

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #15

1991. április

11. évfolyam 3. szám

Ára: 59,- Ft

310

000

010

280
E 16

COMBAT PILOT

Mini FALCON 64-en

SECRET OF THE
MONKEY ISLAND

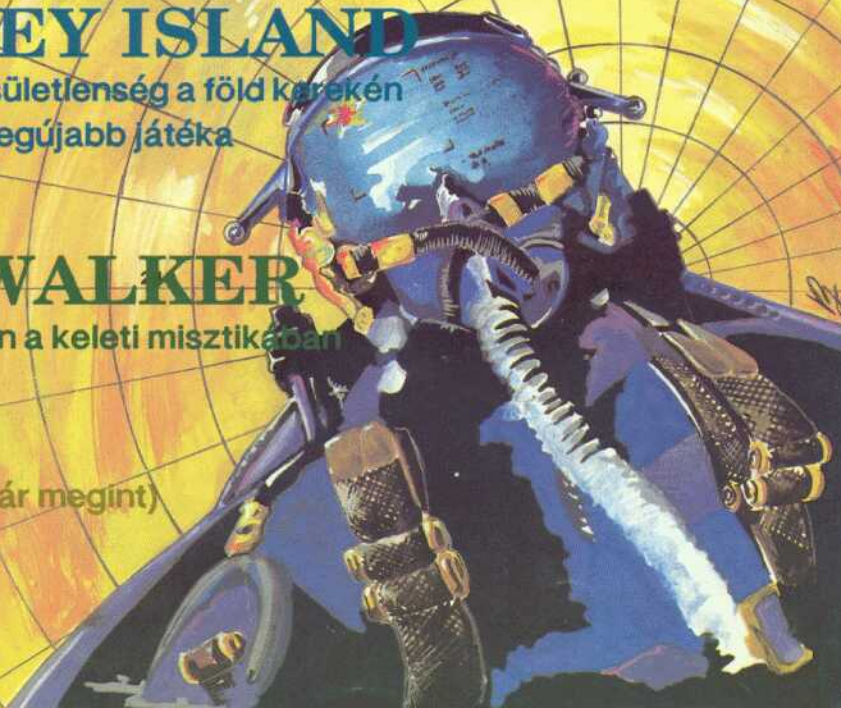
A legnagyobb sületlenség a föld kerekén
— a Lucasfilm legújabb játéka

WINDWALKER

Szelek szárnyán a keleti misztikában

FISH (már megint)

A haland vége



A CoV terjesztői:

Hírlapkereskedelmi
Igazgatóság
Országosan a
Hírlapárusoknál

KELENFÖLD Kft.
Könyvesboltja
Budapest
XI. Szakasits u.68.

ÁFÉSZ Könyv- és
Zeneműbolt
Jászberény
Lenin tér 1.

MÉDIAPRINT
Pressegrosso Kft.
Zöld standjain
Országosan

MIKRO-BIK Kft
Szaküzlete
Miskolc
Széchenyi u. 49.

Baranya Ker. V.
PC Komplex Üzletház
Pécs
Majorosi u. 2.

COMMODORE Márkabolt
(DIGITHALY Kft.)
Budapest
IX. Telepy u.29.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlete
Gyöngyös
Szt. Bertalan u. 4.

KSH SZÜV
Szaküzlet
Szombathely
Szt. Márton u. 31.

EURO-ASIA Kft.
Szaküzlete
Budapest
V. Petőfi Sándor u. 3.

MEGAPEX Kft.
Szaküzlete
Eger
Széchenyi u. 21.

RAMORG GM.
Szaküzlete
Zalaegerszeg
Munkácsy M.u.3.

FOTOELEKTRONIK
NOVOTRADE Szerviz Kft.
Budapest
V. Magyar u. 12-14.

SZIGMA Szám.tech.
Szaküzlet
Kecskemét
Rákóczi u. 4.

ORGANIKA Kft
Szaküzlete
Győr
Schweidel u. 19.

ÁKV Műszaki
Könyvárúház
Budapest
VI. Liszt F. tér 9.

Zahorán János
kereskedő
Békéscsaba
Kun B. u. 11/2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlete
Mosonmagyaróvár
Szt. László tér

ÁPISZ SZÁMALK
Szaküzlet
Budapest
XI. Budafoki u.7.

AXIS Kft.
Szaküzlete
Baja
Szabadság u. 2.

ORGANIKA Kft.
Szaküzlete
Sopron,
Órsolya tér 5.

Tartalom

Intro	1
Windwalker (C-64, Amiga, PC)	2
F-16 Combat Pilot (C-64, Amiga)	9
Fish! (C-64)	15
Secret of Monkey Island (Amiga, PC)	17
Plus4 sarok (Plus4)	28
Adventour	31
Olvasói hirdetések	36
CoVboy Posta	39



Épp ez jutott eszünkbe...

Köszöntünk mindenkit a kicsit renthagyóra sikeredt CoV 15-ben. Annyiban mindenképpen renthagyó a mostani szám, hogy egy kicsit odahagytuk benne a rendet: csak egy pillantás a tartalomjegyzékre és mindjárt egyértelmű, hogy miről is van szó. A TökösMákos és az Info rovatok természetesen nem szüntek meg, mindössze annyit történt, hogy járványos megalománia sópört végig a CoV HQ-n és kicsit nagyra sikeredtek a mostani számunkban a leírások és kiszorítottak néhány dolgot. Ennek vagy az az oka, hogy átlagon felül szöszatyárok vagyunk; vagy az, hogy a játékleírások a hosszú tavaszi éjszakákon észrevétlenül kiterjednek. A **SECRET OF MONKEY ISLAND** például úgy elterpeszkedett az újság közepében, hogy teljesen kiszorította a **POLICE QUEST II**-puzzle második darabkját. Elnézést kérünk a **Sierra**-rajongóktól, de annak nem túl sok teteje lett volna, ha az egyiket befejezzük és a másikat meg megint félbehagyjuk. Legközelebb pótoljuk az adósságot.

Még egy apró formai változás a Tartalomban: jónéhányan kérték, hogy ha oly(n) játékról írunk, ami IBM PC-n is létezik, akkor ugyan tüntessük már fel, hogy a leírás arra is használható. Pénzbe nem kerül — akkor miért ne? Ezentúl a Tartalomban jelöljük, ha a játék létezik PC-n is.

Mostanság már általánossá vált a sírás a kazettások reszeről, hogy nem éri meg nekik CoV-ot venni. **(Persze, hogy nem éri meg! Elő kell inkább fizetni! — CoVboy)** Ebben végső soron igazuk van, hiszen az utóbbi néhány számunkban maximum a TökösMákosban volt olyasmi, amit használhattak volna. Arról viszont nem mi tehetünk, hogy az — általunk — igazán jónak ítélt játékok lemezen jelennek meg. Ezen a problémán persze könnyen segíthetünk: a következő CoV-tól kimarad egy játékleírás és helyette lesz néhány oldal töltelék — a játéksmeretők visszatérnek...

Important Nóta CoVboytól: Tisztelt uraim! Köszönöm mindazon leveleket, amelyekben felhaborodottan kérték tőlem számon, hogy miért kaptak bonus példányt a Computer Mánia c. folyóirat első számából és milyen jogon adtam meg akárcikinek is a címüket. En senkinek nem adtam meg semmilyen címet — hacsak nem a sajátomat. Azt hiszem alapvető félreértésről van szó: én levelezési rovatot vezetek, nem nyilvános tudakozót. Egyébként sem értem, hogy miért hozzám fordulnak ezzel a kérdéssel és miért nem mondjuk a Deltacom Kft.-hez vagy a Kulturprofil Kiszövekeztetkezhez?! Továbbá az sem világos, hogy miért van felhaborodva valaki, ha kap valamit — ráadásul ingyen. Tessék boldognak lenni! Az élet szép és a világ teli van adakozó kedvű emberekkel. Hurrá!

Újság indul: 4, 3, 2, 1... (én lapoznék)

Commodore Világ (újságszerző dolog, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Cimlapterv: Kovács József

Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVának úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a **Spectrum Világ**,

1519 Budapest, Pf. 363 cimen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Windwalker

Az **Origin** céget valószínűleg nem kell bemutatnunk adventure-rajongó olvasóinknak, hiszen 64-en és Amigán is már olyan nagyszerű alkotásokat mondhattak magukénak, mint például a **SPACE ROGUE** (ami még mindig nem az **ELITE II**), a **TIMES OF LORE** vagy a szűnni nem akaró **ULTIMA**-sorozat (ami most már a VI. résznél tart, szóval akár a **NEVERENDING STORY** néven is futhatna). Mindenesetre abszolút nem az jellemző a játékaikra, hogy néhány órával vonatunk indulása előtt be lehetne tölteni őket unalomzömök: az **Origin** összes játéka magán viseli azt a kellemetlen tulajdonságot, hogy csak szamos újrakezdés után lehet valami kézzelfogható eredményt elérni velük. Most az egyik legjobbban sikerült alkotásukkal fogunk foglalkozni, ami a keresztségben a **WINDWALKER** nevet kapta. A játék ugyan abszolút nem számít újdonságnak (64-en '89-ben jelent meg négy lemezoldalas kizserelésben, Amigán és IBM PC-n '90-ben), viszont nagyon kevesen ismerik. Ez elég érthetetlen, hiszen 64-en az egyik legizgalmasabb és legnehezebb arcade/adventure (szó szerint: az egyik fele arcade, a másik pedig adventure), sőt, még azt is megkockáztatnánk, hogy a harci részek animációja és a karakteres grafika kivételése miatt nemcsak a nehézsége miatt emelkedik a 64-es játékok tengeréből.



A 'lépésről-lépésre recept' a **WINDWALKER**-rel kapcsolatban több okból is teljesen kizárt: a játékos tulajdonképpen arra indul el, amerre jölesik neki; végig a játék során rendkívül fontos az időzítés, azaz néhány dolgot csak a megfelelő pillanatban lehet elvégezni; a kulcsszereplők jó része mozog — és így tovább. Így tehát az alábbi tippalmazásban a játék kezelését, a legfontosabb cselekvéseket és néhány térképet fogtok találni.

A történet egy távoli-keleti királyságban játszódik (nevezzük mondjuk Va La Holnak), valamikor az ősi hősi időkben. Az uraikodó békésen uralkodik, az alattvalói pedig békésen alatta vannak — tőkeletes az idill. A birodalom lakosai két kisebb halászfaluban telepedtek le, amelyeket **Puhn Tian** és **Xiang Loh** néven neveznek, de mivel a nyelvük mindig a szápadlásukhoz akar tapadni midőn lakhelyük iránt érdeklődnek, már erősen fontolgatják, hogy átkeresztelik őket #1-re és #2-re... A két falun kívül meg egy csomó magányos vityiló is változatosan teszi a táját, amelyeknek előrelátóan nem adott semmilyen nevet — ettől függetlenül meg lakottak. A szigetrendszer egy távoli tagján fekszik a Tudás Temploma, ahol buddhista szerzetesek a rizspalántákon kívül többzetredéses tudásukat is művelik. Ha a XX. században játszódna a történet, akkor bizonyára neves idegenforgalmi központ lenne a királyság egyik nehezen megközelíthető része, amit a Halál Szigetének neveznek. A megközelítési nehézségek abból adódnak, hogy csak úgy lehet odajutni, ha előbb az ember meghal (vagy ha van térépke és tudja, hogy egyáltalán merre fekszik). A sziget arról híres, hogy itt termi gyümölcsét a Halhatatlanság Barackfája, mellette pedig egy panda maci örökdió. Ez persze csak süket mendemonda, hiszen élő ember még sosem evett ebből a gyümölcsből — a halottaknak pedig már úgyis mindegy...

Mig a kalandor a királyság atlatzában kótorászik, különös események történnek: egy szép (vagy csúnya?) (Kinek szép, kinek csúnya — **CoVboj**) napon az átvilág valamelyik sötét bogyrából előkeveredik a gonosz Hadúr és ugyancsak rendkívül gonosz varázslójának segítségével magához ragadja a hatalmat. A gonosz hadurak jó szokása szerint előzi trónjáról a jószágos uralkodót jó messzire — talán csak a Buddha tudja, hogy hova. (**Buddhapestre...** — **CoVboj**) A Hadúr tehát átveszi a hatalmat, a végsőig kiszilpolozza a népet, ráadásul a békés Nubia hercegnojét is elrabolja és tótságba veti. Gonosz varázslója nem elégszik meg annyival és további örögi tervekkel kóvacsol. Elhatározza, hogy megnyitja az **Astral** kaput, hogy a sötétség hatalmai ezen keresztül leszálljanak a vidékre és élükre állva a sötétség uralma lehessen. (Azelőtt egy osztályon áptottak a fiktív **Mandibie** puspókkal, aki a **LOOM**-ban szórakozott ifiat viccekkel...) Még mielőtt mindkettőjükön elhatámasodna a nagyási vágy, **Xiang Loh** falu mellett partra száll egy ismeretlen fiatal harcos, aki azt vette a fejébe, hogy megtöri a Gonosz hatalmat. Küldetésére mindössze annyi idő áll rendelkezésre, amennyi a teliholdtól az újholdig eltelik — azaz pontosan 28 nap. Egyelőre felszerelése és tudása kissé foghíjas e nemes feladat végrehajtásához, de az idő remélhetőleg majd meghozza a gyümölcsöt...



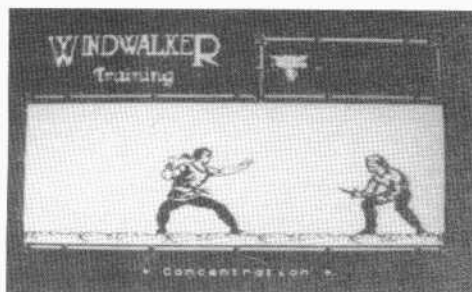
△ Már a kezdet is baljósan indul

Már az intro is lehetőséget nyújt, hogy egy kicsit beleringassuk magunkat a keleti misztikába: egy Buddha-szobor scrolloz be komótosan a képernyőre. Előtte a főhősünk mutat be néhányat a kung fu harcművészet mozdulatsoraiból, miközben a háttér

bokrai között a 'Pasziédnyij Ninya' reklámembere oszon ide-oda. Ez mindaddig tart, míg Buddhából csontváz nem lesz és ha nem vagyunk elég fűrgek a 'SPACE' megnyomásával, akkor büntetésből megint megnézhetjük az egészet.

Később megjelenik **Moebius**, aki már híressé vált egy másik **Origin**-játék címszereplőjeként. Most inkognitóban van, mert lopókócot visel a fején és azt állítja, hogy a neve **Windwalker**. Ó vigyazza majd legjobb tanítványra lépteti, aki küldetésével tulajdonképpen az ő akaratát hajtja végre. A játék során kettős feladata van: ha valahol elpusztulunk és a Halál Angyala buzgón köröz körülöttünk, akkor hirtelen megjelenik és kiragad a karmaiból (kezdhetjük előlrol a játékok, de legalább nem kell újratölteniük); továbbá ahogy haladunk előre az időben, gyarapítjuk tudásunkat és pozitív dolgokat művelünk, időről-időre érdeklődik nálunk a következő tudási szint neve után. Sikeres válasz esetén meg is adja nekünk. A játék elején **Moebius** mester megkérdezi, hogy edzeni óhajtunk-e vagy fejest ugunk az ismeretlenbe. Ha most kezdjük a játékok, akkor mindenképpen edzenünk kell, hogy tapasztalatokat szerezzünk minden lehetséges ellenfél ellen (törrel harcoló rabló, karddal harcoló birodalmi gárdista, puszta kézzel harcoló nindzsa, Hadúr két karddal és egy puszta kézzel harcoló figura, akiről később kiderül, hogy azok tulajdonképpen mi vagyunk). Mivel küldetésünk során először puszta kézzel harcolunk, majd — szerzetesként — bottal is, edzőskor mindkét módszerrel küzdenünk kell. A harcban az irányítás a következő billentyűkkel történik:

'A'/'S': lépés előre/hátra
 'Z'/'X': csúszás előre/hátra
 'I': rúgás fejre
 'O': ütés fejre (bottal: ugyancsak ütés fejre, de most bottal)
 'K': rúgás fejre félfordulattal
 'L': rúgás gyomorra
 '<': szaltó előre (bottal: dőfés gyomorra)
 '>': szaltó hátra (bottal: ütés lábszárra)
 (PC-n és Amigán egérrel is irányítható a küzdelem.)



△ **Megáll, BI csak, mindjárt összeköcollak!**

Harc közben kétféle harcmódot alkalmazhatunk, amelyek között a 'SPACE'-szel kapcsolhatunk át: a koncentráció (CONCENTRATION) közben az ellenfél mindig csak akkor mozdul, amikor mi — intuícióval (INTUITION) az ellenfél mozgása folyamatos (logikus, megkontraálva jobb eredményeket fogunk elérni). Ha az ellenfélre sikerül egy nagyobb csapást (You land a powerful blow) vagy több kisebbet bevinni, akkor az szépen összeomlik. Ilyenkor két dolog lehetséges: vagy marad ahol van (Your opponent is rendered harmless) vagy talpszökken és folytatja a küzdelmet (Your opponent is determined. He leaps back on his feet). Ha végleg elfeküdt, akkor kérhetünk ismétlést (Reflect on your experience?), ami az edzésnél nem árt, mert megnézhetjük, hogy az egyes ellenfelek ellen milyen támadás volt hatékony. Edzésnél mindig menjünk végig az összes ellenfél ellen és így kezdéskor már rögtön a 2. tudási szintről (Badger) kezdjük a játékok. Miután végeztünk mindenki-vel, Moebius gratulál, hogy a védelem igazi művészelvé váltunk. Megköszönjük a szerencsénket (VENTURE FORTH). A képernyő bal oldalán látható a játéktér, amely kissé meglepő módon kivitelezett 3D-ben scrollozható. A különböző szereplőket arcok jelölik. A játék főszereplője természetesen csekélységünk, valamint a gonosz Hadúr és varázslója. Rajtuk kívül még egy csomó mellékszereplő is van, akiktől usefűl stuffokat és infokat szerezhetünk:

Ka Pa Nyél nemzetsége: falubeli földművesek, esetleg infokkal szolgálnak. Reggel mindaddig nem akarnak beszélni velünk, amíg nem voltak a templomban. Infoinknak érdekes sajátossága, hogy fantasztikus újdonságként közlik velünk azt, amit már úgyis tudunk...

Nem Oda Buddha nemzetsége: papok. A két falu templomában találkozhatunk velük. Infokat adnak és áldást a tömjénfüstölőre.

Ha Lat Hoz nemzetsége: halászbok, a tengeren találkozhatunk a bárkaikkal. Infokat adnak, továbbá néhány holmit kínálnak eladásra (általában mindent drágábban, mint a kereskedők).

Csen Csel Ve Led nemzetsége: falubeli kereskedők. Különböző árukat kínálnak eladásra és néha infokkal is szolgálnak.

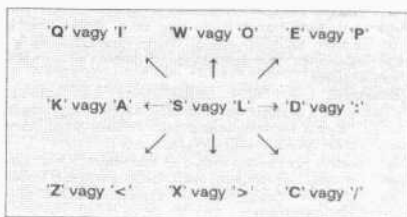
Link Csel Csak nemzetsége: jóskok, akik pénzért homályos infokkal szolgálnak.

Be Ken nemzetsége: vajások emberek, akik különféle varázstörtéteket árulnak pénzért.

Lej Mol nemzetsége: koldusok, akik infokat adnak pénzért. Rossz tulajdonságuk, hogy mihegyt a látóterükbe kerülünk, azonnal meglögmölnak bennünket. Ilyenkor célszerű adni nekik egy pénzdarabot — ellenkező esetben csökken a tisztességünk mértéke.

Az emelt népek a két faluban (vagy közelében) laknak. Rajtuk kívül még találkozunk néhány fura szerzetel, amelyek nagy része potenciális ellenség (rabló, gárdista, nindzsa, stb.) vagy valami egyéb más fajta — később majd úgyis találkozunk velük.

A játék egy billentyű megnyomására indul. Ha nem csinálunk semmit (azaz várunk), az alsó sorban egy kis yinyang jel indul el balról jobbra és amikor a sor vége ér, akkor megjelenik egy PASS felirat. Ez azt jelenti, hogy egy lépést kihagytunk és amíg mi álmódvontunk, a többi szereplő lépett (természetesen mihegyt mi lépünk egyet, a többiek is azonnal lépnek). Főhősünk irányítása a billentyűzetről történik, minden egyes billentyűnyomás egy karakterhellyel lépteti előbb az őt szimbolizáló arcot. Az irányításnak egyébként érdekessége, hogy egyaránt gondoltak a jobb- és a balkezes játékosokra is.



Ha mozgás közben vagyunk, az 'F1' billentyűre megjelenik az I/O-ménü, ahonnan játékállást menthetünk/tölthetünk (SAVE/RECALL), újraindítjuk a játékot mentéssel és anélkül (SAVE AND QUIT/ABANDON), valamint kikapcsolhatjuk a hangot. Ha valamelyik menüben vagyunk, akkor az 'F1' kilépésnek (vissza a játékhoz) felel meg. Ugyancsak ez a helyzet harcban is, ahol szegyetlenes megutamatodást eredményez (ami persze lecsapolja a tisztességet).

Általában a főhős van a játéktér középpontjában, azonban ha valaki beszél hozzánk, akkor automatikusan a beszélő kerül középre. Ha valamelyik szereplővel találkozunk, akkor két eset lehetséges:

- ha valmit akar tőlünk, akkor megszólít bennünket. Erre egyszerű példa kínálkozik rögtön induláskor, amikor egy rabló kér fel arca bennünket, hogy adjuk át a pénzünket vagy a vérünket. 'RETURN'-re megjelenik a játéktér alsó részén az előttünk álló választások listája és a kurzorral kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk felelni. Rabló esetén például ez két lehetőséget takar: átadjuk a pénzünket, ami alapvetően elég nagy marhaság (GIVE HIM THE MONEY) vagy elengedjük a fulunk mellett a fenyegetését (IGNORE HIS THREAT). Ez utóbbi azt eredményezi, hogy harcolniuk kell ellene. Győzelem esetén megjelenik főhősünk feje és közli, hogy amikor az ellenfél összeszokadt, akkor mit ejtett el. Ez általában élelem, füstölő, valamilyen gyógyszer vagy pénz — ez automatikusan hozzánk kerül. Ha levernek bennünket a harcban, akkor Moebius megengedi, hogy újraindítsuk a játékot (vagyis csak egyetlen életünk van). Mivel nagyon sok ellenséggel fogunk találkozni, a játéknak ez a vonása rendkívül mértékben emeli a játékos adrenalin szintjét...

- ha nem akar tőlünk semmit az illető, akkor csak simán elhalad mellettünk. Ilyenkor megszólítjuk mi: nyomjuk meg a 'RETURN' billentyűt, majd a megjelenő DIRECTION? kérdésre azt az iránybillentyűt, amerre a megszólított személy áll. Ugyanez a módszer használható tárgyak megvizsgálására is (azonkívül, hogy ne kinyalogjunk): például ha — a parton állva — "megszólítottunk" egy hajót, akkor infot kapunk róla. Az ellenségekkel (rabló, nindzsa, gárdista, stb.) nem lehet beszélni, mert nem válaszolnak — ellenben mihegyt feltűntek azonnal felénk igyekeznek és majd ők fognak bennünket megszólítani...

- "megszólíthatjuk" magunkat is, ha a DIRECTION? kérdésre az 'S' vagy az 'L' billentyűvel válaszolunk. Ez azt eredményezi, hogy a felső részen megjelenik a nevünk, a hónapból eltelt idő és főhősünk arcképe. Ez utóbbinak az állása is lényeges: amikor éhesek és/vagy almosak vagyunk, akkor — a normálistól eltérően — az arc nem balra, hanem jobbra néz és a kifejezése is kissé merengő formát ölt (ezzel párhuzamosan a játéktér bal felső sarkában is megjelenik a HUNGRY és/vagy SLEEPY felirat). Lejebb látható a nálunk levő tárgyak listája. Választásuk után leírást kapunk róluk és a játék megkérdézi, hogy akarjuk-e használni. Kezdetben nálunk levő tárgyak:

gyékénymatrac (STRAW MAT): ha a program jelzi, hogy aludnunk kéne (SLEEPY), akkor ennek választásával kezdhetjük meg a szunyókálást — egyébként rövideben csökkenni fog az erőletünk. Az alvás 1 napig tart, ennek leteltével a program megkérdezi, hogy folytatjuk-e a pihenést? (Teljesen felesleges, de ha 'Y'-nal válaszolunk, akkor 'SPACE' megnyomásáig hirtorgy főtósúnk. Ez általában biztonságosabb, mint a mászkálás, de a játék célja nem az, hogy halálmegevtő bátorsággal aludjunk teliholdig...)

pénz (MONEY): a királyság konvertibilis fizetőszöke a cseng, aminek a neve elég jól cseng (ellentétben a schillinggel, ami viszont silingel). Általában a legtöbb tárgyhöz vásárlás útján juthatunk hozzá (vagy úgy, hogy egyszerűen ellopjuk, de az nem túl szép dolog). Pénzt szerezhetünk a ránk támadó ellenfelek lecsapkodásával illetve a bonus-ladák kinyitogatásával.

tömjenfüstölő (INCENSE): imádkozásnál lesz szükségünk rájuk (bővebben ld. később, akárcsak a többi tárgy szerepet). (Amíg én és PC-n a kommunikáció nem billentyűkkel, hanem a jobb alsó részen található ikonokkal történik.)

Általában minden személyel érdemes beszélgetni (már amelyik nem támadott meg bennünket), mert újabb és újabb információkkal gazdagodunk. Beszélgetésnél általában az alábbi témakörök közül válogathatunk:

WHAT ABOUT YOU: a kérdezett személy megmondja a nevét és foglalkozását (esetleg azt is, hogy éppen mit csinál).

CAN YOU ADVISE ME: tanácsokat kérhetünk (túl sok használható tanácsnál nem sűrűn szolgált nekünk senki).

REGARDING PEOPLE/PLACES/THINGS: különböző infokat kérhetünk a történet egyes szereplőiről (PEOPLE), helyszíneiről (PLACES) illetve különleges tárgyakról (THINGS). A játéknak érdekes (és jól) vonása, hogy minden dolog után csak akkor kezdhetünk el kérdezősködni, amikor legalább egyszer már hallottunk róla valamilyen más témával kapcsolatban.

Ha nem valamilyen épületben vagyunk, akkor a játéktérben látható az égbolt, amely az óra szerepét is betölti: a Nap és a Hold állásából következtethetünk az idő múlására, továbbá a Hold formája is jelzi az egyre csökkenő időt. A játék folyamán még nagyon fontos lesz, hogy kezdésnél még nincs teljesen telihold... (A szereplőktől beszerezhető infok időhátorozói többnyire az újholdra és a teliholdra vonatkoznak. A holdhoz viszonyított időbeosztásról részletesen olvashatunk majd a Kolostor egyik tekercsén — fontos, hogy az újhold és a telihold nem csak egyetlen napot jelölnek!)

A játéktér mellett 4 ábra látható, amelyek egyes tulajdonságainkat mutatják (az értékeket kis korongok jelölik, maximumnál az összes korong bal oldalán van):

— **bikafét (Nicsak! Egy tehén! — CoVboy):** az erők szintjét mutatja. Csökken az ellenség által bevitt találatoknál, illetve ha szükség esetén nem eszünk/alszunk (az evés vagy az alvás többnyire az elvesztett korongok felét adja vissza). Maximumra növelhető gyógyító varázslattal (HEAL MY BODY) vagy gyógyító italokkal (Pl. *Health Elixir*).

— **villám:** a szellemi frissesség (SPIRIT) mértéke. A Halál Szigetén szokott csökkenni, ha furcsa élőlények fogyasztanak belőlünk. Ez is imádsággal (ENPOWER MY SPIRIT) gyógyítható. (Fontos, hogy nem gyógyító imádságok alkalmazásánál ennek a két paraméternek a maximumon kell állnia, különben az imádság sem lesz hatásos!)

— **tömjenfüstölő:** a tisztességet (HONOR) jelzi. Csökken, ha nem adunk pénzt a koldusnak, harcban elszaladunk az ellenfél elől vagy a két falu valamelyik házából fizetés nélkül viszünk el valamit. Természetesen az ifjú hősöz rendkívül becsületes és sohasem lop el különböző útjába akadó tárgyakat (vagy ha igen, akkor csak ritkán), mert csökken a tisztessége. Ha már mindenkiessen lopni akar, akkor lop magának füstölőt is, mert a RESTORE MY HONOR imával ez a paraméter is visszaállítható.

— **nyinyang jel:** ez egy igen szép kitalás a játék részéről. Minden olyan esetben, ha a játékban meghalunk vagy egy régebbi játékállást visszatöltünk folytatásra, az érteke egygel csökken — vagyis a játékok maximum tízszer folytathatók.

Mint láttuk, a nyinyang kivételével az összes paraméter visszatuningolható — misztikus programról lévén szó, természetesen a megfelelő imádság elmormolásával. Imádságokat különböző tekercsekön fogunk majd alkalmazni taláink (továbbá varázserőg talizmánokhoz is imádkozhatunk), de az imán kívül néhány vallási kegýtárgya is szükség lesz. Az imádkozási tudnivalók a

falu templomában található: itt egy kopaszra borított buddhista szerzetes fogadja a látogatókat és felhívja a figyelmüket az oltáron található írásra. "Mídon meggyújtád megszentelt füstölőd és a tömjén kekes füstje a magasba száll..." — hm, inkább leírjuk emberi nyelven: tehát az imádkozáshoz először is szükség van egy tömjénfüstölőre (INCENSE), amit beszerezhetünk pénzért is a kereskedőtől vagy a falubeliektől, de a levett ellenfelek is gyakran elejtnek ilyeneket. Nehégy füstölőt összegyűjtve sétáljunk el a templomba és a szerzetes megszólítása után kérdezzünk rá a füstölőre. Erre ő megadja az összeset (COMMON INCENSE-ből BLESSED INCENSE lesz), ami nálunk van — most már lehet imádkozni mellettük. Ha 'megszólítjuk' magunkat és a tárgyatink listájából a füstölőt választjuk, akkor be kell gépnünk az ima nevét és várunk a hatást. Imádkozással nemcsak gyógyítást, hanem természetfeletti fegyvert illetve képességeket is gyárthatunk magunknak. Az imádságok közül a HEAL MY BODY az erőt, az ENPOWER MY SPIRIT a lelkiert és a RESTORE MY HONOR a tisztességet állítja vissza, az EXORCISE egy tölzabdat hajít a meghatarozott irányba (már amennyiben a varázslat az adott helyen használható), a QUICKEN MY PACE pedig a duplájára gyorsítja a mozgásunk sebességét: amíg mi kettőt lépünk, az ellenfelek egyet (ha nem traineres verzióval játszunk, akkor a Hadurat csak ennek a varázslatnak a segítségével lehet lecsapni).

A képernyő alsó részén láthatjuk a nevünket és a tudásszintünk besorolását, amelyet *Moebius* fog időnként emelni, ha válaszolunk arra a kérdésére, hogy mi a következő szint neve (ha végigcsináltuk a tréninget, akkor rögtön *Badgerként* kezdünk). Tulajdonképpen a szintnek nincs különösebb jelentősége, de felhagató eredményjelzőnek (és persze védelemnek is). A tudások 4 osztályra, az osztályokon belül pedig 6 szintre tagozódnak (az osztályok a négy fő elem, a szintek pedig különböző álatok nevét viselik):

EARTH:	WATER:	AIR:	FIRE:
Mongoose	Barracuda	Raven	Viper
Badger	Manta	Owl	Cobra
Boar	Octopus	Heron	Crocodile
Wolf	Shark	Falcon	Python
Lion	Dolphin	Condor	Hydra
Bear	Whale	Phoenix	Dragon

és az utolsó fokozat: Windwalker

Mivel a királyság egy csomó szigetből áll, gyakran fogunk ide-oda hajózáink. Tengerre szállva az arcunk helyett egy hajót látunk felvont vitorlával. A kiszállás a hajóból úgy történik, hogy a tárgyatink listájából a vasmacskát (ANCHOR) választjuk és az ABOARD? kérdésre 'Y' billentyűvel felelünk: ilyenkor főtósúnk becsobban a sekély vízbe és kilabálhat a partra (a vízben úszva csak a fél arcunk látszik). A tenger majdnem olyan forgalmas, mint a szárazföld. A közeledő hajók szándékat már a vitorlájukról leolvashatjuk: ha ugyanolyan hajó érkezik, mint a miénk, akkor az ártalmatlan (hálász); ha a hajó vitorlája szürke, akkor rabló vagy nindzsa (több is lehet egy hajó fedelzetén); ha piros, akkor egy birodalmi gálya kapott el bennünket és felszólít, hogy menjünk oda azonnal hozzá (ha odamegyünk hozzá, akkor meg kell küzdenünk a rajta levő gardistákkal; ha nem, akkor üldözöbe vesz és lövedőzeseivel jól lecsapja az energiánkat).

