nem). Az egyetlen logikus megoldás, ha megadjuk magunkat (MEGAD – 68%).

Egy igen kevéssé lakályos börtöncellában térünk magunkhoz jógazas közben (megkötözve, fejfelé lefelé lögünk a plafonról). Az összes holminkat elvették tőlünk és a cella sarkába dobták. A falon egy gyertya van – meg jó, hogy azt itt hagyta! Kezdünk el lengedezni (LENG) – így már elérhetjük a falon lévő gyertyát (F GYERTYA), amivel elégethetjük a kotelet (GYÚJT KOTELE – 71%). Vegyük fel a holminkat és távozzunk. Azaz csak tavoznánk: bezárták az ajtót. Sebaj, rúgjuk szét... (RUG AJTO – 73%). Ripityára is megy, tehát mehetünk (KI). A pincebe jutottunk, ahol sötét van valamint egy fálya és egy ör (F FÁLYA és UT ÓR – 74%). Leutottuk a strázsát. Vizsgáljuk meg és találunk nála egy kulcsot, amit természetesen felvesszünk (75%). Gyűjtsük meg az imént felvett fáklyát a gyertyával (GYÚJT FÁLYA, ELOLT GYERTYA). Az ör később magához tér és fellármázná a többi ört, tehát kótózzuk meg (KÓTOZ ÓR) és torjunk be a száját a gyertyával (TOM ÓR SZAJ – 77%). Keletrre egy másik cella ajtaja is nyílik. Ebben egy másik rabot találunk, a változatoság kedvéért most nem fejjel lefelé és megkötözve, hanem simán a falhoz láncolva. Engedjük el (NYIT LÁNC – 78%). Megkötözzük, hogy kiszabadítottuk és észalad. Menjünk vissza a folyósóra és induljunk el rajta. Ha nem törtünk volna be az ör száját az elított gyertyával, akkor az most fellármázná a többi – így viszont nyugodtan haladhatunk tovább. Nem sokáig: a következő helyszínben egy régi kedves ismerős állja utunkat – Oshinoko, a néma yakuzsa. Egy alkalommal már fejbeütött a bambuszdróddal, de úgy látszik, hogy a kedves ismerős állja utunkat – a gyűrődést... Vágyuk akkor most hozzá a vászonba csavart skorpiókat (DOB SKORPIÓ OSHINOKO – 80%). Menjünk tovább. Egy súlyos faajtó előtt állunk, ahonnan északra és délre vezetnek utnák. Válasszuk az északi irányt. Egy keresztfolyósóra érkezünk, ahol keletrre fordulunk. A katonák háioszobájában vagyunk, a sarokban pedig egy asztal áll, rajta üvegekkel és poharakkal. Egy kis ajándéksomagot készítünk a legényeknek (RAK PIRULA ÜVEG és RAK ÜVEG ASZTAL – 84%). Szép álmokat! Menjünk vissza a keresztfolyósóra, majd tovább északra. Egy fejjel vezető lepcső találunk, amelyen felállva továbbmászhatunk fejjel. Egy őrtoronyba jutottunk, ahonnan rálátunk az egész kirtre. Nézzük meg pl. a tavat (V TO – 85%). Valamit látunk benne! De mit? Majd kiderül...

Menjünk vissza az iménti keresztfolyósóra (LE, LE, D), majd onnan nyugatra és keletrre. A lépcsőn menjünk fel. Egy újabb folyósóra jutottunk, ahol egy kirtre néző ablakot látunk. Nézzünk ki rajta (V ABLAK). Nicsak, nicsak... a derék Nusumu, aki tudvalehető nesztele nélkül lopakodik a hátunk mögé... Na megállj csak, kis huncut! Menjünk tovább nyugat felé. Egy ajtó látunk, amelyről NYIT AJTO parancs kiadásakor kiderül, hogy ez egy toloajtó – tehát HUZ AJTO. Egy női háioszobába kerülünk, ahol egy tukóre és egy fiolára lelünk. Miután felvettük őket, menjünk ki az ajton. Menjünk vissza az ablakhoz, ahonnan Nusumut megpillantottuk és dobjuk ki a fiolát az ablakon (DOB FIOLA ABLAK – 87%). A parfüm a nyakába csorog, ami nem: káromkodást csal az ajkára. Most már nem csak hangtalanul, de budosen is fog lopakodni – később ez menti meg majd az életünket egy hátunkba fúródó lándzsa elől... Most menjünk le, majd a lépcső lábától folytassuk az utat keletrre. Innen egy ajtó vezet dél felé a kertbe. Járjunk el a képernyőn megjelenő szöveg szerint, majd lépünk ki a kertbe. Hopp! Valamilyen illatot érzünk – csak nem lopakodó és immáron budós barátunk van a hátunk mögött? De igen (TAMAD NUSUMU – 89%), viszont hirtelen hátrafordulva torjunk rúgunk. Most már nem lopakodik többet. Menjünk kirtszer déli irányba, hogy elérjünk a tóhoz. Az őrtoronyból már megpillantottunk egyszer valamit a tóban, most megnézzük mi az (ÜSZIK). A tóban egy fesztóvársra lelünk, ami szépen felvesszünk. Masszunk ki a tóból, majd menjünk dél felé. Egy ör áll a falon, de nem vett észre bennünket. A szigony már egyszer jött, most tehát megint alkalmazásra kerül (OL SZIGONY ÓR – 91%). Belevágtuk a hátába. Ezután észak felé menjünk vissza a házba.

Haladjunk tovább keletrre, majd dél felé. Itt már jártunk egyszer, amikor a börtönből jöttünk kifelé. Itt van a súlyos tolyfaajtó. Fesszünk fel a tóban felvett pajszerrel (TOR AJTO FESZITOVAS), majd menjünk be. Egy hordot találunk, amiről vizsgálat után kiderül, hogy puskapor van benne. Vegyük fel, majd menjünk vissza a kertbe a kis tóhoz (NY E, NY, D, D, D) és ott haladjunk tovább északra nyugat felé. Itt két verszomjas vereb viczorog ránk – sajnós kénytelenlen vagyunk megválni kedvenc cicánktól (LERAK MACSKA – 93%). A kuttyák szépen üldözöbe veszik, mi pedig mehetünk tovább észak felé. Hakai házanak a kapujához érkezünk (ennek a másik oldalán láttuk az ört meg a játék elején). A segítség szerint egy nagy robbanás jó jelzés lenne – öntsük ki tehát a puskaport a kapu elé (KIÖNT PUSKAPOR), majd menjünk tovább keletrre. Egy megrémült örbe botlunk (TAMAD ÓR), majd miután lecsaptuk, észak felé visszamehetünk a házba. Itt forduljunk nyugat felé, menjünk fel a lépcsőn, majd ott forduljunk keletrre. Ha kinevezünk az ablakon, pont a ház bejáratát láthatjuk. Dobjuk ki a fáklyát a puskaporra (DOB FÁLYA KAPU – 95%), s egy óriási robbanást hallunk a kapu felől (valószínűleg jó jel volt a felkelőknek...)

Menjünk tovább keletrre. A keresztfolyósón csapda leselkedik ránk: ha továbbmennénk, akkor egy ör lándzsája azonnal átverné a fejünket. Előbb tehát kukkantsunk be a kanyarba (F FOLYÓSÓ TUKOR – 97%). Most éppen háttal áll nekünk, szóval támadhatunk (TAMAD ÓR). Agyonrúgjuk. Haladjunk tovább dél felé: először egy alvo ört (csak nem ő találta meg a kis szeretetsomagunkat?) találunk, akivel semmit sem tehünk, továbbmenne dél felé viszont egy halott örre bukkanunk (ezek mi voltunk a kertből...). Kutassuk át (V ÓR) és egy kardot lelünk. Vegyük fel (99%) és menjünk vissza az alvo öröz, majd onnan keletrre. Hakai dolgozósobájában vagyunk (a játék elején már elloptunk innen néhány dolgot). Menjünk tovább észak felé és a teazoba érnünk. Itt egy nagy szekrényre lelünk, amelynek az oldalán egy hszogletű melyedést találunk. Hszogletű? Mintha lenne nálunk egy ilyen hasáb... (NYIT SZEKRÉNY HASAB). Egy titkos torgozótáru fel előtünk. Menjünk keletrre. Egy tisztás van itt, amelyen virágok bimbóznak, madarak csivitelnek, csapoajtók csapódnak, stb. Ja és itt van Hakai is (TAMAD HAKAI). Verszedítő viadal kezdődik. Hakai kiül a kezünkbe a kardot, de ekkor hirtelen feicsapódik a csapoajtó és a megszabadított rab valamint a kinal lány siet a segítségünkre. Legyőzzük a zsarnokot és levágyuk a fejet. Vegre megbosszultuk a kedves papa halálát. Ja, ha valakinek nehezebb esne összeszámolni, akkor 100%.

OK, ennyi – jöhét az ÚJ VADNYUGAT... vagyis egyelőre csak néhány tipp a szerzőtől:

- Töltsd fel az akkumulátort!
- Biztosan célozni csak megfélelően rögzített ágyúval lehet!
- A holdjárón vonohorog is van!
- A gáztamadást előzö meg túszegő tűz!
- Egy kis elektronika is meghűlyülhet! ... és ahol a víz nem jön be segíthet a lehalgatás...
- A jó diverzans tegyvere az áruha!
- Egy preparált ágyú visszafelé is elshülhet!
- Az energiaközpontban az a valami a földön egy rács!
- Amikor a szétlött folyósóról kimegyünk, érdemes megvizsgálni a romokat!
- A lakáson gyorsan vizsgáljuk meg az ürrepulótérét a távcsövel, aztan tünés onnan!
- A páncélajtóra rakjuk rá a plasztikot, aztan csak bele kell löni (de lehetőleg ne közvetlen közelről).
- A gáz pont akkora nyílásból ömlik, mint a radír...

Adventure-rajongó olvasónk már elég sokat nyúztak bennünket (Pontosabban engem! – CoVboy), hogy miért nincs a CoV-ban egy kis adventure-leírás, vagy – tovább szűkítve az adventure-kört – néhány RPG (role playing game = szerepjáték), például egy jó BARD'S TALE 3. Hát akkor itt van egy (azaz a BOSSZU után még egy): nem BARD'S TALE 3. (arra majd egy más alkalommal kerítünk sort), viszont annál inkább CURSE OF THE AZURE BONDS. A játék a Forgotten Realms ("Efelejtett birodalmak") regénytrilógia második része. A POOL OF RADIANCE közvetlen folytatása. A kivitelezője ismét az SSI cég, amely a nagy sikerű AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) "társasjáték" jogait birtokló TSR Hobbies támogatásával készíti az AD&D számítógépes feldolgozásait – ez garancia arra, hogy a számítógépes változatokban is biztosan érvényesülnek a játék szabályai. Most nem foglalkozunk a szerepjátékok alapjainak elmagyarázásával – aki játszott már ilyenekkel, annak felesleges volna – aki nem, az pedig ugysis csak játék közben tudja megérteni. Mindenesetre a játék ismertetése során feltetelezzük, hogy az olvasó ismeri az alapvető szabályokat (ha nem, akkor némi információt meríthet az SpV 22-ben lévő BARD'S TALE-ből).

A CURSE OF THE AZURE BONDS tehát a POOL OF RADIANCE folytatása. A kerettörténet: Miután megmentettük Philan városát és ráta-láltunk a Pool of Radiance-ra, az út Tilverton-ba elég könnyűnek látszott. De nem volt az: csapdába esáltak, elfoglaltak és félholtta vertek bennünket. Az öntudatlanságból ébredve öt azürkék színű jelet fedezünk fel a jobb karunk bőre alá tetőlválva. A jelek mágius ereje teljesen a hatalmában tartja az akaratunkat és amikor a jelek felragyognak, minden parancsnak engedelmessé válnak. Nincs varázslat, ami eltávolítaná a bilincseket, nincs ima, amely megtorné mágius hatalmukat... Egyetlen megoldás van tehát: ahhoz, hogy visszanyerjük uralmunkat sorsunk irányítása felett, meg kell találnunk azokat, akik ezt a zavaró dekorációt elhelyezték rajtunk – csak így szabadulhatunk meg az Azúr Bilincsek Átkától... Ez tehát a mese (amit a demo-ban a program is előad) – nézzük a gyakorlatot:

A játék teljesen menüvezérelt, a menükben a kurzorbillentyűkkel lehet mozogni, a 'RETURN' a kiválasztás (joystick is használható). Egyes menükből a '-' billentyűvel is ki lehet lépni. Mivel a játék angolul beszél, túrhető angol tudás (vagy egy szótár) is szükséges, hogy ne kerüljünk kínos helyzetbe (például elzavarunk egy szende szüzet, akit gonosz sárkányok üldöznek).

Betöltés után több lehetőségünk van. Ha most kezdtek a játékot, le kell gyártanunk a karaktereinket. Maximum hatot generálhatunk – bár nyolc hely van, de ebből kettő fenn van tartva a játék során a csapathoz csatlakozó fickóknak. Természetesen ha már van kimentett állásunk, azt is betölthetjük. A karakterekkel kapcsolatban megjegyzendő, hogy a játék nem kimondatott úgy lett megtervezve, hogy most gyártunk magunknak új társulatot, hanem arra számítottak, hogy a POOL OF RADIANCE-ban már megédesződött karakterekkel fog a játékos játszani (használat a HILLSFAR-ban gyártott társulat is). Ha mégis új játékosokat generálunk, vegyük figyelembe, hogy általában a HUMAN típusok tudnak a legjobban fejlődni, CLERIC és MAGIC-USER tud varázsolni – ezekre nagy szükség van, akárcsak a harcosokra. Néha kellemes lehet a kevert tudású fazonokat használni.

A bevezető menünek több pontja is van, de nem nagyon részletezzük – gyakorlott RPG-s könyvszerűen eligazodik rajtuk. Fontos viszont a REMOVE CHARACTER: ezzel lehet egy fickót önállóan kimenteni és bármikor visszapakolni a csapatba. Ha megvan a csapat, akkor a BEGIN ADVENTURING menüponttal indíthatjuk a mókát.

Főmenü

MOVE: Mászkalás. Az 'I' billentyűvel tehetünk egy lépést előre, az 'M'-mel vissza. Fordulni a 'J'/'K' használatával tudunk. Joystick is használható mozgatható. Egy lépés 1 percnyi időt emészt fel (SEARCH módban 10 percet). Az idő a jobb felső ablakban látható.

Az ez előtt álló betű mutatja, hogy milyen égtáj irányába nézünk, ami jól jön térképezéskor.

VIEW: Megnézhetjük vele a karaktereket (bővebben ld. később).

CAST: Varázslat elmormolása. Általában gyógyításra használható.

AREA: Ez a pont csak akkor jelenik meg, ha már ismerjük azt a területet, amelyen járunk (vagysis szinte soha...). Ha aktiváljuk, a bal felső ablakban megjelenik a térképnek ez a része. Ezen szerencsére (?) nincsenek bejelölve az ajtók....

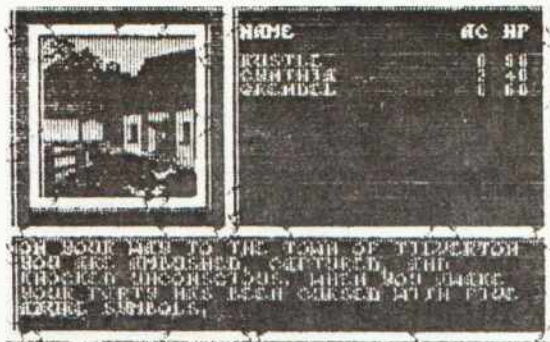
ENCAMP: Letáborozás (ld. később).

SEARCH: Ha ebbe a módba kapcsolunk, a csapat alaposan megvizsgálja a környéket és így egyes dolgokat megtalálhat. Ha túl sok az ellenség, nem nagyon jó használni, mert állandóan megtámadnak bennünket a szörnyek.

LOOK: A SEARCH egylépéses változata. Eltelik 10 perc és a csapat körülnéz.

A VIEW menü

Mint már említettük, a karakterek vizsgálatára szolgál. Az első képernyőn az általános jellegző infokat kapjuk meg: itt található a karakter neve, neme, életkora, foglalkozása, valamint tulajdonságainak felsorolása (erő, kitartás, stb.). A tulajdonság mellett láthatjuk, hogy a karakternek mennyi pénz van. A platinumnál kisebb értékű pénzt nem érdemes megtartani (1 platinum = 5 arany), a gem-eket és az ékszereket viszont érdemes gyűjteni – ezek akár több ezer aranyat is érhetnek (akárcsak egy jó gyögyer). Ezután következnek a lényegesebb infok: megkapjuk, hányas szintű a karakter (a maximum foglalkozástól függően változó). Ha a karakter kevert foglalkozású (tehát mondjuk egyszerre varázsló és harcos is), akkor a két szintet / jellel választja el a program. További lényeges információ, hogy a karakter mennyi súlyt bír el – ha túl van terhelve, akkor lassabban mozog (ami igen kellemes például egy csetepatéban...). A MOVEMENT mutatja, hogy harc közben a karakter egy menetben mennyit léphet, a HIT POINT pedig azt jelzi, hogy harc közben mennyi sérülést visel el még anélkül, hogy elpatkolna. Az AC mutatja a karakter sebezhetőségét, azaz hogy harcban mennyire valószínűn fogják eltalálni – értelemszerűen annál jobb, minél alacsonyabb. A DAMAGE azt jelzi, hogy ha a karakter eltalálja az ellenséget, akkor kb. mekkora kárt fog tenni benne – minél nagyobb, annál jobb (nem árt figyelembe venni a megfelelő fegyver kiválasztásánál!). A THACO szintén csak harc közben használható, minél kisebb, annál jobb. Az EXPERIENCE POINT mutatja a karakter tapasztalati pontjait, amelyeket harcokban illetve feladatok megoldásával gyarapíthatunk. Ha az EP bizonyos szintet elér, akkor szintet ugorhat, de előtte el kell mennie tanulni (TRAINING). Egy szintugráshoz szükséges tanulásért ezer aranyat kell fizetnünk (bővebben később). Ennél a képnél almenünk is van:



SPELLS: A különböző varázslóknál megnézhetjük, hogy még milyen varázsszavakra emlékeznek. Ha ez a lista üres, akkor célszerű sűrűn letáborozni (ENCAMP), hogy felfrissítsük a tudásukat.

TRADE: Pénz átadása egy másik karakternek. Ki kell választanunk, hogy kinek, mit és mennyit akarunk átadni.

DROP: Eldobni. Ha már az összes karakternek túlterhelt (mert már a fulukban is pénz van), célszerű eldobni a kevésbé értékes árméket.

ITEMS: Ennek a menünek a helyzetétől függően több pontja is lehet, de általában nem használhatjuk az összeset egyszerre:

READY: Készenléte helyezi a megadott tárgyat, azaz ez lesz az aktuális. Erre akkor van szükség, ha a tárgyat (fegyver, pajzs, stb.) használni akarjuk. Ha például van júnk (BOW) és löni akarunk, akkor READY-be kell tennünk az íjat, majd – értelemszerűen – a megfelelő nyíl is. Vigyázat, mert akadnak elátkozott tárgyak is, amelyeket READY-be téve már nem tudunk csak egyszerűen megszabadulni tőlük. Ha tehát találunk valamit és nem vagyunk biztosak benne, hogy ártalmatlan, akkor előbb azonosítsuk! Az elátkozott tárgyakról a REMOVE CURSE varázslattal szabadulhatunk meg (ez a tárgylistában lévő első átkozott tárgyra vonatkozik). Egyes tárgyakat csak harc közben lehet READY-be tenni.

USE: Használni egy tárgyat. Ezt előbb READY-be kell tenni. Ilyen pl. a varázspálcá, a különböző varázsszerek, irások, stb.

TRADE: Tárgy átadása egy másik karakternek (nem lehet READY-ben!). Ha a karakternél már túl sok cucc van, vagy a nála lévőek már túl nehezek, akkor a CHARACTER OVERLOADED üzenetet kapjuk.

DROP: Tárgy eldobása (ezután már nem lehet visszazerezni!).

HALVE: Egyes tárgyakból (pl. nyílak, dárdák) egy karakter többet is vihet. Ha van még hely a listában, akkor ezzel a paranccsal egy ilyen tárgyat "megtefezhetünk", hogy átadjuk egy másik karakternek, akinek szintén szüksége van rá.

JOIN: A HALVE fordítottja. Ha több olyan tárgyunk van, amely összevonható (pl. azonos osztályú nyilak), akkor ezzel a funkcióval összekapcsolhatjuk őket.

SELL: Ha boltban vagyunk, ezzel a ponttal eladhatjuk a nálunk lévő feleslegesnek ítélt tárgyakat (pl. zsákmányolt fegyver).

ID: Azonosítás. Ezt is boltban (nem mindenhol) használhatjuk: némi pénz fejében megtudhatjuk, hogy a vizsgált tárgy valójában micsoda. Célszerű a számunkra ismeretlen tárgyakkal (de az sem baj, ha minddel) elvégezni.

Az ENCAMP menü

SAVE: Játékállás kimentése. Külön lemezt kell használni erre a célra, egy oldalra csak egy állás kerülhet.

VIEW: Megegyezik az iménti VIEW-nál elmondottakkal.

MAGIC: A varázslók menüje. A varázslókkal kapcsolatban tudnunk kell, hogy tudásukat különböző varázslatokkal gyarapíthatják, amelyeket a megtalált tekercsben lévő varázsszavak elolvasásával lehetséges (persze ezt nem árt előbb egy boltban azonosítani, hogy tudjuk, mit fog művelni...). CLERIC csak CLER SCROLL-t, MAGIC USER csak MU SCROLL-t tud olvasni. Ha egy tekercsben nincs ott a neve után, hogy hány szó van rajta, akkor pillanatnyilag nem tudjuk használni, tehát egy boltban mindenképpen ID-t kell kérnünk hozzá! A szükségesnek ítélt varázslatot a varázsló felírhatja a varázskönyvébe (ilyenként az az írásról eltűnik). Az új varázslatokat a varázsló az először tanulnia kell a könyvből (MEMORIZE) és csak ezután alkalmazhatja (CAST). Ajánlott a következő sorrend: válasszuk ki az összes varázslóknál a megtanulandó szavak listáját, jelöljük ki az írásköböl azokat a szavakat, amiket beírunk a varázskönyvébe, pihenünk. A varázslatokat a mágusok szimultán tanulják.

CAST: Egy már megtanult (MEMORIZE) varázslat alkalmazása. Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló milyen varázslatot használ és melyik karakter a varázslat célpontja.

MEMORIZE: Ki kell választanunk, hogy melyik varázsló tanul, majd megkapjuk az általa összeszedgetett varázslat-"receptek" listáját és ebből ki kell választanunk, hogy melyiket kell betanulnia. A különböző szintű varázslatokból csak megadott számú tanulhat meg a varázsló (ezt egy listán közli a program).

SCRIBE: Ha a varázslónál megfelelő írás van, akkor azt felírhatja a könyvébe (természetesen, ha már ismeri a varázslatot, akkor ez nem történik meg). Ha egy ilyen írást USE-olunk (szépen, jól, magyarul...), akkor a varázsló felolvassa a varázslatot és így varázsol (ld. ITEMS). Harc közben ez különösen a hasznunkra lesz.

DISPLAY: Ha egy varázsló varázsolta valamit egy karakteren, akkor ezzel megnézhetjük, hogy mi volt az.

REST: pihenés.

REST: Pihenés. Meg kell adnunk, hogy mennyit pihen a társaság. Nem lenne egy túl fontos cselekedet, de néha szükségünk lesz rá, mert a varázslók ilyenként lehet új vagy "elfelejtett" varázslatot megtanítani. A program automatikusan bejegyzí a tanuláshoz szükséges időt (ezt növelhetjük, de ne csökkentjük!). Ha 24 órán keresztül pihenünk, akkor az egész csapat gyógyul +1 HIT POINT-ot.

ALTER: néhány dolog megváltoztatására szolgáló almenü.

ORDER: A karakterek sorrendjének a megváltoztatására szolgál. Ez nagyon fontos! Lehetőleg a harcossal az erős figurákat tegyük előre, a varázslókat pedig hátra, hogy a harc közben nyugodtan varázsolhassanak.

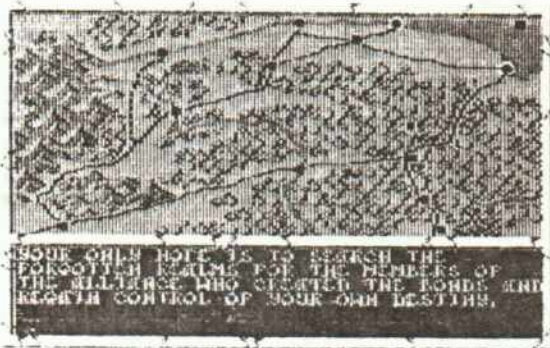
DROP: Valamelyik karaktert kirughatjuk a társulattól, pl. ha valamilyen varázslat miatt teljesen használhatatlanná vált.

SPEED: A kirás és a harc sebességének a beállítására szolgál. Ha a harcban már nagyon erősek vagyunk, állíthatjuk nullára, de általában célszerűbb az 1 használat.

ICON: Itt állíthatjuk be, hogy karaktereink hogyan nézzenek ki harc közben. A könnyű megkülönböztethetőség végett célszerű eltérő alakokat és színeket használni. Az almenu használatá értelemszerű, most nem foglalkozunk vele.

PICS: Kikapcsolhatjuk a szornyek megjelenítését. Gyorsabb lesz a program, de kár a szép képekért...

FIX: Gyógyítás a CLERIC varázslattal. Néhányszor ki kell választani és a társulat felgyógyul (az idő persze jócskán telik). Ekvivalens a POOL OF RADIANCE-ból a CURE LIGHT WOUNDS-szal – erre is érvényes, hogy ne alkalmazzuk ellenséges területen, mert meg fognak támadni bennünket.



Városi menük

A városok különböznek egymástól: van olyan hely, ahol az alábbi menüt egyszerre megkapjuk, de van olyan is, ahol ezek szét vannak szorva (pl. Tilverton)

INN: Beszálásolás. Az ENCAMP megfelelője városban.

SHOP: Az almenüjében különféle.bizniszeket bonyolíthatunk le. Háromféle bolt van, de kettőre van igazán szükségünk (Mágusok Boltja, azaz MAGIC SHOP és a fegyverzet):

BUY: A kiválasztott karakterrel megvásárolhatunk valamit a felsorolt listából.

VIEW: Ugyanaz, mint az eddigi VIEW-k.

TAKE: Ha a csapat osszedobja közösbbe a pénzt, akkor az aktuális karakterrel elvehetünk ebből egy összeget.

POOL: A csapat osszedobja a pénzt valamilyen tárgy megvásárlására.

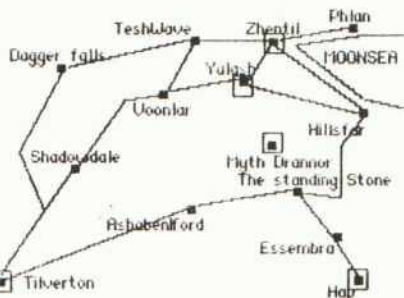
SHARE: A POOL-lal osszedobott pénz szétosztása. Vigyázat, ha túl sok tárgyat adunk el, esetleg nem tudják a karaktereink elvinni az összes pénzt! Kikapás előtt feltétlenül osszuk el a pénzt, különben a boltban marad.

APPRAISE: A kiválasztott karakter felbecsületi a nála lévő gem-eket vagy ékszereket. Ezután eldöntheti, hogy eladja vagy sem. Ezt a műsort templomokban is eljásztthatjuk

HALL: Itt tanulhatunk karakterosztályaink a szintugráshoz, ha tapasztalati pontjaik elérték az ehhez szükséges értéket. Néhány manipulációs lehetőséget is kapunk, de ha tanítási akciók valamelyik karakterünket, akkor válasszuk a TRAIN CHARACTER opciót.

TEMPLE: A templomokban pénzért gyógyítanak. Ha egy karakterünket olyan károsodás éri, amely ellen a varázslóink nem tudnak semmilyen hatásos varázslatot (például kövő válnak vagy úgy meghalnak, hogy egy RAISE DEAD sem segít rajtuk), akkor némi pénz fejtezésre esetén itt meg tudjuk gyógyítani őket.

BAR: Kocsma. Tok jó hely: pihálhatunk, lazíthatunk és a bárdok meséit hallgathatjuk. A meséket egy számmal azonosítja a program (benne vannak a gyári példányhoz adott könyvek).



Harc

Harc helyett esetleg másik alternatívához folyamodhatunk, amikor meglátjuk az ellenfelet:

COMBAT: Támadás.

WAIT: Megvárjuk, hogy mit csinál a másik fél.

FLEE: Elpucolunk — bár ez nem mindig sikerül...

ADVANCE: Közelítés. Ez főleg akkor célszerű, ha támadni akarunk, de varázslók is vannak közöttük.

PARLAY: Csevegés. Ki kell választanunk a beszélő karaktert és azt, hogy milyen stílusban fog társalogni — általában a szép, a ravasz és a szelíd beszéd vezet a legjobb eredményre.

A harc egy meglehetősen bonyolult menürendszerrel vezérelhető. Az összecsapás menetekre (körökre) van felosztva, egy körben sorra kerül az összes aktív karakterünk és az ellenfél összes figurája is. Harc közben az alábbi menüt használjuk.

MOVE: Karakter mozgatása. Az alsó sorban látható, hogy ebben a körben hány lépést tehet. Ha nekimegyünk az ellenfélnek (akár kézifegyver van nálunk, akár üres a kezünk), az támadást jelent. Ha ezt a társulatunk egy másik karakterével akarjuk megcsinálni, akkor a program érdeklődik, hogy tényleg meg akarjuk-e támadni (ez az eshetőség nincs kizárva...).

