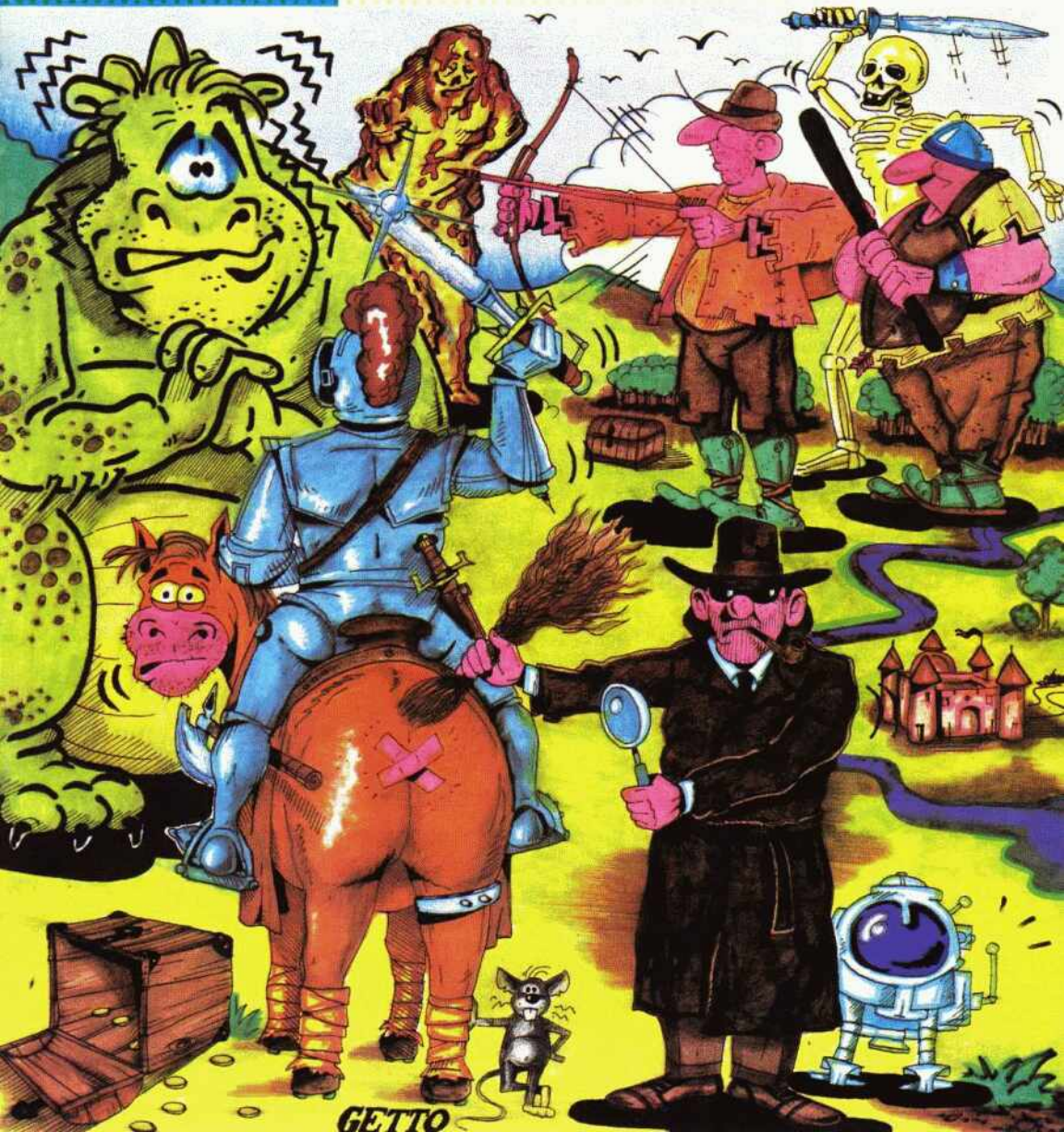




COMMODORE VILÁG 90/11

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



GETTO

CoV Top 10

Hopp! Itt látható a legújabb keletű Ultimate CoV Top 10, amit a ti szavazataitok alapján állítottunk össze. A CoV 9. óta egy kissé mintha lecserelődött volna a szereplőgárda... 64-re és Amigára annyi szavazatot küldtetek, hogy kénytelenek voltunk a Top-listát három kategóriára bontani, mert nem lett volna teljesen reális, ha mondjuk a SIM CITY-nek a HAMMERFIST-tel vagy a CASTLE MASTER-rel kellett volna megmérkőznie: a játékok tehát abszolút/kaland/RPG/szimulátor+stratégia kategóriákban vannak besorolva — ezeket szeretnénk is így megtartani, szóval kérjük, hogy szavazataitokat a továbbiakban is ilyen bontásban küldjétek el nekünk. A PLUS4-eseknél egyértelműbb volt a helyzet, de valószerű, hogy itt is több kategória lesz legközelebb: külön lesznek a kazettás és külön a lemezses programok — a kazettás játékok miatt nem kerülhetett fel a listára a BARD'S TALE 3., a BORROWED TIMES, a JET, stb. Szeretnénk felhívni a figyelmeteket arra, hogy a Top-lista összeállításánál mi a **TI véleményetekre vagyunk kíváncsiak**, nem pedig arra, hogy mit olvastatok vagy hallottok valahol egy-egy játékról! (Ezért lehetőleg mindenki csak a saját géptípusára szavazzon, hiszen csak azon van reális elképzelése a legjobb játékokról.) Várjuk tehát továbbra is a szavazataitokat — vizslát januárban....

| Abszolút | Adventure/RPG | Szimulátor/stratégia |
|----------------------------------|----------------------------|-------------------------------|
| 1. MYTH • System 3 | PIRATES • Microprose | DOC • Cinemaware |
| 2. D.O.C • Cinemaware | IRON LORD • Ubi Soft | GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade |
| 3. PIRATES • Microprose | CASTLE MASTER • Domark | OIL IMPERIUM • Reline |
| 4. GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade | NEUROMANCER • Interplay | STEALTH FIGHTER • Microprose |
| 5. IRON LORD • Ubi Soft | MANIAC MANSION • Lucasfilm | FIGHTER BOMBER • Activision |
| 6. HAMMERFIST • Activision | ZAK MCKRACKEN • Lucasfilm | GUNSHIP • Microprose |
| 7. TUSKER • System 3 | DRAGON WARS • Interplay | F-14 TOMCAT • Activision |
| 8. VENDETTA • System 3 | BARD'S TALE 3. • Interplay | SIM CITY • Infogrames |
| 9. STREET ROD • US Gold | DARK SIDE • Incentive | STRIKE FLEET • Lucasfilm |
| 10. CASTLE MASTER • Domark | BOSSZÚ • Rátkai | STEEL THUNDER • Ocean |

| Abszolút | Adventure/RPG | Szimulátor/stratégia |
|---------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. FUTURE WARS • Delphine | FUTURE WARS • Delphine | POPULOUS • Electronic Arts |
| 2. INDIANA JONES • Lucasfilm | INDIANA JONES • Lucasfilm | NORTH AND SOUTH • Infogrames |
| 3. POPULOUS • Electronic Arts | SPACE QUEST 3. • Sierra on Line | F-29 RETALIATOR • Ocean |
| 4. KICK OFF • Anco | MIDWINTER • Rainbird | FIGHTER BOMBER • Activision |
| 5. NORTH AND SOUTH • Infogrames | LARRY 2. • Sierra on Line | F-18 INTERCEPTOR • Ocean |
| 6. LOST PATROL • Ocean | WAR IN MIDDLE EARTH • Melbourne | CARRIER COMMAND • Rainbird |
| 7. THE UNTOUCHABLES • Ocean | INFESTATION • Psynopsis | FALCON • Mirrorsoft |
| 8. SPACE ACE • Empire | MILLENNIUM • Electric Dreams | 688 ATTACK SUB • Electronic Arts |
| 9. F-29 RETALIATOR • Ocean | PIRATES • Microprose | SIM CITY • Infogrames |
| 10. WINGS OF FURY • Domark | CASTLE MASTER • Domark | NUCLEAR WAR • US Gold |

1. ELITE
2. ACE 2
3. ALIENS
4. REVS
5. MERCENARY
6. ACE
7. DRILLER
8. TIR NA NOG
9. MERCENARY 2
10. HEAD OVER HEELS

Hardware a legjobbtól!

Hasznos C64-kiegészítők alacsony áron!

Kínálatunk:

- Cybercard alapcartridge (fastload/save-funkciók, monitor, stb.): 1.300,— Ft
- Komplet SpeedDOS: 1.800,— Ft
- Reset gomb (letilthatatlan) gépbe/floppyba: 150,— Ft (mindkettőbe: 200,— Ft)
- Floppy adattorgalom kijelző: 150,— Ft
- Parallel-kábel floppyhoz (user port): 700,— Ft

Ugyanott saját készítésű felhasználói programok (Sideborder Logo Editor, Overlay Sprite Editor, FLI-Designer V2.0, Digi-Editor, stb.): 200,— Ft/db

Érdeklődni az alábbi címen: **CPU of CHROMANCE/Komár Gábor**
1133 Kárpát u. 24.
Tef.: 120-6796

Intro

Tartalom

| | |
|--------------------------------|----|
| Intro | 1 |
| Info | 2 |
| Carmen Sandiego (C-64, Amiga) | 3 |
| King's Bounty (C-64) | 5 |
| Bard's Tale 3. (C-64, Plus4) | 10 |
| Új Vadnyugat II. (C-64, Plus4) | 12 |
| Millennium 2.2 (Amiga) | 14 |
| Larry 3. (Amiga) | 18 |
| Plus4 sarok (Plus4) | 23 |
| TökösMákos | 25 |
| Adventour (Champions of Krynn) | 27 |
| Olvasói hirdetések | 29 |
| CoVboy Posta | 31 |



Épp ez jutott eszünkbe...

"**Yo dudez...**" kezdenénk az e havi műsorszámot, ha demót íránk – de inkább maradunk az "**Udv mindenkinék!**" kitételnél. Rögtön előjáróban meg is kérdeznénk: ugye nem felejtettél el előfizetni a múltkorai számban talált csekket a CoV 1991. évi számaira?! Ezt még egy párszor meg fogjuk kérdezni, szóval el lehetnek készulve rá, hogy a lehető legváratlanabb pillanatokban egy ilyen provokatív jellegű kérdéssel találkozzok. A mostani számban nincsen csekk, mert a csinos postaskisasszony (vagy 70 éves) a múltkor is teljesen elszámolt, amikor kértünk tőle rózsaszín postai utalványt – tizenöt ezer darabot. Ha a múltkorai számban nem találta volna a csekket, akkor rut összeesikvés áldozata vagy, mert kiesett belőle – ha előfizetnél, akkor csak szől nyugodtan, küldj a csekket (van még, a múltkor voltunk megint). A csekkéről egyébként érdekes név mosolygatható rád, bizonyos COM-WARE Kft. Tejelős kiadók úgyanis összeszövetkeztek a kapitalistákkal, mert vérmes hordák ún. "adó" címén most már nagyon sok javukat akarták elrabolni. Szóval most már nem magánkiadás vagyunk, hanem akármilyen más. Ez egyébként abszolút nem jelent semmilyen változást, azonkívül, hogy az impresszumban kaptak egy teljes sort, mert fel kell tüntetnünk, hogy kiadja a COM-WARE Kft. (A postacímünk ettől még ugyanaz marad és nem változott a régebbi számok utólagos rendelésénél, a módszer sem – sőt, remélhetőleg a CoV sem...)

Eme érdekes téma után átevezhetünk más vizekre. Nevezetesen oda, hogy nagyon sok levelet kaptunk rőletek, amelyben hiányolták a játékleírásoknál a géptípusok feltüntetését. A régi fejlecekbe valóban bele volt írva, hogy milyen géptípuson futnak – most más helyen van: bemutatjuk a "tartalomjegyzék" néven közismert dolgot (itt látható balra), amelyben rövid keresés után bárki felileheti ezeket az információkat. A másik ilyen jellegű probléma a 64-esek részéről merült fel, miszerint sehol sincs említés arról, hogy lemezes vagy kazettás játékokról van-e szó – a 9. számtól kezdve a szövegben mindig leírjuk, ha a program csak lemezen fut.

A hirdetésről megint eszünkbe jutott valami: sokan hiányolták, hogy a 9-es számban nem volt hirdetési szelvény – azonkívül egy csomó másik levélírónak az volt a gondja, hogy miért van 3 oldalnyi hirdetés ugyanott? (Ez utóbbiaknak valószínűleg nem volt ott a hirdetése.) Az első kérdésre a második adja meg választ: azért nem volt hirdetési szelvény, hogy ne legyen annyira hirdetés a következő CoV-okban. Szelvény csak minden második hónapban lesz – aki az előző havit elhasználta, az vár egy hónapot és a hirdetése a beküldéstől számított második számban mindenkinék megjelenhet.

Azonfelül meg valamit szeretnénk megjegyezni a hirdetéssel kapcsolatban: ezt az ingyenes lehetőséget a CoV azért nyújtotta, hogy ha valakinek szüksége van valamire és így tovább, az meg tudja oldani a problémáját akkor is, ha erre nem áll rendelkezésére más lehetőség (klub, cserepartner, stb.). Gratis, csak úgy. Ellenben a hirdetőnek nagy része kapva kapott az alkalmon és nekikél kis Programkúdo Szolgálatot játszani. Mivel nem szeretünk ... (CENSORED! – **Covboy**) csinálni a szankból, idáig leközöltük az összes hirdetést, mert nem szabtnak megkötéseket az ingyenes hirdetés témában. Mostantól már csak azt közöljük, amelyben cserepartnert, programot vagy valami mást KERESNEK – és nem játékok kinálnak pénzért eladásra! Hat ennyi volt a mára rendelt bevezető, reméljük, hogy a mostani számon is jól fogtok szórakozni...

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: (nem mondom meg!)

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Edömér, az azbesztgyomru láma,

Gábor, aki lelőtte a képernyőket,

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363 címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).

ISSN 0866-0808

Patria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Már megint...

Úgy látszik, hogy még mindig tombol a "posztermánia" (vagy lejmmánia?), mert a CoV 9-ben megjelent software-ház címadag után még több levelet küldtetek, hogy ezek után már nyugodtan közölhetnénk ennek-meg-annak a címét is, mert fontos megbeszélőnevelők volna velem... "Még kér a nép, most adjatok neki!" mondta a költő — mi nem tudunk ilyen szépeket mondani, inkább teljesítjük óhajaitokat. A címek nagy részét egyébként **Mohos András** nevű olvasónk küldte, aki per pillanat éppen Sao Paulóban (Brazília) tartózkodik és üres perceiben ő is különféle cégek közönségszolgálatával szokott levelezgetni. **(Igy tehát elmondható, hogy a CoV-ot az egész világon ismerik — még Braziliában is olvassák... — CoVboy).** Reméljük ennyi most már elég lesz egy darabig...

Lucasfilm Games

P.O. BOX 2009
San Rafael, CA 94921
USA

Origin

110 Wild Basin Road,
Suite 330, Austin, TX 78746
USA

Prism

Unit 1, Baird Road, Enfield,
Middlesex EN1 1SJ
England

Cinemaware

4165 Thousand Oaks Blvd.,
Westlake Village, Ca 91362
USA

Digital Integration

Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road,
Camberley, Surrey GU15 3AU
England

Impressions

Riverbank House, Putney
Bridge Approach
London SW6 3JD
England

Accolade

550 S. Winchester Blvd.
San Jose, CA 95128
USA

Mindscape Ltd.

P.O. BOX 1019, Lewes
East Sussex BN8 4DW
England

Horrorsoft

Addison Ind. Estate, Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE
England

Accolade (Europe)

Unit 17, The Lombard
Business Centre, 50 Lombard
Road, London SW11 3SU
England

Mirrorsoft/Spectrum Holobyte

Irwin House, 118 Southwark
Street, London SE1 0SW
England

Rainbird

P.O. BOX 2227
Menlo Park, CA 94026
USA

Elite

Anchor House, Anchor Road
Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW
England

Gremlin Graphics

10 Carver Street,
Sheffield, S1 4FS
England

Strategic Simulations Inc. (SSI)

675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
USA

Carmen Sandiego

Hopplá! A Broderbund cég egy újabb nagyszerű csemegével lepte meg a nyomozó kalandjátékok rajongóit: a **CARMEN SANDIEGO SANDIEGO**. A játék címe egyelőre csak az Amigósoknál csenghet ismerősen, hiszen az első két rész 64-re nem készült el. A harmadik viszont már hál'istennek ezen is napvilágot látott: végre megint egy olyan játék, ami nem a "jostick-rángató"-izmokat teszi próbára, hanem a szürkeelőlemlőmöt dolgoztatja meg egy kicsit. A harmadik rész témája megegyezik az első kettővel: különféle bűnesetek tettesét kell kinyomoznunk a szemtanúk és a kihallgatott személyek által elhírt információk alapján. Az első két részben a nyomozás Amerikában illetve a világ különféle helyszínein játszódott (**WHERE IN AMERICA/WORLD IS CARMEN SANDIEGO**); az első egy mezel európai embernek szinte játszhatatlan volt, mert feltélt volt olyan dolgokkal, amik speciális amerikai dolgokat érintettek (például valószínűleg nem túl sokan tudják, hogy mondjuk melyik amerikai városban énekel a Doodoo-madár egy bizonyos fán vagy hol gyártották azt a ptytyós alsóneműt, amit *John Johnjohn*, a ismert mormon prédikátor visel keddenként...) — a második viszont már élvezhető volt, csak egy kicsit könnyű. A harmadik részben a dolog tovább bonyolódott: a nyomozás helyszíne már nemcsak a világ, hanem az idő is — tudni kell azt is, hogy a történelem melyik részére távozott a tettes. A bejelentkezés után a detektívügynökség irodájában találjuk magunkat. Az első két részben bizonyára jól mehetett a bolt, mert az ügynökségnek már egy ötemleteres székhez is fenntartására is van pénze... A fő bűn megnyomása után a listában találjuk magunkat a földszinten. A távozás lehetőségét inkább vessük el, mert már az összes hamburgererős bezárt — inkább már most nyomozni fogunk. Az első nyomozás abból áll, hogy örögi vasoligánk bevetésével kinyomozzuk mi van a többi emeleten. A félreismerhetetlen jelek és a korábbi esetek nyomozati anyagai arra a következtetésre juttatnak, hogy a "litt" nevű gyanús masina akkor működik, ha megnyomjuk valamelyik emeletet jelző gombot...

Az ótödiken található a **HALL OF FAME**, azaz a Bádög Nagyító Erdemrend kintételeinek listája — majd minket is beírnak ide, ha kiderítjük, hogy Julius Caesar sohasem harcolt a Wehrmachtal. A negyedik van a büfé (**LONGUE**), ahova a fűrés detektívek a nyomozást egyi munka után betérhetnek lóncsolni. Az atlaton Nagy Detektív általában whiskeyt vedel hetősztáma, de nekünk csak egy pohár kávé jut. Sajnos leggyakrabban a pohár és a kávé más idő-síkban tartózkodik ugyanazon a helyen, szóval megtudhatjuk, hogy mitől ragadnak annyira a kévégek — viszont ha az automata nagyritkán betelital a pohárba, akkor az egy elégedett "Hej, de mázlis egy napom van ma!" kiáltást csalhat a szánkra. A harmadik emeleten lévő ajtón a laboratóriumba jutunk, ahol érdekes kémiai kísérletek lehetnek szemtanúja. A kísérlet mindig sikerül, bár mindig más részvevők robbannak fel a különféle gúnyos megjegyzések közepette... Az alagsorban lévő ajtó mögött található az íráttár, ahol megnézhetjük, hogy az eddigi játékosok milyen rangban vannak és hány ügyet oldottak meg sikeresen ideig. **DELETÉ**-tel törölhetjük valamelyik dossziét.

▼ Vajon ki játszhat ezzel a játékkal?



A második emeleten a táblára klikelve ugyazant a szolgálati listát kapjuk, mint a harmadikon. Az ajtó mögött találkozhathunk **Diane**-nel. Eddig ő főzte a kávé, de midőn a kávézőző fellobbant a kezében és megszinezte az arcot, mindenki jobbnak látta egy kávéautomata beszerzését. Azt már láttuk, hogy az hogyan működik... **Diane** a személyzeti posztjára avaszták: nála kell a nevünkkel bejelentkeznünk, ha ez egy játékkal akarunk folytatni, hanem új karriert kezdünk. Ezután **Brassey** ügynököt megkapjuk a **Chronoskimmer**-ünket és so sok sikert kívánunk a pályafutásunkhoz.

A játék minden sikeres nyomozásunkat el fogja könyvelni a nevünk mellé, tehát lehetőség van egy régebbi pályafutásunk folytatására is. A 2-3. emeletken van kartotékozó (a táblát választva a pointerrel: **DUTY ROSTER**), ahol az ügynökségnek szolgálatot teljesítő detektív listájára lelünk. Az emelet száma adja meg, hogy milyen rangban vannak a listában lévő detektívek: a másodikon vannak a **Time Cadet**-ek, a harmadikon a **Time Patrolter**-ek és így tovább. A kívánt nevet választva onnan folytathatjuk a nyomozást karrierünket, ahol abbahagytuk.

A nyomozás elején **Time Cadet** rangban kezdünk. Először egy feljegyzés értesít a főnöktől, hogy az "Időbűn-riasztó" bűntényt jelzett, indul a értesítés: most olvassuk, hogy mit lóptak el, honnan és mikor (például **Salvador Dalí** esetét Spanyolországból, **Atahualpa** trónját Peruból, stb.), majd megkapjuk, hogy milyen nemű személyt láttak a helyszínen (**MALE/FEMALE**). Ezzel az elkövetéssel gyanúsítható és mennyi idő van a nyomozásra. Akar már meg is van az első nyom, kezdhették a kérdőközödést a tettheyen. A nyomozást megadott időn belül kell teljesítenünk (addig használhatjuk a **Chronoskimmer**-t) — ha ez az idő letartóztatás nélkül lejár, akkor az ügyet elveszik tőlünk és kezdhethetünk egy másikat.



△ Egy cowboy — a hegy mögött meg egy dohányzó CoVboy

A képernyő felső sorában láthatjuk a helyszín nevét és az évszámát. Bal oldalán a helyszíne és az időre jellemző képet látunk (a legutóbbi nagyszerűen meg van rajzolva!), jobb oldalán van az info-ablak, kezdetben a helyre és a korra vonatkozó tájékoztató szöveggel, később az opcióinkkal. A **TIME LEFT** felirat mutatja, hogy a nyomozásra mennyi időnk van. Az idő csak akkor telik, ha éppen valamelyik parancsot (időgrás, kihallgatás, adatbázis) használjuk. A játékok az első sorban lévő három ikonra irányíthatjuk. Az **ABORT** jelentését valószínűleg nem kell magyarázunk, de azért az fontos, hogy ezt kell választani, amikor megkérdezik tőlünk, hogy a két üveg közül melyiket választjuk: a málnaszörpöt vagy a bort?...

Miután elugrottunk a tett helyszínére, rögtön kezdhethetjük is a dolgokat a tervezéssel (**CLUE**). Itt kihallgatathatunk egy szemtanút (**WITNESS**) vagy egy informátort (**INFORMANT**), illetve bevethetjük a **SCANNER**-t (mindegyik egy-két órát vesz el az időből). Ha már üldözünk a gyanúsítottat, akkor egy új helyszíne urgorva az első kihallgatásnál egy animáló figura (francia dáma, cowboy, kalóz, stb.) animálját a képképkabban és egy "A V.I.L.E. HENCHMAN" felirat jelzi, hogy jó nyomon vagyunk, jó helyre és időbe ugrottunk — ha a kihallgatott viszont úgy kezd a mondatoknál, hogy "Égy dolgot szeretnék elmondani Önnek..." vagy semmit sem akar mondani, akkor az már réssz: azonnal menjünk vissza oda, ahonnan ide ugrottunk, mert rossz nyomon vagyunk. A szemtanú és az informátor egy vagy két mondatot mondanak. Az első mondat arra a helyre és időre vonatkozik, ahova az elkövető innen távozott. Ezek általában ismert (és kevésbé ismert) történelmi, művészettörténelmi személyiségekre, népcsoportokra illetve földrajzi helyszínekre való célozások. Például: ha a vallomás szerint a gyanúsított azt tervezte hogy beáll vizitognak és bekukkant az Ibrália-félszigetre, akkor a megfelelő időszám valahol az i. sz. V. században van vagy Spanyolországba kell menni. A válasz esetleg a helyre és az időre együttesen utal — az időgrás lehetséges célpontjaiból kikövetkeztethető a dolog. Néha előfordul, hogy a szemtanú vagy az informátor több dolgot is tud (**MORE**); a második info olyan dolog, amiből az elkövető személyiségéről tudunk követeztetni. Ez lehet a haj vagy a szem színe, illetve a kedvenc képművészére vagy írójára utaló célzás. A színreke utaló info nem mindig derül, lehet átteles vagy kétértelmű is: például **real carrot top** ("répefej") alapján a haja vörös vagy a **mouset hair** (egérszőn) a haja) alapján barna, viszont az **abum hair** (vörösésbarna haj) lehet vörös vagy barna is.

A **SCANNER** hasonló a kihallgatásokhoz, de választásával kutatás történik a helyszínen. Ennek az eredménye egy tárgy, ami ugyanúgy utal a helyszíne és/vagy az időre, mint a kihallgatások. Például egy cikk **Fahrenheit** doktor legújabb felfedezéséről Hollandián jelent, egy üveg **Leif Erikson** üzenetével meg USA a XI. század környékén. Egyes tárgyaknál a további infokhoz használat is lehetséges (**SCAN FURTHER**).