Akárcsak a KING'S BOUNTY-ban, itt is barna ladákban vannak elhelyezve a bonusok: kinyitások nem számít lopásnak, tehát ingyen juthatunk némi pénzhez, füstölőhöz, ételhez vagy életelixirhez. Bonus-ladákat találhatunk a barlangokban, házakban, nyílt terepen. (A tippekben nem szölnék a bonusokról, hiszen logikus, hogy mindenki felveszi majd őket.) Körülbelül ennyi az a néhány apróság, amit nem árt tudnunk mielőtt elkezdünk játszani a WINDWALKER-rel. Talán jól jön néhány tippt ehhez, hogy mit is kéne csinálni:

- A megérkezési helytől balra egy vak koldust látunk, aki a kereskedő háza előtt álldogal. Odabent a házban egy jóst (jobb oldal) és egy kereskedőt (bal oldal), a püzt mögött) találunk. A jóst megszólítja három csengőt jósoltathatunk magunknak a jövőt illetően; elméletileg három pénzért kellene dobálnunk a jóst utasításai szerint (ezt majd mindenki maga...), amiből 6

megjósolja a jövőt. Teljesen mindegy, hogy miket válaszolunk neki az eredményekről, úgyis mindig ugyanolyan zűldséget fog összehordani. Aztán a jóslás végeztével felhívja a figyelmünket egy bizonyos felfedezőre (ezek után már érdeklődhetünk felőle az utunkba akadó emberektől). A szoba másik végében levő kereskedő is ismeri a felfedzőt (EXPLORER): nála szokott bevásárolni és mindig arannyal fizet. Egy jó ideje nem járt már erre... A ház előtt álldogáló vak koldus pénzért méri az infokat, viszont már tud annyit mondani, hogy a felfedzőt *Di Ahn Jon*-nak hívják és valamelyik *Xiang Loh*-tól keletre fekvő szigeten él.

• Amikor a hajnal megvirrad és elkezd a nap feljönni, a falun egyik házából egy szakállas figura bukkán elő és a parton álló csónakhoz sétál. Ha megszólítjuk, akkor azt mondja, hogy éppen halásznál indul, de tanácsolhat nekünk néhány dolgot (CAN YOU ADVISE ME). Azt mondja, hogy a jó halászs minden szükséges dolgot magával visz a tengerre — ő például élelmiszert, tömjént meg ilyeneket szokott. Ha találkoznánk vele a tengeren, akkor csak nyugodtan szólítsuk meg... Nagyon könnyen találkozhathatunk vele; mielőtt vitorlát bontott, mi is beugrunk a csónakunkba és követjük. (Később már elég nehéz lenne megtalálni, mert kint kóvályog a tengeren.) Hajókézzünk utáná és szólítsuk meg a hajótát. Rogyon vissza is kiablál és érdeklődhetünk tőle egyes helyek irányára felől (DIRECTIONS... — ez rajta van a térképen), valamint cuccokat vásárolhatunk tőle (SUPPLIES). Az étel, a tömjénfüstölés és a gyógyszer ára nála irreálisan magas a kereskedőkhöz képest, viszont áru egy dolgot, ami sehol máshol nem beszerezhető: teknőcöket (TURTLE) 10 csengért. Kétféle típusú ad el: zöldet, ami ehető és meztelent, ami ehettelen. A későbbiekben feltétlenül szükségünk lesz legalább 4 teknőcra...

• A falu templomában áldassuk meg a pappal a nálunk lévő füstölő(ke)t, majd olvassuk el az oltáron álló szent tekercset, hogy megismerjük az imádságokat. A papot ki lehet faggatni mindenféle infok után. Az infói nagyrészt nem kulcsfontosságúak, viszont a varázslóról (ALCHEMIST) kérdezve mond valami érdekeset: az Astral kapu ellen nagyon hatékony az Igazságság Tűzlabdája, ami az *Exorcise* néven futó imával állítható elő.

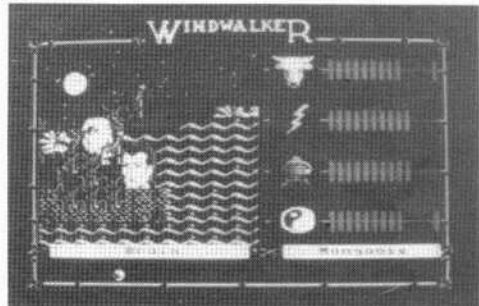
• A kiindulási helytől egyenesen keletre vitorlázza egy szigetre lelünk, amelyen magányos vityiló álldogál (általában egy nindzsa is kószál körülötte, de őt gyorsan reseteljük). Ez *Di Ahn Jon*nak, a felfedezőnek a házikója, ami ugyan elsősorban teljesen üresnek tűnik, viszont a jobb oldali sarokban álló szekrényét kinyitva sem találunk semmit... Ellenben feltűnik mögötte valami: egy poros, régi térkép (EXPLORER'S MAP) és egy irattercs, ami *Di Ahn Jon* naplójának egy részletét tartalmazza és tele van jobbán jobb infokkal. Az öregfiú néhány különös dolgot figyelt meg az újhód éjszakáján a varázslóval kapcsolatban. A nagy figyelgetés közben a Halál Szigetén kötött ki, ahol az északkeleti fentélyben belebotlott egy *Kah Noh Bi* nevű öreg sámba. (Az öregúr egy barlangban lakik, amelynek a pontos helye a mellékelt térképen megtalálható.) A derék kalandor úgy tartotta bölcsnek, hogy északelet felől lép be a barlangba, mert így elkerüli annak a földnek egy csomó szörnyű bestiáját... (tényleg elég bölcs gondolat volt tőle — mielőtt megtaláljuk, mi is belátjuk). Továbbá elvitt magával egy teknőcpáncsot is, amiért cserébe *Kah Noh Bi* mester öszetakolt egy láthatatlanná tevő talizmánt egy bizonyos vak ember cipőjéből *Di Ahn Jon*nak halvány fogalma nincsen, hogy mit tegyen az újhód éjszakáján megjelenő szellemek ellen, de gyantítja, hogy *Shen Jang*, a Hadúr varázslója állhat a dolgok hátterében. A térképen egy másik barlang is jelölve van: ez a Császári Palotától északra fekvő szigeten található és egy csomó tolvajnak nyújt menedéket. A tolvajok megfújták némi aranyport a sorok írójától, aki ettől ideges lett és elment leszámolni velük...

• Még a felfedező szigeténél maradv: ennek a környékén repked egy érdekes madárka: egy gém (HERON). Amennyiben egy kereskedővel beszélgetve nem vásárolni (BUY), hanem eladni akarunk valamit (SELL), akkor azt mondják, hogy mindössze egyetlen dolog érdekel őket: gémtölt. A felfedező szigetén a gém valahol le fog szállni — ilyenkor közelítsük meg és szólítsuk meg. A madár ijedten elroppen, de közben elejt pár tollat, amit automatikusan magunkhoz veszünk. Jó pénzért el lehet adni a kereskedőknek, de az egyiket még valami másra is fel tudjuk használni...

• *Di Ahn Jon* térképét szemlélve feltűnik, hogy *Xiang Loh*-tól északra fekvő szigeten egy barlang bejárata nyílik. Odabent egy bonus ládat lelünk, a hátterben pedig egy szép nagy bálványt. A bálvány előtti tekercsen fekszik a használati utasítás hozzá (De jól eldugták... — CoVboy). A bálvány mágikus hatalmát úgy lehet felszabadítani, hogy eljuttuk előtte a *Tantric* táncot. A tánclepekés a tekercsen megtalálható (érdemes őket leírni, mert van 14 db). Miután elolvastuk, gyalogoljunk neki a bálványhoz és táncoljuk el neki. Ad érte cserébe egy gyógyszeres üvegcsét (*Elixir of Health*). (Ide nem muszáj eliaogatni, de a gyógyszer még jól jöhet a későbbiekben és itt nem kerül egy arva csengükbe sem.)

• *Xiang Loh* szigetétől északnyugatra fekvő egyik szigeten él *Lu Shang* (magyarul: Vak Ákos) egy kis csúcsos fedelű házikóban. Ha a császárról kérdezzük, akkor először ő is csak azt mondja, mint a többi ember (elrabolták stb.), de ő hozzát teszi azt is, hogy megmérgezték. Ha tudná, hogy miféle szerrel történt, akkor bizonyosan el tudná készíteni az ellenszert. Tovább érdeklődve tőle, megtudjuk, hogy legnagyobb öröme, ha valaki rásozhat néhány üvegcsét a varázsszereiből. Nekünk is hajlandó eladni bármit 10 csengért, amire csak vágyunk. Az italai közül igazán hasznosnak az *Eyes of Fire* nevű lötytyőt találtuk, ami a Halál Szigeten beszerezhető zavarodottság hatékony ellenszere. (A többi stuff leírása a scrollojban megtalálható, de mindegyik nagyon gyanus kotyvalék.)

▼ Mit karhat tőlem ez a derék útonálló?



• A felfedező scrolloján egy bizonyos vak ember cipőjéről volt szó, amiből *Kah No Bi* mester láthatatlanságot eredményező talizmánt tud generálni. Vak emberek a két faluban találhatók: *Puhn Tian* falu koldusa sajnos megéhezett és elfogyasztotta a lábballját, ellenben a *Xiang Loh*-ban levőnek (a starthelynél álldogál a kereskedő háza előtt) még megvan. Ha beszélgetünk vele, akkor — *Di Ahn Jon* scrollojának elolvasása után — a 'dolgokról' (THINGS) kérdezve már tud nekünk beszélni a cipőjéről (SHOE). Hajlandó ránk szólni darabját 8 csengért. (Természetesen nem árt, ha ennél több pénz is van nálunk, hiszen a koldusok a társalgást mindig lejmollással kezdik.)

• *Puhn Tiang* koldusa szintén lejmollós, de az emberekről kérdezve érdekes infokat hallhatunk tőle: *Feng Shu*, *Puhn Tian* falu vajakos embere elrejtőzött, mert *Shen Jang* (a gonosz varázsló) égreföldre kerest. Továbbá *Shen Jang*-ról kiderül az is, hogy a toronyoszobájában minden éjszaka szörnyű dolgokat kántál és újhód éjszakáin nem szokott otthon tartózkodni. Ebben a faluban is van halász, kereskedő és jóvendőmondó. A halással (ha valaki kíváncsi lenne a nevére: *Zhao Loh* és nem tévesztendő össze a másik falu halászával, *Huang Tvel*) beszélgetve érdekes újdonságot hallunk a nindzsákról (ASSASSINS): rendkívül rossz bácsik és jobban tennek, ha úgy csinálnának, mint *Tao Vu*. Azt ugyan nem tudjuk meg, hogy hokyan csinált *Tao Vu*, de akinek a szeme még nem józódik a sok szörnyű névtől, az elmehehet a másik falu halászához, aki többet tud róla mondani... A kereskedőt a Hadúról kérdezzük, megtudjuk, hogy a neve *Zhurong* és a Császári Palotában lakik. Manapság már nagyon nehéz oda bebecmeregni: csak a birodalmi gárdisták és néhány

szereztes juthat be. Persze, gyermekkorában hallott valamiféle pletykát arról, hogy a palotába be lehet jutni egy titkos úton is... THINGS-Ról kérdezve tudomásunkra jut, hogy a strapabíró hajóra lenne szükség, akkor *Chang O* (Xiang Loh kereskedője) szokott hajókat eladni. (Később esetleg Nubia felé sodor minket a balvégzet és a mi csónakunk nem elég stabil ahhoz, hogy megtegyze az utat...)

• *Di Athn Jon* tekercsén azt olvastuk, hogy a szerző összepakolta a cuccát és felkerekedett, hogy felkutassa a rablót. Hogy miért csalekedett így marhaságot, azt fedje jótékony homály — a lényeg az, hogy azota nem látták. A térképén az északi szigetecsoport egyik szigetén van bejelölve a kalózok rejtékül szolgáló barlang. Természetesen a keresést itt célszerű elkezdeni — már amennyiben meg akarjuk találni a fickót. Lelünk néhány rablót is, akik éppen őt őrizgetik. A rablókát csapkodjuk le, majd sieesünk oda a felfedezőhöz és szólítsuk meg (fontos, hogy ez körülíró történjen, különben csak azt kiabálja vissza, hogy menjünk már oda és oldjuk meg a bilincsejt). Elmeséli, hogy a merész expedíciója úgy végződött, hogy a rablók fogásába vetették. Hálából, hogy kiszabadítottuk a csizmaszárzából előhúzó egy adag aranyot, aztán eltűnik. (*Di Athn Jon* kiszabadítása mindig eggyel nagyobb tudásszintet is jelent).

• A kolostorban (*Monastery*) keressük meg a főfőnököt (az, akinek a feje nem olyan, mint a többi szerzetesé) és szólítsuk meg. Melegen üdvözlő bennünket és elmondja, hogy a kolostor a Megvilágosodás helyszíne és ha ilyenre vágyunk, akkor minősége annyit kell tennünk, hogy egy napig ugyanazt tesszük, amit az itt tanuló szerzetesek. (Fontos, hogy a tisztesség értéke a maximumon legyen, különben nem hajlandó szóba állni velünk.) Ha pontosan követjük a szerzetesek napirendjét (reggel ima a közös teremben; utána közös tanulás a tanulószobában; privát meditáció vacsoráig; közös vacsora az étkezőben; alvás a lakócellában), akkor a következő napra esedékes reggeli ima után más módon is le leszünk tesztelve. Célszerű este megkeresni a főpapot, mert ilyenkor a lakócellákban van és ott rögtön meg is kezdetjük velük a pihenést (jobbórról az első cella a miénk). A kolostorban másként nindzstát előtte nem árt leoln, különben adandó alkalmakkor belénk suhint egy-két surikent. Egy fontos dolog: a többi tanítványt a próba ideje alatt nem szabad megszólítani! Reggel az öregúr felkiabálja a népet és már sétálhatunk is velük az imaterembe. Miután mindenki becsodul a reggeli ájtatosságához, a Mester azt tanácsolja, hogy egy ima elmormolásával kezdjük ezt a szép új napot. Válasszuk a tárgyaink közül a füstölt és mormoljuk mi is el valamilyen imát (mindegy melyiket). Miután a Mester befetete a sajátját, átsétál a szomszéd terembe, ahova természetesen követi a díszes társulat is a tanórára, ahol a harmónia alapelveit fogják tanulmányozni. Olvasgassuk mondjuk a katedra elején levő scrollt (ugyanaz, mint amilyenek a két falu templomában voltak). Miután ez megvolt, magányos meditáció következik és a társaság szétszétel. Mi menjünk az emeletre, ahol egy csomó (számszerint 7 db) scroll olvasgatásával tölthetjük az elmélkedés perceit. A scrollokon van minden, mi szerzetesnek ingere: vallási útmutató keleti filozófiákról, néhány szó a Hold változásaihoz viszonyított időszámításról, *Moebius* tanításai és próféciái, a testi és szellemi frissesség tippjei (például ilyenek: együnk és aludjunk rendszeresen), stb. A legnagyobb marhaságnak tűnik az egyetlen hasznos dolog, amit a tekercseken találhatunk: a nubiai nyelv legfontosabb kifejezéseit. Miután végeztünk a scrollokkal, sétáljunk le az ebédlőbe: a jobb oldali helyiségben már itt van az Mester és vacsorára várja a jónépet. Álljunk meg valamelyik asztal mögött, majd amikor az öreg szól, válasszuk a FOOD-ot a tárgyaink listájából és együk meg. Ezután sétáljunk vissza a hálócellába és miután a Mester szép álmokat, terítsük le a gyékényünket és szunyókáljunk egyet (természetesen mindezt a lakócellánkban). Másnap reggel ismét sétáljunk el a néppel az imaterembe és kezdjünk imába. Mielőtt megkezdődnék az imádkozást, a Mester közli, hogy az előző napi műsorterve sikerült teljesítésünk és most már csak egyetlen, végső teszttel van hátra: az igazi ellenség önmagunk nyelkén rejlik — igazi mesterré csak az válhat, aki önmagát is le tudja győzni. Ez szó szerint így történik: harc következik saját magunk ellen. Miután annak a rendje s módja szerint laposra vertük magunkat, a Mester örvendezik, hogy kiálltunk a próbát és — hosszú vallási püderrel fűszerezve — átadja nekünk az

igazság Köpenyét és Botját. Ezzel egyidőben *Moebius* is belevegrog a képünkbe és emeli eggyel a tudásszintünket. A tárgyaink listájában megjelenő köpenyét és botot (ROBE AND STAFF) választva, beöltözhethünk szerzetesnek és a további harcokban már bittal szállhatunk szembe az ellenfelekkel.

• A szigetrendszer legnagyobb szigetén fekszik a Császári Palota. Megközelítése két módon lehetséges: dél felől az ajton vagy a Palotától északra fekvő barlangon keresztül, amelynek a kijárata a Palota kertjének hátsó részén levő vízcsésze vezet (ez utóbbi útvonalon találkozhatsz a *Shen Jang* elől rejtőzködő vajakossal is). Az első útvonalon haladva az ajtóban két gárdiastábotlunk. Csak akkor engednek be, ha szerzetescsuklyát viselünk (vagy előbb laposra vertük őket). Az egyik így is állandóan a nyomunkban marad és nemokára beléngyök. A Palota belső részén egy csomó épület található, amelyek felfedezése hosszú mese, de azért meghallgathatók: Főépület: a földszinten balra található a nubiaiak lakosztálya. Az elrabolt hercegnek meg volt ideje, hogy a szörnyű rabságba magával hozza a hajszárítottját és egy-két testőrt is, akik nem nagyon kívának üröknök ide engedni bennünket. Ha elolvastuk a kolostorban a nubiaiakról szóló tekercs és szótárt, akkor szóba elegyedhetünk a nubiai őrral. A tekercs két dolgot említett meg erről a népségről: nagyon szeretnek jázminból készült löttyöket inni, amit ők a Harmónia Tejáinak neveznek; továbbá, ha egy nubiai találkozhatszkor nem elég melegen üdvözlünk, akkor az számukra egyenlő a támadással. Ha a palotában álló nubiai őrhöz közel sétálunk, akkor "Gneziir leh zohr?" kiáltással fogad bennünket, aminek jelentése talán csak ő tudja — mindenesetre köszöntünk a tekercsről tanult üdvözlő formulával (SALAH). Ez szerinte (szertintük) is így van és erre félrelátnak az útból. A nubiai hercegnőt megszólítva ugyanazt a kérdést kapjuk, mint a testőrtől, szóval SALAH-oljunk neki is egyet. Ő is üdvözlő és — ha jól fordítjuk — azután érdeklődik, mi a tené akarunk tőle? Természetesen teáznit jöttünk (EZDERIHN DOHNTE). A következő körmondásban a hercegnő az után érdeklődik, hogy vajon teára vágyunk-e? Természetesen igennel felelünk (TAYIB). Teázás után ismét vágyaink után érdeklődnek — mivel nubiai szókincsünk a teán kívül már csak egyetlen főnévre terjed, most jázmin fogunk lejmolni (AHVIIR-PLUUMJIR-TAYIB). Mielőtt megkapjuk, *Moebius* is elődugja a képét és emeli eggyel a tudásszintünket.

• A földszinten jobbra van a Hadúr háremének a lakosztálya. Az ágyasok részlegében szédelőg *Shiho Li* nevű hölgyet megszólítva értekes infok birtokába kerülünk: az emberek közül a Hadúrról érdeklődve megtudjuk az időbeosztást. A Hadúr a Nappal kel, délelőtt a trónterembe siet és ott van delutánig, aztán visszatér a lakosztályába, ahol megvacsorázik és nyugovóra tér. Az ágyasainak mindig megparancsolja, hogy a vacsora vele együtt költsék el. Az időbeosztás ismerete arra jó, hogy elkerüljük a köztökdő hajlamú Hadurat, ha véletlenül nem trainerrel játszánk. Egyébként csak várjuk meg az estét, amikor a hölgyek felsétálnak hozzá az emeletre vacsorázni — aztán ugorjunk fel hozzá mi is és rüjük fel. Banátában emelünkül egy birodalmi gályán, de előtte elejt egy kulcsot, ami a rabok börtönét nyitja (itt van lesíttelve az öreg császár is). Ha már úgyis itt vannak, válthatunk egy-két szót azzal az ágyással is, aki az időbeosztást elárulta: nagyon örül, hogy sikerült legyőznünk a Hadurat, blablabla, de közben ők is ügyeskedtek egy kicsit: megszerezték egy másik kulcsot, ami a Hadúr szekrényét nyitja a hálószobájában és most szeretnék átadni nekünk. Az emeleten két szekrényt találunk: az egyik tőle üres, a másikban viszont egy rinocérosz szarvára bukkanunk.

• *Shen Jang*, a gonosz varázsló, alkímista, stb. háza szintén a Palota kertjéből nyílik és egyáltalán nem meglepő módon *Shen Jangot* találjuk benne. Nem kimondottan örül a látogatásunknak, sőt, úgy felejtököl, hogy hirtelen a Halál Szigetén találjuk magunkat... (ld. később) Mint az eddigiekből kiöerült, *Shen Jang* a főelleniség a játékban — értelemserűen az ő szobájában levő scrollon található a legjobb infok a teendőnkkel kapcsolatban. Mivel *Shen Jang* jó szokása szerint kupánvágv benünk, amikor bekukkantunk hozzá (majd a játék végen leszoktatjuk erről a rossz tulajdonságáról), a scrollja szövegét csak egyetlen módszerrel tudjuk elolvasni: ha éppen nincs itt. Már többször történt rá utalás, hogy újhírdkor az *Astral* bolygón mülátja az időt — ergo ilyenkor kell itt tiszteletünket tennünk. A

scroll szövege: "Egy kis *Huo Ma Ren* csusszant a Császár teájába. Újhold első éjszakáján állépek az Astral Kapun keresztül az Astral bolygóra. Az egyetlen probléma már csak a Halhatatlanság Barackfája a Halál Szigetén: *Shin Doh*, a szerencse istene őrzi egy panda képeben. Újhold éjszakáin visszatér eredeti alakja. Brutális onik őrzi az utat a barlangjában". A szöveg első része egyértelmű: megvan a bizonyíték arra, hogy mivel mérgezték meg a Császárt! *Lu Sang* mesternak (*Xiang Loh* vajások embere) pedig csak a mérég nevére van szüksége az ellenmérég elkészítéséhez. A szöveg többi része kissé zavaros, de a következőkből egy kissé világosabbá válik (kivagy meg zavarosabbá...).

● A Halál Szigetére kétféle módon juthatunk el: vagy úgy, hogy *Shen Jang* kupán vág bennünket, vagy úgy, hogy elhajókézünk oda (kezdetben a B-verzió az ajánlott, mert valahogy vissza is kéne térni onnan és az hajó nélkül kissé körülményes lesz. A sziget rendkívül barátságos hely: egyrészt állandó viharok tombolnak a sziget körül és a legtöbb villámnak az a szokása, hogy egy jó nagyot belénk csap, aminek az egészségünk egy cseppet sem örül. Ezenkívül a szigetet egy oniv nevű népség lakja, akik kimondottan utálják a turistákat. Ezt úgy juttatják tudomásukra, hogy tűzlabdákkal dobálják őket és ha véletlenül sikerülne elkapniuk valamelyiket, akkor azt bedobják egy barlangba. Ez az eljárás egyrészt nem tesz jót a lélek erejének, másrészt főhősnk kissé zavartá (CONFUSED) válik: a billentyűnyomásokra nem egészen arra megy, amerre kellene. Szerencsére ez az állapot nemsokára megszűnik — aztán megint előáll, mihelyt a barlangban portyázó onik közül valamelyik megint a nyakunkba ugrik. (A sérüléseink egyébként nagyszerűen gyógyíthatók itt az *Eye of Fire* és a *Health Elixir* gyógyszerek fogyasztásával). Ebben a barlangrendszerben él egy eldugott helyen *Shin Doh*, aki hol panda maci, hol a szerencse istene (újholdkor) és őrzi a Halhatatlanság Barackfáját. Panda képeben nem tudunk vele beszélgetni, mert nubiában ugyan már otthonosan mozgunk, de pandául még az egyszerűbb

dolgokat sem tudjuk elmakogni — ellenben újholdkor szert tehetünk nála egy bizonyos barackmagra...

A Halál Szigetének eszkakeleti részén egy másik barlangba nyílik bejárat, amiről *Di Ahn Jon*, a felfedező is említtetett a naplójában. Ebben a barlangban él *Kah No Bi*, aki szerény tiszteletdíj fejében természetfeletti képességeket biztosító talizmánokat gyárt különféle dolgokból (*Di Ahn Jon* például láthatatlanná lett egy vak ember cipőjéből készült talizmántól). A tiszteletdíj: egy darab teknőspáncél/talizmán. Bár *Di Ahn Jon* naplója nem említi, hogy a halásztól milyen teknőcot kell ehhez venni (GREEN vagy STRIPED TURTLE), de ha valaki nagy nehezen elhurcolt ide egy zöldet, akkor majd rájön, hogy STRIPED kellett volna... *Kah No Bi* scrolljain találhatóak az általa készíthető varázslatok:

Lebegés (LEVITATION): Lebegtetni a páciens, ami a közlekedésnek meglehetősen kényelmes módja. Egy gem tollára van szükség hozzá (*Di Ahn Jon* szigetén beszerezhető a gemtől). Kiváltó ima: ON THE WING

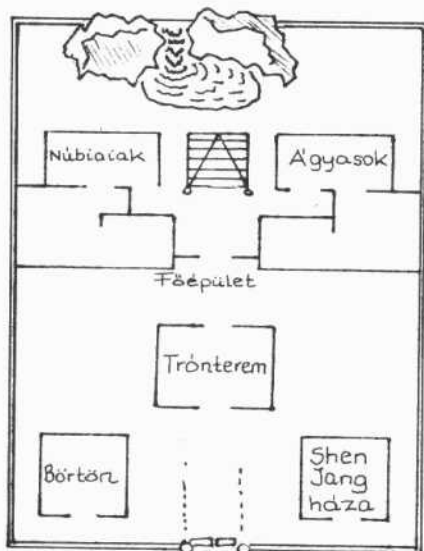
Láthatatlanság (INVISIBILITY): A neve magáért beszél. Egy vak ember cipőjére van szükség hozzá (*Xiang Loh*-ban a koldustól lehet megvenni). Aktiváló ima: UNSEEN PRESENCE

Vizenjárás (WATER WALKING): Szabadon mászkálhatunk vele a vízen (á la Mózes). A talizmánhoz egy tengeri herkentyű állkapcsára (SEA BEETLE'S MANDIBLE) van szükség. Ezek az állatok elég nagy számban élnek a Halál Szigetének környéken levő tengerben és rögtön felismerjük jelenlétüket onnan, hogy egy jó nagyot a fejünkre csaptak. Az állkapcsukat természetesen csak úgy szerezhetjük meg, ha nem veszik észre, hogy jövünk — tehát kell hozzá már egy láthatatlanság talizman is. Kiváltó ima: THE SOLID PATH

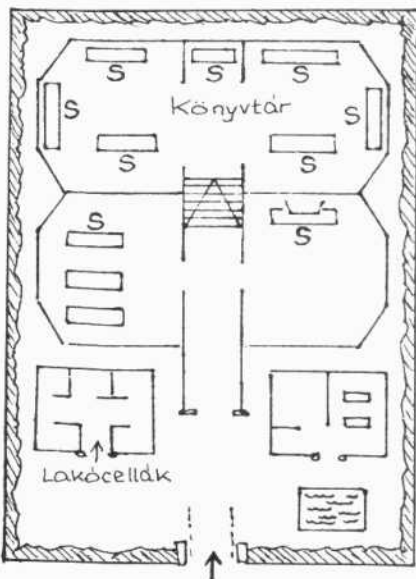
Sérthetlenség (INVULNERABILITY): Viselőjét megóvjaa a fizikai károsodásoktól (mit szól majd ehhez *Shen Jang*?). A talizmán a tengeri sárkány pikkelyéből (SCALE) készül, amit csak vízen járva és láthatatlanul tudunk megközelíteni (kell tehát olyan talizmán is). Kiváltó ima: THE ARMORED ONE

Nna. Most már hetet-havat sikerült összehordanunk a WINDWALKER-ről. Ennyi tipp valószínűleg az amatőr kalandozóknak is elég lesz ahhoz, hogy kellemes átalatlan éjszakákat töltsenek a játékkal. Hoppi! Majdnem elfelejtettük, hogy egy hasznos tárgyról még nem esett egyetlen szó sem: ezt hajnövesztőnek hívják és nem a játékban lehet beszerezni, hanem a sarki patikában. Ezt mindenképpen készítsük magunk mellé, mert hajzatunkban a játék folyamán egész biztosan folytonossági hiányok fognak képződni. Az időzítések elfaltatásához és a játék végéhez kellemes újrakezdéseket kívánunk...

IMPERIAL PALACE



MONASTERY



Ka Noh Bi



Isles of P'eng

THIEVES' CAVE



SECRET WAY



Feng Shu

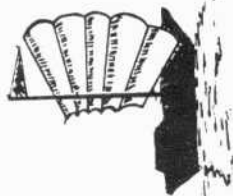
PUHN TIANG



Di Ann Jon



MONEY



Liu Shany



XIAN LOH

Combat Pilot

Ha jól számoljuk, akkor — a TökösMákost leszámítva — idestova 10 számmal ezelőtt olvashattok szimulátor-leírást a CoV-ban. Mivel ezt az állapotot teljességgel tarthatatlannak éreztük, kitorászni kezdtünk a régiségek tartalmazó fiókunk mélyén valami "leírni" után. Hmmm, INTERCEPTOR — már volt; FIGHTER BOMBER — már volt; FALCON — már volt; STEALTH FIGHTER — már volt; RETALIATOR — már volt. TANK KILLER — ez cool, ez még nem volt! Óh, sajnos hibás — ez majd csak lesz. Ahá! F-16 COMBAT PILOT! Dupla öröm: még nem volt és működik! Amíg mondjuk nem számít valami vadonatújnak, mert kb. a FALCON-nal együtt jelenhet meg (szóval testvérek között is van már vagy két éves), tehát mindenképpen aktuális egy leírás róla. Már csak azért is, mert 64-en is megjelent egy lemez átírata. Ha valaki látta az Amigás COMBAT PILOT-ot és útjára megnézte 64-en is, akkor — első pillantásra — egész biztosan elégedetten csettintett a nyelvvel: a lehetőségekhez képest szinte tökéletesen sikerült átültetni a játék grafikáját. Aztán később már egy kicsit savanyúbb lett a csokoládé...

A COMBAT PILOT a szimulátorok közül egy nagyon érdekes vonásával emelkedik ki, mégpedig azzal, hogy a szokásos küldetések kivül egy stratégiai részt is elhelyeztek benne, ahol nemcsak egyetlen gépet, hanem egy 4 F-16-osból álló századot irányítunk. Lehetőség van csak "sima" bevetéseket játszaniunk vele, de ha karrierre vágyunk, akkor a játék két nagyobb részre fog oszlan: először 5 gyakorló küldetésben kell elsajátítanunk mindazon feladatokat, amelyekkel egy hétköznapi vadászpilóta szembekerülhet (itt a célpontokat meg fogjuk szelni nekünk), majd ha sikeresen helytállunk, következnek a stratégiai rész, amelyben a támadó ellenséges csapatok ellen saját elképzeléseink alapján kell csapatokat mérniük. Az alábbiakban a bonyolultabb Amiga verzió ismertetjük és közben kitérnék a 64-es változat eltéréseire:

Indulás

Bejelentkezés után az eligazítóhelyiséget látjuk. A repülőtérről nyíló ablakra (DEMONSTRATION) clickelve indíthatjuk a játék demóját, ahonnan "SPACE"-szel tudunk ide visszatérni. A demóban egy éjszakai és egy nappali bevetést nézhetünk végig, ami a gyakorló küldetések közül a Scramble-t mutatja be. Az asztalon álló számítógép (CONTROLS) választása után két irányítási mód közül választhatunk. Az asztal mögötti falon lógó két képre clickelve, a gépünk fegyverzetének (WEAPONS DATA) illetve az ellenséges gépek (AIRCRAFT DATA) műszaki adatait vizsgálhatjuk. Az ellenséges gépek (AIRCRAFT DATA) technikai adatai a játék szempontjából nem túl lényegesek — a lényeg, hogy a három legmodernebb szovjet vadászgéptípussal (MIG-27, MIG-29 és MIG-31) fogunk találkozni a bevetések során.

A fegyvereknél (a tapasztaltabb játékosoknak valószínűleg már ismerős lesz mindegyik) az alul levő ikonokkal lapozhatunk és az EXIT-tel térünk vissza. A jobb felső sarokban lévő sziluettnél látható, hogy az adott fegyverből melyik feltűggesztési pontra lehet pakolni és hány darabot:

DURANDAL: Az ellenséges repülőterek kifutópályáinak megrogálására használható rakéta. 250 láb alatt kell elengedni. (A 64-es verzióban valahogy nem tudtuk használni...)