VIEW: A már ismertetett VIEW-k használata, használatával fegyvert is cserélhetünk.

AIM: A megtámadandó ellenfél kijelölése. Ha az aktuális karakter kézifegyvert használ, akkor a célpontnak egy szomszédos pozícióban kell állnia. A NEXT és PREV alponthok sorban választhatunk a célpontok között, a MANUAL ugyanez a klawiatúrától vagy joystick-ról. A TARGET-tel véglegesíthetjük a választást (ez egyébként más almenüknel is előfordulhat, például varázslásnál). Ha billentyűzet-ről játszunk, akkor az '1' a fel, majd 45 fokozatán, az óramutató járásával megegyező sorrendben jön a többi irány (tehát a páros számok az átíós irányok). Hajító- vagy lövegfegyver esetén ugyanígy jelölhetjük ki a célpontot, de annak nem kell feltétlenül szomszédos pozícióban lennie (sőt, ha közvetlen mellettünk van a célpont, akkor nem is lehet ellene hajítófegyvert használni).

USE: Az aktuális karakter ITEMS-menüjére kerül az irányítás. Fegyvert válthatunk, vagy a varázslóink felolvashat egy tekercsről egy varázslatot (ekkor a varázslat azonnal végrehajtásra kerül). Ha a varázslóink a jelenlegi körben már találatot kapott, akkor a sebével van elfoglalva. Ezzel a funkcióval tudjuk használni a varázspálcákat (valamely ismert varázslatot prdukálják), a gyógyító, láthatatlan-ná lévő, stb. szereket is. A legtöbb varázslatnál meghatározott célpontra is szükség van, amelyet az AIM-hez hasonlóan kell megadnunk.

CAST: Varázslat használata. Ezzel csak azokat a varázslatokat használhatjuk, amelyekre a MEMORIZE-zal már betanult a varázslóink (ezeknek a listájából választhatunk). A varázslat hatása néha csak időkeleltetéssel jelentkezik (talán egy nagy levegőt vesz a mormoláshoz a fickónk...) és ha ez alatt az idő alatt az ellenfél esetleg bevész neki egy találatot, a varázslat már nem kerül alkalmzásra (a nagy lélegzetvételből nagy káromkodás születik...). Ugyanez igaz az ellenséges varázslókra is — ha vannak az ellenséges csapatban ilyenek, akkor igyekezzünk minél előbb kinyírni ezeket, mert nagyon kellemetlen dolgokat művelhetnek karaktereinkkel...

TURN: Ezt CLERIC csinálhatja a kisértetekkel. A "TURNED kisértet" igyekszik elpucolni a tetthelyről (tán megszédült a TURN-től?).

QUICK: A karakter vezérlésének átadása a programnak. Ne nagyon használjuk, mert a program az egész csapat felett átvéti az irányítást, nékül a veszteségekre. Ha harc közben megnyomjuk a 'Q' billentyűt, akkor a program az egész csapat felett átvéti az irányítást, 'M' megnyomása esetén a varázslók agyba-főbe varázslóink kezdnek (mindkét állapot a "SPACE"-szel megszüntethető).



Rambo III.

Az örökélethez először is egy RESET, majd POKE 25446,76: POKE 2544,234, végül pedig a SYS 2527 utasítással térhetünk vissza a játékhoz.

DONE: További parancslehetőségek, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák:

GUARD: A karakter kézfegyverrel őrködik a pozíciójában és ha ellenség lép mellé, akkor azt megtámadja.

DELAY: Türelem! A karakternek nem most adunk parancsot, hanem később (de még ebben a körben!).

QUIT: A karakter ebben a körben már nem csinál semmit.

BANDAGE: Ha valamelyik karakter súlyosan megsebesül (YOUR TEAMMATE IS DYING), ezzel bekötözhetjük (a kuruzslás általában elhanyagolható a harc végére).

SPEED: A sebesség változtatása, megegyezik az ENCAMP-menu ALTER SPEED funkciójával).

A harc végén CONTINUE BATTLE? (Folytatod a harcot?) kérdést kapunk. Igenlő válaszzal időt nyerhetünk kotózésra vagy a karakterek gyógyítására.

A harc után (ha győztünk...) általában elszórt tárgyakra bukkanhatunk a csatatéren, amelyeket a TAKE funkcióval jöveval hullarablóhoz méltóan összeszedgethetünk. A POOL és a SHARE (közös illetve egyéni tulajdon) a már ismertetett módon működnek. Ha volt az ellenség csapatban valamilyen nevezetesebb kalandor, akkor az ő tárgyaira egy kupacban fogunk rálelni. Persze a gyűjtögetéskor a fontosság szerint rangsoroljuk a tárgyakat: egy scroll-nak valószínűleg nagyobb hasznát láthatjuk (és az értéke is nagyobb!), mint mondjuk egy rövid kardnak.

Tárgyak

A tárgyakkal kapcsolatban több fontos, általános jellegű tulajdonságról kell szót ejtenünk. Egy tárgy lehet "normális" vagy valamilyen módon átkozott. Ha egy átkozott tárgyat READY-be teszünk és megpróbáljuk kikapcsolni, akkor az IT'S CURSED üzenetet kapjuk – ez esetben a REMOVE CURSE varázslat segít. A tárgyak másik fontos tulajdonsága az osztály, ami általában csak a boltokban kapott ID funkcióval állapítható meg. Minél nagyobb a + után álló érték, annál erősebb a tárgy. Ez az ellenségben okozott kárból is lemérhető – egy olyan fegyver, ami egy másiknál kisebb erejű, de jobb osztályú, az ellenségben nagyobb kárt fog okozni! A tárgyak főbb jellemzői közé tartoznak még, hogy egy-egy kétkézes szerszámok. Ezt harc közben megtudhatjuk onnan, ha megpróbálunk egy kétkézes fegyvert READY-be tenni, akkor TOO MANY HANDS üzenetet kapunk. Egyes tárgyakat csak a megfelelő karakterosztály (FIGHTER, THIEF, stb.) használhat (ugyanazon az alapelven, mint ahogy csak varázslókat használhat). Ha a karakterhez nem passzol a tárgy használatára engedélyezett osztály, akkor READY kíséretlénél a WRONG CLASS üzenetet kapjuk.

A fontosabb kézfegyverek:

LONG SWORD: hosszú kard. Ezekből elég jó osztályúakat szerezhethetünk (ha megtaláljuk őket). Egykezes fegyverek, a harcra és a tolvaj forgathatja igazán sikerrel.

TWO HANDED SWORD: kétkézes kard. Nem nagyon kapunk jó osztályúakat, szóval nem kell használnunk.

MACE és FLAIL: buzogány és cséphadaró. A CLERIC egykezes fegyverei, a FLAIL a jobb.

QUARTER STAFF: bűvészpálca. A mágus fő fegyvere.

Hajító- és löfegyverek:

BOW + ARROW: íj és nyíl. Kétkézes fegyver, az ARROW-t is READY-be kell tenni.

DART: dobonyíl. Az egyszerű változat gyűlthető JOIN-nal, de van egy speciális DART is – az a DART OF HORNEST NEST. Utóbbit harcok után találhatjuk vagy a MAGIC SHOP-ban vásárolhatjuk meg. Erdemes minél többet beszerezni belőle.

JAVELIN: gerely. Ebből is van egy speciális változat, a JAVELIN OF PIER-CING (beszerzés u.a. mint az előbbinél).

SLING, STAFF SLING: csuzli. Nem kell hozzá töltény – a karakter telkap egy követ és durri! Egyébként a tolvaj kedvenc fegyvere.

CROSSBOW: számszerj, töltenye a QUARREL. Gyengébb, mint a BOW, de a játék vége felé le lehetünk egy LIGHT CROSSBOW-1 + 5-tel és hozzá áldott nyilakat – ezzel majdnem 100% a találat valószínűsége (varázslót is könnyen kinyílfanthatunk vele).

Védő felszerelések:

SHIELD: pajzs. Egy kezet foglal, +2-t is könnyen lehetünk belőle.

MAIL: páncél. Eltérő súlyúakat lehetünk, nem szükséges kéz hozzá. Az erősebbekkel a karakter nehezebben mozog, viszont nagyobb biztonságban van a támadásokkal szemben. A legerősebb a PLATE MAIL (+3), de megteszi a BANDED MAIL is (+2).

CLOAK OF DISPLACEMENT: láthatatlanná tévő öltözet, az ellenfelek nehezebben találják meg az ebbe burkolózott fickókat. Értelem-szerűen a legsebezhetőbb karakterekkel viseltesünk ilyen.

ARMOR: páncéling. Elég sok van belőlük, a tolvaj előszeretettel használja a LEATHER ARMOR-t.

Egyéb fontos felszerelések:

POTION OF EXTRA HEALING: nagyon erős gyógyító létyő. Háromszor használható (USE), ekkor elfogy.

POTION OF GIANT STRENGTH: egy másik létyő, ami nagyon nagy erőt ad. Csak egyszer használható.

POTION OF SPEED: gyorsító (Nem ekvivalens a vodka néven közismert POTION-nal – CoVbly), amelynek elfogyasztásával a karakter olyan gyors lesz, hogy harc esetén minden körben katasztrófát léphet.

POTION OF INVISIBILITY: láthatatlanná tévő ital. A felszerzőj nem nagyon éri támadás harcban (viszont könyvet írhat róla H.G.Wells), de a hatás csak időleges.

WAND OF ...: varázspálca. Különböző varázslatokat művelhetünk velük (a WAND OF DEFOLIATION például a zöld szörnyek ellen való). Mindegyikben csak meghatározott számú töltet van, viszont nemcsak a varázslók, hanem bármelyik karakter használhatja őket.

RING OF ...: talizmánok. READY-be téve bizonyos védelmet (PROT) biztosítanak viselőjének.

SCROLL OF (OF PROT PARALYZATION): Bármelyik karakter elolvashatja, akit ezután nem lehet megbénítani.

GAUNTLETS OF THEVERY: ez a kesztyű nagyon hasznos a tolvajnak, mert ügyesebb lesz tőle.

BRACERS AC ...: speciális karkötők. Minél kisebb az AC után álló szám, annál jobb. Ezeket ellenséges varázslóktól szerezhethetjük be, csata utáni hullarablás útján. Egy BRACERS AC4-ért 9 000 aranyat kaphatunk.

Butcher Hill

Az egyes szinteken más CHEAT-ek aktivizálásával tehetjük könnyebbé a játékot: Level 1 - RATTLE AND HUM, Level 2 - WIDEAWAKEINAMERICA, Level 3 - JOSHUATREE. Az adott szinten gépeljük be a megadott karakterláncot.

Varázslatok

A varázslatok beszerzésének, megtanulásának és alkalmazásának módjáról valamint a varázslók fejlesztéséről már esett szó az eddigiekben. A varázslatok a játékokban csak a CLERIC és a MAGIC USER alkalmazhatja (pontosabban a RANGER osztály is használhat varázslatokat, de mivel azt itt kéne generálni, mert a más játékból "áthozott" karakterek között nincs ilyen osztály, meg is kéne erősödni – tehát nem nagyon éri meg a fáradságot). A varázslatokat két csoportra oszthatjuk: támadó és védő/gyógyító varázslatok, ezen belül a célpont lehet egy meghatározott terület, karakter(ek) vagy maga a varázsló. Az alábbiakban szintek szerinti sorrendben felsoroljuk a két varázslóosztály által alkalmazható varázslatokat, az általunk fontosabbnak ítéeltet **vastagított** betűvel szedtük:

CLERIC varázslatai

1. szint

BLESS: Áldás. A megáldott karakter jobban fog harcolni.

CURSE: Átok. Az elátkozott ellenség gyengébb lesz a küzdelemben.

CURE LIGHT WOUNDS: A könnyű sebek gyógyítása. A kiválasztott karakteren (ennek a CLERIC-kei szomszédos pozícióban kell lennie) néhány HIT POINT-nyi gyógyulás lesz tapasztalható.

PROTECTION OF EVIL/GOOD: Védelem a Jó/Rossz ellen. Nem sok értelme van, célszerűbb agyonverni az ellenséget.

RESIST COLD: Védelem a hideggel való támadás ellen (érdekes módon sem a **POOL OF RADIANCE**-ban, sem a **CURSE**-ban nem támadtak még soha hideggel az ellenfelek...)

2. szint

FIND TRAPS: Csapdák keresése. A számunkra gyártott csapdákat – esetleg – elkerülheti a csapat.

HOLD PERSON: Három célpontra lehet használni. Ha sikerül a varázslat, akkor a célpont több körre megbénul (**PARALYSED**, **HELPLESS**), ilyenkor már nem lesz nehéz valamilyen kézi- vagy dobófoggyverrel kizavarni az életből.

RESIST FIRE: Védekezés a tűzzel való támadás ellen. Általában nincs rá idő.

SILENCE 15' RADIUS: Hatástalanít(ana) egy varázslatot, de általában nem sikerül.

SLOW POISON: Ha valamelyik karakterünket megmérgezték, lassítja a mérég hatását.

SNAKE SHARM: Kigyóbűvölés, a **CURSE**-ban nincs jelentősége.

SPIRITUAL HAMMER: A CLERIC kezébe varázsol egy kalapácsot.

3. szint

CURE BLINDNESS: Megvakult karakter gyógyítása.

CAUSE BLINDNESS: A célpont megvakítása.

CURE DISEASE: Rothadás gyógyítása (itt nincs jelentősége)

CAUSE DISEASE: A célpont elrothasztása (itt nincs jelentősége)

DISPEL MAGIC: Valamilyen ellenünk irányuló varázslat hatásának megszüntetése. Esetleg ajtókat is kinyithatunk vele, ha azok már más módon nem akarnak feltárulni.

PRAYER: A pap imát mormol és a karakterek ettől jobban fognak harcolni.

REMOVE CURSE: A varázslat megszüntetése valamelyik megátkozott karakterünkön.

BESTOW CURSE: A varázsló valami varázslattal hirtelen elátkozza a célpontot.

4. szint

CURE SERIOUS WOUNDS: Komoly sérülések gyógyítása a szomszédos mezőn álló karakterünkön.

CAUSE SERIOUS WOUNDS: Komoly sérülések okozása a szomszédos mezőn álló ellenfélén.

NEUTRALIZE POISON: Mérég semlegesítése.

POISON: A szomszédos mezőn álló ellenséges karakter megmérgezése. Nem mindig érvényesül.

PROTECTION FROM EVIL: Védelem a gonosz ellen egy 2+2-es négyzeten.

5. szint

CURE CRITICAL WOUNDS: Nagyon súlyos sérülések gyógyítása egy szomszédos pozícióban álló karakteren.

CAUSE CRITICAL WOUNDS: Nagyon súlyos sérülések ejtése egy szomszédos pozícióban álló ellenfélén.

DISPEL EVIL: Ördögűzés.

FLAME STRIKE: Villámcsapás. Nagyon erős támadó varázslat, a célpont alaposan megég.

SLAY LIVING: Nagyon erős támadó varázslat. Ha sikerül, ki is nyírja az ellenfelet.

A MAGIC USER varázslatai

1. szint

BURNING HANDS: "Lángoló kezek". A szomszédos mezőn álló célpontot megégeti egy csöppet.

CHARM PERSON: Elvarázsol egy ellenséget, aki a továbbiakban mellettünk harcol (a neve sárgáról kékre vált).

ENLARGE: Megnöveli a célpontot. Ha van egy nagyon erős, de kicsi célpont, akkor ezután nagyobb lesz rajta a találat valószínűsége.

REDUCE: Az előző varázslat fordítottja, csökkenti a célpontot (értelemszerűen saját karakteren alkalmazandó).

FRIENDS: Erősíti a csapat barátságát.

MAGIC MISSILE: Támadó varázslat, de ennél jobb, ha inkább beszerünk egy **WAND OF MAGIC MISSILES**-t és azt használjuk helyette – azzal akár ellenséges varázslókba is belefújhatjuk a szuszit.

PROTECTION FORM EVIL/GOOD: Ugyanaz, mint a CLERIC hasonló varázslata.

READ MAGIC: Varázslat felolvasása. Ezután a scroll-okról vagy a varázskönyvből következhet egy varázslat felolvasása.

SHIELD: Pajzs a varázsló körül.

SLEEP: A **POOL OF RADIANCE** egyik leghatásosabban alkalmazható varázslata, de a **CURSE**-ban sosem sikerül. Egy 3+3-as területen elaltatná az ellenfeleket (így meg nem lenne túl nehéz kinyírni őket).

2. szint

DETECT INVISIBILITY: Megszünteti egy ellenség láthatatlanságát.

INVISIBILITY: Láthatatlanná teszi valamelyik szomszédos mezőn álló karaktert.

MIRROR IMAGE: A varázsló megkettőződik, így a felére csökken annak az esélye, hogy eltalálják.

RAY OF ENFEEBLEMENT: Támadó varázslat, gyengíti az ellenfelet.

STINKING CLOUD: Bűzlélő gerjesztése egy 2+2-es területen lévő ellenfelek köré. Szerencsés esetben a megtámadott figurák teljesen megbénulnak!

STRENGTH: Erő. Táborverés után használható.

3. szint

- BLINK:** Csillogás. A varázsló fényleni kezd és így nehezebben találják el.
- DISPEL MAGIC:** Valamilyen varázslat megszüntetése. Megegyezik a CLERIC hasonló varázslatával, viszont 3+3-as területen.
- FIREBALL:** Az egyik legjobb támadó varázslat. Célozzunk meg egy olyan területet vele, ahol jó sok ellenséges karakter van, de saját karakterünk a képernyőn nem látszik. A képernyőn látható összes ellenség nagyon összeég.
- HASTE:** Ha nagyon erős ellenfele botlunk, de van időnk az alkalmazására (mert több varázslónk is van), akkor célszerű bevetni. Ettől a karaktereinkre minden menetben kétszer kerül a lépés sora. A hatása érintőlegesen terjed, szóval célozzuk meg a csapat közepét.
- INVISIBILITY 10' RADIUS:** Láthatatlanná tehetjük több emberünket (ami összecsapásban nem egy hátrány). Vigyázat, ha rosszul célozzunk, akkor esetleg ellenséget is láthatatlanná teszünk.
- HOLD PERSON:** Hasonló a CLERIC varázslatához, de ezzel 4 célpontot jelölhetünk ki és nagy valószínűséggel sikeres is lesz.
- LIGHTNING BOLT:** Villámcsapás, az egyik legjobb támadó varázslat. A megcélzott ponton villám keletkezik és megadott irányban haladva végigveri az ellenséget (faiól visszapatann), majd ugyanezt megcsinálja még egyszer.
- PROTECTION FROM EVIL/GOOD 10' RADIUS:** Ugyanaz, mint az eddigi ilyen típusú varázslatok, csak egyszerre több karakterünket lehet vele védetté tenni.
- PROTECTION FROM NORMAL MISSILES:** Egy karaktert tehetünk védetté vele. Nem lényeges.
- SLOW:** 5 karakter átmérőjű körben lelassítja a célpontok mozgását.

4. szint

- CHARM MONSTERS:** Hasonló a CHARM PERSON-hoz, de ezzel különféle szörnyeket állíthatunk a mi oldalunkra. Négy célpontot lehet neki kijelölni, általában az első sikeres is szokott lenni.
- CONFUSION:** Elég nagy területen megszádit az ott lévő ellenségeket. Ez néha odáig is fajulhat, hogy 1-2 körre hozzánk pártolnak.
- DIMENSION DOOR:** Dimenziókapu, a varázsló a csatátér tetszőleges pontjára helyezheti magát.
- FEAR:** 6+3 területen felelmet bocsájt az ott lévőkre, akik megpróbálnak elmenekülni a csatátérrel (saját karaktereink ne kerüljenek a szórásba!)
- FIRE SHIELD:** Pajzs a varázsló körül tűzzel vagy hideggel való támadás ellen.
- FUMBLE:** A célpont megbénítása. Hatása attól is függ, hogy a célpont milyen erő.
- ICE STORM:** Jégvihár egy 5+5-os területen.
- MINOR GLOBE OF INVULNERABILITY:** A varázslat után a varázsló nagyjából sebezhetetlenné válik (bár olyan erős ellenfél, mint Tyranthraxus kinyírhatja).
- REMOVE/BESTOW CURSE:** Megegyezik a CLERIC hasonló varázslataival.

5. szint

- CLOUD KILL:** Mérgező felhő egy 3+3-as területen.
- CONE OF COLD:** Jégkup. Hasonló az ICE STORM-hoz, de a varázslónál kezdődik a hatása.
- FEEBLEMIND:** Varázsló agyának eltompítása (csak akkor tud varázsolni, ha van nála scroll).
- HOLD MONSTERS:** 4 szörny megbénítása.

Az íméntiek kivül még számos dolgot el lehetne mondani a játékról, de elegendő mérethe viszont csak a gyári kézikönyv biztosít megfelelő kereteket, nem pedig a mi 6-7 oldalas kis ismertetőnk. Egyébként a játék jellegéből adódóan nem is lehet lépésről-lépésre receptet adni, hiszen szélsőségesen a játékoson áll, hogy a történet hogyan alakul. Természetesen azért szolgálunk néhány tippel (összevissza, ami eszünkbe jutott) és némely térképekkel:

- Célszerű mindig átkutatni mindent, sok értékes információra és kincsekre lehetünk.
- Legyünk udvariasak! Ha információkat kapunk, köszönjük meg szépen (hehe, jó kisfű...), ha segítségüket kéri, akkor általában érdemes segítenünk. Általában ne hazudjunk!
- A játékező való hozzáállás nagyon egyszerű: csupa nagyszerű, jószívű ócska, akik azért nem hagyják, hogy átverjük őket. A játék vége felé jön egy fickó, akinek a bandájával (remélhetően) már előzőleg barátságot kötöttünk. El akar csábítani bennünket egy részfeladat megoldásához – ha vele megyünk, akkor sajnos orvul megtámad, mert ez egy alakváltoztatásra képes szörny. Ha nem megyünk vele, akkor elindul egyedül, majd hamarosan egy nagy ordítást hallunk...
- MAGIC SHOP Zhentil Keep-ben és Dagger Falls-ban van. Az utóbbi helyen SEARCH AREA-vel keresni kell és nem áll rendelkezésre azonnal, csak néhány megoldott feladat után.
- Tilverton-ban nézzunk alaposan körül (keressük fel az öreget a templomban, a Sage-t, stb.). Ja, fejtétlenül verjük szét a kocsmáros arcát, mert bunkó módon vizezi a sort...
- Ha a gonosz erő parancsára kell támadnunk (bilinecskéből kifolyólag) és felkínálják nekünk a megadást, akkor fogadjuk el, hiszen nem mi akarunk harcolni a megtámadottakkal. Persze ha valami bugris próbát húzni beülünk, akkor nyugodt lélekkel megszárjuk le...
- Ha erős ellenfele botlunk, akkor játsszunk mi is agresszíven és varázsolgassunk derekasan, viszont ne pazaroljuk az erőinket (a jó fegyvereket és varázslatokat) mindenféle sarki lamerekre, akiket felalomban is nyugodtan pusztá kézzel agyonverünk
- Harcban általában célszerű a támadást koncentrálni, vagyis valamelyik ellenségéig addig csapelni, míg ki nem nyílnak. Persze ha az ellenfél csapatában több varázsló is van, akkor azokat jobb egyszerre támadni, nehogy valami csúnyát varázsoljanak itt nekünk. Nagyon jók ilyenkor a területet támadó varázslatok, mint pl. a FIREBALL, ICE STORM, stb.
- A játék vége felé célszerű az összes város környékét átkutatni...
- Nagyon veszélyes ellenfelek: BLACK DRAGON (csúnya sárkány, tüzet köp), DRACOLICH, MEDUSA (gázfelhőt fúj, amelytől a karakter kövé változik), HELL HOUND (egy másik lángszörő), RAKSHASA (egy bolond varázsló, akit nagyon nehéz elvarázsolni), BEHOLDER (egy másik nagyon erős varázsló), és a legfőbb súlyos egyéniség: TYRANTHRAXUS.
- Ashabentford-ban vigyázzunk, mert a PROTECTOR egy DRACOLICH!
- Myth Drannor-ban a keleti részen van egy kriptá, itt a csontokat tegyük vissza a helyükre! Egyébként többször találkozhattunk hullarabli szörnyekkel, a csontvázakat temessük el újra (REBURY).
- A SILK jelet nyugodtan elfogadhatjuk.
- Yulash-ban barátokat és infokat szerezhetünk, ha kinyírjuk a Zhentilből jött kékemet.

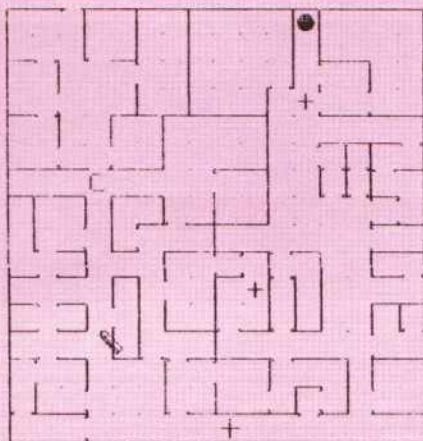
Ezenkívül még egy nagyon hasznos info, egy cheat! Az alábbiakban ismertetett módszerrel nagyon erős karaktereket barkácsolhatunk, amelyek csak nagyon ritkán talál el az ellenség, viszont mi egy támadási hullámban leglyukolhatunk akár 5-6 Tűzóriást is. A legrosszabb AC -50 körül lesz, de a legjobb elérheti a -100-at is (!!!). Karaktereink általában 50-60 pontos találatokat visznek be, de elérhetünk akár 100-as ütést is. Egy fontos figyelemztetés: ha ezt a módszert használjuk, akkor minden sikeres akció után mentünk ki a játékállást, mert nagyon meglepő lesz, amikor a számlálók túlszorodnak... A módszer egyébként nem az illegális toresőkhöz adódott, inkább gyaníthatóan egy kis programhiba – a gyári kézikönyvben egészen bizonyosan nem történik róla említés! Azt a lehetőséget

aknázunk ki, hogy a "több példányos" tárgyakat felezní lehet (HALVE). A jelenség a következő: ha a több példányos tárgyakat feleztetjük és a listánk betelik, akkor a kiválasztott menüpont "átzuhan" a JOIN-ra; ha most még egyszer megnyomjuk a "RETURN"-t, akkor az aktuális tárgy még egyszer feleztődik (ha lehet!) és az egyik rész "felkerül" az első tárgyra. Ilyenkor egy új tárgyat kapunk, általában új névvel. Az új tárgy a régi tulajdonságait "örökli", tehát ha egy kardból gyártottunk valamit, akkor az még továbbra is használható kardként. Attól függően, hogy mit "tettünk fel" a tárgyra, erősödik vagy gyengül (READY-be téve ellenőrizhetjük az AC és DAMAGE értékeken). Az ilyen módon "elvarázolt" tárgyak értéke általában nullára csökken a boltosok szemében és további kellemetlenség, hogy annyira nehézzé válik, hogy a karakter túlterhelte válik tőle és harc közben alig bírja vonzolni magát. Mivel a program "hiányosan" kezeli a listát, először az első helyre kell beírnünk azt a tárgyat, amelyet meg akarunk berhelni egy kicsit – kövessük az alábbi módszert:

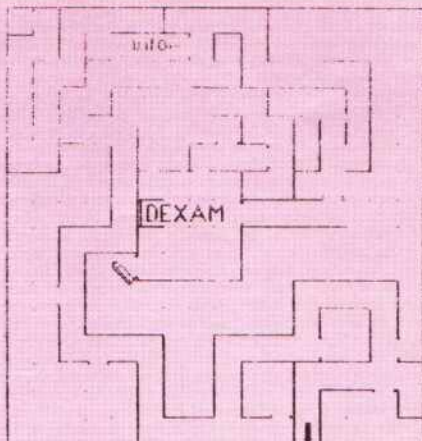
1. Osztagassunk egy több példányos tárgyat addig, amíg a lista betelik vele. Ekkor a HALVE átvált JOIN-ra. Most lépünk ki a feleztésből.
 2. Adjuk át a lista elején álló tárgyat és az elvarázsolandó tárgyat az egyik karakternek.
 3. Váltunk át egy másik karakterre és adjuk vissza a tulajdonosának először azt a tárgyat, amelyik az első helyen volt, majd pedig azt, amellyel berhelni akarunk. Váltunk vissza az eredeti játékosra – az elvarázsolandó tárgy az első helyen van (az első tárgyra kerül fel az utolsó, listabetelés után feleztett tárgy).
 4. Az előzőleg feleztetett tárgyakat vonjuk össze a JOIN-nal.
 5. Ismét kezdjük el a feleztést, de most már ne hagyjuk abba – ha betelt a lista, feleztünk meg egy 2 darabos tárgyat, hogy az első tárgyra biztosan csak 1 db tárgy kerüljön fel.
- A leírattól következők, hogy ez a műtét minden olyan tárggyal elvégezhető, amiből több van – fel, fel berhelő a földnek! Mindenki próbálkozhat, hátha sikerül valamilyen megastuffot generálnia a módszerrel (ékszereket ne tegyünk fel)! Leírjuk azért néhány saját próbálkozásunkat is:
- n VIAL OF HOLY WATER bármelyik vegyesboltban beszerezhető, a feleztésével CARPET (szőnyeg) jön létre. Az elvarázolt tárgyat legyengítette, valamint kissé nehéz lett tőle. Igen meglepő lehet egy ellenfeleink, ha harc közben egy szőnyeggel hadonásunk előtt...
 - n VIAL OF OIL is vegyesboltban szerezhető be, feleztésével OIL INCENSE jön létre. Ha minden igaz, Yarash egyik kincseskamrájában van egy INCENSE is. Talán ezzel kéne kipróbálni?
 - n ARROWS(+1) a boltban is beszerezhető, de harcban is zsákmányolható. Feleztésével BAG-et kapunk (kettő már túlsúlyt okoz).
 - n HOLY SYMBOL beszerezhető Wealth városrészen a templomnál és Podol Plaza-n. A vele elvarázolt tárgy feljaval, de nem lesz nehezebb – szóval szerezhetünk néhányat belőle...
 - n POTION OF HEALING feleztése után a vele elvarázolt tárgy EXTRA HEALING AMULET-té válik. Fordítás talán nem szükséges, viszont nagyon nehéz...
 - egy véletlenül elvarázolt SHIELD miatt az egyik játékosunk extra tulajdonságra tett szert: a harc közben kapott találatai maguktól gyógyultak, ha a következő körben nem kapott találatot (mint a Troll-ok).