A **DATA** ikont választva a számítógépes nyilvántartásba jutunk. Az **EVIDENCE** az általunk megadott adatokból (nem, haj, szem, kedvenc művész, kedvenc író) kizárások alapján azonosítja a bűntett 15 lehetséges elkövetője közül azt, ahita a nyomok utainak. Természetesen nem szükséges az összes adatot megadni, kevesebből is keres a számítógép (**COMPUTE**), tehát ha valamelyik adatban nem vagyunk biztosak, akkor azt hagyjuk üresen! (Rossz adatok megadásánál, **NO MATCHES IN DATABASE** hibüzenet jelenik meg.) Ha a számítógép a megadott adatokból nem tudja kétértelmű kizáróan megállapítani, hogy kirol van szó, **INSUFFICIENT DATA** üzenetet

kapunk (megadja a lehetséges személyek nevét is). A nemen kívül legkevésbé két adat szükséges az azonosításhoz — ha ez sikerült, akkor a számítógép kicseréli a körzést a tettes ellen és aktiválja az elfogó robotot. Ez a robot ezután mindig jön velünk — az elfogáshoz most már csak utol kell érni a tettest...



△ Caókolom, jó helyen keresem Marco van Bastent?

Az adatbázis DOSSIERS részében vannak a 16 lehetséges tettestől szóló dossziék. Ezek a szem- és hajszínen kívül a bandán betöltött rangját tartalmazzák, valamint egy-egy plusz információt a bűnözőről, ami esetleg segíthet az azonosításában (ha ő az aktuális tettes, akkor egy szemtanú vagy egy informátor erre fog utalni). Ezeket most leírjuk, hogy ne kelljen állandóan a dossziékban lapozgatni (fog az idő ezzel is):

- Carmen Sandiego:** Nő. Fekete haj, barna szem. Utóljára a "The Idiot" s. könyvet olvasta. (Author: Dostoyevsky)
Auntie Bellum: Nő. Szőke haj, mogoróbarna szem. Kedvenc olvasmánya a "Ship of Fools". (Author: Katherine Anne Porter)
Earl E. Bird: Férfi. Vörös haj, barna szem. Külvilágot tudja a "Mandelay"-t. (Author: Kipling)
Juatin Case: Férfi. Fekete haj, kék szem. Egyszer lopott már festményt a hollandok leghíresebb festőjétől is. (Artist: Van Gogh) (Hát érdekes egy módja a művészet iránti érdeklődés kielégítésének... — CoVboy)
Molly Coddle: Nő. Barna haj, kék szem. Francia festőket és szerzőket kedvel. (Author: Victor Hugo, Author: Degas)
Lee&Bill Ding: Férfi. Vörös haj, szürke szem. Most fejezte be a "Just so stories" olvasását. (Author: Kipling)
Nosmo King: Férfi. Barna haj, mogoróbarna szem. Az utolsó könyv, amit olvasott, a "Pale Horse, Pale Rider" volt. (Author: Katherine Anne Porter)
Ernest Endeavor: Férfi. Szőke haj, kék szem. Kedvenc festője Mary Cassatt, olvasmánya pedig a "Crime and Punishment". (Author: Dostoyevsky)
Lynn Gweeny: Nő. Fekete haj, szürke szem. Szereti a holland festőket és az orosz írókat. (Artist: Van Gogh, Author: Dostoyevsky)
Russ T. Hinge: Férfi. Szőke haj, mogoróbarna szem. Utolsó terve kedvenc festményének, a "The Bath"-nak az ellopása volt. (Artist: Mary Cassatt)
Karl Meback: Nő. Barna haj, barna szem. Utóljára a "Las Miserables"-t olvasta. (Author: Victor Hugo)
Sharon Sharalike: Nő. Vörös haj, mogoróbarna szem. (Artist: Jose Drozco)
Minnie Series: Nő. Szőke haj, kék szem. Kedvenc festménye a "Cup of Tea", a "Jungle Book"-ot pedig legalább ötször olvasta. (Artist: Mary Cassatt, Author: Kipling)
Sybil Servant: Nő. Vörös haj, szürke szem. Kedvenc festménye a "Prometheus". (Artist: Jose Drozco)
Gene Yusa: Férfi. Fekete haj, barna szemek. Kedvenc könyve a "Writer's Diary". (Author: Dostoyevsky)

Miután sikerült megállapítani, hogy hova mehetett a gyanúsított, válasszuk az időgrás ikonját. Megjelenik 3-4 helyszín neve, ahová az aktuális helyről ugorhatunk. Az időt a piros sáv jelöli, mert előfordulhat ugyanaz a helyszín is más-más időben.

A játék kezelése tehát nem túl bonyolult. A feladat már inkább az... Mindenekelőtt próbáljuk meg minél előbb azonosítani a lehetséges

tettest, lehetőleg úgy, hogy minél inkább a nyomába maradjunk. Ha sikerült az azonosítás, akkor minden helyszínen próbáljuk meg először kisújni, hogy hova mehetett innen (ilyenkor a legjobb a SCANNER), hogy minél előbb utóljárj (ha kettőt kérdezőnk valamelyik helyszínen, akkor megmarad az előnye velünk szemben).

Ha sikerült utóljárni a tettest, akkor azon a helyszínen valamelyik CLUE-opciót válasszunk nem V.I.L.E. HENCHMAN feliratot kapunk, hanem valamilyen barátságatlan tárgyat (katapult, csúzi, lablilinc, stb.) látunk "működés" közben és a program figyelmeztet, hogy a gyanúsított ezen a helyszínen van, kihallgatás nem lehetséges. Ha már aktív az elfogó robot, akkor válasszuk megint valamelyik CLUE-opciót és a robot rövid hajkurászás után felszippantja az elvetemült bűnözőt — a lopott stíft visszakerül az eredeti helyére, a figurát meg hosszú börtönre ítélik. Jöhet a következő eset!

Sikeretlen a küldetés, ha ítélik a rendelkezésre álló idő (ilyenkor az ügyet besorolják a feldertelen bűnügyek közé), rossz gyanúsítottot adja ki a számítógép a körzést vagy ha azelőtt érjük utol a figurát, hogy tudnánk ki az (ilyenkor ugyan elkapja a robot, de mivel nincs ellene körzész kiadva, el kell engedniük). Természetesen ezután is nyomozhatunk tovább a mielőbbi siker reményében.

Amennyiben a tettest utóljárjuk, de még nem tudjuk biztosan, hogy ki lehet az, két dolgot tehetünk: ha még elegendő idő áll a rendelkezésünkre, akkor ugorjunk vissza az előbbi helyszínre és próbáljunk meg a másik szemtanúból vagy informátorból kihúzni valamilyen adatot, ami kizárja az egyik lehetséges személyt, aztán ugorjunk vissza oda, ahol elkaptuk (ha egyszer már utóljárunk, nem fog továbbbeszögni előlünk) és programozzuk be a robotot, ha az idő már biztosan nem elegendő ide-oda ugrásra (8-10 órámal kevesebb) és még több személy is lehet az elkövető, akkor tippelnünk kell valamelyikre: adjuk meg az EVIDENCE-ben valamilyen lehetséges gyanúsított személy hajának vagy szemének a színét (ld. a dossziékat), hogy aktiválódjon a robot — így még mindig van 50% esélyünk arra, hogy a robot a bűnöst fogja elkapni az idő lejártá előtt...

▽ Hopp! Megvan a körüti postarabó!



A játék célja értelemszerűen a minél több sikeres nyomozás és ezzel a magasabb rang elérése. A játék kezdetén Time Cadet-ek vagyunk, az első sikeres nyomozás után Time Patrolter-lé lépünk elő. A hetedik eset megoldása után Time Investigator, végül a tizenötödik eset után Time Inspector rangot érünk el (elméletleg az előléptetésnél volt védelem is a játékban, de ez a kevésbé humanus dolog az idők folyamán átdolozt esett egy dolgos kéznek — szóval az ex-velemlénnél egy sima RETURN...).

Szóval a CARMEN nagyszerű. Messziről látszik róla, hogy Amiga-átírat (nem baj, mi akkor is a 64-ről csináltuk a képeket). Nagyszerűen megrajzolt, aprólékosan kidolgozott állóképek a különféle helyszínekről, vicces animáció és végül — de nem utolsósorban — egy jó kis lehetőség az általános műveltségünk szintjének szórakoztató tesztelésére. Nagyon csodálkozunk, ha valakinek nem tetszene. Most már csak az a kérdés, miféle újítást fogunk kitalálni a negyedik részben: most már a Galaktikában kell külföldi marslakók után nyomoznunk az időben? Vagy 20 szemtanú lesz, amiből 18 hazudni fog? Mindegy, majd meglátjuk. Ja, eszünkbe jutott még egy kérdés: vajon miért nincs az első két rész 64-en?!

Mondd csak, előfizetted már a CoV-ot az 1991. évre?!

itt az erőt. A főmágus egy kunyhóban lakik és 5.000 arany lefizetése ellenében megtanít az összes varázslat alkalmazására — most már csak meg kell találni (vagy vásárolni), hogy alkalmazni tudjuk azokat. A varázslatok két csoportra oszlanak: az egyiket harc, a másikat mászások közben alkalmazhatjuk (a varázslatok megfelelő billyentyűt kell megnyomnunk a megjelenő listából).

Kalandozási varázslatok:

BRIDGE: Híd építése a kiválasztott irányban, néhány lépés hosszan. Csak vízparton fog megépülni — ha szárazföldön alkalmazzuk vagy rossz irányban akarjuk építeni, akkor a program kuncog egy sort rajtuk: "Milyen kár volt elrontani egy ilyen jó kis varázslatot!" Sok hasznát nem látott, legfeljebb arra jó, hogy ha valamelyik erős ellenséges csapatot el akarjuk csalogatni valahonnan (például át a másik partra).

TIME STOP: idő megállítása. Néhány lépésre megáll az idő, azaz nem fogynak a rendelkezésre álló napjaink.

FIND VILLAIN: Valamelyik lázadó figura megkeresése. Megadja, hogy az illető ír melyik kontinenst és melyik kastélyban lakik.

CASTLE GATE: Alkalmazása után teleportálhatunk egy olyan kastély elé, ahol már jártunk egyszer. Megjelenik egy lista a már meglátogott kastélyok nevének első betűivel és a megfelelő betűbillentyű megnyomása után a kívánt kastély előtt találjuk magunkat. Sok értelme ennek sincsen, legfeljebb akkor, ha gyorsan akarunk valamelyik lázadó kastély elé ugrani megostromlás, őrség leemészárás és lázadóelfogás céljait.

TOWN GATE: Ugyanaz, mint az előbbi, csak városokkal.
INSTANT ARMY: A hadsereg növelése. Alkalmazása után a csapatban legelől lévő fajta számát annyi fővel növeli, amekkora SPELL POWER száma.

Harc varázslatok:

CLONE: Klónozás. A kiválasztott csapatunkat klónozza, azaz hozzáad egyet a fajtából a létszámból. Huncut játék az ellenfél idegeivel, ha sarkányokat klónoztatunk.

TELEPORT: A kijelölt csapat teleportálása a csatamező valamelyik pontjára (ezután a karakter meg léphet annyit, ahány mozgási pontja van). Gyakorlatilag ugyanaz, mint a FLY a repülni tudó fajtáknál, ezért értelemszerűen olyanál kell alkalmaznunk, amelyek nem tud repülni, de azonnal át akarjuk mozgatni valamelyik pontra.

FIREBALL: Tűzcsapás. A célpontozással ki kell választani az ellenség valamelyik csapatát célpontnak. A hatás a SPELL POWER értékétől függ; ha az mondjuk 1, akkor ez a varázslat kb. egy Dwarf támadásának felel meg, szóval az amúgy is gyengébb fajták ellen hatásos — az erősebbek nem nagyon zavarnak a piramánban.

LIGHTNING: Villámcsapás. Olyasmi, mint az előbbi, csak egy kicsit erősebb.

FREEZE: Fagyasztás. A kiválasztott ellenséges csapat a következő körben nem tud lépni (visszatámadni azonban igen!).
RESURRECT: Újrállesztés. Ez a legrágább (5.000 arany), de egyben a leghasznosabb varázslat is. A kiválasztott csapat létszámát az eredetire állítja vissza (amennyi a csata kezdetekor volt), azaz pótolja az összes veszteséget.

TURN UNDEAD: Az élőholt ellenfelek ellen alkalmazandó, ha ilyen nincs, akkor a varázslat kárba vesztett.
Alacsony SPELL POWER-nél előfordulhat, hogy a varázslat NO EFFECT — abszolút nem sikerül (ez különösen Sahariában jellemző).

V: A saját karakterünk tulajdonságainak megtekintése. Ez alsó részen látható a megtalált tárgyak képe, a jobb oldali négy négyzetben pedig tekercsok jelzik, hogy hány kontinens vezető utat találunk meg. A felső sorban a LEADERSHIP mutatja a vezári képesség értékét (kezdetben 100): ennek az erősebb fajták "kordában tartásánál" van jelentősége (Dwarfokat például legalább 150 pontos vezér irányíthat — ha ennél gyengébbek vagyunk, akkor a Dwarf-ok

Most már tudjuk kezelni a játékok, szóval talán el is indulhatunk a nagy kudarcaik mellett kezdődik. Seregünk egyelőre 20 főnyi millióból áll, ami távolról mindig, ha valamelyik összecsapásban a teljes seregünknek lemeszárólik: a király kioktat bennünket a hadviselési taktikáira (akár az atya az időtá gyermekek) és kapunk megint 20 paraszót álló "sereget". A terpen való mozgás közben egy csomó berendezési tárgya vagy belebotolnánk, amelyek különféle szerepet játszanak — most akkor ismerkedjünk meg ezekkel is:

Főváros: A városba belépve két opció közül választhatunk: RECRUIT SOLDIERS választásával sereget toborozhatunk, AUDIENCE WITH KING-ge kihalhatást kérhetünk a királytól. Maximus kastélyában lehet lánzdásokot (Pikeman) és lánzdákat (Archers) besorozni a seregünkbe — a súlyosabb figurákat csak később lehet innen toborozni. Mindkettő elég jó fajta (legalábbis ezen a kontinensten, szóval amikor pénzünk engedi, vegyünk néhányat belőlük). A királytól kihalhatást kérve először azt a választ kapjuk, hogy nem ér rá felesleges trécselésre. Amikor már levertünk néhány hadsereget, *Continentián* és felfedeztünk néhány kincsesládát, akkor már kicsit beszédesebb hangulatra kerül: azt mondja, hogy segíteni fog rajtunk — de előbb fogjunk el legalább kettőt a lázadóktól közül. Ezután ő fog majd beengedni a kastély által bezárt térre, ahol varázslatokkal tanulhatunk a főmágustól.

Városok: Úgy néznek ki, mint egy jobb hamutartó és minden kontinensten egyetannyi van, mint ahány kastély. A városok Maximus irányítása alatt vannak, szóval szövetségeseink bármelyikbe beléphetünk. Az alábbi menüpontok közül választhatunk: GET NEW CONTRACT: Ezzel kérhetünk új célpontot a lázadóktól közül. A keresett személy képe megjelenik a jobb felső sarokban. rögön a vásárlás után OUT OF CONTROL-ba kerülnek), az értéke a megtalált kincsesládák tartalmának sztochasztikával növelhető (50 arany/pont). A COMMISSION/WEEK mutatja a királytól kapott heti jövedelmünket, ami minden hétegen hozzáadódik a készpénz mennyiségéhez, amit a GOLD jelez. A heti jövedelem kezdetben 500 arany/hét, de a kincsesládákban található értékes ásványokat is, aminek a király nagyon meg fog örülni — növeli a heti járandóságunkat. A SPELL POWER-nak varázslások alkalmával lesz jelentősége — annál jobban sikerül egy varázslat minél nagyobb az értéke. A MAXIMUM SPELLS mutatja az általunk alkalmazható különféle varázslatok maximális számát: ennyi lehet nálunk, többet nem vásárolhatunk a városokban. Ezt is gyengébb kincsesládák megtalálásával növelhetjük: bár ilyen láda elég ritkán található. Az érték nem zavarja a kincsesládákban lévő bonus-varázslatokat, ezeket akkor is megkapjuk, ha már túllépjük velük a maximális varázslatok számát. A VILLAINS CAUGHT mutatja az elfogott lázadókat, az ARTIFACTS FOUND pedig a megtalált bűvés tárgyak számát. A CASTLES GARRISONED jelzi az elfoglalt kastélyokat. A FOLLOWERS KILLED után láthatjuk, hogy csapatunkból eddig hányan haltak meg és végül a CURRENT SCORE mutatja az eddig elért pontszámot. A pontszámot növelik a csatákban elért győzelmek, a sikeres ostromok és a teljesített küldetések.

W: megvárni a hétvégét. "Az idő pénz" — mondja a közmondás és igaz is van, mert hétvégeken kerül sor a számlák kiegyenlítésére. A képernyőn először az asztrológusok jelentése jelenik meg: melyik fajtának a hete következik. Az évnek mind az 52 hete valamelyikhez hozzá van rendelve: ilyenkor szaporodik az adott faj (ha van a seregünkben ilyen rész és a morálja nem NORM, akkor elmennek ezek is, hm, osztódni — vissza perzse nem jönnek). A következő ablakban a WEEK jelzi, hogy hanyadik hetet játszunk a játékkal, alatta pedig a helyi napló-főkönyv: ON HAND a nálunk lévő készpénz mennyisége, PAYMENT a heti járandóság a királytól, BOAT a hajó bérleti díja (ha van), ARMY a hadsereg összetett zsoldja (a jobb oldali oszlopban részletezve is), végül a BALANCE az új egyenleg a kifizetések és a jövedelem után. A pénzügyek rendezése minden hétegen megtörténik — várni azonban csak abban az esetben érdemes, ha a járandóságunkból pénzt kell gyűjtenünk új hadsereg-re (mert a régít mind egy szélig kiirtották és nem akarjuk újra kezdeni a játékok).

Q: A program QUIT AND SAVE-nek nevezi, de csak sima SAVE — quite-inezi az ON/OFF kapcsolóval lehet.



△ Hát most akkor merre?

RENT A BOAT/CANCEL BOAT RENTAL: Az előbbivel hajót bérelhetünk (100-500 arany egy hétre), az idővel megcsúszhatjuk a bérletet. A hajóra mindenképpen szükség lesz, mert csak ezzel tudunk a kontinensek között közlekedni, valamint a játék elején csak a folyón ajánlatos haladni, amíg össze nem szedünk a part menti kincsesládákból annyi pénzt, hogy valami ütősebb hadsereget tudunk vásárolni. Ha a hajótól túl messzire kerülünk és lusták vagyunk visszagyalogolni hozzá, akkor sétáljunk be egy közeli városba, szüntessük meg a bérletet, majd rögtön béréljük egy újat — ez már a város mellett log ringatózni.

GATHER INFORMATION: Információt valamelyik lázadó kastély védőseregéről. Ezeket nem árt felirgatni, mert támadáskor a program nem írja ki az ellenfél létszámát és nem biztos, hogy az a jó, ha fejlet rohanunk a falnak...

BUY ... SPELL: Minden városban hozzájuthatunk valamennyi pénzt bizonyos varázslathoz. Erre egyébként eleinte nem nagyon van szükség, mert a kincsesládákban is megtalálhatunk ugyanazokat a varázslatokat — Inyen. Varázslatok csak akkor tudunk vásárolni, ha a MAXIMUM SPELLS értékénél még nincs a tásolyunkban több — egyébként a program tiltakozik a csealés ellen.

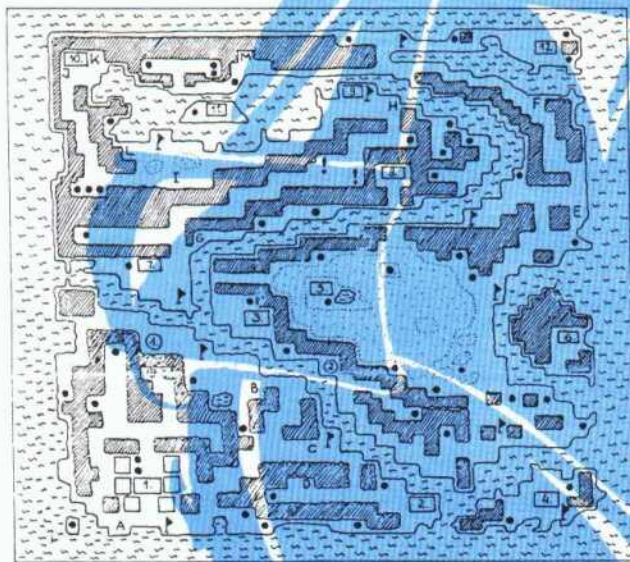
Bűvös tárgyak: Az egyik jelzőtábla tanúsága szerint kontinensenként 2 db bűvös tárgy (*Artifacts*) van elrejtve. Minden egyes ilyen tárgy megtalálása egy-egy küldetés teljesítését, azaz a térkép egy újabb darabját jelenti. A megtalálendő tárgyak sorrendben a következők: *The Article of Nobility* (A Nemesség Tekercse) és *The Ring of*

Heroism (A Hősiesség Gyűrűje), *The Shield of Protection* (A Védelem Pajzsa), *The Anchor of Admiralty* (Az Admirális Horgonya), *The Book of Necros* (Necros Könyve), *The Crown of Command* (A Parancsolás Koronája), *The Sword of Prowess* (A Vitéség Kardja) és *Amulet of Augmentation* (A Gyarapodás Amulettje).

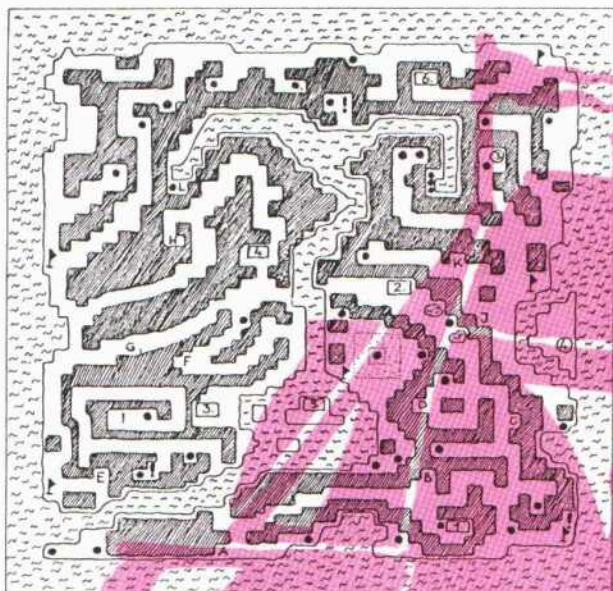
Hát ezek után a játék teljesítése már a játékosok ügyességére van bízva. Jó ötlet, ha kezdéskor rögtön hajót bérlünk és körbehajózzuk egész *Continentát* és minél több kincsledát vizsgálunk meg úgy, hogy közben igyekezzünk nem harcba keveredni senkivel. Így a készpénzünk (nem utolsósorban a jövedelmünkből) és a varázslataink száma gyors ütemben növekedik, szóval nem sokára összegyűlik annyi pénz, amiből már normális fajtákat lehet vásárolni (amihez persze nem árt növelni a vezérlési képességeket is). *Continentán* egymás mellett található a kontinens térképét és a *Forestriába* vezető utat tartalmazó kincsleda (az A-MAZE-ING FOREST feliratu jelzőtáblánál kell befordulnunk az ösvényre). *Forestria* déli részén toborozhatunk *Dwarfok*at, akik néhány *Maximus* király kastélyában begyűjtött *Archerrel* és *Pikemannel* kiegészítve már képesek lesznek arra, hogy legyőzzék a kastély mögötti erdőben őt álló *Dwarfok* sereget és így el tudunk jutni a főmágus kunyhójához varázslatokat tanulni. A többi már meg mint a karikacsapás (legalábbis remélhetőleg)... Ha az 1.000 nap letelik és nem sikerül addigra az elvesztett jogart megtalálnunk, *Maximus* királyt letaszítják a trónjáról és *Urthrax Killspite*, a démonkirály zsarnoki 6 alma alá kerül az ország — kezdetjük az egészet előlről.

Nem akarjuk senkire rátküldeni a játékot, de egyszer mindenképpen érdemes megnézni: szinte biztos, hogy tetszeni fog. Hát mondjuk nem egy **BLOOD MONEY**, de az biztos, hogy elég jól el lehet vele tölteni a hideg téli éjszakákat. Végezetül még itt van az első három kontinens térképe az összes dologgal, amit egyáltalán volt értelme jelölni (*Saharia* már nem fűt be, azzal most adósak maradtunk). A térképeken '●' mutatja a kincsledákat ('1' a két térkép), bekarikázott szamok a bűvös tárgyakat, zászlók a városokat, betűk a különféle tanyákat és a számozott téglalapok jelölik a kastélyokat (az utóbbi kettőnél további magyarázat mellékelve a lakókról is).