AIM-9 SIDEWINDER: Az amerikai légierező gépeinek standard kis hatótávolságú, légi célpontok ellen alkalmazott infravörös irányítású rakétája. Hatótávolsága 11 mérföld, a célzóberendezése csak ezen a távolságon belül levő célpontot képes befogni. A célzóberendezést az egyik kontrollmonitorra lehet bevinni, de ennek a használatá nélkül is el lehet találni az ellenséges gépeket. Ha hatótávon belül befogott célpontra tüzelünk vele, akkor a találat majdnem biztos, de az ellenség flare szórással elkerülheti.

AGM-65 MAVERICK: 25 mérföldön belüli földi célpontok ellen használható "fire and forget" (teljesen automata vezérlésű) rakéta. Elméletileg 30.000 láb alatt bármilyen magasságból indítható és a befogott célponton a találat teljesen biztos. Két fajtája van: a D típus infravörös, az E lézérirányítású. Mindkét típust azonos módon kell használnunk: ha a Maverick az aktuális fegyver, kapcsoljuk be valamelyik kontrollmonitóra a Mavericket célzóberendezését, majd miután a célpont (vagy a célpontok valamelyike) látótávolságba került, nyomjuk meg a "tűz" gombot. A látóterben egy négyzet mutatja, hogy a célzóberendezés követi a célpontot és ezzel egyidőben a kontrollmonitoron is megjelenik a célpont képe. Ha ez megtörtént, azonnal tüzelhetünk is.

AGM-88 HARM: Automatikus radarirányítású rakéta 12 mérföld távolságon belül levő földi célpontok ellen. A Maverick biztosabb...

Mint már említettük, a játék tulajdonképpen két részből áll: az első részben el kell sajátítanunk a gép irányítását és helyt kell állnunk az 5 küldetésben, majd ezután következnek a karrier az éles bevetésekkel, ahol már némi stratégiai érzékre is szükség lesz. Nem kötelező karriert játszaniuk: ha a pilótára (QUICK-START) clickelünk, akkor csak sima gyakorlórepülést játszunk, az ajtó (MISSIONS) választva pedig a küldetések gyakorolhatjuk egyenként. Ha karriert akarunk játszani, akkor mindennek előtt az iratszéknyérré (PILOT'S LOG) clickelve egy előre megformázott lemezről save-disket kell gártanunk, amire majd kimentgethetjük a teljesített küldetéseket. Ha már van kimentett karrierünk, akkor a pilóta lába mellett lévő táska választásával (RECALL GAME) behívhatjuk a save-diskről. Ha a karriert most



△ Kellemes lehet egy ilyen szerelésben... (Amiga)

kezdjük, akkor az ajtó (MISSIONS) választása után határozzuk meg, hogy melyik gyakorló küldetést akarjuk játszani. Ha save-disket nem használunk, akkor a program ennek az opciónak a választásakor jelzi, hogy a teljesített gyakorlat nem kerül kimentésre, tehát öncélú repkedés következik.

Küldetések

A MISSIONS választása után megjelenő képernyőn az egyes képek választásával tudjuk kiválasztani, hogy melyik gyakorlatot akarjuk játszani:

TRAINING: Ez a gyakorló üzemmód. Választása után megjelenik a lista, ahol kijelölhetjük, hogy a gyakorlás honnan kezdődjön: a FREE FLIGHT gyakorló repülés, tulajdonképpen ugyanaz, mintha indításkor a QUICKSTART-ot választottuk volna, a LANDING PRACTICE pedig leszállási gyakorlat. A további menüpontok választásával a küldetéseket gyakorolhatjuk, de — karriernél — a sikeres teljesítés után sem kerül kimentésre a játék! Ha megvan a megfelelő küldetés, akkor BEGIN TRAINING-gel kezdünk, CANCEL-lel vagy a bal felső sarokban lévő ikon választásával visszalépünk a küldetés kiválasztásához.

GLADIATOR: Szimulátoroknál kuriózumszámba menő opció — két játékos játszhatja egymás ellen a stratégiai részt (amiből természetesen két összekötött Amiga szükséges). Választása után be kell állítani az adatátviteli sebességet és ki kell választani, hogy a piros vagy a kék vezért fogjuk irányítani. Ha nem párban játszunk, akkor ezután TAKE OFF-ot ne válasszunk, mert a játék OPPONENT NOT READY üzenettel lefagy.

WATCHTOWER: Két földi célpontot kapunk (Fuel Depot, Factory Complex, Power Station vagy Airbase fajtákból), amelyekről fotókat kell készítenünk. Szükséges felszerelés tehát az Atars Pod.

TANKBUSTER: A neve magáért beszél: a felvonuló ellenséges harcokoszlopokat (egy vagy két oszlop) kell támadnunk.

HAMMERBLOW: Itt egy vagy két ellenséges támaszpontra (Command Center, Airbase, Military Base vagy Sam Site) kell csapat mérniük.

SCRAMBLE: Bevetési gyakorlat. Vadászat a légtérbe behatól MIG-ekre. 2-3 ellenséges vadászgép jelent meg a repülőtérről közvetlen közelében és minél gyorsabban le kell lőnünk őket.

DEEPSTRIKE: Alacsonyfutamú és ellenség utánpótlási vonalai (*Fuel Depot, Factory Complex, Power Station*) ellen. Javított fegyverek ezek ellen az Mk-82-84 bombák, esetleg a *Maverick*-ből az E típus (mivel a D típusú infravörös vezérlésű, nem nagyon akarja befogni az épületeket). A célok viszont olyan nagyok, hogy még bombákkal is nagyon nehéz elhárítani őket.

(A 64-es verzióban az eligazíthatóság és a küldetések képernyője össze van vonva egy képre. Innen — érthető okokból — kimaradt az egymás ellen való küzdelem; a *RECALL GAME* és a *PILOT'S LOG* menüpontokat a karrierhez összevonták egy menüpontba (a save-disket a programból is meg lehet csinálni), a küldetések gyakorlása pedig úgy történik, hogy a *TRAINING* felirattal ablakra clickelve ON/OFF állásba tesszük a gyakorlási lehetőséget. A 64-es verzióban nem lehet a leszállást gyakorolni.)

Előkészítés

Valamelyik küldetés választása után egy nagyléptékű térképet látunk, ami a harcterületet ábrázolja (a saját terület a térkép bal oldalán). Piros jelek mutatják a különböző ellenséges célpontokat, sárgák (64-en zöldék) a saját repertereinket és szürkék a saját objektumokat (a többi jelölés nyilvánvaló). A térkép alatt 6 nyomogomb látható, amelyek választása a következő dolgokat eredményezi:

COMMAND: Ez csak a stratégiai résznél (a gyakorló küldetések teljesítése után) él, ezzel vesszük át az egyes gépek feletti parancsnokságot.

MISSION: Csak a gyakorló küldetéseknél használható. Választása után megkapjuk, hogy melyik küldetést játszunk (*MISSION*), és a küldetés célpontjainak (*TARGET A/B*) mik a koordinátái.

TARGETS: Lehetséges célpontok (saját/ellenséges) megjelenítése/kikapcsolása a térképen.

Command Centre: parancsnoki bázis. Mindkét oldalon csak egy-egy db van belőlük.

Military Base: támaszpont.

Tank Battalion: harckocsioszlop. Ez egyenként 3 db harckocsit jelent, de — a gyakorló bevetéseknél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen tankot is ettőlálni.

SAM Site: légharító rakétaállások. Ezek egyenként 4 db kilövőállványból állnak, de — a gyakorló bevetéseknél — a célpont leküzdéséhez elegendő egyetlen kilövőállványt is ettőlálni.

EWR Site: radarállomások. Nem szokták a bevetések célpontjaként szerepelni, de ha egy ilyen bemér bennünket, akkor nemskára számíthatunk az ellenséges vadászok megjelenésére, illetve SAM-állás közelében levegő-föld rakétákra.

Fuel Depot: üzemanyagraktárak. Egyenként 3 db épület, elegendő egytőlálni.

Power Station: erőművek.

Factory Complex: gyárak.

REPORT: a felderítés jelentése a várható ellenséges tevékenységről, illetve a gépünket követő földi és légi oltarítás aktivitásának szintjéről.

WEATHER: Időjárásjelentés a szélirányról, a szélökésekről és a felhőzetről.

WAYPOINT: Tájékoztatósi pontok betáplálása a fedélzeti számítógépbe. Az azeket összekötő vonal adja meg a bevetés tervezett útirányát. A W0 jelölésű waypoint automatikus (mindig a kiinduló repertert tartalmazza), ezenkívül bal clickel meg 5 tájékoztatósi pontot tudunk meghatározni. Alul, a bal oldali ablakban (*WAYPOINT POROGRAMMER*) látható, hogy a pointer pillanatnyilag melyik koordinátára mutat; a középső részen láthatóak a már beállított waypointok és a küldetés célpontjainak a koordinátái; a jobb oldalon lévő ablak választásával pedig törölhetjük az addig beprogramozott támpontokat (*RESET ALL THE WAYPOINTS*). Jobb clickel egyenként is lehet törölni waypointokat.

A küldetéseknél csak azokat a célponttípusokat érdemes bekapcsolva tartani, amelyek a *MISSIONS* menüpontban célpontként szerepelnek, mert így könnyebb megtalálni őket. A célpontok közelében (vagy mondjuk rajta) jelölünk ki egy-egy waypointot, hogy egyszerűbb legyen odatalálni. Logikus, hogy az utvonalat úgy tervezzük meg, hogy az lehetőleg ne az ellenséges SAM-állások felett vezessen...

A jobb oldalon három ikon található, amelyekből a *TAKE OFF* választásával kezdhethetjük meg a küldetést, a *MET OFFICE*-ra

clickelve pedig megvizsgálhatjuk (vagy akár át is állíthatjuk), hogy a küldetésben lesz-e gyenge/erős (*LIGHT/STRONG*) szél (*WINDS*) és az milyen irányból fog fújni. A *TURBULENCE* jelzi, hogy számíthatunk-e szélörvényekre, *DAY/NIGHT* pedig hogy nappali vagy éjszakai küldetés vár ránk. A *CLOUDS* mutatja a felhőzetet, ha aktív, akkor a *HEIGHT* jelzi a felhőzet alsó határát (át is lehet állítani). A felhőzet nehezezt a játékban: mivel egy kukkot nem látunk előre, felhőbe kerülve a műszerek alapján kell (vak)repülnünk.

(A 64-verzió eltérése: Az Amigán kb/kikapcsolható dolgok (időjárásjelentés, célpontleírás, waypointok) egyszerre látszanak a képernyő alsó részén és nem lehet kapcsolgatni a célpontok megjelenítését sem a térképen — mindig az összes a képernyőn van. A waypointokat nem köti össze piros vonal és egyenként sem lehet törölni őket, csak az összeset (*CLEAR*). Az időjárás paraméterek fixek, nem lehet állítani őket.)

A *WEAPON* ikon választásával szerelhetjük fel a gépet. Vigyázat, ha ezt kihagyjuk, akkor a gép mindössze 500 db gépágyútöltény fegyverzetrel száll fel (64-en az *EXIT* választására a térkép után automatikusan ez következik.)

A gép felszerelése

Egy F-16-os vadászgépet látunk szemből, amely a szárnyak alatt 3-3, a szárnyak végén 1-1 és a törzs alatt 1 db fegyverfelüggesztési csomóponton rendelkezik. A felső sorban az A.U.W. mutatja az aktuális felszálló súlyt, *FUEL* az üzemanyag mennyiségét, *ROUNDS* a beépített gépágyúhoz szolgáló löszert (500 db) és G a gép által elviselt nehezkedési erőt (ez általában 9, de ha valamelyik csomópontra 3 db *Maverick*ot tettünk fel, akkor 5.5-re csökken).

A gép jobb szárnya alatt látható *FUEL* felirat az üzemanyagtöltőt jelzi: az egér bal gombjával növeljük, a jobbbal pedig csökkentjük az üzemanyagot (nem mintha erre szükség lenne: alapállapotban teljesen fel van tankolva, csak a stratégiai részben kell ismét feltölteni a tartályt).



△ Most már barátságosan fest a masina (64)

Az alsó részen láthatóak a választható felszerelések. A fegyverek aktáit jelző "fülekre" clickelve kapjuk meg a fegyver képet és leírását, továbbá ez a fegyver lesz az aktuális is. A rakéta alakú pointerrel valamelyik csomópontjára mutatva tudjuk az aktuális fegyvert feltölteni az üres csomópontokra (bal click) vagy jobb clickel leszedjük az ott levő felszerelést (a felrakás/leszedés a szárny alatti csomópontoknál az egységnyi végett parallel történik). A felszerelések közül a *Maverick*, *Harm*, *Sidewinder* és *Durandal* nevek már ismerősek a játék elejáról, a többi felszerelés a következő:

AIM-120 AMRAAM: közepes hatótávolságú levegő-levegő rakéta, működése hasonló a *Sidewinder*hez. 3-25 mérföld távolságban levő célpontok ellen használható.

MK-82/83/84 (64-en nincs): 500/1.000/2.000 font súlyú hagyományos bombák. Ertelemszerűen földi célpontok (főleg tankok, épületek) ellen használhatóak. A használatuk lehetőleg zuhanóbombázással történjen. Az Mk-82/83 bombáknál a rárépüléssel célzunk, az Mk-84-nél egy célzóberendezés is segít a célzásban: ha ez az aktív fegyver és a célpont a célkörben van, akkor nyomjuk meg a "tűz" gombot. Megjelenik egy kis kör és — ha éppen nem kanyarodunk — egy folyamatosan

fogyó függőleges vonal. Amikor a vonal elérte a kört, a megfelelő helyen vagyunk — újabb 'tűz' gombbal mehet is a csomag. Miután a gép orrát a magasba emeltük, nemsokára hallható a becsapódást jelző detonáció és hátrapillantva lemehetjük a célzás pontosságát.

LANTIRN (64-en nincs): Ez egy passzív fegyver. Az ECM kombinált zavarórendszert tartalmazza bémérő- és rakétavezető radarok ellen. A törzs alsó részére lehet felrakni, de nem foglal el felfüggesztési pontot (tehát ezen kívül még lehet a törzs alá felrakni például egy tartályt is).

ATARS RECON POD: A törzs alatti csomópontra felszerelhető berendezés. Felderítő küldetéseknek (például *Watchtower*) van szükség rá: az 'F8' billentyű megnyomására felvételeket készít a célpontról.

FUEL TANK: 2.200 gallonos pót-üzemanyagtartály a repülési távolság meghosszabbításához. A tartályban lévő üzemanyag automatikusan, hozzáadódik a teljes készlethez, tehát nem kell külön átvizyvázní belőle, mint a **FALCON**-ban.

Az F-16 standard fegyverzetéhez tartozik még a beépített géppügy, amelyre küldetésenként 500 töltényt visszünk magunkkal. A bevetéshez szükséges fegyverzetet nem szükséges nekünk összeállítani: az alsó részen látható **GROUND CREW RECOMMENDED** (64-en **CREW'S CHOICE**) ikonnal a földi személyzet által javasolt fegyverek kerülnek automatikusan a helyükre (általában jól válogatnak a fiúk, de néha nem árt felülbírálni az elképzeléseiket...). A **PILOT 1/2/3** ikonok csak a stratégiai részben lesznek használhatók: ezzel választjuk ki a gép pilótáját (a kigyújtott **STORE** lámpa jelzi a használható pilótákat). A **CLEAN** ikon választásával az összes csomópontról leszedhetjük az oda felrakott felszerelést.

(64-es eltérések: Csak *Sidewinder*, *AMRAAM*, *Maverick D/E*, *Durandal*, *Harm*, *Atars Pod* és *Fuel Tank* felszerelések választhatók. Választásukra nem technikai leírást kapunk, hanem a felső sorban a **WEAPONS SELECTED** felirat mutatja, hogy ez az aktuális fegyver és valamelyik felfüggesztési csomópontra clickelve ilyen fegyver fog ott megjelenni.)

Miután a megfelelő cuccokat összeválogattuk, az **EXIT** választásával lépünk vissza a térképhez és onnan a **TAKEOFF** választásával kezdjük meg az akciót (64-en az **EXIT** rögtön indítja).

Kezelőbillentyűk:

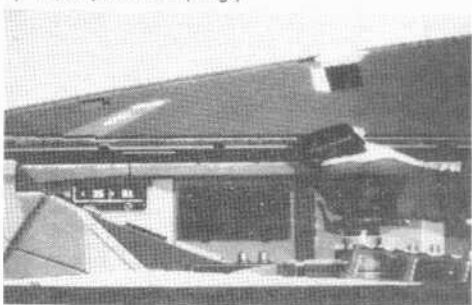
Amiga

Amikor a gép fülkéjébe kerültünk, mindenekelőtt nyomjuk meg az **'Enter'**-t egyszer vagy kétszer, különben bármilyen billentyűnyomásra csak idegesítő sipolás a válasz. A gép irányítása bármelyik kibasztatott joystickkal, vagy a számbilentyűkkel lehetséges (numerikus billentyűzetről és standard billentyűzetről egyaránt). Az '1' és a '3' billentyűkkel aktiválhatók a segéd-szárnyak, vagyis magasságvesztés nélkül tudunk kis szögben kanyarodni (pontos iránybaállításához használható). További kezelőbillentyűk:

- 'F1-F3':** A három kontrollmonitor kijelzési módjainak változtatása egyenként. Ugyanezt váltják a **'W'**, **'E'** és **'D'** billentyűk is: csoportosan kapcsolják a kijelzési módokat.
- 'F5':** A műszerfal 10-es számmal jelölt ablaka kijelzési módjának beállítása (*airport/target waypoint*).
- 'F6':** Lapozás a 10-es ablakban lévő infók között, aszerint, hogy 'F5'-tel milyen üzemmódot állítottunk be vele (tehát ha *waypoint*ot, akkor a *waypoint*okat listázhatjuk vele).
- 'F7':** Az **ILS** (*Interactive Landing System*) aktiválása. Leszálláskor segíti a manővereket. Csak a repülőter közvetlen közelében lehet bekapcsolni.
- 'F8':** Az *Atars Pod* felszerelés használata felderítésnél, vagyis főtűzés. Az üzenetsorban **BAD RECONN DATA** mutatja, ha a felvetel nem sikerült vagy nem a célpontot fotóztuk. Természetesen csak akkor használható, ha vittünk magunkkal ilyen berendezést.
- 'F10':** ECM rendszer aktiválása. Csak akkor használható, ha vittünk magunkkal *Lantirnt*.
- 'Q'/Tab':** Válogatás a fegyverek között.
- 'T':** Rádióüzenet.
- 'P':** Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.
- 'H':** Kibekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.

- 'K':** A HUD-ban (*Head Up Display*: a látóterben lévő műszerek együttes megnevezése) kibekapcsolja az emelkedést és a dőlésszöveget mutató skálát.
- 'G':** Kapcsolat az irányítótoronnyal. Ha repülőter közelében vagyunk és a leszállás lehetséges, akkor ezután az üzenetsorban folyamatosan szöveges tájékoztatást kapunk a leszálláshoz szükséges manőverekről.
- 'U':** Kereknek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket (a numerikus billentyűzeten is) A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése. Ha már 100%-a teljesítmény, akkor a '+' megnyomása az utánégető fokozatát kapcsolja.
- 'C':** *Chaff* szórása radar irányítású rakéták zavarására.
- 'F':** *Flare* szórása infravörös irányítású rakéták zavarására.
- '←':** Lenyomva tartásával aktiváljuk a szárnyfékeket, azaz a motorteljesítmény csökkentése nélkül erünk el sebességcsökkenést. Leszállásnál, zuhanóbombázásnál illetve légiharcnál ajánlatos használni.
- 'CTRL'+E':** Katapultálás.

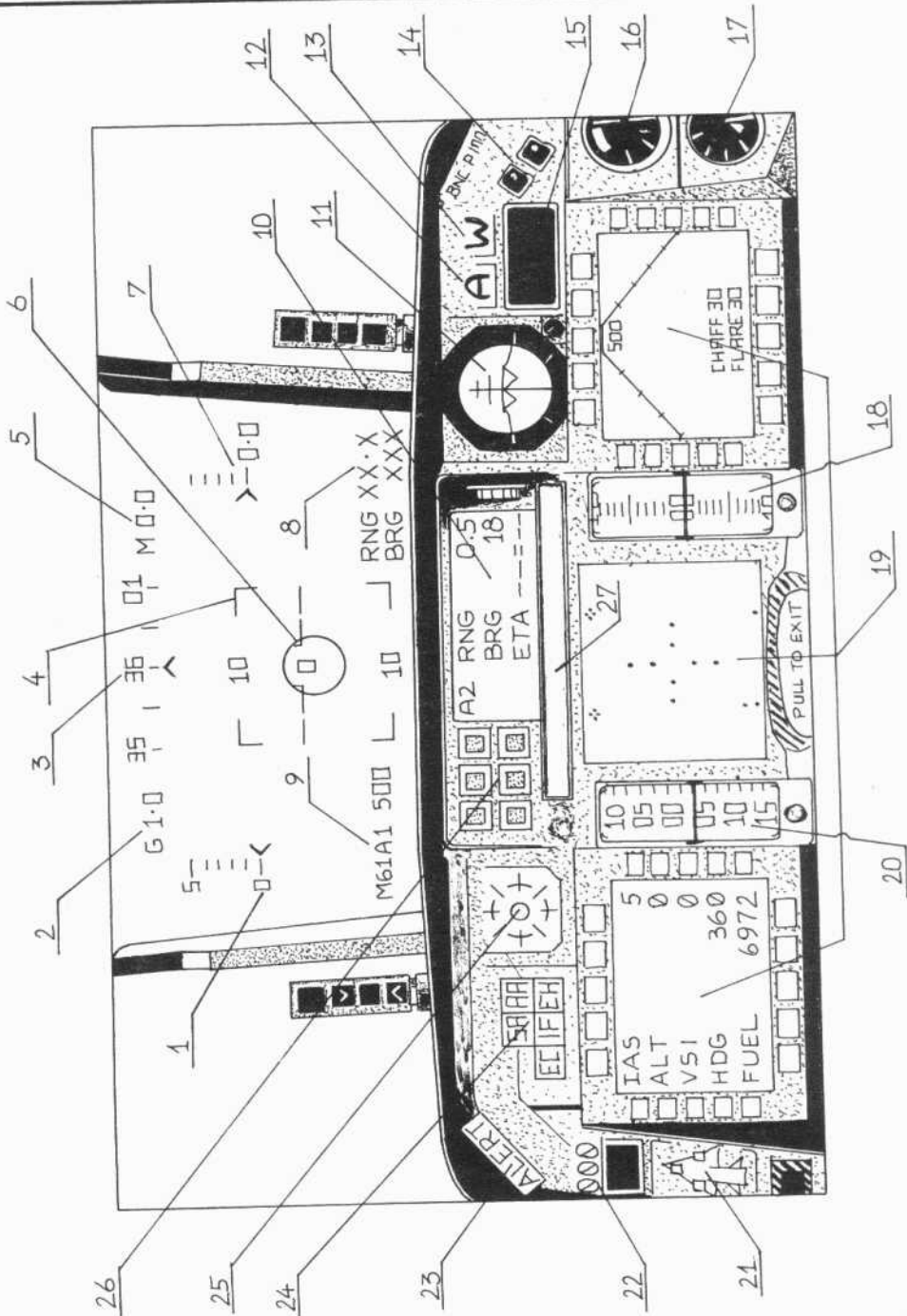
▽ Na, szép kilátások! (Amiga)



A kurzorbillentyűk lenyomásával a hátra/balra/jobbra nézeti képek között kapcsolhatunk. A bal oldali nézetnél egy analóg iránytű jelzi a haladási irányunkat és a motorteljesítményt, a jobb oldali nézetnél pedig az esetleges meghibásodásokat mutatják a kigyulladó lámpák (NAV: kormánylapotok; OXY: oxigénellátás; LAN: futóművek; RAD: radar; HUD: a HUD műszerei, beleértve a célzóberendezéseket is; WPN: fegyverek; COM: kontrollmonitorok; ECM: ECM rendszer; ILS: leszállásirányító). 64-en nincsenek nézeti képek, a meghibásodott berendezések listáját a '4' billentyűvel lehet behívni az egyik kontrollmonitorra — a többi info pedig a műszerfalon is látható.

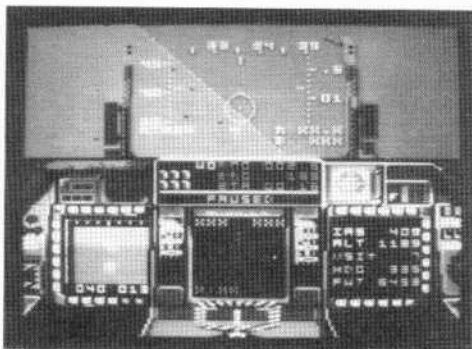
64:

- '1-4':** A kontrollmonitorok kijelzési módját állítja (itt nem egyenként, mint az Amigán, hanem logikai csoportonként az összeset).
- '+'/'-':** A hajtóműteljesítmény növelése/csökkentése 64-en nincs utánégető.
- 'T':** Rádióüzenet.
- 'U':** Kereknek be/ki. 300 mérföld/h sebesség elérése után a program is jelzi, ha kint felejtettük őket.
- 'P':** Pause, következő megnyomásra folytatódik a játék.
- '@':** ILS aktiválása és rádiókapcsolat az irányítótoronnyal.
- 'H':** Kibekapcsolja a HUD műszereinek kijelzését.
- 'Z'/X':** Csűrőlapok.
- 'C':** Válogatás a 10-es ablakban jelzett célpontok között.
- 'B':** Féké aktiválása. Ha levegőben vagyunk, akkor szárny-, ha földön, akkor kerekfékek.
- 'M':** Válogatás a *waypoint/target/airport* kijelzések között a 10-es ablakban.
- 'F1':** Válogatás a fegyverek között.
- 'F5':** *Chaff* szórása.
- 'F7':** *Flare* szórása.



Műszerek

- 1: Analóg sebességjelző (mérőöld/h).
- 2: A pilótára ható nehézkedési erő (G). Mivel itt nem fordulhat elő a **FALCON**-ból ismerős "vöröslátás" vagy "feketelátás", az értéke csak akkor érdekes, ha valamelyik szárny alatti csomóponton 3 db **Maverick** vagy bomba van: ilyenkor a gép csak 5,5 G terhelést bír ki, tehát nagy sebességnél lehetőleg ne kezdünk fordulóba úgy, hogy közben meredeken emelkedünk vagy zuhanunk. (64-en nincs ilyen műszer.)
- 3: Analóg irányítót, a közepén levő nyílacska jelzi haladási irányunkat.
- 4: A skála a manőverezésben segít: állandóan jelzi az emelkedés mértékét és a gép dőlésszögét. "K"-val kikapcsolható. (64-en nincs ilyen műszer.)
- 5: A hangsebességet (Mach) jelzi. (64-en nincs ilyen műszer.)
- 6: Célkör.
- 7: Analóg magasságmérő (x1.000 láb)



△ "Repül a nehéz Falcon, ki tudja, hol áll meg?" (64)

- 8: Ha valamelyik fegyver irányítórendszere befogott valamilyen célpontot, akkor RNG jelzi a távolságot, BRG pedig azt a haladási irányt, amerre fordulnunk kell, hogy pontosan a cél felé haladjunk.
- 9: Az aktuális fegyver kijelzője, mellette a fegyverből rendelkezésre álló készlettel (ha valamelyik kifogy, akkor automatikusan a következőre kapcsol).
- 10: Ebben az ablakban láthatóak a *waypointok*/légi célpontok/repülőterek adatai (attól függően, hogy az 'F5'/F6' (64-en 'M'/C) billentyűkkel milyen kijelzést állítottunk be). A/W/T 1-6 jelölés az éppen kijelzett objektum sorszáma; RNG a távolságot mérőöldben; BRG azt a haladási irányt, amerre fordulva pontosan felé repülünk; az ETA fedélzeti számítógép pedig azt a — nem valós — időt mutatja, amely a célpont eléréséhez a jelenlegi sebesség mellett szükséges.
- 11: Analóg műhorizont.
- 12-13: A fékek visszajelzője. Ha működtetjük, az A lámpa a szárnyfékek, a W a kerekfékek behúzott állapotát jelzi. (64-en ettől egy kicsit lejjebb, a képernyő jobb oldalán vannak ezek a lámpák.)
- 14: Itt két lámpa található, ami az alacsony üzemanyagszintre figyelmeztet: az alsó 1.000, a felső 500 gallon üzemanyag alatt gyullad ki. (64-en F és E felirata van a lámpáknak.)
- 15: Ez az ablak tulajdonképpen semmit sem mutat, csak a játék elején látunk benne egy ?IFF és egy ?ETURN feliratot. Ha nincs benne semmi, onnantól kezdve ének a billentyűfunkciók (általán az üzenetsorban megjelenő kódra kellett itt választani az eredeti példányban). (64-en nincs ilyen műszer.)
- 16: Az üzemanyagmennyiség kijelzője. (64-en a műhorizont mellett van.)

- 17: A hajtóműteljesítmény kijelzője. (64-en a műhorizont mellett van.)
- 18: Az emelkedés/süllyedés analóg kijelzője.
- 19: Kontrollmonitorok. A három képernyőn az 'F1-F3' (64-en '1-4') billentyűkkel hirtétele infót jeleníthetünk meg:
 - Repülési adatok: IAS mutatja a sebességünket; ALT a magasságunkat; VSI az emelkedés mértékét (ha piros, akkor negatív, vagyis süllyedünk); HDG a pontos haladási irányt fokban (ezt kell összevetni a 10-es számú ablakban lévő BRG értékkel, ha a kijelzőt célpont felé akarunk haladni); FUEL az üzemanyag mennyiségét.
 - ILS leszállóműszer képernyője: csak repülőter közelében lehet bekapcsolni. A sárga vonalak mutatják, hogy milyen szögben repülünk rá a kifutópályára, a felső részen levő számok a haladási irányunkat illetve azt a szöveget mutatják, amelyből a kifutópályára rárepülünk, az alsó számok pedig a földet érésig hátra levő időt és a reptér távolságát jelzik (ez a távolság az irányítótorony távolsága, nem a kifutópálya elejét).
 - Fegyverképernyő: a gép sziluetten levő ábrák mutatják, hogy mely csomópontokon vannak fegyverek és melyikből hány darab.
 - Levegő-levegő rakéták célzását támogató műszer: akkor érdemes bekapcsolni, ha a harcú radaron ellenséges gépek tűntek fel és meg akarjuk támadni őket. Az ellenséges gépet jelölő kis négyzetet (sárga szín mutatja azt, amelyiket a célzóberendezés követ) a két vonal közé kell hozni. A bal felső sarokban levő szám jelzi a cél távolságát, a jobb felső a körülbelüli magasságát (x1.000 láb), a jobb alsó pedig a haladási irányt.
 - **Maverick** célzóberendezés: ha ezt a képernyőt bekapcsoljuk, akkor egyelőre nincs rajta semmi, ha **Maverick** az aktuális fegyver és a célkörben van lehetséges célpont, akkor 'tűz' gomb után itt jelenik meg annak a célpontnak a képe, amelyikre a **Maverick**et kilőjük.
 - Térkép: ezen a képernyőn annak a szektornak a száma és nagyított képe látható, amelyben pillanatnyilag tartózkodunk.
 - Radar: A haladási iránytól +/- 30 fok eltérés irányában, a közvetlen közelben levő földi célpontokat jelzi. Nem árt rápillantani támadás előtt, hogy tudjuk a cél hány objektumból áll.
 - az utolsó képernyő gyakorlatilag a HUD-ban levő egyik műszer analóg megfelelője: a skála jelzi, hogy emelkedünk-e vagy süllyedünk — ha nem szimmetrikus, akkor valamelyik irányban fordulunk.
- 20: Valamit biztos jelez, ha ott van — csak az nem világos, hogy mit.
- 21: A kerekék állapotjelzője. Ha a sziluetten levő lámpák zölden égnek, akkor kint vannak, ha pirosan, akkor behúztuk őket.
- 22: A motor teljesítmény kijelzése %-ban. Az alatta levő ablak mutatja az utánégető fokozatait, ha bekapcsoltuk őket. (64-en nincs ilyen műszer: a motor teljesítmény a jobb felső sarokban látható %-ban, utánégető nincs.)
- 23: Ha a repülőgépet találat érte, akkor itt sárgán villog az ALERT feliratu lámpa.
- 24: Itt 5 lámpácska figyelmeztet arra, hogy aktív az ECM (EC): inravörös levegő-levegő rakétát löttek ki ránk (IF — szórjunk *chaffet*); radarirányítású levegő-levegő rakétát löttek ki ránk (AA — szórjunk *flarest*); legelhárító rakétát ló ránk egy SAM-állás (SA — szórjunk *chaffet*); ellenséges gépek közelítenek felénk (EW). (64-en a lámpáknak nincsenek felirataik.)
- 25: Harci radar, légi célpontokat jelez. Piros körök mutatják az ellenséges gépeket, X-ek a kilőtt rakétákat és sárga négyzet azt a gépet, aminek az adatai a számítógéphez is bevannak táplálva (T0-T6-ig választható a 10-es ablakban).
- 26: Itt 6 lámpácska található, amelyek gígyulladásukkal jelzik, hogy valamilyen rakétát löttek ki ránk (felső sor), a kerekék kint vannak, az ILS aktív vagy rádióüzenet érkezett (alsó sor).
- 27: Üzenetsor. Itt jelennek meg a figyelmeztető üzenetek, a rádióüzenetek vagy a leszállást irányító parancsok.