Hát ennyi lett volna a CURSE OF THE AZURE BONDS leírása, pontosabban használati utasítása. Néhány dologról azért még szót kell ejtenünk: C-64 (6 lemezoldal, szóval nincs kazettás verzió!) és IBM PC változatról tudunk, Amigáról nem. A programban némi gyári védelem is akad: ez a POOL OF RADIANCE-ból már ismerős dupla kódtárcsa, amelyre betöltésnél és a térképen való máskézással szokott rákérdezni a program. Néhány torésből ezt jótét lelkek már kiirtották (a kérdésre 'SPACE' megnyomásával továbbmehetünk), néhányban azonban még megvan. Kódtárcsát nem közlünk, mert jön a US GOLD és eszközl rajtuk egy LIGHTNING BOLT-ot – inkább mindenki szerezzen be egy jó torést.

Nem marad más hátra, mint sok cseresznyét kívánni a vállalkozó kedvű játékosoknak, valamint köszönetet mondani **Török Tibor**, budapesti olvasónknak a leírásban nyújtott segítségéért. Pontosabban ő készítette a leírást, mi csak "megfésülgettük" kissé...



YULASH. + : veszely
c : checkpoint
■ : pit

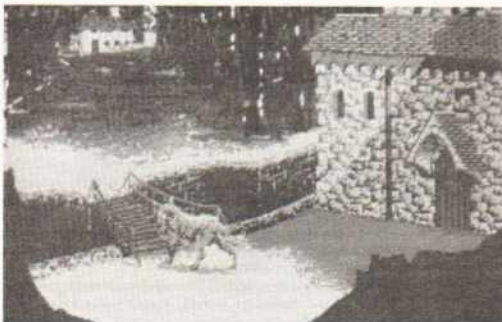


Dexam's Maze

FUTURE WARS (Time Travellers) • Delphine

"Ádott legyen a Sierra on Line neve és az összes QUEST-jel" – kezdenénk a FUTURE WARS ismertetését, mert körülbelül ezt a programot kapjuk eredményül, ha összemixeljük mondjuk a SPACE QUEST III-at és a ZAK-ot. Ugyanaz a mély lírai mondani-
való... A kerettörténet a játékhoz az introja adja meg: rémületesen avantgarde zene kíséretében egy repülő csészéjű ereszkedik le egy földi erdőbe és rövid tűzpárbajt vív három arra járó emberszábas lényvel (3:0 a csészéjű javára), majd tavozik – mint később kiderült a földi időszámítás XIV. századába... Ezután kezdődik maga a játék, amelyben egy hatalmas hőst irányítunk, aki mostanság pusztá megtevészetéből éppen ablakmosónak álcaztá magát és egy felhőkarcoló ablakait pucolgatja. A játék irányítása teljesen jellemző az interaktív adventure-ekre: a játékos mielőbbi teljes ellustulását szolgálja, mert csak mutogatnunk kell az egerrel... A jobb billentyűre clickelve megjelenik az összes ige jegyzéke (ha jól számoljuk, 7 db van), amely **tökéletesen elegendő** a játék kezeléséhez. Csak ki kell választanunk a megfelelő igét és ramutatlunk az egerrel arra, amire vonatkozik és oéé! – már csinálja is EXAMINE-nal megvizsgálhatunk valamit, TAKE-kei felvehetünk egy tárgyat, INVENTORY a nálunk lévő tárgyak jegyzéke, USE-zal használhatunk egy nálunk lévő tárgyat, OPERATE alkalmazandó, ha bármivel csinálni akarunk valamit és SPEAK, ha beszélni akarunk valakivel. Ennyi – tő jó! Mindkét gombot megnyomva az I/O-menüt kapjuk meg. Szóval kezdetben ablakot pucolunk valahol a 143. emelet magasságában, de közben gyönyörködünk az ablakokban tükröződő New York-szerűség látképében. A főnök odafentről kiabál néhány okosságot és ráadásul felrúgja a vizesvodrot is. Ezt egyből vegyük is fel, majd vizsgáljuk meg az állványzatot: két gombot találunk. Nyomjuk meg a pirosat és a lift felmegy a főnök ablakának szintjéig. Nyissuk ki az ablakot és bejutunk a főnök irodájának előszobájába. A szőnyegen maszkálva érzünk valamit a lábunk alatt és ha megvizsgáljuk, akkor egy dudort találunk rajta. Ha megpróbálunk "operálni" vele, akkor a program szól, hogy akkor talán menjünk le róla, mert nem tudja felelni, ha rajta állunk (hehe...). A szőnyeg alatt egy kulcs van. A papírkosárban egy teljesen üres nejlonzacskóra lelhetünk. A WC-ajtót kinyitva egy kis vörös zászlócskát találunk, a faliszekrényben pedig terítőtenitőt. Ha valamelyik szobaajtót megpróbálunk kinyitni, akkor kijönne a főnök és visszacsavarna bennünket dolgozni. Természetesen ezt nem hagyhatjuk annyiban: toltuk meg a csapnál a vodrot vízzel, majd menjünk oda a főnök ajtajához és tegyük fel rá. Ezután nyissuk be a másik szobába – mihielyt a főnök kilep a szobájából, a vodor víz a szobájába zúdul, mi pedig nyugodtan átballaghatunk a szomszéd szobába. Itt többek között a berendezéshez tartozik egy falterkép és egy olyan kép, amelyet a program szerint csak a festője érthetett. A szőnyeg megvizsgálva azt a kérdést kapjuk, hogy "Csak nem képzélek, hogy ugyanazt a trükköt kétszer fogják eljátszani?!"... A kulcs pont az egyik alsó szekrény zárjába illik, ahol egy olyan írógép felünk, amelynek a festékszalaiján látható valami... Egy halom üres papírt is lelünk az íróasztal fiókjában és... – de hogyan tovább?!

A FUTURE WARS kiváló példája annak, hogy hogyan kell igazán élvezetes és könnyen kezelhető játékokat csinálni. Jó grafika, jó hang – aki ért valamennyit angolul, az meg halálra is nevet magán rajta (a parancskiadás módjából következik, hogy egy igazán bomlott elme rettentő parancsokat generálhat – természetesen a játéknak is meg van mindegyikre a kommentárja...). Nem tudunk másit mondani: ha még nem lenne meg, vedd fel!



QUEST FOR THE TIME BIRD • Infogrames

Az Infogrames eddigi viselt dolgait általában osztatlan sikerrel fogadhatta a közönség, mert a játékaikban mindig valami nagyon egyedülálló, valami nagyon egzotikusait alkottak. Ebben a programjukban is egy egészen új oldalukról mutatkoztak be: egy interaktív adventure-t gyártottak. Bár a program elméletileg egy kategória az előbb említett FUTURE WARS-szal, mégis fényévek választják el őket egymástól. Itt a magia és a barbár harcosok fantasztikus világában, Akbar földjén játszódik a történet. A mese előzményeit rögtön a bejelentkező képernyő után végigélvezhetjük. Summázva: a főhős Bragon, a leghíresebb és legműveltebb lovas, aki magányosan élt házában és régi dicsőséges hadjáratairól meséltetett mindenkinek, aki éppen arra járt és hallandó volt figyelni rá. Egy szép napon megerkezett hozzá Roxanna, Mara boszorkányhercegnő lánya, aki üzenetet hozott az anyjától, Mara Bragon lovas segítséget kéri Akbar földjének megmentéséhez. Egyrészt el kell neki hozni a Kagylót, amely pillanatnyilag egy Shan-Thung nevű, szintén varázsió pályán elhelyezkedett hercegnő van. Azonkívül, hogy Mara varázsolni is tudjon, meg kell találni az időmadarat is, blablabla... és így tovább. A parancsokat egy ikonrendszeren keresztül tudjuk kiadni, az egér formája mindig utal az éppen érvényben lévő parancsra. Innen irányíthatjuk, ha beszélgetni akarunk valakivel, meg akarunk támadni valakit, meg akarjuk nézni vagy használni akaruk valamelyik nálunk lévő tárgyat, játékállást tolhatunk menthetünk. Mara meséjének végighallgatása után egy kérdést kapunk, hogy most azonnal indulni akarunk-e vagy megtervezünk a stratégiát. Maradjunk "tervezni", ami abból áll, hogy magunkhoz vesszük csatabárdunkat és némi élelmet is. Ezután ha akarunk sem tudunk maradni – szépen kirúgnak bennünket és Roxanna kíséretében nekivágunk a nagy kalandnak. Először madárszárnyakon közlekedünk Akbar földjén, de később gyalog is folytathatjuk az utunkat. A célpont kijelölésében egy oregur és a térképen mutogató palcája vannak segítségünkre, jelenlegi pozíciókat piros kör jelzi. A legulónálébb előtényekkel fogunk találkozni utunk során, lehetőleg támadás előtt próbáljunk szoba eliegyedni mindegyikkel. A sikeres teljesítés a tárgyak megfelelő használatában és a konfliktushelyzetekben adott választási lehetőségek közül a megfelelő megtalálásában rejlik.



Egy ilyen ismertté kisse túl zűz keretet biztosít ahhoz, hogy valamit is el lehessen mondani egy játékról, de azt biztos állíthatjuk, hogy a gyártók nagyot alkottak ezek: kellemes grafika, nagyszerűen animált szereplők és hihetetlenül hangulatos, filmzenének is beillő aláfestő zene, digitalizált madárcsicsergéssel, mennydörgéssel és hasonló effektekkel. Ez egy nagyon jó játék.

Valamelyik CoV-ban már volt egy ismertető erről a kellemes, bár meglehetősen szokatlan témájú stratégiai játékról, de úgy éreztük, hogy megérdemel egy nagyobb leírást is. Egy személylen játszatunk Fővárosi Tanácsot, APEH-et és rendőrséget (Együtt a "Szentháromság" - CoVboy) - ha valaki esetleg sokat szentelte volna, hogy évek óta egy nagy lyuk van az utca közepén a háza előtt, az próbáljon egy kicsit játszani a SIM CITY-vel és elég gyorsan rádobban, hogy miért nem akar már betomódni az a lyuk. Ennyi akkor elég is bevezetőnek (vagyis helyette...), inkább nezzük a leírást. Bejelentkezés után városjelző táblát láthatunk, a rajta lévő három ablak közül választva kezdhetjük el a játékot.

START NEW CITY: Új játék kezdése egy - a program által véletlenszerűen generált - fantázia-földrészen. A képernyőn megjelenik a teljes föld térképe, amit ajánl a program. A GAME LEVEL alatti három ikon valamelyikére kattintva kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot (egyelőre annyiban különböznek, hogy 5, 10 vagy 20 ezer dollárral kezdjük-e a játékot - a keményebb játékokban később sűrűbbek lesznek a "huncutságok"). A CITY NAME feliratra kattintva új nevet adhatunk a leendő városnak (Például CoVboygrád? - "Netudki"). Ha megajánlott térképet elfogadjuk, kattintunk a USE THIS MAP ikonra, ha újat akarunk csináltatni, a GEN NEW MAP-ot választjuk. A játék újonnan gyártott városral a végtelenségig tarthat (odáig nem játszottunk vele, a 88. évni betelt a térkép...). A cél roppant egyszerű: minél előbb elérni a metropolisz nagyságát (több mint 100 000 lakos), miközben azon kell lenni, hogy a lakosságunk minél kisebb százaléka legyen elégedetlen az adókkal, a bünozéssel, stb. (nem árt teljesíteni az egyéb kívánásait sem). Bővebben ld. később. erről szól ugyanis a leírás...

LOAD A CITY: Egy korábban kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenarios directoryban vannak.

SELECT SCENARIO: A programban lévő valódi (már felépült) városok valamelyikének irányítása valamilyen konfliktushelyzetben. Ezután 8 város közül választhatjuk ki, hogy melyikkel akarunk játszani. Vamelyik választása után a képernyőn megjelenik, hogy a kiválasztott város melyik esztendőtotl kezdve kezdjük irányítani, mennyi ideig tart a megbízatásunk és milyen problémákkal kell szembesüznünk:

Dullsville (1900): Ez egy szüleitő város, győztesként kezdő játékosoknak való, akik nem maguk akarják a városukat felépíteni a semmiből, hanem egy már készet akarunk fejleszteni. A feladat itt az, hogy 30 év alatt virágzó metropolist (100.000 főnél nagyobb lélekszámú várost) csináljunk Dullsville-ből.

San Francisco (1906): Az aprillisban bekövetkező földrengésből kifolyólag tűzvesztek törnek ki a városban (valamint néhány gyár felrobban). Elsősorban tűzoltóállomások építésével kell foglalkoznunk (kezdéskor szinte nulla a tűzvédelem), majd azután hozzátelhatunk az újáépítéshez (különös tekintettel a rendőrség fejlesztésére). 5 éves határidőt kapunk.

Hamburg (1944): A szövetséges légierő a II. Világháborúban gyújtóbombákkal bombázta a várost. Meg kell fektoznünk a tűzvesztek, majd a nábórú befejezése után hozzá kell fogunk az újáépítéshez (a rendőrség is fejlesztendő, valamint a kereskedelemhez repülőter építésére is szükség van). 5 évnél játékokat figyel a program.

Bern (1965): Itt a közlekedéssel van elsősorban a gond, mert a helytelen városstervezés miatt a közlekedés a belvárosban teljesen bedugul (a város keleti részén vannak a gyárak és az üzleti épületek, a nyugatban pedig a lakások - az utrendszér jól volt megtervezve, csak az épületek elhelyezése nem jó). 10 évet kapunk, hogy helyerázzuk a közlekedést: az utakat némileg tehermentesítő vasúthálózatot kell kiépítenünk a város körül, a belvárosban pedig néhány épület helyére után építeni és mindenkéltől: több hidat csinálni).

Tokyo (1957): Egy nagy óshülő (Godzilla névre hallgat a drága) mászik ki a Tokióból vízármól, aki meglehetősen zavar a mellette fekvő város büze. Ezért kisse letapoassa az ipari negyedet - ebből persze némi tuzek is származnak... 5 évünk van, hogy a pusztítás után újáépítsük a várost.

Detroit (1972): Itt a bünozéssel fog meggyülni a problémánk: "az autógyártás fővárosa" a bünozés melegágya lett. 10 évünk van rá, hogy megfektessük a bünozést (telepítenünk kell néhány rendőrállomást).

Boston (2010): A város nukleáris katasztrófa áldozata lesz. Egy kulvárosi nukleáris reaktor felrobbanása radioaktív anyaggal borítja el a város déli részének közepét - ez elég bunkó dolog tőle, mert ezt a szemetet bulldózerrel sem tudjuk eltakarítani (szóval) a fertőzött területekről le is mondhatunk). 5 évünk van, hogy úrrá legyünk a helyzeten és átszervezzük a város iparát és lakosainak elhelyezését.

Rio de Janeiro (2047): A sarkvidékeket borító jégpancsozól leváló jéghegyek elolvadása a tenger szintjének megemelkedését okozkák a 21. század közepére. A város tengerparti részén árvíz tör be (és nem is nagyon akar megállni, csak egy idő után) - a kisse elmosárasodott várost 10 év alatt kell nagyrágra ráznunk...

A megadott időpontok nem feltétlenül a játék végét jelentik, csak azt, hogy a gép ekkor fogja kiértékelni, hogy mit műveltünk eddig. A cél nagyjából ugyanaz, mintha saját városal játszanánk: a felmerülő nehézségek leküzdésén kívül azonnali a város iparát és kereskedelmét, valamint növeljük a lakosságát (természetesen figyelemmel kell lennünk a lakosság problémáira is, úgy mint adó, bünozés, pollució, stb. - ld. később). Ha ez sikerül a megadott határidő lejártával megjelenik a képernyőn egy szöveg, amely arról tájékoztat, hogy hatalmas tudásunk a városstervezésben azt eredményezte, hogy megkaptuk a város kulcsait - a jobb oldali Amiga szobrokat emelnek a dícsősegyünkre és a mi nevünket adják dícsőszóltójainknak, valamint érdeklődnek, hogy miért nem indulunk a kormányzóválasztáson. Ha kevésbé járunk sikerrel, akkor a játék sajnos véget ér, mert a felúdhodott csőcselék - a kedves mamánk vezetésével - megtámadja a "rezidenciánkat" (javasolják, hogy nem ártana előlvasni a gyári kézikönyvet is...)

Vamelyik opció választása után bejelentkezik a játék. Ennek a legnagyobb része a játékképernyő, ami a választott helyszínünk egy darabját mutatja. Ezt mintegy ablakot mozgathatjuk a területen: ha az egérrel valamelyik irányban elhanyagjuk a játékképernyőt, akkor az abba automatikusan abba az irányba mozog. A képernyő jobb oldalán látható az ikonsor, amellyel a különböző építkezéseket irányíthatjuk (az alsó kettő az információs lap és a grafikonok megjelenítésére szolgál). A képernyő felső két sora a parancssor és az üzenezsor.

Parancssor

A parancssor bal oldalán látható a városunk neve, közepén pedig a jelenlegi időpont és az aktuális évben meg rendelkezésre álló pénzünk mennyisége. Ha ebbe a sorba mozgathatjuk az egeret és a jobb gombbal kattintunk, akkor néhány pull down-menu jelenik meg, amelyek az alábbi pontokat tartalmazzák (a menük jónéhány pontja a billentyűzetről is elérhető egy billentyű - a jobb oldali Amiga nyomva tartása mellett - lenyomásával. Csak a billentyűket fogjuk felsorolni, az Amiga billentyűt mindenki automatikusan érte hozzá): FILE: file-műveletek. Ha toltani akarunk, de a jelenlegi játékban már történt valamilyen módosítás, akkor a program érdeklődik, hogy elmentse-e azt.

ABOUT: A játék copyright üzenete.

START NEW CITY: Új játékot kezdhetünk vele a program által generált helyszínen.

PICK SCENARIO: A beépített városok (Dullsville, stb.) valamelyikének elkezdése. A 'P'-vel is ugyanez érhető el.

LOAD CITY: Egy kimentett állás betöltése. A játékállások a Scenarios directoryban vannak, oda is mentük őket. Azonos az 'L' megnyomásával.

SAVE CITY: A jelenlegi állás kimentése. Azonos az 'S' megnyomásával.

QUIT OUT: Kilépés a játékból.



EDIT: Ez csak egy pontot tartalmaz, az UNDO-t (azonos a 'Q' megnyomásával). Az UNDO törli az utolsó lépést, de csak akkor, ha ez valamilyen épület építése volt (tehát utat, vasutat, bulldozert, stb. NEM!).

OPTIONS: különféle automatikus funkciók beállítása, a bekapcsolatokat pipa jelzi.

AUTO BUDGET: Az új évben a program automatikusan a legutoljára beállított adózási és pénzelosztási paramétereket veszi alapul. Ne kapcsoljuk be!

AUTO BULLDOZER: ha bekapcsolva állapotban van, akkor valamilyen építkezéskor a program automatikusan eltüntet azokat a terep-akadályokat (erdő, romok, stb.), amelyek egyébként bulldozerral el kellene tüntetni. Természetesen ilyenkor levonja a bulldozer-használatért járó díjat is (egy karakternyi területért 1\$). Természetesen ha a területen valamilyen építmény már áll, akkor az auto-bulldozer nem él.

AUTO GOTO EVENT: A program automatikusan arra a területre áll, amelyikről az üzenetorban megjelenő információ szól. Nagyobb városoknál célszerű kikapcsolva tartani, mert elég idegesítő, ahogy ide-oda ugri a képernyő...

SOUND ON: A hang ki/bekapcsolása. Amúgy sincs sok...

GAME SPEED: Az idő telésének gyorsasága. Alapállapotban FAST, de célszerű FASTEST-re állítani. Az idő telését a felső sorban lévő dátumon is konstatálhatjuk: ha a térképen vagyunk, akkor mindig nagyon lassan telik, viszont nagyon gyors, ha a képernyőre bármilyen információt (grafikonok, stb.) hívunk be. Ha az egeret abszolút nem mozgatjuk, akkor az pause-nak felel meg.

POWER BULBS: Ha be van kapcsolva, akkor villogó nyilat láthatunk azokon az építményeken, amelyek nincsenek bekapcsolva az elektromos hálózatba. Ne kapcsoljuk ki, mert ez fontos információ: egy épület csak akkor "működik", ha el van látva árammal!

DISASTERS: különféle nehézségek keresése, az már nem választható, amelyek éppen aktuális (ha nem valamilyen beépített feladattal jöttünk, akkor mindegyik ki van kapcsolva).

FIRE: tűzveszély. Jól kiépített tűzoltóállomás-rendszerrel védekezhünk ellene. (ld. Hamburg)

FLOODING: Árvíz. A város vízparton fekvő területeire betör a víz (ld. Rio de Janeiro).

TORNADO: Tornádó. Romba dönt néhány hazát és tüzveszék utneki ki tőle.

AIR DISASTER: Levegőtömregés. Csak ha van nukleáris erőmű — ilyenkor radioaktív sugárzással borítja el a környéket (ld. Boston)

EARTHQUAKE: Földrengés. Néhány Godzilla nevű óshulló és tűzveszély kiséretében letapoossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo)

MONSTER: Szörny. A vízből előjön a Godzilla nevű óshulló és tűzveszély kiséretében letapoossa a város egyik negyedét (ld. Tokyo)

WINDOW: Itt a városral kapcsolatos néhány fontos információ kapott helyet.

BUDGET: Az adóztatás és a pénzelosztás szabályozása (azonos 'B' megnyomásával) a megfelelő felirat mellett nyílakkal. Mivel pénzfőorrásunk az adóztatásból származik és a pénzelosztásnak megfelelően működik a rendőrség, tűzoltóság és az utkarbantartók (a fennmaradó összeget költhetjük újabb építkezésekre), ez nagyon fontos! Ha az AUTO BUDGET funkció ki van kapcsolva (és úgy legyen), akkor az új év kezdetén mindig automatikusan megjelenik ez a kártya, ahol beállíthatjuk a következő évre vonatkozó paramétereket. A felső sorban a TAX RATE (0-20%) százalékat mutatja, hogy az év végén mennyi adót fogunk beszedni (ha az év folyamán 6% felett van, akkor az már általában elégedetlenséget és a városból történő elvándorlást szül). A COLLECTED mutatja, hogy az elmúlt évben összesen hány dollár folyt be az adószámból, ez értelemszerűen annál nagyobb, minél nagyobb a lakosság. A FIRES, POLICE és TRANSIT feliratok mutatják a tűzoltók, a rendőrség és az utkarbantartók költségvetését. Az első oszlopban látható szám jelzi, hogy összesen mennyit igényelnek, a második oszlopban, hogy mennyit fognak kapni, a harmadik oszlop pedig az előző ketthez a százalékos arányt jelzi (vagyis a hatékonyságukat). Minden egyes tűzoltó- és rendőrállomás rendszerbe állítása +100\$ jelent a költségvetésükben (ha megadjuk nekik...), az utkarbantartók igénye az út- és vasút-hálózat építésével egyenes arányban növekszik (általában ez fog a legtoább kerülni). A TRANSIT-ot és a rendőrséget lehetőleg mindig tartsuk 100%-on, mert nem kielégítő működésük az utak gyors megromlását (rossz közlekedés, forgalmi dugók) illetve a bűncselekmények növekedését fogják eredményezni (mindkettő elégedetlenséget okoz a lakosságban, amiből alacsony vagy negatív népességnövekedés következik). Ha nincs kikötő vagy repterünk és egyik nehézsítés sincs bekapcsolva, akkor a tűzoltóság költségvetésének 0% is lehet, mert tüz csak a nehézsítés vagy hajó- illetve repülőgépkatasztrófa esetén üthet ki. A költségvetés módosítása nem az aktuális, hanem a következő évre vonatkozó. A CASH FLOW mutatja az összeget, ami az előző évben befolyt adókból az előbb említett három költségvetésre fordult, a PREV FUNDS pedig az előző évből megmaradt pénzüket — a CURRENT FUNDS a kettő összege, vagyis a jelenlegi év kezdődik, akkor ez automatikusan is megtörténik, mert a kártyák behívása alatt az idő folyamatosan telik).

Egy hasznos tanács: egy kis "programhiba" alkalma az adózási paraméterek beállításánál. Ha az AUTO BUDGET ki van kapcsolva, akkor az év elején megjelenő adózási kártyát "holt" (dönek) tekintjük a program. Ezen állítsuk nullára az adó százalékat (a nép azt hiszi, hogy egész évben nem fog adózni), költjük el az összes pénzüket valamilyen építkezésre, majd a különböző kártyák behívogatásával töltsük el az időt decemberig (vigyázzat, át ne csúszunk a következő évből). Decemberben hívjuk be az adózási kártyát és állítsuk az adót 20%-ra. Kapcsoljuk ki a kártyát és töltsük el az időt valamivel az év végéig. Ekkor automatikusan ismét megjelenik az adóalap, jelezzük, hogy az adószedők beszedték a maximális adót — azonban vegyük vissza az adót 0%-ra (szükség szerint módosíthatjuk a költségvetéseket) és kapcsoljuk vissza a játékokhoz. Decemberben kezdhettek az egészét elől... A módszerrel mindig maximális adót szedhetünk be és mégsem fog soha senki sem elégedetlennedni az adó miatt!

EVAL: Ez egyfajta eredményjelző, ezen láthatjuk az elmúlt évi ténykedésünk értékelését (az 'E'-vel is behívható). Célszerű minden évben megnézni. Az OPINION felirat alatt látható százalékos arányban, hogy a múlt évi működésünk a program mennyire értékelte normálisnak (80% YES már dicséretes dolog). Alatta látható a lakosság 4 fő problémája (PROBLEMS), amelyeket idén orvosolni kellene (különben népességszökkenésre számíthatunk). A 10% alatti problémák nem kívának azonnali megoldást, ezekkel nem szükséges meg foglalkozni. A problémák és kiváló okai a következők lehetnek:

HOUSING: Lakások. Az újonnan épített lakások nincsenek arányban a népességes ütemével (hm, ezt mintha már hallottam volna valahol... — CoVboy). Építsunk néhány új lakást.

CRIME: Bűncselekmény. Nem megfelelően kiépített rendőrségi hálózat vagy a rendőrök nem kaptak elegendő pénzt a költségvetésben. Építsünk rendőrséget arra a helyre, ahol magas a bűncselekmény.

TRAFFIC: Közlekedés (általában a bejárásban tapasztalható állapotok vagy — folyó két partjára települt városnál — a kevés hid miatt). Rosszul vagy nem megfelelően kiépített utóhálózat vagy a TRANSIT-re nem jutott elég pénz és megromlódtak az utak. A probléma megoldható, hogy ha minden új épületet utálit veszünk körbe és a vasúti közlekedéssel egyenes kombináljuk a közúti. Nagyobb városoknál a bejárásban lesznek problémák — itt likvidálhatunk kevésbé fontos épületeket és utat építhetünk a helyükre.

TAXES: Nem tetszik a népnek a sok adó. Az említett trükkök alkalmazva ez nem fordulhat elő.

POLLUTION: Levegőtömregés. Túl nagy ipari negyedek okozzák, de nem nagyon kell vele foglalkozni, mert a nép legfeljebb atköltszi a város másik részére (az elnevelendők részre pedig lehet üzleti épületeket teleíteni).

FIRES: Tűzveszély. Nincs jól kiépített tűzoltóság vagy nem kaptak pénzt és az egyik városrészt éppen ég (csak akkor lehetséges, ha van nehézsítés bekapcsolva vagy pedig építettünk repülőteret vagy kikötőt).

JOBS: Munkalehetőség. Túl kevés a gyár.

A POPULATION felirat alatt látható a város népessége az elmúlt év végén, a MIGRATION a népességnövekedést mutatja (negatív érték természetesen elvándorlást — és kevesebb adóbevételt! — jelent). A VALUE a teljes város értéket mutatja dollárban (nem érdekes...). A CATEGORY a települési besorolást jelzi, amely a lakosság számából következik (VILLAGE: falu, 0-2.000 lakos; TOWN: község, 2-10.000 lakos; CITY: város, 10-50.000 lakos; CAPITAL: nagyváros, 50-100.000 lakos; METROPOLIS: 100.000 lakos feletti). A GAME LEVEL-nél látható, hogy a játek elején milyen nehézségi szintet állítottunk be. Az első sorban látható az eredményünk (CURRENT mutatja 0-1.000 között, kezdetben 500), amelyet az iménti adatok alapján számol ki a program, a CHANGE jelzi a változást az elmúlt évhez képest.