1. Continentia



- | | |
|--|----------------|
| 1. Castle of King Maximus | A: Átjáró I-be |
| 2. Castle Vutar (Dread Pirate Rob) | B: Sprites |
| 3. Castle Mislag (Cavegor the Mystic) | C: Peasants |
| 4. Castle Rythacon (Murray the Miser) | D: Peasants |
| 5. Castle Azram (Various groups of Monsters) | E: Skeletons |
| 6. Castle Portalis (Various groups of Monsters) | F: Elves |
| 7. Castle Irok (Hack the Rogue) | G: Orcs |
| 8. Castle Wankelforte (Various groups of Monsters) | H: Gnomes |
| 9. Castle Cancomar (Various groups of Monsters) | I: Átjáró A-ba |
| 10. Castle Ophiraund (Various groups of Monsters) | J: Zombies |
| 11. Castle Faxis (Baron Johnno Makah) | K: Gnomes |
| 12. Castle Kookamunga (Princess Aimola) | L: Wolves |
| | M: Ghosts |



1. Castle Baseft
(Rinaldus Drybone)
2. Castle Jhan
(Sir Moradon the Cruel)
3. Castle Yeneverre
(Prince Barrowpine)
4. Castle Mooseweigh
(Bargash Eyesore)
5. Castle Duvock
(Various groups of monsters)
6. Castle Quinderwitch
(Various groups of monsters)

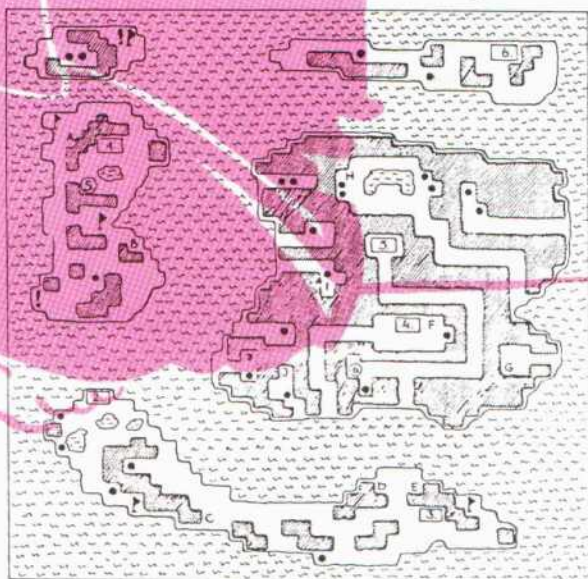
- | | |
|----|-------------|
| A: | Dwarves |
| B: | Atjaro G-be |
| C: | Elves |
| D: | Ogres |
| E: | Zombies |
| F: | Zombies |
| G: | Atjaro A-ba |
| H: | Barbarian |
| I: | Nomads |
| J: | Peasants |
| K: | Skeletons |
| L: | Wolves |

2. Forestria

3. Archipelia

1. Castle Endryx
(Ragface)
2. Castle Tyflitch
(Auric Whiteskin)
3. Castle Xelox
(Czar Nicolai The Mad)
4. Castle Hyppus
(Various groups of monsters)
5. Castle Goobare
(Various groups of monsters)
6. Castle Lorsche
(Mahk Bellowspeak)

- | | |
|----|-------------|
| A: | Atjaro D-be |
| B: | Dwarves |
| C: | Ghosts |
| D: | Atjaro A-ba |
| E: | Barbarian |
| F: | Wolves |
| G: | Druids |
| H: | Peasants |
| I: | Skeletons |
| J: | Trolls |



Bard's Tale 3.

Talán még soha, egyetlen programmal kapcsolatban sem érkezett annyi levelem hozzánk, mint amennyi a **BARD'S TALE 3.** leírását kérte tőlünk. Így talán nem meglepő, hogy most már mi is idősebbekévé váltünk, hogy néhány kusza kórmondattal erejéig foglalkozzunk egy sort minden idők legsikeresebb AD&D szerepjátékával. Kerettörténetből elég legyen annyi, hogy megint *Skara Brae* körül bonyolódunk problémák, amit pillanatnyilag egy *Tarjan* nevű kellemetlen figura tart rettegésben — kicsit ideges lett ugyanis, amikor a lakók egy korábbi **BARD'S TALE**-ben kiirtották kedvenc szőlőjait, aki *Mangar* néven töltött be zsarokki és tömeggyilkoski funkciókat erefelé. A továbbiakat mindenki kitalálja majd magának vagy fénymásol egyet az eredeti példányhoz adott kézikönyvből. A játékszabályokkal, karakterek tulajdonságaival, harcol meg az ilyen szerepjátékokra vonatkozó speci dolgokkal most nem foglalkozunk, mert ahhoz kissé kevés lenne a hely (kezdődött tehát elnézést kérünk) — inkább azokat a részeket boncolgatjuk, amelyekkel problémáitok voltak. Meg egyébként is: igazán egyszerű vele játszani, nem? Aprópp, a tartalomjegyzékben a zárójelben szereplő Plusz felirat nem nyomdaihiba — PIGMY átkonvertálta, szóval Plusin is hozzáférhető a dolog. Természetesen kezdtén ne keresse senki a **BARD'S TALE 3.**-at sem 64-en, sem Plus4-en...

A játék irányítása hasonló a **DRAGON WARS**-hoz, amelynek a leírásával az előző számunkban futhattatok össze:

- I: előre
- K: előre egy ajtón keresztül
- S: fordulás balra
- L: fordulás jobbra
- W: portál fel
- E: portál le
- U: valamilyen tárgy használata
- S: játékalás kimentése
- B: dal elnéklése
- V: hang ki/bekapcsolása
- C: valamilyen varázslat alkalmazása
- N: új sorrend felállítás
- D: karakter kidobása a csapatból
- P: harc a csapatban belül
- ? : Automap
- : pause

A szintgrások kódjai a következők: **TARJAN, CHAOS, BLUE, SHADOW** és **SWORD**.

Azutan van néhány varázslatja is, akikkel egy-két varázslatot tudunk alkalmazni az unalmasabb perceinkben. Természetesen nem túl sok varázslat van, igazán nem nehéz őket fejben tartani... (**Magatoknál vagytok, feleim?! — CoVboy!**)

A *Conjurer* varázslatai:

- MAFL: Közvilágítás (tűz gyújtása)
- ARF: Támadó varázslat (1-4 pont)
- TRZP: Csapda feltörése
- FRFO: Támadó varázslat, fagyasztás
- MACO: Iránytű
- WOLF: Gyógyító varázslat egy karakteren néhány pont erejéig
- LERE: Akár a MAFL
- LEVI: Lebegés (vagy ha úgy tetszik: repülő szőnyeg)
- WAST: Támadó varázslat (5-20 pont)
- INWO: Wolf megidézése a csapatba
- FLRE: Gyógyítás egy karakteren
- GRRE: Ld. LERE (aztán MAFL...)
- SHSP: Támadó varázslat (10-40 pont)
- FLAN: Gyógyítás
- MALE: Repkedés a varázsszőnyegen
- REGN: Gyógyítás
- APAR: Teleportálás (**Tele van a portálom? — CoVboy!**)
- FAFO: Védekező varázslat, odébb tessékeli az ellenséget
- INSL: Segítő megidézése a csapatba

A *Magician* varázslatai:

- VOPL: Védekező varázslat, a harc idejére megerősít a karakter páncézatát
- QUF: Gyógyító varázslat (8)
- SCSI: Megadja a bejárat koordinátáit
- HOWA: Támadó varázslat (6-24)
- MAGA: Védekező varázslat, a harc idejére 4-16 ponttal csökken az AC
- AREN: Szem, jelzi a bejáratok közelségét
- MYSH: Védekező varázslat (pajza) az egész csapaton
- OGST: *Ogre*-t varázslat a csapatba
- STFL: Támadó varázslat (10-40)
- SPTO: Támadó varázslat (15-60)
- DRBR: Támadó varázslat (8-64)
- ANMA: Antimágia, meggátolja az ellenelet a mágia használatában
- GIST: Támadó varázslat, a harc idejére megnöveli egy karakter erejét
- PHDO: Mágikus ajtót nyit egy falon
- YMCA: Védekező varázslat, pajza
- REST: Gyógyítás, visszaadja a karakter életerejét
- DEST: Támadó varázslat, egy ellenelet megöl
- ICEI: Támadó varázslat (23-30)
- STON: Kővé vált karakter előre költése

A *Sorcereer* varázslatai:

- MLJA: Támadó varázslat
- PHBL: Növeli a találatok valószínűségét
- LOTR: A csapatok fedettségére
- DISB: Támadó varázslat, megsemmisíti az illúziószőnyeket (csak a varázslattal létrehozottakat!)
- WWA: Egy harcost varázsol a csapatba
- FEAR: Az ellenfél megfélemlítése
- WIOG: *Ogre*-t varázsol a csapatba
- INVI: Láthatatlanság a harc idejére
- SESI: Szem
- CAEY: Tűzgyújtás
- WIDR: *Dragon*-t varázsol a csapatba
- DILL: Ld. DISB
- MIBL: Támadó varázslat (25-100)
- WIG: *Giant*-et varázsol a csapatba
- SOSI: Szem
- RIME: Támadó varázslat (50-200)
- WIHE: *Hero*-t varázsol a csapatba
- MAGM: Támadó varázslat (60-240)
- PREC: Magakadályozza, hogy az ellenfél újabb lényeket varázsoljon

A *Wizard* varázslatai:

- SUEL: Új karaktert tesz a csapatba
- FOFO: Támadó varázslat (25-100)
- PRSU: Akár a SUEL
- DEBA: Támadó varázslat (100-400)
- FLCO: Támadó varázslat (22-88)
- DISP: Gyógyító varázslat a megőrült karaktereken
- HERB: Mint PRSU és SUEL
- ANDE: Halott karakter feltámasztása
- SPBI: Egy ellenség állít hozzánk
- SOWH: Támadó varázslat
- GRSU: Új karakter a csapatba
- BEDE: Mint az ANDE
- WIZW: Támadó varázslat (50-200)
- DMST: Támadó varázslat (200-400)
- HAFO: Nem támad az ellenség
- MEME: Közlebb hozza az ellenséget

Az *Archmage* varázslatai:

- BASP: Az összes funkciót bekapcsolja
- CAMR: Leccsillapítja a csapatához csatlakozott megőrült szőnyeket
- NILA: Támadó varázslat (100-400)
- HEAL: Gyógyítás (feltámasztás, összes életerő vissza)
- BRKR: Új karakter a csapatban
- MAMA: Támadó varázslat (200-800)

A *Chronomancer* varázslatai:

- VITL: Mint az előbbinél a HEAL
- WIFI: Támadó varázslat (300-600)
- COLD: Támadó varázslat (60-240)
- GOFI: Támadó varázslat (60-240)
- STUN: Támadó varázslat (60-240)
- LUCK: Növeli a szerencsét 8 ponttal
- FADE: Támadó varázslat, megöli az egyik ellenelet
- WHAT: Ismeretlen tárgy azonosítása
- OLAY: Karakter megtalálása
- GRRO: Gyógyítás (feltámasztás)
- FOTA: "*Tarjan ereje*", hátrább tolja az ellenelet
- FAFI: Támadó varázslat (400-1.500)

A *Geomancer* varázslatai:

- EADA: Támadó varázslat (200-800)
- EASO: A térképen bejelöli az összes csapatát
- EAWA: Az aktuális szinten föli az összes csapatát
- TREB: Támadó varázslat (150-600)
- EAEI: Új karaktert tesz a csapatba
- WAWA: Mágikus ajtó a falon
- ROCK: Támadó varázslat, kővé változtatja a célpontot
- ROAL: Megmutatja a térképen az antimágia pontokat
- SUSO: Megmutatja a térképen a gyógyító pontokat
- SAST: Mészire tolja az ellenelet
- SANT: Megjelöli a térképen azokat a pontokat, ahol a varázsló regenerálni tudja magát
- GLST: Támadó varázslat (400-1.600)
- PATH: Automata térkép az egész szintről
- MABA: Támadó varázslat (300-1.200)
- JOBQ: Támadó varázslat (400-1.600)
- EAMA: Megnyitja a föld az ellenség alatt

Vésőrohható varázslatok:

- GILL: víz alatti lélegzés
- NUKE: Támadó varázslat
- DIVA: Támadó+védekező varázslat

A *Chronomancer* teleportáló varázslatai (vissza a cél visszaolvasva):

- ARBO/ENIK: *Arbans*
- KINE/OJBA: *Kinesin*
- GELIE/CUL: *Geldin*
- LUCIE/LES: *Luciana*
- OLUK/ECEA: *Esteban*
- OLUC/ECEA: *Esteban*
- AECE/KULO: *Berlin*

Millennium 2.2

Hm, hát az **Electric Dreams** játéka semmiképpen sem nevezhető olyan forró árunak, amelyre egy tojázt ráeféje rántotta születik — tavaly nyáron jelent meg. Egy leírást viszont mindenképpen megérdemel, mert az arcade-okért nem túlzottan rajongó Ámígásoknak még most is nagyszerű szórakozást nyújt. A játék 2200-ban játszódik. (Ha gondoljátok, esetleg közkívánatra feladhatunk egy pályázati felhívást, hogy vajon miért **MILLENNIUM 2.2** a játék címe.) Az emberiség megkezdte a kirajzást a Naprendszer lakható bolygói, mert a Föld túlnépesedett, azonkívül egy Commodore Világ nevű újság is állandóan zavarta a nyugalmukat. Egyelőre a Marson és a Holdon létesültek kolóniák — a Föld viszont momentán lakhatatlan, mert egy arra kövülő meteorit kissé megrongálta, sőt becsapódáskor kiirtotta a teljes lakosságát is. Mókás kezdet. (Egyébként a NASA híradása szerint a közeljövőben tényleg várható, hogy egy hasonló meteorit kereszteli a Föld pályáját — most lehet kacagni...) Az emberiségből mindössze a Marson és a Holdon létepedett kolónia maradt meg mutatóba az utókornak. Ezek egyelőre még nem tudnak egymásról, de később természetesen jó emberi szokás szerint hajba fognak kapni. A játékban a Hold-kolónia parancsnokának a szerepet játszuk, távolabbi feladatunk, hogy ismét lakhatóvá tegyük a Földet. Ehhez persze előbb kolonizálnunk kell a Naprendszer jónéhány bolygóját és meg kell védenünk magunkat a konkurencia támadásaitól — szóval lesz dolgunk szépen. Na lássuk:



△ Ha nem tévedünk, ez itt balra a Föld nevű planéta

Belejtkezés után a képernyőn a naprendszer külső részeinek a térképét látjuk. A felső sorban látható az ábra által mutatott rész neve, valamint sárgával annak a bolygónak a neve, amire a pointerrel mutatunk. Bal clickkel tudjuk zoomolni a kiválasztott bolygót vagy rendszert, ilyenkor nagyított képet látunk róla és megjelennek a körülötte keringő holdak is. A képernyő jobb oldalán találjuk a dátum és az idő kijelzését. Az idő csak akkor telik, ha valamire ráclickeltünk vagy valamelyik parancsikkal gyorsítjuk az időt.

A képernyő felső részén láthatók a játék parancsikonjai, amelyek jelentése a következő:

MOON BASE: A Hold-bázis látképeire kapcsol. Egyébként általában ide kapcsol minden jobb click, a semleges helyen történő bal click pedig általában az előbbi helyszínerre juttat vissza.

COLONIES: A kolóniák listája. Választásakor megjelenik azoknak a bolygónak a listája, amelyeket már kolonizáltunk (leszállt oda lakomódul) és a kívánt név kiválasztásával átkapcsolhatunk arra a bázisra. Természetesen addig nem választható, amíg nincs egyetlen kolóniánk sem.

CRAFT ROSTER: A szolgálatban álló (azaz megépített) hajók, szondák és S.I.O.S.-ok listája. A felső sorban jelenik meg az info arról a hajóról, amire a pointer mutat: hajó típus és név, alatta pedig hogy hol van (IN ORBIT; az űrben, valamelyik bolygó mellett; BASED ON; a dokkban valamelyik bolygón; IN TRANSIT TO: útban a kijelölt bolygó felé). A sárga (IN ORBIT) vagy piros (TRANSIT TO) nevű hajók nevét választva az irányítottokéjukba kerülünk. Az űn lévő hajóknál a képernyő alsó részén lévő számok jelzik, hogy a kijelölt cél eléréséig még mennyi idő van (év, nap, óra). A jobb alsó sarkban található három ikonnal tudunk az orbitális pályán lévő hajóknak parancsokat adni: **AUTO LAND:** választásarra a hajó leszáll az egy bolygón, amely körül kering (Probe mindenütt, a többi hajó csak ott, ahol már van kolónia, azaz dokk).

SET COURSE: a célpont meghatározása. Csak akkor adható meg, ha az (utolsó célpontot) a hajó már elérte. Betöltődik a Naprendszer égitestjeinek a listája, ahonnan valamelyik égitestet kiválasztva az autopilóta kiszámolja, hogy hány napig tart az út. CANCEL-lel kiléphetünk, CONFIRM-mal előadjuk a célpontmeghatározást. CONFIRM után új célpont már csak azután adható meg a hajónak, ha elérte az utóljára kijelölt. Bányász-szondákat (Grazer) aszteroidabányászatra tudunk használni, ezeket tehát az ASTEROIDS célpontot kell kijelölnünk.

AUTO PILOT: utazás megkezdése/folytatása a meghatározott célpont felé. A Probe-on kívül a bal oldalon is van néhány ikon: VIEW CARGO-val megnézhetjük a rakétában lévő nyersanyagok listáját, DITCH CARGO-val kidobáljuk az űrbe a rakományt (erre ugyan semmi szükség), VIEW EQUIPMENT-tel pedig a rakodótérben lévő felszerelési tárgyak listája jelenik meg.

A BULLETIN BOARD a névvel jelzi, ha valamelyik hajónk elérte a célpontot (kapcsoljunk oda és szállítsuk le), vagy bedokkolt valahol (lehet a bázison kirakodni)

DATA BASE: Adatbázis a Naprendszer bolygóiról. Fehér szín mutatja a kolonizált bolygók nevét; zöld a felderített, de nem kolonizált bolygók; sárga színűek azok a bolygók, amelyen már leszállt szonda, de a RESEARCH még nem elemozte az adatokat; piros színűek a még fel nem derített bolygók. Valamelyik fehér vagy zöld névre clickelve infót kapunk a bolygóról: a felső sorban látható a bolygó neve; alatta a lehetséges életforma (LIFEFORM), ami a bolygó légkörére jellemző (humanoid, methanoid, sulphuroid, stb.); néhány szavas tájékoztatás a bolygóról; a bányászható ásványok listája (RESOURCE ANALYSIS); végül pedig, hogy van-e kolónia a bolygón (COLONY ESTABLISHED). Ha piros névre clickeltünk a program jelzi, hogy a bolygó még felderítendő (TERRA INCOGNITA, PROBE REQUIRED) és előbb egy szondát (Probe) kell odaküldenünk, ami majd analízálja.

BULLETIN BOARD: Itt láthatóak a részünkre küldött jelentések minden eseményről. A program automatikusan idekapcsol, ha bármilyen esemény történik időgyorsítás közben. A következő üzenetekkel találkozhatsz:

... RESEARCH COMPLETE: befejeződött az utóljára megadott kutatás, megvannak a tervrajzok.

... PRODUCTION COMPLETE: a gyártórészleg befejezte valamelyik termék gyártását.

... CONTACT LOST: valamelyik szondával megszakadt a kapcsolat, arról le is mondhatunk (csak nem a Marsra ment?)

... ORBIT ACHIEVED: valamelyik hajó elérte a kitűzött célpontot.

... HAS A MINEABLE ASTEROID: valamelyik Grazer egy bányászható aszteroidát talált. Kapcsoljunk át rá, rámuljuk be a nyersanyagokat (TAKE IT) és hozzuk vissza a Holdra. Aztán mehet megint asni.

... COLONY UNDER ATTACK: valamelyik bázist megtámadták. Azonnal kapcsoljunk oda és a DEFENCE választása után lájónk ki egy orbitális lézer vagy — ha létezünk éppen nincs — indítsunk egy vadászt.

... COLONY ESTABLISHED: leszállt a S.I.O.S. egy bolygón és megalapult a kolónia.

... HAS MARTIAN FLU: vírusos betegség terjed a bolygón. Azonnal vakcinát kell szállítani oda, különben a lakosság kipusztul (ha már van ott, akkor nem kell foglalkozni az üzenettel).

FILE ACCESS: LOAD/SAVE-menü. ALL DONE-ra vissza a játékhoz. FORMAT M2.2-re pedig játékalás-lemezt formázhatunk.

LOG: Napló. CTRL LOG mutatja az aktuális dátumot, CRAFT IN SERVICE a szolgálatban álló hajók listáját, COLONIES a megalapított kolóniák számát, POPULATION az összes populációk számát és C.T.R. az értékelést eddigi ténykedésünkről százalékban (egy bolygó kiemlézése például 0.3, egy kolónia alapítása 2.1%-kal növeli az eredményt).

ADVANCE HOUR/DAY: időgyorsítás egy órával/nappal. Mindig használjuk, ha valamilyen időigényes tevékenységre (kutatás, építés, utazás, stb.) adunk parancsot és várjuk a jelentést, hogy mikor hajtottott végre a dolog. A napot célszerű használni, az órákat csak akkor érdemes, ha valamelyik hajó bedokkolására várunk...



△ Panelhez a XXIII. századból

A Hold-bázis 7 elkülönülő részre oszlik, mindegyikben más típusú cselekvésre nyílik alkalmunk. Az egyes szekciókba a megfelelő modul választásával léphetünk be. Az alsó sorban lévő hat ikon mutatja az egyes részlegek állapotát (a dokkot természetesen felesleges lenne): a zöld szín jelzi a normális működést, pirosnál az egység nem dolgozik. A játék elején mindössze a LIFE SUPPORT aktív — szóval itt az ideje, hogy elkezdjünk játszani...

ENERGY:

A kolóniák energiellátását irányíthatjuk innen. A POWER SOURCE jelzi, hogy milyen generátor van installálva, enélkül elemekről (BATTERIES) megy a generátor (mindössze 10 kW teljesítménnyel). Az OUTPUT jelzi a generátor által biztosított maximális energiát, a DEMAND pedig az állomáson folyó tevékenységek energiaszükségletét (ebben benne van a generátor üzemeltetéséhez szükséges energia). A STORAGES mutatja az éppen aktívban lévő rendelkezésre álló generátorok. A játék kezdetén itt csak egyetlen Solaris Mk1 van, ezt azonnal installáljuk is (clickeljünk a nevére). Installálások a kinyitólappellák és az OUTPUT-teljesítmény változása mutatják az üzembeállítást. A nagyobb sorozatszám egyre nagyobb teljesítményt takar, tehát a kutatórészelleg folyamatosan dolgoztassuk ki a nagyobb teljesítményű generátorokat, hogy a Hold-bázison minél előbb egy MAX állhasson üzembe. Az egyes generátorfajtákból egy-egy szerte többet is lehet építeni, amire szükség is lesz: egyrészt a leendő kolóniáknak is kell majd generátor szállítanunk, másrészt ha támadás éri valamelyik bázist és nem sikerül visszavernünk, akkor nagy valószínűséggel az éppen installált generátor fog tönkremenni. A legnagyobb sorozatszámú ismert generátorból mindig tartunk legalább egyet raktárakban (azt is lehetőleg bunkerekben). Megjegyzendő, hogy a távolabbi bolygókban lévő kolóniáknál a generátorok hatékonysága csökken: kisebb OUTPUT-ot adnak le, mint a Holdon, mert távolabbi vannak a Naptól (kisebb a célják felvételképessége).

RESOURCE:

Itt folyik a bányászat, a bolygón található nyersanyagok kitermelése. A MATERIAL oszlopban vannak felsorolva az ásványok nevei, a STOCK mutatja, hogy mennyi van raktáron, a KG/DAY oszlop pedig a napi kitermelési kapacitást mutatja (ha valamelyik név sorában nincsen szám, akkor az az anyag azon a bolygón nem bányászható). A bolygókban a bányászatot azután lehet megkezdeni, hogy a populáció elérte az 50 főt: ha már installáltunk generátort, akkor utána kapcsoljuk be és indítsuk be a termelést (ON). A Hold-bázis raktárában lévő nyersanyagokból tudjuk megépíteni azokat a berendezéseket, amelyeket a kutatórészelleg megtervezett. A STOCK-ban lévő anyagok mennyiségét a későbbiekben növelhetjük (sőt, a Holdon nem bányászható anyagok miatt kell is) aszteroidabányászattal és a kolonizált bolygókban bányászott áruk ideszállításával. Ha valamelyik kolóniánkat támadások megemissimul a generátora, akkor a termelés természetesen azonnal kikapcsol.

RESEARCH:

Ez a kutatórészelleg, itt folyik a különféle berendezések tervezésének elkészítése. A kutatási tevékenységek 5 csoportba vannak osztva, a kartokéval nevére clickelve tudjuk meg, hogy milyen berendezéseket lehet fejleszteni. Ha a megjelenő listából egy név zöld, akkor annak a berendezésnek már megvannak a terveizai (a gyártórészleg meg tudja építeni, ha elegendő nyersanyag és energia áll a rendelkezésre), sárga név esetén kutatás szükséges (clickeljünk a nevére a kutatóadó berendezésnek). A kutatás időigénye a produktumtól függően 2-60 nap — lehet idő gyorsítani, amíg a képernyőn meg nem jelenik a RESEARCH COMPLETE felirat. Ha a kutatás elkészült, akkor a PROJECTS kartonon megjelennek a berendezés terveizai: ANALYSIS mutatja a nevet és a súlyát, PRODUCTION REQUIREMENTS pedig az energia- és nyersanyagszükségletet. A játék első részében minél gyorsabban készítsünk el minden lehetséges terméknek a terveizát: mielőtt befejezték az egyik kutatást, azonnal adunk nekik új feladatot. Az egyes kartokéval a következő lehetőségeket tartalmazza:

SUPP.: Felszerelési kutatása, a *Nodule* már a játék elején megvan. *Nodule:* Lakómodul 100 fő humanoid részére (ld. a LIFE SUPPORT-nál). Csak a Hold-bázison installálható.

Bunker: Ez egy bunker, ahol értékesebb berendezéseinket helyezhetünk biztonságba. A bunkerekben lévő csúcspont támadás esetén sem sérülnek meg. Ez is csak a Holdon installálható. Működés gyárgészleg legyártotta, a dokknál lehet a választásával ki/beparkolni dolgokat (például a tartalék generátorokat).

ENERGY: Itt lehet a generátorokat kutálni, mindig csak egyet nagyobb sorozatszámú, mint amit már ismerünk. A kutatásokot rögtön egy *Mk1*-vel kezdjük és a következők terveizai minél előbb dolgoztassuk ki a kutatókkal.

WEAPON: A kolóniáknak nemcsak a támadások fogják érni a Marson maradt kolónia részéről — itt tudjuk a védelmi fegyvereket kidolgoztatni a támadások elhárítására:

Fighter: Vadászgép. Elkészítése után automatikusan a DEFENCE-be kerül. Ajánlatos többet készíteni belőle és az újonnan létrehozott kolóniák részére is szállítani belőle néhányat egy *Carrack* vagy egy *Waverider* teherhajóra.

Orbital Laser: Orbitalis lézer, a vadásznál jóval hatékonyabb és automata irányítású. Megépíteni sajnos csak azután tudjuk, hogy kolonizáltunk egy bolygót, mert 10 tonna uránium is szükséges hozzá, ami a Holdon nincs.

TRANSPORT: Itt űrhajókat tervezhetünk, amelyek legyártás után automatikusan a dokkba kerülnek.