Tanácsok a leendő pilótáknak

- A fegyverzet megválasztásánál általában a földi légénység által javasolt felszerelés megfelelő a gyakorló bevetéseknél, bár az általuk javasolt AMRAAM rakétákat részről le szoktuk cserélni 2 Sidewinderre. Egyébként sem azt a bevetésekre elvinni magunkkal 6 Sidewindert (1-1 a szárnyvégeken, 2-2 az egyik szárny alatti csomóponton).
- Az útvonal helyes megtervezése az életben maradás egyik alapvető feltétele: igyekezzünk a térképen úgy elhelyezni a way-pointokat, hogy a tervezett útvonal lehetőleg ne ellenséges SAM-állások vagy légibázisok közelében vezessen, hiszen itt értelemszerűen sokkal több gondra számíthatunk. Lehetőség szerint ugyancsak kerüldő az épületobjektumok (Fuel Depot, Factory Complex, stb.) felett történő repülés: itt az ellenséges légvédelmi ágyúk durrogatnak ránk hosszú diszortúzekek és — 3.000 láb alatt repülve — szinte biztos, hogy el is fognak találni.
- A Scramble és a Free Flight feladatok a kifutópályáról, a többi a repülőtérről álló valamelyik hangárból indulnak. Utóbbi esetben felszálláshoz még el kell gurulni a kifutópályáig is. Növeljük a motorteljesítményt kb. 65-66%-ra és amint a gép kigördült a hangárból, forduljunk kb. 50 fokot jobbra (tehát 50 vagy 230 fokra) — ebben az irányban feszítik a legközelebbi kifutópálya. Gördüléskor figyeljük a sebességet, mert a kifutópályán kívül 50 mérföld/h-nál gyorsabb haladás robbanással végződik. A veszélyesen nagy sebességet a program WATCH YOUR SPEED felirattal jelzi az üzenetsorban (az ajánlott motorteljesítmény a kifutópályáig kb. 40 mérföld/h-ra gyorsítja fel a gépet).
- Ha elértük a kifutópályát forduljunk rajta egyesbe (az ILS monitora és a pálya festése segít) és kapcsoljunk legnagyobb utánégetőfokozatra a minél nagyobb gyorsuláshoz. A felszálló sebesség 130 mérföld/h, de 200 mérföld/h-nál semmi esetre se haladjunk gyorsabban, mert ennek is robbanás a vége. A leve-

gőben 300 mérföld/h sebesség elérésekor illik behúzni a kerekeket (ha elfelejtünk, akkor sincs semmi gond, csak az üzenetsorban jelenik meg egy szöveg, hogy most már aktuális lenne a dolog...).

- A földi célpontok elleni támadás a fentebb leírtak alapján nem lesz túl bonyolult, légi célpontok ellen pedig igyekezzünk hátulról támadni. Ellenkező esetben esetleg nem lesz meglepő, ha bőszt támadásunk eredményeképpen az orronkba durrantanak egy rakétát. A demoban jó példa látható a légi harcra: csökkentjük a motorteljesítményt, mert kisebb sebességgel kisebb sugarú körben tudunk fordulni és ha rakétát lőttek ki ránk, azonnal szörjünk chaffet vagy flarest — ha nem tesszük, akkor annak elég gyorsan meglesz a következménye egy villogó ALERT lámpa képében. 2-3 Sidewinderrel nem befogott célpontot is le lehet lőni, ha a célzóműszer négyzete már követi a célt.
- A leszállás kissé bonyolultabban zajlik, mint a felszállás, de a gyakorlásnál rendelkezésre álló LANDING PRACTICE opcióban nagyszerűen be lehet gyakorolni.

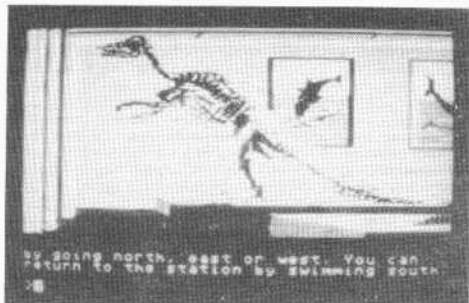
Értékelés

Miután a küldetés valamilyen módon véget ért (összeütköztünk a földdel/heggyel/épülettel/tankkal (COLLIDED WITH GROUND/MOUNTAIN/STRUCTURE/TANK); lelőtt az ellenséges gép/légelhárító rakéta/légvédelem (SHOT DOWN BY ENEMY AIRCRAFT/SAM MISSILE/FIRE), kikapultunk (PILOT EJECTED) vagy a küldetés végrehajtása után hazatértünk (SAFE LANDING), betöltődik az értékelés az akcióról, amelyben a név, szárad neve és a küldetés megnevezése mellett a DESTROYED felirat mutatja, hogy hány ellenséges célpontot találtunk el és a célpontnak ezzel mekkora részét semmisítettük meg. (Egy három harcocsiból álló oszlopból egy tankot eltalálva, a célpontot ugyan megsemmisítettnek veszi (100%), de abból csak 33%-ot találtunk el.) 64-en még egy képet is láthatunk a megsérült berendezésekről, majd kezdődhet újra a küldetés.

Ennyit tudtunk nagy vonalakban elmondani a COMBAT PILOT kezeléséről. Az Amiga-verzió értékelésénél kissé bajban vagyunk, ha a játékok megpróbáljuk elhelyezni a repülőszimulátorok kategóriájában: a FALCON-nal, FIGHTER BOMBER-rel vagy RETALIATOR-nal összehasonlítva a grafika távolról sem nevezhető olyan precíznek és látványosnak (a külső nézeti képek is kimaradtak) és a hanghatások sem versenyezhetnek az említett programokkal. Ellenben aki igazán életszerű szimulátorral akar játszani, annak mindenképpen ezt ajánljuk, hiszen a COMBAT PILOT-tal repülni sokkal nehezebb, mint a többi szimulátorral együttvéve. A stratégiai rész és az egymás elleni harc lehetősége biztosítja a változatosagot, tehát gyakorlatilag jó ideig meguntathatná teszi a játékot (kár, hogy ez a két pozitívum a grafika rovására ment). A 64-esre készült lemezes verzióról már elmondtuk, hogy az Amiga-változat grafikáját az állóképnekél nagyszerűen sikerült átültetni — hm, hát repülés közben ez már egy kicsit szegényes lett. Ami az Amiga-verzióknak az állóképnyére vált (a nehézség), az a 64-esen már egy kicsit darabossá, idegesítővé, sőt, néha unalmasá teszi a játékot. Mindenesetre a szimulátorok kedvelői mindkét gépen élvezettel szárnyalhatnak az égig — csak vigyázzatok, nehogy lyukat üssetek rajta!...



HAL! HAAAAAÁÁÁÁÁ!!! (ezt hívják crescendonak) Miután a tapsvihar lassan elült, örömmel közöljük mindenkivel, hogy folytatjuk az előző számban abbahagyott FISH!-leirást. Különös tekintettel arra az úriemberre, aki azt írta nekünk, hogy a játék-ból kifolyólag már többször megpróbálta magát az iskolai WC-be fojtani. (En megértém őt... — CoVboy)



△ Ha valaki nem tudná, akkor ez egy *Bloodyenarmosaurus*...

Szóval ott hagyjuk abba, hogy lepakoltuk a *hyperdivert*-t a laboratóriumban. Engedjük le úszóhálóinkat és fickándozzunk le a vizalattiba, majd utazunk át a múzeumhoz. Természetesen a *tatty card*-ot útközben ismét inzertáljuk a slotba (szépen, jól, magyarul...). A múzeumnál csobogunk ki észak felé az áramlásról. Ez egy nagyszerű hely, amit évente sok-sok hal keres fel. Talán azért, mert *Hydropolis* kutatói az egyetemes halftörténet legegységibb darabjait halmazták itt fel. Különösen szép a terem közepén éktelenkedő *Bloodyenarmosaurus*-csontváz, amit még véletlenül sem viszünk magunkkal. A kíváncsi halaknak lehet kövályogni mindenfelé — aki meg nem akar időt veszteni, annak a javasolt irány az észak. Az *Alarm Room* teljesen fehérre van mázolva — a fehér szobák pedig kimondottan rossz hatással vannak ránk (az egyetemi dolgozószobánkat is lehére akarták festetni — de végre egyszer igazán a farkunkra állunk és vadul tiltakozunk a bohém ötlet ellen). Mivel csak észak felé vezet tovább az út, csobogunk tovább arra. Máris vídám uszonycsapokdással vesszük tudomásul, hogy óvatlan mozdulatunkra az összes elképzelhető földi (és vízi) hangkeltő alkalomosság (szíréna, harang, basszusgitár, stb.) megszólalt. A legtovábbal vízekből is ideseregő rendőrhalaknak egy ideig próbáljuk magyarázgatni, hogy csak a véletlenek szörnyű összjátéka, hogy erre hozott a sodrás bennünket. A rendőrök ott is szoktak vicceket farigcsálni — ezt bizonyítja az is, hogy elhízik a mesénket és mindössze csak az állomásra visznek vissza. Lehet ugyan újra próbálkozni, de a buta halandor már éppen elég időt vesztett ahhoz, hogy az a későbbiekben végzettségé váljék számára... Így tehát inkább egy kis töprengésre lesz szükség az *Alarm Room*-ban: a másik szobába vezető ajtó fényképbortónós (vagy fotocellás, ha úgy jobban tetszik) riasztó védi. Sajnos a kapcsolóját elfelejtették idekerálni, tehát kénytelenek vagyunk egy más módszerhez folyamodni az átjutáshoz: segít a dolgon, ha hirtelen eszünkbe jut, hogy amikor az éteremben kinyitottuk a zacskót, akkor a kiáramló planktonfelhő olyan fúrcsán torzította a fény sugarakat... (OPEN SACHET). A planktonok most is lassan szétterjednek körülöttünk a vízben. Ahogy a móka folyik, hirtelen látva marad a szánk (és nem azért, hogy lenyeljük a planktonokat): a felhőben lassan előtűnődednek a riasztórendszer infravörös sugarai! A most már látható sugarak között agnóknak megszégyenítő üyességel (cs)úszunk át. Ez a legszebb szoba, amit életünkben láttunk! Nincsen benne berendezés, nincsen világítás, nincsenek repedések — egyszerűval semmi sincs benne! Kívége azt a bazi nagy kristályt, ami a múzeum legféltettebb kincse. Mintha a Terv nevű tervben is szerepelt volna valami kristályfeleség... Ebből mindenki levonhatja a következtetést (GET CRYSTAL). A kristály megszerzése felelti örömben úszunk vissza az állomásra és vizalattizunk haza *Paddlington*-ba, ahol már bizonyára vár bennünket az a teleport, amit *Playfair* főnök megígért. A lakásunk elé érkezve teljesen meglepő dologban lesz részünk: megtaláljuk azt az "alkalmas" dobozt, amire a beva-

sárőnegyedben már volt szerencsénk akudni! A szomszéd vette meg, de úgy látszik szállításkor nem tartózkodott itthon, így tehát csak simán letették az ajtaja elé. Hiba volt... (GET CASE). Ússzunk be a lakásunkba és megdöbbenő felfedezések birtokába jutunk: jó ötlet volt nyitva hagyni az ajtókat, mert kirámolták a lakást... (Talán erre rabolt egy harcra... — CoVboy) Ellenben a szállított így be tudták hozni azt a *fish*-ot, amit tulajdonképpen tőlünk raboltak el, de mi úgyesen visszavásároltuk. Közben persze megint kiraboltak bennünket és a cuccainkat, valószínűleg már árulják a shopban...

Ahogy a fiúk a hátsó szobából megígérték, a falon egy teleport nyílt meg. A tátonóg sötéttség szörnyű felelímekkel tott el bennünket: talán valahol mögötte rejlik a Hét Halalós Uszony... Az interdimenziális kémünyök persze nem retten meg, hanem bátran kiadja az ENTER WARP parancsot. *Sir Playfair* rögtön meg is szóal az agyunkban: "Nagyon különös labirintusba jutottál, úgynök. Az Uszonyok a dimenziókat egyfajta kisméretű labirintussá alakították át. A fiúk már dolgoznak az úlvész megfetélesen, de az egyetlen dolog, amire sikerült rájönnük, hogy az Uszonyok egy olyan helyen rejtették el az elrabolt hengert, ahol az egyetlen kijárat felfelé vezet. Ha olyan szobában rekednél, ahol nincs kijárat, akkor túl sok időt vesztesz ahhoz, hogy még egy parányi esélyünk is maradjon *Hydropolis* megmentésére. Tehát vigyázz, hova lépsz..."

A dimenziókban az átlagos hal(!)landó könnyen az esztét veszteti, viszont egy olyan magasban kvalifikált interdimenziális kémünyök, mint akinek a szerepét játszuk, az egész életet a dimenziók között úszkálva töltötte — ergo pillanatok alatt kisméri magát. Vagy legalábbis látja, hogy merre vannak kijáratok... Itt kellemsen el lehet szórakozni a *cylinder* keresésével, de a dolog trükkje egyébként roppant egyszerű. A következő módszerrel találtunk rá: teljes kört kell úszni vagy észak/kelet/dél/nyugat vagy az átós irányokba (a sorrend mindegy, ahogy esik, úgy puffan) — a negyedik lépés, vagyis a teljes kör leírása után megtaláljuk a hengert (GET CYLINDER). Sikerült?... (Jé!) Innen egyetlen kijárat fog felfelé vezetni, tehát UP is a lakásunkba visszapotypanna már hallgathatjuk is *Playfair* dicsérő szavait.

Ezután irány a vizalatti és átvonulunk *Pickerei* állomásra, ahonnan az utunk természetesen — megint — a kocsmába vezet. Két közeli munkatársunk üdvözöl bennünket. Közülük az egyik "véletlenül" az a személy, akinek a neve a számítógéptermén SHUTDOWN x, játéknak egyedül futtatójaként szerepelt. Ezt a fickót rögtön meg is kérdezzük, hogy mi a véleménye a diszoról (ASK <nev> ABOUT DISCO). Azt mondja, hogy már sokat ábrándozott róla: ott nagyszerűen tanulmányozható a halak viselkedése — mondhatni ott igazán hal a hall! Ennek öröme meg is hív bennünket egy találkára oda, mert most pillanatnyilag meg van néhány elintéznivalója. (Az időpont minden játékban változik, de kb. fél óra múlva szokott lenni. Már volt szó róla, hogy *Hydropolis*-ban minden egyes lépés 1 perc időárfordítást jelent). Természetesen ott leszünk, de azelőtt még nekünk is van néhány dolgonk. Például az, hogy megint lemegyünk a vizalattához és elutazunk *Opah* állomásra.

Az egyetemen menjünk be a *Foyer*-be, ahol az észak felé vezető ajtóval az előbbi útjártunkor már észrevettük, hogy kissé körülményes az átjutás — pontosabban zárva van. Egy kártyanyílás van mellette: talán nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy mire szolgálhat... A nyílásba véletlenül éppen passzol az a kártya, amit a leitatott *Dr. Salmortól* kaptunk a kocsmában (INSERT NEW CARD IN SLOT). Belépve abban a szobában találjuk magunkat, amelyben *Saimon* maestro alkotott egykoron, mi érdemel elismerése mellett ki nem rúgta állásából. Felfelé úszva egy toronyba jutunk, de előtte inkább vessünk néhány pillantást a szoba közepén nyitva álló dologal kristálytunerre: kristályunk már van, ami egyelőre még nem tüned, szüntessük meg tehát ezt az állapotot (PUT CRYSTAL IN TUNA). Csukjuk be (CLOSE TUNA) és kapcsoljuk be (TURN ON TUNA). Valami zörgést hallunk, ami kb. husz másodperccel később véget is ér. Hogy mi történt, talán nem lesz nehéz kitalálni: a kristályunkat megtuningoltuk (OPEN TUNA. GET TUNED CRYSTAL).

Miután ezzel is megvolnánk, ússzunk fel a toronyba. Ez annak idején, amikor *Hydropolis* meg teljesen víz borította, a város egyik nevezetességének számított: az unatkozó halak gyakran jártak ide körülpillantani az aliatuk elterülő városra (a védőkorlát megövté éket attól, hogy feleslegesen a levegőbe). Sajnos a

viz lepadtával a torony kiemelkedett a vízből, minkeftőllyán a torony belseje is csak félig van teli vízzel. A víz alól előcsobbanva a torony tetején egy csapóajtót pillantunk meg, ami — az emittelt okok miatt — túl messze van egy hétköznapi halnak (aki egyébként is gyorsan visszabukik a víz alá, mielőtt a kopolyái teljesen kiszáradnának). Hirtelen a Montgolfier testvérek kísérletező kedve költözött belénk: léghajót fogunk gyártani! Először is húzzuk rá a műanyag zsákokat a hengerre (PUT CYLINDER IN BAG), amelyet kinyitva a zsák megteitlik gázzal. Természetesen mielőtt kinyitjuk, nem árt megragadni (HOLD BAG), mert esetleg nélkülünk kezdi meg az útját a szédítő magasságok felé (OPEN CYLINDER). Repülünk...

"Durr!" — mondja a csapóajtó, amint nekicsapódunk, mert ez egy fejbecsapódó. De há! Istennek kifelé nyílik és kissé kovályogva ugran, de azért kijutunk a teraszra. Itt most már tők jól érezzük magunkat, szóval el is engedjük a légballont (DROP BAG), különben elszállunk vele és úgy megfulladunk, mint a pinty (pontosabban a ponty). A teraszon a Terv egy újabb szükséges alkatrésze vár ránk (TAKE PHOTON BRIDGE). Mielőtt teljesen kiszáradnának a kopolyáink, egy önfeláldozó vetődéssel ugorjunk le (fel?) a torony körül kavargó vízbe (CLIMB RAILINGS). Placss! — csobban a gázdatest az Opah egyetem égboltján (vízboltján?) és az egyetem főterén tartózkodó számos szemes egyetemista elragadtatott tappsal jutalmazza a meghökentető produkciót. Há! Istennek pont a disco előtt értünk vízfeketé. Ha van még időnk a megbeszélendő időpontra (LOOK WATCH), akkor WAIT, amíg meg nem jelenik a munkatársunk (az Uszonyok nem a munkatársaink — ha ők jelennek meg, akkor az nem pozitív fordulat: azt jelzi, hogy valahol túl sok időt vesztettünk...). Mivel a kolléga jelenlegi öltözékében nem disco-képes, nyútsunk át neki egy szép nyakkendőt (GIVE TIE TO <név>), ami egyhét 'disco-like'-betűt ad neki. (Fontos, hogy a discoba történő belépés előtt viseljük a napszemüveget és a fűldugókat!) LET'S DANCE — vagyis ússzunk be a discóba.

Még jó, hogy viseljük az emittelt dolgokat, mert azok megvédik a gázdatestet a dűbörgő hangoktól és vibráló lézerektől! A kolléga kevésbé szerencsés: a nyakkendő csak 'disco-like', de azt nem védi, aki nem like disco. Hirtelen kirohan és "Aaaaah!" kiáltással összeomlik. A jelenséget egy érdekes pukkanó hang kíséri, ami emlékeztet arra, ami egy gázdatest/parazita interface zűrtörésekor hallatszik (sőt, valami mintha elmenekülne egy hirtelen megnyitott teleporton keresztül...). A munkatársunk ez láthatólag nem nagyon zavarja és tovább vonaglik a földön — erre jól kopolyán vágjuk. Mintha magához térne: "Nem emlékszem, mi történthettem velem... Mintha valami rosszat csináltam volna a Tervvel kapcsolatban. Valami rosszat az áramlásszabályzóval és az áramlásszűrővel..." Sajnos újabb unszolásra sem hajlandó emlékezni, sőt, mivel piszkosnak érzi magát, zuhanyozni távozik.

Ennek örömeire ússzunk át gyorsan a laboratóriumba, ahova már egy korábbi időpontban lepakoltuk a hyperdriver-t és a filter-t. Ezeket egyből fel is szedhetjük és átcsoboghatunk a Store Room-ba, ahol a boldogult protocopierből kiszedjük a fókuszkerék. Hm, ha sikerült jól összerakolnunk, akkor a Tervhez szükséges összes alkatrészt megvan. Most például eszünkbe juthat az a bizonyos képlet és megpróbálhatjuk összeszerelni a mágikus kűtűt. Első lépés: a+c, azaz szűrő+fókuszkerék (FIX FILTER AT WHEEL) — ez a fókusz-pókuszfiziliter eredményezett. Az örült tudós persze nem áll meg: b+d, azaz fotonhid+teljesen tuned kristály (FIX BRIDGE AT CRYSTAL) — óh, egy igazi kristályhidat sikerült generálnunk! Lelkes szemmel tekintve a jövőbe, összerakjuk az eddigi két termékünket is (FIX BRIDGE AT FILTER). Egyre jobb: sikerült létrehozni a város egyetlen kristályszűrőjét! (Mi az Isten lehet az?) A kérdésre a válasz nem világos, mindenesetre ezt a különös miskulanciát beletesszük egy arra alkalmas dobozba (INSERT FILTER IN CASE). Nahát! Egy csodálatos áramlásszabályzó lett az ámokfutás végeredménye!

Menjünk át a Project Roomba, ahol egy hatalmas berendezés foglalja el a szoba nagy részét: úgy néz ki, mint valami óriási akvárium, ami dugig van rakva színes kavicsokkal. Továbbá egy áramlásszűrő is van benne. Namármost, ha megtekintjük a gyorsított, akkor egy csavart lenűnk. Az ilyen dolgok a kalandjátékokban arra szolgálnak, hogy kicsavarják őket. Sajnos a csavarázókat nem tudjuk használni: egyszerűen mert nem jó ehhez, másrészt meg már rég eldobtuk. A screwdriver-nél egy lényege-

sen precízebb műszerre lesz itt szükség: hyperdrivernek hívják (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Nem mintha sikerült volna a dolog: az első csavarintásra a kollégánk elkezd verni az ajtót és arra figyelmeztet, hogy a csavar a SHUTDOWN nevű játékhoz van csatlakoztatva és a kolléga nevében bejelentkezve a játékot meg kell nyerni ahhoz, hogy kinyithassuk. A programot a kollégába telepítendő parazita írta és a belépési kódja valami ilyesmi volt: <nézd meg, ott van a szövegben>.

Ússzunk tehát vissza a laboratóriumba, újünk le a terminál elé (SIT AT TERMINAL) és jelentkezünk be (LOGIN). Amikor a nyelvet kéri, akkor adjuk meg ennek a kollégánknak a vezetéknevét, passwordnek pedig gépeljük be azt, amit az előbb mondtunk. Miután megjelent a % prompt, lépünk be a GAMES alkönyvtárba és indítsuk be a SHUTDOWN c. játékot. Egy kis logikai játék következik — a játék szerint ismerjük a szabályokat, tehát álljunk szépen neki max. 40 lépésből a jelenlegi kombináció betűiből kirakni a WATER szót. Először a cella számát (1-5) kell megadnunk, amelyiket forgatni akarjuk, majd azt a számot, amennyivel el akarjuk forgatni (0-25). A betűk a 26 karakterből álló angol ABC szabályai szerint forognak, tehát ha mondjuk 25-öt forgatunk valamelyik cellán, akkor az eredmény az lesz, hogy az ABC-ben a kiinduló betű előtt álló karakter fog megjelenni. Ez eddig még egyszerű is lenne, viszont van még egy "apróska" gond: ha a 2., 3., 4. vagy 5. cellák valamelyikét bármennyivel elforgatjuk, akkor az a szomszédos cellákat is elforgatja egy bizonyos mértékben, az alábbiak szerint:

- az 5. cella forgatása néggyel forgatja tovább a 1. és a 4. cellában lévő betűket;
- a 4. cella forgatása hárommal forgatja tovább a 3. és az 5. cellában lévő betűket;
- a 3. cella forgatása kettővel forgatja tovább a 2. és a 4. cellában lévő betűket;
- a 2. cella forgatása egyvel forgatja tovább a 1. és a 3. cellában lévő betűket;
- az 1. cella forgatása nem állítja a szomszédos cellákat.

Ha nem sikerülne a 40 lépésből kirakni a kódot, akkor az áramlásszűrő működésbe lép a hatalmas akváriumban és küldetésünk kudarcot vall. A Hydroplast bottól maradék víz pillanatok alatt eltűnik a bolygóról, és ez köztudottan erős hiányérzetet okoz bármelyik hétköznapi hal számára...

A tekergetéssel egybeként tők jól el lehet szórakozni, míg a játékos hal úgy nem néz ki, mint Einstein egy viharos éjszakán, amikor megpróbálta a Rubik-kockát a helyére tenni. Persze, akiben van egy kis logika, annak nem fog különösebb gondot okozni, hogy magától is rájöjjön a követendő receptre:

- az első lépésben tekerjük az 5. cellát annyit, hogy O betű legyen benne. Mivel a 4. cella forgatására hárommal fog továbblépni, akkor pont R betűre áll be;
- a második lépésben tekerjük el a 4. cellát annyival, hogy E legyen belőle. Ezzel párhuzamosan az 5. cellában megjelenni az R betű is;

- a harmadik lépéstől kezdve tekerjessük annyit a 2. cellát (mindegy mennyivel), hogy a harmadikban S betű jelenjen meg. Amikor ez megvan, akkor tekerjük a 2. cellát annyit, hogy A legyen és ezzel párhuzamosan a 3. cellában is megjelenik a T.

- mivel az 1. cella nem állít szomszédos cellákat, a W betű beállításának igen nehéz feladatát a játékosra bizzuk...

A WATER szó kirakása után menjünk vissza a Project Roomba, ahol a hyperdriver használatával most már le tudjuk szedni a rögzítőcsavart (REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER). Most már könnyen lejön és kiszedhetjük a helyéről az áramlásszűrőt (GET ACCELERATOR). Az áramlást ugyanis nem gyorsítani kell, hanem szabályozni — erre pedig a legalkalmasabb eszköz természetesen a mi kis áramlásszabályozónk (INSERT REGULATOR IN DEVICE); amit a biztonságos működéshez nem árt a csavarral rögzíteni is (USE SCREW TO FIX REGULATOR).

Olé! Hát ez volt a játék célja. Záróakkordként még meghallgat-hatjuk, amint Panchar főnök ecseteli nekünk, hogy ez a küldetés az eddigi legnagyobb sikerünk volt és a nagyszerűen teljesített dolog után végre elnyerhetjük a legcsodálatosabb ajándékot, amire egy interdimenziális kéményünk csak vágyhat: HÁROM teljes hónapot tölthetünk el egy teljesen szabadon választható aranyhalban! Ez aztán a megelégedés... Glugy-glugyglugy... (Istenkém! De jó, hogy vége van! — CoVboy)

Guybrush: Mondjátok már egy kicsit többet a kardforgatás művészetéről! (Tell me more about mastering the sword)

Kalózok: Először is például nem attaná egy kardot szeretned. Aztán nem attaná megkeresned a Sword Mastert és nem attaná, ha legyőzned. Ja! Nem attaná találdni valakit, aki majd elvezet hozzá. Valaki a városban talán segít a képzésben.

Guybrush: Mondjátok már egy kicsit többet a lopás művészetéről! (Tell me more about mastering the art of thievery)

Kalózok: Azt akartuk, hogy szerezz meg nekünk egy apróságot: a Sokkező Báványt! A kormányzó ezt a városban kívül levő palotájában tartja egy rejtett dobozban. A dolog trükkös része, hogy átjuss a kutyákon, amelyek a házat őrzik... Veszélyes lejár, szóval jobb ha elküzdöd őket vagy valami illyesmi...

Guybrush: Mondjátok már egy kicsit többet kincséserségről! (Tell me more about treasure hunting)

Kalózok: Egy legenda regél arról, hogy kincs van itt valahol elásva a szigetben. Mindössze annyit kell tenned, hogy megtaláld Melee Island! Legendás Elvészett Kincset és elhozod nekünk.

Guybrush: Óóóó, esetleg könnyűképpen nem kaphatnék egy térképet vagy valamit hasonló?

Kalózok: Náhát, azt aztán várhatod, hogy kincset találj térkép nélkül!... Mindenesetre ne hejessz! egy nagy X jelölje a felőhelyet! Hahaha...

▼ Mitől tűnik fontosnak ez a három madárjesztő?



Guybrush (csak úgy poénból): Ha már úgyis itt vagyok, akkor nem ártana tudni el, hogy mi a manóbuli kezül ez a grog? (What's in that grog stuff, anyway?)

Kalózok: Oh, hát a grog egy titkos keverék, ami a következő alkotórészekből tartalmaz egy vagy több adagot: kerózin, propilén-glikol, mesterséges édesítősanyagok, kánsav, rum, aceton, vörös festék #2, piszok, motorolaj, akkumulátortöltés és/vagy peszteron. Bizonyára nem neked elkészíted, hogy ez az egyike a legmaróbb és legillikézőbb dolgoknak, amit az ember ismer! A dolgot badagokorsóból fogyasztják és a szakács felakasztatná magát, ha kicserélne őket...

Miután így megokosodtunk, el is búcsúztunk a kalózoktól (I'll just be running along now), akik még jelzik, hogy kitartanak a grogjuk mellett addig, amíg visszatérünk és ömlesztjük nekik mire jutottunk.

Megpróbálhatunk besétálni a fogadó végében lévő ajton keresztül a konyhába. Mivelhly kinyitjuk, a szakács rögtön kiüvölt, hogy jó lenne, ha nem jönnék be ide és becsapja az ajtót elött. Az egyik kalóz már megadta a használati utasítást: várjuk meg, amíg a szakács kislétl a konyhából és eldöcög a fogadó előterébe, majd gyorsan szaladjunk be a nyitva hagyott ajton. Odabent egy csomó hasznos dolgot találunk az asztalon lévő vertocsában egy szép nagy csukák hever (PICK UP HUNK OF MEAT), az asztal alól pedig egy sajtóll ragadó fazekat találhatunk elött (PICK UP POT). A sarokban áll a grogoshordó, de tartalommalátos ság híján egyelőre még nem tudjuk megdézsmálni. A konyhából egy ajtó vezet ki közvetlenül a tengerre tekintő átöle, ahol valami iprertes piros dolog heverészik az egyik deszkán. Az ajtó kinyitása után a piros dologról kiderül, hogy egy hering — aztan az is, hogy egy sirály vacsorájának szerepét játsza a játékban. A sirály úgy véli, hogy a vacsoráról nem kíván lemondani: állandóan becsepis a kezükbe, ha fel akarjuk venni a halat. Így tehát először a madárkat el kell hessegetnünk: a stég egyik deszkája megmozdult és a sirály elkövette ezt a hibát, hogy éppen arra szállt le — lépünk rá tehát a deszka végére 5-6 alkalommal, ami azt eredményezi, hogy a deszka egyre magasabbra dobálja a levegőbe szegényt — amíg visszaér, már elegendő időnk van, hogy magunkhoz vegyük a halat (PICK UP FISH). Mire jó egy hal? (Nem tudom, de a zajokból arra következtetek, hogy egy fél óraja formázhatták le... — CoVboy) Majd kiderül, hogy még inkább sájtallunk ki a kocsmából.

Mivelhly kilépnénk az utcára, egy kis intermezzo veszi kezdetét. Melyben a Monkey Island (végre valahonnan elhagyták a "e") alatt egy látványfolyó ban horgonyzó LeChuck, a szellemalkozó hajója (természetesen ez is "s") kabinjában rendkívül érdekes események zajlanak. LeChuck almozdovza bambi kifelé az ablakon és azon mofondozdik, hogy nincs jobb annál,

amikor a pokol forró szele csap az ember arcába. (En is mindig maximuma állítom az öngyújtómat — CoVboy) Ilyenkor aztán mindenki boldog lehet, aki már meghalt! A besétolt csacskák gyorsan igyekeznek egyfélétesérődi biztosítani, sőt, azt is bizonygatják, hogy életének ugyan utolsó, de legzsebb napja volt, amikor LeChuck volt zsvies megrohanni a hajóját és a teljes legénységet lemeszárította. Aztán a főnök ideges kérdésre előadja azt is, hogy azért meszelte megzavarni az almódolásában, mert Melee Island "—en gondok vannak... Ebtől LeChuck dühbe gurul: hogy lehet az, hogy bármilyen gond merül előt fel? A tengeren olyan iszonytossá tette a jelenete, hogy a kalózok még földéri sem mernek! A csicska dadogva hadarja, hogy egy új kalóz, sőt, inkább leendő kalóz érkezett a városba, aki fiatal, tapasztalatlan, sőt, tulajdonképpen nincs is semmi gond vele és nem is tudja miért zavarja ilyen apróságokkal a kapitány nyugalmát... LeChucknak azonban már szögezt utótt a fejebe a dolog: a dolgot személyesen akarja kézbe venni. A tervei olyan nagyszabásúak, hogy nem szeretne, ha valamilyen időtá amatór belepázkálna... (kiről beszél ez?)