MAP: A városunk kicsinyített képe jelenik meg a képernyőn (megegyezik az 'M' megnyomásával vagy az ikonok közül a bal alsó sarokban lévőnek a választásával). A helyszín képet mutató ablak alatt lévő ikonok választásával információkat kérhetünk a városban uralkodó viszonyokról. A jellemzők mértékének ábrázolásához a város képe mellett szinkronokat használja a program. Az utoljára látott részt egy keret jelzi, amelyet a bal gombbal cíkelve mozgathatunk is (így gyorsabban mozoghatunk a területen, mint a játekepernyőt mozgatva). Az ikonok az alábbi információkat mutatják:

CITY FORM: A város formáját jelzi.

TRANSIT: Az út- és vasúthálózatot mutatja.

POPULATION: A népesség sűrűségét mutatja a városban.

CRIME: A bűnözés nagyságát jelzi. Ez természetesen a rendőri ellenőrzéstől függ, de nagyobb mértékű bűnözésre számíthatunk az ipari negyedekben, a kikötőkben és a nagyon sűrűn lakott területeken.

LAND VALUE: A föld értéke. A beépített ipari negyedeknek semmi, az értékes területek a vízparton fekvő lakónegyedek és a vízen keresztül épített út és vasút (vagyis a hidak). Nem lényeges információ.

FIRE PROTECTION: A tűzoltóság hatékonyságát jelzi.

POWER GRID: Az elektromos hálózatot jelzi, kis fekete foltok mutatják azokat a helyeket, amelyek nem kapnak áramot.

ZONES: A város zónáit mutatja (zöld: lakás, kék: üzleti, sárga: gyár).

TRAFFIC: A közlekedés nagyságát jelzi, értelemszerűen nagyobb a fejlődő területeken és a belvárosban.

POLLUTION: A levegőszennyezés mértékét jelzi. Nyilvánvalóan ott a nagy, ahol egymás hegyén-hátán állnak a gyárak.

GROWTH RATE: A fejlődés mértékét jelzi, az újonnan épített területeken vagy, amíg el nem éri a maximális formát.

POLICE INFLUENCE: A rendőri ellenőrzés mértéke, ennek a függvénye a bűnözés. Ahhoz, hogy a lakók ne elégedetlenkedjenek a bűnözés miatt, az szükséges, hogy a város területén mindenhol legalább piros szint jelezzen a program.

GRAPH: az ikonok kibekapcsolgatásával grafikonos kijelzést kapunk különböző jellemző növekedésének üteméről. Sorban: lakás-építés, kereskedelmi fejlődés, város fejlődés, bűnözés mértéke, a pénz értékeinek alakulása (az adóztatás függvénye) és a légszennyezés mértéke. Behívható 'G'-vel vagy az ikonmenü jobb alsó ikonjának választásával is.

Az üzenetsor

A képernyő második sorában található üzenetsorban jelennek meg azok a problémák, amelyek év közben merülnek fel a városalakókban. Ha az AUTO GOTO EVENT be van kapcsolva, akkor a program automatikusan arra a helyre áll, ahol a probléma felmerült (ha ez nem köthető helyhez, akkor a helyszín bal felső sarkába vagy a közepére áll). Ha ez a funkció ki van kapcsolva, akkor az üzenetsor végén látható nyílascska választásával ugorhatunk arra a helyre, ahol az üzenetsorban látható utolsó probléma felmerült. A következő üzeneteket kaphatjuk:

A Monster has been sighted: Egy szörnyet látták; jön Godzilla. Csak akkor, ha Tokyot játszuk vagy a menüben MONSTER-t kértünk.

A plane has crashed: Lezuhant egy repülőgép (ez tűzveszt is jelent a környéken). Alattal a repülőterre, az erőmre vagy a sűrűn lakott városrészekre szóthat lezuhanni — csak azért, hogy boldog legyen a játékos. Azután lehetséges, hogy repülőteret építtünk.

Blackouts reported. Check power map: Áramszünet van a város nagy részén. Az ismételt felszólítás ellenére sem építtünk új erőművet, de az építkezést folytattuk (új fogyasztók léptek be). Akkor most már építsünk egyet...

Brownout build another Power Plant: Áramingadozás van a városban (egy-egy épületék egy időre áram nélkül maradnak), mert a jellegi erőmű(vek) már nem bír(nak) elegendő energiát szolgáltatni a városnak. Építsunk új erőművet.

Citizens are upset. Tax rate is too high: Felázadtak a városlakók, mert két egymást követő évben is 10% felett volt az adóssáv. Az említtett frakkal ez nem fordulhat elő.

Citizens demand a Fire Department: A városlakók tűzoltóságot szeretnének. Ha tudjuk, hogy egyelőre nem lehet tűz, nem fontos figyelmbe venni.

Citizens demand a Police Department: A városlakók rendőrséget szeretnének. Nagyon nagy valamelyik részén a bűnözés, mert nincs a környéken rendőrség.

Commerce requires an Airport: A kereskedelem most már egy repülőter megépítését kívánja. Megfelelően fejlett és elegendő számú üzleti épület eseten kb. a 70.000-es lakosság elérése után kapunk ilyen kívánást.

Crime is very high: Nagyon magas a bűnözés. Nem kapott pénzt a rendőrség vagy nagyon rosszul van kiépítve.

Explosion detected: Robbanás történt. Gyárak szokatlan lyíet tenni, általában valamilyen természeti katasztrófaból kifolyólag vagy ha tűz-veszt tombol a környékeken. A robbanás után még nagyobb tűzveszt csinálnak.

Fire departments need funding: A tűzoltók pénzt kuerényálnak. Csak akkor, miután már van tűzoltóság és nem adunk nekik pénzt.

Flood reported: Árvizet jelentettek, valamelyik vízparti területen betört a víz. Csak ha Rio-ban játszunk vagy a menüben kértük.

Frequent traffic jams reported: Jó kis forgalmi dugók vannak a városban. Rosszul van kiépítve a közlekedési rendszer vagy nem kapott pénzt a TRANSIT és megrongálódtak az utak. Előfordulhat nagyon gyorsan fejlődő részen is.

Heavy traffic reported: Ugyanaz, mint az előbbi, csak fokozott formában. Nagyon nagy város belvárosában vagy túl kevés hid miatt fordulhat elő.

Inadequate rail system: Rosszul kiépített vasúti rendszer. Sokszoros "Heavy traffic" üzenet után jut erre az elmes következtetésre a program. Sürgősen olyan vasúti rendszert kell kiépíteni, amelyik kissé levezi a terhet a közúti közlekedésről.

Major earthquake reported: Földrengés történt, lesz egy kis tűzveszt is. Csak ha San Francisco-ban játszunk vagy a menüből kértük.

More commercial zones needed: A játékek elején, több üzleti épület építése szükséges.

More industrial zones needed: A játékek elején, több gyári épület építése szükséges.

More residential zones needed: A játékek elején, több lakóépület építése szükséges.

Police departments need funding: A bűnözéshez képest túl kevés pénzt kapott a rendőrség.

Population reaches: A népesség elérte a 2-10-20-50-100 ezret. Így jelzi a program, hogy a település magasabb kategóriába került.

Residents demand a Stadium: Focipályát akarnak a lakók. Ha már nagyon regóta kerik, akkor építsunk nekik egyet, mert esetleg visszateshet a népesedés.

Roads deteriorating, due to lack of funds: Nem kapott pénzt a TRANSIT és elkezdtek tönkremenni az utak.

Shipwreck reported: Hajótörés történt. Csak azután kapjuk, hogy kikötőt építtünk. Jobb esetben a hajó csak valamelyik hid egy darabját viszi el, rosszabb esetben behajózik a városba a marhája, és ott tűzveszt csinál. Ez utóbbit természetesen mindig ott, ahol a leggyengébb (vagy nincs) a tűzoltóság hatékonysága...

Tornado reported: Tornádót jelentettek. Csak akkor, ha a menüből kérjük.

Ikonok

Mint eddig is látható volt, a játékek teljesen ikonvezérelt — így van ez az építkezéseknél is. Az ikonmenüben választhatjuk ki, hogy milyen új épületet akarunk létrehozni (az aktuálisait zöld szín mutatja). Természetesen csak azok az építkezések választhatóak, amelyekre elegendő penzünk van — az ennél drágábbakat jelző ikonokat a program "beszinieli". Bármilyen építkezéshez a bal gombra kell clickeznünk, a jobbon a bulldózer van. Az egér pozíciójában mindig egy keret mutatja, hogy az aktuális építménynek mekkora helyre van szükség. Nem építhetünk egymásra több építményt (kivévelet utat vasútra és fordítva vagy bármít villanyvezetékre) vagy — épület esetében — nem löghet bele a vízbe: ilyen rossz próbálkozásokat a program figyelmen kívül hagyja és villant egyet a képernyőn. Ha az AUTO BULLDOZER nincs bekapcsolva, akkor a szárazföldi építkezéseknél előbb a bulldózerrel el kell takarítanunk az akadályokat (erdő, rokkant, stb.). Építhető a vízen keresztül ut, vasút ("hidak"), de ezek pontosan ötszor annyiba kerülnek, mint a szárazföldön. Az ikonmenü feletti részen látható az aktuális ikon megnevezése és az, hogy egy darab mennyibe kerül. Nezzük sorban az ikonok jelentését:

BULLDOZER: Egyszeri használata 1 dollárba kerül, egy karakternyi helyen lebontja azt a részt, ahova az egérrel mutatunk. Nagyon épületek azonnal lebontathók vele, ha a közepükre mutatunk vele (természetesen ilyenkor is ki kell fizetni az egész terület bontásáért járó díjat). Két esetben vesszük nagy hasznát: ha az ipari negyed mellett sineptelemedik egy lakónéz, akkor bontjuk le vele és építünk a helyére egy üzletet; ha valahol tűz üt ki a városban, akkor az égő rész(ek) mellett azonnal pucloljunk le mindent, hogy a tűz nehogy továbbterjedjen (persze ha az adott terület a tűzoltók hatékonysága magas, akkor ez nem szükséges).

ROADS: Útépítés egy karakternyi helyen, egy darab 10 dollárba kerül. Újonnan felhúzott épületeket lehetőleg teljesen vegyük körbe utal, de a lakónegyedeket feltétlenül! Az útépítés vizen 50 dollárba kerül, de a vízen nem tudunk kanyart építeni (egy szinttel magasabbra kerül az út). A hidak neha felnyílnak — nem kell megijedni, csak utat engednek a hajónak (akkor is, ha nincs hajó...). A közúti és vasúti hálózat hosszának arányában növekszik a TRANSIT szükséges költségvetése.

LIGHT RAIL: Vasúti sín egy karakternyi helyen, egy darab 20\$ (vizen át 100). A közlekedési problémákat elkerülendő, már a városépítés kezdetén kombináljuk össze a vasúti építést a közúttal: a vasúti közlekedés csak azokra az épületekre érvényes, ahova be van vezetve vagy amelyeknek oldalalról párhuzamosan halad és érinti azt. A vasút keresztezheti a közutat és a villanyvezetékét, de nem építhetünk sirt oda, ahol valamelyik kanyarodik (ez fordítva is igaz). Ha már elég hosszú sínpárunk van, akkor nemsokára megindul rajta egy kis mozdonny is (a kicsinyített térképen egy R betű jelzi).

POWER LINES: Villanyvezeték egy karakternyi helyen, egy darab 5 dollárba kerül. Az erőműtől el kell vezetnünk az áramot az egyik épülethez, majd a továbbiakban építendő épületeket egy már bekötött épülethez kell kapcsolnunk egy villanyvezetékkel. Nem szükséges villanydrót, ha az új épület közvetlenül egy már bekötött másik oldalához csatlakozik. Ha egy épület nincs bekötve az elektromos hálózatba, akkor nem is üzemel! (A lakás néha, de az sosem fog maximumra fejlődni). A bekötés után legalább egy hónapra el is kell telnie ahhoz, hogy az épület üzemelni kezdjen.

PARKS: Parkosítás egy karakternyi helyen, a 10\$. A megadott helyen erdő vagy szökőkút keletkezik – tulajdonképpen nincs sok haszna, de az emberek szívesebben költöznek be az ipari negyed mellett olyan épületbe, amely mellett park is van. Egy nagyobb parkos terület kis mértékben csökkentheti a légszennyezést is. Figyelem, az AUTO BULLDOZER nem bontja le az általunk parkosított részt, ha egy ilyen helyre mégis inkább építeni akarunk, akkor előbb külön bulldózerrel kell használnunk.

RESIDENTIAL: Lakóház 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Mielőtt elkezdene nek jászani, hívjuk be a lemezen található ZONE EVOLUTION CHART nevű onlányon toltatható programot: ebben egy képernyőn megvizsgálhatjuk a különböző típusú lakó-üzleti- és ipari épületek fejlődési szintjének megfelelő ábrákat (természetesen ha valamelyik épület elérte a maximális fejlettséget, akkor nem fejlődik tovább). A lakóházat feltétlenül vegyük korbe ütrendszerrel! Az emberek nagyon szeretnek a közvetlen vízparton lévő lakóházakban élni, ezekben költöznek be a leggyorsabban és ezek fejlődnek a legnagyobb mértékben. További kedvelt hely a belváros (az épülő város elméleti középpontja) illetve azok a helyek, amelyek parkosítva vannak. Néha lakások helyett a népnök templomot vagy kórházat épít a lakóegységeiből – ez nem baj, de ha a belvárosi közlekedés botránny helyzete úgy kívánja, akkor nyugodt szívvel bontsuk le őket a bulldózerrel és építsunk a helyre utat. Néha előfordul, hogy már lakott épület elnéptelenedik. Ennek két oka lehet: a légszennyezés az ipari rész szomszédsága miatt vagy a túl nagy bűnözés. Sebaj, a lakók majd átköltöznek egy másik helyre – bontsuk le az ilyen épületeket és tegyünk a helyére utat vagy üzleti épületet.

COMMERCIAL: Kereskedelmi üzlet épít 3x3 karakternyi méretben, 1000\$/db. Ilyet szinte mindenholra építhetünk, nagyon komálják a népek és a jó kereskedelmi előmozdítja a városba történő bevándorlást is. Célszerű az ipari részt vagy két soronyt ilyen üzleti épületekkel elválasztani a lakóegységektől, hogy a bűz közvetlen szomszédsága ne zavarja a lakosságot (egyébként is az üzlet az iparra épül). A kikötők és repülőterek is építhetnek ilyen épületeket, 6-7 lakóépületre mindig jusson egy üzleti. Feltétlenül telepítsunk majd üzleti épületeket a kikötők és a repülőterek mellé.

INDUSTRIAL: Gyár 3x3 karakternyi helyen, darabonként 100 dollárért. Itt dolgozik a lakosság és ez szennyezi a levegőt. Lehetőleg ne tegyünk 15-20 gyárnál többet egy városba, – mert a légszennyezésen kívül – ez elég nagy galibát okoz a közlekedésben. Ilyenkor a város átellenes pontján kezdjük el egy új ipari negyedet építeni, ez esetleg megoldhatja a belvárosi közlekedési nehézségeit (a város egyik fele az egyik, a másik fele pedig a másik ipari területen dolgozik). A lakosság nem nagyon szereti a gyárak közvetlen szomszédságában lakni a bűz miatt. Az ipari részekben sűrűbben kell telepítenünk a rendőrségeket, mert itt az állomány mind nagyobb bűnözésre számíthatunk. Ja, a gyárak jó szokása, hogy néha felrobbannak, ha valamilyen katasztrófa miatt előállított tűzveszélyt élik őket (még nagyobb tűzveszély lesz belőle...).

FIRE DEPARTMENT: Tűzoltóság, ugyanakkora mint az eddigi épületek, 1.000 dollárba kerül (azonkívül minden egyes darab 100 dollárral novellá a tűzoltók költségvetését). Ha tudjuk, hogy nem lehet tűz, akkor nem fontos építenünk, de ha már van kikötők vagy repülőterünk, akkor célszerű elkezdni építtetni őket. A feladatok valamelyikével játszva elsősorban a tűzoltóságot kell fejlesztenünk, mert a természeti katasztrófák általában tűzveszéllyel is járnak. Az új tűzoltóság hatása az áram bevezetése után kb. 3 hónappal fog jelentkezni. Ha tűz ut ki valahol, akkor a tűz eloltásának gyorsasága annak a függvénye, hogy milyen az adott területen a tűzoltók hatékonysága (de minimum 2 hónap). Gyengébb hatékonyságnál célszerű a tűz kórnyékát a bulldózerrel teljesen letakarítani, hogy a tűz ne terjedjen tovább.

POLICE DEPARTMENT: Rendőrség, szintén 1.000 dollárért (+100\$ a költségvetésükben). Elsődlegesen fontos az építésük, mert a magas bűnözés csökkenti a városba történő bevándorlást (a költségvetésük is legyen mindig 100%). Egy metropoliszhoz legalább 16-18 rendőrség szükséges. Kb. akkor telepítettük jól őket, ha egy teljesen beépített, egy képernyőnyi helyen legalább kettőt látunk belülről (de ez lemerhető a kicsinyített térkép színein is – a város területén legyen mindenhol legalább piros). A bűnözés a sűrűn lakott helyeken, ipari negyedekben és a kikötők kórnyékán lesz magas. Egy új rendőrség az áram bevezetése után 3 hónappal kezd el működni.

POWER PLANT: Erőmű 4x4-es helyen, darabja 3.000\$. Választás után ki kell választanunk, hogy nukleáris (NUCLEAR) vagy szénérőművet (COAL PLANT) akarunk-e építeni. Természetesen nukleáris válasszunk, mert annak a kapacitása sokszorosa egy szénérőműnek. Ha új várost építünk, akkor az legyen a legelső épület (és lehetőleg ne a tervezett város közepén...), mert ez fogja az áramot szolgáltatni a városnak. Egy nukleáris erőmű kb. egy 50.000 lélekszámú várost vizig meg el, ezután az üzemeltetésben nemsokára jelzi a program, hogy új erőműre van szükség. Ha nem építünk újat, de a fogyasztók növekedését tovább folytatjuk, akkor előbb-utóbb áramingadozás áll be egyes épületekben, majd az áram nagyobb részekben is teljesen kimarad (eredmény: nagy elvándorlás). Egy nukleáris erőmű építése után két éven belül építhetünk és csak azután lehet megint nukleárisat. Célszerű az első ipari negyedet is az erőmű közelében kiegészíteni, hogy ne kelljen az áramot túl messzire vezetnünk.

STADIUM: Futballstadion 5x3 karakternyi területen, 3.000\$ darabja. A lakosság már kb. a 15.000 fő elérésénél kérni kezdi – nem túl fontos az építése, de ha össze tudjuk spórolni rá a pénzt, akkor nem jön rosszúl. Tök jó, meccs is van benne...

AIRPORT: Repülőtér egy 6x6-os területen, 10.000 dollárért (kissé drága, legalább 3-4 évi spórolás kell hozzá). Ha a kereskedelmi épületek megfelelő számban építettek meg, akkor kb. 70.000 fős lakosság elérése körül merül fel először az igény rá. Építése után nemsokára repkedni kezd egy repülőgép és egy helikopter (a kicsinyített térképen A és H betű jelzi őket). Az utóbbi csak megfigyelő lesz, ő fogja jelteni, hogy hol nehezkes a városban a közlekedés. Ha repülőtérrel építettünk, akkor gyors ütemben kezdjük el fejleszteni a tűzoltóságot is, mert 2-3 évenként egy-egy gép lezuhan és tűzveszt okoz a városban. Az első általában a repülőtérre szokott rázuhanni, tehát mellette feltétlenül tegyünk egyet! A felig leezett repülőtér is használható, ha még megvannak a kifutópályák (szóval nehogy lebontsuk a bulldózerrel, mert fuccsa meg) a tizezünk – majd eloltják a mellette levő tűzoltók). A repülőtér mellé telepítsunk számos üzleti épületet (gyorsan a maximumra fejlődnek) és lehetőleg rendőrságot is.

SEA PORT: Kikötő 5x5-os területen, ötöm 5.000 dollárért. Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy vízpartra kell telepítenie... Jól tesz az üzleti életnek, viszont nagyobb bűnözésre is számíthatunk (tehát mellette egy rendőrség is kellene). Miután van kikötő, egy hajó kezd el mászkálni a vizen (a kicsinyített térképen S betű jelzi). Már említettük, hogy a hajó néha katasztrófát okoz mert behajozik a városba (vagy elviszi valamelyik hidunk egy darabját), tehát nem árt a tűzoltóságot is fejleszteni. Az első két ikonnal a kicsinyített térképet és a grafikonokat hívhatjuk be – már volt rólok szó korábban.

Ez lett volna a SIM CITY leírása. Természetesen nem lehet részletes megoldást adni hozzá, hiszen minden egyes játék más térképen és máshogyan zajlik – persze az eddigiekben adott tippjeink nem árt megvélteni. A fő cél az, hogy minél nagyobb várost hozzunk létre, a határ csak a csillagos ég (illetve esetünkben a térkép széle...). Gyakorlatilag a játéknak nincs is vége soha, kivéve azt az esetet, ha feladtal játszottunk és elrontjuk.

A játék ugyan abszolút nem tűnik ki sem a grafikkával, sem a hanggal és a zenével az Amiga-játékok közül (sőt, az utóbbi kettőből szinte semmi sincs), szóval aki nagy látványosságra vágyik, az inkább be se töltse. Viszont aki szereti óráig tornáztatni az agyát a masinája előtt, az bizonyára kelemesen fog szorakozni vele. Aprópó, nemrégiben megjelent a C-64-verzió is, amely néhány részletben eltér az Amigától – lehet, hogy szanunk majd rá egy-két szót valahol. OK Infogrames, ilyen még jöhet... (és természetesen szeretettel várjuk a ZX-81-verziót is!)

PIGMY maestro a Zala vidékéről úgy látszik nagyon a szívrén viseli PLUS4-es "sorstársainak" játékelőjárását, mert igen gyors ütemben készített különféle 64-es programok PLUS4-átvitelét (BATTLE CHESS, DRILLER FLIGHT SIMULATOR II., TASS TIMES, BARD'S TALE III., stb.). Friss konverzió közöri azok tartozik egy 85-os Interplay-játék, a BORROWED TIME átírta is. Ugyan a játék 64-en már megjelent, hiszen ósdiaként tűnhet, de egész biztosan állíthatjuk, hogy a PLUS4-en futó kalandjátékok között nem találunk ehhez foghatókat. A játékban egy magán-detektív szerepétbe állíthatjuk bele magunkat, akik rossz bűncsapat permainens meg akarnak gyilkolni, mert olyan dolgok után szimatol, amelyek után – a rossz bűncsapat véleménye szerint – nem kene... (Chandler-krimik – és az angol nyelv – kedvelői előnyben.) A játék keltezésre, szóval kizárta a verziót ne keressék senki.

A címkepernyő egy úriember jön be úgy egy ajtón, hogy a belső kilincset használja (ennek az ablak látja kárárt.) – az a 11 billentyű megnyomásával elkészíthetjük a játékot, a 2-vel pedig a játékszabályokra és a játék kezelésére vonatkozó információkat kaphatjuk meg. Ez utóbbival mi is foglalkozunk egy kicsit, mert egyeztet nem mindenki perfect angol, másrészt néhány dologról mi sem esik szó benne. A játékot a hagyományos adventure-módszerrel, vagyis a billentyűzetről begepel angol nyelvű parancsokkal irányíthatjuk. A parancsot általában megéri a program szabályos angol nyelvtan szerint is, de a bonyoladomak elkerülése végett célszerűbb (és egyszerűbb) a torzított (ragok, határozók és nevmások nélküli, ígé-+főnév formájú) nyelven kiadni (tehát pl. ha feledékek akurunk keresni úgy tofel mogott, akkor a QO BEHIND THE CHAIR AND LAY DOWN ON THE GROUND BECAUSE TOO MUCH BULLETS FLY IN THE AIR AND SO EASY TO DIE kódomondat helyett a QO CHAIR HASNÁNDÁNDÓ – az eredmény ugyanaz). Több parancsot is kiadhatunk egyszerre, ilyenkor AND kötőszóval kell elválasztanunk őket vagy pontot kell tennünk utánuk. Egy input maximum 255 karakterből állhat, de ennyit soha ne használjunk egyszerre, mert az utolsó karaktert már a program fogja kitenni – és az egészet rogtan el is felejtje... Ha a program a parancsból az ígert nem érti, akkor "I don't know how to <ige>.", ha a főnév nem világos neki, akkor az "I don't know the noun <főnév>." üzenetet kapjuk. Mozogni az angol egjtájk rövidítésének a begepelésével tudunk (N, E, S, W), de néha a l/le (L/D) is használható. A mozgást futva is végezhetjük, ilyenkor RUN+<irány> formában kell kiadni a parancsot. Egyes igék és a főnévek listája folyamatosan látható a képernyő jobb oldalán (valószínűleg joystick-kei is lehet őket válasszani, de ez nekünk nem nagyon jött össze), a legfontosabbak a következők:

LOOK, megnézni valamit. Ha főnév nélkül adjuk meg vagy a mogotte álló ígert nem érti a program, akkor ugyanazt a szöveget kapjuk meg, mint a helyszínrre történő belepárol.

EXAMINE, megvizsgálni valamit. Ha tárgyról akarunk információt kapni, akkor általában inkább ezt használjuk LOOK helyett, mert ez "érsebb" (inaha a eredményesebb).

TAKE vagy GET, felvenni valamilyen tárgyat. A felvehető tárgyakat a helyszínről szóló információival is megkapjuk és a rajzon is láthatóak (egyesek csak azután, hogy megtálatuk őket valahon). Ha több felvehető tárgy is van a helyszínen, akkor a TAKE ALL formulát is használhatjuk. A tárgyaunk képe folyamatosan látható a jobb felső sarokban, az I (INVENTORY) parancs hatására szöveges információ is kapunk róluk. Egyszerre 6 tárgy lehet nálunk (ha a söténel megegetjük a kezünket, akkor azután csak három). Targyat a DROP utasítással tudunk letenni.

TALK vagy TELL, beszélni valakivel. Nem kell a neveket használunk, elég csak a TALK MAN vagy TALK WOMAN formulát megadnunk. Természetesen néha azt is szükségünk begepelünk, hogy mit is akarunk mondani. További kommunikációs forma az is, ha például megmutatjuk a pisztolyt – egyeseknek megered tőle a nyelvük.

OPEN/CLOSE és LOCK/UNLOCK; mindkettő kinyitni/bezsukni jelentessel bír, de a LOCK/UNLOCK ott használható, ha valami például kulccsal vagy retesszel zárodik.

USE, használni valamit. Nálunk lévő tárgyakkal szokás, néha szükség van a célpont megadására is.

Ennyit az igekről (természetesen meg meg több is, de most nem vesztegetjük rájuk az időt). A főnéveknek ugyancsak szűkös lenne a hely, de velük kapcsolatban feltétlenül megjegyzendő, hogy a helyszínek kepein általában több dolog látható, mint amennyitől a helyszínről szolo szövegben említés történik (ergo azokat is meg kellene vizsgálni)...

Praktikus dolog a játékalak kimentésének a lehetősége, ami történet a memoriába (QUICKLOAD/QUICKSAVE) vagy a játéklemezre (SAVE GAME/LOAD GAME) – utóbbi esetben egy szmot kell megadnunk, amellyel betöltéskor majd hivatkozhatunk rá. A QUICKSAVE-ET minél gyakrabban használjuk, annál jobb – a játék folyamán kb. 8-10 lépésenként meggyilkolnak majd bennünket, de egyébként sem árt meg, ha 2-3 lépésenként elmentjük a memoriába a játékot (aztán az időt nem igényel).

A funkcióbillentyűknek néhány gyakrabban használt parancs van elhelyezve: F1/F4: SAVE GAME/LOAD GAME; F2: a legutóbbi parancs megismétlése a parancsorról; F3: DROP; F5: TELL ME ABOUT; F6: GET ALL; HELP; F7: QUICKSAVE/QUICKLOAD

No, akkor ne is szaporítsuk tovább a szót – térjünk a lényegre. Ja, még egy megjegyzés: pusztán hangulatértémi célokból néhány helyszínenek a program ilyeneket ír ki, mint pl. "Az az érzésed, hogy valaki figyel téged!". "Egy szempar követi mendedi mozdulatodat az egyik sarokból" vagy "Pisztolykások kattantak a penzárca felénk meg, ilyenkor már plane nem kell megjédeni, mert már meg is haltunk (ezt a program elég gyakran eljátsza – ezért jó a QUICKSAVE). A teraszban nem lépepd-lépesre receptet adunk, hanem helyszínenként haladunk előre a cselekmények és tárgyak ismertetésében – azután mindenki csinálja úgy, ahogy tetszik neki...