Probe: automata felderítőszonda. Az ismeretlen bolygókra ezeket kell kiküldeni. Leszállítás után analízálják a bolygót és jelentést

küldenek a kutatórészellegnek a lakhatóság lehetőségéről és a bolygón található nyersanyagokról. Csak olyan bolygóra indíthatunk *S.I.O.S.*-t, amit egy szonda már felderített és a kutatórészelleg kiértékelte. A jelentés után a szondák automatikusan megemissimülnek. **Grazer:** Bányászóhajó, 4 fő személyezettel. Aszteroidákat tudunk bányászni vele. Nagy szükség van rájuk, mert kolonizálás előtt egy csomó fontos nyersanyagot (réz, platina) csak onnan tudunk beszerezni.

Waverider: Gyors, de kis befogadóképességű szállítóhajó, 10 főnyi személyezettel. Akkor érdemes használni, ha mondanak nagyon gyors bolygóról-áa szállítanunk (például valamelyik kolóniánkat sürgősen ovvosságra vagy fegyverre van szüksége, netán krómot kéne hoznunk a messzegeből, stb.)

Carrack: 1.000 tonna befogadóképességű szállítóhajó, 80 főnyi személyezettel. Nagyszerűen alkalmas a kolóniák által bányászott nyersanyagok begyűjtésére és szállítására — viszont elég lassú.

S.I.O.S.: Településkolónia. Elkészítésehez előbb rézhéz és platinahoz kell jutnunk az aszteroidabányászattal. A gyártása előtt meg kell adnunk, hogy melyik bolygóra gyártatjuk a kolóniát. Amikor elkészült, azonnal felülünk Hold-körű pályára *BASE* névvel és ezután ugyanugy kell célpontot kijelölni neki és leszállítani, mintha űrhajó lenne. Vigyázat: mivel a gyártást az adott bolygó viszonyaihoz igazítjuk, célpontunk is ugyanazt adjuk meg, mert máshol nem tud leszállni!

COLONISATION: A leszállított szondák adatainak kiértékelése. Sárgával látszanak a listában azoknak a bolygónak a nevei, ahol szonda már leszállt, de az általa küldött adatokat még nem értékeljük ki. Az értékes csak néhány napot vesz igénybe és az adatok azonnal beolvashatók az adatbázisba. Az UNUSABLE SATELLITE besorolású bolygók kisebb érdeklődési körünkben, viszont ahol lehetséges valamilyen életforma, ott kolóniát létesíthetünk (sőt kell is, mert például urán, krómot és ezüstöt csak így szerezhetünk). A játék előrehaladtával meg további dolgokat is lehet tervezetni, de erről majd később.

PRODUCTION:

Ebben a részlegben tudjuk legyártatni azokat a berendezéseket, amelyeket a RESEARCH megtervezett. Ehhez természetesen a szükséges energia- és anyagmennyiségnek is rendelkezésre kell állnia. A villogó képernyőre mutatva megjelenik azoknak a cuccoknak a listája, amelyeket elkészíthetünk. Clickeljünk a kiválasztott berendezés nevére. A program most ellenőrzi, hogy megvan-e minden; a jobb oldalon megjelenik az anyagszükséglet (ha valamelyik szám piros, akkor kényezik vagy kevés van belőle), a bal oldalon a készíendő cucc neve (PROJECT), hany százáleki van kész az eljárás (PROGRESS) és mennyi az energiaigénye (DEMAND). Természetesen, ha kevés az energia vagy az anyag, a gyártás be se indul. Ha gyártás félbeszakadna (megszűnt az energiaszolgáltatás vagy más feladatot adtunk), akkor is leáll az eljárás, de újraindítás esetén onnan folytatódik, ahol félbeszakadt. Az elkészült berendezéseket rögtön a helyükre kerülnek: a generátorok az energiapontok raktárába, az űrhajók és a bunker a dokkba, a lakómodulok a lakóresztbe, a védekező fegyverek pedig a DEFENCE-be. A *S.I.O.S.*-okat azonnal felülünk az űrbe.

FLIGHT BAYS:

Dokk. Minden egyes kolónia dokkja 8 űrhajó befogadására képes, amelyet a leszálló/elkészülő űrhajók sorrend szerint vesznek igénybe. A bal oldalon látható felsorolás mutatja, hogy melyik dokkban milyen típusú hajó áll. VACANT esetén a dokk üres, RESERVED jelzi, ha valamelyik hajó éppen dokkol. A foglalt dokkba clickelve adhatunk ki parancsokat az itt álló hajónak. Megjelenik a modern távolsgieküzdő szerkezet képe, mellette pedig a hajóra vonatkozó infók: a SERVICE BAY jelzi, hogy melyik bolygóra vagyunk, alatta látható a hajó típusa és neve, a MINIMUM/ACTUAL CREW mutatja a szükséges személyzet létszámát, CAPACITY a raktár befogadóképességet, PAYLOAD pedig, hogy ebből mennyi foglalt. Az ECO az aktuális bolygó életformáját jelzi. A parancsok kiadása a bal alsó részen látható ikonokkal lehetséges. **NAME CRAFT:** keresztel. Megépítés után ez az első dologunk, mert nem lehet kiálni a hajót anélkül, hogy elneveztük volna valaminek. A szondákéknál mindegy, hogy milyen nevű adunk, de a többi hajót célszerű valamilyen logika alapján elneveznünk, hogy akkor is kiigazodjunk köztük, ha már 8-10 kevereg belőlük az űrben.

CREW SHIP: Legénység toborzása. Keresztelű után először is a hajó kezelőszemélyzetet kell összeszednünk: a *Probe* automata, a *Grazer* 4, a *Waverider* 10, a *Carrack* 80 fő. Személyzet nélkül a hajó természetesen nem üzemképes.

EQUIPMENT BAY: Felszerelés be/ki rakodása. A *Waverider* és a *Carrack* (majd a későbbi nagyobb hajók) nemcsak nyersanyagokat, hanem különféle berendezéseket (felszereléseket, fegyvereket, stb.) is szállíthatnak, amelyeket itt tudunk ki/berakodni. A rakodás egyértelmű: a LEAVE oszlop mutatja a bázison maradó holmit, a TAKE pedig amit a hajó magával visz. Természetesen a rakomány maximális értékénél (CARGO SPACE REMAINING) több vagy nehezebb árut nem vihetünk el. EXIT-let léphetünk ki a rakodásból.

LOADING BAY: A nyersanyagok kib/berakodása ugyanazzal a módszerrel, mint az előbb. Az AUTO-rak clikkelve a kirakodás automatikusan történik.

LAUNCH: a hajo indítása (csak miután van neve és személyzete). A dokkból a hajo eltűnik és orbitális pályára áll az űrben az indítóbolgő körül. Ezután a CRAFT ROSTER-ből a nevet választva (vagy a kinagyított bolgőterképen a nevére clikkelve) megadhatjuk a célpontot neki.

SCRAP SHIP: a hajo lebontása. Először jóváhagyást kér a gép (CONFIRM), aztán pedig alkotóelemeire bontja a hajt. Csak teljesen kirakott hajót bonthatunk le és azt is csak akkor, ha a bolgő életformája HUMAN.

Miután építettünk bunkert, a dokkból látható feliratra clikkelve tudunk ide-oda römögálni benne. A bunker kapacitása mindössze 260 tonna, szóval nem túl sok árut tudunk elidugni benne.

DEFENCE:

Vedelem. Ha a program azt jelzi, hogy valamelyik kolóniát támadják (... UNDER ATTACK), azonnal kapcsoljunk oda és válasszuk a DEFENCE-t. A képernyő közepén egy radar mutatja a közeledő ellenfeleket (minden támadásban egyre többet fognak jönni) alatta pedig a TRACKING jelzi, hogy hány űrhajóval van szó. A TRACKING felirat két oldalán látható ikonokkal (LAUNCH FIGHTER és ACTIVATE LASER) vehetjük be a védekező gyvegyeinket, felettük a RESERVE mutatja, hogy melyikből hány van.

A vadászgépet közvetlenül irányítjuk: kilövése után egy kis ELITE-ha hasonló lövöldözésben lesz részünk, perazé lényegesen egyszerűbb formában. Ezt valószínűleg nem kell magyarázunk, mert olyan egyszerű, hogy az már szinte szörnyű: nagyon nehéz feladat az ellenséges gépeket NEM lelőni... A vadász minden egyes gép lövése után visszatér a bázisra, szóval ha van meg ellenség, ismét ki kell lötnünk. A hangsúly a gyorsaságon van, ugyanis a gépnek elert falatokat nem a vadász rongálja, hanem a kolóniának okoznak veszteséget. Miután az összes ellenséges gépet leöltük (vagy a gép megújja a dolgokat), betöltődik a veszteséglista (DAMAGE REPORT): CASUALTIES jelzi a populáció veszteségét, MATERIALS a raktárban megrongálódott nyersanyagokat, az EQUIPMENT pedig a felszerelésben esett kárt. Ha túl lassan szedjük le az ellenfeleket, akkor ez utóbbi általában az a generátor lesz, ami éppen az energiát szolgáltatja. Ha a generátort kilöttek volna, megint installálnunk kell egyet — nem árt tehát minden kolóniánál egy-egy MKX-et elpárolgató szomorú időkre...

Az orbitális lézer automatikus, viszont csak egyszer használható. Kényelmes berendezés ugyan, azonban a kilövése után nagyon gyorsan kár lesz, mert nem időt szűkös az az, hogy a vadász eldobjon. Ha az idő eltelő volt, akkor szépen leszedőgeti a támadókat (ATTACK REPULSED) — ha késlekedtünk, akkor veszteségeink lesznek. Mivel a lézer csak egyszer használható, a biztonság kedvéért célszerű a kolóniákat 2-3 db-bal is felszerelni.

A kolóniák irányítása a Hold-bázishoz hasonlóképpen történik, de ott csak öt egység van: nincs kutatási és gyártási modul. Ha azt lett volna a játék kezelése. Aki szereti az ilyen típusú életjátékokat, az jobb, ha egyedül ugrik neki — biztosan jól fog szórakozni. Ha esetleg nem tudta volna végigjátszani, akkor itt van egy adag tipporozat a teljesítéshez:

● A játék elején installáljuk az MKI-t az ENERGY-ben, kapcsoljuk be a bányászatot és kezdjük meg a RESEARCH-ben MKII-t tervezettni. Mielőtt a tervezés kezdése áll, gyártassuk le az MKI-t és míg az folyik, tervezessünk MKIII-at. Az MKIII legyártásához elegendő energiához ki kell kapcsoljunk a gyártás idejére a bányászatot. Az első MKIII installálása után néhány nappal egy üzenet (SPECIAL BULLETIN) érkezik: a generátor felrobant az energiaközpontban, mert a gyártórészleg kivételéskor valamilyen hibát követelt el (a robbanás természetesen megsemmisíti a raktárakban lévő többi generátort is). Ilyenkor ismét újra kezdetűnk a gyártást az MKI-től — ezt elkerülendő az MKIII-ból rögtön kettőt készítsünk, majd mielőtt betennék az első az energiaközpontba, tervezessünk egy Bunker-t a kutatórészleggel és gyártassuk le. Miután elkészült, egyúttal az egyik MKII-t is bunkertől és installáljuk a másikat. A robbanás után a bunkerben lévő épségben marad, amit be is tehetünk és tovább folytathatjuk a tervezést gyártást egészen MKX-ig (ne felejtssük el visszakapcsolni a bányászatot, mert nem lesz elég nyersanyag a generátorok legyártásához). A kutatórészleggel állandóan dolgoztassuk, hogy a lehető leggyorsabban készen álljon az összes gyártható berendezés tervrajza.

● Amíg a generátorok fejlesztése tart, valószínűleg megérkezik egy újabb SPECIAL BULLETIN is: a Marson elletben maradt kolónia mutánsainak parancsnoka deklarálja, hogy a Mars népe, mint az emberi faj legfelsőbb formája, az egykori Föld bolgő minden jogát és tulajdonát a magának nyilvánítja és a Hold népet arra szólítja fel, hogy maradjanak meg kolóniájuk keretén belül. Ha bármilyen űrhajó elhagyja a Hold-bázist, az a háborús állapot beállását fogja eredményezni a két kolónia között. A dolgot egyébként tényleg komolyan gondolja zavarodott barátunk: miután az első szondákat vagy bányászórhajókat felöltük, folyamatosan számíthatunk a Hold-bázis illetve kolóniánk elleni támadásokra (gondoskodnunk kell a védekezésről) — a Marsra küldött szondák pedig nyomtalanul eltűnnek. A védekezéshez a játék elején néhány Fighter-t építsünk: majd ha már elfoglaltunk olyan bolgőt, ahol bányászhatunk urán, állíthatunk Orbital Laser-ek gyártására.

● Miután van MKX generátorunk, gyártssunk le 1-2 Nodule-t, hogy a populációnk szaporodhasson. A szaporulat nagyon gyors, tehát nemsokára mind az 5 lehetséges lakómodult betöltheti a jónép.

A bázishoz az EXIT ikonnal vagy jobb clikkelvel léphetünk vissza.

LIFE SUPPORT:

Ez a lakónegyed infója, de tulajdonképpen csak dekoráció szerepét játsza a játékban. Itt látható a bolgőt lakó faj képe, a lakómodulok száma (NODULES), a légkör formája (ATMOSPHERE), az életforma neve (LIFE TYPE), a modulok maximális kapacitása (CAPACITY) és a jelenlegi populáció nagysága (POPULATION). Ugyanitt jelzi a program, ha a bolgő *Martian* Hú-járvány miatt karanténban van. A Hold-bázison egy 100 fős lakómodullal kezdünk, de meg lehetőségg van 5 további modul gyártására is, tehát a Holdon összesen 600 fős populációt hozhatunk létre. A szaporodás automatikusan megy végbe. Kolóniánál csak egy száz fős lakómodul áll rendelkezésre (nem lehet modult szállítani nekik), de humanoidtól eltérő életformák (például a methanoid) általában kihalásnak a rendelkezésre álló helyet — ahogy az ismert plutoi közmondás is mondja: sok jó methanoid kis helyen is elfér... Támadások illetve járványok akár teljesen kipusztíthatják valamelyik kolónia lakosságát. Ha az életforma humanoid volt, akkor még nem kell teljesen lemondanunk erről a bolgőről: az űrhajók lebontása után a volt személyzet ugyanis hozzáadódik a lakosság számához — dokkoljunk be tehát a halott bolgőgőre mondjuk egy Carrack-kel és szedjük szét a hajót.

▼ "Növekedjétek és szaporodjatok!"



● Ezután elkezdhetjük a Naprendszer felderítését: gyártssunk szondákat és küldőgésüket el őt az ismeretlen bolgők felé. A Marsra és a Földre egyelőre nem érdemes szondát küldeni, mert az előbbit leölik, az utóbbit pedig csak azt a szomorú hír hozza, hogy a Föld instabil bolgő és természet felbeavatkozás szükséges a helyreállításához. A legelőször felölt szonda meg fog semmisülni az űton (CONTACT LOST), mert aszteroidamezőbe kerül, a többi már biztonságban előlér. A szondákat célszerű minél gyorsabban elküldeni, mert a további bolgők vagy holdak felé tartó utazásuk akár egy évig is eltarthat. Miután valamelyik szonda elérte a célpontját, azonnal szállítsuk le, majd a kutatórészleggel kezdjük meg a bolgő értékelését. Ha teljesen használhatatlan (UNUSABLE PLANET), akkor nem kell vele tovább foglalkoznunk — ha viszont látható, akkor elgondolkozhatunk a kolonizálásán. A bolgők felderítése növeli a játékban elért százalékat, de egyébként is szükség van rá, mert csak felderített bolgőgőre küldhetünk kolóniát (egyébként a gyártórészleg nem építi meg az új bázist).

● Fejlesszünk és gyártssunk legalább két Grazer-t, mert a szállítóhajók, S.I.O.S.-ok, stb. építéséhez szükség lesz olyan nyersanyagokra (rez, platina, STB), ami a Holdon nem található. A Grazer-eket küldjük az aszteroida-mezőbe (ASTEROIDS), ahol nemsokára bányászható aszteroidára fogunk le. A tálat ásványokat mindig vegyünk fel és hozzuk vissza a Holdra. Így nemsokára összeszedhetünk annyi nyersanyagot, amelyből S.I.O.S.-t tudunk építeni. A Grazer-ekkel módosított folyamatosan bányászunk, amíg nincs egy olyan kolóniánk, amelyről a rez-és platina utánpótlásunk biztosítható van.

● Mire összeszedünk 100 tonnát platínából és rézből, valószínűleg a szondáink már hird adnak kolonizálható bolgőgőrl. Gyártssunk S.I.O.S.-t a bolgőgőhöz, küldjük el és szállítsuk le. Legelőször a Leda-t érdemes gyarmatosítani, mert ott a bányászok rezet és az Orbital Laser-hoz szükséges uránt is. A S.I.O.S.-ok felszereléséhez tartozik ugyan egy MKI generátor is, de teljesen felesleges bekapcsolni, mert kevesebb energiát fejleszt, mint az elemek (túl messze van a naptól). A Leda-bázis elküldése után építsünk tehát egy Wavender űrhajót és miután elkészült, küldjük a bázis után egy generátort is (ez a hajo csak 50 tonnás, szóval max. egy MKIV-et tud elvinni). A Leda-n a pont elég, hogy lefedze a bányászathoz szükséges energiát. Miután már nagyobb mennyiségű rézhez jutottunk,

Carrack-ek építésével minden kolóniánkra eljuttathatunk *MkX*-es generátorot. Feltétlenül gyarmatosítandó bolygók még a *Miranda* (itt nagy mennyiségben lehet ezüstöt bányászni, amiből később 1.250 tonnára lesz szükségünk) és a *Triton* (ez az egyetlen bolygó, ahol krómot lehet bányászni). A kolóniákon lehetőleg mindig tartsunk tartalékban 1 *MkX*-es generátor (ha támadások megsemmisítik az egyiket, akkor ne álljon le a bányászat) és 2-3 orbitális lézerszűrő vagy vadász, hogy elháríthassuk a bolygót ért támadásokat.

• Miután megkezdjük a gyarmatosítást, az egyik kolónia parancsnoka egy *SPECIAL BULLETIN*-ben jelenti, hogy a felderítő egy össze-tört roncsot talált, félig eltemetve egy kráterben. *Martian* (azaz marsi) gyártmányú és tele van rövid hatótávolságú vadászokkal. Az összes adatot összeirták róla és átküldték a kutatórészelegünkbe. A kutatóknál most lehetőség van *Fleet Carrier* tervezésére. Ez egy hatalmas anyahajó, amelynek a megépítéséhez 1.250 tonna ezüstre és majdnem 10.000 tonna vasra van szükségünk. Miután az ezüstöt bányászó kolóniáról a *Holdra* szállítottuk az elegendő mennyiségű nyersanyagot, a gyártórészelggel megépíthetjük, de ehhez előbb le kell állítanunk a bányászatot, mert 35.000 kW energia szükséges a gyártásához. A gyártás után ez is a dokkba kerül, egy vadászgeppel a fedélzetén (mindenesetre tegyük be meg egyet). Ez lesz a fegyverünk a marsi kolónia ellen. Lőjűk fel és küldjük át a *Marshoz*. Nemsokára azt a hírt kapjuk, hogy az anyahajót megmádaták. Kapcsoljunk át rá gyorsan és a bal oldalon levő ikonok közül válasszuk a *LAUNCH FIGHTER*-t (ez csak annél a hajónál van), az indítsunk vadászgépet a támadók ellen. Most ugyanolyan lövöldözés következik, mintha valamelyik kolóniánkat vedenek egy támadás ellen: 10 ellenséges gepet kell lelőnünk. Miután ez megvolt, a támadás megszűnik és egy-két nap múlva *SPECIAL BULLETIN* érkezik a *Marsról*, amelyben *Gredlock*, a marsi kolónia utolsó életben maradt tagja közli, hogy megadják magukat és a bolygójukat átadják nekünk (ő meg meghal, hogy ne zavarja tovább a vizet). Ezután a bolygónk elleni támadások is megszűnnek és küldhetünk a *Marsra* is szondát, majd gyarmatosíthatjuk.

• Amíg az anyaggyűtést tart a *Fleet Carrier*-re, egy újabb *SPECIAL BULLETIN* érkezik, amely arról tájékoztat bennünket, hogy valame-

lyik kolóniánk parancsnoka ismeretlen eredetű betegségben elpaltkolt (azonkívül azóta egyre többen követik a parancsnokot). Egyetlen gyógszer sem hatásos a fertőzés ellen, szóval a populáció ezen a bolygón nemsokára kipusztul — a vírus DNS-terképet viszont meg elküldik a kutatórészelegünknek, akikkel gyorsan ki kell dolgoztatnunk az ellenszert (*Vaccine*). A kész vakcinából gyártassunk legalább annyit, ahány kolóniánk van és küldjük körbe egy gyors *Wayfinder*-t, amelyik majd mindenhol lelétsz egyet. Ha valahol fertőzés tört ki, akkor a bolygó mindaddig karanténba kerül, amíg ellenszert nem kap: egyetlen hajó sem szállhat le (kivéve azt, amelyik a vakcinát szállítja). A populáció általában ki is hal, mire a gyógszer megjön, de ha az elefanta *HUMANOID*, akkor valamilyen úrhajó szétsejdesével újraindíthatjuk az életet. A fertőzés ezután is terjedni fog, de ha a megfertőzött kolónián már van egy vakcina, akkor nem kell foglalkoznunk vele: elhasználják a vakcinát és minden meg szépen tovább (esetleg meghal 7-8 fickó, mert nem volt kedvük oltásra menni.).

• A *Mars* legyőzése és felderítése után ide is küldünk egy *S.I.O.S.-t*. A kolónia megalakulása után nemsokára jelentkezik a parancsnoka és jelenti, hogy a marsiak régi komputerében megtalálták egy *Terraformer*-nek a tervét. Ez talán segíthet nekünk abban, hogy a Földet néhány éven belül újra lakhatóvá tegyük. A terveket átküldték a kutatórészelegünknek — azt meg találjuk ki mi, hogy hogyan fogjuk ezt a monstrumot odaszállítani... A kutatók nemsokára el is készítik a tervrajzokat: a kivitelezéshez kell 120 tonna króm is, ami csak a *Triton*-on bányászható (az ottani kolónia nem *humanoid*, szóval ha fertőzés vagy támadás következtében kihál, mielőtt elhoztunk volna ennyi krómot, az ciki...). A gyártáshoz le kell állítanunk a bányászatot a *Holdon*, mert 35.000 kW energia szükséges a megépítéshez. Miután kész van, nagy az öröm — ami le is lohad — amikor meglátjuk, hogy 1.060 tonna és a *Fleet Carrier*-nek is 10 tonnával kevesebb ennel a rakódőtere. Most hogy a szöszen visszük ezt le a Földre?

• Miután megépítettük a *Terraformer*-t, nemsokára újabb *SPECIAL BULLETIN* érkezik: az egyik tudosunk felfedezte a *Juggernaut*-ot, amellyel le lehet szállítani a Földre a *Terraformer*-t...

Miután leszállítottuk a földre a *Terraformer*-t, az szépen rendet tesz az óhaza tájékán és a Földre is indíthatunk *S.I.O.S.-t*. A földi kolónia létrejött-e gyakorlatilag a játék teljesítését jelenti. Még érkezik egy csomó *SPECIAL BULLETIN* arról, hogy az összes kolónia sorra fellázadt és deklarálta a függetlenségét. A Föld ismét látható, a Naprendszerben minden bolygó teljesen független (és demokratikus), a játék meg véget ért... Szóval kellemes játék a *MILLENNIUM 2.2* — majdnem olyan jó vele játszani, mint a *POPULOUS*-szal. Egyetlen hátránya van csak azzal szemben: ha az ember egyszer meg végigjátszotta, nincs többé min izgulni — egyszerűen az egész unalmassá válik. 64-es verzió nincs a játékból, bár szerintünk nyugodtan csinálhattak volna belőle egyet. Befejezül még egy lista a lakható bolygókban bányászható anyagokról:

| Név | Hydrogen | Oxygen | Water | Nitrogen | Methan | Sulphur | Titan | Aluminium | Copper | Silica | Iron | Silver | Chrom | Platinum | Uran |
|----------|----------|--------|-------|----------|--------|---------|-------|-----------|--------|--------|------|--------|-------|----------|------|
| CALLISTO | + | - | - | + | - | - | - | + | + | + | + | + | - | - | - |
| LEDA | + | - | - | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | + |
| SATURN | + | + | + | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| ENCELAD | + | + | + | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| RHEA | + | + | + | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| TITAN | + | + | + | + | + | + | - | - | - | - | + | + | - | - | - |
| HYPERION | - | - | - | - | + | + | - | - | + | + | - | - | - | - | - |
| PHOEBE | + | + | + | + | + | + | + | - | + | + | + | + | - | - | - |
| URANIUS | + | - | - | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | + |
| MIRANDA | - | - | - | - | - | - | - | - | - | + | + | - | - | - | - |
| ARIEL | + | + | - | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| UMBRIEL | + | + | + | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| TITANIA | + | + | + | - | + | + | - | - | + | + | + | + | - | - | - |
| OBERON | + | + | + | + | - | - | - | - | + | + | + | - | - | - | + |
| NEPTUNE | + | + | + | - | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | + |
| TRITON | + | + | - | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | + |
| PLUTO | + | - | - | + | + | + | - | - | + | + | + | - | - | - | - |
| MARS | + | + | + | + | - | - | - | - | - | + | + | + | - | - | - |

már kése is. Aztán *"Hol is tartotunk?"* felkiáltással folytatja a hála lerovását. Nemsokára újabb problémák merülnek fel: miután felpatant, Larry sikoltozva turkálni kezd a nadrágja szarában, ahol néhány kiú homo mellett egy tengeri rók is tartányt vert. A rákot bizonyára zavarja, hogy az új házikó folytonos mozgásban van... Ezzel vége is a kellemes perceknak, mert Tawni megsértődik.



△ Hátréperse, hogy ilyenkor mindig megjelenik valaki!...