Miután visszakapjuk a iranyítást sájtallunk tovább jobbra, ahol a város főbbi része található. A kapu utáni sarkon egy varoslakóba botlunk, aki papagájt hord a vállán és boldog kiáltással fogad bennünket "Haha! Nincs neked egy Sver névű rokonod"? Bolondok között semmin sem lehet meglepődni, tehát legfőképp bökjök oda neki, hogy ugyan nem rendelkezünk ilyesmivel, ellenben ismertünk egyszer egy fodrászt, akit Dominique-nak hívtak (No, but I once...). Azt mondja, majdnem eltaláltuk a választ, szóval beszélhetünk üzletről: óhajtnak például vásárolni a Melee Island! Legendás Elvészett Kincsenek térképéből? Csak egyetlen van raktáron, tehát ritka. Nagyon ritka. Óhajtna ugyan óhajtanánk, de sajnos nincsen egy árva lityingünk sem (No, thanks. I don't have enough money) Majd egyszer később...

A szemközti sarkon néhány alacsony ételmi színvonalú kalózába botlunk. Továbbá egy jóval értelmesebb kinézetű patkányba. Egy ilyen diszes társulattal mindenképpen szóba kell elegyednünk.

Guybrush Hű, de szép patkány! (Hey, nice rat!)

Hk 1: Óh, szeretlek a patkányokat!

Guybrush: Hégyre, különösen lehet borban pácolva... (Yes, especially...)

Hk 1: Áaaahhh! Takarodj innen!

(Akkor lehet, hogy nem ez volt a helyes válasz... Inkább...)

Guybrush: Imádom a patkányokat! (Yes, I love rats)

Hk 1: Nagyon intelligens állatok. Sokkal intelligensebbek, mint AZOK! Egy történet is szól arról, hogy egy csomó patkány volt a legénysége annak a hajónak, ami visszatért a legendás Monkey Island"-ról...

Hk 3: Nem, az nem így volt! Azok majmok voltak!

Hk 1: Kuss! Ez egy tök jó történet!

Guybrush: Hát ez hihetően! (It's amazing!)

Hk 1: De igaz! Aztan eladták a hajót Starnek egyetlen pennyért. Egyébként ez volt az egyetlen eszt, hogy valaki ennyit kapott volna Startól egy hajóért. Hát hiába: patkányok voltak...

Guybrush: Mondjátok csak, fiúk, nem ismeritek véletlenül azt a surnyit figurát ott a másik oldalon? (Do you guys know...)

Hk 3: Mi van, térkép akarsz venni, mi? Túlunk vegyél! A Ml térképeknek csúcsmérőségűek, előzetesen lehet a kontinál ott a másik oldalon... (Hk 2 ezen buzdog röhög.) Őh, csak vicceltem. Ezek az eredeti másolatok Melee Island"-száli munkaközösségének legutóbbi összefoeteléről. Na, akarsz egyet?

Guybrush: Munka: Hajlandó vagyok elvinni egyet, ha fizettek nekem két nyolcást (No, but I'll take one if...)

Hk 3: Rendben. Ez így táir.

(Ettől a tárgyak között megjelenik a MINUTES, ami egyébként semmire sem használható, viszont hátha örömet okoz valakinek, hogy fizettek nekünk érte...)

Guybrush: Mondjátok csak, fiúk, ti tényleg kalózok vagytok? (Say, guys are you pirates?)

Hk 3: Nem, mi egy vándorcirkuszársulat vagyunk...

Hk 1: ...csak a patkányom eljlesztette az elefántot.

Hk 3: Kuss! (felbecsapja a röhögő 2-t) Hát persze hogy kalózok vagytok! Ilyen szakadt ruhákat sehol máshol nem lehet szerezni.

Guybrush: Akkor miért itt vagytok az utcasarkon és nem egy hajóval raboltok, fosztogatók meg ilyen hansonok? (How come you're on this street...)

Hk 3: Óh, a kalózkodás manapság nem túl kifizető dolog. A tengerreket természetfeletti erők uralkodnak, akik a Monkey Island"-ról szöktak elindulni. Így tehát úgy döntöttünk, hogy átbekezzük megunkat valami más szakmára. Vándorcirkuszást alapítottuk...

Hk 1: ...de ez a patkány eliasztotta az elefántot...

Hk 3: ...és most szomjazunk vagyunk. Menj inkább te is haza

A megrázó beszélgetésnek ezzi vége is: a kalózok ezután már nem hajlandóak szóba állni velünk. Addig jó nekünk.

Az utcán egy cégtábla lóg, ami a "Jó Öreg Gumicsirke-Görgövel-A Középen Shop" rekláma. Az egzotikus nevű bolt a szemben lévő ajtó mögött található. Odabent egy csomó voodoo-műtényre fogad bennünket: balvány, zsanasztott fejek, a mennyeztető hímblázó csárkék, valamint néhány kosár, amiben valami sziszeg és Guybrush szerint jobb ha nem nyúlsz ki, mert az a sziszeg valami esetleg kijön belőle. Az egyetlen figyelemfelkeltő dolog a jobb oldalon lévő ládán felszók — egy csirke. Egy gumicsirke, görgövel a közepén — mi a manóra használhatják ezt? Majd kiderül (PICK UP CHICKEN). A szoba végében egy csepset sem bizalomgerjesztő félvér (sőt) trónal valami gyanúsán fortyogó zöld leves mögött. Ujjabb teretere következik.

Jósnő: *Miben segíthetek rajta, Tim?*
Guybrush: *A nevem Guybrush Threeewood és egy híres kalóz vagyok... (My name is...)*

Jósnő (forgatja a szeméit): *Várj... Ne mondj többet! Megéreztem, hogy a neved... a neved... a neved Guybrush... Guybrush Nusehair! Ja, nem. Threeewood. Nincs igazam?*

Guybrush (álmélkolván): *Óhát! Hát ez csodálatos! Tudt még egyéb trükköket is? (Wow! That was amazing...)*

Jósnő: *En nem úzletek trükkökkel. Amit én tudok, az maga az igazság!*
Guybrush: *Tényleg? Tud tenyerből jóslni? Gazdag leszek? (Can you read palms?)*

Jósnő: *Gondolatlanság tudományom megsugta, hogy a jövőv rendkívül érdekesen alakul. Óóóóó, egybeként biztos vagy benne, hogy meg akarod tudni ezeket a dolgokat?*

Guybrush (televányozódván): *Naná! Mondjon csak el mindent, ami történni fog velem! (Yes! Tell me everything...)*

Jósnő (transzba esik): *Látomásom tartad... (Integre a kezével, közben a padlóba besejtett vödör felemelkedik) Egy utazásra indulsz, hosszú utazásra. Egy hajó kapitányra leszel.*

Guybrush: *Hurra!*
Jósnő: *Látom... (elhallgat)*
Guybrush (izgatottan): *Mit? Mit látsz?*

Jósnő: *Egy nagy majmot látok.*
Guybrush: *Yikes!*

Jósnő: *Látnak teged a nagy majom belsejében. Minden megvilágosodott: az utazásod sok részről fog állni. Látsz egy csomó dolgot, amit jobb lett volna nem meglátnod. Hallasz egy csomó dolgot, amit jobb lett volna nem meghallanod. Tanulsz egy csomó dolgot, amelyeket jobb lett volna nem megtanulnod.*

Guybrush: *Miféle dolgok azok? Utálom a meglepetéseket...*
Jósnő: *Nem! Meg nincs itt az idő erre. Majd később vissza vissza és én elmondok neked mindent...*

Zöld leves durr, vödör le, jósnő el. Meglepő befejezés. Sétáljunk ki az utcára és tovább az árkdok alatt. A következő helyszínen az első sarkon találjuk a vegyeskereskedés ajtaját, ahol egy csomó usefull dolgot (például kardot, szájrészlőt, asót) árul egy ronda, szakadt vénember. Sajnos mindezt pénzért teszi és nekünk egyelőre csak két nyolcasunk van — ide tehát majd csak később térünk be. A ház melletti sikatörből hangos püsszegés, majd egy hívogató hang hallatszik. Nyilvánvaló, hogy nincs jobb ötlet, mint egy idegen városban, az éjszaka kelős közepén besétálni egy sötét sikatörbe, ahonnan ismeretlen valakik püsszegnek nekünk. Aki megteszi, az meg is érdemli...

...mert találkozok Fester Shinetoppal, a városi shoriffel, aki elmondja, hogy csúnya dolgok szökdak történni a magányos vándorokkal, akik éppen idegen elhagyatott sikatörökben sétálgatnak. Mindegy mit mondunk neki, a tenyeg az, hogy meg akarja tudni a nevünket (sajnos nem sikerül teljesen elcsaltatnunk a tehát az idező, hogy nagyon "Mindegyhogyhivünk" néven szót mintek). Aztán idező, hogy nagyon rossz időben találunk erre a szögterre tévedni és sokkal jobban tennének, ha a vakációnk eltöltésére valami más helyet szemelnek ki magunknak. Egy sokkal biztonságosabb helyet... Miután Fester elfűnt a sikatörben, Guybrush fellelegzik és úgy véli, hogy nagyszerűen erzi magát az olyan helyeken, ahol így néz ki a rendő... (Milyen lehet a tolvaj?)
Az utcán a következő ajtó a templomba vezet. Itt egy becsületlen kalóznak semmi keresnivalója sincs — annál inkább a mellette levő börtönben, ahol Otis, a város saját rabja fogad bennünket nagy ordítózással:

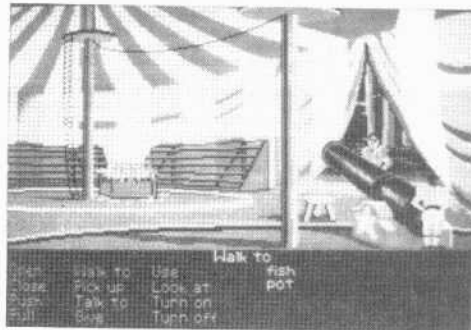
Rab: *Szabadíts ki innen! A térszárdalom áldozata vagyok!*
Guybrush: *Nem is beszélsz a szájrészledegről... (Úgy dönt nem kíván a fickóval társalogni)*

Rab: *Hé, hát ideig nehézz lenne mestorlisszességüknek kaittani a löszögzetemet, ha itt nincs mást enni, csak palikányokat.*

Hm, Menjünk ki a városból és sétáljunk el az elágazáshoz (fork). Egy erődbe jutottunk, ahol két úton mehetünk tovább (tunnak). A következő helyszínen néhány szoklatan sarga virág uyanca magára a figyelmünket. Természetesen szaktünk egyet magunknak (PICK UP PLANTS). Egyelőre csak visszatele tudunk menni — Guybrush nem hajlandó továbbmennni valami használható térép nekik.

Az útkeresztvezőstől sétáljunk tovább a tisztásra (CLEARING), amelynek közepén egy hatalmas kurkusi virású ételenkedi. Odabenn két különös ruházatu artista tolytat elénk azt arról, hogy tulajdonképpen melyiküknek is kellene belemászni a sátor jobb oldalán felállított ágúba. Az egyik azon örösködik, hogy ő allergias a puskaporra és állandóan tüsszögnie kell tőle, a másik meg az bizonygatja, hogy őt meg a múlt héten megsebesítette az orszárlán. Természetesen egy apró kis karcolás nem mérhető össze egy komoly allergiával, bár nem szép, ha az az allergia nem is létezik... Így tehát evannak az artisták egymással, míg meg nem szőljük őket. Tok mindegy mit mondunk nekik krakohatunk vagy megkérdőszeljük, hogy van-e furdószoza itt valahol? Erre rögtön odasereglenek hozzánk és buzdogn az után érdeklődnek, hogy nincs-e kedvünk egy csodálatos/halál megvető/igazából-nem-is-olyan-halálmegvető/egy veszélyes/igazából-nem-is-olyan-veszélyes/egy EGYSZERÜ tette (Há!/Istennek nem ragoztat tovább) a csodálatos/kalandsos/akrobatikus/háletellenel-ülj ismert/mesés/repülő Fettuccini testvérekkel? Végül is a mi dolgunk mindössze csak annyit, hogy belemászunk abba az ágúba és ók majd kilőnek bennünket belőle. Keresztül a sátron. Teljesen biztonságos... Jó. Végül is ez tenyleg

csak egy apró szívesség és egyébként is fizetnek érte 478 nyolcast (OK, I'll do it). A fiúk bődögök és azután érdeklődnek, hogy van-e nálunk sisak? Sisak? Milyen sisak? Jassa, sisak? Hat persze, hogy van! (Of course I have a helmet...) (Milyen sisak?) Sajnos nem vettük be a blöfföt látni akarják, mert egész biztosak akarnak lenni benne, hogy a trükk biztonságos és még véletlenül sem fogunk megérteni. Marmint a zajártalomtól. Sisakunk ugyan nincsen, de ha számba vesszük az eddig összelopkodott tárgyait, akkor találok egy dolgot, amit a fejünkre húzhatunk: a fazekek (USE POT). "Oh, hát ez lesz a sisak!" — mondják élesedten a fiúk "Akkor megcsináljuk. Csak müssz fel erre a stókira, tedd fel a sisakodat, müssz bele az ágúba és a többi majd mi elrebbzük." Guybrush egy ideig kétkedve mérgeti a barátságatlanul visszhangzó agyucsovét — aztán belemász DURR! "Működik!" — örülnek az artisták, amíg aztügnak a legterén és beleakadunk a trambulóna. Csak később szaladnak oda hozzánk, hogy megnézzék egyben vagyunk-e — ilyen helyzetben az egyetlen logikus válasz a kérdésre természetesen az, hogy a nevünk Bobbin és a mamánkat keressük (I'm Bobbin...). Ez meggyugtata őket. Sietve átadják a pénzt, megvezetnek abban, hogy az irányzekeken egy kicsit módosítani kell, aztán rögtön összevesznek azon, hogy melyikük próbája ki legközelebb...



▲ Guybrush csöbe húzta magát

Most, hogy a rövid megrázkódtatás alkalmával gazdagok lettünk, sétáljunk vissza a városba ahhoz a polgárhoz, aki papagájt visel a vállán és mellesleg terkepeket is árul. Gúnyos mosollyal fogad bennünket, hogy megisscák visszatérünk a terkepet és kifejez abbéli reményét, hogy most már elegendő pénzt is hoztunk magunkkal. Hát persze, legálább a reméljük. (I'll take it.) Száz aranyért meg is számítja. Szerinte bölcsen cselekedtünk, de most tününk innen a tenebe. A terkepet tenyleg átadta, de amikor megnezük (LOOK AT MAP), kiderül róla, hogy ez nem egy térkép! Úgy néz ki mintha egy fánlecke lenne. Do the Monkey! A polgártól való tavozás után reklamácionk helye ninc.

Menjünk tovább az árkdok alatt és most már befállhatunk a kereskedésbe is. Az asztal mögött egy goromba vénember álldogál, aki mindenben tolvaj sejt. (Bölcs meglátás!) Tud valamit a Sword Master tartozkodási helyéről. Oh, ez később meg hasznos lesz valamire! Egyelőre csak érdeklődünk szájrészlőt után (I could really use a breath mint). Nahat eőtől meg az őregnek is felderül az árca: kérve kér, hogy ne csak egyet vegyünk, hanem vigyük el az egész toltat — mindössze 1 nyolcasba kerül az egész. További kérdésre felelünk azt, hogy egy kicsit nezeledünk (I think I'd just like the browse) — amig azon dohog, hogy butiknak nézzük az üzletet vegyük magunkhoz az asót (PICK UP SHOVEL) az emelbó páncétszerény mellől (a szerény sajnós zárva van...), majd a kardot is a pult mellett álló ládák tetejéről. Menjünk vissza az őreghez és miután szóba elegyedtünk vele (About this sword/shovel), vegyük meg mindket tárgyat (I'll want it). A tranzakció 175 nyolcast emesztett fel a vagyunkból, viszont nagyszerű felszerelések birtokában vagyunk. Ennek örömeire morogjuk azt, hogy a Sword Master keressük. A vénember gonoszul rikácsolva azt mondja, hogy a titkos tartozkodási helyről senki sem tud — kivéve persze őt! Azt mondja, hogy elmegy és megkérdezi tőle (meg egy nő), hogy akar-e látni bennünket és ha a válasz igenő, akkor majd elvezet hozzá. Mi addig várjunk türelemmel és főleg ne nyuljunk semmhez... Egy idő múlva visszatér (ha megymyunk az asztalra kitétt csengőt, akkor azonnal) és azon mérgeledünk, hogy mihelyt ítesz a lábat, két masodpercen belül elkezd valamelyik hülye nyulomkodi a csengőt. A Sword Master egyébként azt üzeni, hogy ugorjunk a tóba. Talán nem ez a meghívás nála. Mindegy később majd ellátogatunk hozzá és megbeszéljük vele ezt az ugralós dolgot.

Most menjünk át a börtönbe meglátogatni a mi jó öreg bűdösszajú barátunkat. Epp az ment vásároltunk egy egész toltat szájrészlőt, egyjel igazán megszanhatjuk (GIVE BREATH MINTS TO PRISONER). Na, most már lehet vele beszélgetni.

Rab: *Óh! Grog-O-Mint! Mily' hisztől! Kősz. Na, szóval azért jöttél, hogy kiszabadíts innen?*

Guybrush: *Egyáltalán ki vagy te? (Who are you?)*

Rab: *A nevem Otis. Tovább nem tudom. Oly régóta vagyok itt, hogy már netezen emlékszem. Talán jobb lenne, ha kiszabadítanál innen engem, mielőtt teljesen meghülyülök. Nem látod, hogy ártatlan vagyok?*

Guybrush: *(kétkezdve): De miért vagy börtönben, ha ártatlan vagy? (But why are you in the jail...)*

Rab: *Mert átvették! Nem is szedtem azokból a virágokból!*

Guybrush: *Miféle virágokból? (What flowers?)*

Rab: *Azokból a Caniche Endormi sárgákból ott az erdőben. A törvény tilja a gyűjtésüket.*

Guybrush: *(erősen csuklik): Szerezhettek neked valamit!*
Otis: *Narai! A szabadságomat, vissza! Egyektek hozhatnál valamit, amivel valószínűleg tartanám magamat! Azokat a kedves kis patkányokat! Cserébe odaadom az egyetlen dolgot, amit csak van: egy repartóra, amit Tillie nekem sütött. Utálom a repartókat!*

Guybrush: *Egyébként milyen étel a kősz? (So, how's the food in there?)*

Otis: *Óh, na csak a szaksós! Moslék, grog, zakbása, patkányok bogarak és levek, már ha sikerül megfognom őket. Azoknál van egy repartómat is, amit Tillie nekem sütött, pedig tudja, hogy utálom a repartókat. Szerencsére a szaksós a börtöl régi jó haverom és ő szokott becsempészni néha nekem egy-két finomságot...*

Guybrush: *Hát ez a Shinetop sheriff egy elég nagy bunkó, nemde? (Sheriff Shinetop sure is a jerk, isn't he?)*

Otis: *Na, ne viccelj! Fester Shinetop a leghívtányabb fickó a szigeten. Szerencsére a kormányzó általában rajta tartja a szemét. Egy rendes, egyszerű sheriffünk volt, aki egyszerűen meghalt igencsak különös körülmények között. Ha engem kérdesz, szerintem az új sheriff keze van a dolgon.*

Fester: *(belép): Azt hiszem, éneket beszéltek már, Otis... (Guybrushhoz) Remélem nem hiszed el, amit egy ilyen piszkos vagány összehord. Bármit kiálal, hogy elkorjón a társadalom megelégedését.*

Mindegy, hogy mit mondunk neki, a végén ugys arra fog kilyukadni, hogy ezentúl rajtuk tartja a szemét és bármilyen dologba is kezdenék, nagy baj lesz. Mivel Otis sem akar már velünk csevegni (kiszáradt a torka az eddigőtől is), sőtáljunk ki a börtönből és menjünk tovább a kormányzó kastélyá felé vezető úton. Rögönt meg is látjuk a veszélyt, amiről a kalózok beszéltek a kocsmában: a bejáráthoz vezető ajtót őt megvadult piranha pudli őrzí Guybrush nem is nagyon akar közelebb menni hozzájuk. Inkább azons morfordírozik, hogy mivel kábítsa el őket — van ugyan egy szép kis cubák nálunk, de nem a pudlik felhúzására a cél. Végül kiúti, hogy az erdőben szedett virágok pora erősen bódító hatású, tehát ezúttal meguntungolva egy kicsit a cubákat (USE YELLOW PÉTAL WITH HUNK OF MEAT), az eredmény nem is marad el (USE MEAT WITH CONDIMENT TO PIRANHA PODGLE). A pudlik vadul felzabálják az egészet, majd egy másodperc múlva el is nyökkének.

Közben jön egy important Notice is a játék szerzőtől: "Ezek a kulcs nem szolgálhatk meg, mirekszáza AL SZANAK! Nem bántuk az állatokat ebben a játékban!" Ennek öröme bár is mehetünk a kastélyba. Odáigben egy nagyserzően berendezett hallt látunk, amelynek mellet disze a talon földő festmény és a szomszéd szobába vezető ajtó mellett álló értékes Ming váza (PICK UP VASE). Sétáljunk be az ajton. Aztán amikor Fester Shinetop előbújk a függönyök homályából, már mindenki sejtethi, hogy ebből baj lesz... Különösen amikor a markát dörzsölve megindul utánunk...

Az ezután következő jelenetekre áldó fátyal borít, hogy nem látunk egy kukkot se a hall falától. Mindenetre az OW KABOOM és egyéb hasonló kiáltások következtetni engednek a bent zajló eseményekre. Hirtelen megjelenik Guybrush és visszatetszi a helyére a vázát. Szerinte jobb, ha ezt figyeljük — aztán megy vissza folytatni. Agik ismerik a MANIAC MANSION-t azok a következőkben nagyserzően fognak szórakozni: az üzenetsorban automatikusan megjelenő szövegek ugyanis egytől-egyig onnan származnak. A benti történekekről innen értesülünk: a kezünkbe kerül egy GOPHER REPELLENT (patkányirtó), amit először kipróbálunk egy hórscógón, aztán egy másik hórscógón, aztán egy egész hordán: a vaktot ugyan nem nagyon tudjuk megszórítani, de egy STAPLE REMOVER-rel kibányászunk belőle a WAX LIPS-et (itt viszont látjuk hősünkét, mert a festményt kidöntve átesik ebbe a szobába — természetesen csak addig, míg levesz a könyvespolcáról egy Manual of Style-t, aztán ismét fejest ugrik a festménybe), HOPPI! Megvan a Sokkezü Bálvány! Hát ez csodálatos, csak az a baj, hogy nem tudjuk felvenni...

Nem baj, azért a küzedelm halad tovább a hal mógo! Aztán elcsendesedik, amikor az üzenetsor arról tájékoztat bennünket, hogy egy PICK UP HEAVY CHAIR és USE HEAVY CHAIR WITH SHERIFF parancs került végrehajtásra. Ezután főhősünk megjelenik az emeletre nyíló ajtóban és elégedetten nyugtazza, hogy ez egy darabig majd megnyugtja a fiút. Sajnos a bálványt nem tudta elhozni, mert szüksége van még egy raspolyra is. A csoda egyébként azt, hogy a sok marhaság a MANIAC MANSION-ból nálunk is maradt, tehát őket LOOK-olni, USE-olni, stb.

Egyelőre tehát sétáljunk vissza a városba.

Problákozunk mondjuk a derék botlásnál, ami elérdékhethetünk átkücs irant (Do you have files?). "Milyenre gondolsz? Összetűzöttség vagy krommesztés?" Megint tök mindegy, hogy mi vázslalunk (mondjuk feltéjük azt, hogy Yes — az egy elég tartalmas válasz a kérdésre), mert ugys az lesz, hogy sajnos éppen most fogyott ki a készletből. Tovább kérdézősködhethetünk patkányirtó (I'd like some...) után. "Áh, tudtam, hogy azt vagy kértl — de nincs egy darab se?". Ugy látszik, mostanában kifogyott egy kicsit a raktár. Na mindegy, látogassuk meg a mi jó öreg

Otis cimboránál a börtönben, hátha tud valami bővebb felvilágosítást adni a dologgal kapcsolatban. Még mindig nem nagyon akar beszélgetni, viszont boldogga tehetség egy pocokriatásbold (GIVE GOPHER REPELLENT TO PRISONER). Máris egy repartóra tovább tulajdonosainak érezhetjük magukat, amelyről kiderül, hogy torta-mivóitához képest elég nehéz. Az OPEN CAKE parancs után, mindjárt kiderül, hogy miért. Tillie néni talán mégsem kitolni akart a derék Otis ócsvái, amikor egy ílyet hozott neki, mert egy raspoló volt belesültve. Otis ugyan elfelejtette use-olni, de mi nem fogjuk...

Menjünk vissza a kormányzó palotájába és ugorjunk fejest a festmény helyén látogó lyukba. Újabb automata történések veszik kezdetét a fal mögött, amelynek áldozatai eskü jónéhány tárgy a MANIAC Mansion-ból, de lényeg az, hogy a raspoló már hozzájutunk a Csodálatos Bálványhoz: a moka vegy. Guybrush megint a lepcső tetején nyíló ajtóban jelenik meg — csak most kivételesen nem a kilincset használja, hanem átfőri az egészet és rövid repülés után a földszinten landol. Nemsokára megjelenik a kilóvállósás is Fester Shinetop személyében.

Fester: *Még nem végeztem veled.*

Guybrush: *Ajjajaj...*

Fester: *Ugy gondoltad, hogy csak úgy elhúzol innen a Sokkezü Bálványra, mi?!*

Guybrush: *Izé, mindjárt megmagyarozom a dolgot...*

Fester: *Majd inkább én! Megmérgezed a kormányzó kedvenc pudliját!*

Guybrush: *Hiszen csak alszának!*

Fester: *... betörtél a házába...*

Guybrush: *Hiszen nyitva volt az ajtó!*

Fester: *... és ellopod a műgyűjteményének egyik legértékesebb darabját!*

Guybrush: *Őrt tépkézték gyótrik!*

Fester: *Igen? Na, akkor haljunk a meggyarazatod!*

Guybrush: *(Házudik valamit a felkínált négy lehetőség közül, például): Ó monda, hogy az enyim lehet!*

Marley: *(megelenik a lepcső tetején): Mi folyik itt?*

Fester: *Elcsipőst ezt a jómadarat, amint éppen meglátja a bálványodat, kormányzó. Azt monda, hogy neked!*

Marley: *Ez úgy igaz. Nekiadtam!*

Fester: *MICSODA?*

Marley: *Halítottad, Fester. A kérdés csak az, hogy hogyan jutott be ide, amikor le öröksz át?*

Fester: *...óóó...*

Marley: *Na, ténj el Fester! Majd én kézbeveszem a dolgot!*

Fester: *(dühönten sarkonfordul, közben odaszélezgi Guybrushnak): Veled később meg számolok!*

(Itt a dramaturg megvágta a leírást, mert a játékos egy kicsit Claire Kennebbe. Marley kormányzóksasszony hosszan esetelő, hogy milyen edes az arcunk, milyen ügyesek vagyunk stb. miközben minden mondatára különösen értelmes dolgokat (E... Umph... Bliff... Grlp...) válaszolhatunk. Miután Guybrush megállapította, hogy egész jól tud beszélni a nőkel, kivonulhatunk a palotából. Az ajtóban egy kis problémába botlunk: Fester Shinetopnak hívják.

Fester: *Hová, hová, Threepwood?*

Guybrush: *(pimaszul, ha már ugys mindegy) Kojj le, Fester! (de mondhat bármi más is)*

Fester: *Azt hiszem egy kicsit le kell hogy hűtsenek. Old le szépen a kardodat...*

(Vált a helyszín és a dokkban találjuk magunkat, meglehetősen kínos körülmények között: a Csodálatos Bálvány a nyakunkhoz van kötözve egy kötéllal és a mölő szétlen áll. Pillanatilag...)

Fester: *(szincpadinban): Hát ez lett a küldetésed vége. Bajkeverő napjaid özzei lezárultak Meleé Island"-on. A terveim a kormányzóval túl nagyralátók és túl közel vannak már a beteljesedéshez ahhoz, hogy egy sarki lamer delepkőpón a leveksmek. Viszlát, Mr. Borstorta vagy Kajlaarcu vagy hogy a jöngte hívják... (oxval továbbítja a tengerbe a bálványt).*

Guybrush: *(utánaesik a bálványnak)*

Fester: *Hm, a dolgok végül is közösek jóna fordultak (jobbra el)*

Mint már korábban kiderült, főhősünk akár 10 percg is képes a levegőt visszamaratni a víz alatt — ennyi idő talán mindenkinek elegendő lesz a tenendők kitalálásához: mivel a bálványhoz vagyunk kötözve, nem túl nagy a mozgásterünk — talán fél kellene venni... (A tengerfenéken egyébként egy csomó "hasznos" tárgy hever (péngelleges ollo, öszzétört üveg, halálos húsbárd, stb.) — ha várnak egy kicsit a víz alatt, akkor fény derül arra is hogy hogyan kerültek ide: két-kefélér érkezett jobbról és balról, majd arról csevegnek, hogy a bönjelet be kellene dobni a tengerbe. Lehet, hogy nem ók voltak az elsősk, akiknek eszébe jutott ez a hely?

Miután visszamészünk a mólóra, megjelenik a szép kormányzó is és bízotk bennünk róla, hogy Festerben az ő parancsára helyezték el minket a tengeri előlívált társaságban. Elhangzik néhány negédes szó, nagy a szeretem — vágás! — aztán Guybrush megy tovább teljesíteni a küldetését.

A Bálványt elvihetjük a fontosnak tűnő kalózoknak a kocsmába (röszönki szépen) és folytathatjuk a további próbákat. Menjünk ki a városból és sétáljunk el az előlívált (FOR). A polgártól ugyan nem térképet kapunk, hanem táncleceket, viszont nemcsak minket téveszt meg vele, hanem a programot is: MAP birtokában már lehet mászkálni az erdőben. Ah jó járja a "Majom-táncot", az nemsokára megtalálja a kincset (aki rosszkiből, az mászákl mindenféle, de előbb-utóbb ugys odajut). Meleé Island! Legendás Elveszett Kincse igen jól van álcázva, leszámítva a hatalmas keresztet a földön és a háromteretes táblát, ami arról tudósítja az erre járó kincsvadászokat, hogy itt nyugszik Meleé

Island" Legendaris Elveszett Kincse, amit már leendő kalózok nemzedékének százai találtak meg, de sikerült mindig újra reprodukálni. A tábla még figyelemztet arra is, hogy gondoljunk a többi kalózára is a szigetén és hagyjunk neki is a kincsből... Mellette még egy használati utasítás is található: az elképzeltet méretű vagyonghoz rövid ásás után lehet hozzájutni (USE SHOVEL WITH X). "Nahát ez nem tarthat sokáig..." — mondja Gubrush. Nehány óra múlva: "Hé! Valamin koppant az áso..." Aztán előkerül a Legendaris Elveszett Kincs: egy T-shirt, rajta a felirattal: "Magtallatn Meleio Islard Legendaris Elveszett Kincset — ami egy nyomorult T-shirt!" Nagyszerű. Mindenestre azt a sok szeméjét jó kalóz módjára visszatelemjük.

Az elágazástól menjünk tovább délkelet felé az úton. Nemsokára egy hidező erünk, amelyen egy vehemens troll posztol. "Áj! Nem mehetsz át, csak akkor, ha megfizetted a vámot!" Hm. Lehet vele viccelődni ("Nézd csak! A hátad mögött van egy érme!" vagy "Nem baj, úgyis tudok egy kerületutat"), de inkább kérdezzük meg mennyi a vám? (How much is the toll?) Szabaddarás: "Hm, mid van?" Ajánljunk mondjuk pénz nézd né — úgysem fogadja el, mert olyasmi akar, ami figyelemfelkeltő ugyan, de abszolút haszontalan. Igazán érdekes dolgokat ajánlhatunk neki: egy szaknadrág tervezést, majompóráz három órvél (nyilván a háromfély majomkhoz), gumicsirkét görgővel a közepén (hehehe), az öreg poros családi kirendecet (három fogantuyalv) — mindegy, egyik sem lesz jó neki. Azt mondja a háromból sem találjuk ki, mit adjunk neki, akkor megész. Ez azért nem fenyveget, mert a neki adandó tárgy teljesen logikus és tudományos módszerrel (vegyipróbákkal az összes tárgyat...) néhány másodperc alatt kitalálható. GIVE FISH TO TROLL. "Egy város hevíró? Átmevészt." Miután átledeltünk a hidon, a trollról kiderül, hogy nem troll, csak egy szakállas fickó, aki szereti a vörös heringet (nyersen) — de ebben az időtá játkában ez már valószínűleg senkit nem fog meglepni.