Kezddés

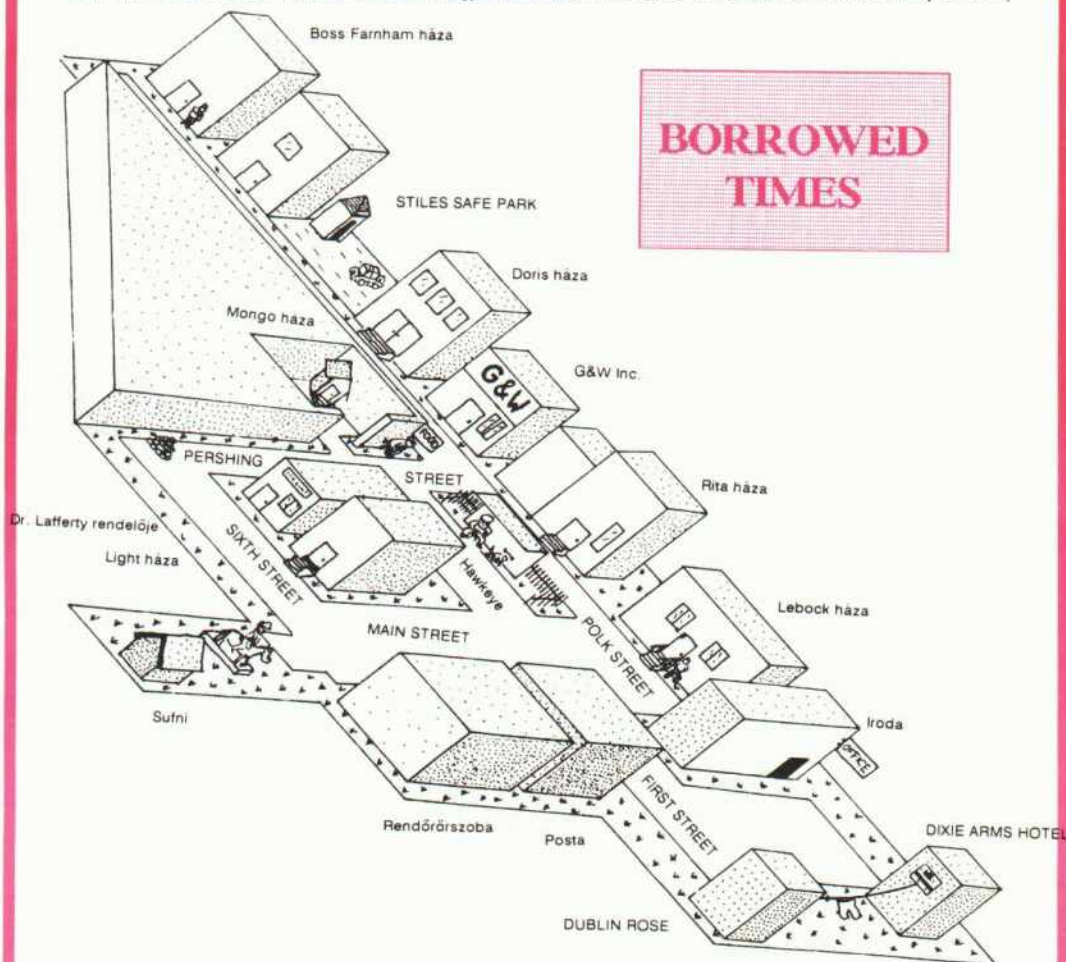
A játék kezdetén irodánkban üldögélünk, elhordott cipőt viselő lábunk természetesen az asztal tetején. Nézzük meg az asztalt (LOOK DESK). Cigarettahamu borítja és az alsó fiók nincs bezárva... Hopp! Megszólat a telefon... (TAKE PHONE) "Sam, ezek ki akarnak nyírni téged..." – zihálja egy hang és elcsúszik. Hirtelen egy ember árnyéka homályosítja el a szobát... (nem kell vele foglalkozni: egy ablakmosó). Nyissuk ki inkább a fiókot (OPEN DRAWER). Egy személyi csekket találunk benne (TAKE CHECK). Most már három tárgy van nálunk, vizsgáljuk meg őket. EXAMINE CHECK: ez egy lejárt csekk, amelyen az ex-feleségünk, Rita Sweeney járandóságát fizetjük; EXAMINE GUN, ez egy finom FN Munka Beretta pisztoly, amiben meg 6 golyó van. Nem tudjuk soha letenni, mert "nékule meztelennek érezzük magunkat" (EXAMINE WALLET – a penzárcaiban egy igazolvány és egy engedély van, EXAMINE ID: egy igazolvány Harlow magányomozónak (ezek mi voltak); EXAMINE PERMIT: foggyvesztési engedély Harlow magányomozónak; Remek. A sarokban egy irattartó szekrény áll (EXAMINE CABINET), amelyről vizsgálhat után kiderül, hogy az utolsó hét esetünk ügyiratát tartalmazza. Ismerkedjünk meg velük (READ CASE <szám> -), mert kapunk néhány információt a következő helyszínekről és szereplőkről:

1. A Fred Mongo-ügy. Megbizó: Acme Paper Co. Nyomozás a gyanúsított után a cég egyik gyárában törtent gyújtogatás ügyében. Eredmény: az meg nincs, mert több bizonyíték szükséges.
2. A Felix Neigler-ügy. Megbizó: Lionheart Inc. Ez lenyegtelen, ók nem szerepelnek a játékban.
3. Egy helyi lopas-ügy. Megbizó: Dublin Rose máta. A nyomozás a penzár "megrovittatása" miatt. Eredmény: a pénzt Mrs. Althea emelte el, és sportkocsit vett belőle. (Leboc halála elől egy holgy egy cabriolet-vel hajlt el...) -
4. A Boss Farnham-ügy. Megbizó: F.B.I. A gyanúsított a helyi gengszterfőnök. Eredmény: Az állítás 90% bizonyossággal igaz, de több bizonyítékra van szükség.
5. A Jim Shuman-ügy. Megbizó: G&W Inc. A megbizó sikkasztással vadolja. Eredmény: a gyanúsított bűnösnek bizonyult, de csak minimális értéket lopott, szóval megusgta egy alacsonyabb beosztásba helyezéssel.
6. A Doris Maglam-ügy. Megbizó: Morris Motors. A gyanúsított 60 nappal túllepte a fizetési határidőt. Eredmény: a kocsit elszállították a Stiles Safe Park-ból.
7. A szendvicsovaj-ügy. Megbizó: Ross's Burger. Felberelt áruhárs rablók kirabolták a megbizót. Eredmény: Az R.M. Donald nevű gyanúsított szökésben van.

Ez egyelőre meg nem sokat mond, de a későbbiekben nem árt ha tudjuk hogy ki kicsoda és néhány dolgra fény derülhet...

A szobánkban egyelőre nincs több dolgunk, menjünk át kelet felé (csak arra lehet...) penteki barátónk (és titkárónk), Iris Spencer szobájába. A szoba bal oldali részén egy akvarium látható – lehet belőle vizet inni, ami megjelentésen frissítő hatású dolog... Masra meg nem tuduk használni, mint ahogy a falilopón díszelego levelet(a?/fótot sem. Vizsgáljuk meg tehát az asztalt (LOOK DESK). Egy telefon, egy írógép és egy jegyzetblock van rajta. A telefonnal nincs dolgunk, nézzük meg az írógépet: egy poros, régi példány, ha használni próbálunk, akkor a program közli, hogy erre a munkára tartjuk a titkárót. Nézzük meg tehát a jegyzetblockot (a program szerint jobb ha nem vesszük el, mert ez Iris utolsó blokkja) – az áll rajta: "Sam, foggyvesztés mentem, majd jövök. Mavis keresett a Dublin Rose-ból (ő a tulajdonosa), szonyvan beszélni akar veled. Iris." Rendben már megunk is (E). Az utára kilépe egy csapat rossz aru csokt látunk felénk jönni, akik azonnal előrtájk a pisztolyokat, amint meglátnak bennünket (a tasorban is árnyékokat látunk). Valaki már gon-

doszkodott a szórakoztatásunkról... Ha a helyünkön maradnánk, akkor a fickók lelépnének bennünket — ha megpróbálnánk észak felé elszaladni, akkor viszont a fasorban megbúvó "árnyaknak" nyújtánánk könnyű zsákmányt (visszamehetünk az irodánkba is, de onnan soha nem jutunk ki a városba — a gengszterek pedig nem tágtalanak...). Az egyetlen dolog, amit tehetünk, hogy beszaladunk a szemközti ajton a Dixie Arms Hotel-be (RUN E). A gengszterek szorosan a sarkunkban vannak... A hotelben egy ajtó vezet északra, de ha egyből azon akarnánk kirohanni, akkor golyókat kapnánk a hátunkba — keressünk tehát előbb fedezéket a karosszék mögött (GO CHAIR). A fedezék elég jónak tűnik, de itt is sűrűn repkednek körülöttünk a golyók... Innen már epségben elérhetjük az ajtót (RUN N). Egy lépcsőházba kerülünk, ahol egy lépcső vezet felfelé. Mindenekelőtt rezeseljük be magunk mögött az ajtót (LOCK DOOR) és rohanjunk fel a lépcsőn (U), mert az üldözők már döngöttek is... Egy üres szobába kerülünk, ahonnan nem vezet másféle kijárat — az üldözők pedig nemsőkára betörnek az ajtó oldalán és már jönnek is fel a lépcsőn... de hoppi! — egy ablak! Sajnos zárva van és kinyitni sem tudjuk, mert a rezesze teljesen berozsásodott. Sebaj! — betörjük (BREAK WINDOW). Egy üvegcserep marad a földön, amit szépen felveszünk (TAKE GLASS) aztán ugryi kifelé az ablakon (CLIMB OUT WINDOW)! Egy parkányon állunk a magasban, de egy szártökötél is feszül a szomszéd ház és a parkány között. Másszunk rá a koteleire (CLIMB CABLE). Sajnos már az üldözők is ott fuggeszkednek utánunk a kotelelen, szóval kénytelenek leszünk elvágni a kotelet az üvegcsereppel (USE GLASS). Mi szépen átendülünk a másik parkányra, az üldözők pedig vissza a hotelbe — egyelőre megszabadultunk tőlük... Ha megpróbálnánk lemászni, a program kedvesen érdeklődne, hogy vajon Spiderman-nek képzeljük-e magunkat, szóval inkább itt is az ablakot válasszuk a behatolás eszközeként (CLIMB WINDOW). A Dublin Rose bárba kerülünk, ahol rögtön Mavis, a tulajdonosnő fogad bennünket izgatottan és közli velünk, hogy hallotta, amint Boss Farnham azt mondta a volt feleségünknek, Ritanak és Fred Mongonak, hogy sosem fogjuk befejezni a nyomozásunkat... Még folytatná, de egy sötét sarokból felhangzó zaj elnyomja a szavait és ő kiszalad az ajton... Így kezdődik tehát a játék, de izgalmakban a későbbi nyomozás során sem fogunk szűkölködni (Ritát elrabolják, minket pedig hol fejbe-csapnak, hol étterrel elkábítanak — és így tovább...) A következő számunkban folytatjuk a nyomozás ismertetését — addig is itt van egy térkép, hogy ne kelljen veite senkinek sem szórakoznia (egyes epületekben több szoba is található, amit kicsit nehéz volna jelölnünk...)



Különféle programjaink menüjének vagy akár grafikus képernyőket is tartalmazó kalandjátékok elkészítésére gyakran szükségünk lehet ablakok használatára. A számítástechnikában "ablak"-nak nevezik a képernyő teljesen önállóan kezelt, a képernyő többi részétől elkülönített területét. Az alábbi programban az ablakok kezelésére mutatunk be egy példát. A program BASIC alól használatú. Definiálhatunk benne két tetszőleges utasítást, amelyeknek hatására az ablak tartalmát elmenthetjük illetve tetszőleges helyre visszaitölthetjük. A rutin működéséhez szükséges, hogy BASIC-ből megadjuk az elmentendő képernyőrezt paramétereit, pl. DIM A\$(10,10); WSAVE A\$(0,0),5,5; WLOAD A\$(0,0),0,0 hatására a program elmenti a memóriába a képernyő 5,5 pozíciójától kezdődően a DIM paramétereit által meghatározott (esetünkben 11x11) területű ablakot, majd visszatölti a képernyő bal felső sarkába. (Megjegyzendő, hogy a programunkban az ablakokat karakteresen, nem grafikusan kezeljük). A listát nem kommenteztük be, inkább nagy vonalakban magyarázzuk el a működését. Az új felhasználói szavak számára szükséges vektorok átírása (030C-030D felhasználói szó tolemezése, 030E-030F felhasználói szó detokenizálása; 0310-0311 felhasználói token végrehajtása). A 701F-704E területen helyezkedik el gyakorlatilag a főprogram, ami értelmez az ablak töltésére illetve mentésére definiált új szavakat, illetve végrehajtja az új szofhoz tartozó szubrutint. A 704F-705D területen van karakteresen leírva a két új felhasználói szó (mi a WSAVE-et és a WLOAD-ot használtuk, de ez szabadon átdefiniálható). Az utolsó karakter shiftivel! A 705E-7132 területen található az ablak elmentését, 7133-71DE pedig az ablak visszatöltését végző rutin. Ezek magukban foglalják azt az ellenőrzést is, hogy az ablak nem lóg-e ki a képernyőről (ellenkező esetben a program hibazenent leáll). A két szubrutinban az alábbi, rendszer által biztosított rutinokat használtuk fel: tombleim megkeresése (96A5), a 47-48 címeken visszaadja a kerestet tomb aktuális elemének kezdőcímét), vessző ellenőrzése a szintaktikához (9491); 1 byte-os érték beolvasása az X regiszterbe (9084); hibazenent megjelenítése (991C).

7000	A9	1F	LDA	#51F	70AA	B1	47	LDA	(\$47),Y	7144	20	91	94	JSR	\$9491			
7001	8D	0C	03	STA	\$030C	70AB	C9	19	CMP	#519	7145	20	84	9D	JSR	\$9084		
7002	80	0D	03	STA	\$030D	70AC	0E	0A	BNE	\$709A	7146	86	02	STX	\$02			
7003	80	00	33	LDA	#533	70AD	08	04	STA	\$04	7147	86	08	PLA	\$48			
7004	A9	33	LDA	#533	70AE	08	88	DEF		7148	86	48	STA	\$48				
7005	80	0F	03	STA	\$030E	70B3	B1	47	LDA	(\$47),Y	7149	4F	PLA					
7006	A9	70	03	STA	\$0370	70B5	F0	03	BEO	\$70BA	7150	50	STX	\$47				
7007	80	0F	03	STA	\$030F	70B7	40	9A	70	JMP	\$709A	7151	52	JSR	\$709D			
7008	A9	3F	LDA	#53F	70B8	08	88	DEF		7152	20	90	70	LDA	\$01			
7009	80	10	03	STA	\$0310	70B9	B1	47	LDA	(\$47),Y	7153	20	D1	LDA	\$01			
7010	A9	70	03	STA	\$0370	70BB	C9	28	CMP	\$528	7154	48	ADC	\$03				
7011	80	11	03	STA	\$0311	70BF	B0	D9	BEO	\$709A	7155	48	CMP	\$529				
7012	80	11	03	STA	\$0311	70C1	B5	03	BCS	\$03	7156	48	BNE	\$716F				
7013	4F	RTS			70C5	F0	48	INC	\$48	7157	48	STX	\$03					
7014	A9	70	DA	#570	70C6	A6	01	RTS		7158	48	D2	LDA	\$03				
7015	80	07	8A	JSR	\$8A07	70C8	A0	01	LDX	\$01	7159	48	STX	\$02				
7016	68	PLA			70CA	A0	00	LDY	\$01	7160	65	D4	ADC	\$04				
7017	90	06	BEO	\$7030	70CB	A0	00	LDX	\$00,X	7161	65	0A	CMP	\$51A				
7018	90	0B	BEO	\$7030	70CD	90	47	STA	(\$47),Y	7162	65	06	STX	\$04				
7019	80	08	08	08	70CE	90	08	LDX	\$0800,X	7163	65	06	STX	\$04				
7020	4C	D6	89	JMP	\$89D6	70D2	88	INY		7164	65	06	BCF	\$716F				
7021	4C	6C	89	JMP	\$896C	70D3	91	47	STA	(\$47),Y	7165	65	06	RTS				
7022	AA	TAX			70D5	E8	INX			7166	65	06	JMP	\$991C				
7023	84	49	SDY	\$49	70D6	C8	INX			7167	65	A6	LDX	\$01				
7024	84	23	LDY	\$23	70D9	D3	CPX	\$03		7168	65	A0	LDY	\$01				
7025	A0	4F	STY	\$4F	70DB	0E	EF	BNE	\$70CA	7169	65	87	LDA	(\$07),Y				
7026	84	23	LDY	\$23	70DB	60	BNE			7170	65	90	00	OC	\$0C00,X			
7027	A0	4F	STY	\$4F	70DC	A9	0C	DC	\$0C	7171	65	90	00	OC	\$0C00,X			
7028	4C	9C	8B	JMP	\$8B9C	70DE	A2	00	LDX	\$00	7172	65	B1	47	LDA	(\$47),Y		
7029	38	SEC			70E0	A0	08	LDY	\$08	7173	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7030	4C	80	ASC	#80	70E2	8E	70	STA	\$70CB	7174	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7031	4C	80	ASC	#80	70E4	8E	70	STA	\$70CB	7175	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7032	4C	80	ASC	#80	70E6	8E	70	STA	\$70CB	7176	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7033	4C	80	ASC	#80	70E8	8E	70	STA	\$70CB	7177	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7034	A8	TAY			70EA	8C	D1	70	STY	\$70D1	7178	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7035	B9	58	70	LDA	\$7058,Y	70EE	F0	RTS		7179	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7036	48	PHI			70EF	F0	11	DEX	\$7103	7180	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7037	48	PHI			70F1	FA	11	BEQ	\$7103	7181	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7038	48	PHI			70F3	FA	11	BEQ	\$7103	7182	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7039	48	PHI			70F5	FA	11	BEQ	\$7103	7183	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7040	48	PHI			70F7	FA	11	BEQ	\$7103	7184	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7041	48	PHI			70F9	FA	11	BEQ	\$7103	7185	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7042	48	PHI			70FB	FA	11	BEQ	\$7103	7186	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7043	48	PHI			70FD	FA	11	BEQ	\$7103	7187	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7044	48	PHI			70FF	FA	11	BEQ	\$7103	7188	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7045	48	PHI			7101	FA	11	BEQ	\$7103	7189	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7046	48	PHI			7103	AD	CC	70	JMP	\$70CC	7190	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7047	48	PHI			7105	38	SEC			7191	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7048	48	PHI			7107	80	04	70	BC	\$504	7192	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7049	48	PHI			7109	80	D1	70	STA	\$70D1	7193	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7050	48	PHI			710B	AD	CC	70	JMP	\$70CC	7194	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7051	48	PHI			710D	80	D0	70	STA	\$70D0	7195	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7052	48	PHI			710F	80	D0	70	STA	\$70D0	7196	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7053	48	PHI			7111	60	D2	RTS		7197	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7054	48	PHI			7113	A6	D2	LDX	\$02	7198	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7055	48	PHI			7115	68	88	PLA		7199	65	90	00	08	STX	\$0800,X		
7056	48	PHI			7117	19	20	EF	70	JSR	\$70EF	7200	65	90	00	08	STX	\$0800,X
7057	48	PHI			7119	20	EF	70	JSR	\$70EF	7201	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7058	48	PHI			7121	20	EF	70	JSR	\$70EF	7202	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7059	48	PHI			7123	20	EF	70	JSR	\$70EF	7203	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7060	48	PHI			7125	20	EF	70	JSR	\$70EF	7204	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7061	48	PHI			7127	20	EF	70	JSR	\$70EF	7205	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7062	48	PHI			7129	20	EF	70	JSR	\$70EF	7206	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7063	48	PHI			7131	20	EF	70	JSR	\$70EF	7207	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7064	48	PHI			7133	20	EF	70	JSR	\$70EF	7208	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7065	48	PHI			7135	20	EF	70	JSR	\$70EF	7209	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7066	48	PHI			7137	20	EF	70	JSR	\$70EF	7210	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7067	48	PHI			7139	20	EF	70	JSR	\$70EF	7211	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7068	48	PHI			7141	20	EF	70	JSR	\$70EF	7212	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7069	48	PHI			7143	20	EF	70	JSR	\$70EF	7213	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7070	48	PHI			7145	20	EF	70	JSR	\$70EF	7214	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7071	48	PHI			7147	20	EF	70	JSR	\$70EF	7215	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7072	48	PHI			7149	20	EF	70	JSR	\$70EF	7216	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7073	48	PHI			7151	20	EF	70	JSR	\$70EF	7217	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7074	48	PHI			7153	20	EF	70	JSR	\$70EF	7218	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7075	48	PHI			7155	20	EF	70	JSR	\$70EF	7219	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7076	48	PHI			7157	20	EF	70	JSR	\$70EF	7220	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7077	48	PHI			7159	20	EF	70	JSR	\$70EF	7221	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7078	48	PHI			7161	20	EF	70	JSR	\$70EF	7222	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7079	48	PHI			7163	20	EF	70	JSR	\$70EF	7223	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7080	48	PHI			7165	20	EF	70	JSR	\$70EF	7224	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7081	48	PHI			7167	20	EF	70	JSR	\$70EF	7225	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7082	48	PHI			7169	20	EF	70	JSR	\$70EF	7226	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7083	48	PHI			7171	20	EF	70	JSR	\$70EF	7227	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7084	48	PHI			7173	20	EF	70	JSR	\$70EF	7228	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7085	48	PHI			7175	20	EF	70	JSR	\$70EF	7229	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7086	48	PHI			7177	20	EF	70	JSR	\$70EF	7230	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7087	48	PHI			7179	20	EF	70	JSR	\$70EF	7231	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7088	48	PHI			7181	20	EF	70	JSR	\$70EF	7232	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7089	48	PHI			7183	20	EF	70	JSR	\$70EF	7233	65	90	00	08	STX	\$0800,X	
7090	48	PHI			7185	20	EF	70	JSR	\$70EF	7234	65	9					

Az ELITE utolsó részében a CoV többi részében is megszokott miniatűr betűket használjuk, mert az eddigieknél egy kicsit többet akarunk bezsúfolni ide. Először is a mutatói számból még adások vagyunk a "B-verzió" utolsó küldetésével:

Az álcázó berendezés megszerzése után a következő küldetést a 8. galaxisban kaptuk meg (a Ceenrama bolygón). Az információ szerint a thargoidok egy szomszédos bolygórendszerben megszállták a Coriolis-t. Arra kérnek bennünket, hogy pusztítsuk el a Coriolis bázist (most majd el lehet, de ne próbáljunk meg leszállni rajta). Bármelyik szomszédos bolygóra átugorva először hirtelen elfogy az uzemanyag, majd némi idő eltelével egy nagy rakás thargoid szakad a nyakunkba (észre fogjuk venni, amikor kocsinknak...). Kár velük szórakozni, mert soha az életben nem fognak elfogyni – hacsak előbb ki nem főjük a Coriolis-t. Az álcázó berendezés jó segítségét nyújt ahhoz, hogy elég ideig elkerüljünk a Coriolis-ig. A lézerek (lehetőleg katonáival) tüzelgetve rá egy idő után szétröbölnek. Utána nekiálhatunk levadászgatni a thargoidokat, bár biztonságosabb, ha elhúzzuk a csöket a nap felé és csak hátrafelé lovoldozgatunk rájuk. A naphoz tankolási cezzalatt megyünk; mivel a rendszerbe belépv hirtelen elfogyott az összes uzemanyagunk, nem tudunk hiperúgrást csinálni) – fel kell tehát tankolnunk az uzemanyagot. Repülünk nyílegyenesen a napba... amikor a kabin hőmérséklete elérte kb. a 80%-ot, a scoop aktiválódik és feltöltődik az uzemanyagtartály. Ilyenkor azonnal fordítsunk hát a napnak, mert néhány pillanat múlva a Cobra túlmelegszik és felrobban. Ugorjunk át a következő rendszerbe. Mielőtt kilépünk a hipertérből, felvilágít az ECM működését jelző műszer – valaki ECM-ezett körülöttünk, de nem látunk senkit... Leszállás után a Coriolis-on gratulálnak nekünk, hogy sikerült az utolsó thargoid bázist is megsemmisítenünk. Ezenkívül közlik, hogy a rendszerbe belépv egy "anti ECM-adás" áldozattal lettünk, amely valószínűleg káros hatással volt a hiperú-motorjainkra. Felszerelnek egy olyan készüléket, amellyel mi is képesek vagyunk ilyen "anti ECM-adásokat" emulálni és közlik velünk, hogy a szerkezetet bármikor használhatjuk az 'L' megnyomásával. Ezenkívül a rendkívül megisztető "Arkangyal" megnevezést adományozták nekünk (COMMANDER helyett ARCHANGEL néven szereplünk a továbbiakban). Több küldetéssel nem találkoztunk (COMING SOON ELITE II felirattal sem)...

Billentyűk

Számos olvasónk kérte, hogy közöljük le a fontosabb kezelőbillentyűket egyszerre, mert kissé idegesítő, hogy állandóan lapozgatni kell az újságokban utánuk. Rendben, ezen ne múljék (C-64) – bár 10 hónap alatt már igazán meg lehetett volna tanulni...:

Billentyű	Hol él?	Mit csinál?	Megjegyzés
<	úrben	balra forgás	–
>	úrben	jobbra forgás	–
X	úrben	le	–
S	úrben	fel	–
SPACE	úrben	gyorsítás	–
/	úrben	lassítás	–
A	úrben	tűz a lézerekre	Csak azzal, amerre nézünk
@	Coriolis	input/output-menu	–
F1	Coriolis	felszállás	–
F3	úrben	előnézet	–
F5	úrben	hátrnézet	–
F7	úrben	balra nézet	–
1	Coriolis	jobbra nézet	–
2	Coriolis	vásárlási menü	Vásárlás csak akkor, ha elég a pénzünk a megadott áru
3	Coriolis	eladási menü	–
4	Coriolis	felszerelési menü	Technikai színtől függően változó
barhol	úrben	nagy galaktikus térkép	–
5	úrben	kis galaktikus térkép	–
6	úrben	bolygóinformáció	Valamely galaktikus térképen utólagra kijelölt bolygóról
7	úrben	a jelenlegi bolygó ariái	–
8	úrben	személyi információk/felszerelés	–
9	úrben	uzemanyag/pénz/rakomány	–
O	–	kurzor vissza a jelenlegi bolygóra	Csak valamelyik galaktikus térképen
D	–	bolygó távolsága fényévben	Csak valamelyik galaktikus térképen
F	–	megadott nevű bolygó megkeresése	Csak valamelyik galaktikus térképen
J	úrben	ugrás előre az úrben	Csak ha nincs a közelben semmilyen űrhajó vagy bolygó
H	úrben	hiperúgrás a kijelölt rendszerbe	Csak ha elég az uzemanyag és van kijelölt bolygó
CTRL + H	úrben	ugrás a következő galaktikába	Csak ha van galaktikus hiperhajtomű
C	úrben	automata dokkólo bekapcsolása	Coriolis közelében alkalmazandó
P	úrben	dokkólo komputer kikapcsolása	Neha leáll, ilyenkor kapcsoljuk ki/be
E	úrben	ECM bekapcsolása	Saját rakétákat is megsemmisíti
+/-	úrben	mentőkabin használata	A legközelebbi Coriolisra kerülünk.
T	úrben	rakéta célpont-keresés	Csak akkor tölt be, ha célpontot talál a célkeresztben
M	úrben	betöltött rakéta kilövése	–
U	úrben	betöltött rakéta kivétele	–
C =	úrben	energiabomba	Thargoid anyahajók ellen általában hatástalan

Ezenkívül speciális funkciója van még az 'INST/DEL' billentyűnek: felfogható pause-nak is de utána néhány billentyűt megnyomva plusz funkcióhoz (pittyen egyet) jutunk:

P: "térhatást" keltő bolygók lesznek (megjelennek rajta az "egyenlítő")

A: az előbbi térhatás kikapcsolása

Y: felcseréli a joystick-on

C: és 'M': megnyomásukra folyamatosan szólni kezd a Kék Duna-kerülő. Kikapcsolni a hangot a 'C' és az 'M' ismételt megnyomásával lehetséges.

+/-: a játék feiadása, abort

K: be/kikapcsolja a PORT2-joystick kezelést

J: az irányítás megfordítása a PORT2-joystick-en (hasznos, ha hátrafelé tüzelünk)

X: ha megnyomása után a játékban a CTRL + Q lenyomva tartása mellett hiperúgrást csinálunk, akkor "tebégünk" a hipertérben (egy csomó thargoid társaságában). Képes a hipertérből újabb 'H' megnyomásra.

Epilógus helyett

Hát akkor így ért véget az ELITE-íejrás. Nem kizárt, hogy bekerülünk a Guinness Book Records-ba, mert valószínűleg ez volt a földkereség leghosszabbban tartó játékleírása... Egy másik trófeát a hibák is érdemelnek – lehet, hogy szánunk rá még egy részt, hogy ismerjük mi volt a leírásban marhaság ("nem éri meg kábítószereket kereskedni", "a hiperdrive-val 8-szoros ugrral lehet csinálni", stb.). Egy dologgal azonban még adások vagyunk: a CoV 1-ben azt ígertük, hogy a CoV 2-ben bemutatjuk a galaxisban létező kócsinai hajókat – CoVboy rubrikái szerint eddig 78 levél jött, ami ezt hiányolta. A játékban ennek nincs túl sok lényege, mert a radaron a színe úgys mutatja, hogy veszélyes-e a hajó, de ha már megígértük, akkor legyen. (Nem baj, volt mit rajzolnunk szombat éjszaka – CoVboy). A nevéket nem az újjmból szoptuk, hanem PC-n (meg Amigán) mondta meg az a bizonyos célpontazonosító. Nem fért már el a Cougar (nem baj, a bejelentkező képernyőn úgys ez a másodikként megjelenő hajó) és a Constrictor (már volt a CoV 4-ben). A rakományhenger és az aszteroidák bizonyára már mindenki ismeri, a mentőkabin tetraéder alakú repülő tárgy. Na, akkor most KONYEC ELITE.



ANACONDA: Teherzállító hajó, gyenge fegyverzettel. Bolygóközi kereskedelemre használják, de kalózok és vadászok soha, mert túl lassú. Ha kalózkodunk, akkor ideális preda, mert általában van rajta valamilyen rakomány.



ADDER: Könnyű fegyverzetű vadászgép, csak a kezdő fejdvaszok szokták használni. A benne ülő sarki lamerek nem jelentenek túl nagy veszélyt ránk. Általában a többi fejdvaszsal együtt szoktak támadni — egyedül nincs esélyük...