A ginsu kés viszont nálunk maradt. A vizsgálat azt mondja róla, hogy a ginsu kés egyszerűen alkalmas lenne a ginsu levágására, ha nem lenne olyan életlen (egyébként meg mi az örög az a ginsu?). Mielőtt kiderítene, megyünk meglezni a kést. A szökőkút mellett találjuk a kasszinót. Az ehhez vezető lépcsőket megvizsgálva (LOOK STAIRS) azt az infót kapjuk, hogy a kövek kökémény betonból készültek — legalább olyan keményből, mint egy fenőkő. Hát ez igazán egyszerű, mert akkor megfenyűjt rajtuk a kést (SHARPEN KNIFE ON STAIRS). Most már pengeelés, Larry meg is vágja magát véle, amikor zsebreárvaja. Mielőtt ginsuavágásra mennénk, látogassunk el a parkba, ahol a TV áll. Bekapcsolhatjuk és felüthetjük a padra nézegetni (fosz a kép, még nincs bekötve a szigetén a kébcelsortorna), de igazából az az újság érdekel bennünket, ami valaki írt rólunk: meg mi Tawninunk a tengerparton (TAKE PAPER és READ PAPER). Egy hirdetés található a kasszinó újszakai műsoráról, ami tele van lányokkal és playback-kel. Ez is megvalna (STAND), akkor most megyünk ginsut keresni. A *Chip'n'Dale* előttr mezőn ugyan ginsut nem találunk, viszont egy nagyobb részen pengeelés trópusi fűtelep burjánzik. Szeletelünk egy adagot belőlük (CUT GRASS WITH KNIFE) és nemsokára egy köteg fő büszke és újdonsült tulajdonosainkét fogadhajtuk a program szívből jövő gratulációjá. A fűről egyébként kiderül, hogy szép hosszú darabokat vágunk, amelyek fokéletesen alkalmasak a viselésre... A *Chip'n'Dale* ajtaján egy tábla hirdeti, hogy pár pillanat CLOSED, szóval utunkat a kasszinó felé folytatjuk.

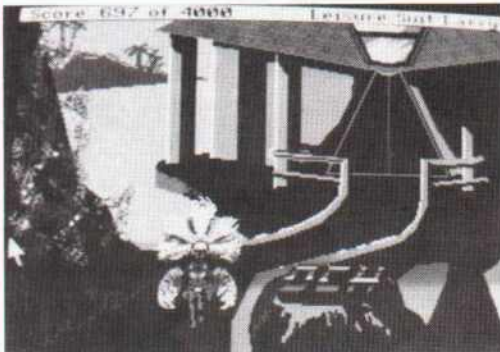
A szökőkúttól jobbra néhány szökőkábit találunk, ami ugyan a kasszinó vendégeinek van fenntartva, de véletlenül a kasszinó épületén kívül építettek fel. A kabinsor egyik oldalán egy csapat látunk, ami felett egy "Kötelen-Logó-Szappan" lóg egy kötélen. Az szinte nyitvánvaló, hogy Larry egész életében egy ilyenre vágott (TAKE SOAP). Azután íhatunk vizet is (DRINK WATER), bár azt mondják, hogy a trópusokon az nem túl egészséges. Aztán eszünkbe jut a tengerparton heverő csodálatos Tawni: hmmm... Sajnos Larry-ként már nem hajlandó kommunikálni velünk, viszont megtudtuk, hogy — egyéb dolgokon kívül — bukkik a különféle szüvenrekre is: tehát szüvenirósként fogunk emét a közelébe férközni. Először is egy fűszoknya viselésével fogjuk álcazni magunkat, abban bizonyára nem fog felismerni. (Miscoda konspiráció) Larry 007 CoVboY Gyártunk a többi fűszoknyát (MAKE SKIRT), majd vonulunk be a bal oldali kabinba előttrözni (a középső áru, a jobb oldalnak meg nincs ajtaja), mert Larry kissé szegénylős (WEAR SKIRT). Na, most már pont úgy nézünk ki, mint egy primitív, trópusi bennszülött. Nagyszerű. Most már csak valami eladható szüveniről kell gondoskodnunk. Ehhez szükség lesz egyrészt a ginsu kése ismét és a granadilla-fára, ami ugye már fekete meg kemény — de attól még egyszerű szobrot lehet faragni belőle (CARVE WOOD). Akkor most meg lehet nézni, hogy mit faragunk... Huh! Larry művészeten valóban túlrözödi valami afrikai primitív népek kultúrájában a totemisztikus képzeletvilágából. Szép szobor. Menjünk szócuk rá a tengerparton heverésző Tawnira. Larry hangos "Szüvan! Szüvan!" kiáltásokkal fokozza az álcázást, ami rögtön fel is hívja Tawni figyelmét és rövid beszélgetés után megszületik az alku: mindössze 20 dollárért gazdát cserél a teljesen eredeti, kiváló népművészet emble-mával ellátott erotikus faragvány. "Van valamilyen speciális tulajdon-sága?" — kérdi Tawni, mire Larry rámutat, hogy az egyik kisebb része igazán felhívható magára a figyelemet... Tawni azt mondja, hogy ő nem nagyon ért a művészethez — de azt viszont tudja, hogy miért szeretett Larry meg jó egészséget kíván a használatához, aztán visszaszáll a szökőkúthoz. Menjünk vissza a kabinokhoz és vegyük vissza a ruháinkat (WEAR SUIT), majd sétáljunk ki ismét a tenger-partra. Tawni eltűnt valahol a bokrok között (bizonyára elmerült a művészletben) — a türülkőzőjét viszont itthagyta. Vegyük fel (TAKE

TOWEL), aztán tarítsuk le megint (SPREAD TOWEL), mert már épp ideje, hogy kissé lebaranjunk. A nudista napfürdő az egy gyík is érdeklődve szemléli (ő helyen állt meg...), ami csak addig tartson (STAND), amíg a program el nem kezd számolni a pontokat! Különb-Larrynek nemsokára eszébe jut egy újságcikk, amit egyszer hajdanán az ultraviola sugarak káros hatásáról olvastott. Aztán rögtön meg is nézhetjük a káros hatásokat...

Sétáljunk most be a kasszinóba. A galérián balra haladva érdemes belekukkantani a tükörbe, aztán menjünk be az ajtón. Az előttrben egy zárt ajtóra és egy használatatlan telefonra bukkanunk. Azonkivül még megnehezülnek a posztereket is, amelyek a híres egzotikus táncosnő Cherri tartó ábrázolják. Egy ilyen showról természetesen mi sem maradhatunk le: túntessük ki tehát megzóságassunkkal a köteleikről mögött áldogáló jegyzetőt (TALK MAN). A figura elmondja, hogy a showtér természetesen fizetni kell, de vannak ingyenesek is a helyi turistamagazinokban. Eriől már olvastunk a tv-s helyszínen a "Nemmagától ma éjjel" c. folyóiratban, szóval mutassuk meg neki az onnan kieszedett példányunkat (SHOW PASS). Nahát ez igazán egyszerű, csak az a probléma, hogy a mai showra csak 10 ingyenjegy személyt lehet beengedni — most kell választanunk arra a kérdésre, hogy milyen szám szerepel a közönyv valamelyik oldalán (néhány város a CoV 10-ben). Ha a választ helyes volt, a figura újabb problémákkal áll elő: úgy tűnik, hogy elmézte a dolgokat, mert már nincs több hely a következő showra. Bár ha jól meggondoljuk, talán lehet még egy érdekelvény... A jellegzetes kémszódolatokból valószínűleg mindenki kitálálja, hogy némi anyagi támogatásra vár a derék úr — még szerencse, hogy Tawnira sikerült rászórnunk névsz dollárért a szobrot! (GIVE MONEY) Na így már mindjárt más a helyzet, tessék befárni! Larry gyorsan meg is találja a helyét: elfoglalja az egyiket a csomó úreszen álló szék közül. A színpadon egy tancker animátgat, de a konferan-szié hamarosan bejelelti, hogy az a szám következik, amire a tekintélyes mennyiségű férfiközönség és az 1 db nő már oly régóta vár: Cherri Tart! Cherri bemutat néhány piruettet, mire a felajzott fériféreg egy csomó egydolláros dobál be a színpadra (lehet, hogy az egy nő is). A showk ezzel vége is — lehetett, kár, hogy csak az utolsó percet éreztünk... Az előttrben várakozunk addig, míg Cherri ki nem jön telefonálni az öltözőből, aztán menjünk oda hozzá egy kis csövegésre (LOOK GIRL és TALK GIRL). A szokásos bemutatkozási ceremónia után Larry megkérdzi, hogy mi a legna-gyobb vágya az életben. Cherri ki akar szállni a showbusinessből és egy kis larmon, "távol a város dűbörgő zajától" szeretne eldőlni, miközben zöldséget, gyümölcsöt és gyögyfűvetek termesztene. (Jó programjal vannak a lányunk... — CoVboY) Tovább folytatva a csevegést, Larry közli, hogy neki pont ellenkezők az elképzelései: bár nemsokára nagyobb birtokhoz jut, de inkább a showbusinessben szeretne maradni. A lány nagyon szereti az új kis földet, szóval tereljük abba a mederbe, ahol beszélgetés folytatja (TALK AND). Larry azt mondja, hogy a khm. szerződés révén megszerzett birtokot nem is igazán akarja használni és felajánl néhány földet. A lány ettől a hiteltelen nagylelkűségtől teljesen elérzőkenyűl és boldogan kiabálja, hogy ő egy ilyen ajándéktól MINDENRE képes lenne. Ha megszer-zetük a földet, azonnal térjünk vissza hozzá és kopogjunk halkán az öltöző ajtaján — vární fog ránk. Valószínűleg már mindenkinék megjelent a lelki szem előtt, hogy a "minden" kategóriába mi is férhet bele. (Élfőttes a Commodore Világra? — CoVboY) — szóval szilárd előléköttséggel nézhetünk a birtok után.

A választ úgyett a *Deezy*, *Cheatem* *anú Howe* ügyvédőrdra intézi. A választ megkérdezzük, hogy a látogatás a látogatás után (ASK FOR TIKRÁNL) mindenekelőtt érdeklődünk a látogatásról, de hamarosan azt válszólja, hogy két ügyvéd nincs itt, de Dr. Cheatem majd elmondja, hogy hogyan is állnak az ügyeink. Larry becsatló a hátsó szobába, ahol bemutatkozik Suzi Cheatem és helyet kínál bennünk. Hoho-ho — hiszen a kedves ügyvéd NŐ! Sajnos kissé hidegen viselkedik velünk szemben és az ajtóft sem enged becsukni. Na nem baj, majd később kitalálunk valamit a meghódítására. Megkérdészetük tőle is, hogy állnak az ügyek a válassal kapcsolatban, de csak azt a választ kapjuk, hogy az indító tárfája 500 dollárban bármilyen ügyben — természetesen készpénzben fizetendő (nekinék pedig egyelőre egy fizetési tervet). Érdeklődünk inkább a birtok iránti ASK FOR DEED), hiszen Larry úgy hallotta, hogy a szigetén van egy üggetlen hagyomány, miszerint válások a földtulajdon mindenütt ugyanolyan a férjre fog szállni. Alighogy eljutottunk időig, Ms. Cheatem közbe is vág: nem kell folytatnunk, tudja miről van szó. Az iratok már elkészítette, mindent átvehetünk a tiktárnál. Egyelőre magára hagyjuk a szép ügyvédnöt (STAND) — de mivel ő is mozog, ő is nő és ő is betörtötte a szükséges kort, meg feltlenül beugrnunk hozzá egy kis megbeszélésre... A tiktárnál ismét ASK FOR DEED, mire azt mondja, Ms. Cheatem instrukciói alapján nemsokára elkészíti a dolgot, jöj-jünk vissza pár perc múlva. Rendben van, menjünk ki az ajtón, várunk meg meg becsukódik és menjünk rögtön vissza. A tiktár eddigre el is készült. (Eleg jó munkavérő. Eszedeg fel kéne vennit a CoV-hoz — CoVboY) A birtok ugyan távol esik az összes turistamagazinhoz-tól és sosem tudjuk eladni, de ez nem zavar — visszük Cherri-nek. Menjünk vissza a kasszinóba és kopogjunk Cherri ajtaján (KNOCK DOOR). Kölcsonós suttogás kezdődik arról, hogy megvan-e a birtok, aztán Cherri beintálja Larryt, hogy megmutassa, milyen halás azért, hogy Larry megadta azt neki, amire egész életében vágyott és végre leveheti magáról ezt a nyomorult toltokostomót! Tényleg: már most leveszi. Aztán háháhból ő is meg akarja adni Larry-nek, amire az állandók vágyuk... Persze csak gyorsan, mert mindjárt kezdődik a második előadás. Miközben a hálakodás folyik, élmés társalgást halgathatunk — aztán hirtelen kialszik az a kevés világítás is, ami

eddig volt. "Ki kapcsolta le a lámpát? Mi ez a dobpergés?" — érdeklődik Larry, mire Cherri gyors öltözőkorszakba ösztökéli: most kezdődik a második show ésők itt vannak a színpadon! Larry természetesen megpróbálja a keze ügyébe eső holmikra magára kapkodni és mire felcsendül a konferanší hangja, már csak egyetlen megoldatlan kérdés tölti be gondolatait: "Hol lehet a gatyám?" Aztán gyűlölnék a fények, felcsattan a közönség tapsa... és kiderül, hogy mitől zorít annyira ez az alacsony: Larry a lanytől koszosmejtét kapkotta magára. Most már nincs visszaút, az igényes közönséget ki kell elégeitni, ha már annyira tombolnak: táncoljunk nekik (DANCE). Úgy látszik a produkció valóban megnyerte a tetszéseket, mert megindult a dolárszórdul a színpadra. Micsdara rejtejtésképségeink kerülhetnek felszínre egy apró tővedés miatt! Larry táncol, míg le nem kopnak a lábai (ami ugye nem egy hátrány, amikor az ember három számmal kisebb tuskárkut visel) és keres egy kalap névt. 1 kalap=500 dollár, ami megintcsak nem rossz rögtön az első fellépésért — meg azért sem, mert megvan a pénz az ügyvédnőre. Ismét az előtérben bukkannak elő. A normális ruháikat megtalálhatjuk az öltözőajtó mögött, de egyelőre még ne öltözzünk át: az ügyvédnő csak ebben az igazán egyedi szerelésben fog szexinek találni bennünket.



Hát hogy nézel ki má' megint, Larry?!

Vissza tehát az ügyvédi irodába és a titkárná ASK FOR DIVORCE. Larry megkérdezi, hogy mikor találkozhata Ms. Cheatemmel legközelebb. Mivel csak az első látogatás volt ingyenes (és azt már megtették izzes), a mostani már 500 dollárba kerül, amint rögtön le is lehet fizetni nála (GIVE MONEY). A pénz meghozza az eredményt: Ms. Cheatem már vár is bennünk. A titkárnak tetszik az új szerelés ("Hím, jól néz ki, Mr. Lafferr!", de az ő tetszésnyilvánítása eőrfőpül Ms. Cheatem reagálása mellett: azt mondja, hogy fogalma sem volt róla, hogy mi is előzetesen látogatás a másik nem ruhát. Ő például imád féltől aősgatyákat viselni. (Vajon miért? — CoVboy) Le is ölteti Larryt a pamlagra, világmeggyerőn átvált tegőzeésre — mivel nem szereti, ha megzavarják a kliensélet folytatott "bizalmas" beszélgetéseit — bezárja az ajtót is. Larry időközben kényelembe helyezi magát a pamlaigon: levezsi a gyönyörű tollkaplatot — igaz, hogy csak a választ jött legalizálni, de az előlejelekből arra lehet következtetni, hogy itt nemcsak legalizálásról lesz szó... Már jön is az ügyvédnő, hogy ő is kényelembe helyezze magát... "Whoa!" — mondhatná Larry, ha most láthatná magát... Az eseményeket a palfonrl leereszkedő telefon zavarja meg: Suzi fontos hívtást kapott — de gyorsan leborolyítja és már lehet is folytatni onnan, ahol abbahagytták a dolgokat. Két másodperc múlva újabb hívtás. Aztán gyorsan egy feljegyzést kell írnia, mielőtt elfelejt a dolgot. Ez már megint egy hívtás (pedig most olyan elfoglalt!). Most át kell küldenie ezt faxon. "Rogernem — és így mennek tovább a dolgok. A választá papírok viszont most már meglesznek. Miután vége a műsornak (a program "clients interruptus"-nak nevezz), menjünk ki megint az ajtón, hogy Roger titkár elkészülhesse, aztán jöjjünk vissza ismét. ASK FOR DIVORCE és végre megkapjuk a választórló szótó ksmányt. Ms. Cheatem azt úzte, hogy igazán élvezetes volt velünk "dolgozni"... Nézzük is meg egyből a papírokat (LOOK DIVORCE). Niccsák, niccsák. Valahogy a lapok közé keveredett Suzi Fat City-bé szótó tagsági igazolványa. Nahát ez igazán nagyszerű — oda úgyszem tudunk volna bemenni egy ilyen nélkül. Menjünk vissza a kaszinóba és az öltözőszobákban öltözzünk át végre megkostozott lezser ruhánkba (WEAR SUIT), aztán látogassuk meg a Fat City-t. A sziget legújabb görzürdője egy két bíra belsejében kapott helyet. Az előtérben egy barátságatlan figura álldogál, valamint az összes ajtó zárva van. Ha már nálunk van az ügyvédnő tagcsáig, akkor viszont a kártyaolvasókat az ajtókat automatikusan kinyitják (OPEN DOOR). Kezddjünk mondjuk a bal felé vezető ajtóval, amelyen keresztül az öltözőbe jutunk. Ha véletlenül megfordítanánk Suzi tagságját (TURN BACK KEYCARD), akkor észrevevesszük, hogy a lány ritkátka a szekrénye számát (#69) valamint három feliratot. A feliratok minz változnak és egy-egy számnak felírnék meg, amit a szekrény kinyitására fog a program kérődni (és természetesen a gyári kezelőkönvből kellene kiovánsni őket — vagy a CoV 10-ből). Előbb persze

meg kéne találni a szekrényünket. A szekrényesorok tömege elég ijesztően hat, különösen ha elképzeld olvasni a számozást (READ NUMBER). Ilyeneket kapunk például: "Lehet, hogy ez a #943. (De az is lehet, hogy nem.)" Mellette: "Lehet, hogy ez a #85. (De az is lehet, hogy nem.)" — és így tovább, össe-vissza, ahogy azt kell. A 69-es szekrény alulról számoza a harmadik vízszintes sorból nyitló L-hajlat végében van. (Szept meghatarozás. Ki fogja eőbből megtalálni?! — CoVboy) Miután megtaláltuk OPEN LOCKER és be kell gépelnünk a tagsági hátán lévő feliratnak megfelelő 3 számot (nem azt felírni az aktuálisakat, mert az összes nyitogatással meg fogja kérőzni). A szekrényben egy fotót, egy dezodort és egy női tréningruhákat találunk. Már van gyakorlatunk a gyengébbi és holmijaink viselésében, szóval öltűk fel a tréninget (WEAR SWEATS). Megyünk erősíteni — előtte viszont zárjuk be a szekrény ajtóját (CLOSE LOCKER), különben az összes cuccunkat ellopják, mire visszaérünk. A kondícióterem a jobb oldali ajtón keresztül érhető el. Mind a négy szerez kell edzőnünk (SIT) 13 gyakorlatot, aztán STAND és irány a következő. Miután mindegyiken megvan a 13, Larry hitelen átalakul "Arnold" Lafferré és egy rövidebb body building-versenygyakorlatot mutat be. Sajnos az új teste léket kap valahol, szóval nemokára visszanyeri eredeti méretét. Nem baj, legalább nem vagyunk túlsúlyosak... Menjünk most vissza a szekrényhez, nyissuk ki és vegyük magunkhoz a törökzőt (TAKE TOWEL). Miután megint bezártuk az ajtó, meggyűnk leöblíteni magunkról az erőfeszítés közben összeszedett oroszlánzságot. A zuhanyzóba a bal oldali ajtón jutunk be. Az első pillanattól nem egészen világos, hogy most mit is látunk, aztán amikor rájöttünk a nézőpontra, akkor lehet vigyorogni... Csattogjunk oda a falhoz és nyissuk ki a csapot (TURN ON SHOWER), majd álljunk be középre és használjuk a szappant (USE SOAP). TURN OFF SHOWER és már mehetünk is vissza a szekrényhez. Nyitva tartó fürdőzőnk meg (DRY). Természetesen a frissítő zuhany után egy igazi playboy nem feledkezhets meg további illatosfürölteni sem: mielőtt meg felvennénk a ruhánkat, használjuk a sprayt (USE DEODORANT) — az már egy más kérdés, hogy ez a női dezodor... Vegyük fel a ruhánkat és is menjünk ki az előtérbe.

A kalandot az előtérből fellelé nyitló ajtóval folytatjuk, mivel a jobb oldali nem akar kinyitni. A teremben egy hatalmas nő tart aerobicédeszt. Ha közelébb meggyünk hozzá, akkor kiderül, hogy nem is olyan hatalmas, csak Sierra-ék kicsit furcsa nézőpontból mutatják a helyszínt. Nyilvánvaló, hogy egyetlen nő sem menekült előlünk — szólítsuk meg tehát ezt ist (LOOK GIRL). A lányt Baminak hívják, szóke, zöld szemű — egyéb paraméterek most nem érdekesek. Larry aztán érdeklődik, hogy minek a videofelvezés egy szimpia aerobic-studióba. Bambi elmondja, hogy egy új videoprogramot dolgozunk, aminek az az célja, hogy a férfiak a legújabb technikáknal megtudják, hogy az aerobic-videopiac már annyira telítve van b kazettákkal, hogy nagyon nehéz betörni — valami egészen újat kell mutatni a sikerhez. Larry azt állítja, hogy ő már dolgozott a marketingben és talán tudna segíteni a video elkészítésében (HELP Bambi WITH VIDEO). Természetesen rögtön tudja, hogy mi az, amivel egészen biztosan el lehetne adni az új kazzettát: SEX! "Hát persze." — ujjong Bambi, — "ha fogaszát el lehet adni vele, akkor miért ne lehetne aerobicot is?" Larry meg vázolja elképzeléseit, aztán már kezdődik is az új program begyakorlása. Az első gyakorlat most nagyon nyírnék meg Larry rendező ú tetszését, de folyamatos instrukcióval egyre jobb teljesítményekre ösztökéli a vérmes főszereplőt: egyre izgalmasabb mozgásokat követelnek. Míg nem a kamakák ki nem sűnkés a hódítási szándék. Ekkor szépen átrángatja a rendező urat abba a szobába, amit az előtérben nem tudtunk kinyitni. Itt egy használatlan kívüli szoláriumbá áll, ahol Bambi rögtön előlében is be akarja mutatni az új szerepet. Aztán be is mutatja. Az aerobic-bemutató rendkívül szárazkötött, különösen onnantól, amikor Larry háttára rázuhan a nagyáj teleje és bekapcsolódnak a benne lévő 1500 wattos UV-izzók. Innen már találós kérdések is kísérik a bemutatót: például az, hogy hogy lehet ezt az izét visszatartni, mert égeti a hátát (Baminek meg pont az ellenkező testtájéja kezd melegedni)... Miután Bambi beferezte az előtérbe, kizárja a tornaszobát és az elsőkéntől — mi pedig újult aróval indultunk új hódítási akcióra. Az új hódítás már a címszereplő lesz: Passionate Patti. Őt szintén a kaszinóban fogjuk meglátni, de a galérián meg bírára, hanem jobbra kell mennünk. Előtte azonban elmegyünk egy kicsit virágot szedni — irány a barlang. A barlangból csodálatos panoramás táru élénk lagunán csillógo napfénynek meg egyéb ilyen marhaságokkal, de a legérdekesebbek a falon növé vad orchideák. A program biztat, hogy lépjünk csak közelébb a nap által megvilágított részre, mert a virágok igazi szépsége csak teljes fényben érvényesül... Miután leestünk a szakadékbá és visszatartottuk az utolsó állást, kicsit óvatokban közelébb meg a bal oldali csokrot az aztán szedjük egy adagot belőle (TAKE FLOWER). Mehetünk a kaszinóba Pattihez. A bárban (a galérián jobbra) találunk rá: egy hatalmas zongora mögött szomorkodik. Napsgaras egyéniségnél majd bizonyára jobb kedvre hangolja (vagy esetleg felakasztja magát — majd övélk). Szóval ülünk le melé (SIT és LOOK GIRL). A bemutatókzsa már elsősor: "Tűz Patti vagyok, az álmaid asszonya." Igen?! Hat ez érdekes (TALK GIRL). "Tuóod Larry, én mindig azt mondtam, hogy nem a férfiakat kell számsolni az életedben, hanem az életet a férfaidban." Whoa! Tudsz még ilyeneket? "Larry, én hiszek abban a régi közmondásban, hogy egy jó férfi kemény dolog megtalálni... viszont egy kemény férfi jó dolog megtalálni." Ana. Entellektüel típus — az a legrosszabb, azok mindig ilyen okosságokat mondának. Mindenesetre az biztos, hogy itt nem érünk cőt olyan eszkö-

zökki, mint holmi csekélykért mutogatás. Mivel nem lehet ajtóstól rontani a házb, bekerült hadműveletet kell alkalmazunk. Érdeklődjünk először egy szolid randevu után (ASK DATE). Azt mondja, sósem randevüzik házaseberekkel, amikor egyébként is egy csomó nőten fickó áll sorban érte. Pardon: már csak ex-házaseber, melynek bizonyították rögtön fel is mutatjuk (SHOW DIVORCE). Na az már mindját má, egy szóké fickóval már hajlandó elkölni egy kis időt. Ha most kérdejük a randevúról, akkor már barátosabb, de még ingadozik a lány. Még vár valamire, szóval következhet a második lépés bevetése: talán egy csokor virág? (GIVE FLOWER) Azzal az egy csokor orchideával igazán boldog lehetne a más virágak mellett, de ez így nem kell neki. Azt mondja, hogy mit szólnának emelek, ha olyan férfit mutatkozna, aki egy nyomorult "lei"-t sem tudott csinálni a virágokból a kedvesének. A lei az a bizonyos virágcsokor, amit a turisták nyakába szoktak aggatni a különféle turizusból elő szigeteken a 8 óras állásban lévő bennszőltek — mielőtt bemennék Patthez tehát egy lyet kell gyártanunk a virágokból (MAKE LEI). Fontos, hogy a virágokat közvetlenül azelőtt szedjük, hogy Patthez jövünk, különben időközben elszáradnak és csak megcses lesz a virágfüzérünkől. Miután rendben átadtuk a leit, Patti már készeseg — megkérdezi, hogy mit akarunk csinálni (megint ASK DATE). Patti azt mondja, hogy szívesen velünk tölti az éjszákát — vár bennünket a szobájában néhány perc múlva (használnjuk nyugodtan a szolgálati liftet), addig rendezhez magát egy kicsit. A zongorára csúsztatja a szobakulcsot (azaz inkább a liftkulcsot) — aztán hozzáteszi, hogy valamit elfelejtett, sohasem érzi jól magát egy férfit, ha előzár nem ivott valamit. Nem ártana, tehát valami falról is gondoskodjunk: GET KEY és STAND — megyünk piálni.