△ Vívótanárnak kimondottan szemtelen figura

Az úton továbbétele a következő állomás Stan Használható Kereskedése — Stan egyelőre nincs itt, szóval megállás nélkül menjünk a ház (HOUSE). A dűlezőz viskó előtt egy tábla hirdeti, hogy Smirk kapitány megnyitotta testkultúra szalonját. Szolid árak: vívólecke — 30 nyolcas; tüzerképzés — 160 nyolcas (extra golyókkal); küzdelem kampóval — 130 nyolcas (extra kampók). Mivel agynék és kampónk meg nincs, a legolcsóbbat fogjuk választani és Legardere lovagja tanítatjuk magunkat. Ennek örömeire nyissunk is be a viskóba. "Jobb lesz, ha inkább csak szerényen kopogok" — bírál felül bennünket Guyrbrush. Az ajtón kőzónió tulaj szívesen fogad: "Mi a halált akarsz itt, te kis siket kukac?" Természetesen jobb vívók akarunk lenni, mint a Sword Master (Could you train me...) "Ter!" — bódul ránk a barátságos figura. "Sose lesz mel meg látanyra sem jó, mire Carla! Meg ha veit zszads és órákat dolgozol, akkor sem!" Rövid visszamelegkezés következik: a régi szép időről, amiből megint csak kiderül, hogy sosem fog sikerülni nekünk. Aztán fergeteges szöveglés következik:

Guyrbrush: *Jobb lenne, ha leszkona a dohányszórol!* (You know, you really should quit smoking!)
 (Puff!) Becsapta az orrunk előtt az ajtót, szóval ez nem volt jó megszólalás. Kopogjunk megint.)

Smirk: *Na, mit akarsz már megíre?*

Guyrbrush: *Meg tudom tanulni!* (I do so have what it takes!)

Smirk: *Nem tudod!*

Guyrbrush: *De meg tudom!* (I do so!)

Smirk: *Nem tudod!*

Guyrbrush: *De meg tudom!* (I do so!)

Smirk: *Na jó, megletszett a kitarasod. Pénzod van?*

Guyrbrush: Gondolom ingyen csinálja... (Puff!) — mondja az ajtó, tehát akkor inkább mégis felülük azt, hogy I've got 30 pieces of eight)

Smirk: *Jó, ne is morogj többet. Lássuk a kardodat!*

Guyrbrush: *Vess né egy pillantást!* (OK, check it out.)

Smirk: *Hm, szép darab.*

Ezután a két úriember beszél a kunyhóba, ahol kezdetét veszi a képzés. A mester először megállapítja, hogy olyan rettenetesen hadonászunk a karddal, hogy itt már csak egyetlen speciális dolog segíthet: A GÉPI! Ez a masinéria oly tanulásos látvány, hogy Guyrbrush-ból is egy öröfelet "Yikes!" kiáltást csal ki. Aztán megkezdődnek az edzés fáziszó órák. Aztán folytatódnak — míg végül a mester úgy dönt, hogy elég jó formába kerülünk és beavat bennünket a vívás művészeté-

nek legmélyebb titkába: a kardforgatás olyan, mint a szerelem — nem mindig az számít, amit csinászs, hanem az, amit mondasz! A siket kalózok csak hadonászunk az éles fémdarabjukkát, reménykedve, hogy sikerül megvágnuk valakit — de a profik jól tudják, hogy a nyelv kétszer olyan éles fegyver, mint a penge: egy megfelelő időben elihent "beszólással" azonnal ki tudják ütni az ellenfeleket a harcból. A tétel szemléltetésére Smirk meglepetően egy ilyen helyzetet: például ha egy vérszédítő viadal rövid zsemetében benyöngi, hogy "Úgy harcolsz, mint egy tehenész!" — mit felelnek erre mi? Például, mondjuk azt, hogy akárcsak a jó edes mamija (So's your mother.) "Huh, azt hiszem, itt meg nagyon sok munkára lesz szükség... A helyes rípost erre az, hogy 'Naná, amikor te meg úgy harcolsz, mint egy tehen!' (Na, megall!) te kulacokotál! Ne tud meg, hogy hogy harcol egy harci tehen!" — Co'Booy) A mester még elihent nekünk egy beszólást és rá a rípostot, aztán elküld bennünket újakat tanulni.

Itt egy elég hosszadalmas rész következik. Beszólásokat és rípostokat az utakon másszólok kalózkolok harcolva tanuhatunk. Sétáljunk el oda, ahol a városból kifele vezet az elágazás a FORK fele (itt van a legnagyobb forgalom) és álljunk meg az úton. Ezután az összes kalóz, aki erre jár, hívjuk ki harcolni (My name is Guyrbrush Threepood. Prepare to die). A vívás zsemetében valamelyik fél beszólhat a másiknak — ha az jól felel, akkor ő támad és legközelebb ő szólhat be a másiknak. Ha valamelyik fél hármat hibázott, akkor ő veszített (nem baj, ha levernek bennünket, most úgyis csak tanulunk). Ha egy olyan beszólást hallunk, amire még nem tudjuk a választ, akkor a következő lehetőségekkel rögtön ezt mondjuk az ellenfeleink és — ha ő támad — már meg is van rá a rípost (természetesen az ellenfelek is szoktak hibázni). Összesen 16 dumapárt lehet megtanulni, itt következnek a listájuk a megfelelő párosításban.

Have you stopped... (Why did you want...)
 I got this scare... (I hope now you learned...)
 I once owned a dog... (He must have taught...)
 I'm not going to take... (Your hemorrhoids...)
 I've heard you... (Too bad noone's...)
 I've spoke with apes... (I'm glad to hear...)
 My handkerchief... (So you got that job...)
 Nobody's ever drawn blood... (You run that fast...)
 People fall at my feet... (Even before they smell...)
 Soon you'll be wearing... (First you'd better...)
 There are no words... (Yes there are...)
 This is the end... (And I've got a little...)
 You fight like... (How appropriate...)
 You have the manners... (I wanted to make sure...)
 You make me want to puke... (You make me think...)
 You're no match... (I'd be in real trouble...)

Miután már tíznél több beszólást ismerünk, a legyőzött ellenfelek elkezdik mondani, hogy most már elég jók vagyunk ahhoz, hogy a Sword Masterrel is összemérjük a tudásunkat. Adt már megtudtuk, hogy a városi kereskedő tudja, hogy hol rejtőzik, tehát menjünk ismét megérdeklődjünk nála Carla után. (I'm looking for the Sword Master) (Közben beadhathjuk a kocsmába a kalóznak a megtallalt "kincset". Jót főzőnek rajtuk és nagylelkűen azt mondják, hogy megtarthatjuk magunknak — nekik már van elég ilyen polójuk.) Egy idő után rájövünk, hogy az öreg mindig azzal az üzenettel jön vissza, hogy nyugodtan ugorjunk a tóba... Így tehát a dolognak magunk kell utanjárjunk, aminek a leegyszerűsítő módja, ha követjük az éregembert, nemde? Kimegy az elágazásig és ott addig kering az erdőben, míg oda nem ér Carla búvóhelyeig. Miután eltródotott onnan, sétáljunk szépen oda a hölgyhöz és közöljük vele, hogy éppen erre jártunk és ha már úgyis itt vagyunk, akkor szívesen megöljük (My name is Guyrbrush Threepood. I've come to kill you). A tanulásához hasonló vilás következik, két nehézféssel, csak Carla szól be, mi csak ríposztolhatunk; neki saját beszólásai vannak, amelyeket még nem hallottunk, de a ríposztaink közül — ha mindet megtanultuk — valamelyik pont jó lesz a szólására. Ezek közül is összeiktunk egy párat (nem az összeset, mert lustak voltunk annyiszor visszatörteni az állást, hogy mindegyiket előadjuk):

I usually see people... (Why did you want...)

I will milk every... (How appropriate...)

I've got a courage... (I'd be in real trouble...)

I've got a long... (And I've got a little...)

If your brother's... (You make me think...)

My last fight ended... (I hope now you learned...)

My sword is famous... (Too bad no one's...)

My tongue is sharper... (First you'd better...)

No one will ever... (You run that fast...)

Now I know what filth... (So you got that job...)

There are no clever... (Yes there are...)

You are a pain... (Your hemorrhoids...)

Ha Carla nem sikerülné legyőzünk, akkor elzavar bennünket és bezárkodik a kunyhóba. Innen sehogyan sem lehet előcsalogatni, tehát karomkodva vissza lehet sétálni a kereskedőhöz — kréve azt, ha megnézzük a "terkepét" (LOOK MAP), mert mire visszakapjuk a képet, Carla már ismét kint toporog a ház előtt. Ha küzdelem közben már elég sok rípostunk jó volt, akkor Carla egyzsercsak fogja a kardját és eltesz. Aztán azt mondja, hogy elismer a győzelmiunket. Most már mehetünk edlicsekedni az összes barátunknak, hogy legyőzzük a Sword Mastert. Ehhez persze bizonyítékot is kapunk tőle, ami egy 100%-ig gyapjúból

bolto a városban esetleg hitelez neked valamennyi pénzt. Ha van nála hitelek, akkor gyere vissza és beszélhetünk az üzletiről. Persze, ha van valami más értéktárgyad...

Guybrush: Minden vagyonom egy gumicsirke. (All I have...)

Stan: Nicsak! A híres gumicsirke-görgővel-a-középén. Nem, kösz! Már nekem is van egy. Nincs valami másod?

Alapvetően nincsen, de még érdeklődhetünk három másik új iránt is. A második lehetőséggel egy ódon vikang gályát akar a nyakunkba sözni, a negyedik kérdés pedig a kis kék hajóra vonatkozik, ami Stan kunyhója mellett áll (az Stané és nem eladó). Ha jól beiegedünk, akkor megteszi nekünk valami kicsibb vitai alkalmatossá is (I really don't have...).

Stan: Oh, hát semmi probléma! Az összes hajó, amit eladok, rendkívül olcsó! Ha egy igazi jó hajóra vágysz, nézd csak meg azt itt (egy tégis elcsúszott, sötét löttyt mutat) Ez itt a legedzs Sea Monkey — az egyetlen hajó, ami megjárta az útját Monkey Island! — re és onnan is vissza tért. Nem minden valaki is életben lett volna a fedélzeten! Az előző tulajdosor két kalandos kaloz volt, akik — mint annyian mások — olermeket lelkülatni Monkey Island! titkal és akik — mint annyian mások — örökre elhútek. A csoda csak az, hogy hogyan tért vissza a hajó ide, anélkül hogy bárki is lett volna rajta. Csimpánzok vezették a hajót!...

Guybrush: Csimpánzok? Nincsenek is csimpánzok a Karib-tenger környékén!

Stan: Kuss, lass, ez egy nagyon jó történet! Most tehát ez a bébi az enyém és az így is lesz mindaddig, amíg valaki el nem viszi tőlem. Na, akkor beszéljünk a pénzről!



△ Kedves fiam, innen el nem mész vásárlás nélkül!

Mivel még a híres gumicsirkéért sem kaptunk hajót, kénytelenek leszünk a boltoshoz fordulni hitelet. Búcsúzunk el tehát Stantól (Actually I'd like to go...) és menjünk vissza a városba a boltoshoz. Mielőtt Stantól kilépnénk, ismét beelőtünkünk.

Stan: Hopp, majdnem elfelejtettem odaadni neked a névjegykártyámat! Még még egy kis apróságot, ami majd mindig emlékeztet rám...

Guybrush: Egy iránytű? Rajta a képeddel!

Stan: Igen, ez egy NAGYON erős mágneses iránytű. Ez mindig pontosan erre a helyre mutat — tehát ha egy jó üzletet akarsz kötni, mindig tudod merre kell menned. Természetesen én mindig itt leszek, bármikor jössz. Na persze azt nem garantálhatom, hogy az általad megnevezett hajók is itt lesznek... Siess vissza, mert nagyon nehéz a vásárlók hadat feltartoztatni, akik mind az én reaktáron levő hajóimra ahhozna!

Igy tehát irány a város és ott a bolt, ahol érdeklődünk a hitelezés feltételei iránt (I'm interested...). A boltos először is arra kíváncsi, hogy van-e munkánk (Of course, I do), majd felsétál a Davy Jones' márkájú útés-, tűz- és gőrgyállo páncélszekrényhez, hogy előhossa a hitelkártyáját. Erdemes megfigyelni, hogy hogyan nyitja ki a széfet... Miután visszatér, a pontos munkahelyünk iránt érdeklődik. Teljesen mindegy, hogy mit választunk (mondjuk például azt, hogy hajókat puclunk Stannel), mindenképpen azt sűti ki, hogy nincs olyan jóvedelmünk, hogy bizonyalmi hitelezetnek nekünk. Sajnos óvatlanul a szemünk elől nyitotta ki a széfet — fájdalom, de ki fogjuk rabolni. Ehhez persze előbb el kell tüntetni innen, mert a tolvajoknak nagyon szem előtt tartja — küldjük el tehát megint a Sword Masterhez. Mihelyt távozott, nyissuk ki a páncélszekrényt (1 PULL HANDLE, 2 PUSH, 3 PULL, 3 PUSH). Kong az ürességtől, mindössze egyetlen hitelkártya van benne. A felirata: "Ezen kártya felmutatásának a város megbecsült boltoisa hitelet nyújt bármilyen összegre, egészen 5.000 aranyig".

Na ennek Stan bizonyára nagyon fog örülni, tehát menjünk is vissza hozzá és közöljük vele, hogy megneznénk még egyszer a Sea Monkeyt. Ha rákérdezzük, hogy a boltos hitelkártyáját elfogadja-e (I've got credit...), burgón bólogat — ha a boltos odaadta nekünk, akkor mi bizonyára nagyon bsztelemetető emberek vagyunk (meg az a magánügyünk, hogy hogyan jutottunk hozzá). Így tehát Stan kedvenc szövegságha meghallgatása után ("Te tudod, hogy akard, én tudom, hogy akard és én tudod, hogy én el akarom neked adni!"), nekállhatunk akudni. (Előtte beszélhetünk a hajó extárról is, amelynben Stan hosszasan ismerteti a hajó "extra" felszerelését.) Először is kérdezzük rá, hogy mennyire tartja a hajót (What do you think...). Mindig nagyon sokat mond, így tehát tegyünk szépen sorban ajánlatot (I'll make an offer) 2-3-4-5-000 aranyról. Stan tanulságos showt rendez nekünk minden egyes ajánlatunkra, de még az utolsó után is túl sokra tartja a hajóját, így tehát kény-

telenek vagyunk biófiótni: mondjuk neki, hogy nem is kell ez a hajó és hagyjuk laképni. Erre rögtön utánunk kiabál, hogy nehogyné véletlenül elmenjünk: talán megésszák ki tudunk találni valamit (Well, maybe you right). Kérdezzük rá az értékre, aztán ajálunk megint 5.000 aranyt. Stan az éghöz fohászódik és még bevet néhány iralmat — de annyit eladja a hajót. Elkéri a boltos hitelkártyáját, majd azt mondja, hogy mindjárt elkészíti a hajó papírját és a dokkban vár ránk a szükséges iratokkal. Nincs más hátra, mint visszaszállni a faluba, ahol a dokkban Stan már vár bennünket. Az öbölben bizonyítanodog az ám imént vásárolt hajónk.

Stan: A, jó, hogy jössz! Képzeld csak, míg itt állidogtam nem kevesebb, mint tíz ember akarta megvenni ezt a gyönyörű bébit! De én azt mondtam, hogy szó sem lehet róla, mert ismerek egy fűköt, aki teljesen beleszerelt ebbe a hajóba és a szíve összetört, ha elvesztené! Igazam van? Hát persze, hogy igazam van! Nézd csak meg, milyen gyönyörű! Egy gyönyörű, uszóképes, kagyló-borította kis csoda! Micsoda nagyzerető perc, nemde? Tudta mit? Meggondoltam magam nem adom el neked azt a szépséget! Vedd vissza a pénzed! Hogy is adhatnám el, mikor ilyen csodálatos? (a hajó első árbaa hirtelen nagy kibővítéssel beáll a vízbe) Hm, De az üzlet az üzlet! A szerződés aláírunk, legyen tehát meg a tied. Én már megyek is. Hopp! Majdnem elfelejttem odaadni ezeket a teljesen ingyenes tanácsadókat.

A tanácsadók (PAMPHLET, LEAFLET, BROCHURE) roppant hasznos olvasmányok, amit már a címük is elárul: "Hogyan szerezzünk támogatást a kincs vadászathoz?", "Hogyan navigáljunk előre?" és "Hogyan fejezzük le fel magunkat tengeri csatára?"

Guybrush (a távolodó Stan után pillant): Hát inkább szívesen vettem volna egy hosszabb garanciaidőt!

Otis (beszél a mórára): Szervusz, barátom, de rég nem láttalak!

Guybrush: Te kétszűn kis kretén! (You little...)

Otis: Naaaa, ne légy már olyan! Eljöttem segíteni neked — és nemcsak a pénzért...

Guybrush: Pénz? Miféle pénzről beszélsz?

Carla (ő is beszél): Miért, mit gondoltál? Pénzért csináljuk a dolgot. Egyebként elmondandó, hogy hogyan fogunk kihajózni az öbölből, ha az a roncis (a hajónkora mutat) eltorlaszolja a vizutat?

Meathook (becamog): Hol van a kabinszlú? Vissza akarom küldeni a szállásomra a csomagaimért.

Carla: Mi folyik itt?

Otis: Hol a hajónk?

Meathook: Hol a legénység?

Guybrush: Huh, ez sokkal nehezebb lesz, mint ahogy gondoltam volna!...

...és ezzel véget is ért az első rész. A vidám társaság felkeresedik, hogy elhajózzon a legendás Monkey Island! fele.

A következő rész a fedélzeten tartott kupakantáccsal kezdődik.

Guybrush (nagy átköszés után): Mindenesítt, kedves barátaim, el szeretném mondani nektek néhány fontos dolgot, hogy ilyen legénységgel dolgozhatunk együtt. Az előtök álló utasai: rendkívül nehéz lesz és munkatökéti csapatmunkának van szüksegünk. Így gondoltam, hogy először is beosztjuk a szolgálatokat.

Otis abszolút nem ért egyet azzal, hogy kormányozót megynék keresni: sokkal jobb ott lenne, ha kikötnek a kormányt és szépen napozgatnánk. Ezzel Carla és Meathook is teljes mértékben egyetért — tehát a dolgok a második részben is rank maradnak.

A kapitány kabinjában térünk magunkhoz a legénység nemtörődömsége felett érzett haragból. A kabin közepén álló asztalon egy lüdtőlnek álcázott töltőtollat találunk (PICK UP FEATHER PEN). Ehhez természetesen felvesszük a tintát is (PICK UP INK). Az asztalnak fölöttje is vannak, amelyeket retentő nagy emény huzogató: már csak azért is, mert az egyikben egy régi, poros könyvecske bukkanunk, ami nem más, mint az előző tulajdosonok hajónaplója. Beleukuntatva megtudhatjuk, hogy a hajó személyzete két főből állt és a Tothroot nevű első tiszt — mint a neve is mutatja — nem igazán kedvelt fűdeni. Monkey Island"-et maguk sem tudják hogyan találták meg, de lenyeg az, hogy az előző éjszákán Tothroot valami rendkívül furcsa levest főzött. Aztán a teljes legénység partra szállt a szigeten (bár egyszer visszafordultak, mert Tothroot nem fordult meg) és aztán semmi...

A szoba betendezése az iróasztalon kívül még egy teljesen üres ládából, egy teljességgel használhatatlan agyból és egy szorosan bezárt szekrényből áll. Itt tehát egyelőre már semmi dolgnak, kukkantsunk ki a fedélzetre. Odakint a legénység feladta magaslátat: söröznek, napoznak és olvasgatnak. Próbálgatjuk őket különböző trükkökkel munkára bírni ("Hallottabok, hogy Monkey Island"-t lelett verőlényes napfényt jelezett az időjárásjelzős?"), de csak Otis küld el bennünket a Karib-tengerrel is melegebb éghajlatra vagy Meathook jegyzi meg, hogy rossz helyen állunk, mert pont ettakarjuk elő a napot. A hatalmi szó ugyiszen ten nem használ, mert hajó által történő áthúzás lehetőségeit helyszíni kitalálba számunkra — így tehát inkább nezzünk szét a horizonton (masszunk fel az árbockosárba vezető kőföten). Odafent semmi látnivaló, kivéve a gyönyörűen lobogó kalózbogot, amit — tekintettel a többiek munkásságára — akár be is vonhatunk (PICK UP JOLLY ROGER).

Masszunk vissza a fedélzetre és kukkantsunk le a fedékföbe. Itt jól sok érdekesség nincs, mindössze a konyhába és a hajofénelék vezet egy lejáró. Kezdjük mondjuk a hajofénelékkel. Természetesen minden eresztéken viz csobog befelé, de egy csomó érdekes dolga is rábukkanunk. Az előtérben álló egyik ládát kinyitva például egy nagyon

finom, vérvörös bor akad a kezünkbe. Ugyanigy tesz a hordókon átvettét hosszú kőtel is (PICK UP GIANT PIECE OF ROPE). A bal oldalon álló hordókat nyitogatva puskaporra lelünk — valamine csak jó lesz... Az időt még kellemesen eltöltjük a háttérben álló rozsdás ládák nyitogatásával, de miután rájöttünk, hogy a rozsdás lakat egyetlen sem nyílik, inkább visszamászunk a fedélköze és lenézünk a konyhába.

A konyhában egy barátságos tűzhelyen egy még barátságosabb kondor rottyog, de az igazi meglepetés az ablak alatt vár bennünket: egy faszék! (PICK UP POT) Mint az eddigiekből kiderült, ez bármikor jól jön sisaknak — elefeti örömrömbök ki is nyithatók a bal oldalon lévő faliszekrényt. Odabent akár 20 évre is elegendő zábrétegvászkészlet sorakozik, tehát senki sem fog megharagudni ránk, ha elvesszük egyet (PICK UP CEREAL). Guybrush azt mondja, hogy ezt imádják gyerekkorában, mert mindig a szapadafához ragadt. Akár fel is bonthatjuk (OPEN CEREAL). Hatalmas csomagszög követezk, majd izgatott örömkriatás: ajándék-tárgyat találtak a halom alján! Ha megnézzük (LOOK AT PRIZE), akkor kiderül róla, hogy ez egy kis kulcs, rajta egy szép majomfej! Hmmm, mintha a kapitány kabinjában lett volna egy szekrény, ami be volt zárva... A szekrényben egy ládikora lelünk (PICK UP CHEST), amelyet Guybrush kivonszol a szoba közepére. Miután kinyitottuk néhány fahejradarbak találunk benne, valamint egy papíradarbot. A papíradarab egy érdekes receptet tartalmaz: "Hogyan kerülünk a Monkey Island"-ra — leves 4 személyre". Hm. Hát akkor ezt megfőzzük. Odalent a konyhában a bogracs alatt így is ropog már a tűz, tehát nincs más dolgnak, mint beledobálni a hozzávalókat. Tehát a recept: miután 450 fokos hevített az üstöt, légy bele 1 db fahéj! (USE CINNAMON WITH COOKING POT), 4 mentalevelet (az nincs, de megleszi helyette a szághissító BREATH MINTS is), 1 db emberi fejet (megfelel az is, ami a JOLLY ROGER-en van), egy lötyintésnyi lötyintést (INK), 2 part majomvért (ez talán a FINE WINE márkaneve), egy csirkét (nehan gumból és görögével a közepén, mint a RUBBER CHICKEN) meg még sok furcsa dolgot (amit remélhetőleg pótol némi GUNPOWDER). Rettenetes menü lesz... Durr! — mondja a faszék az utolsó hozzávaló bedobása után. Sűrű zöld füst száll fel befőte és Guybrush elhaló "Yikes!" kiáltás kíséretében lassan elalaf.



△ Szent Majomhólyag! Monkey Island™!

Míg az önkívület tart, a hajó kormányzás nélkül halad a tengeren — mígmen a voodoo-mágia segítségével meg nem érkezik céljához. Miután magunkhoz térünk, másszunk ki a fedélzetre, ahol Guybrush meglepett kiáltással ("Szent majomhólyagok!") konstatálja, hogy Monkey Island™-mellett állnak. Sajnos Stan csónakot nem sorolt fel az extrák között és egy igazi kaloz soha nem próbálna szégyenszemre úszva partraszállni egy szigetén... Persze a tapasztalt szerencsevadásznak a közlekedés más módzatai is eszébe villannak, amikor a tárgya sorában álldogáló faszéka és a fedélzeten meredően hatalmas ágyúra gondol. Az ágyút elsősorban is illik megöltötni: a hajófenékben még mindig maradt elegendő puskapor (USE GUNPOWDER WITH CANNON NOZZLE). Másodsorban gyutacsot kell gyártanunk hozzá a nálunk levő nagydarab kőtelből (USE GIANT PIECE OF ROPE WITH CANNON). Harmadsorban már csak némi tűze van szükség az elsütéséhez: mivel gyújtózerszámunk nincs, kénytelenek leszünk valami éghető holttest meggyújtani a konyha tűzféléi és azzal meggyújtani a gyutacsot. Erre a célra nagyszerűen megfelel az irító (USE FEATHER PEN WITH RED HOT FIRE). Miután már nálunk van a FLAMING MASS, csak csapjuk a fejünkbe a faszék (USE POT) és Guybrush már el is sűti az ágyút. Az utolsó pillanatban beszélünk az ágyú csövébe, aztán DURR! A partraszállás rendkívül gyorsan megkezdődik — és ezzel vége is a 2. résznek.

A leszállás még mindig nem teljesen tökéletes: főhősünk már megint fejjel érkezett célba (a tengerpart homokjába) és a kilövés mintha lángra gyújtotta volna nadragjának hátulso részét. Mig mi a homokban tekerődjünk amatőr struccként, egy majom kerget elő valahonnan és érdeklődve figyeli, hogy mit művelünk. A látottakhoz mindössze annyit

tud hozzáfűzni, hogy "ook! eek!" — aztán távozik a dzsungelbe. Nemsokára egy újabb emberszabású figura érkezik.

Toothrot: *Hi, Herman Toothrot vagyok. (válaszra vár, aztán folytatja.) Ne is zavartsad magad azzal, hogy visszaköszösz! Már 20 éve várok arra, hogy civilizált emberrel beszélhessek. Egyébékért javaslom, hogy oldsd el azt a tüzet a fenekedre, mert még valaki megsérül tőle...*
Miután Toothrot is eltűnt a dzsungelben, másszunk elő a homokból. Egy hatalmas banánfa alatt landolunk, amire valaki egy cédulát tűzött a következő szöveggel:

"Rendkívüli meggyőzés szerda este! Meg kell vitatnunk, hogy az őrdógi LeChuck szellemalkotó beiktatása a Majomfejet milyen hatással van a környezetre és a turistalátogalmi Monkey Island™ összes karnibáljának megjelenésére számítunk!"

Hm. Érdekes. Ennél még érdekesebb, hogy a sekély vízben egy csónak áll. Rajta Sea Monkey felirattal. Valószínűleg ezen szállt partra Toothrot és a kapitánya valamikor régen... A csónakot evezők hajtják előrefelé használni nem tudjuk. Bánatunkban vagyunk fel azt a banánfőrt, ami a fa alatt fekszik (PICK UP BANANA) és sétálunk be a dzsungelbe.



△ Mindig erősségem volt a partraszállás...

A sziget helyszínei közötti közlekedés hasonlít a Méléé Island™-en tapasztaltakhoz. Rögön a tengerpart mellett rábukkanunk az előbbi majomra, amiről kiderül, hogy rendkívül ehes. "Mit eszik egy majom?" — tehetnénk fel a költői kérdést, de mivel tudjuk, inkább odaadjuk neki a hajózási szaktanácsadókat. Miután rájöttünk, hogy az nem izlik neki, inkább barátunk adunk neki. Azt villamgyorsan elfutott és érdeklődve figyeli a folytatást — sajnos az éhsége egy cseppet sem csillapult. Na nem baj, majd később felhízlaljuk. Továbbhaladva a sziget belseje felé egy szakadékba (CRACK) botlik. A függőleges sziklafalon kissé körülményes lenne a lejtás, pedig ha egy kicsit vizsgálódunk, akkor a szakadék alján egy pár evezőt pillanthatunk meg. Talán némi kötélre volna szükségünk...

A szigetet egy kelet nyugat irányba húzó dőlő hegység szeli ketté, amely csak egyetlen helyen szakad meg itt egy folyó folyik rajta keresztül. A folyó annak idején több ágból állt, de az egyik medre teljesen ki van száradva. Mielőtt elsetálnunk a folyóelágazashoz (RIVER FORK), azt is megtudjuk miért: egy mesterséges gát zárja el. A folyón átívelő hid előtti sziklán egy újabb papíradarab található.

"LeChuck szellemalkotának

Ismétetlen tel kell kérésnk Önt, hogy korlátozza éjszakai tevékenységét a Szent Majomfejet területén! Néhány ember ugyanis szeretne aludni! Próbálja csökkenteni a zajsztintet!

Monkey Island™ karnibáljai
U.I.: *Láttuk ám, amikor azt a kendős nőt levitte magával!*

Az írást eddig egy érdekes kődarab tartotta a helyén: egy kovakő, ami a levelet elgyűt hozzánk került. A hídor keresztül átjuthatunk a függőleges sziklafala vágott lépcsőhöz, ami a sziget legmagasabb pontjára vezet — ott egyelőre nincs dolgnak, kövessük inkább a kiszáradt folyómedret, ami egy kis tóba (POND) torkollik. Azaz torkoltt valamikor, amikor még víz is volt benne. Tó helyett érdekes látványban részünk: a fan átvettelt kötélen egy felakasztott ember hímáldozik és a kezében egy másik darab kőtel tart (meg a nyakán is, de arra valószínűleg nem vagyott). A nyakában függő kőtel egy tuskóban végződik (mármint a másik oldalán), ami a kiszáradt mederben fekszik. Sajnos a hulla kezébe sehogyan nem tudjuk leszedni a kőtelet, ezért inkább elvesszük a mellette levő MEMO-t, hátha attól okosabbak leszünk.

"Monkey Island™ karnibáljaitól!

Nem érdekel, hogy imadkozok a Majomfejet előtt, ami az otthonom és hadműveletem titkos bázisaként szolgál, de tartózkodjatok azon sziklásotoktól, hogy a piszkos balványaitokat a verandám alól hagyjátok. Továbbá legyetek szivesek nem belépni a Majomfejet!

LeChuck, sz.k."

Ettől ugyan nem lettünk okosabbak, viszont közben megint előbukkan a fák közül Toothrot, aki magyarazattal szolgál az akasztott ember feltere: ez az ő öreg barátja és útirtasa, akit sajátjának baleset ért. Mintha kissé le is fogott volna az utóbbi időben. Hosszas és igen élmés társalgást folytathatunk vele, hogy hogyan is kerütek ide és mit csinálnak itt,

továbbá megdughatjuk, hogy Toothrot mester a vulkán tetején lévő erdőben (FORT) rendezte be rezidenciáját. Egyből el is látogathatunk oda (a sziget északnyugati csücskében fekszik). Itt rögtön több érdekes dolgot is megüti a szemünk: elsősorban a sarokban heverő kőtel (PICK UP ROPE). Másodsorban egy távcső (PICK UP SPYGLASS). Harmadsorban pedig az a rozsdás ágyú, ami valószínűleg már elég régóta használaton kívül van. Egy ágyú – de sehol egy faszék! Mivel ettől bosszús hangulatba kerülünk, úgy döntünk, hogy feltorjtuk az ágyút (PUSH CANNON). Mihelyt összedől, megjelenik Toothrot is, aki először az után érdeklődik, hogy hova lett a távcsőve, aztán azon átközdök, hogy mihelyt kiteszi innen a lábát, rögtön megjelenik valaki, aki összepuszkolja a padlóját... Ha beszélgetünk vele, akkor elmeséli a már százsor halott történetét a csipmázok vezette hajóról – ő küldte őket Méléle Islandra, re, hogy segítsék hozzanak neki. A sziget lakosságáról annyit tud mondani, hogy ő az egyetlen civilizált ember a szigeten. Van még egy bennszüöttünk is, akik gyűlöletnek és vadászgáznak (FEJVADÁSGÁZNAK), de a kánnibálók nem veszélyesek. Mindaddig, míg az ember köcsög nem ad nekik valamit, ami például Toothrot banánszedőjevel is történik. Toothrot meg addig nem adja vissza a kánnibálók kulcsát a Majomfejnek, amíg vissza nem kapja az ő drága banánszedőjét... Küldetésünkről elárulhatunk neki annyit, hogy azért érkezett ide, hogy megmentsünk valakit. Toothrot biztosan helyeseli. ő az, akit meg kell menteni – de miért nem jöttünk egy kicsit korábban? Mivel szervezetenk esetleg megcsínyli a hosszabb beszélgetést ezzel a figurával, inkább búcsúzunk el tőle és fordítsuk a figyelmünket a földön heverő dolgokra: némi puskapor és egy ágyugolyó kerül hozzánk (PICK UP GUNPOWDER és CANNONBALL).