ASP: Az egyik leggyorsabb és legjobb fegyverzetű vadászgép, a kalózok egyik kedvenc gépe (csak ők használják). Ha feltűnik, majdnem biztos, hogy támadni fog. Könnyen összetéveszthető a Cobra Mk I-yei. Veszélyes ellenfél.



THARGOID: Thargoid vadászgép, erős fegyverzettel és erős pajzsai. Már csak elvből is azonnal kiirtandó! Egyedül ritkán mutatkozik, inkább nagyobb csapatokban ködörögnek — különösen a 2. küldetésnél lesz szerencsénk hozzájuk...



BOA: Akár az Anaconda, csak egy számmal kisebb méretben. Csak teherzállításra használják, mert ez is nagyon lassú. Néha fegyverzet sincsen rajtuk, tehát nem lönek vissza, amikor megtámadjuk őket (rakomány viszont van rajtuk)...



COBRA MK I: Fegyveres kereskedőhajó, a Cobra Mk III. elődje. Általában kalózok és fejdvaszok kedvelik, de használják békés kereskedők is, mert elég gyors és elég erős fegyverzettel van felszerelve. Nagyon hasonlít az Asp-hoz.



COBRA MK III: Ez a mi hajónk, amely az egyik legjobb fegyveres kereskedőhajó. Előszerelettel használják a kalózok és a fejdvaszok, de a békés kereskedők is. Gyorsaságban csak az Asp, a Viper és a Krait veheti fel vele a versenyt.



FERDELANCE: Ez egy bunkó. Erős fegyverzet és pajzs — csak a kalózok használják. Általában egy (vagy több) ilyen vezető a csapatban támadó kalózokat — ha őt kiöljük, akkor a többiek talán békén hagyják (míg nem jön egy másik).



GECKO: Az Adder-hez hasonló könnyű vadászgép, csak fejdvaszok használják. Általában csak akkor támad, ha közben kalózzal is hadakozunk vagy mi támadjuk meg először. Nem egy túl veszélyes ellenfél.



KRAIT: Könnyű vadászgép, a kalózok és a fejdvaszok gyakran használják. Általában csak akkor támad, mindig megvár egy Ferdelance-t vagy egy Asp-et és csak azzal együtt támad (addig csak kíséret, mert gyorsabb, mint mi).



MAMBA: A Cobra-hoz hasonló fegyveres kereskedőhajó. Fejdvaszok és kereskedők használják, kalózok szinte soha. Kelemetlen ellenfél lehet, ha belekötünk, egyébként általában békénhagy bennünket. Ritkán találkozunk vele.



MORAY: Általában kalózok által alkalmazott kísérő vadászgép, de néha fejdvaszok is használják. A Mamba-hoz hasonlóan ritkán találkozunk vele, de nem veszélyes ellenfél, ha van ECM-ünk (általában rakétákkal kezd a támadást).



PYTHON: Erős fegyverzetű teherhajó. Kereskedők használják, de gyakran vezető a támadó kalózokat is. Ha kalóz, akkor a Ferdelance-hoz hasonlóan nagyon kellemetlen ellenfél — szóval őt kell először kiölünk...



SHUTTLE: A bolygók és a napjaink között szoktak repkedni. Az lenne a feladatuk, hogy az űrben hányódó roncsokat eltakarítsák. Teljesen veszélytelen, pajzs és fegyvere nincs — de felesleges megtámadnunk, mert rakománya sem.



SIDEWINDER: Könnyű vadászgép, de csak nagyon ritka alkalmakkor találkozhatunk vele. Fejdvaszok használják, de minket egyiküknek sem akoródzott meg támadnia — szóval ilyen szolid lelkek ezek...



TRANSPORTER: Ugyanaz a funkciója, mint a Shuttle-nak, a bolygók és napjaink között repkednek. Sem fegyverzet, sem pajzs, sem rakomány nincs rajtuk. Az egyetlen "veszélyt" akkor jelenti, ha nem térünk ki az útjából (elviszi a pajzsot).



VIPER: csak a rendőrség által használt gyors, nagy tűzerejű vadászgép (gyenge pajzs). Csak akkor támadnak meg, ha tüzet nyitunk egy Coriolis-ra vagy valamelyiküket megtámadjuk. Egyébként felöljük azt csinálunk, amit akarunk...



WORM: A fejdvaszok és a kalózok által is alkalmazott erős vadászgép. Ha megtámadjuk, lehetőleg egy sorozattal löljük le, mert úgy repül, mint egy holdkörös és nagyon nehéz befogni. Könnyen összetéveszthető a rakománybálákkal.

"Hei!ó, CoVboy! Itt van a FRANKIE leírása. A játék nem új, viszont meg sehol sem jelent meg róla semmi – pedig egy leírást megéri!" Szabó Dániel (DAN), Budapest (Háza, köszönet, móka, kacagás, meg minden ilyen hasonlót) Te aztán elég alaposan leírtad a dolgokat, szóval "Danny-stuff Goes To Tökös-Mákos" avagy "Irány az Örömök Háza!" – CoVboy)

A játék a Frankie Goes To Hollywood együttes Welcome To The Pleasure Dome című nagylemezére épül, egyetlen céja, hogy 100%-ig valódi személyé váljunk. Ennek egyszerű képlete megcsodálható a nyitóképernyőn, itt nincs is más dolgunk, mint hogy megnyomjuk a tűz gombot: hősünk – mutan kemény duhe (RAGE HARD) eszáll – rogtan összemege 0%-os lamernek, mi pedig egy angol ház előtt találjuk magunkat. A joystick jobbra-balra mozgásával járkhálhatunk, felfele nyomva mehetünk be az ajtókn (de a figurának szembe kell állnia velünk). Tűzzel felfele húzva kapunk egy lettart a nálunk lévő dolgokról (max. 8 tárgy lehet nálunk), ilyenkor egy kézzel választjuk ki, hogy melyiket akarjuk használni, a zászló ikonnal lephetünk ki). A tárgyak felvétele is hasonló rendszerben történik. Tűzzel abba az irányba húzva a joyt, amerre nézünk (esetleg átlosan), nyúlkhálhatunk – így kereshetünk tárgyakat a szekrényekben, így lehet gombokat megéríteni, illetve bizonyos videójátékokban és a labirintusban így löhetünk. A képernyő jobb oldalán látható négy élvezet-szintnek (egy agytekervény, egy pisztolygolyó, egy szív és egy kereszt szimbolizálja), ha elég magasak, akkor a BANG felírat megfelelő betűje kiürödik. Elvezetünket folyamatosan növelhetjük tárgyak felvételeivel, videójátékok játszásával, stb. A program egyébként személyi százaléknkat két osztevebőből számlolja: élvezetszintünköl (egy BANG 56%-ra jó) és a pontszámböl (pontosabban élvezeti egységeinköl) – ez utóbót osztja 2000-rei. Tehát élvezetünk szinten tartásán kívül nincs más dolgunk, mint élvezetegységeket gyűjteni – ennek leírása következik most. A játékban összesen 16-féle tárgy van, mindegyik típus első szerencsés egysége nek felvételeért 400 egységet kapunk. Tárgyakat a szobákban lévő fiókos szekrényekben, illetve a konyhában a hűtőszekrényben, a mosógépben és a faliszekrényben találhatunk (ebből néha több is van egymás mellett, ilyenkor mindegyikben külön-külön kell keregelünk). Minden tárgy egyszer használható, ha rossz helyen használjuk, akkor is elveszik, ráadásul ez az élvezetünknek sem tesz jó. A tárgyak:

MILK BOTTLE (tejüsvég): Az előbb említettek közül hűz házak ajtajában is található, az első ház első lakásának konyhájában kell használni megtöltödni a padlón lévő talajt). Ez 2.000 pontot ér.

THRISTY CAT (szorjjas macska): A 4. ház 1. lakásának szobájában vehetjük fel, ugyanott használjuk, ahol a tejet – 2.000 egységet cserébe megissza, kimászik a macskalyukon és kinyit nekünk egy videójátékot. Ha legközelebb erre járunk, érítsük meg az ajtot (amelyiken a macska kiment), erre újabb 200 egységet kapunk Frankie-töl).

FLOPPY DISK: Kétféle van belőle, a hibásból is legalább egyet fel kell vennünk.

SECURITY PASS: Biztonsági lemez.

PLEASURE PILL (évezet tabletta): Négyféle van belőle bárhol használhatjuk. Kapunk érte 2.000 egységet és az "évezetett duplázódik" vagy "a fajdaimad a felére csökken" üzenet kíséretében a megfelelő élvezetünk módosul.

VIDEO: bármelyik szobában használhatjuk, ahol van TV. Hatására belepötünk egy videójátékba. Első használatakor 2.000 pontot kapunk.

KEY (kulcs): A 2. ház 3. lakásának szobájában nyitja a labirintus bejáratát (2.000 pont).

FLAK JACKET (golyóálló mellyeny): Az előszobában lévő fogaslan lóg. Bármelyik videójátékban használhatjuk, ahol lehviható a lettár, de olyan helyen kell használnunk, ahol lönek ránk ("megszabadít a fajtalamtól") és kapunk 2.000 pontot).

A PAIR OF SOCKS (egy pár zokni): általában a teregetőn találhatjuk, nem jó semmire. Ugyanígy nem jó semmire a HERING, a BAG OF MONEY (pénzszacsok) és a PISTOL (pisztoly).

Videójátékok: A videokazetta használatán kívül bélehetünk meg a macska által kinyitott albiakon, a 4. ház 4. lakásának konyhájában lévő tékép, valamint a 3. ház 4. lakásának szobájában lévő kép megérítésével (200 pont). A videójátékok végigjátszása általában 2.500 egységet jelent, utána a legtoztozott található egy ajtó, amelyen keresztül a labirintusba juthatunk. Itt kövályogva az ajtókon keresztül más videójátékokba is béléphetünk. A videójátékok (az egyszerűsege kedvéért sorozomok szerint fogok rájuk hlvítokzni):

1. A képernyőn egy falvoidozó ránk (ha használjuk a mellyeny, akkor ez nem káros az élvezetünkre). Miután kilöttük a falat, érítsük meg a mozgató gombokat (ez 100 pont), valamint a 2. videójátékba mehetünk át, ha elérjük a liften (szembe kell állni, akkor visz fel-le). Fent meg látható két gomb, ezeket megérintve egy puziettel ki kirakunk 3.000 egységet. Ha ezt kiraktuk, csak akkor kapunk ajtot erre a játékra. A kirakás után a számitogépterembe mehetünk.

2. A képernyőn agytekervények mozognak fel-le, ha az egyikbe oldalat béléllünk, akkor egy másikkban kerülünk újra napvilágra. Minden egyes ilyen utazás csökkenti az első élvezetszintünket. A cél az, hogy az alul látható vonalat elérjük.

3. Reagan és Gorbacsov közül választhatunk, elősorok csak 20, később 30-40 találatot kell elérnünk. Stílszerűen innen a WAR! felíratot tartalmazó játékba kerülünk (oh, gazdasztyó...)

4. A képernyőn a WAR! felírat aöl élvezetszintjeink szimbólumait repkednek szanaszét. Ha felveszünk egy golyóálló mellyeny, akkor élvezetünk csökkenése nélkül lövöldözhetünk. Mind a 4-féleböl ki kell lönnünk egyet (800 pont/db), csak akkor kapunk legközelebb ajtot a képernyőre. Közben folyamatosan egyes játékok részletei villannak be, ha kilövünk egy szimbólumot, akkor a legtoztozott bevillant játékba kerülünk be.

5. Egy celvoidobben érezhetjük magunkat, államfőkre, politikusokra tűzelhetünk. Reload-nál hagyjuk a célkeresztet alura ereszkedni, ekkor toltunk. A játékok akkor csinálunk meg, ha 10 találatunk van. A 3. ház 1. lakásának szobájában jétkünk el a falig, majd vissza: erre egy madár éreipul a falról és beszáll ebbe a játékba (100 egység). Ha ezután játszunk ezzel a játékkal, akkor ez a madár átrepül előttünk – ha sikerül kilöni, akkor kapunk plusz 1 toltényt, vagyis egyet hibázhatunk a politikuslövészetben.

6. Egy virágos réten találjuk magunkat, virágok hullanak az egéböl 20-at összeszedve egy csokorba megkapjuk megérdemelt 2.500 élvezetegységünket.

7. A térképröl juthatunk ide, a léghéharítás a feladatunk. A végigcsináláshoz nem szükséges a maximális számú bombát kilönnök, elég ha lejár az idő (de ekkor nem állítja vissza a program a kicsit megcsappant élvezetszintünket).

8. A képernyőn a falbontás játékokhoz hasonlóan élvezetünk valamelyik szimbóluma pattog, ezt kell abba a részbe tereelnünk, ahol a fal megszakad. Mind a négy szimbólummal el kell ezt végeznünk, darabonként 1.500 pontot kapunk értük.

9. Egy ördögöl kell eljuthatunk a pokolból a mennyországba, közben nyilak (talán Amore?) repkednek felénk. Ha átjutottunk, akkor menjünk a glóriához. Egyszerre csak egy szedhetünk fel, utána megint a pokolba kerülünk (a játék megcsináláshoz elég egyet is felszedni). Ha már legalább egy glóriát felszedtünk, akkor a lettárba lépve a zászló felett is láthatunk egyet. Ezzel lekerdezhajtuk dicsőségszintünket (1 glória 10 ugrást jelent a szinten). Ha van ilyenünk, akkor az egy ideig megvéd bennünket az 1. és 4. játékban (a tálatok mindig ezt a szintet csökkenti), illetve a 2. és 8. játékban lassabban fogy az élvezetünk.

A videójátékokból juthatunk ide a számitogépterembe is, itt kell használnunk a biztonsági lemezt (2.000 egység) és a mágneslemezeket. Ha jó a lemez, akkor egy-egy terminál aktiválódik (2.000 egység) ezekröl érhető el a 8-as játék 4 típusa. Ha a harmadik jó lemezt is beraktuk, akkor plusz 2.500 egységet kapunk (de mielött a harmadik lemezt beavosnánk, legyenek a biztonsági lemezt, különben ezt nem kapjuk meg). A biztonsági lemez a zold képernyős terminál aktiválja. Egy garantáltan jó lemez található a 4. ház 1. lakásának konyhájából kilépe balra a fűben.

200 élvezetegységet kapunk, ha a 4. ház 2. lakásában megérintjük a villanykapcsolót. Ez egyébként arra is jó, hogy keresztünket fel-pumpaljuk (REPEAT érint kapcsoló, be a szobába, ki a szobából, UNTIL G.). A villanyt egyébként érdemes bekapsolva hagyni – energiatakarékoságból, felebarát szeretetből és azért, hogy kívülröl hamarabb felismerjük a házat. A labirintusban járkhálva tűzgolyókkal találkozhajtuk, ezekből 8-at kell kilöni, egyenként 1.500 pontért (ugyanannak kétszeri kilövése nem számít).

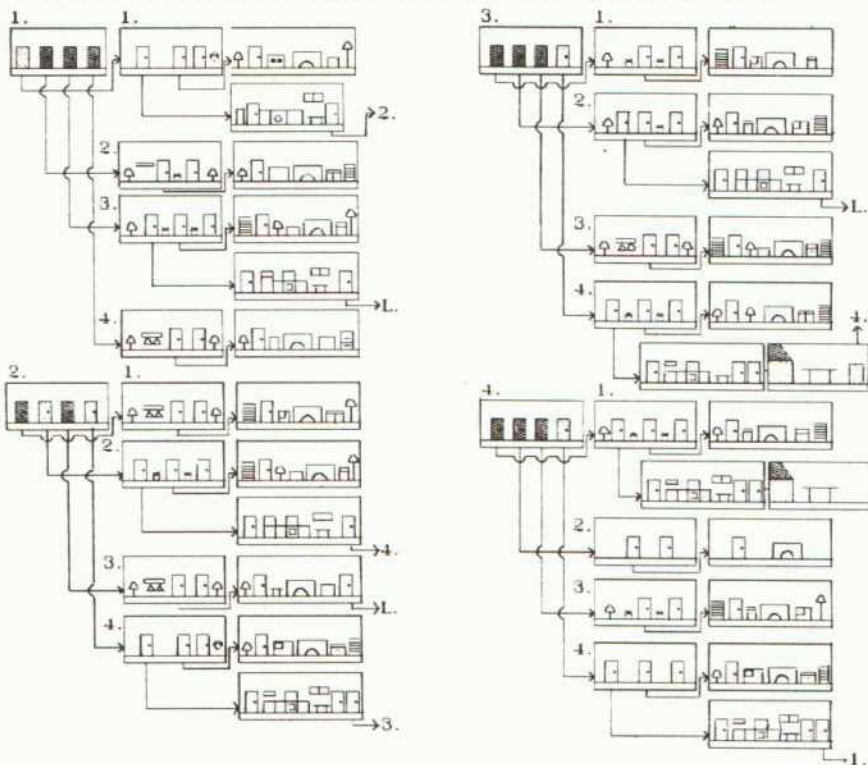
Végül meg egy módja van a pontszerzésnek, ki kell nyomoznunk egy gyilkosságot. A házakban máskévala előbb-utóbb egy hullára bukkanunk (800 pont). Megtudjuk, hogy feladatunk megvevzni a gyilkost, miután az összes információ meg tudtuk róla. Az egyes helyszínekre bélépe ezután információkat kapunk vagy a gyilkosról, vagy a gyanusítottokról. 8 szereplő van, közülük 1 halott, tehát a gyilkosról 7 információ kell összegyűjteni (darabonként 800 pont), hogy egyértelműen eldönthessük, hogy ki az. Az egymásnak ellentmondó információk (X.Y. lehet: Mr. Prutt, Joe Public, Mr. és Mrs. Straight, Mr. és Mrs. Average, Miss Mundane, Mr. Dull, Miss Bland):

The killer is aged 30-40 (a gyilkos 30-40 éves)
 ... has a London accent (... londoni akcentus van)
 ... is an atheist (... ateista)
 ... dislikes music (... idegenkedik a zenétől)
 ... has no car (...nak nincs kocsija)
 ... is a socialist (... szocialista)
 ... is an early riser (... koránkeelő)
 ... is a film buff (... filmbuzi)
 ... is a keen gardener (... lelkes kertész)
 ... is a taurean (... egy bika)
 ... likes to gamble (... szereti a szerencsejátékokat)
 ... has no children (... nincs gyermeke)
 ... is a vegetarian (... vegetáriánus)
 ... likes red wine (... szereti a vörösbort)
 ... is an avid reader (... mohón olvas)
 ... is a local vit (... egy helyi mókamester)

X.Y. has retired (X.Y. nyugdíjas)
 ... longs to return to Scotland (... visszatérne Skóciába)
 ... is a regular churchgoer (... rendszeresen jár templomba)
 ... plays the piano (... zongorázik)
 ... drives everywhere (... mindenhova kocsival megy)
 ... has always voted Tory (... mindig a toryra szavazott)
 ... likes to sleep till noon (... szeret délig aludni)
 ... rarely visits the cinema (... ritkán jár moziba)
 ... suffers from hayfever (... szénaátában szenved)
 ... was a july baby (... egy ma született bárány)
 ... hates to part with a penny (... egy fillértől sem válna meg)
 ... has a son in the RAF (... van egy gyereke a Légierőnél)
 ... adores a hot beef curry (... imádja a meleg, currys marhahúst)
 ... thinks alcohol is bad for you (... gondolja, hogy az alkohol ártalmas)
 ... cannot read or write (... analfabéta)
 ... has no sense of humour (... nincs humorérzéke)

Ha tehát mind a 7 információt összegyűjtöttük a gyilkosról, akkor menjünk vissza oda, ahol a hullát találtuk. Ha belépünk, akkor kapunk egy menüt, itt kell kiválasztanunk a gyilkost. Ha sikerül, kapunk 3.000 pontot és elismerik nyomozói tehetségünket.

Ha mindezt megcsináltuk, akkor 87.000 élvezetpontunknak kell lennie. Már nincs más dolgunk, mint élvezetünk teljében (BANG – ezért érdemes az élvezetablétákat a végére meghagyni) elmenjünk a labirintusba és ott megtaláljuk a bejáratot a Gyonyorok Kupolájának szívébe (ezt onnan ismerhetjük fel, hogy olyan, mint egy zsácutca, vagyis mintha egy játék bejárata lenne, de se jobbra, se balra nem lehet menni). Welcome to the Pleasure Dome! (Micsoda szörnyen debil játék! Felvezessz a Top-listámra! – CoVboy)



CARTRIDGE POKE-ok

C64

Return of the Jedi: POKE 4044,165: POKE 5151,165: POKE 6827,165: POKE 6847,165 (örökélet)
 Road Blasters: POKE 10982,165: 15715,181: 15903,181: 16033,181: 16133,181 (végtelen üzemanyag)
 Road Runner: POKE 43241,165 (örökélet)
 Roadwars: POKE 43059,0: POKE 43078,X (golyók száma)
 Robocop: POKE 44416,0 (végtelen élet)
 R-Type: POKE 13054,173: POKE 13140,173 (örökélet)
 Shockway Raider: POKE 6816,173 (végtelen élet)

BIO CHALLENGE

Amiga

"Hi CoVboy! Már egyszer boldogítottalak benneteket, most ismét jelentkezem. Küldök egy rövidke leírást a BIO CHALLENGE nevű pr-ról, ami igaz, hogy nem túl friss anyag (sőt, mondhatnám avas), de szerintem klassz kis pr. Amennyiben szerény személynem névt adabiggyesztitek írásom mellé, elég annyit adni: **MR. SISTER (Soldier of Light)**. Mezőhegyes (Hm... such a game! — CoVboy)

Tehát a lényeg: egy 4 részből álló szoborcsoka (nevezzük annak összegyűjtése. Ez a 4 db szoborrész ellenségeinkben van, tehát ezeket kell elpusztítani (ellenség = robotok, kigyók). Ezek elpusztítása a következőképpen történhet:

1. A levegőben található talajdarabkákat kell a fejükre juttatni. Ezt úgy érhetjük el, hogy felugrunk a talajdarabkára és addig ugrálunk rajta, amíg az le nem pottyan. Logikus, hogy úgy kell ugrálnunk, hogy a talajdarab éppen akkor essen le, amikor ellenségünk éppen alatta tarózkodik. Van egy ehhez hasonló másik lehetőség is. Nem a talajdarabkára ugrunk, hanem ismételt felugorva oldalba vágjuk, mire az a megfelelő irányba elmozdul. Azt, hogy egy talajdarabon hányszor ugrálhatunk vagy hányszor lökhetjük arrébb, a rajta lévő kis bevágások mutatják.

2. A másik módszer a levegőben kigyózó "akármik" nekilövése az ellentélinek. Ezt csak akkor tudjuk megcsinálni, ha van rajtunk páncél. Ezt az első szektor első részének az elején vehetjük fel. Megjelenik egy piros köcsög a levegőben és azt kell egy felugrással szétörönnünk. A belőle kieső motyót felvéve kapjuk meg a piros páncélt. Ilyen köcsögből többféle színű van, mindegyik más-más dolgot eredményez. A szektoron belül közlekedést a levegőben villogó "mutyurkébe" baleugonva oldhatjuk meg. Egy ellenség elpusztításával löszterhez juthatunk (erre az első szektor végén lesz szükség, amikor már megvan a 4 szobordarab). Mivel csak korlátozott számú löszter lehet nálunk, érdemes 3-4 darabot összegyűjtve visszamenni a kiindulási pontra és ott lerakni őket.

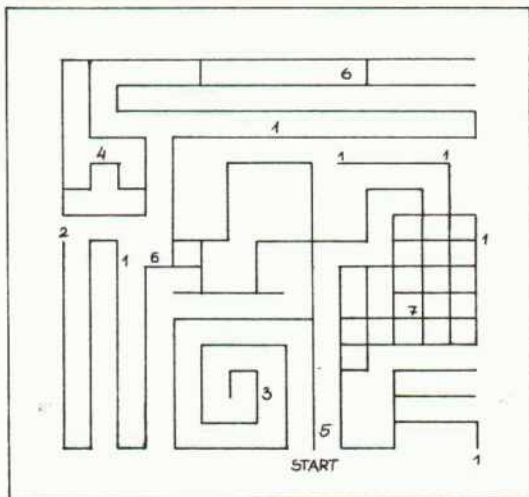
Ha mind a négy szobordarab megvan, menjünk vissza a starthelyre. Itt egy kis töltötetés után egy nagy robottal találjuk szemben magunkat. Ennek célszerű a kobakját löni, mert erre valószínűleg allergiás szegénykém. Egy idő után megunja a dolgot és szétesik. Minél magasabb számú szektorban vagyunk, annál több helyszín van — tehát könnyen megeshet, hogy eltévedünk (ugrálunk össze-vissza a villogó mutyurkébe)... Hát ennyi — lehet kuzdeni...

LAUREL AND HARDY

C-64

(A következőkőzhöz annyi kommentár, hogy nincs kommentár, mert valahol elkavartam a levelet (megesik az néha). Mindenesetre az biztos, hogy Stenier Balázs, budapesti olvasónk küldte el nekünk. Kösz — de hova a manóba raktam a levelet...? — CoVboy)

A játék lényege az, hogy tortákat vadgossunk egymás fejéhez. A játék persze nem ilyen egyszerű... A gyönyörűen megrajzolt címkepernyő után kiválaszthatjuk a játékosok számát és a nyereshez szükséges tortákat (azaz hány ilyen péksüteményt kell az ellenfél arcába továbbítani). A legfontosabb segítség a térkép, amelyet a MAP feliratu bodegában be is szerezhetünk. Ezen a térképen a fekete kocka jelzi mindenkori aktuális helyzetünket. A térkép egyik oldalán van az arcunk, melynek színéből következtethetünk energiánk nagyságára: fehér = maximum, sötét(szürke) = minimum. Sokkal lassabban mozgunk, ha fáradtak vagyunk, de az ellen is van orvosság: a BAR feliratu helységekben szerezhetünk piát (teli üveget). Ha megisszuk, energiánk maximum lesz. Viszont az is előfordulhat, hogy berügünk. Ilyenkor figuránk tőlünk függetlenül egy ideig össze-vissza csamborog. A bicikli igen hasznos jármű, mert igen gyorsan lehet vele tekerni. Van viszont egy hátránya is: ha belekörtölünk egy üvegbe, az hamar kifogy és el lehet dobni — ezekben az üvegtornelékbe ne nagyon haajtsunk, mert defekt lesz belőle! Erdemes elszedni a kutyát, ugyanis nagy előszeretettel fogyasztja az ellenfél térképet. Vigyázat a kutyá látszólag mindkét játékosnak szót fogad, valójában azonban csak annak nem eszi meg a térképet, aki előhozza őt a teherautóról. A cukrászdában szerezhetünk tortát (megjelenik a tárgyaink között, a térkép másik oldalán), melyet "beélesítve" kedveskedhetünk az ellentélinek. Sajnos a kórház és a rendőrség szerepére nem sikerült rájónnom. Irányítás: jobbra, balra mehetünk, fel és le akkor, ha irányjelző oszlophoz értünk (útváltó); tűz + fel vagy le: tárgyfelvétel/letétel illetve cselekvés. A nyíl mindig aktuális irányunkat mutatja.



Jelmagyarázat

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | bár (BAR) |
| 2 | bicikli (BYCICLE) |
| 3 | kutya (DOG) |
| 4 | kórház (HOSPITAL) |
| 5 | térkép (MAP) |
| 6 | rendőrség (POLICE) |
| 7 | tortabolt (PIE SHOP) |

Visszatérési értékek

A C programokban lehetőség van függvények önálló deklarálására. s arra hogy a függvény definícióját valahol máshol adjuk meg. Hasonlóképpen lehetőség van függvényeket megcímező mutatók aktuális paraméterként való átadására. Ilyen esetben azt szoktuk mondani, hogy a szóbanforgó azonosító visszatérési értéket deklarál. Ennek formája a következő:

```
tipus deklarator()
```

A deklarátorban levő azonosító függvény, amelyik 'tipus'-nak megfelelő értéket ad vissza. Ebben a formában a függvény argumentumainak típusát nem kell megadni, bár lehet. Tekintsuk a következő példákat:

- int strlen();
- int strlen(char *);

Az első példa megad egy **strlen** nevű függvényt. A második ugyanazt adja meg, de tudjuk róla, hogy az első argumentuma egy **char** típust megcímező mutató. A PROFÍ-C nem engedi meg a második fajta deklaráció használatát. (Ezt egyébként absztrakt típusdeklarációnak hívjuk, tekintettel arra, hogy a típusdeklarációban nem szerepel változónev.)