Egy üveg bor a *Chip'n'Dale*-től jobbra lévő helyszínről nyitja kabarány tudunk (LARRY) — bejárat mellett asztalnál Al Lowe (a Larry-játékok fő alkotója) és Bill Skvirin üdögél, elmozdít térszálabban a 3D animált arcade/adventür-játékok szerkesztéséről. Néhány plusz pontért beszélhetünk velük (nem kis márhás és sem), majd üljünk le a közepén álló asztalhoz (SIT) és vegyük fel az üveg bor (TAKE WINE). Nemsokára kezdődik az ún. "kabará", ami viccesesléből áll. Kijön egy figura és megkérdezi tőlünk, hogy mely három népcsoportról meséljen vicceket. Tot megindy meg adunk meg neki, úgyis ugyanazokat a vicceket fogja elmondani. Ugy kb. százét. Elég borzasztó végülni az előadást — aki bírja idegkell az kar 100 pontot érte. (En rá azoktan tenni egy csészt a "RETURN"). Bár érdemes megnézni, hogy várják az arab kacafész — CoVBoy). Ha megvan a bor, menjünk vissza a kaszinóba, és a bejáratnál forduljunk jobbra. Hívjuk le a liftet a gombbal (PRESS BUTTON), majd beszállás után nyomjuk meg a 9. emelet gombját (PRESS NINE). Larry elfordítja a Pattiót kapott kulcsot (ami remélhetőleg nem csak a lifet fogja kinyitni) és máris minketten (mi meg a lift) elmekdni kezdünk. Hmmm. Patti már teljes harci dörben vár bennünket: valami sótkék lepődbe bugyolalt magát tisztelőinkre (talán estélyi ruhának hívják ezt az izét), gúnyozik csak kiválógatni majd az ágyházakból... Csevegésre nincs idő: föltsünk bor (POUR WINE) és dölgünk hátra a székek, mert hosszú előadása számíthatunk.

Larry megköszönés technikájának animációja meglehetősen egyszerű. A bor feladása után Larry rövd észmoszeróbe próbál kezdeni a zenéről — de egy látszik, Patti nek még éppen nincs kedve beszélgetni. Pontosabban: nem beszélgetni van kedve... A dolgok közben elves térszálab folyik, például: *Hol tanultál meg így csinálni, Larry?* — *Ifjabb koromban trombitás voltam egy mariachi együttesben.* — és ilyenek. Ez így eltart egy darabig, aztán mindket szertelő édes álomba merül (előtte pedig megállapítják, hogy még sosem volt ilyen nagyszerű éjszákájuk, meg mennyire szerelmesek egymásba, biabiala...). Patti még arra gondol, hogy másnap kirúgja eddigi barátját — vislát, Arnold! Sajnos az utolsó szót hangosan motyogja. Mire Larry rögtön felel: Arnold? Milyen ARNOLD? Hiszen az a nagy Larry (Larry Laffer) Grrrrr! Hát mindet fész megéből és ez a nő egy másik férfi nevét viselőval azis elvitt? Ettől rögtön hűzözus hangulata kerül: az eszmeletlenség középpontjában a család nők állnak és hősünk egyre depimáltabb lesz — végül kiüsti, hogy feladja az egészét és elbujdokol oda, ahol nem idegesítik az embert különféle nők. Ezzel felöltözik és távozik is.

Nemsokára Patti is felébred és Larry után topogatózik — az ágyban azonban vészes Larry-hiány lépett fel időközben. Ettől a szornyú felismeréstől rögtön kiröppen az álom a szeméből. Megtalálja álmai férfit és az egyetlen éjszaka után eltűnik a ködben? Hogy lehet az? Még egyébként is: hova lett? Gyorsan kiszalad az erkélyre (a spanyolközött természetesen addig sem hagyja elbújni, hátha megpillantja valakit mögött adótt után. A sziget feléről még sötét honol, de egyszerű csak messze a hegyoldalban egy jellegzetes fehér villanás hiba fel a figyelmét. Larry poliszter ruháját nem lehet sornival összevetészeni — épp most fordul be a vadon burjánzó bambuszserdőbe. Patti azonnal elhatározza, hogy utánamegy és visszakerül. Innenről őt irányítjuk a jétekban.

Mindenekelőtt áttörözés következik — így nagysztyíliben esetleg furcsán nézünk ki a bambuszerdő közepén. Természetesen Patti is szegénylős, szóval álljunk be a paraván mögé (egyébként is ott vannak a cuccaink). Vegyük szépen sorban magunkhoz az akcióközözet (TAKE FANTIES, TAKE BRA, TAKE HOSE, TAKE DRESS). A szerendő vezényel, mert például a ruhák már nem lehet felvenni a mellafőt és szükség lesz rá. Az asztalon ltmaradt a borosüveg — visszáuk magunkkal ezt is (TAKE GLASS). Szálljunk be a lifte és menjünk le a földszintre (PRESS ONE), majd onnan a bárba, ahol először találkozunk Larryval. A bejárat mellett lévő táblánál vegyük fel a "mágikus" ceruzát (TAKE MARKER), hiszen

egy nő sohasem tudhatja, hogy az életében mikor lesz szüksége egy kis mágúra (igaz, hogy ez csak egy szimula rúza, de ki tudhatja, mire képes?)... A zongorán meg ott áll az üveg is, ahova az elműt éjszaka a bár vendége a borralavónkat dobálták. Pénzre Patti nek is szüksége lehet, szóval ez is jön velünk (TAKE TIPS). Menjünk ki a kabinokhoz és a csapnál töltünk meg az üveget vízzel (FILL BOTTLE) — egyébként félit hurcolásznak egy üres üveget magunkkal?

Időközben kinyitott a *Chip'n'Dale* mutató is: az átjában egy ismerős figura várja a vendéget (TALK MAN). Patti megtudja, hogy a ma esti show hihetetlenül alacsony belevél meg: mindössze 25 dollár a beugró... amihez persze még hozzájön az adó, szóval a végeredmény \$42.95. Ezt pont fedi az múlt éjszakai borralavónk, sőt, még van 5 cent jutt is (GIVE MONEY). A portás meg kifejezi abból óhaját, hogy jól fogjuk magunkat érezni — aztán már le is ültünk egy szabad székre (SIT). Nemsokára felcsundja a konferánzia hangja: *Hölygeim és hölygeim! Ma és csakis ma, csak egyetlen előadásban lencol a csodálatos, a nagyszerű (a tulajdonosa) Dale!* Ezután kivonul egy fickó a színpadra és valamire készülődik, mert nagyon nekivetők a dolgoknak... Huh! Hiszen ez egy férfi sztriptíz!ár — villanhat belénk a nagyszerű felismerés, amint a táncos elsőmője előttünk lencol az asztalon. Ilyen helyeken a tisztelt hölygösörú nem dilárok, hanem az aióneműje behajigálásával fejezi ki tetszését (Eszt t! tvajon honnan tudjátok?) — CoVBoy) — dobjuk be tehát mi is a bugyinkat Dale-nek (THROW PANTIES TO DALE). A "Szombat Éjszakai Specialtas" márkájú bugyi rövd róppályá után az önkülvöltben rángatózó fickó mögé potyan, aki a produkciója után hákának összeszedti (van már otthon 145... miután visszavonult, majd nyit egy ROTEX-et belölük). A bambuszserdő egy igazán neveses társasozásorozat után vége és amint az immár felöltözött Dale átvonul a nézőtérben, észreveszi, hogy Patti volt az aki hozzávágta a bugyiját. Ezt ismerkedési próbáközöznak vesz, szóval odaul melénk (LOOK DALE). Sajnos Patti éppen szerelmeit házolja és nem ér rá olyan érdekes időtöttesekben részt venni, mint például Larry. A fickóttó mindössze aztán érdeklődik (TALK MAN), hogy van-e valamilyen mód arra, hogy ajjuszon az ismeretlen bambuszserdőben. Hasznos információ kapunk válaszként: *Miután minden csodót mondott, olvass el a gyán közikönyvet.* Na, ez már valami Mehetünk is (GO), felesleges csevegés helyett inkább próbáljunk szerencsét a bambuszserdőben.

A bambuszserdő egy nagybirtok-szerűség (a ténleges föld, alyból), ahol Patti a mászkálással egyre jobban elfrad. Nemsokára már csak négykézláb vonszolja magát a földön — ilyenkor van itt az ideje, hogy megijuk az üveg vizet (DRINK WATER) — különben szomjan pusztulunk. A litemy viz feltrisszi Patti annyira, hogy ki tudjon innen kikeredni. A bambuszerdőből egy kis hegyi folyó mellé fogunk kilyukadni. Itt igyunk megint vizet a folyóból, de csak óvatosan, mert ha belepotyognunk, menthetetlenül elsodor bennünket az örök vadászmezőkre (a partnak arra a részére mutassunk a pointerrel, amelyet a felökö lán eltakar). A frissítő után folytassuk az utat felele. A folyón átívelő szikláképződmény ugyan hivatogatón mezezik, de a továbbitásn nem arra vezet, hanem le a völgybe (ami inkább szakadék, mint völgy). Lehetséges, hogy a szakadék mögé állaszunk, mert nem az a kívánó, ha darabokban érkezünk le. Először is vegyük le a harisnyadrágot (REMOVE HOSE) és kössük hozzá a szakadék peremén meredező sziklához (TIE HOSE TO ROCK). Patti a harisnya egyg szárát a sziklához, a másikat meg a derekához köti és megkezd a vakmerő leereszkedést (ez a dolog abszolút nem ismeretlen neki). Hogy mire nem jök az ilyen hasznaltalan női ruhadarabok! Még szerencse, hogy röggel új párat vett fel — minden megy is, mint a karikacsapás, mindáddig, míg a harisnya meg nem unja, hogy Patti egész súlyát kelljen tartania. A leereszkedés innen lényegesen felgyorsul és az érkezés becsapódáshoz lesz hasonlós. Mindenestére hozzávetőlegesen spégében érkezünk le a platformra. Közben még néhány furcsa nyomvt veszkös eszre, amelyek meg Dr. Noooké üttett valamikor a LARRY 2. idején. Szédjünk egy csokorra való belőle (TAKE PLANTS), Marianne! Nahát, hiszen ez tiltott föld! Nem baj, mi nem elszávrá fogjuk felhasználni (előg zavarodott az a játék így is, nem kell tovább fokozni a hatást): valószínűleg mindenkinék feltűnt, hogy a pipátó szakadék veszi körül és a taloldalra sehogy sem tudunk ájtanni. Így tehát kötele gyártunk a marihuánából (MAKE ROPE). Nahát, egy kicsivel még hosszabb is lett, mint a szakadék szélessége! A pilátó peremén két pálmafa áll, amelyekhez megvizsgálva néhány kőzást pillantunk meg rájuk. Hát akkor szüret: másszunk fel az egyikre (CLIMB TREE). Patti szorosan összefonja a két lábát a fatörzs közti (ami abszolút nem ismeretlen dolog számára), aztán villámgyorsan felkúszik rá (TAKE COCONUT) és megragad két szépen fejlett, szörös kőzást (ami természetesen abszolút nem ismeretlen dolog számára). CLIMB DOWN után megkezdjük az átkelő hadművelet: előzör áthajtuk a kötelel a szemben lévő sziklára (THROW ROPE). A harmadik próbálkozás sikerül is meglasszózni a szemben lévő sziklát. Most odakothetjük a kötelel a pálmafa törzséhez (TIE ROPE TO TREE). Következik az átkelés (CLIMB ROPE): Patti szorosan ráfona hosszú, zongorista ujjait a kézzel gyártott kötelelre és szorosan összefonja a hosszú, zongorista lábát (ez a dolog viszont teljesen ismeretlen számúra) a kötelén és másszni kezd. Ugy félórában már nagyon elfradunk a kezét, mivel az egész súlyt tartania kell... úgy hátsz negyed távon meg szépen lezuhan. Szóval mielőtt elkezdődné a mászást, egy kis biztonsági intézkedést kell tennünk: le kell ténpi egy 8 inches darabot a szoknyájából (RIP DRESS). Egy bőrt biztosan árt és a másik oldalra — a kötelét meg a máslye hullik, amint megpróbálja kielödni. Szóval visszátunk tartsen...

Menjünk tovább balra és ott elérjük a dzsungel szélét. Mielőtt kiérnénk a folyó partjára, a bokrok közül hirtelen előugrik a *Nontonyt-sziget* retentó varacskos diáznóinak egyik példánya, amelyek arról ismernek, hogy életük árán is védik a területüket. Hátha el tudunk szaladni mellette... Hát nem sikerült. A diáznó tamadára lendül és... ó jaj. Patti, hát mit csináltak veled? (ez a dolog egyből-ként abszolút nem ismeretlen számarra). Szóval valamilyen más módszerrel kell folyamodnunk, hogy elbányg a malacok. Mint idáig már öt sokszor, ismét a ruhatárunk egyik darabja lesz a segítségünkre: a melltartó. Ez úgyis teljesen felesleges eszköz — vegyük le (REMOVE BRA) és tegyük bele a kókuszdiókat (PUT COCONUTS IN BRA). A paritya készen áll, most már csak hozzá kell vágni a rólíhez (THROW BRA). Teitálálát! A malac beszédűt a folyóba — a program meg felhívja a figyelmet, hogy észrevettük-e, hogy az utóbbi időben milyen gyors ütemben fog a ruházatunk...

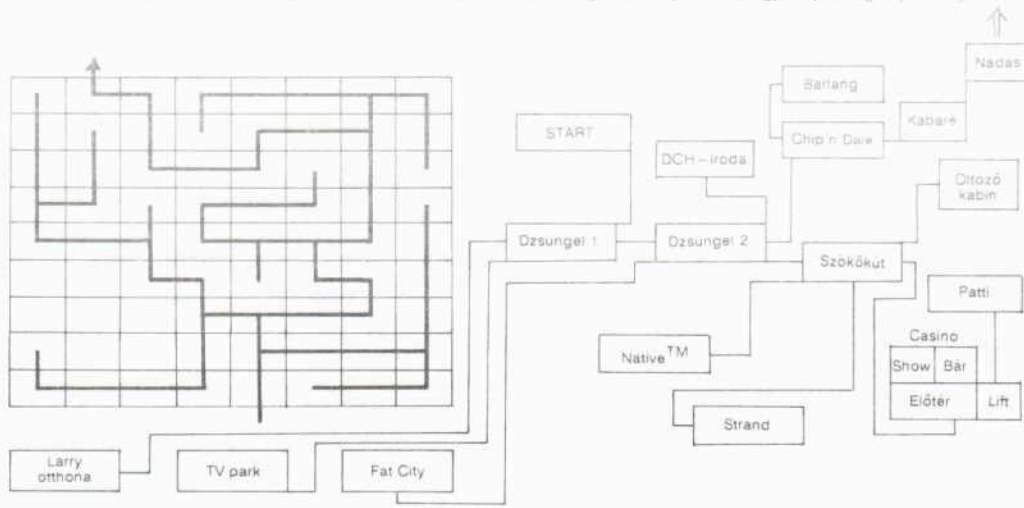
Továbbhaladva az ösvényen elérjük a folyót. Ezen fogunk továbbjutni az áthírtó felé — természetesen nem úszva, mert lehet, hogy a folyó hosszabb, mint az Amazonas. A nádasban egy fűskő lebeg a víz színén, ez fogjuk meglovagolni (ami természetesen megint nem lesz ismeretlen Patti számára). Először is lökjük be a sodrásba (PUSH LOG), aztán másszunk fel rá (RIDE LOG). Most egy hosszú arcade-részt következik, amelyben ide-oda kell kerülgatnünk a szembejövő hordalékokat és krodokokat. A folyón egy villogó pont mutatja, hogy éppen hol tartunk — azt meg mindenkinek a csapongó fantáziájára bízunk, hogy vajon mire is emlékeztet ez a tékép...

Miután átvergődtünk a folyón egy csendes lagunába érkezünk. Túl-ságosan is csendes... Nemsokára egy háló zuhan a nyakunkba, amit másodperc múlva két hosszuhajú amazon is követ. Miután egy szép kis egyedszámot készítették Pattiból, a hátukra kapják és megindulnak vele ismeretlen céluk felé. Nemsokára megérkeznek velünk az amazonok falsujába. Most mi történik velünk? Hová visznek bennünket? Hogyan találjuk meg Larryt? (Hol találunk itt egy fodrászt?) Amikor a sötétség lassan eloszlik a szemünk előtt, valami azt sugja, hogy nem vagyunk egyedül. Hopp!á! Hiszen itt van Larry! Veje üldögélünk egy bambusztrecebe felőlgatva. A viszontlátás örömet természetesen nem csökkentti, hogy kissé kellemetlen helyzetben találkoznunk ismét. Hosszú megragzkodás következik, majd Larry figyelmezteti Patti, hogy mielőbb gondoljon ki valami okosat. Ebből is látszik, hogy Larrynek egy kissé fűzőtt elvárásai vannak a másik nemmel kapcsolatban... — CoVboy, mert azok a bennzűlők valami fűzeshöz készüdnének és gyantabert az ifjú pár lesz a menü... A ketrec alatt valami hatalmas lát

Na ugye, mi megmondtuk az elején, hogy rettenetes marhaság az a játék — két volt előlvasni ezt a sok betűt. Nihihi. További LARRY-játékot egyelőre nem érkezt hi, viszont puzta íjlesztésből meg emondjuk, hogy jó néhány újabb Sierra-játék láttól napvilágot a közelműttben: a CODE NAME: ICE MAN még a régi szerkesztővel készült, valószínűleg egy régebbi visszatartott program; a POLICE QUEST II. (THE VENGEANCE) már az újjal készült, amelyben *Sonny Bonds* tenőre tovább folytatja nevetéses hajszáját Lytton városának bűnözői ellen; a COLONEL'S BEQUEST egy új sorozat első darabja; a CAMELOT QUEST (SEARCH FOR THE HOLY GRAIL) a mondabeli Arthur király kalandjait dolgozza fel, kabé azon a szinten, mint mondjuk a "Gyalog-galopp" c. nagyszerű film; További játékok kerülnék piacra szeptember megasságában (egyelőre csak IBM PC-n, de nemsokára jönnek Amigán is): mindenekelőtt jön a SPACE QUEST IV. (ROGER WILCO AND THE TIME TRIPPERS), amiből kiderül, hogy mi történt Roger Wilco, miután letette a Földön a két fickót az *Andromeda*-tör. (Csak mar itt lenne...) — CoVboy) — természetesen az a rész is akkora marhaság lesz, mint az előző három; jön a KING'S QUEST V. része *Davenport* földjeinek mesebeli szereplőivel és végül 10 megányi képpel: a KO-sorozatban hasonló egy másik új program *Roberta Williams*-tól: *MIXED-UP MOTHER GOOSE*, ön a *MANHUNTER* folytatása is *MANHUNTER 2 (SAN FRANCISCO)*. Most már csak a LARRY 4-től kell tartanunk, mert az biztos, hogy a Jőstben sem menti meg a világot a Sierra további időtő játékaforól.

Majdnem elfelejtettük: a megoldásért köszönet küldött Péczere, Roy *Batty*-nak, aki már akkor elküldte, amikor a játék Amigán még be sem jött az országba (CoVboy legnagyobb öröme, természetesen). Hiába, PC-n azért mégiscsak kényelmesebb egy ennyit töltögetni játékkal játszani...

van, a benne kavergó léty pedig egy cseppet sem bizalomgerjesztő — ha sokat tekintőrázunk, akkor mindjárt megjelenik a kunyhó ajtajában a Nagy Sámán Anya és belebóvól bennünk ebbe a kotyvalékba. Most eljött az ideje, hogy alkalmazzuk azt a kis magiát, amire egy nőnek néha szükségse van az életében ugyebár: használjuk azt a bizonyos ceruzát (USE MARKER). Patti egy magikus ajtót rajzol a levegőbe (reális a játék...), amibe mindketten bemászunk és ezzel megmenekülünk az életveszélyből... De hova jutnak hűsaink? A játék innen most már teljesen átmegey időltőba, amelyet valószínűleg csak azok fognak igazán élvezni, akik ismerik a többi Sierra-játékok. Először egy hosszabb zuhanás következik a semmben, ami alatt Larry éles szemmel rádöbben, hogy ő most zuhan, majd rövid társalgás következik arról, hogy mikor fognak végre megérkezni valahová. Aztán vált a kép és egy diszlejtet látunk, ahol éppen a POLICE QUEST c. játék forgatása zajlik (hihihi) — aki ismeri, nagyon nagyot fog nevetni). A következő pillanatban ide zúdul be Patti, átveri a diszlejtet, majd Larry is megérkezik, aki azért vigyáz arra, hogy szét ne tapossa Lytton városát. Miután magukhoz tértek és fogalmuk sincs róla hogy hol is vannak, feléle lehet folytatni az utat, ami egy kellektárba vezet: itt különféle QUEST-ek diszlejtét láthatunk LARRY 1-től, úgynekök a SPACE QUEST II-től, *Manolith Burger* embiema a SPACE QUEST III-tól, stb.) és cimképet láthatjuk. Meg természetesen egy kollektiót a római számokból... Innen jobbra a SPACE QUEST-be érkezünk, ahol éppen sűlytelanság uralkodik, szóval ide-oda fogunk szállögdögni. Úszunk oda Pattivel a gephez és amikor fejfel lefelé áll (mármint Patti), kacsójuk ki (TURN OFF MACHINE). Mivel az antigravitáció megszűnt, ismét kellemes lesz a találkozás az anyafölddel... Tovább haladva jobbra a KING'S QUEST IV. forgatásába csöppenünk bele, ahol egy bizonyos szőke parasztiány éppen egy bána nyelvén akar felírni, de mindig lecsúszik róla... A háttérből *Roberta Williams* rendezőző ad utasításokat, hogy próbáljon több arszáll, nagyobb odaadással lepotyanni meg úgysem fog soha feljutni — aztán észreveszi Pattivét és megáhozi őt. Itt rövid beszámoló következik, miközben Patti elmondja hányattatásait és Larry is végre elmondhatja egyszer, hogy ő Larry, Larry Laffer — mindennek az a vége, hogy *Roberta* felbéri őket, írják meg Larry életétörténetét *adventure*-játékban. A következő helyszín egy kis hegyvidéki ház, tengerparozimre nyíló teraszal: Patti napozik, míg Larry örösten kódoja az életet egy Sierra *Adventure* interpretérel és nagyon boldogok, amikor sikerül kiűzöknük, hogy nevezzenek el egy bizonyos vendéglátóipari egyéset mondjuk *Luffy* bátyjának — és így végződik a trógius utolsó része.



Plus4 sarok

(Bardos Gábor, Arlóról folytatja az előbbi számban megkezdett "PLUS4-sága"-ját. Ha még egy 28 oldalas levelet ír vagy esetleg egy idelein percükben megpróbáljuk feközőzni azt a PSYLN-terképet, amit küldött ("The Big Puzzle" névre keresztelve), akkor valószínűleg abból lesz a NEVERENDING STORY... — CoVboy)

COPS & ROBBERS

Iránnyítás: JOY 1 vagy 'A'; fel, 'Z'; le, 'V'; balra, 'D'; jobbra, 'SPACE'; tűz Kéretörő: BIG STUPID elhatározza, hogy kirabolja a BANK széfjét, mivel venni akar egy AMIGA 500-at. Le is parkol a főutcán, a rendőrség mellett (ez BIG nevére vall), majd elindul rámolni. A kocsijához vissza kell vinnünk egy, vagy több drágakövet, miközben feltankolhatjuk zsebünket töltényre, mert le kell lövöldözni az igen barátságatlan lényeket. A kövek X-szel (úgy, mint toxár) lettek a térképen jelölve.

A MŊN felirat életeinket, a tőtenyék pedig tárunk állapotát jelzik. A SCORE és a HISCORE elmagyarázása nagyon bonyolult, így erre nem térünk ki, csak annyit erről, hogy a drágakövek felvételével (100-800), lények (zsaruk, szellemek) kiirtásával (50) és a széf kinyitásával tudjuk értéket növelni (ez utóbbi 5000-et ér).

BIG STUPID a kocsija mellett álldogál. Vigyük a bánya (MINE) alján lévő IN feliratra. Most a bányában vagyunk, ahol a hekusok helyett szellemek szálltak ránk. A lőbányárem nem mozog. Vegyük fel a TNT-t, majd lépjünk a rémbe. Elkezd villogni, majd elpárolog. Általa 2 követ és egy kulcsot leljünk. Ez nagyon jól jön, vegyük fel. A bányában van még egy kő, vegyük el azt is. Bal oldalt két ajtó is van, távozzunk az egyikre. Ezen a helyen némileg sötét van, valaki előlotta a villanyt. Vegyük fel sorban az itt diszelgő köveket, majd menjünk vissza a bánya első részébe. Jobb oldalon, alul van egy ajtó, ezen surranjunk át a másik helyszínre. Itt már kellemes, világos hely van, liftekkel körítve. A liftek itt szerencsére sosem romlanak el, csak elfoglalják őket. Szedjük össze itt is minden követ, majd próbáljunk ki egy liftet. A lift a rajta lévő nyíl irányába elindul, és kinagyítva látjuk, hogy STUPID bamba álarcos képpel ácsorog a liften. Erkezés után az 1. emeleten vagyunk. Gyűjtsük be szeretettel a köveket, majd liftezzünk megint feljebb (a vállalkozókat próbálgethatják az itt lévő széf kinyitását). Ez a pálya már ismerős (ilyen a bánya második része is), itt is szórakozik valaki a világitással. Szedjük fel a drágaköveket, majd próbáljuk bele a nálunk lévő kulcsot a kulcslyukba (az ajtót lefelejtették). Epp beleillik. Itt is egy kő, és egy ajtó. Menjünk be! Ez a pálya nagyon fontos. Menjünk fel a "C" betűhöz! Ha BIG fejét belevisszük a "C"-be, a bal felső sarokban megjelenik egy kód! A nagyszűkek már rájöttek: ez a széf kódja. Gyorsan pergesünk le a széfhez, majd nyomjuk bele a kódot. Egy kis hangpróbá után 5.000 ponttal gazdagabbak lettünk. Irány a tragacsunk! Pároljuk be a szerzeményünket a saroglyából (Teasék? — CoVboy) Megjelenik a szokásos WELL DONE! püder (vagy nem, mert nem szedtünk össze minden követ), majd újból próbálkozhatunk (ha valakinek még van kedve), de STUPID és a játék felgyorsul.