Ezzel a felszereléssel vissza is sétálhatunk a folyóelágazásig, ahol meg fogjuk szüntetni a gátat. Először is tegyük be a gát kövei közé a puskaport (USE GUNPOWDER WITH DAM). Most meg kellene gyújtani valamivel... Szerencsére van nálunk egy kovakő, ami valami keményebb tárgyon végighúzza, van nálunk egy szikrát csóhathatunk. Az ágyugolyó pedig elég kemény tárgy... (USE FLINT WITH CANNONBALL) Gyuybrush remült kiállítás menekül a kőtörő víz elől, de még ideig tart a kuszartat ívát a folyóg végén... Az akasztott embert tartó tuskót a víz felemelte, a hulla szépen leereszkedett. Underonak lökdözve szépen kiháaszhatjuk a kezi közül a kőtele (PICK UP ROPE).

Most már két kőtel bődög tulajdonosaként visszamehetünk a szakadékhöz, ahol a két kőtele a sziklafal két pontján USE-olva leeresz kedhetünk a szakadék felétek és felvehetjük az evezőket (PICK UP OARS). Most, hogy már van evezőnk, rögtön viztúrára is indulhatunk a parton áldogáló csónakkal (USE OARS WITH ROWBOAT). Csónakkal megközelíthető a sziget északi része, ahol a kánnibálók faluja helyezkedik el. Odabent minden teljesen csendesnek tűnik – sehol egy teremtet találnak. A gyranakó kalandor azonban végigvizsgálja az összes kunyhót. A két üres, a második teljesen üres. A harmadik magasan van, de Gyuybrush fogadtat megérre rá, hogy üres. A negyedik a legürebb kunyhó a világon. Az ötödikről annyit tudunk meg, hogy ha minden igaz, a szótárban az "üres" szó mellett ennek a kunyhónak a képe volt az illusztráció. Ezek után egészen letűdöttség hat, hogy a hatodik kunyhó be van zárva. Így tehát minden gyűlműnkét a hatalmas kőbálványra fordíthatjuk: Gyuybrush csapdától tartva nem akat bemenni – ellenben az előtte leve, gyümölcsáldozatot tartalmazó tából szivesen elemel két banánt (PICK UP BANANA). Na, ezt elvisszük a mi derek, ehéző majmunknak... Azaz csak vinnék: mihelyt kifelé indulunk, három népviseletbe öltözött kánnibál állja el az utat. "Morndi csak, barátom, az egy banán ott a zsebedben vagy ennyire öblös, hogy láthatás bennünket?" – érdeklődik az első. Az első két választára a bennszüötték hagynak nekünk valami esélyt: ha adunk nekik valamit, amit felajánlhatunk a Nagy Majomfejnek, akkor hajlandók bennünket meglátogatni jelenlegi megfőzött állapotunkban. Meg lehet próbálni esetleg beugratni őket hólai hátuk mögött megjelenő háromfejű majomra hivatozva (Look behind you...), de csak majdnem dőlnek be a trükknek. Pedig mihelyt kimondtuk, tényleg megjelenik a hátuk mögött egy háromfejű majom... A vége mindenképpen az, hogy bekisérlek bennünket a zárt kunyhóba. (Valószínűleg ott tarolják a nyra elismazert – CoVBoy) Kvüriől két lándzsát is az ajtónak talmazanak, hogy elcsúszt vegyek az ajtónyitogatási kísérleteknek. Ez a kunyhó nem üres: itt van például többek között Toothrot banánszedője is, amit most magunkhoz veszünk (PICK UP BANANA PICKER). A földön egy koponya hever – ki tudja, hátha lö lesz még valamire! (PICK UP SKULL) Alatta egy meglazult paddőeszék találunk, amelyet kinyitva már nyitva is áll a menekülési útja. Sajnos, van egy kis bökkenő is: a banánszedő nem lért be a nyíláson, tehát azt kénytelenek vagyunk itthagyni. Míg a bennszüötték a falu tőterén vadul vitatkoznak Gyuybrush elkészítésének módzatain, a vacsora hátul szépen kisonal faluból... (Aki akar egy kicsit szórakozni, az nekállhat idegesíteni a bennszüöttéket: menjünk vissza megint a faluba és fogassuk el magunkat. A lónok valószínűleg tehetségese magus is: már előre tudta, hogy a banántolvaj visszatér a tett elkövetésének színhelye-re – a mögötte álló pedig azt hajtogatta, hogy sokkal jobb lenne azonnal megérni bennünket. Rövidvid vita kezdődik Gyuybrush koleszterol-tartalmáról, aztán megint bekisérlek a kunyhóba, de a biztonság kedvéért most már be is deszkázzuk az ajtót. Harmadszorra már mint úgyvénk menekülőművészt köszöntenek bennünket és a kunyhó ajtajára hatalmas láncok is kerülnek...)

Csónakazzunk vissza a banánokkal a sziget déli részére, keressük meg a majmot és adjuk oda neki mind a kettőt. Ezeket is villangyorsan

einyeli, de még mindig nem tűnik jóllakottnak a drága... Világos, hogy potenciális banánszedőhöznek a parton álló banánra számít – de arról talán csak a banánszedővel tudnánk szüretelni (az meg ott maradt a kánnibálók kunyhójában). Így tehát a banánszedésnek egy teljesen más módzatot fogjuk választani.

Sétáljunk el a RIVER FORK-hoz, ahol a túlparton emelkedő sziklafalon egy lépcső vezet felfelé. A hatalmas szikla aljában valami egészen furcsa látományt látunk: egy közepesen meglazasztott deszka egy végén egy nagy szikla pihen – mintha valami katasztrófás szörűség lenne... Mellette természetesen egy MEMO-t találunk, rajta a következő szöveggel:

"Monkey Island!" kánnibálaink!

Ne mozdítsátok el a szerkezetet. Pontosán be van állítva.

Heriman Toothrot"

Hm, hát ha az irás azt mondja, akkor lehet, hogy jobb békét hagyni. Mászunk tehát tovább felfelé a sziklafalon és egy lapos hegylétre érünk, ahol a sziget csodálatos panorámája tárul elénk. A távolban az öbölben horgonyzó hajókat látjuk (Ha nálunk van a távcső, akkor itt lehet használni: Méléle Island" kilátóját látjuk rajta, ahonnan az öregem ber egy másik távcsővel éppen minket néz...) Ha körbejárjuk a tétót, akkor a jobb oldalán meglepő dolog történik: a föld hirtelen leomlik és Gyuybrush a szédítő magasságból lezuhan a dzsungelbe. Sokkal meglepőbb, hogy hirtelen a Sierra-játékokban megszokott RESTORE-RESTART-QUIT ablak jelenik meg, jelezvén, hogy a játék véget ért! Amíg ezen álmélkodunk, az antigravitációs szárnyain visszaröppen Gyuybrush is és közi, hogy épít egy gumifára esett... A tető szélén magányos kődarab áldogál és már puszta jelenlétével is arra ingerli az erre járókat, hogy feltejk onnan (PUSH ROCK). Egészen véletlenül pont az egy színtől jobbra talált kaputal még visszé pottyan. A kaputalon lévő szikla pedig engedelmesskedve a fizika törvényeinek megkezdí legújút és nemcsakára célba is ér. Talán nem nehéz kitalálni, hogy mit találnak el vele... Természetesen a hajonkat, ami villangyorsan el is sülyed, így tehát mielőtt meg felmászunk ide, egy kicsit módosítunk a kaputal irányzékán (kétsezer PULL PRIMITIVE AIT). Az így beállított kaputalról történő lövés pontosan a banánfát találja telibe! Miután visszamászunk a kaputalhoz, mindenki nagy örömeire egy újabb MEMO tűnik fel:

"Mr. Toothrot!

Kérjük távolítsa el innen ezt a veszélyes szerkezetet! Csóromfej véletlenül rápotyogott egy sziklát a levele leve szirtől és majdnem elsüllyesztett egy erre járó hajót!

A kánnibálók"

Sétáljunk ki a partra a banánfához, ahol az előbbi mesteri lövésnek köszönhetően két újabb banánt szedhetünk össze. Vigyük el ezeket a majomnak, aki az ötödik banán elfogyasztása után már végre jóllakottnak éri magát. Hálájáról úgy tesz tanubizonyítást, hogy eszentül a szárazföldön mindenhol követni fog bennünket. Ezt mondjuk jó lesz, mert most most megynük a sziget egyetlen helyszínére, ahol eddig még nem jártunk: a sziget nyugati részén lévő tisztásra (CLEARING). Itt található az a bizonyos Szent Majomfej, amiről már annyit szó eszett az eddigiekben. (Lehetőleg gyalog menjünk oda, hogy a majom követni tudjon bennünket).



△ Milyen hívogatónak tűnik ez a Majomfej!

A tisztas elején egy tábla fogad bennünket: "MAGÁNTÉRELET! Báványimadni szabad, de a Majomfejbe belépni nem! LeChuck" A tábla mögött néhány karóba húzott holttest és koponya teszt romantikussá a takpetet. (Nyilván ezek azok, akik nem olvasták el a tábla szövegét – CoVBoy) Az ösvény végén egy bambuszkerítés zárja le, ami mögött a Majomfej látható. Ajtót sajnos sehol sem látunk... Persze ha egy kicsit gondosabban is elkézdünk vizsgálódni, akkor az ösvény mellett emelkedő két totemoszlop egyiken egy mozgatható kart fedezünk fel (PULL NOSE). Míg Gyuybrush lögözik a karon, egy ajtó nyílik meg a kerteszen – Sajnos, mihelyt leugrat, azonnal be is csapódik. A derek

majom rögtön utánozni kezdi a gazdit és felugrik a karra. Mi meg nyugodtan beszélgetünk. A Majomfej előtti kert dugig van a kánnal fölöttük különböző bálványával. Nyilván senkinek sem fog felülni, ha elvesztjük a legkisebbet (PICK UP WIMPY LITTLE IDOL), amíg egyébként a Citromfej néven közzismert kánnál készített. Ennek szinte biztosan örülni fognak a kánnálbók... Mivel a Majomfej zárva van, az egyelőre úgy sem tudunk mit csinálni — irány tehát a kánnál fal felé.

Amikor a kánnálbók lekapcsolnak bennünket, felugrik nekik az első vagy a második választ és amikor várják, hogy mivel akarjuk megváltani a szabadságunkat, adjuk oda nekik a kis bálványt (GIVE LITTLE WIMPY IDOL TO CANNIBALS).

Törzsfőnök: Hopp! Hát ez igazán nagyszerű! Citromfej! Ez nézd meg! Citromfej (megviszágajja): hát ez tényleg nagyon szép — akárcsak az enyémek. És egyszerű — akárcsak az enyémek. És kicsi is — akárcsak az enyémek. Nahát! Rá van írva, hogy Citromfej csinálta — akárcsak az enyémek! Törzsfőnök: Ez már igazán elvihetjük a Majomnak. Köszönjük neked a nagyszerű ajándékot. Bármitok szűkeged van bármire Monkey Island"-on, csak nyugodtan gyere el hozzánk.

Ezzel a törzs bologán elvonnak. A börtönnek kinevezett kunyhó ajtaja most nyitva van, most már elvihetjük a banánszedőt innen. A faluból kifelé meret Toothrotba belülni, aki a bennszülöttek után kiabál és követeli vissza a banánszedőjét. Ha már annyira vágyik rá, akkor adjuk oda neki (GIVE BANANA PICKER TO TOOTHROT). Ennek igazán megörül. Nagy örömeben odaadja nekünk a Majomfej kulcsát, hogy ha találkoznánk valamelyik bennszülöttel, akkor legyünk szívesek odaadni neki. Nem leszünk szívesek, mert nekünk is kell...

A szelebrüt játékos most hanyatt-homlok rohan a Majomhoz, hogy a kulccsal végre bejuthasson — aztán később majd meglepődik, amikor jól látve a labirintusban. A kánnálbók felajánlották a segítségüket bármiben — miért ne használnánk ki? Tehát miután megkaptuk a kulcsot, menjünk ki a faluból és rögtön vissza. A három barátságos emberőv rögtön előresiegről fogadásunkra:

Kánnálbók: Csak nem azért jöttél vissza, hogy leröjűk tanzásunkat a gyönyörű adományodert?

Guybrush: Hát éppenséggel volna valami... (Well, actually...)

Kánnálbók: Mi ez?

Guybrush: Tulajdonképpen keresek valakit. (I'm looking for somebody)

Kánnálbók: It? Monkey Island"-on? Mi vagyunk az egyetlen nép, akik itt élünk? Az egyetlen civilizált nép.

Guybrush: Akkor helyben is vagyunk. Az emberek, akiket keresek, nem élnek (That's okay...)

Kánnálbók: Ja, hát AZOKRA a fickókra gondolsz? Már hónapok óta nyugatnak bennünket: itt zörögnek körbe-körbe az időtű szellemhajtókál... De mi már csak úgy vagyunk a kísértetekkel, hogy megföjtjük a mi kis varázslatunkat és semmi félnivalónk több.

Guybrush: Akkor miért nem csináljátok most is ezt? (So why don't...)

Kánnálbók: A fő összetevő ennek a főzetnek egy nagyon ritka gyökér. Olyannyira, hogy csak egyetlen van belőle. Mindig csak egy kicsit szoktunk előhúzni, de most LeChuck ellopota tőlünk az egészét!

Guybrush: Hol rejtőzik?

Kánnálbók: Van itt egy pokoli hely a sziget alatt, a katakombákban túl. A bozttalakat az erdőbe mintha magában hordozza... A turisták is órákig szoktak sorba állni, hogy láthassák.

Guybrush: Na és, mi történ? A KÓJÁL bezárták? (What happened...)

Kánnálbók: Nem, elvesztették a kulcsot a Majomfejhez. Ellopták! Kőlcson-adtuk Toothrotnak, de míg vissza nem hozza, addig a biztonság kedvéért magunknál tartottuk a banánszedőjét.

Guybrush: Elmegegyek megkeresni LeChuckot és visszaszerzem nektek a gyökereit! (I'm off to find...)

Kánnálbók: Hm, hát ez nem lesz túl könnyű. LeChuckot keresni nagyon veszélyes és sosem találod meg anélkül a... He!

Guybrush: Mi? Miről van szó?

Kánnálbók: Navigatorszki lejegscsi nékülcscsi.

Guybrush: Micsi vancsi szalacszi lejegscsiket? (What's the...)

Kánnálbók: A lenőb! Ez az a mi bennszülött dialektusunkat! Hát annyit emondhatok róla, hogy van egy lejnuk, ami egy navigációs szerszám. Valamikor egy navigátor volt... Mágikus úton életben tartottuk és úgy igazít bennünket a katakombákban. Sajnos nem adhatjuk neked, mert csak egy van és az a miénk. Nem baj, csövesbe azért, hogy nekünk adtad a bálványt, bármikor eljöhetsz és megnézheted a Majom kerében.

Ha ismét beszélni akarunk velük, akkor is kitartanak elhatározásuk mellett: nem adják oda a fejet, mert nem tudják, hogy hogyan szereznék meg a fejüket. A probléma megoldására a tudományos módszerrel jöttünk rá: megpróbáltuk odaadni nekik az összes tárgyat, ami nálunk volt. Aztán az egyik bejött (GIVE LEAFLET TO CANNIBALS). A főnök sajnos félreolvasta a címet és "Hogyan haladjunk előre..." helyett "Hogyan szereznünk egy fejet..." olvas. Ettől rendkívül boldogok lesznek, mert így már odaadhatják nekünk és ők is szerezhetik meg a fejüket egy újat. A fejen még egy bonus nyaklánc is van, ami láthatatlanná tesz a szellemek előtt. A bennszülöttek ezzel búcsút is intenek ha megvan a gyökér, várnak vissza szeretettel.

Menjünk vissza tehát a Majomfejhez. Mivel a kulcs úgy néz ki mint egy hatalmas fűlpszaklő, logikus, hogy a Majom felüljön fogjuk USE-olni. Erre a majom efrátja a száját és egy lépcső jelenik meg benne. Odabent egyarányú az út egészen a katakombáig, ami egy elég kellemetlen útvonal. Amikor beletérünk a hűvös elő a navigátor fejét (USE HEAD OF NAVIGATOR) és mindig pillantsunk rá minden lépésünkkel közölni fogja, hogy merre kellene mennünk (néha poénkodik és azt mondja, hogy egy

kicsit megzavarodott). Így nemcsak elérjük a szellemhajtót. A fedélzetén 4 szellemkölz mutatók: hármán zeneletnek, a kapitány csicskaja pedig a fejt hajgálja ide-oda. Amikor a fedélzetre lépünk, azonnal odaszalad hozzánk Mondhatunk valamit neki (kérdezzük meg mondjuk, hogy "Ez a Lido Fedélzet?"), de úgyis az a vége, hogy Guybrush ijed sikollyal leszalad a hajóról. Elfelejtettük felvenni a navigátor nyakláncát, ami láthatatlanná tesz bennünket a szellemek előtt. A navigátor nem nagyon akar megválni a láncától, de ha szépen kérjük (például "cukorral a tetején") vagy megígérjük neki, hogy bevágjuk a lábába, akkor hajlandó belátni, hogy nincs szüksége nyakláncra, amikor nincs is válla. A nyakláncot egyből vegyük is fel magunkra (USE NECKLACE ON NAVIGATOR) és így a hajón láthatatlan emberként fogunk ide-oda mozogni.

▽ Ugye odaadod nekem a láncodat, szépségem?



A fedélzetről balra nyíló ajtó vezet LeChuck kabinjába. Barátunk szokás szerint az ablaknál bámul kifelé, de ha túl közel merészkednénk hozzá, azonnal visszakerekget az ajtó elé. Pedig oly hívogatóan bámul ránk az a kulcs a falról... Így tehát kénytelenek leszünk használatba venni a jó öreg Stan irányítót (USE MAGNETIC COMPASS WITH KEY). Az erős mágnes hatására a kulcs szépen belebeg a tárgyaink sorába.

A fedélzetről jobbra nyíló ajtó rettenetesen nyekereg és a csicska állendően odaszalad becscsüni — így tehát az utunk a fedélközbe vezet tovább. A legenyesebb szállítás érkezik, ahol egy szellemkölz hortog részegen, de meg álmanban is vadul magához öleli a grogostutykókat, ha valaki megközelel. A következő szobában néhány szellemcirke és szellemmalac huzálja magát, továbbá van itt egy erősén világító láda is, amelyben az a bizonyos gyökér terölőjk Sajnos a láda zárva van — csak valamilyen szerszám segítségével tudjuk kinyitni. Próbáljunk megfogni egy csirkét (PICK UP CHICKEN). Nem nagyon sikerül: mind össze egy tolya maradt a kezünkben. Nem baj, pont arra van szüksége az alvónak! Sétáljunk tehát vissza a szomszéd szobában hortogó barátunkhoz és csiklandozzuk meg a talpát a csirkettal. Erre hatalmasat ugrik és kiejt a kezéből a varázslatukat (PICK UP JUG O Grog).

Az állatkától egy csapajót is vezet tovább lefelé, de sajnos ez is zárva van. A zárjába véletlenül pont passzol a kapitánytól ellopott kulcs (USE KEY ON HATCH). A csapajót a raktárba vezet, ahol egy csomó patkány heverezik szanaszét, de mindannyian tökérszegek. Kivéve azt, amelyik vad morgással rántamda, ha a raktár hátsó részét lele indulkán. Természetesen ő is ugyanolyan állapotba ringatjuk, mint amilyenben a többiek leledzenek. Öntsünk a fálkjájába egy kis grogot (JUG O Grog WITH ON DISH). A harcias patkány bizgón fellelőtelük az egészét és hamarosan ő is részegen hortog a padlón. Mi pedig megnézhetjük mit rejt a hátul oldali üst. Lisztet. Miután magunkhoz vettünk egy adagot belőle, sétáljunk vissza a fedélzetre, mert a nyikorgó ajtót bekenve vele, csöndben belopakodhatunk a duthoz. A cella előtt egy újabb szellemkölz húzza a lobórt és Guybrushnak nem nagyon akarózk felébesznie bármilyen antisszolem-kotyvajék nélkül. Egyébként is a falon lögő szerszámkészletet jöttünk (PICK UP GHOST TOOLS). A szerszámokkal menjünk vissza a gyökérre rejtő ládához és nyissuk ki velük (USE GHOST TOOLS WITH GLOWING CRATE). Ott mosyog benne a gyökér, amiért idejöttünk...

Miután nálunk van a gyökér, itt is hagyhatjuk a szellemhajtót. Hát! Istennek a játék készítői a visszautat a kánnálbók falujába megpórolták nekünk, nem kell egy csomót szenvedni visszafelé. A bennszülöttek csodálkozva látják, hogy tényleg megszerztük a gyökereit. Rögtön szaladnak is megfőzni a varázslatukat. Mi addig beszélgethetünk a háromfejű majommal, ami ismét feltűnik a kunyhók közül. A majom ugyan nem választ, viszont buzgón efrágcslal egy banánt. Ennyi idő alatt elkészült a főzet is, amit a kánnálbók egy szódászfőzõben nyitnak át. Használati utasítás: "Csak spriccedd rá egy szellemre, aztán majd megfőld. Ha megmaradna valamennyi a lötyből, akkor varslatgyáfltkert is fogyasztható..."

Mire visszaérünk titkos rejtekhelyhez, LeChuck hajója eltűnik! Mindössze a csicskása szomorkodik a parton.

Guybrush: Hé!

Csicika: Hé! Majdnem halálra rémítetél...

Guybrush: Hová lett a hajó? (What happened...)

Csicika: Mindenki elment az esküvőre.

Guybrush: Mivéle esküvőre?! (What wedding?)

Csicika: LeChuck feleségül veszi Mélee Island™ kormányóját.

Guybrush: MICSODA?! Hogy tehetik ezt velem? Hol lesz az esküvő? (Where is the wedding?)

Csicika: Abban a szép kis templomban Mélee Island™-en.

Guybrush: Óh, nem! Utánuk kell mennem és meg kell állítanom őket. (I've got to go...)

Hirtelen Berohán a Sea Monkey teljes legénysége és szemrehányóan veszik észre, hogy itt vagyunk. Azt mondják, hogy már nagyon régóta keresnek bennünket — aztán felismerik LeChuck csicskáját és vidám társalgásba bonyolódnak a régi szép időről, a hajáláról és hasonló témákról. Talán nem zavarja őket, ha mi is megjegyezzük, hogy vissza kellene mennünk Mélee Island™-re. "Hát persze" — mondja Carla "Kilogytunk a naplójából..." — és ezzel a csatakiáltással mindannyian kiszaladnak a barlangból. Vége a III. résznek.

Az utolsó rész ott kezdődik, ahol az első véget ért: Mélee Island™-mólóján, Guybrush egészen megkönnyebült, hogy megszabadult szedettvedett társaságától. Aztán észbe jut, hogy meg kellene állítani az esküvőt, még mielőtt nem késő és vidáman elszalad a templom felé. Egy másodperc múlva kevéssé vidáman vissza is szalad, mert egy szellem állja útját. Mindegy mit mondanak a szellemnek — mondjuk neki, hogy finom utadó szavizunk van. A szellem csak akkor hajlandó menni, ha mentolos izestésű (csak azt szeret). Ennek öröme Guybrush jól lespiccel az antiszellem-tétővel. Ezzel jó mitkodik... Szabad az út a

Az ördögi kalóz hirtelen atomjaira bomlik (azonnal ismétlést is kapunk róla) és látványos fényjelenségek közepette megindul az ég felé. Közben a Kormányzó is megerkezik hozzánk és együtt figyeljük a tűzijátékot az égen. "Hmimm..." — mormogja Guybrush "hat lehet, hogy ez a LeChuck egy szörnyű fickó volt, de azért egy jó mégis elmondhatjuk róla: igazán szép, ahogy ott dúrogt az égen..." Közben Stant is látjuk, amint földet (pontosabban vizet) ér az óból közepén, majd a Monkey Island™-en ragadt Toothrot villan be a képbe, aki csodálkozik, hogy hová mehettek a többiek nélküle. Végül Guybrush levonja a — szintén választható — konzekvenciákat a játékkal kapcsolatban. A készítőik névsora is tartalmaz néhány igen nagy marhaságot, viszont a legvégre egy csodálatos életbölcesség maradt: "KAPCSOLD KI A SZÁMÍTÓGÉPET ÉS MENJ ALUDNI!" Hat ennél többet már mi sem fűzhetünk ehhez a játékhöz...

templom felé. A közelhező sarkon egy másik szellem áll őt — vele hosszas és elmés beszélgetést folytathatunk a szellemiét kérdéseiről (a végén ügyis leloccsoljuk), de rövidebb, ha a házon át levágjuk az utat. A templomba pont a végzóra érkezünk. A padosorokban könyvező szellemek, a padosorok mögött szaladgáló lábak, az ifjú pár pedig az esküvő előtt. Kiabáljunk közbe valami tartalmas dolgot, mire LeChuck azonnal hozzánk szalad, hogy már megint mit keresünk erre. Neki is bármint mondhatunk, aztán tátott szájjal bámulhatjuk, amint egy kötélen leereszkedik közénk a Kormányzó. LeChuck is kábé annyira meg van lepve mint mi, a Kormányzó pedig nevelve meséli, hogy elég könnyű volt megszöknie, hisze LeChuck legénységének a legtöbb tagja igen jó barátja volt, amikor még éltek. Nem tud sok értelme volt utanaahajóz-nunk... Viszont ha a Kormányzó itt van, akkor ki van a mennyasszonyi ruhában? Egy kis meglepetés LeChucknak: két majom tűnik elő a fátyol alól és az egyik a kezében lóbálja az antiszellem-tétőt. Elaine kormányzó ugyan szól, hogy ne riasszuk meg a majmokat, mert náluk van a szer, de Guybrush mégis elkergeti őket. Aztán ittmaradunk a derek szellemkalózzal kettesben...

LeChuckkal még tizes szópárbaft vihatunk, aminek mindenképpen az a vége, hogy egy hatalmas pofont mázol le nekünk. Guybrush eltűnik a legterben, LeChuck meg utána. Szellemkalóz barátunk egy darabig azzal szórakozik, hogy végigver bennünket a sziget különböző pontjain, mignem egy hatalmas mullasztól a Stannél álló Grog-O-Matába zuhanunk. Stan boldogan siet üdvözlésünkre és a hajó után érdekli. Szívesen megvásárolná, ha esetleg el akaránk adni... Közben megerkezik LeChuck is, akiben Stan új kuncsaftot vél felfedezni és már kezdi is a mondkáját — amit sajnos a torkára forraszt egy hatalmas pofon. Miután Stan elrepült, LeChuck teljes figyelmet nekünk szentel: hosszasan kutat utánunk a Grog-O-Matában, mignem a pénzdedobonyi-láson keresztül sikerül végre előhúznia bennünket. Amig az újabb pofon-hoz készülődik, felkaphatjuk a földről a szifont és lespiccelhetjük vele.

KIADÓNK LEGÚJABB AJÁNLATA!

MEGJELENT!

MÉSZÁROS LÁSZLÓ

AMIGA DOS,

AMIGA BASIC

című könyve, a Lapozgató Sorozat új kötete,
a m e l y

- könnyen forgatható, a napi munkát segítő eszköz,
- de hasznos 'szótár' azoknak is, akik

DR. MÉSZÁROS LÁSZLÓ

NAGY AMIGA KÖNYV

című, korábbi kiadványunk felhasználásával
most ismerkednek az AMIGA számítógépcsaláddal.

Kiadványaink megvásárolhatók:

a KANDÓ KÁLMÁN Könyvesboltban, 1051 Bp. V., Bajcsy-Zsilinszky út 20.

vagy megrendelhetők a Műszaki Könyvkiadó postacímén: 1536 Budapest 114. Pf. 385.

Megrendelem a Műszaki Könyvkiadó kiadásában megjelenő

Mészáros László: *Amiga DOS, Amiga Basic* című könyvét pld-ban

Mészáros László: *Nagy Amiga könyv* című kiadványt pld-ban

postai utánvétellel.

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

aláírás



GREMLINS

• A ház

A játék az emeleten kezdődik, ahol egy szörnyecske éppen egy dárdat dob felénk. Elugorhatunk előre (DODGE), de teljesen felesleges, ugyanis mindig újat fog dobni. Menjünk inkább le (D). Bármely más manőverre eltalálna a dárda. Lent a nappali van, egy szörnyecske társaságában. Vegyük fel a kardot (GET SWORD), majd vegezzük el a mészárosunkat (KILL GREMLIN). Erre a "derék" állapot rövid légiút után a kandelóban landol, és elkezd égni. Ugyanitt felvehetünk még egy távirányítású autót (GET REMO), majd irány a konyha. Ha a szörnyet nem öltük volna meg, akkor a gép közli, hogy valaki mindig megakadályoz a közlekedésben (RUN KITCH). Itt most főzősköszni fogunk. A készíthető "ételhez" szükség van egy sült szörnyre (PRES BUTT). Miután elkészítettük az első hozzávalót, kapcsoljuk ki a sütőt (PRES BUTT). Most jön a 2. hozzávaló: szörnymix (ismét PRES BUTT). Nyomjuk meg ismét a gombot! Na! Mi az! Úgy látszik a gépnek nem tetszik, amit főzünk, mert elmarad a 'Congratulations' felirat! Vizsgáljuk csak meg (LOOK vagy INSP vagy EXAM vagy SEAR vagy PERU ill. SCRUI). Egy Mongwai-t találunk (GIZMO THE LITTLE MONGWAI), amit meg is nézhetünk (LOOK GIZMO/szép látvány!). Miután kigönyörködtük magunkat, vegyük fel (vagy ne, mert ezentul mindenhová követ minket). Mást nem tudunk a házban, tehát irány az utca, a nappaliból (RUN DOOR).

• Az utca

A háztól kétszer északra található egy postaláda (U.S. MAIL BOX), ami semmire sem jó (eddig...).

• Y.M.C.A.

A bemenés módja: RUN YMCA. Bent egy medence van. A filmben itt szaporodnak el a szörnyek. Pakoljunk le mindent, és irány fürödni (RUN POOL). A medencében vagyunk. Mivel nem akarunk megfuzlanni (amúgy se lehet), húzzuk ki a dugót (GET PLUG). A víz lefolyt, tehát már mehetünk is, mert az uszoda vízhiány miatt nem üzemel.

• A benzinkút (PETROL STATION)

Bent egy lejáratot találunk egy mélyedésbe, tehát: RUN PIT. Lent egy hegesztőpisztolyt (WELDING TORCH), valamint egy gáztartályt szeleppel és csővel (GAS BOTTLE WITH VALVE & PIPE) találunk. Vegyük fel ezeket (GET), majd mehetünk is, ugyanis a benzinkút zárva van benzinhány miatt.

• Kocsma (TAVERN)

Ez a szörnyek találóhelye (egyelőre). Menjünk a pulthoz (RUN BAR). Következő lépés a helyiség kiürítése: vegyük fel a fényképezőgépet (GET CAMERA), majd készítsünk egy képet a szörnyekről, a fotósok versenyerre (PRES BUTT TO TAKE). Nocsak! A szörnyek tetszését nem nyerte el a kép szépsége, ugyanis fejvesztve elmenekülnek (egy időre legalább). Alkoholistáknak ajánlott a bárban a sör (DRINK BEER), mire egy kérdést kapunk: WANT TO TRY AGAIN? Bizonyára az a baj, hogy a részeg ember könnyű prédá a szörnyeknek.

• Mozi (CINEMA)

A nézőtérről: dél (S). A vetítőben vagyunk. Ha a szörnyek elszaporodtak (GANG OF GREMLIN felirat), akkor kapcsoljuk be a vetítőt (START PROJECTOR). Ezután sétáljunk vissza a nézőtérre (N). A szörnyecskék jelenleg filmet néznek, tehát nem figyelnek ránk (egy ideig). Itt mást nem tudunk csinálni.