Struktúrák és uniok

A C utolsó típusmegadási lehetőségehez értünk el, amelyik egyben lehetővé teszi a fentiek igen rugalmas kihasználását. A struktúrák és az uniok szintaxisa nagyon hasonló (mi több: azonos), ezért egyszerre lehet ezeket a deklaráció fajtákat leírni. A struktúra és uniok deklarációi alakja a következő:

```
struct { <struktúra deklaráció lista > } deklarator;
struct azonosito { <struktúra deklaráció lista > } deklarator;
struct azonosito deklarator;

union { <struktúra deklaráció lista > } deklarator;
union azonosito { <struktúra deklaráció lista > } deklarator;
union azonosito deklarator;
```

A <struktúra deklarációs lista> deklarációk tetszőleges sorozata lehet. A struktúra a listán felsorolt elemekből tevődik össze, míg az unió olyan változó, amelyik a listán felsorolt objektumok bármelyikének a tárolására képes. A struktúrákkal és az uniokkal természetük-nél fogva eltérő műveletek végezhetők. Az unióval minden olyan művelet elvégezhető, amelyik valamelyik tagjával. A fordító nem ellen-őrzi, hogy ez a művelet amúgy értelmes-e. A struktúrával önmagával a masoláson (azaz a p=q és hasonló értékadásokon kívül) más művelet nem végezhető. Végeztetőek azonban műveletek a struktúra tagjaival. Ha a struktúra valamelyik tagjának a neve "resz", a struktúra által deklarált azonosító pedig "fo", akkor **fo.resz** a **fo** struktúra "resz"-nek megfelelő tagját jelenti, s ez minden olyan kifejezésben szerepelhet, ahol a "resz"-nek megfelelő típusú értékek. Nézzünk néhány példát a struktúrákra és uniokra.

```
struct racionalis {int O,N;}; racionalis;
struct datum {int ev; byte ho, nap;}; mainap;
union {char *s; int i;}; miez;
```

Az első példa egész számpárokat deklarál. A struktúra neve "racionalis", s egyben definiáltunk egy struktúra változót, aminek a neve ugyancsak "racionalis". A struktúra két tagjára a **racionalis.O** és a **racionalis.N** jelölésmóddal hivatkozhatunk, ezek egész számokat jelentenek. A második példa a **datum** nevű struktúrát definiálja, amelyik egy egész számból és két byte-ból áll, s ezekkel rendre az évet, hónapot és a napot szeretnénk leírni. A deklaráció a **mainap** nevű változót deklarálja. Ha történetesen 2001. január 35-ét írunk, akkor ezt a **mainap.ev = 2001; mainap.honap = 1; mainap.nap = 35;**

értékekkel fejezhetjük ki. Tekintettel arra, hogy a struktúrának megadtuk a nevét is (**datum**), a későbbiekben már használhatjuk a

```
struct datum hatarido
```

megoldást is, melynek hatására egy új **datum** típusú struktúrává változó jön létre **hatarido** névvel.

Az utolsó példánk az uniok használatát szemlélteti. A **miez** nevű változónak összesen 2 byte-nyi hely foglalódik, mert a mutatónak és az egészek is ennyi területre van szüksége. Ha a **miez**-t mutatóként akarjuk használni, akkor **miez.s** alakban kell rá hivatkoznunk. Ha viszont azt akarjuk, hogy a rendszer egészként számoljon vele, akkor a **miez.i** formában hivatkozhatunk csak rá.

Mutatók és struktúrák

Előfordulhat, hogy egy mutató egy struktúrát címez meg. Ez az eset annyira gyakori, hogy külön jelölést vezettek be a megcímezett struktúra tagjához való hozzáférésre. Legyen **p** egy struktúrát megcímező mutató, **resz** pedig a struktúra egyik tagjának a neve. Ekkor a **p->resz** jelölés ekvivalens a **(*p).resz** használatával. Ugyanez igaz az uniokra is.

A struktúrát megcímező mutatók használata azért gyakori, mert segítségével lehet rekurzív adattípusokat definiálni. Általában semmilyen programozási nyelvben sem megengedett, hogy egy struktúra definíciójában maga a struktúra újból szerepeljen, de szerepelhet a struktúrát megcímező mutató. Egy háromelemű tömbökből álló listát pl. a következőképpen lehet definiálni:

```
struct peldarek {int x[3]; struct pelda * ketvezo;}; lista;
```

Ez a struktúra definíció egy "peldarek" nevű struktúrát definiál, melynek két tagja van: egy háromelemű tömb, s egy **peldarek** struktúrát megcímező mutató. A **lista** nevű változó 8 byte-nyi helyet foglal el, s néhány lehetséges értékadás a **lista** változóra a következő:

```
lista.x[2] = 5;
lista.ketvezo = NULL;
lista.ketvezo.x[2] = 7;
```

Megjegyezzük, hogy az utolsó értékadásnak csak akkor van értelme, ha **lista.ketvezo** a NULL-tól különbözik.

A typedef használata

Gyakran van szükség arra, hogy bizonyos adatszerkezeteket önmagukban definiáljunk, s ezután használjuk ezeket bizonyos adattípusok megnevezésére. A **typedef** maga tehát nem hoz létre semmilyen új adattípust, egyszerűen kényelmesebbé teszi a bonyolult adattípusokra való hivatkozást. Használatá egyszerű:

```
typedef típus deklarátor;
```

A **typedef** szócska nélküli a fenti utasítás a deklarátorban levő azonosítót deklarációjának a deklarátorban megadott módon. A **typedef** használatával azonban annyit történik, hogy az azonosító ezután a fenti (**typedef** nélküli) deklaráció rövidítésére szolgál. Nézzünk két egyszerű példát:

```
typedef int muttomb[100];
muttomb A,B,C;
```

A **typedef** definiálja a **muttomb** nevű típusnevet, amelyik ezután bárhol használható. Hatása ugyanaz, mintha az A, B és C neveket a **muttomb** helyére tettük volna megfelelő **typedef** után álló deklarációba:

```
int A[100];
int B[100];
int C[100];
```

A típusképző műveletek iterálása

Már a fenti példák is illusztrálták, hogy a felsorolt típusképző utasítások tetszőleges mélységben egymásba skatulyázhatóak, s akár rekurzív módon is használhatóak. Nagyon gondoljuk azonban meg, hogy milyen adattípusokat is használunk, hiszen a mutatók szerepe miatt könnyen felülírhatjuk saját programunkat is! Néhány egyszerű példa az összetett típusképzésre:

```
int (* tomb)[20];
int * tomb[20];
char ***;
```

Ezzel magának a C nyelv felépítésének az ismertetését befejeztük. A következőkben ismertetjük a PROFI-C memóriakezelését, a beépített és Commonore-függő függvényeket s természetesen sok-sok példát adunk a C nyelv használatára.

Egy egyszerű példa, amelyik a struktúrák használatára mutat példát. Az alábbiakban megmutatjuk, hogy hogyan lehet a törtszámokat és a rajtuk végzett műveleteket az egész számok segítségével definiálni. (Figyelni! A vastagított betűvel szedett 3 if-sor egyszerre irányító, csak helytakarékossági okokból szedtük két sorban a listát!)

```
#include "h_stdio.h"
typedef struct { int N,O; } rac;
char ch;
rac elso = {2,1} , masodik = {1,2};
rac norm(a)
rac * a;
{
    int legoszt;
    rac eredmeny;
    if (a->O == 0) {eredmeny.N=0;
    eredmeny.O=0;return(&eredmeny);}
    if (a->N == 0) {eredmeny.N=0; eredmeny.O=1;
    return(&eredmeny);}
    legoszt = loko(a->N,a->O);
    eredmeny.N = a->N / legoszt;
    eredmeny.O = a->O / legoszt;
    if (a->O == 0) {eredmeny.O = -eredmeny.O; eredmeny.N
    = -eredmeny.N;}
    return(&eredmeny);
}
int loko(u,v)
int u,v;
{
    int r;
    if (u<0) u = -u;
    if (v<0) v = -v;
    if (u<v) {r=v; v=u; u=r;}
    r = u % v;
    while (r != 0)
    {
        u = v;
        v = r;
        r = u % v;
    }
    return(v);
}
```

```
void kir(a)
rac * a;
{
    if (a->O == 1) printf("%d",a->N);
    else
        printf("%d /%d",a->N,a->O);
}
void beolvas(a)
rac * a;
{
    printf("\nKérj be a számot!\n");
    scanf("%d%d",&a->N,&a->O);
}
rac osszeg(a,b)
rac * a , b;
{
    rac eredmeny;
    eredmeny.N = a->N + b->O + b->N + a->O;
    eredmeny.O = a->O + b->O;
    return(norm(&eredmeny));
}
main()
{
    beolvas(&elso);
    beolvas(&masodik);
    printf("\n\n");
    kir(osszeg(&elso,&masodik));
    printf("\n\nNyomd meg a <RETURN>-t!");
    scanf("%1c",&ch);
}
```

A program elején két egész számból álló párként definiáljuk a tört számokat (amiket hagyományosan racionális számoknak hívnak, innen a nevük: **rac**. Az **N** a számláló, az **O** a nevező, azaz a szám maga **N/O**. A legérdekesebb a **norm** függvény, ez előállítja egy racionális szám **n** normál alakját. Pl. az 6/12 számból -1/2 lesz. A további függvények a számok összeadását és kiírását valósítják meg. A **norm** függvényhez szükséges még egy segédfüggvény is, ez az **loko** függvény, amelyik két, nullától különböző egész szám legnagyobb közös osztóját számítja ki. Figyeljük meg, hogy mindent ahol a függvények argumentuma vagy a visszaadott függvényérték **rac** típusú, ott mutatót használunk a struktúrák helyett (mert a nyelv csak erre biztosít lehetőséget...).

Az Olvasó hirdeti

Keresek C-64-re stratégiai, arcade/adventure illetve ügyességi/akció játékokat, drive-ra és kazettára is. **Karácsony Sándor**, Budapest, Órda s. u. 4., 1121

C-64-es programok cseréje kazettán (Hostages, Buffalo Bill, stb.) **Grolmusz Dávid**, Budapest, Fűredi u. 52., 1144

A Gunship, King of England és az R-Type programokat keresem C-64-re. Szívesen cserélnék is, kérésre listát küldök. **Magyar Zsolt**, Balassagyarmat, Hunyadi út 16., 2660

Ha szükségem van olcsón jó programokra vagy digitalizált zenére, keresd fel a Pezo Crew-t. **Szabó Péter, Szabó Zoltán, Szanyi Zoltán, Rónoki Zoltán**, Pecs, Engels u. 265.

Kazettás programok eladók C-64-re (5 Ft/db). Válaszboríték ellenében listát küldök. **Faller Péter**, Pápa, Fáy A. ltp. 11/b 2/9, 8500

C-64-es programokat cserélek, eladok lemezen (10 Ft). Listát kérek és küldök! Poke-kódokat is adok, cserélek. Válaszborítékot kérek. **Marosvári Zsolt**, Budapest, Határőr út 51., 1122

Keresem a Gunship című programot C-64-re, kazettára. **Müller Péter**, Budapest, Ósz u. 131., 1045

C64 programokat cserélek lemezen. **Schreier Akos**, Budapest, Baross u. 64/b. II/5., 1201, Tel.: 1-479-859

C-64 játék és felhasználói programok nagy választékban, csak lemezen! 30-50 Ft/oldal. **Molnár Ádám**, Veszprém, Damjanich u. 5/b

Akarsz egy szuper felhasználói programot? Lemezzel +ajándékkal együtt csak 400 Ft. Ha érdekel, írd a címemre! **Horváth István**, Budapest, Ede u. 1., 1171

C-64 + 1541 drive + 1 db joystick + 90 db 5 1/4"-os 3M lemez eladó. Áránálantot kérek. Ezenkívül eladó 16 db használt Parrot lemez, PLUS4-es és C-64-es szakkönyvek féláron, valamint a Commodore egyesületi lap 89-es száma (500 Ft) és a Spectrum Világ 1-18 száma (700 Ft) (**lamerősen hangzik - CoVboy Szerletics Arnold**, Bátoronostor, Árpád u. 2., 6528

C-64 programkazettán és lemezen eladók és cserélek. Keresem a King of England programot. Kérésre listát küldök. **Vámos Csaba**, Sopron, 9400, Kossuth L. út 16. I/9, 9400

Féléves C-64II+1541II floppy +magnó eladó, 100 lemezzel, diszboxal, kazettákkal, DPD TOOL utility turbó cartridgevel, szakirodalommal, szuper játékokkal.

Bálint Norbert, Nyirbátor, Fáy u. 7., 4300, Tel.: (43) 11-217

C64-re programokat eladok kazettára. 10 Ft/db. Sok új játékem és demóm van. Lemezes programok is kazettán! Listát küldök! **Gubacsai Zsolt**, Kecskemét, Reviczky Gy. u. 4. III/7., 6000

C64-es programokat adok-veszek-cserélek lemezen és kazettán. Válaszborítékban listát küldök. **Szabó Miklós**, Nagykálló, Amos Imre út 7., 4320, Telefon: 258

Keresem C64-re a Dun Darach, Marsport, Heavy on the Magick c. programot kazettán. Cseré érdekel. Programokat eladok C64-re kazettán (10 Ft/db). Kérésre listát küldök. **Siklósi Richárd**, Budapest, Nyitra u. 17/a, 1105

C-64-re Hard Drivin', Snowstrike, Turbo Outrun, Dizzy II., Falcon, Hostages, Batman - the Movie játékokat megvenném vagy elcserélném. **Oravec Péter**, Rád, Petőfi S. út 31., 2613

Nem NEC-törésű CURSE OF AZURE BONDS-ot keresek C-64-re! **Rácz István**, Veszprém, Március 15. u. 1/A, 8200

C-64-re, C+4-re játék és felhasználói programokat adok (10 Ft/db) és cserélek programokat. Válaszborítékért listát küldök. **Szántai László**, Tatabánya, Pf. 396, 2600

Cserélnék vagy eladnék C64 játékokat, felhasználói programokat lemezen. Esetleg vennék is. **Sós Bálint**, Budapest, Lenin krt. 19., 1073, Telefon: 1413-214

C-64 programlemezek (90 Ft/db) és programkazetták (300 Ft/db) minden mennyiségben. **Mezei László**, Nyirbátor, Koltsej út 17., 4300

C64-es programcsere lemezen. Keresem a VULCAN, ANNALS OF ROME c. programokat. **Zámbó Péter**, Budapest, Szakasits Á. út 30. VIII/71, 1119

C-64 játékprogramokat adok és cserélek. **Papp Levente**, Mátészalka, Zaika Máté u. 3., 4700

1989-90-es színvonalas játékok cseréje 64-en. Kérésre listát és térképeket is küldök. **Pirt József**, Budapest, Madarász V. u. 35. I/9, 1138

C-64 programok eladók lemezen (20-50 Ft/db) és kazettán (8-20 Ft/db) minden mennyiségben. Listát küldök, a teljesítés ideje 3 nap, postaköltséget felszámolom. **Bocza Károly**, Szeged, Sziléri sgt. 47/b, IV/10



A hirdetés továbbra is díjtalan! A megjelenés feltétele:

Küldje el ezt a kis szelvényt a hirdetés szövegével együtt



Az Olvasó hirdeti

Eladó: Commodore Újság 1989. (500 Ft), Mikrovilág 1989 (500 Ft), Mikromagazin 1987-89 (1000 Ft), Pascal (LSI - 148 Ft), Az IEC-busz (LSI - 300 Ft), Számtechn. feladatok 2000-ig I. (100 Ft). Ifj. **Fekete László**, Budapest, Petri u. 43. 1172

Ha akartok jó programokat C-64-es gépre, akkor írjatok. Több, mint 3.000 játék- és felhasználói program közül választhat a vásárló kazettán és lemezen. Vásárlásakor minden 10. program után jutalomprogramot adok. Vennék olcsón (13-14 ezer Ft) 1541 v. 1541-II floppyt, ugyanitt eladó hibás 1541/C floppy. **Németh András**, Győrújbarát, Veres P. u. 23. 9081

Amiga 500-at vennék, esetleg ráfizetéssel C-64-re cserélném. Szakkönyveket adok és cserélek. **Jablónkai István**, Miskolc, Szabadságharc u. 4., 3529. Tel: 46/67-231

Amiga! Torjúk le a pénzért másolókat! Legújabb nyugati torésú Amiga programjainkat a postai költségek megtérítése mellett bárkinél szívesen átmosoljuk! Válaszboríték ellenében 4-5 napon belül listát küldünk! Új tagok jelentkezését szívesen fogadjuk! **AMIGA Club**, Sopron, Pf. 308. 9401

Amiga játékokat cserélek. Listát küldök és kerek. Keresek magyar vagy angol nyelvű Amiga-szakkönyveket. **Kónai Zoltán**, Gyál, Kőrosi út 146. 2360

PLUS4 + magnó + joystick + kb. 750 program reális áron eladó. **Wallner Tamás**, Szekszárd, Alkotmány u. 6/9. 7100

C-16, +4 gépekre felhasználói, oktató-, játékprogramok eladók kazettán. 5-10 Ft/darab. 200 db cirokelt és indítási cím eladó. **Kozsán György**, Rozsály, Kossuth út 30. 4971

IBM PC. C=PLUS4 és C=64 programok olcsón eladók. Válaszborítékért listát küldünk. Ízelető: Mercenary, Battle Chess, Test Drive 3, Renegade 3, Superbase, Revs, Tir Na Nog stb. Írj nem bánd meg cím: **KBH. Ltd.** Budapest, Brassó u. 25. 1202

PLUS4 programokat cserélek. Keresek gépi kódú zenekészítésben jártas partnert. Csak '88-'89-'90-es prg-k érdekelnek! **Adorjáni Gábor** Budapest, Ráth György u. 1/b. 1123

PLUS4-es kazettáimat eladom. Kazettánként kb. 50-60 program, 1 kazetta kb. 500 Ft. Keresek PLUS4-es lemezes programokat sürögösen. Válaszborítékért tájékoztatót küldök a kazettáimról. **Bárdos Imre**, Borsodnádásd, Rákóczi út 23/a. 3671

PLUS4-esek figyelem! Megrendelhető az eddigi legjobb PLUS4-es zeneprogram. A több, mint 130 digitalizált effekt között található több Bass-guitar és egyéb basszushang, továbbá sok-sok dob. Mindez 1 lemezen, 600 Ft-ért (postaköltséggel együtt). **Kovács Péter**, Pécs, Bereg u. 17. II/7. 7632

PLUS4-es programokat adok, veszek, cserélek. Cseréalap: 700 db program. **Medveczy György**, Budapest, Zrínyi u. 3/a. V/31. 1214

PLUS4-es játékokat veszek, cserélek kazettán. Játékleírások is érdekelnek. **Boldizsár Árpád**, Egercsehi, Április 4. u. 20. 3341

C-16 és +4 programokat cserélnék! **Pataki József**, Tokod Ú., Kodály Zoltán köz 7., 2532

PLUS4-es programokat veszek és cserélek. Keresem a MERCENARY II., TOMB OF TARRABASH és STORM programokat. **Simon György**, Békéscsaba, Gyuska János u. 1., 5600

Eladó: C+4, 1551 floppy, magnó, joy, lemezek, kazetták, 500 program és szakirodalom. **Fekete János**, Kecskemét-Hetényegyháza, Aranyhomok u. 34., 6044

PLUS4-esek figyelem! Több mint 500 szuper programom van. Szívesen cserélnék programokat. Keresem a Dirty Den c. programot. Esetleg pénzért is! **Zsidákovics Attila**, Budapest, Pesti út 157. V/29. 1173

Mega-ELITE tökéletes I/O-val! Javított ELITE-változatomat bármilyen adathordozóra 50 Ft + adathordozó ára fejében bárkinél felveszem. 1551-es tulajdonosoknak 5 másodperces gyorsítóval **Csordás Zoltán** (CSORY), Balassagyarmat, Bercsényi út 3., 2660

CoVboy: Bár az olvasói hirdetések között nem szívesen közöljük a "Háború és béket", az alábbi kicst több helyet kapott, mert tiszták és minden bizonnyal érdeklődést kelt olvasóinkban a kezdeményezés.



Halló mindenki, itt Phantom, a leendő Amethyst software-hálózatot! Terveink szerint egy országos szintű software-hálózatot szeretnénk kiépíteni, amely elsősorban a különböző C-64-es játék- és felhasználói programok gyors és hatékony terjesztését tűzné ki céljául, különös tekintettel az újdonságokra. A kezdő software-készlet kb. 1000 program. A hálózat a belépő tagokat tagsági igazolvánnyal látja el és a következő szolgáltatásokat nyújtja: a tag érdeklődési köre (RPG, arcade, adventure, stb.) szerint tájékoztatót a tagot a hálózat készletébe került új programokról (lehetőleg szerint a Commodore Világ hasábjain) és cseréalap-hordozón Postán elküldeni a tag által felvenni kívánt programokat. A hálózat tagjainak kötelezettsége: évi 300 Ft tagdíj. A tagdíjából összegyűlt pénz egy részét új programok beszerzésére fordítanánk, az esetlegesen fennmaradó összegből pedig a postaköltséget és egyéb kiadásokat fedeznénk illetve bizonyos időközönként különféle pályázatokat írunk ki (pl. saját készítésű zenék, rasztercsíkok, stb.) és a legjobbakat jutalmaznánk. Ezek lennének nagy vonalakban az elképzeléseink. A hálózat mag a szervezés stádiumában van. Remélem, 'minél több leendő tagra számíthatunk. Akit esetleg érdekelne a dolog vagy be akar lépni a hálózatba, az írjon a következő címre:

Rajkó Zoltán
(Phantom of A.S.I.)
Székesfehérvár
Benke F. u. 11/b
8000

Hatalmas hellő mindenkinek! Itt jön ismét a CoV (egyik olvasónk találo megjegyzése szerint "Commodore Matyi") hihetetlen levelezése. Írta: Olvasók&CoVboy, rajzolta: Kis Getto; a szinkron sehol sem készült (bár néha szükség lenne rá); rendezte: Rákosszandó pö. Már megint nincs Megalevél – de megint csak azért, mert nem tudtam 40-50 részre megosztott díjat kisorsolni. Majd gondolkodom rajta újra persze, hogy megjelenetek egy CoVboy Mega-Világ Magazin (könyvet?), amelyben a világ előtárom a postafiókunkban felgyülemlett rümeltes dolgokból a legszebb gyöngyszemeket. Lenne vagy 300 oldal... Egyébként mostanában már úgy tünik nekem, hogy abszolút felesleges a CoVboy-Postában megjelenő levelek után a válaszom – a levelek nagy része már önállóan is rettentő nagy okosság, nem kell oda meg én is... Na mindegy. Aprópó, egy kérdés (persze a szokásos válaszborítékon kívül): a nyári hónapokban ugye mindenki rá fog érni levelet fogatni, mert rengeteg szabadedíje lesz. Ez aól csak egy kivétel van – én így tehát megkérném minden "kuncsaftomat", hogy ha lehetséges, a levelek áradatát június/július/augusztus hónapban szüneteltesse (mert esetleg csak 2 hónap múlva kap választ). Tehát a levelezés a CoV-val együtt nyáron szünetel.

Miért ilyen a CoVboy-posta?

Hi CoVboy!
Már jó ideje halogatom e levél megírását, de most végre van időm, hogy véleményemet a CoV-ról kifejezzem. A véleményem az újságról több szempontból is pozitív. Nagyon jó, hogy végre van a Commodore-táborban is egy Világ amely = értékes tartalom + választások kivételével. Van hasonlított alapom: ismerem a Mikro Magazin, a Mikrovilágot és a Commodore egyesületi lapot is (sajnos). Sőt, van egy pár Commodore User is a hirtokomban, amely a CoV angol "ősapjának" nevezhetünk. A lényeg: a CoV a lehetőségekhöz képest szuper! A stufók jók, az ismeretök úgyszintén és most már a képek minősége is jó (4-5. szám). Viszont egy nem tetszik nekem. Meggedig az, hogy túl sok a "Kis Getto"-típusú levél. (Megjegyzem, ez az én büncim: én világotom össze, hogy milyen levelek kerülnek bele az újságba – CoVboy). Ami nekem, és szerintem másoknak is jó poén de a jóból is megárt a sok. Szerintem ez számítógépes újság és a levelezési rovatban se szakadjon el az újság témáitól. Kis Getto&Co, csak saját magát járhatja le azzal, hogy olyan dolgokat ír a levelebe, amit cenzúrázni kell. Ha lehetne, levelemet közölné is ugyancs nem hiszem, hogy én vagyok egyedül akinek ez a véleményem. Udvozlattal: SZAKASZ MIHÁLY, Székszándó L. i. Ifj. ha van kedves és szükséges van vmire (nem GREEN BERT-póke-ok keresésé!!!), hátha tudok segíteni.

CoVboy: Na igen. Ére a kérdésre már fel voltam készelve – bár egy hosszabb válaszára lenne szükség. Leközöm a leveled, mert tényleg nem vagy egyedül ezzel a kérdéssel – hárman vagytok. Egy másik valaki kevésbé ármajaltban fogalmazott: azt írta, "A levelezésnek semmi értelme, pusztán a rohogtatás válfajja fel. Véleményem szerint, az újságnak a problémákkal kéne foglalkoznia (ha egyáltalán vannak)". Persze ezeket a megajapításokat úgy teszitek, hogy nem látjátok a levelezést és teljesen figyelmen kívül hagyjátok kedj dolgát: egyrészt nem nektek, hanem nekem kell válaszolnom a levelekre, másrészt az egy újság (pardon: egy könyv), nem pedig Commodore információs Szolgálat (az információért ugyanis fizetni szokás). Persze ez nem azt jelenti, hogy nem kapja meg mindenki a kérdésére a válaszait (ha tudok felelni a kérdésre), de a műhaztasba végett esetleg nem ártana figyelembe vennemek. Természetesen mindenkinek vannak problémái, nézzünk néhány tipikusát: mit kell csinálni ebben-meg-abbban a játékok? mert másoknak-e is ezt-meg-azt a játékok? miért nincs mind a 32 oldalon játékleírás? miért van annyi 64-Amiga/PLUS4 az újságban és miért nincs inkább helyette több 64-Amiga/PLUS4, mert a 64-Amiga/PLUS4 igazán megérdemelné, hogy többet foglalkozzunk vele? miért csak havonta jelenik meg? hogyan lehet 64-es programokat írti PLUS4-ra? és Amiga-játékokat 64-re? – és így tovább, csupa élmés kérdés. Végül is válaszolhatnánk ezekre az újságban is, de az egyrészt kissé egysíkú lenne, másrészt az olvasók 85%-a feleselnaa tőle a lakásának a plafonjára – ezért az ilyen problémáknál inkább magánlevegélben foglalkozom (ha foglalkozom). Az újságban ezt a 2-3 oldalt inkább szórakoztató jellegűnek tekintem ("Commodore Matyi") – ha nem tetszik nekem, akkor azt sajnálom. Ha nem hárman lesztek, hanem hármezeren,

akkor be is fejezem itteni működésemet és 1.75 választ az alábbi lehetőségek közül: 1. az említett érdekes kérdésekre fognak válaszolni jók izgatással lesz, bizonyára mindenki szívesen olvassa majd); 2. úres lapokat "nyomtatnak" ide (mindenki írhat bele levelet és rögtön meg is válaszolhatja magának úgy, hogy tetszik és neki); 3. eladják azt a helyet redikárnak (oldalanért 20.000-ért), ahol eddig a levelezés, a C-nyelv, ELITE-sorozat és az egyéb nem tetsző dolgok voltak és kaszálják rajta egy szárazt kerül Zalaegerszegen egy új kávézó automata vagy esetleg megtudom, hogy életet nem lehet teljes, ha nem használisz Libresse-betétet). Szóval maradjatok ilyen a levelezés vagy válaszat egyet a felsorolt háromból? Az utóbbi esetben még 2.997 levelet is kérnék szépen...

Feminista mozgalom

Kedves CoV!
Ne dobd el a leveletem, mert nemcsak az almapeteknek van joguk naturisza izgalomforrájuk megővözéseni a lapon, hanem a kontaktusos intelligenciájukat elrejtő csöcsikének is. A mi befogadóképesseggünk csak szellemi kilométereken kéltek, de kilóban nem. Legálabb két kilót hitam, míg végigfroskoltam rőtöges közhán az újságokai. Ha kiszámítom a nedvesség és izgalomvesztést Joute-ban és megkapom g-ban, akkor is a veszteség több mint 2 cm (Szeftében, hosszában vagy gyűvelben? – CoVboy). Estére didesbá megyek a környékbeli ölmotétkúddel, ha lefelek sem bírom felhúzni a húzózatot, akkor öregrük; fogókúrzeni fogok. Ajánlom nekem is, olvassam cipő dagadt a melléd által. Ajánlok egy receptet nemcsak nekem, hanem a többi jólelépítésű futóknak! 1. Ne olvass prív könyveket, 2. vidám vicceket, 3. főleg a cövi rovatot kerülni. En nem bünkö galiba vagyok, hanem depressziós, a rohögés pedig híziál. Ezert ajánlom, állapodj meg a 2 oldalalal, az angol szavakat, rovásrásos gépíket-kerüld a levelekből. Gondolj a szoknya és a fej úrtálmára is. (Nem tudtam, hogy a kettő összefügg: eddig azt hittem, hogy az elsőnél az a lényeg, mi van alatta, a másodiknál pedig az, hogy mi van benne... – CoVboy) De azért mégis vigázz az alakodra, a kövér emberek humorosabbak. Pusztallj a környékbeli ölmotétkú nevében is. A nevem nem fontos, de gondolom nem kell félteni a fantáziádat – galádtótnéunk vagy Mszroszócés-nek nevezet. Vagy tudsz jobbat? TETU DOD, Valahonnan

CoVboy: Kedves Lady Magabrain! Némi retentéltet vegyes tisztelettel közöntöm a CoVboy-Postába benyomott Női Intelligenciát..... &%\$#@##\$%\$&\$\$&#... Elnézést, egy rövid technikai szünet volt, mert valami kiverete a biztosítékot (vajon mi?). A fogókúrát a mai nappal megkezdtem, bár addig el akartam halasztani, míg akkora nem leszek, hogy nem férek át a Lánchidra. A leveled igen tudományosan hangzott, bár azt hiszem – a dolgok információérték tekintetében – ez lenne az, amit az emberiség legnagyobb gondolkodói természetesen csupa né) röviden a SEMMI-nél definiálnak. Az angol szavakat ezennel töröm (a stuff azért maradt). Egyébként mi az a "didzszó"? Ott azoznak alá az ölmotétkú? Ott lehet ezeket az okosságokat tanulni? Attól lesz az ember "depressziós"? Vagy csak egy fogókúrázás szalon?...



Tippek&Hogy készül a Megalevél?