Néhány könnyítés:
 POKE 11662,234: POKE 11663,234 — végtelen lőszér
 POKE 4435,97 — látni a bánya második részében
 ...sérthetőség a 100+4/3-ban! (hehe...)

Kis rakás poke

JET SET WILLY (másik változat)
 POKE 10848,234: POKE 10849,234: POKE 10850,234 — nincsenek lények
 POKE 11869,173 — az idő megáll
 POKE 10862,234: POKE 10863,234: POKE 12891,234: POKE 12914,234: POKE 12892,234: POKE 12915,234 — sérthetőség
 Újrindítás: SYS 10752

KING OF KINGS

POKE 9680,234: POKE 9681,234 — hibázásnál átjutunk a következő szintre
 Újrindítás: SYS 8128

KRAKOUT PLUS/4 (TCFS)

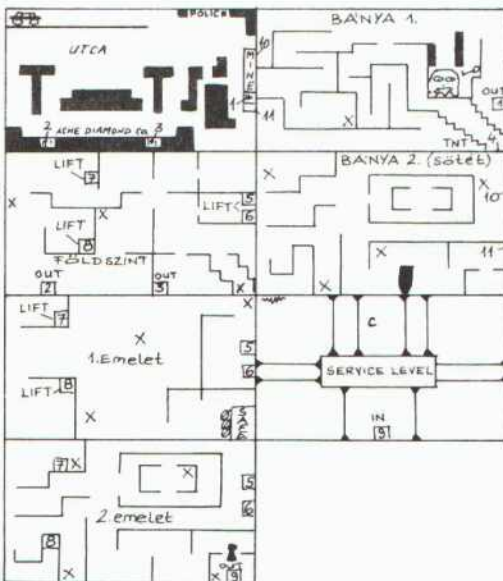
POKE 5706,173: POKE 5978,173: POKE 10074,173: POKE 10456,173 — végtelen labda

MONTY ON THE RUN

POKE 11569,76: POKE 11570,29: POKE 11571,45 — sérthetőség

SKYHAWK

POKE 4763,234 — örökélet
 POKE 5673,234: POKE 5674,234 — végtelen rakéta
 POKE 6452,234: POKE 6453,234 — végtelen üzemanyag
 Újrindítás: SYS 4176



Jelmagyarázat

- X — drágakövek
- O — kulcs
- K — kulcslyuk
- C — a széf kódjának mutatója
- 1-11 — ajtók
- TNT — robbanóanyag

MR PUNIVERSE

POKE 10952,234: POKE 10953,234: POKE 10954,234 — az 1. irányú ágyúk nem lőnek
 POKE 10962,234: POKE 10963,234: POKE 10964,234 — a 2. irányú ágyúk nem lőnek
 POKE 13003,234: POKE 13004,234: POKE 13005,234 — nem fogy a levegő

VIDEO MEANIES

POKE 7968,76: POKE 7969,53: POKE 7970,31 — sérthetőség a faltól
 POKE 7444,173 — végtelen energia
 POKE 6964,234: POKE 6965,169: POKE 6966,n — a háttér kódja, a sötét pályán el tudunk igazodni
 Újrindítás: SYS 10768

WALAKI

(A TPPC töréshez sok szerencsét kívánok, mert a POKE-ok bevitele enyhén szöve nem leányalom)
 POKE 14336,173 — végtelen pénz
 POKE 22708,234: POKE 22709,234 — sérthetőség
 Újrindítás: SYS 20415

PROJECT NOVA

POKE 10888,234: POKE 10889,234: POKE 10890,234 — végtelen energia

ROBIN TO THE RESCUE

POKE 8452,234: POKE 8453,234 — örök idő
Újrindítás: SYS 9984

SWORD OF DESTINY

POKE 8878,165: POKE 10401,165: POKE 13065,165: POKE 13067,165 — végtelen energia
Újrindítás: SYS 15896

SUPER GRAN

POKE 8443,234: POKE 8444,234: POKE 8445,234 — végtelen pajza
POKE 12644,76: POKE 12645,169: POKE 12646,42 — örökélet a 3. pályán
POKE 11060,234: POKE 11061,234: POKE 11062,234 — a helikopter nem bombáz
POKE 11045,234: POKE 11046,234: POKE 11047,234 — a víz nem emelkedik
Újrindítás: SYS 4950

ROCKMAN 1

POKE 8513,96 — sérthetlenség
Újrindítás: SYS 4144
Sérthetlenség rutin (arra jó, hogy sérthetetlenek legyünk, de ha kell meghalhatunk beszorulásakor). A rutin indítása: G 1043, BASIC-ből: SYS 4163. Vezérlés: 'Q' - sérthetlenség; 'W' - meghalunk. A rutint átruház a memória más részére is, pl.: 065E-től (16K-nál célszerű).
>4000 78 A9 0D 8D 14 03 A9 40
>4008 8D 15 03 58 60 A5 C6 C9

Néhány észrevétel a CoV-ban megjelent leírásokhoz:

ELITE

- A DOCKING COMPUTERS ára 1.000 credit (nem pedig 1.500, ahogy a leírásban szerepel)
- Az energiabankok 10-15 másodperc alatt — finoman szólva — nem teljesen töltődnek fel (jó, ha félig).
- Az E.C.M. felesleges, mert a rakétákat szét is lehet lőni (én mindig így szoktam)
- A BOOMBAYCSORY féle ELITE-nál az ESCAPE POD a 'HOME' gombra indítható (lehet, hogy a többinél is) Plus4-an.
- Ha a rakétát betöltjük ('T'), de úgy döntünk, hogy lázeraler lőjük szét a célt, vegyük ki a rakétát ('V'), mert a szétlőtt tárgyévt különben nem kapunk pénzt (a gép TARGET LOST feliratot ad).
- Van, amikor a DOCKING COMPUTERS elromlik (zúgó hangot ad), ekkor nem célszerű használni, mert úgy irányíthatja a hajót, hogy a Coriolis nyílásánál felrobban (tapasztalat).

Néhány szó a packerekről:

A 100+4/3-ban a POKE-oknál az szerepel, hogy a crackerek "védelmet" helyeznek el a programokban. Ez nem védelem, hanem a lemez, kezdet és a memória kapacitásának (és a betöltés idejének) javítására szolgál, neve PACKER, COMPACKER, COMPRESSOR stb.

A memória jó kihasználására jó példa a WINTER EVENTS egyik változata. Ebben együtt van a címke, megnyitó, menü, 4 sportág és éremkiosztó.

A PACKER-t fel lehet ismerni a következőkorról:

- A program RUN-nál indul.
- A listában SYS 4136, 4133, 4112, 4125, 4128, 4113 vagy egyéb 4100 és 4300 közötti érték van (MAT'S COMPRESSOR: SYS 4293).
- Az indítás után szineződik a keret, a háttér, vagy recsegést hallani (kellemesebb esetekben a kép-előállítás egyik regiszterébe írják) érzékelünk.

A mai programok általában már mind "kezelve" vannak 1-2, sőt akár 4-5 packer-rel. 64-én is láttam több tömörítőt — elég lesújtó élmény volt: a lassúsága örültebe kergetett, pl. PLATOON, INFILTRATOR. (Talán nem a 3-4 éves programok elején levő cruncher gyorsasága a mérvadó 1990. végén... — CoVboy)

Ha olyan programban akarunk turkálni, amelynek elején van egy packer, és a prg. resetelés ellen is védve van, a packer kiferjlesztését meg kell "nőteni". Meg kell keresni, hol akarja a packer kibővíteni után elfindítani a programot (\$1000-1200 között kell keresgélni valahol).

Ezt a címet általában \$1080-1090-ig, 10F0-1100-ig és 1110-1125-ig

A múltkoriban PIGMY megírta, hogy melyik 64-es programokat konvertálta át Plusra — talán érdekel valakit, hogy melyek azok (zárójelben az oldalszámmal): ARROW OF DEATH (adventure), AZTEC TOMB (adventure), BARD'S TALE 3. (RPG/4 oldal), BATTLE CHESS (sakk/2 oldal), BORROWED TIME (adventure/2 oldal), CHESSMASTER 2000 (sakk/1 oldal), COLOSSUS 2.0 és 4.0 (sakk), DIGI DRUMS, DIGI DRUMS II, DISK DOCTOR (lemezkezelő), DISK TOOL 2.0 (lemezkezelő), DRILLER (adventure), ELAN (programnyelv), ELITE, ERIK THE VIKING (adventure), FLIGHT SIMULATOR II (szimulátor/1 oldal), GAME MUSIC 1-9, GREMLINS THE ADVENTURE, MEGALOD V1-V4 és M+ V2 (turbók), MICROCHESS #3 (sakk), MICRDISCO, MICROLATIN, MICRORHYTHM, MICROTUNED, MICROVOCALS, MONOPOLY (társasjáték), MYCHESS 2.0 (sakk), RED MOON (adventure), SPIDERMAN (adventure), TASS TIMES (adventure/2 oldal), THE HOBBIT (adventure), THE JET 2.0 (szimulátor/1 oldal), TIR NA NOG (adventure), UNDERGROUND NETWORK (lemezkezelő), WIZARD OF AKRYZ (adventure).

>4010 3E D0 08 A9 60 8D 41 21
>4018 4C 0E CE C9 09 D0 F9 A9
>4020 20 8D 41 21 A9 01 8D 91
>4028 03 4C 0E CE

Néhány különleges bevitelű 'csomago':

ALIENS (ABSURD törés, kezdőképpel)

Sorrend: 1. Betöltés (mivel a játékok be szokták tölteni a játékos előtti); 2. MONITOR; 3. A 1E16 JMP \$800A; 4. RUN; 5. MONITOR; 6. A 10FA JMP \$800A; RUN; 7. POKE 7864,234: POKE 7665,234 (végtelen lőszer mindenkinek); 8. POKE 7438: POKE 7439,234 (örök energia mindenkinek); 9. SYS 16400

A.C.E.+4

(Ez akkor jó sorrend, ha a listában CRACKED BY SUPY & TIBI felirat van, de a POKE-ok más verzióra is bevethetők)
1. Betöltés; 2. MONITOR; 3. A 10FA JMP \$800A; 4. RUN; 5. POKE 59948,234: POKE 59949,234 (végtelen üzemenyag); 6. POKE 12994,234: POKE 12995,234; POKE 12996,234: POKE 12957,234; POKE 12958,234: POKE 12959,234 (végtelen lőszer, mindegyik); 7. SYS 18432

TOM THUMB (KINGSOFT)

(Akkor jó a sorrend, ha az indítási cím 22528 — BASIC-ben)
1. Betöltés; 2. Indítás; 3. RUN/STOP + RESET; 4. G 5800; 5. RUN/STOP + RESET; 6. G 5800; 7. RUN/STOP + RESET; 8. A 35CD NOP (örökélet); 9. >1C67 EA EA EA (sérthetlenség); 10. G 5800; 11. RUN/STOP + RESET; 12. G 5800

TIR NA NOG

- A virág átverések a Plus4-ra változt az kifogy, ezért nem célszerű a következők helyekről a másikra közeledni (teleportos ajtók használatával meg lehet oldani): BADHELM—PLAIN OF LIES; STORMBASE/LON LIATH; GLASHMARS/MR CLACHAN; LAVA FLATS/STIGE WARRENS (ezeken az emeltet helyeken az történik, mintha átvertek volna a virágot, mert a forduló után virág van).
- STORMCAVE-ben, ha meghalunk, és a halál előtt elfordultunk, úgy hogy a kijárat ajtó szemben van és SIDHE bement az elágazásba (az ajtó elé), a program kimervevesztés tanulmányozzuk (jó állás esetén felzós szerkezete is szöve jönnek, mint nekem is).
- Az 'F2' (64-én 'F3') a PAUSE funkcióra szolgál.
- NincS SIDHE a következő helyeken: BADHELM, STORMBASE, GLASHMARS, TIR FALAMH, LIBRARY, AN LIN THE NET, CEARDACH CALUM egyik felén, RUAD'S RETREAT.
- BONES ott található, ahol SIDHE szobát bérel, így jelzi, hol van vesztély.

kell keresni, majd ha megvan, átírni JMP \$800A-ra (meleg reset), azután beindíthatjuk a packert is. Ha elvégezte a munkáját, megnézhetjük, van-e még a programon több tömörítő. Miután elvégeztük a packerek "fésülését", megkereshetjük, hol írja át a kurrens program a RESET-vektort (H 1000-vegig CF FF). Ha a monitor nem talál címet, annak oka többféle is lehet:

- A ROM alatti RAM is tartalmazza a programot, de elfelejtettük átírni a ROM/RAM mutatót (ez a MONITOR-ra vonatkozik), ami a >7F8 címen van — ha ide \$80-at írunk, akkor a RAM lesz felül, ha \$00-t, akkor a ROM.
- Nem közvetlenül a RESET-vektorra hivatkozik a program, hanem ciklusban, \$FFF0-tól, vagy \$FFF0-tól írja a memóriacímeket (ez elég piszokos megoldás, nem emberi programozástechnikára val). Ilyen pl. az EMPIRE OF DEMONS.
- Ha megtaláltuk a megfelelő helyet, írjuk át a RESET rutin kezdőcímet \$FFF6-ra (célszerű megnézni, hogy a RAM-ban mi kezdődik ezen a címen, ha STA \$FF3E, akkor rendben). Ezen egyszerű manőverek elvégzése után már nyugodtan lehet visszafuttatni a programot (csak el tudjuk indítani, ami egy érdekes program esetében nem mindig sikerül először, pl.: ALIENS, HEKTIK, TOM THUMB, ACE 2. Ennyit a packerekről.

Végezetül jó sörözést kíván: Gabi, egy hű Plus4-es csávó. (Itt ért véget Gabi mester első levele, ami a TökösMákosnak küldött. A másodikban az a bizonyos PSY/LON-térkép volt — ki van csavuk, hogy azt le tudjuk készíteni; kb. akkora, mint Pest megye... Egyébként mondd csak Gábor, nem akarsz véletlenül egy "PLUS4 Világ"-ot megjelentetni?... — CoVboy)

TökösMákos

Nightmare On Elm Street (C64)

"Jé! Ittük!
Újra megörvendeztetitek titeket egy részletes programismertető-leírással. Már megint egy film alapján készült stuff: NIGHTMARE ON ELM STREET. A grafika átlagos, de nagyon élvezetes játék. A hanghatások is tündököltek és Freddy arcképe csodálatos. K. CoVboy! Nem számítottam a leveledre (Az ember mindig jobbra számít... — CoVboy), annál jobban örültem neki. Kösz! (Élkeztetettél stb.) **Kasa Tamás (KAXA), Kapovay**"

Hogy a játékban mit kell csinálni, azt kissé nehéz elmondani, ezért csak tippjeiket tudok adni, ill. hogy egyes dolgok mire jók. Ne feleddük, hogy a játék az álomban játszódik, halál és élet között. Hét főszereplője van a game-nek (és minden szereplőnek egy jó tulajdonsága).
Kinoad: Az ő képessége az erős ütős.
Kriston: Karate rugás.
Will: Villám (ez a leghatásosabb).

Nancy: Idő fogyasztás (talán őt a legeredemesebb választani, hiszen ezt a funkciót egy tárgy sem pótolja — legalábbis eddig).

Taryn: Varázskések (mint a villám).
Erre őt közül választhatunk magunknak embert ill. képességet. A további szereplők:

Soey: Ő az áldozat, őt kell megmenteni.
Freddy: Csak úgy tudjuk legyőzni, ha mindegyik társunkat összeszedtük.

Tárgyak funkciói:

Szentelt víz: A szörnyek elpusztítására jó, használata: vágjuk nekik.

Tör: Mire az előbbi, hentesmunka.

Kávé: Visszaállítja lelkünket (sou).
Baseball ütő: A csontvázak ellen.

Golyók: Későbbi használat bizonyos fegyverekkel.

Kulcs: Vajon mire?

Elemek: Későbbi használat, energia fegyverekre.

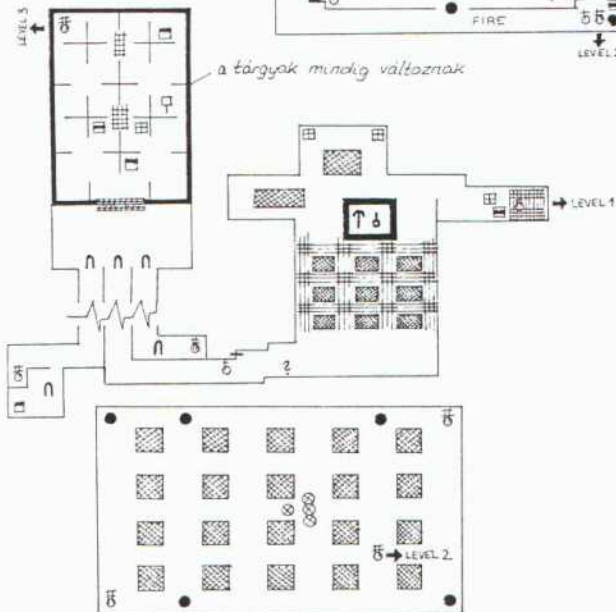
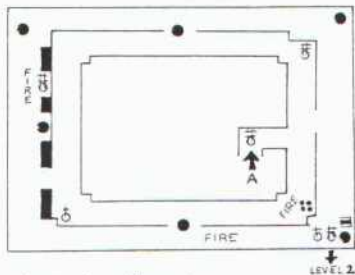
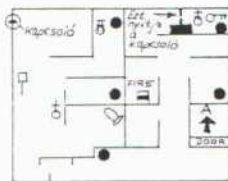
Lada: Néhány ládában kincs, néhányban csapdát.
Ajtatószőr: Visszaállítja lelkünket és energiákat.

Érmék: Későbbi használatra. Gyűjteni kell amennyit csak lehet.

Magnes: Elátkozott tárgy, dobjuk el, mielőtt lehet, egyébként ha ráállunk, egyből felvesszük és kiszorítja egy tárgyunkat.

Néhány jótanács:

- Minden kapcsolóhoz érjünk hozzá.
- A gép sok jó tanácsot ellát minket, érdemes lefordítani.
- A nulladik pályán meg kell találni Freddy házat, mielőtt ő találna meg minket. A háznak véletlen elhelyezése van, ismertetője az őt világos ablak.
- A gép kimérti a játékok minden egyes szintváltásánál.
- Sok a meglepetés, óvatossá legyünk.
- Az első pályán csontvázak, a másodikokon tolokocskák, a harmadikon szellemek üldöznek.
- "—" a játékalás mentesítője, "D" az aktuális tárgy elődobása, "1-7" az aktuális tárgy kiváltása (egyszerre 7 tárgy lehet nálunk).



Jelmagyarázat

- érmék
- elemek
- golyók
- kés
- ☉ szentelt víz
- ☉ tűz
- ☉ látra
- ☉ mágnes
- ☉ lada
- ☉ ajtószőr
- ☉ tűz
- ☉ vasrudak
- ☉ álló objektumok

Scroll-rutin (C64)

"Hello CoVboy!
Megint magasztos hangulatban vettem kézbe új leveled. Valamelyik nap összedobtam egy scroll-rutint. Szerintem elég jó, az ismeretes rövid, de valótlán. A programot negyvenötösztör átaztem, szerintem tökéletesen működni fog. Kémelem, hogy a kezdő, gépi kódú tanuló programozók használni veszik programjaimban, de szerintem ötletcsinálóak is megleszi. Vagy nem? **(Miért ne?)** — CoVboy) Maradok tiszteltel! **Polcz Péter**, alias DESTROY Software Inc. Corp. TM stb."

A rutin normál karaktereket scrollol a harmadik sorban, egy a keretbe külföldi leírás részecskék belől (csak a csak megy ki a keretbe, a betűk nem!). Az indítás SYS 49152-vel lehetséges. Teljesen megszaktásvázertel, tehát a scroll futása mellett luhai akar BASIC program is. A rutin 256 karaktert scrollol, amelyek dec. 50000-tól helyezhetünk el a memóriában. A kiakadás nem valószínű, de az indítás előtt "lakartunk" egy kicsit, nehogy valami értékes saját stuff elveszen. A működés közben a rutin négy byte-ot használ belső tárolókat, ezek közvetlenül a VIDEO RAM után állnak. Funkciók:
2024: Mutató, a legközelebb a képernyőre kerülő karaktere 50000-hoz képest.
2025: Az 53270-es címen lévő VIC regiszter legalsó három bitjét látja.
2026: A részecskék "kezdő-vég" mutató, az éppen aktuális színt tartalmazza.
2027: Jelzőbyte, amelyet ha 1-nek észél az orajel IRQ, a képernyő harmadik sorát balra elfoija es belepolti az új karaktert.

```

>=$C000 >STA 2025
>SEI >LDX #0: STX 2027
>LDA #0 T1>INX
>STA 2024 >LDA 1104,X
>STA 2026 >STA 1103,X
>SYA 2027 >CPX #39
>LDA #7 >BNE T1
>STA 2025 >LDX 2024
>LDA #144 >LDA 50000,X
>JSR $FFD2 >STA 1104+38
>LDA #147 >INC 2024
>JSR $FFD0 >JMP $EA31
>LDA #27 RAST>LDA 2026
>STA 53265 >BNE T2
>LDA #129 >LDA #1
>STA 53274 >STA $D020
>LDA #<IRQ >STA $D021
>STA $0314 >STA 2025: DEC 2025
>LDA #<IRQ >LDA 20255
>STA $0315 >STA 53270
>LDA #50 >LDA #80
>STA 53266 >STA 53266
>LDA #0 >LDA 2025
>STA $D020 >BEQ END
>STA $D021 >LDA #1
>CLI >STA 2027
>RTS END>JMP $FEBC
IRQ>LDA 53273 T2>LDA #0
>STA 53273 >STA $D020
>BMI RAT >STA $D021
>LDA $DC0D >STA 2026
>CLI >LDA #3
>LDA 2027 >STA 53270
>BNE TOL >LDA #50
>JMP $EA31 >STA 53266
TOL>LDA #7 >JMP $FEBC
>END
    
```

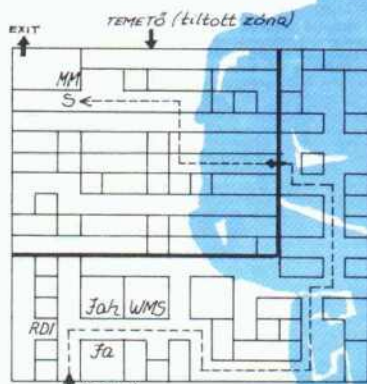

Vissza a parancsnokhoz és győzzük le népes seregével egyetemben. A csata előtt még elküld valakit, hogy figyelmeztesse a veszélyre *Jadefangot*. Hogy kicsoda is ő? Nem sokára majd rádöbbenünk... A balra lévő ajtó mögött néhány foglyot szabadíthatunk ki, akik hajlandók segíteni, ha szeretteiket is biztonságban tudhatják. Keressük meg tehát és szabadítsuk ki ezeket is (szép munka lesz). Ezután a volt foglyokkal együtt menjünk be a parancsnok szobájából jobbra vezető ajtón. Egy zöld sárkány van itt meg egy hatalmas hadsereg — na ő az a bizonyos *Jadefang*... Hat próbáljuk megölni, bár nem túl sok esélyünk van (ígyenkor már érdemes bevetni a korábban talált *Ward of Fireball*). Ha nyernénk, akkor teljesítettük ezt a küldetést is.