Szevasz CoVboy!
(A levél első két oldala ELITE-csevely, ami drokold, de most nem foglalkozunk vele – CoVboy) A lap kelesné bizonyos szempontból "mindegy", mert (bár tudom, hogy a bolondnak mindegy) a CoV-t szerintem a belesim már eladja és (őleg ez/f a döntő). Az 1.75-a szórórovat esetleg a Postával együtt lehetne szerkeszteni, hogy egységesebb legyen a szerkesztés és a lap kinézete. (Éz nem jó tipp, mert a Postában általában hülyeségek vannak, míg az 1.75-ben az okosságok. Sajnos alacsony az 1.75-rovat olvasottsága... – CoVboy) Az olvasói Tökös-Mákos OK, de 2 oldal pont elég belőle. (Ez a rovat a mi "védekező reflexunk", ha valaki elégedetlen azzal, hogy valamelyik géptípussal keveset foglalkozunk, akkor tessék – oda lehet küldözgetni a stufotokat. Egyébként mindig akkora, amekkora hely maradt azon felül, amit feltétlenül bele akartunk tenni az újságba – CoVboy) A C-nyelv és a Programozástechnika rovat léte (csüg inkább nem léte!) a lap jellemzői valamennyire. Ezt úgy értem, hogy valósámszeg azért vannak, hogy ne lehessen újat motogálni a lapra, hogy ez "csak" játéklap (pedig ez nem szegyet). A véleményem az, hogy magam is programoztatók, hogy jobb lenne, ha nem lenne. Az újság meg a legújabb modulok mellett sem lehet hasi 2-3 oldalon programozást tanítani – meg alapvetően sem (főleg U-1-nem). Na jó, ebben igazad van, de ha már elkezdtek a C-t, akkor be is fejezzük. Egyébként abszolút nem érdekel bennünket azoknak a véleménye, akik szerint ez "csak" egy játéklap – a populáris téma ugyanis általában közönségkereslér jár. Meg egyébként is le vannak... rajzolta Kis Getto által – CoVboy) A "+" a CoV 5-ben már 4 oldal, szerintem ez is túlzás, 2-3 oldalra lehetne "redukálni". (Na igen, fogadjunk, hogy nem PLUS4-ed van! – CoVboy) Es így talán beleértene a lapba (ami nem ártana) +1 részletes leírás. Más: A megalevelek olvas-tan (mármint azután, hogy soronként omlottam be a fotó alá) arra az álláspontom jutottam, hogy ilyen emberek egyszerűen nincsenek (még ha figyelembe veszünk esetleg egy főiskolai-tal- valami alapigazság a megalevelekben, azokat "teljes-fegyverzetükben" csak is így The Megalevél Construction Kit-tel lehet létrehozni (fel-telvezze, hogy csinálját egy írt; esetleg megrendeltél a Kazettaküldő Szolgálatnál egy Text-

Ed-et, és ez lett belőle...). Na, de félre a tréval, végül is annak örülni lehet, hogy legalább irni tudnak a Megalevelek írni (kivéve Kis Gettót, mert ő egy külön kategória). (O, igen, 6 igen... — CoVboy) Ezután üdvözlöm Kodrean urat, aki még mindenki '99. hátha karácsonyra meglep minket egy '90-es felirattal... (Nem korai az egy kicsit? — CoVboy) A Posta rowat (fordulj el, mert szambedicserék) a legjobb az egész CoV-ban (hogy ez most kritika, vagy dicséret ez a 1.75 és a Te szempontból névén...), és tőlem akár a 1/2 újságot is elfoglalhatná (Nagy ötlet! Az alapanyag megvan hozzá! — CoVboy) pl. C és programozás helyett... (már megint ugyanez a lemez!)

BÁLINT JÓZSEF, Szolnok

CoVboy: Na igen. A Megaleveleket lehet hogy én írtam a TMCK-tel. Text Ed-et is ismerem — sokáig volt szomszédos... De az sincs kizárva, hogy ezeket a leveleket elő emberek írták és írják azóta is. Csak egy ideje ritkábban vagdosom be őket a CoV-ba. Egyébként tegnap jött két levél: az egyikben azt kérdezték, hogy mi az a cartridge és ha nekünk van, akkor küldjük el lemosóásra; a másik levél azt kérdezte, hogy mivel tud be-tölteni 64-en, mert hallotta, hogy LOAD-bal, de ilyen gomb nincs a gépen. Felírta is az assz — korolyan gondoltál! Mindkettőben budapestiek voltak és a borítékban lévő név megegyezett a telefonkönyvben lévővel.

Boks

Üdvözlök CoVboy!

Hatalmas kéresem álllok elő. Birtokában vagyok egy szuper játéknak, de nem tudok vele mit kezdeni. (Formázd le! — CoVboy) Ehhez kérek egy kis segítséget. Rendes fickónak ismerlek meg a CoV-ból, így hát remélem segítesz. Vagy ha nem, váltok pár szót CoVboy-nal az érdeklődés... (CoVboy-nét tegnap formattáltam, szóval nem vagyok megjelölve... — CoVboy) Egyszer egy leírást szeretnék a barátaim ugyanis mindig kijátogatásba kezdenek, amint megkapják, hogy már megint ezzel a — szerintük ökor — játékkal kintodós. A játék címe POOYAN, de Luís Tamadás néven is rengeteg "gyújtót" orvendeztettem meg. Teljesen el vagyok keseredve! Már több hete nem bírok elaludni, mert mindig az a kérdés motoszkál a fejemben, hogy a játékból mer a birka fogja a nyilat?! (...) Azzal készítette hehes döntésre, hogy ha a CoV nem közli a leírást, ráadásítottam Dévényi Tibi a "Három Kivánságból" azzal a kéressel, hogy boksoljon szerencéit veled a Sportsarnokban. Előre is mindenképp köszö! SEBOK GABOR, Jászberény

CoVboy: Mielőtt megdondolnám cselekményekre ragadtatnád magad, közlöm néhány paraméteremet: magasságom 274 cm, súlyom 456 kg (de még fejlődésben lévő szervezet vagyok). Minden lépésem 4 mérföld, de a fejemtől minduntalan beverem a villanydrótkába. A japáni földrengéseket én szoktam előidézni, amikor dühösen toppanok. Az ócskármet King Kong-rak hívják és évek óta kring-kong-fuzik. A múltkor bemutattam Mike Tyson-rak egy jobb csapattamát — azóta visszavonult a boksztól és csak szalkozik (a jövő héten majd mutatok neki egy kombinált támadást a vezérszámjával...). Akkor bokszolunk? Egyébként szerintem azért fogja a birka a nyilat, mert Robin Hood szabadságon van. Vagy például azért, hogy le ne essen. Vagy azért, mert valaki ezt mondta neki. Egyébként nem tudja valaki, hogy miért fogja a birka a nyilat a POOYAN-ban?...

Bugs a távolból

Tisztelt TC!

Órrommel néztem volna a képeket, amik a programteráshoz tartoznak, de sajnos nagy sötét foltokat láttam csak! Más. Azt kell bűnözöm, hogy egy nagy állat vagy, mert a JEAN of ARC program megvan 64-csre is. Az újságot igazán nyomtatnának szabványos méretben, hogy kevesebbül kelljen fizetni. Azért jó a lapotok! Maradok tisztelettel: FRANKY from Győr
U.I.: TC means TIRPAK COVBOY.

CoVboy: Jél! A leveled azután jött, hogy a CoV 4. és 5. már megjelent. Talán azért láttál benne sötét foltokat, mert egy helyiségben tartózkodtál magaddal. Vagy csak a saját agyadat akartad feltérképezni? Azonkívül emberzabálás vagyok: a "JEAN of ARC" lehet hogy megvan 64-en — mi azt írta, hogy a JEAN of ARC nincs meg. Az A4-formátum pedig csak a Postánál nem szabványos méret, kedves Franky (ez a Frankenstein becézett formája?) Egyébként mit szólna azokról, ha meglátná, hogy miket írálasz mindentéle újságoknak (könyveknek), te kis füles tejtartó alkalmatlanság?

Levelezés V5.0

Tisztelt Ház!

Csakhogy végre az országban összegyűlt annyira, hogy megjelenhetett a Commodore World nevű várszálta. Eddig minden példányt kiostavtam, még a "C nyelv" nevű szegésdről akadályt is (pedig abból nem sokat sikerült befogyni szűk kapacitási címéből). Kedvenc oldalaim az 1.75 vezérléke az ELITE-sorozat; na meg a nagybécsi CoWb's megapostája. Nagyon komláltam a CoW 5-hen az ELITE részt, mert eddig a célpontozást nem használtam, minden arra kobzósoló hajót letámadtam. (Óóó... azt hiszem, erről a témáról már volt szó a CoV 7-ben... — CoVboy) Összefoglalva: Hm... mármint az 1.3/4 nyelvén, vagyis ez az új-ság multimegaszuperhipergiga i tagolási (Bocsanat, nincs letöltve a círil karakterkészlet! — CoVboy) és ne változtassanak a tartalom.

Kicsit már unalmasak azok a levelek, amelyek folyton más újságokkal példálózna + sírnak az újság áráról, külsejéről, belsejéről. (Ezt sem én írtam, de mintha csak a szvemből szólna... — CoVboy) Kérlek, minden levelek ósápa, postagalambok parancsolója, postaladák királya, CoVboy, valamilyen információváltó eszköz útján pl. levélben, vagy a Wilgót jelentő lapokon (csak ne füstjelkéll) válaszolj keltes olvasód leveleire. TAKÁCS ATTILA, Boksok U.I. mellékelek válaszbörítéket, válaszböveget, válaszevelet (a nem kívánt rész törölendő) (Volt benne mindegyik — CoVboy).

U.I. u.l.j-e: nem lesz a Usad Error mese folytatása? (Nem, mert sokan fel voltak háborodva, hogy "még" mindig mán jelen híjének az el w-sókatt" — CoVboy)

CoVboy: még nem válaszolok, mert most jön Attila mellékelt válaszevelelnek a bemutatása. A levelezésnek az a formája szerintem csodálatos módszer, ennél már csak az lenne fejlettebb, ha valaki megírja a levelet, elővonne ide és válaszolna magának, postára adná, hazamerne és várna a levelet, majd amikor megkapta a saját választát, tökéletesen elégedett lenne vele... A válaszevelet: Kedves/nem kedves leveírő!

A levelednek nagyon örülünk/nem örülünk. Nem is tudjuk, hogy bíruik ki idáig enélkül a szépség/papirkosártoleket nélkül. Köszönjük a dicséretet! Nem volt megvolt már hozzájuk szerencsén/nem szerencsén. A kérdésére a válasz rövid és velős/hosszu és csontos: A cart-

ridge poke az egy olyan dolog, mint az uborka-konzerv, csak nem visel/visel kalapot/.... (A válasz kedvenc rovatodban, elől — CoVboy) Szívesen/nem szívesen válaszoltunk, ha valami kérdés van fordulj/nel fordulj máskor is hozzá. A viszont/viszont viszont nem olvasásra. Üdvözlettel/üdvözlettel: CoVboy/1/0.75. Kelt: 1999/1991/2000... és III/IV... hó... — CoVboy: Hát erre nem tudok mit válaszolni. Híztam 15 kilót és soronként beomlottam a fotel alá.

Súlyos eset (Kritika #5214.)

Hi CoVboy!

Amikor megvettem a CoV 5-öt (2 napi uszonpanezemet feloldozva), ingerenczát éreztem, hogy Parker-ragadjak (again...), "Órrommel és némi keserű szájjal" — (előtte éppen fohagymás szendvicset ettem) — vettem kézbe a számot. Azért örömmel, mert a színvonal a 2xesére nőtt. Már a címlap is egész máshogy néz ki, mint pld. a CoV 1. csomagolása. Azt a "gönyör" Mavashi-gerit, amit az a ninja (?) lekanyarít, meg Bruce Lee is megírta/né (erdekesen vannak a lábai megajrozva) (Aha, ez is örökzöld téma. Eredleg Erle Stanley Gardner: A mozgásérült nina esete c. krimi címképnek készült — CoVboy) Viszont szomorúan láttam, hogy Kodreannak mégisem önkritikája (89 néha 90). Miután kinyitottam a könyv(!!) et, ismét kellemes meglepetésben volt részem. A CoV-tól megszokott elmosott "töcsa"-fényképekből egészen helyes kis fotók lettek. Úgy látszik, nyomdánál mégis vannak Commodore-ragajók is, nemcsak gátló tényezők (talán Felté kéne megkérdezni a Szomszédokból). Gézi Zoltánnak meg üzenem + van ELITE 2. címe SPACE ROGUE. (Az nem ELITE 2, bármennyire is meg akart győzni róla jónéhány olvasónk, ez csak valami jóteli lélekből kifolyogó vált azzá a közödtudatban. Egyébként a szó-ban talán van egy plakát a játékról — véletlenül sem ugyanazok a szerzők, gyártók és terjesztők. Vagy gondolod, hogy egy olyan sikerprogram, mint az ELITE, folytatásának reklámkampányából kibágyának azt a tény, hogy ez a 2. rész? A SPACE ROGUE csak egy "kicsit" hasonlít az ELITE-re na ez? Ez lenne az első eset, hogy valamelyik software-cég ellöpi egy másiktól a már keserű ötletét?! — CoVboy) Kelt lemezoldól (bocsz-tól) A Balogh Zsolt nevű software-keszkező-nél 20 Ft-ért beszerezhet. Címét megnevezheti a Mikrovilág vagy Mikro Magazin adok, veszek, cserélke rovatában (ha ugyan hajlandó hozzáírni szívesen). Szerintem is a CoV a legjobb hazai számítógépes lap. Igaz nem nehéz sántak közt futobajnak lenni. Az SpV-nél is sokkal jobb (humorosabb, felszabadultabb, vidámabb). A SpV olyan merev, mint a f. ("rossz az, aki a rosszak gondol") — feudalizmus a XVII. századi Kelet-Közép-Európában. Fról jut eszembe: a Helita-Bruthers honnan tudja, hogy pocakod van és hogy túl hosszú a farkad? Talán a CoV valamelyik számában megjelent rólad valami alkotót? Természetesen. Minden 2.000. CoV-ban a 6. oldalon vagyok látható, illeten



pózban egy C-64-gyel. Ez speciális vegytípusú van nyomra, ami csak h0 hatására válik láthatóvá — ők is csak akkor vették észre, midőn a tűze vetették és előtűntek elképzelt körvonalzatok... — CoVboy) Egyébként mi szösz hozza, hogy kasztrálni akarnak? (Küörömmel fogadom az ezirányú ötleteket, úgyszólam csak a baj volt eddig is. Van meg valami megatpott, hogy mely alkátrészeket véne meg eltávolítani rólam? Esztéig hirdesek pályázatot, hogy a Megalevelek beküldői között értékesebb darabjaimat sorsolom ki?)

— CoVboy) A King's Singers-nek elmehetnél énekesnek. Vagy megelednének csak egy körhembetéssel? Mindenesetre a Heltau Brös vérfüdtöt akar rendezni (talán nem teszik nekik a sültös). Ismerősem közül néhányank nem tetszenek a bunkó válasszaid a levelekre, táhának tartanok, de ne aggódj, én csipem a tuskó embereket! (Megnyugtattál... — CoVboy) Na, temat váltok. Jó, hogy 4 oldalra esőként a programozás (legközlelebb 2 lejelet). Örülök, ha megszűnne az Elite-sorozat is, kezdem inni. Tal óreg program (és bÉna is). Sőtész György levele a CoV-4-ból nagyon tetszett. Eletheim ábrázolja egy C+4 tulajdonos homolyog gondolatvilágát. Jó ötlet volt Gal Andrástól a Raid Over Moscow leírása. Bár én inkább azt ajánlom, hogy a Pacman-t közöljétek sorozatban (1 szám — 5 oldal Pacman). A 28-ik CoV-ra talán vége lenne. Nem kell Total Eclipse vagy F:14 Tomcat leírás? Természetesen nagyon ólós! Utavetellel elküldöm öket (1500 Ft/db). Irlyatok a máuszról is egy két szavát! Toskolom! L.: Nem ártana lassan egy Bard's Tale leírás. A CoV-7-ig természetesen várok, mint egy döglött birka. Ha addig nem jelenik meg a CoV hasábján, olyat teszek, amilyet utóljára 1. István tett a tatárjárás idején, aztan lesz sírás és prótézis csatlóztatás. Good Luck!

OP! (azaz ORCSIK PETER). Tataháma CoVboy: Hát ezt a levelet sem én írtam a TMCK-től! Viszont nem nagyon tudok rá mit válaszolni... ha esetleg az anatómiam a to- vábbiakban is ilyen behatóan érdekelne, akkor keresd dr. Veress Pált — majd az ő ro- vátkban válaszolok. Egyébként nem volt a CoV-7-ben BARD'S TALE-leírás, szóval azóta megtört szívvel gondolok rád (szegény 1. István ugyanis a tatárjárás idején már 203 éve halott volt).

Egy másik súlyos eset

Helló, CoVboy!
Vegre legőztem a világ ellenem irányuló galád összekészűvés, és beszerzem a CoV-4-ig 5 számú. Öromomban madarat lehetett volna velem fogadni, de átlapozta a könyvságokat, a madarak elreptültek és némi bánat kölözött amúgy repeső szivembe. Ugyanis én C-64 tulajdonos vagyok, emellett játékrangó. Imádok a nehézkékat, valamint az annál nehezebbeket. Ezert örülök ha majd 34 szemből a CoV-ban megjelenő leírásoknak, térképeknek, poke-oknak. De mivel én kisujjal végimentem

a Dark Side-on, a Total Eclipse-en meg a Strider-en is mindenféle cracker-segítésgel nélkül, talán joggal elvárhatom, hogy újabb — sőt, nehezebb játékokról írjatok. Ezt a szakállasnak is üzenem!!! Ha nem erítetek mire gondolok, írok példákat. Tehát pl. ilyen a Space Taxi, a Donkey Kong és ezer hasonló játék, megemlítem akár a most megjelent Save New York is. Talán az 1.75-nek ez túl nehéz, vagy túl új? Ha igen van, akármikor megkereshetnek a fogadóórám, kölcsön is adhatom akármelyiket. Nekem a SNY-ból egy garri tiszteletpeldányom van, úgy két hete (megj. hogy a Creative Software előnye régi jó haverom). Ha esetleg megvannak ezek az új játékok nekik, szívesen küldök leírás. Viszont a fent említett három játék leírása mellett a CoV-ban már csak a postának maradna helye, ahova a következő levelem kívánkozni majd... Tehát összefoglalva az első részt szívesen segíték bárkinek, de csak nehé játékokban. Pl. egy Tri-Na-Noggal senki se merészeleg zavarni személyem. Ilyen esetekben zaklatás miatt feltüntetni fogok tenni. Amúgy egy időremlag normális haralommal csináltam egy Adórész-szerű adóentertelt, csak még nincs emle. Ha lesz, is igény tartotok rá, esetleg elküldöm nekik, leírassal együtt. Mit szóltok? (Sejtsem...) Nem egy piszkota játék, az szent (aki csinálta). Bizton állítom, hogy az 1.75 nem képes a küldetést teljesíteni, tehát: "drink!!!". Amikor a létszám már 1.25 körül mozog, indulhat az agyornál! Várom a választ, helyeslen esetén küldöm a lemezt (van floppy-tok?), vagy esetleg a kazettára készített verziót. Ez utóbbi nem tökéletes — néhány pont helyzetben kifagy — mert átrásrok a barotommal "drink...". Viszattérve a CoV-ra, eltekintve a levelem első részében említett nehezen megbocsátható hibától, szuper. Megerttem, hogy a borítók elkészítésére nem Boris Vajloyot vagy Frank Fratuzait kértétek fel... (Hányszor kell még emondani, hogy nem mi vagyunk a Fraxzetaküldő Szolgálat?) — CoVboy) Gondolom, Kodrean Zoltán sakkal... ólosabb. Már intézkedtem, hogy a közöljőkhöz nyervek egy pályázatot vagy egy közönségsválaszt. Van kiállítás amúgy Erdélytök a British Museum... A leírásokötty önök meg, hogy neha pont a megfelelő hosszúságuk. Nem nagy baj. Az Elite-t pedig megírtam kétoldalalás részekre osztott képregyemben. kell? Bólintás után néhány szó a jogdíjról: felajánlom az 1.75-nek "drink"! A program/astechnika a programozóknak kevés, a játékosoknak sok, nekem elég. Az olvasói tökö-mákos kicsit édes, kicsit só, de azért ehető. Vegül a CoVboy posta. Hát igen. Jól esik megállapítani, hogy a CoV-posta összességében megfelel a Commodore-tábor 1990-es elvárásainak, mind a marhaságokat, mind az értelemeséget tekintve... Te CoVboy! Mit szólnál ahhoz, ha szerző-dést bontanál a CoV-val? Bomba állást ajánlhatok mi lenne, ha te vezethetné az általam szerkesztett Parabolát? Ha megfelel, válaszolj, mert akkor visszautasítom a rám váró közt. elnöki székét! Arkust természetesen egy kicsit odébb tenném, és van meg néhány drasztikus

tervem. Persze, a politikát áhlokostól kívánok a műsorról, de bőven leppálhatnánk néhány szatirikus magazinnal, például a "Szegényes eszavokból" vagy a TV-híradót. Ha szerelnél zárlékeket tenni a levelembe és válaszolni is akarsz, a választ először küldd el nekem, én is "megmötöm", ahogy te az olvasói leveleket. (MÉG MINDIG NINCSEN cenzúra! Teljesen antidemokratikus módon, csak én műtethet — de akkor is csak az értelemző szótárban vagy, kitérlelki szereplő szavakat) — CoVboy) Cdv. bite-pirell gancselküki (?) lovagja! CoVboy: Ettől a levélől nem a fotó alá estem be, hanem 6-8 emeletet átszálkálva egyenesen a pincébe zuhantam. A Parabolában szerintem nélkülüm is el fogsz boldogulni... Az állásajánlaton persze gondolkodom, de addig is dugdosom a leveleket 1.75 elől, mert esetleg téged utótennék az én nehezen megszerzett udvari boldoni pozíciómba a CoV-nál. Hát ennyi. Drink! Hukk...

Stewe"-gyveleg két levélből

T.köbboj!
Az újságról a véleményem: szódával majdnem! elmegy a bekezdés azért nincs, mert a nyomda is elhagyta a kőbboj postánál!) Az újság borítója egyre dugosabb! Már csak Kodrean enyhén dilós grafikai! kene elutnitieni (le- nyomtatni! lemosni! leradírozni!) megútle és akkor máris tetszősebb lenne ("Ismeretlen vadászeget az Alpok felett"). Nem volt szép dolog tőled, hogy amit Soltész György leveleire válaszoltál, nem fedte teljesen a valóságot. Az sem szép dolog, hogy a levelezt rovatot csaknem a felére fogasztottad a CoV-5-ben (amnyira nem volt meg elhárva... Jókai göröslétem Kis Gétta levelem (Nagy a kis? Marmint a betű?) Mennyi a tiszteletdíj?) (Nothing, Csak a két szép szememért rajzoljok — CoVboy) Azon gondolokoztam, hogy levelem szövegét magnokazettára mondom (természetesen rppollva, és kemény kezeset nyomatok alá), de nem akartam tönkretenni amúgy sem tő jó TESLA lemeztáromat (ja, hiszen tő sínes benne) és biztos félreér- tetnék volna. Ertem ez alatt, hogy a DATASET-TEJ (jó írtam!) radúgok a C-64-re és be- I/O-AD-jak új RAP számom. Ha szípen meg- kernek rá ímet tollat ragadok és papírrasietem a Firestarter leírásat (affehébe, ha mer magar- lak?)! Lenyomatható az getzetádba. Pertut meg nem itunk, de átlapozt legezödhözunk. Hát akkor esz kőbboj! I.: Gondoltam rendel- nek néhány CoV-ot, de mikor láttam hogy 82 ru- pia az ára, kicsit le találtam mervedni (Mert nem olvastad a módszert, ahol 59-ért lehet rendelni — CoVboy). Nem lehetne, hogy a leír- asért cserébe egy extrabonus CoV-ot kapok? (Nem mi? Jó van!) Az esetleges sajtóhibákért énekeszt — kérték — beteg vagyok, sargaságban szenvedek. Egy hét múlva jött az újabb levél tőle... aztan meg úgy: I. CoVboy) Ezt a levelet azért küldöm (többek között), hogy megkérde- zem, ki (mi) a csoda az a Kodrean? Iktválsens lenne Kodrean 89-én? (A levlapon avval írtad. Szívesen megmutatnám, de nem küldöm vissza, mert hátha megtörtönd). Szeretném tőt a lemez- jaccomba (őhá!) tehát már bele is kezdünk új RAP számunkba, melyet valami ósók kazettán majd elküldünk. (Jóhat, úgyszólam az asztal lába... — CoVboy) A felvételeket egyébként Williams Ogretti (amerikai olasz az ipse) hangstúdiójában rögzítettük (Lehet hogy ő is megörvendezett néhány dilós pergamennel?) Tavolabbi céljaink közé tűztük ki a 3D-s (free- scape igaz?) levelet, melyet már dobozban küld- dök el. Sőt jóvőre (már folyának a kísérletek) hologramot fogunk küldeni! Egy kicsit azért tu- dunk nem? A STEWE-ről a "—-et le ne felejtöd, de a Hufnagelt azt hagyd el, az nem tetszik! (Bocs) a levelemben játszottam egy kis za- bal közzétartásig — CoVboy) Ja igen... El- veleiben előforduló hibákért a szerző... de hat ismered a ruzsát! STEWE" (alias GRANICZ. ISTVAN), Zalaegerszeg.

CoVboy: Fogsz írni a jövőben is, ugye? Mert akkor esetleg disszidálók a Tejtűtendszerből vagy a kerítésnél fogok ácsorogni minden nap és vadul morgok az erre járó postásra (ha jon tőled levél, akkor meg is haragom).



Minden olvasójának kellemes nyaralást kíván CoVboy&1.75! Viszlát a nyár végén!

Cserépkályhák és csempe- kandallók

Kószó József



Kószó József CSERÉPKÁLYHÁK ÉS CSEMPE- KANDALLÓK

A könyv a szerző nagyszerű Kandallók c. könyvének szerves folytatása, amely két kiadásban fogyott el és ma is sokan keresik.

A cserépkályhák építésének divatja egyre terjed, de igen kedveltek a csempekandallók is. Az összes lakás 80 %-át jelentő, magánérből épülő, főként egyedi tervezésű lakásokban lehetőség nyílik az igényesebb belsőépítészeti kialakításra, szép cserépkályha, vagy csempekandalló építésére.

A szerző kb. 150 oldalon, 150 ábrával és 140 fekete-fehér és színes fényképpel illusztrált igényes könyve összekapcsolja az esztétikus, célszerű és használható példák bemutatását az energiatakarékos korszerű fűtés műszaki technológiai megoldásainak ismertetésével. A többségükben megépült tervek, az alaprajzi és méretezési példák, az anyagkiválasztási és kivitelezési tanácsok, valamint a tartozékok és felszerelési tárgyak nagy érdeklődésre tarthatnak számat a szakemberek és az építetők körében.

Tartalom:

Általános ismertetés / Épületfizika / Főbb gyártmányok csoportosítása / Hazai példák / Tartozékok, felszerelési tárgyak

120 oldal

Ára: 280,- Ft

Kühne H. MŰSZERKAPCSOLÁSOK AMATŐRÖKNEK

A könyv olyan, az elektronikus áramkörök iránt érdeklődő amatőröknek nyújt segítséget elsősorban, akik mérő- és vizsgálókészülékeiket saját akarájuk megépíteni. A 30 kipróbált kapcsolási példát viszonylag széles olvasókörhöz hivatott szólni. Ezenkívül egyéni koncepciók kialakítására is ösztönöz, valamint bepillantást enged az elektronikus mérőkészülékek készítésébe.

Világosan tárgyalja a nélkülözhetetlen elméleti hátteret, kiemelve az alkalmazott képleteket. A szöveg körül a kódos megfogalmazásokat, de nem is vesz el a részletekben. A könyv a bemérés elősegítésére a 113 ábrán kívül 58 oszcillogrammot is tartalmaz. Ez a látványosságon kívül sok esetben közvetlen információt is jelent.

Tartalom:

Analóg és digitális, egyen- és váltakozófeszültség-mérő készülékek / Analóg és digitális frekvencia- és időtartammérők / Kisfrekvenciás amatőr oszcilloszkópos négycsatornás elektronkapcsoló / Analóg és digitális hőmérők / Hőmérséklet-szabályozó kapcsolások mérési célokra / Laboratóriumi tápegységek / Szinuszos, négyszög- és háromszögjeleket előállító jelgenerátorok

210 oldal

Ára: 195,- Ft

Mészáros László NAGY AMIGA-KÖNYV

A könyv a Commodore cég AMIGA számítógépének tulajdonosaihoz szól, akik szeretnék a gépet hatékonyan használni. A kezdőknek segít az első lépések megtételében, a volt C64-eseknek pedig a C64 és az AMIGA-BASIC közötti különbségek megtanulásában. Aki nem kíván programozni, hanem csak a kész programot szeretné alkalmazni, bőséges szoftverismertetőt és szoftver-összehasonlítást kap. A könyvben szereplő példák az AMIGA 500-ra vonatkoznak, de futathatók az 1000-es és a 2000-es modellen is..

Várható megjelenés: 1990. július

Kb. 170 oldal

Ára: 190,- Ft



Kiadványaink megvásárolhatók a **Műszaki Könyvkiadó** Kandó Kálmán Könyvesboltjában (Bp. V. Bajcsy-Zsilinszky út 20.), és megrendelhetők az alábbi címen:

KANDÓ KÁLMÁN KÖNYVESBOLT

Bp., 5. Pf.: 581, 1374