A kilencedik felvonás *Sir Karl* kiszabadítása lesz. Amikor visszatérünk a középső határállomásra, fűstre leszünk figyelmesek. *Maya* elmondja, hogy megtámadták őket és az ellenség elrabolta *Sir Karl*. Mielőtt elmenünk a parancsnokhoz készüljünk fel az akcióra: élelőre mázra, varázslatok memorizálva, pénz lerakva. *Sir Matthias* már vár bennünket és azt kívánja, hogy hozzuk vissza szegény lovatgot. Távözösön ismét *Mayával* találkozunk, aki azt szeretné, hogy tartsunk vele. Elvissz bennünket *Nerakába* egy ideig terülnen két lépésre van a titkos bázis, ahova azonnal be is léphetünk (ha nem *Mayával* jövünk, akkor egész *Nerakan* keresztül kellett volna verekednünk magunkat), brány a délnyugati sarok — közben érdekes dolgok derülnek ki: *Maya* egy emberi alakot öltött ezüst sárkány, aki szerelmes *Sir Kariba* (hogy mik vannak!...). Egy darabig segít is minket a küzdelmekben, de ha elöttük a sarkot egy képet fogunk találni, amit megvizsgálva az lesz az eredmény, hogy tovább már nem segít. Menjünk le, majd ki a szemközti ajtó valamelyikén. A folyosóról balra nyíló második ajtó mögött öltük halomra az örökös és a következő ajtó mögött megtaláljuk *Tanis*-t, aki elmondja, hogy a feladat változott: a *Prison Lord* által fogva tartott foglyokat kell kiszabadítani. A

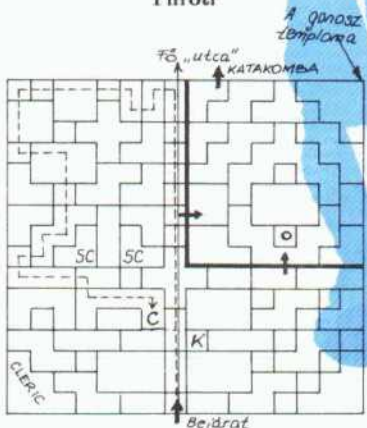
terem végén délre nyíló ajtó mögött újabb örök szenderülnek jobbjára, aztán átkutathatjuk a szobákat. Az egyik fogoly közli, hogy a gyarmatokat róuknk fogja elnevezni — nem rossz ötlet... (Talán a *Gnome* fajtából való a fiú? — *CoVBo*) Visszatérve *Tanis* vár ránk és elmondja, hogy a feladatot teljesítettük, már csak a távozás van hátra (az azt a nyugati falban van). A kincskamrába jutunk, ahol néhány tapasztalat pontért megmenhetjük az itt lévő foglyokat is (itt van egy ékszerekkel teli szoba is). Ha elől délre indulunk a nagy folyosón, a sarkon a *Prison Lord* szobájába érünk (melléket: egy hatalmas ármádia) Ha nem érdeklődünk iránta, akkor forduljunk be a sarkon, ahol továbbhaladva két zöld sárkányhoz lesz szerencsénk. Igaz, hozzávalók nélkül — de így is epp eléggé kemény falatok lesznek. Miután legyűrtük őket, néhány lépés után megpillanítjuk a kijáratot. Távözös előtt még találhatunk egy-bődn sárkánytojást néhány tapasztalati pontért. A zétek (és egyben utolsó) küldetés *Sancton* feliditése. Ez a legdélebbre fekvő város, ott van a Gonosz erének a főhadiszállása. Ez a legizgalmasabb, legjobb küldetés — ezért nem is írom le, csak néhány tipp:

- **Sancton:** egy kincs
- **Hűszert:** három kincs és egy ajándék a szellemektől
- **Duaghósti:** *Dragonlance*, *Syta* (hehe)
- **Kernan:** az ogrek segítségére lesz szükség, legyünk barátságosak velük
- a kincseskamrában talált egyszerű nevű tárgyak (*Dagger*, *Shield*) mind varázserőmű tárgyak!

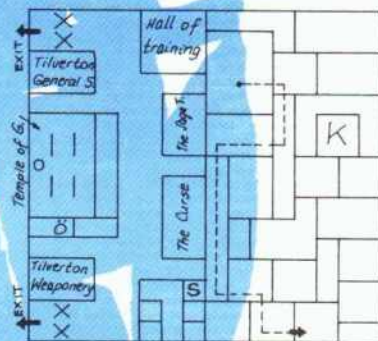
A végső győzelem után még egy látogatás a parancsnoknál és elővashatjuk a PROCLAMATION: THE GOOD ARMIES ARE TRIUMPHANT BECAUSE THE ACT OF SOME GREAT HEROES... sorokkal kezdődő szöveget. Aztán fonhetjük a későbbiek a SECRET OF THE SILVER BLADES-re — most már az a játék következik az SSI AD&D-sorozatában...



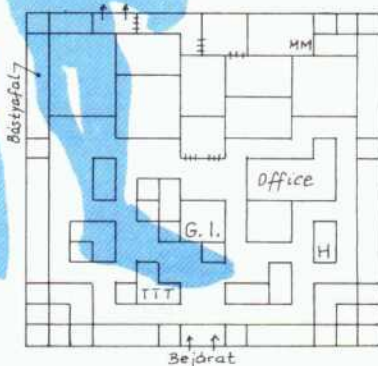
Throt



Jelek



Garath



Tilverton

CoVboy: Huhuhuhuh! Nem rántott baglyot eledeltem, csak meglepődésokről ilyen hangokat adok ki. Az ötlet ugyan megjelöltén dűlt lelkivilágra utal — mindenesetre nem rossz! Természetesen még apróbb kiegészítésekre szorul a dolog. Például azonnal létre kell hozni a FITESZ-T (Fiatal Tehesnéspalánták Szövetsége), akik majd olyan érdekes felzáróalásokkal teszik teljessé az anarchiát, mint például hogy egy tehénnek ne négy lába legyen, hanem öt és fél és egybékét is tiltakoznak majd minden ellen, aminek lenne valami értelme. Azonkívül még egyéb rendkívül fontos problémák is vannak: azonnal meg kell szüntetni az elmúlt világra emlékeztető dolgokat! A Lenin körutat például azonnal hatálylan nevezdék az LAST NINJA-sétányá, a Vöröshadsereg utakat GO TO HELLDÜKÖK, a Marx Károly KGTE pedig legyen HOW TO BE A COMPLETE BASTARD-ovoda. A további névváltozásokat egy felhatalos baráti látogatásunk nálunk [áró RND-függeny fogja érteni]: a tényleg az, hogy nehogy véletlenül visszatérjen oda az állampolgár, ahol egy hete járt. Ez egy nagyon fontos dolog. Meg egybékét is egy ilyen frankó államnak pont erre van penze. A demokráciát hangsúlyozandó népszavazásokat írunk ki, hogy legyen-e népszavazás arról, hogy legyen-e népszavazás. Azonkívül a Szabadság-szobor ne pálmalevelet tartson a kezében, hanem egy Quickshot II-t. Az MTK-pályán borzalmi koncertek helyett DRAGON WARS-t rendezzünk. Nyilvánosítást védett madárnak BATMAN-t. Az Esti Meseben DUCK TALES-t adjanak. Mi akarjuk megrendezni a következő évizet közepére esedékes Budapest-Bécs copy-partit. Hímszuszuk bevezető taktikusait egy formattól drive fogja játszani. Az állam zászlajában rásztercsikolok lesznek. Nemzeti ételünk a TökösMakos lesz (italról még nem döntötem, de majd contact-olok Bajorországgal). Végül, de nem utolsósorban, rám lehet szerelni egy reszt-gombot...

Matekóra

Helló CoVboy!

Hazafelé menet a suliból rájöttem, hogy zseni vagyok! (Az jó, akkor holnapot már nem is kell menni... — CoVboy) Ugyanis egy fenomenális javaslatom van a számotokra, mely testvérpártótok! A Népszabadságotól származik (Pardon: kártya! — CoVboy), pár héttel ezelőtt a NSZ ára 6.50 volt 8 oldal terjedelmű. Majd (most figyej!) ehhez hozzávetek újabb 8 oldalt, aminek a fele hirdetés és az újság továbbra is 6.50 marad. Szerintem ti is legyetek 32 helyett 48 oldal, amelyből 4 lap lehetne hirdetés. Úgy tudom, húsz ezer forint/oldal a tarifátok (Az attól függ, hogy kábé mennyire lehet megkaszálni a Tisztelt Megrendelőt! — CoVboy) így számunként 160.000 győlné össze, mely (szerintem) bőven elég arra, hogy továbbra is 53 Ft maradjatok, noha az újság átlagára irt terjedelmű 40 (48–8) oldalra növekedne. Ezt állomásítja az a tény is, hogy egy szám nyomdaköltsége 270.000 Ft (SpV 22), ami 32 oldal és még a borító is benne van! Ha esetleg hibásk becslésűszával 10 ezerrel növekedne az előállítás díja, 16 oldal így is 280 ezer osztva 2-vel=140.000 Ft lenne, míg a hirdetésekéből befolyó összeg 160.000. Így tehát egy szám (ha nem is nézem az így megnövekedő olvasói tábor) 20-35 ezer Ft többletet termelne, ami az SpV-nek adható. Vagy nemben, hanem 7 oldalat lenne a hirdetés bár szerintem inkább az elsőt választjátok. Könyörgök kerélek Titeket, hogy egyeztetek bele! Ha azt mondjátok, hogy ez óriási többletmunka, akkor ott lehetne TökösMakos (úgyis márciusban adtam fel az Andy Capp leírásit és még mindig nem jelent meg, tehát áldatlan állapotok uralkodnak arrafelé) vagy Programozástechnika (most úgyis kimaradt) vagy lehetne 3 oldal olvasói hirdetés vagy 4-5 oldal CoVboy-Posta (colle, i. éccc, fontoltjátok meg a leveleimet! És nevétem jó ötletnek jött, hogy a következő CoV már 48 oldal legyen. Szerintem műszaki vállalatok kapkodnának reklámhelyért. (...) A másik szuper ötletem, hogy minden CoV-ban és SpV-ben legyen benne, hogy mi lesz a következő számban. Ennek jó helye lenne

például a fent említett plusz oldalakon. Bár ezek az új magánvéleményeim és néhány helyen túl bizarrak egy kicsit, de lécci fontoltjátok meg (különösen az elsőt) Maradok listárral: PULOP VIKTOR, Budapest.

CoVboy: Aha. Nem rossz ötletek. Csak van néhány apróság, ami abból következik, hogy nem ismerek a nyomdai árfolyamokat, a pénzügyi szabályokat, stb. Most akkor bevezető következik abba, amit a Dr. Kupa nevű AI "vállalkozásbarát adópolitika" nevezett. Kezdjük onnan, hogy az SpV 22. február végén jelent meg, következőképpen januárban írták. Azóta pedig már volt egy papíremlés (mire ezt olvasod, addigra még egy 40-60%-os). De számoljunk csak azzal, OK? Ha becsordogál hozzád 160 a reklámból, akkor ugye arra van egy kis AFA is: befizetsz szépen az állam báci sebébe 32-t, marad 128. Nevezük ezt bruttó nyereségnek. Újabb bővítőnk következik: erre ugyebár adóznod is kene, merthogy ez jövedelem. Namamost örömmel konstátálod, hogy egy olyan adósában találod magad, ahol minden befolyó pénzneked kába a fele megintcsak bevándorol a derek állam báci sebébe (merthogy a CoV ezidáig magánkiadás volt, SZJA-ban lehetett kibabálni a pénzt, amit kerestél). Ha jól számolom, akkor 64-nél tartunk, nevezük ezt nettó jövedelemnek. A nyomdaköltség 140-ét viszont a nettóból kell befizetned, hihihi, de jó vicc. 64.000–140.000=–76.000. Nagyon jól tenné az SpV-nek, ha ezt mind odaadnánk neki... Viszont van plusz 8 oldal hirdetés a CoV-ban, ami bizonyára érdekes olvasmány mindenkinek: növekszik tőle az olvasótalor... Az NSZ azért tudta megcsinálni ezt, mert napilap és legalább tízzer akkora a példányszáma, mint a CoV-nak (nem is beszélve mondjuk a báziszerveiről, ami netán szponzorálni is szokta). Ha több példányban nyomtasd valamicsit, akkor nagyobb ugyan a nyomdaköltség, viszont lényegesen csökken 1 db előállítás költsége. Ha annyiban nyomtatunk a CoV-ot, mint az NSZ, akkor 1 példány előállítás költsége kb. a 40%-a lenne a mostaninak. Azt viszont nem tudom, kinek adnánk el 200.000 CoV-ot... Na hogyan ezt a dolgot: unalmas téma az a sok szajm. Az információ mennyiségét természetesen mi is igyekeznünk növelni, csak az oldal-számnövelésnél kevésbé szembetűnő módszerrel. Nem viccbe mentek össze a betűk a CoV-ban, hanem azért, mert így több szöveg fér el egy oldalra. Ez itt például 8 pontos Helvetica, 8 pontos soremelés (azért lógok bele a nagy ékezetes betűk az előbbi sorba, hihi). A bevezetőnél például 9 pontos soremelés van, amivel kb. 15 sorral kevesebbet tudok írni egy oldalra. Ha teszem azt, a betűméretet 8-as soremelésnél leveszem 7 pontosra (ld. mondjuk LARRY első 2 oldalai a CoV 10-

ben), akkor egy sorba több karakter fér, megint vagy ezerrel több van egy oldalra. Namamost itt van a csodás lehetőség, hogy H7 meg olvasható 7 pontos soremeléssel is (ld. LARRY 2. második 2. oldalai), megint nyertünk vagy ezer karaktert. Well, ez már valami, bár ez nem nem túl egészséges szokás az szemnek. Így tehát az ilyen apró izéket nagyrészt két hasabba tördeltem, hogy ne jójózson a szemetek, amikor a következők sor elejét keresitek. A hasabközzel elment egy csomó a nyereségből, de nem baj, lehet terjeszteni szétben meg hosszában is (most sokkal nagyobb helyen van szöveg, mint a regébi bunkó keretek között). Uzméletlő példa: ha mondjuk a CoV 10-et ugyanugy csinálom, mint a 7. számot, akkor a DUCK TALES és a DRAGON WARS egy az egyben kimaradt volna. Persze ezek technikai dolgok, amiket nem vesd észre senki, meg nem is érdekel senkit — ugorjunk.

A második számú ötlet már jobb valamivel, bár mintha már láttam volna egy helyen JÓNÍ JÓNÍ JÓNÍ (ITT VANI ELEMÉNT...) felirattal. Itt az a probléma, hogy csak általa nem elképzeléseink vannak arról, hogy vajon mi lesz a következő CoV-ban — némi túlzással azt is mondatnám, hogy az közben derül ki. Most például fogalmam sincs, hogy mi mekkora lesz, mi fér be, mert 1.75 meg írja a stufotok (az előbb nézett az a szomszéd szobából egy pepita sarkány, szóval lehet, hogy lesz BARD'S TALE-ünk). A prognózis tehát nem fog menni. Nem baj, vedd úgy, hogy a CoV egyfajta zsakamacska. Pontosabban zsakbamarha...

Érdekes levél

Tisztelt CoVboy!

Ami sok az már sok! Immáron harmadjára ragadtok tollat. (Jól látja harmadjára): Érté HARMADJARA. Mert ez a harmadik érte HARMADIK levelem önöz. Az elsőben feltettem néhány kérdést (Ön számára ropantul kényeseket), s tettem néhány javaslatot is. Az eredmény: nem válaszolt. Miért talán túl kényes a CoV-ra nézve a téma? Vagy esetleg tojásnak nézte és még most is a s- alát melengeti, vagy talán papírhagyó hajtogatott belébe ami elsüllyedéssel jelezte hogy mikor gyere ki a lábat a favorból? Na mindegy, nem válaszolt, hát nem válaszolt. Azután irtam meg egy levelet. Elnéz részben telhitvam a tnyelmet! hogy: választoljon már az első leveleimre; a második részben pedig volt ugyebár egy rejtvény (Ami nem borzalm, hanem a borzalom hegye). És jött a válasz. A második levélre. Hát! Jöjember én nem azt kértem, hogy a másodikra választoljon, hanem az elsőre! És hogy írja a nevem??? Én nem vagyok VANYI. NEM VAGYOK VANYI! Érté: NEM VAGYOK VANYI! VARGA VAGYOK!! érte: VARGA!!!!!!!!!!!! De ha nem fogja fel akkor leírtatom orszult: Bápoc. (Csak nyugodtan: beszéltek holt





nyelveken is – CoVboy) vagy esetleg kínaiul is, ha úgy ohajta. (Ami a szép frásomat illeti, mármint hogy nem bírja elvonsni a nevemet – kétségtelenül szebb a te frásodhoz képest.) (A megoldás nagyon egyszerű: talán küldendő kellene válaszborítékot, amire ráirtad a nevemet. Akkor pedig plane ne csodálkozzal, ha nem kapsz választ, mert a postások sokkal rövidebb ideig játszanak adventure-t az olvashatóság címeikkel, mint én – CoVboy) Nos a rejtvényről... Az bizony fortelmes! Sőt! De direkt akartam, hogy ilyen legyen! Hogy látni való hogy szinte vakarja magát a feltűnési viselkedésétől. És hogy miért akart ilyenre? Nos erőltetése meg egy picit azt a picit agyát. (Pl. nézze meg a 8. számot) Mert ha talán nem jönné rá akkor, elméleti neocensúrosítottként. (Mármint, hogy olyan sötét, hogy lesötétít egy neon-esetűt! (Fogadjunk, hogy elbánok kéttelvi is! – CoVboy). Üdvözlettel: VARGA TAMÁS, Szolnok

UI: Nehogy erre a levélre válaszoljon! az elsőre akark választ! De ha nincs nálad az első levél, akkor írja azt, hogy: Tamás úr! Irj már le légy szíves meg 1-szer a legelső levél. Hódolattal: CoVboy.
 UI: Édes! Jól jöttöm, hogy úgysem fog megkérni erre (idővel kb. 2 hónap). Mivel 2 veréb elcsiripelte, hogy az LSI-nél nagy metróval folyik a pake-gyógytényesi frása, és a CoV-nál meg a különkiadás készítése. (Emlékeztetőül: A I. levelemben pont ezekről is szó volt. De azért megköszönhetnék az ötleteimet ha már a busás nyereségből nem juttattam amit az ötlet-em segítségével kerestél!)

CoVboy: Tiszelt Levélről! Bár az Ön igen nagybecsűt állása (állása, érti?! STI-LUSA) kassá idegesítő, mégis sikerült két (kettő, érti: HÁROM!) alkalommal végigolvasnom tiszelt levelét tisztelt. Azért teszem közkincsé teljes terjedelmében tiszelt egyszerű sorait, hogy a nagyrészt mi is az összes megbízhatóságot élvezhesse, amivel rettegve tisztelt Önnek, kedves tiszelt Levélről, volt szerencséje ezt a szép füzettel teieim (visszaindít egy rövidebb tiszelt elektro-sokkos kezelesei alatt). Talán a nyomtatás nem adja vissza az eredeti élvezetet, mindenesetre értékes adalékként még ideírom az Ön tiszelt és értékes autogramját is,

Ugyo Sanyó.

amit én ugyan most első nekifutásra "Unya Bernátnak" olvastam, de ez bizonyára nem fog senkit értenni! Érti a nyilvánvaló dologról, hogy tiszelt Önt Varga Tamásnak kell szólítani ha esetleg összefutnánk. Önnei a tiszelt pusztában. Talán tiszelt gyágyában megfordulhatott volna az a feltevés, hogy amennyiben az első levélre nem válaszoltam volna, annak az oka talán az volt, hogy már megint nem tudtam elol-

vasni tiszelt nevét és kedves címét, vagy esetleg meg sem kaptam. Mindezek után talán az is eszébe juthatott volna, hogy az – Ön tiszelt sorszámozásával élve – 2. illetve az itt látható 3. levelemben esetleg felfeltem volna még egyszer nagybecsű kérdéssel (még ha azok úgy kinosak is tiszelt számozom). Sajnos tiszelt rejtvényre sem emlékszem, de hát – mint Ön oly kedvesen megfogalmazta tiszelt girbe-gurba sorokban – picit az agyam. Gratulálók, hogy rópké két hónap alatt sikerült rájónie, hogy "Tamás úrll..." kezdetű levelet nem nagyon fog kapni, bár családatlra méltó, hogy két tiszelt utóiratát így rövid idő alatt sikerült összehoznia. Sajnos nem tudom, hogy mi lehetett az az Évszázad Újlete, amit Ön nekem megirt, de később kikövetkeztettem, hogy növényevő halakak akar árulniatni velünk, ugyanis csak ebből lehet "busás nyereséghez" jutni. A nagyszerűen tiszelt éceszhez gratulálók, de javaslom, hogy inkább csinálja egyedül és akkor mi sem fogjuk Önt meglopni, ugyebár... A madarak csiripelésének hallgatását továbbra is javaslom, mert az NAGYON megnyugtatta az embert. Ezzel a hasznos tanácsal záróm is tiszteletlen soraimat tiszelt Önhöz, mert szeretném, ha valamilyen módon sikerülne egyszerre elolvassnia a választamot és mostanában olyan hírek kaptak lábra, hogy az apolók csak fél óra szabadfoglalkozást engedélyeznek...

Etalon

HI COVBOY+COV BRIGAD!
 Helló mindenkinek! Hát most csak úgy frogatok (mint mindig). Nem akarok a gumiszobában kikötni, ottthon ugyanis a szervezetem megérdőtlenesnek a mértéke ugyanabban az intervallumban van, mint az a szám, amelyet úgy kaptam, hogy megszámoztam azokat az alkalmasokat, amikor általában himnemd vértvéstem egyes agysejtjeit nem a MYTH nevű, személyi számítógépre készült játékprogram kapszolta izgalmi állapotba, mikor a fent nevezett egyén az elektronikus gépezet előtt üldögélt. (Szép volt, mi?! Petőfi forogni kezdett a sirjában (fordulatszám: 6.000/perc) és olyan mélyre lefúrta magát, hogy még a Murvai-expedíció sem akart a nyomába). A szám 0-tól 0-ig terjedő tartományban található egész szám. A helytelen megjelölés között lázmérés cumikart sorsolok ki (az első öt megjelölt használati utasítást is kap hozzá).
 Megvan, hogyan vidíthatótok fel 0.75-öt! A barátom a múltkor azt mondta, hogy neked az átlagosnál több éltetednek van. A dolog pofonegyszerű: ebből 0.25-öt átteszünk 0.75-be és READY! No problem. Hogy ki csinálja a mitedet? Ó, néhány Megjelöltő szívesen ebállalán (meg száltázónak is néháyat örömmükben a LA ST NINJA). Bár ez esetben valószínű, hogy a 0.25 mellett még 1 egész is elszállna belőled. Brrrr... már térszámom is Robin Cook-ot, bombasiker lesz a könyvből,

amit trunk. Majd te is kapsz a zsozóból: egy parkos villa 100 szobával, a garázsában néhány Rolls-Royce, Ferrari, Porsche, Aston Martin típusú járgánnyal megféle! Mondjuk Kaliforniában, a tengerparton jó lesz? (A Bahámokon azért nem, mert úgy tudom, ott már van egy kis palotád.) Ja, és még valami: milyen szűnek legyenek az autók? (Látat szeretnek, zöld felnikkel és rúzaszín ablakokkal. Köszönöm. Aztán meg "nem-e-lehet-e", hogy a kerekék a monetárrány 90 fokos szögöz zájának be? Az nagyon eredeti dolog lenne... – CoVboy) Ja, adj nekem tanácsot: beküldem a TokosMákosba a HEAVY METAL leírását? (Thanks, de inkább ne. Már megjelölt vagy ént... – CoVboy) Hát a grafika csodálagos minőség, valahogy nem egészen mérhető össze mondjuk az OP. WOLF-fal. Bár mire ezeket a sorokat írom, már úgy megjelent a leírása az 576 Kbite-ban. (Meglehet. Nálunk biztos nem, mert itt senki sem képes végigjártszani az ilyen bonyolult, összetett játékokat, amelyeken csak 453 trainer van. Egy ilyen feladat meghaladja zsozleli képességeinket. Egyébként is utaljuk bonyolított az életlenek, tehát egyszerre EPK-re és unalmas káncjátékokra szakszoanulunk. Fiaadót csak fekete-fehéren – CoVboy) Látját? Jó drága, viszont szép képek vannak benne. (Mie-lől meg bombolva szorítáand arcodhoz a papírscbkendőt, közlöm veletek, hogy nem pártolok el tőletek, megveszem a CoV-okat). Látját az OP. THUNDERBOLT-ot? (Látam... – CoVboy) Az írói szentem valamilyen zárkában uroszórnek, szándékos halálra-rémisztés elkövetésének vadjával. A VIBNETTA faszom látszó kafa (az orrod alatt dorgolok, káspofa...). Minden Pesus csucc a borítékban... Nehogy azt higgyétek, hogy idült alkoholistá vagyok (hukk!). Bár a leveleim olyanok, mintha a delirium tremens állapotában íródtak volna, ugye? Adios CoVboy+CoV+tovarisi (boosbois)!

UI: Ha elcséjg nem jelenik meg a következő CoV, nagyon pipa lesztek és a város egy rétege megismerkedhet zsidaita hajlamaimmal is. Ez a réteget újságírókunk nével illetik. A zsidaita hisz hitamit a földön, hogy a zsidaita hisz eszlekedetben fog megnyilvánulni, hogy általában az összes utamba akadót árusít, majd egyenként felutettem a lépcsőfólatra és lecsúsztatom őket. Kizárólag olyan korlát vehet részt az akcióban, amely végén egy nagyobb méretű dudor található.

UI: tó: Petőfi Hollywoodban mászott ki a földből és egyből felmászart vált belőle: főzserépet kapott a Zombi Dance (szabad fordításban: Hullahopp!) c. am. horrorfilmben. (Akinek nem sikerült rájónie, hogy a került Petus-holly-woodba, azok lázmérés cumik boldog tulajdonosai lehetnek). Üdv: én+az+cs

CoVboy: A "bonus-cucc" alatt a választörtek volt értendő. Hát az köszönöm – de mit válaszoljak erre a levélre? Mit válaszoljak, amikor nem kérdezte semmit?! Egy csomóan írrok olyan levelet, mint ez ("hát csak úgy frogatok" vagy "azert irtam, mert szeretnek a választodon egy jótrógná"), aztán mutat választom, akkor jön válaszom levél, hálátom, mielőtt olyan keveset?! Engem ugyan minden levél szörakoztat, de ha a peepshowk mintájára "CoVboy-mailshow" játszom ("Kedves Felhasználó! Üdvözlök! Újnapon megnyit hálayszámok! Az automata választörtek bedobására üzemel: teieir néhány-ereid oidaik különféle marhaszágokkal. A nem rendeltetészerű használatért felelősséget sajnos nem vállalunk!"), akkor az elveszt az időt azok előtt, akik tényleg kérdezők valmit! – azonkint, azt levetl többet néhány percet egy zsozvegzerkesztő előtt is el kell tőtenem, mert jó lenne esetleg a következő CoV-ot minél előbb nyomdaba adni, hogy minél előbb megjelenhessen. Ez az oka annak, hogy a választóveleim néha 3 nap, néha meg 3 hét múlva érkeznek meg (egy-egy hónapban minden ezredik levélről bonus jutalmat kap: 3 év múlva küldök neki levelet, hehe...). Egyébként azt a levetl levetl rákattam be ide, hogy nem kelljen a választóveleim időnben írnom: bárki nyugodtan írjon nekem – de ha csak jópofasz, akkor arra hadd ne kelljen már hosszú oldalakon keresztül választómon, jó!...