• Az áruház (DEPARTMENT STORE)

A mozi előtt RUN STORE, és már bent is vagyunk. Nyugat (W). A barkácsosztályra érkeztünk. Itt található egy fűrészes (HACK-SHAW), valamint 1 azaz egy darab elektromos fűrészes (ELECTRIC DRILL). Felvehetjük őket (GET), majd fordítsuk tekintetünket a pult felé (EXAMINE COUNTER). Egy mérőszalagot találunk, amit felvehetünk (GET, ha még valaki nem tudná). A fűrészt csatlakoztathatjuk a konnektorhoz (INSERT v. FIT v. FIX DRILL TO OUTLET), és ha megpróbálunk elmenni, egy üzenetet kapunk: CLICK! (Ez nem azt jelenti, hogy a gépet CLICK!).

• A garázs

Itt egy létrát találhatunk (LOFT LADDER), valamint egy buldózer

IFJÚ C O M M O D O R E BARÁTOK FIGYELEM!

A Műszaki Könyvkiadó két olyan könyvet ajánl nektek, amely segítségetekre lesz a felhasználói programok mielőbbi elsajátításában.



KÖNÖZSY LÁSZLÓ - GÁL ISTVÁN

CSUPA SZUPER JÁTÉK

C16 C-PLUS/4 C-116

SZÁMÍTÓGÉPEKRE

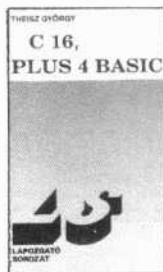
című kiadványunk komolyabb játék- és felhasználói programokból készült válogatás.

THEISZ GYÖRGY

C-16, PLUS 4 BASIC

című kiadvány "szótár"

a programok használatához.



Kiadványaink megvásárolhatók:

a KANDÓ KÁLMÁN Könyvesboltban, 1051 Bp. V., Bajcsy-Zsilinszky út 20.
vagy megrendelhetők a Műszaki Könyvkiadó postacímén: 1536 Budapest 114. Pf. 385.

Megrendelem a Műszaki Könyvkiadó kiadásában megjelenő

Könözsy-Gál: *Csupa Super Játék* című könyvet

..... pld-ban

Theisz György: *C-16, PLUS 4 BASIC* című könyvet

..... pld-ban

postai utánvétellel.

Megrendelő neve:

Megrendelő címe:

aláírás

(SNOW PLOUGH), amelyet kicsit nehéz lenne felvenni, viszont LOOK szerint nincs slusszkulcsa (NO CONTROLS ETC). Véletlenül nem azt vettük fel a nappaliban távirányítású autónak álcázva? Egyébként a létrát fel is vehetjük (azért se mondom meg, hogyan).

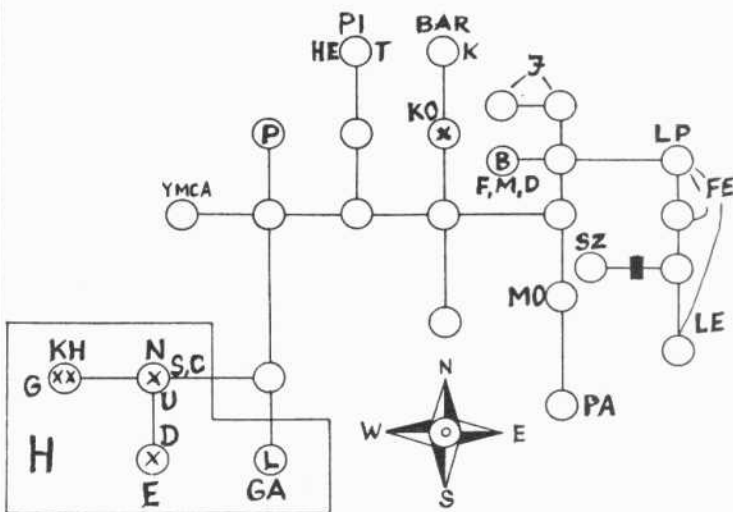
Ha azt az üzenetet kapjuk, hogy: A HEAR ENGINE START, akkor nem életbiztosítás az utcán tartózkodni, ugyanis a szörnyeknek sikerült beindítaniuk a bulldózert, amellyel esetleg palacsintává lapíthatnak bennünket. A gáztartályszelepet ki is lehet nyitni (OPEN VALVE), de ezzel csak a gáz kezd el fogyni. Ha a padláson eldobjuk Guzmít, akkor beugrik a szellőzőrácsba (ezt minden szellőzőrácsos helyszínen megteszi). Ahhoz azonban, hogy feljussunk a padlásra, az alatta lévő szinten le kell dobnunk a létrát (DROP LADDER), és miután Guzmít ledobtuk, jöjjünk vissza ide, és innen nyugat (W). Eddig csak egy zárt ajtót találunk itt, de most a Mongwai

nyitítja belülről. Bent egy ablakot látunk, amelyet megvizsgálva (EXAM WINDO), egy üzenetet kapunk (GHEMLIN ESCAPE HERE). A gép a négysszavas rövidítéseket is értelmezi, tehát lehet rövidíteni. Ezenkívül 110 ígét ismer a program: pl. QUIT = feladjuk a játékot, SAVE = játékállás elmentése. Sajnos a FORMAT v. SCRATCH parancsot nem ismeri.

Jaj! A BORROWED TIME-ban, miután Rocco-t leütöttük a gyertyatartóval, kutasuk át! Egy fecnt találunk nála. (A jó életbe! — CoVboy) Ekkor menjünk el Mr. Light-hoz, és mutassuk meg neki a cédulát. Erre ő egy mappát ad nekünk, amelyben Farnham főnök kábitoszeres ügeivel kapcsolatos dokumentumok vannak. Megvan mind a 4 bizonyíték! Roccónál egyébként csak akkor találunk fecnt, ha a ház előtt álló testőr beszéléni tudott azzal a nővel, aki szinten a ház előtt áll, mert különben... Viszlát! TARSOLY LASZLO (TURBO & 23 CELSIUS+KRYX), Budapest

Jelmagyarázat:

- : zárt ajtó
- B: barkácsosztály
- BAR: bár
- BE: benzinkút
- C: távirányítású kocsi (ill. slusszkulcs)
- D: fürdő
- E: emelet
- F: fűrés
- FE: fel
- G: guzmí
- GA: garázs
- H: ház
- HE: hegésztopisztyó
- J: játékosztály
- K: kamera
- KH: konyha
- KO: kocsma
- L: létra
- LE: létraledobás
- LP: lépcső
- M: mérőszalag
- MO: mozi
- N: nappali
- P: postaláda
- PA: padlás
- PI: pince
- S: kard
- SZ: szoba
- T: tartály
- V: vetítő
- X: szörny

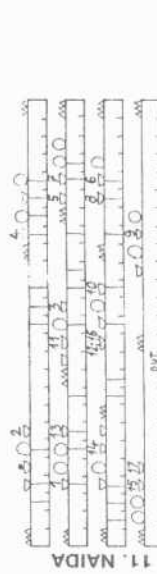
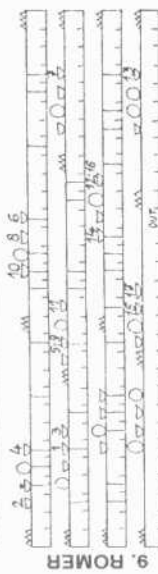
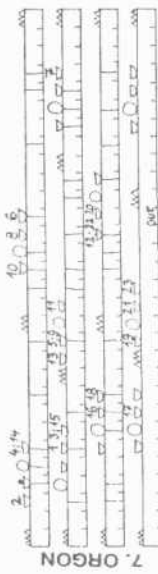
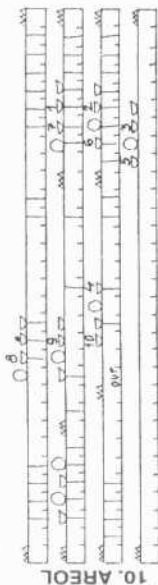
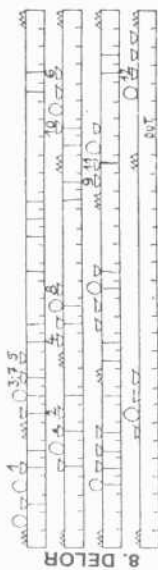
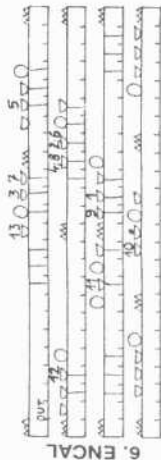


PLATINA (Somogyi Tamás, Tata)

- - utköző; □ - átrakodás; □ - sima sín
- - platinás kocsi; ○ - egyéb kocsi; ● - platina először itt van

Következzenek tehát a logikai pályák megoldásai:





9:45:15:25

AdvenTour

BUCK ROGERS (64/Amiga/PC)

"Helló CoVboy+175! A múlt héten fejeztem be a **BUCK ROGERS — COUNTDOWN TO DOOMSDAY** című RPG-t és mivel volt egy kis szabad papírom, gondoltam mással is megosztom a leírását, tehát gondoltam írok nektek. (Nagyszerű ötletnek tartom — CoVboy) Egyébként PC-n játszottam végig, de Amigán és 64-en is megvan ez a stuff. Azt hiszem, ez a legújabb SSI RPG-játék, de ha nem akkor javítsatok ki. Viszont könnyebb, mint a POOL OF RADIANCE, aminek kissé bonyolult volt elmenni a végére. A grafikáját is jobbnak tartom, bár a közelműveknél az animáció gyengébbre sikerült. Térképet nem adok, mert a pályák nem olyan bonyolultak, viszont nekem marha nagy kinézet volna megrajzolni őket. A leírásban igyekszem részletes lenni és remélem, hogy a fegyverek és az ellenfelek leírása is segít majd. Üdv. HOMOKI PETER, Székesfehérvár

Főbb ellenfelek (az adatok a NOVICE szintre vonatkoznak):

RAM-ok:

Főleg emberek, de ezeknek is van vénuszi, marsi, merkuri változatuk, de vannak sima harcosok, segítők és a gennie-k (dzsinneként jelentene, de itt nem lenne értelme). A gennie-k is RAM-ok, de nem mindig emberi lények.

Emberek:

RAM WARRIOR: Normál: A leggyakoribb fajta. A bázisokon és minden RAM-hajón ilyen van. Szeretik a füstgránátokat használni, de sokszor van náluk kábítógránát is. Fegyverük változó (általában reketápisztoly), de a MONO KNIFE mindegyikükénél megtalálható. Közepes a sebezhetőségük. A HP-jük 12.

Vénuszi: Előszeretettel használják még a MINI EXPLODIVE GRENADE-t is, és erősebbek is mint az előbbiek.

Marsi: Jobb a fegyverük, mint a normálnak.

Merkuri: A legveszélyesebb élő (nem robot) ellentél a nem mérgezők közül. Igaz, hogy törpe méretűek, de az erejük nagy, a sebezhetőségük nagyon kicsi és a fegyvereik a legjobbak közül vannak (például a plazmavető vagy a merkuri fegyverek). Ezek ellen a legjobb a plazmavető használni.

RAM ASSISTENT: Az egyik legveszélyesebb a RAM rohamcsapatos. Segédnek is lehet nevezni, de veszélyesebb, mint a RAM harcos. Mindig használ CHAFF GRENADE-t mielőtt támadna. Fegyvere a marsi rakétapuska, sebezhetősége közepes. A vénuszi faluban találkoztam vele, de máshol is van. HP-je 21.

TERRINE: Inkább robotnak mondhatnánk, mivel ez "a RAM-ok egyik halálos fegyvere" (idéztem). Sok helyen megtalálható: az elején a támadásnál, a RAM hajókon és a Merkuron. Fegyvere a lézerpisztoly, megsebesítő elég könnyű. HP-je 16.

RAM TECHNICIAN: Elég könnyű fajta, 8-as HP-je van. Fegyvere vagy közelharcra készült vagy lángrszóró. Néha nincs is fegyvere, csak puszta kézzel püföl minket. Könnyen sebezhető, RAM-bázisokon fordul elő.

Robotok:

COMBAT BOT: A legveszélyesebb az egész játékban a nem halálosan mérgezők közül. HP-je 44. Fegyvere rakétavető (10 lóv.), plazmavető (10 lóv.), vagy puska. Csak robbanófegyverekkel lehet megsebesíteni. Ha ilyenünk nincs, de ő használ robbanófegyvert, akkor körül kell állni és így saját magát is robbantja (persze ez csak akkor jó, ha nekünk is van elég életerőnk). Max. 3 van egy csatában, de a leggyakrabban egy ellen kell harcolni. Előfordulása: THULE-i börtön, kommunikációs állomás (az egyik kisbolygó), de a végefelé ilyenek kell harcolni a Hoidon is, THYCO-ban. Az említtet helyeken kívül más RAM bázisokon is használják. Két mezőnyit foglal el, bogár formájú.

SECURITY ROBOT: Csak lángrszóróval lehet sebezni, kedvence fegyvere a marsi rakétápisztoly/puska. RAM bázisokon található. Három "lába" van, és közepén egy kicsi fegyvertartó.

DEFENSE ROBOT: Az elveszett űrhajójában van. A legkönnyebben sebezhető robot. Marsi lézerpuskája van.

Gennie-k:

SMALL ECG: Az elveszett hajón van. Veszélyes, mert hordozója az agyparazitának, és ha valakit megmérgez, az el kell vinni a 6. szintű sebészeti géphez, különben egy idő után eláulja a figura, majd ellenünk támad.

LARGE ECG: Ez egy halálosan mérgező, kétmezőnyi szörny. Ha valakit megmérgez, akkor az rögtön meghal a HP-jétől függetlenül. Ezek ellen az a hatáson, ha elmeünk előlük annyira, hogy ne érijenek el és onnan támadjuk őket.

URSDILLA: Nagy erejű, mutáns gennie. Nem mérgező, de mivel nagy az ereje, nem érdemes mindig rátámadni. A vénuszi RAM bázis elején és a Vénuszon található.

DOG: A marsi bázis kutya. Mérgező a harapása, de a mérge nem halálos. Elég nagy (kétmezőnyi) a kutya, de nem különösebben erős. Egy csatában 2-4 kutya van, de mindig vannak velük egyéb RAM-ok is.

ACIDICILUM: Meztelen csigák, a savban élnek, elég erősek, de könnyen sebezhetőek.

Szörnyek:

HEXADILLO: Hatlábú páncélos békaszörny a Marson. Kétmezőnyi, erős csontpáncélja van, de az apró fogaival nem nagyokat harap, inkább sokat.

DESERT APE: Sivatagi majom. Óriás termetű, erős utesei vannak (kb. 13 HP-t üt). A Marson él. A páncélja közepes.

SAND SQUINNER: Halálos mérgező tintahal, a marsi sivatagban és a kommunikációs állomáson található.

SWAMP HORNET: A Vénuszon található gyenge rovar. Az HP-je 9, elég könnyen sebezhető.

ACID FROG: Savbéka. Természetesen a Vénuszon él, főleg a savtó környékén, illetve a faluban. Csak ezeknél van értelme használni a BEFRIEND ANIMAL képességet. Ha kiszabadítjuk őket a faluban az istállókból és adunk nekik béka-kaját (ezt előbb meg kell szerezni), akkor velünk tartanak a faluban a csatáknál 2 mindig a segítségünkre lesz. Savat is tud kopni, majd odamászik a leendő bédjéhez. Savat is egy jót belé is harap. Az életeréje 36 HP.

Bennszülöttek:

Sivatagfuto: A Marson élnek, a falujuk a jobb alsó sarokban van. Kedvence fegyverük a D.R. X-BOW, az életeréjük 35 HP. Az utcai harcokban segítenek.

Álföldi: A vénuszi bennszülöttek neve. Fegyverük a lézerpuska. Ha jól csináljuk a dolgokat, akkor barátaink lesznek. Török az angolt a hegyes fogaik miatt.

Fegyverek:

(A jelölések magyarázata:

N: Nehézfegyver. Mindig be kell tölteni, mielőtt használjuk, ami elvesz egy lépést. Több mezőben sebesít.

*: A fegyverhez csak meghatározott számú tölteny áll rendelkezésre, ezért ki is fogyhat. Amelyik fegyvernél nincs *, az csak közelharcra jó.

S: A boltokban megvásárolható (ha nem ilyen valamelyik fegyver, akkor azt az ellenfeleltől lehet megszerezni).

A: A tölteny is meg lehet a boltokban vásárolni hozzá.)

ROCKET LNCR (LAUNCHER): Almain fegyvere lenne — ha talátna volna. Általában 20-40 HP között öl, robbanászköre 3 mező. A RAM támadó robotok (COMBAT BOT) használják előszeretettel. (*N)

GRENADE LNCR: Másik jó fegyver, robbanó gránát (EXPLOSIVE GRENADE) kell bele, így azt meszebb lövi. 10-24 HP-t öl, robbanászköre 3 mező. (*NS)

PLASMA THROWING: Ilyet lehet zsákmányolni a Merkuron, de találhatunk egyet a Vénuszon is. 5-31 HP-t öl, de ennek a robbanászköre a legnagyobb, 6-7 mezőt! (*NA)

HEAT GUN: A legjobb rövidtávú fegyver robotok ellen. A holdi változata a legjobb, 5-16 HP-t öl. (*SA)

ROCKET RIFLE: A marsi változat a legjobb. Nagyon hosszú távú, erős fegyver. (*SA)

LASER RIFLE: A marsi a legjobb. Nagyon hosszú távú, elég erős fegyver. (*SA)

BOLT GUN: A vénuszi a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

NEEDLE GUN: A merkuri a legjobb, középtávú, erős. (*SAM)

ROCKET PISTOL: Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

LASER PISTOL: Hosszútávú, néha erős, de nem túl jó. (*SA)

MICROWAVE GUN: Középtávú, de ritkán talál. (*SA)

SONIC STUNNER: Rövidtávú kábítófegyver, de ritkán talál (jobb a kábítógránát). *SA

D.R. X-BOW: Középtávú, nem túl jó fegyver, a sivatagfutók használják *SA

MONO SWORD: Elég erős. (S)

SWORD: Mint az előbbi, csak gyengébb és ritkább. (S)

CUTLESS : Csak a kalózok használják. (S)
MONO KNIFE : A RAM harcosok és pár benszülőtt használja.
(S)
KNIFE : A leggyengébb, nem használja senki.

Páncélok, védőöltözetek:

SPACESUIT: Űrruha, alapfelszereléshez tartozik.
SMARTSUIT: Pontos megnevezését nem tudom magyarul, de eddig jó páncél.
HEAVY BODY ARMOR: Nehézpáncél, a második legjobb típus.
A vénszi változata a legjobb, amitől az AC -1 lesz; sorrendben a merkurii következik utána, amitől az AC 0 lesz.
BATTLE ARMOR: A legjobb csatapáncél, az AC -1 lesz tőle (csak zsákmányolni lehet).

Gránátok:

CHAFF: Apró dolgokból álló füstöt képez, lerontja a robbanás erejét, csökkenti a célzást. A RAM ASSISENT-ek használják.
Nem lehet boltban kapni, viszont sokat lehet zsákmányolni (főleg a vénszi faluban).
AEROSOL MIST: Kódgránát, rontja a célzást, főleg a RAM harcosoknak kell rá számítani.
STUN: Kábítgránát, főleg a RAM harcosoknál fordul elő.
DAZZLE: Könyörgőgránátrendszer. Vakít, de erőt is elvesz.
MINI EXPLODIVE: Kis robbanást idéz elő, 2-3 mezonit robban és 5-15 HP-t fogyaszt. Gránátvetőbe nem lehet betölteni.
Boltban nem kapható.
EXPLODIVE: Ezt lehet betölteni a gránátvetőbe, 2-4 mezonit robban, 10-25 HP-t robban.

Egyéb fontos dolgok:

DEMO CHARGE: A DEMOLITIONS ponttól függően lehet használni különböző ajtók kinyitására.
POISON ANTIDOTE: Ha valakit megmérgezett egy állat (RAM kutya, nagy ECG, GENNIE, SAND SQUINNER, HYPERSCORP) és az orvos életben maradt, akkor ezzel talán fel lehet élesíteni, de ez nem biztos!
ROPE: Kötélinek lehet használni. Szűk séges.
JETPACK: Hátra szerelhető repető szerszám, a sivatagban és az alföldön lehet használni. Jó nagyokat lehet vele menni, de ha nem vagyunk elég gyakorlottak, akkor össze-vissza repkedünk.
BREATHING MASK: Légzőmaszk, már az eltűvedt űrhajóban is kell használni.
PROTECTIVE GOGGLES: Szemvédő, szükséges
ECM PACKAGE: Nem tudom, de valami rakétaelhárítás ellen lehet jó (az ECM-ből gondolva)

Akkor jöhet a leírás:

Beállunk a Neo szervezethez, hogy segítsünk nekik a Földet újra egy csillogó drágakőhöz hasonlatossá tenni, mivel a Föld már lakhatatlan a 25. században. Erre csak a RAM-ok legyőzéseivel kerülhet sor. RAM repülőgépek támadták meg a bázist. Menjünk be az épületbe, majd kelet felé. Itt van egy épületben (középen) a rakétavédelmi rendszer. Menjünk be, ott győzzük le a RAM-okat, majd kapcsoljuk be a rakétavédelmi rendszert. Ezután fogadhatjuk a gratulációkat. Most elkerülünk az Údvhad-sereg bázisára

A helyek jelentései, amelyek itt ill. más úrállomásokon találhatók:

PORT: Kikötő. Itt javítják meg a hajónkat, itt töltik újra a fegyvereket és az üzemanyagot, továbbá innen startolhatunk.
BANK: Itt lehet befektetni a pénzünket, illetve átvinni a Neo számlájára. A Neo számlájáról pénzt levenni nem lehet; innen a különböző javítások költségeit fedezzük (eredetileg 20.000 Credit).

DOWNTOWN: Ezen belül:

BAR: Háromféle változata van, a legmagasabb a legdrágább. Ha már randellunk egyszer italt (ORDER DRINK), akkor beszélhetünk (TALK). Néha így fontos infókhoz jutunk. Be is lehet rugni, ami elég jó ötlet. (Hol van ez a hely? — CoVboy)

RESTAURANT: Ennek is háromféle változata van. Itt kaját lehet rendelni (ORDER FOOD), majd azután beszélgetni. Csak kétszer lehet enni: harmadikra már túl jóllakunk. A vénszi küldetés előtt ajánlatos egy jót enni. A Neo bázison együtt van a kettő.

LIBRARY: Könyvtár, nem nagyon tudtam hasznos információt szerezn.

SHOP: Bolt, itt különböző fegyvereket, páncélokat és egyéb

stuffokat lehet. Van ahol kétféle bolt van, az egyik csak fegyvereket, a másik meg a többi árulja. A Neo hadiszállásnál ez külön menüpontban van és DEPOT a neve.

HOSPITAL/CLINIC: Kórház. Itt gyógyítják meg a szereplőinket. De ha az erőnk 1023 felett van, akkor 1023-ig viszi vissza.

HQ: Edzőterem, csak a Neo bázisán van, mert ott ingyenes. A szereplőket csak egyes feladatok megoldása után lehet taníttatni.

Érdelem lángrörít venni, de légszék mindenképpen kell (tegyük is fel). Az egyéb fegyverekről a játékos döntse el, hogy megveszi-e vagy sem.

Startoljunk, majd nemsokára egy elvesztett űrhajóra bukkanunk. Visszatérhetünk a bázisra, de ott azt mondják, hogy menjünk vissza értük. Ha beérkezünk, és legyőztük az ECG Gennie-eket, akkor menjünk fel a létrákon egészen a 6. szintre. A létráról időnként át kell szállni egy másikra, mert a miénk nem megy tovább. A 6. szinten keressük meg a sebészeti számítót, de előtte az adattároló számítót használjuk, vagy vegyük fel. Van benne ugyanis pár antimérg. Ha a sebészeti számítónál vagyunk, programozzuk át (REPROGRAM), majd használjuk az egyik figuránkon, akit megmérgeztünk a kicsi ECG Gennie-k. Menjünk fel a 9. szintre, itt keressük meg a számítót, ahol Scot.Dos van (hologra, szakáll+baajusz+kopasz fej). Menjünk oda a másik komputerhez, majd ha kibeszélte magát, akkor menjünk le az instrukciói alapján a 0. szintre, ahol keressünk egy kis arézt, majd menjünk fel a 4-es szintre (azt hiszem a 4. szint, de lehet, hogy a 3.), és itt keressük meg a szellőzőt. A gennie-k visszahúzódnak, mert az arézt számukra halálos méreg (nekünk se használ, de légzőmaszkban nem zavar). Menjünk le az 1. szintre, s itt javítsuk meg a berendezést. Időközben megjelennek a Gennie-k, de mi csak maradjunk ott (STAND)! Mire megérkeznek, addigra a figuránk megjavítja a berendezést és a Gennie-k visszaszorulnak. Azt a keveset, ami megmarad, nyugodtan el lehet intézni a 10. szinten. Itt megtámad egy fura Gennie, aki az agyparazita káros hatásától szenved. Utána az egyik gennie egy szökőkútalban próbál menekülni. Hagyjuk, hogy elmeneküljön. Ennek is vége... Jöhet a következő küldetés.

Scot.Dos adatokat fedezett fel két bázisról az űrhajó komputerében. Az egyik Ceres kisbolygón van, a másik a Marson. Ha menet közben behatol jeleznek a szenzorok, akkor csatázhatunk vele, de el lehet is menekülni előle. A csata a következő módon folyik: a COMMAND-dal lehet átvinni a parancsnokságot, s a parancsokkal lehet a közlést/avodals/roham/nekimenni parancsokat kiadni. Rohamozás előtt tönkre kell tenni az ellenfél fegyverét és a vezérlését. Rohamozás után el kell foglalni a parancsnoki hidat és a másik hajó a kezünkre kerül. Nem szabad engedni, hogy a hajó meneküljön előlünk. Annál jobban tudunk cselözni, minél közelebb van az ellenséges hajó. A HULL a páncélatzat, a SENSORS az érzékelő, a WEAPONS a fegyver, az ENGN a motort, a FUEL meg öööö... izé... talán a parancsoknak a szerelmét jelentheti. A CTRL a vezérlést, a LIF SUP az élelentenítő eszközeinek az állapotát jelenti. A parancsoknál kívüli tagok lódózni tudnak, a TARGET-tel egy meghatározott célpontra, a FIRE-rel csak úgy vaktában lövöldöznek.

Irány lehát a Ceres! Járjuk végig az összes aszteroidát, majd térjünk be oda, ahol egy kommunikációs állomást is jelez. Itt fedezzük fel azt (vannak itt COMBAT BOT-ok, SAND SQUINNEREK, RAM harcosok), ami azt jelenti, hogy mindenható el kell mennünk, amíg Scot.Dos azt nem mondja, hogy mehetünk haza (a bázis elintézése a gépek szétveréséből áll, amihez nem kell mást tenni, mint elmenni egy számítógép előtt). Ezután jöhet a Ceres! Itt ne a Ceres nevű bázisra szálljunk le, mert ez csak egy sima úrállomás, hanem az ASTEROID BASE-re. Jó nagy hely, de ezt nem kell elpusztítanunk, hanem meg kell szerelni a szükséges infókat, meg kell keresni a Doomsday lézert (extraerős lézer) szókó papírokat, s nem árt megvizsgálni a lézert is. Elköfordulhat, hogy egy nővel találkozzunk egy bázison, aki összekever valakivel, s meg kell keresni a gyerekeit. A 3-as Gennie Lab-ban vannak. Újból vissza kell menni erre a helyre, majd ki kell őket vinni az egyik dokkba, ahol mentőkapszula van. Ezek után menjünk a saját dokkunkba és indulás! A bázison előfordulnak a RAM örökön kívül még úrpatakányok (lángszőrő jó ellenük), háromféle hiperbiggy: HYPERCRAB: rák, nagyon erős páncél; HYPERNAKE: kígyó, nagyon gyors, de nem mérgező; HYPERSCORP: halálos mérgező. Visszafelé lesz egy kis doigunk egy kalózhajóval, a

rohamozókat vissza kell verni, majd menjünk feljebb kalózhajón. Az egyik szinten el fognak minket kapni és odavisznek a vezérköhöz. Meg kell verni a tagot puszta kézzel, ami elég hosszú lesz, mivel az AC-je -6. Ezután börtönbe kerülünk, de itt ki lehet szabadulni egy kis ügyessel. Itt találhatók egy pofa, aki nem más, mint BUCK ROGERS kapitány, aki a rakétavezető kaszba tartozik. Veled együtt menjünk el az egyes szintre, ott győzzük le mindenkit, majd menjünk ki a hajóból. Jöhet a marsi bázis.

A marsi sivatagban kell leszállni, ahol egy úrhajó állja utunkat, amit le kell győzni. Ha leszállunk, akkor el kell mennünk egy faluba, ahol a sivatagfutók fogadnak. Időközben Scot.Dostól megtudjuk, hogy támadás fenyegeti őket és a RAM-ok még bombázókat is bevetnek! Ha elkápnak minket, lehetőleg el kell nekik mondani, hogy támadás fenyegeti őket. Nekem ez még nem sikerült, úgyhogy nem teszek óvintézkedéseket ez ellen. Ha már megtámadtak őket a RAM-ok, akkor öljük le az összes csapatot, amit találunk és vegyünk fel minden kódkártyát, amit elejtünk. Ezután sorra látogassuk meg a házakat, s nézzük meg, hogy nincs-e bennük látogatott. Ha már majdnem az összeset kiszedtük (legalább 20-at), akkor keressük meg azt a helyet a faluban, ahova a sivatagfutók elbújtak. Agyon fognak dicserni minket.

Ezután hosszabb duma után elmondják, hogy menjünk el a két sziklához és ott már várnak ránk. Ha odamentünk (fenn északon, egy picit keletre, egy canyon-ban van), adnak egy alruhát, amit ha nem tudunk felvenni, akkor a nőnemű homokfúto-főnök adja fel ránk. Ezután a főnökük, Tuskon beáll hozzánk segítségnek. Egyébként elég pocské harcok, mert ha kutyák jelennek meg a színen, akkor rögtön elmenekül. A bázison be kell jutni a fő biztonságú helyekre, meg kell szerezni egy kék kódkártyát (ez mindenható jó), el kell jutni a legfelső szintre, és ott be kell menni a lézérhez. A szobában egy liftszűrő dolgot kell keresni, ami felvisz a platóra a lézérhez. Közben megtámadják a fickókat, aki a platót tartja, de csak pár technikus szivózik. Ezután egy picit (egy lépcsőnyt) benn kell maradni a liftben, majd ki kell menekülni a bázisról. Ha mindent jól csináltak, akkor a bázis megsemmisíti magát (lehet, hogy egy-két lézer is belélek jó, de csak úgy 255 HP pontot vesznek el lépeséknél). Ha ez kész, vissza az úrhajóhoz, vissza a bázisra. Ezután irány a Vénusz!

Miután leszállunk, és kimentünk az úrhajóból, nemsokára egy alföldi csapat támad ránk. Megkérdezik a célunkat, de nem hisznek abban, hogy Neo-ügynökök lennénk. Felszólít, hogy adjuk meg magunkat, mert a fegyvereink veszélyesnek néznek ki. Adjuk meg magunkat nyugodtan (SURRENDER), mert mindjárt jön egy RAM csapat és akkor visszakapjuk a fegyverünket. Ha leöltük a RAM-okat, a vezérgyik be akar állni hozzánk, mert együtt akar velünk harcolni a RAM-ok ellen. Ezután menjünk el a falujukba (északon, legfelül). Itt a RAM csapatok épp támadnak, meghozza a rosszabbat fajta. Az egyik kunyhóban egy RAM alszik, egy kulcskarikával a zsebében. Lopjuk el tőle a kulcsokat (ha nem sikerül, akkor öljük meg). A kulcsok mindenképpen kellene. Keressünk egy kis békakaját, de azelőtt meg kell találni, hogy

vannék a békához (a békák egy fából épült istállóban bennük). Ha ez megvan, akkor menjünk be a békához, s adjunk nekik egy kis békátapot. "Sirás lehet hallani északkelet felől" — mondja a program. Menjünk tehát oda. Nézzünk be minden házba, majd ahol egy létra van lefelé, oda másszunk le. Itt található egy kis alföldi, aki az apját keresi. Vegyük fel a fiút, de ne adjunk neki extra dolgokat, csak más egy páncélt, mert nem nagyon harcol, mivel csak 4 éves (bár én adtam neki egy rakétapuskát, és ha szorult volt a helyzete, akkor használta is). Keressünk egy olyan részt (itt van az északi végében), ahol pár alföldi próbál menekülni. Az egyik megbiz azzal, hogy hozzuk el az orvosi készletet, ami ott van a falu közepén egy nagy kunyhóban. A kunyhó tényleg nagy, és az utolsó ajtaja mögött van az orvosi készlet. Az ajtót csak akkor lehet kinyitni, ha előtte beszéltünk már az alföldi orvossal. Ha ez kész, akkor menjünk ki a faluból.

Most menjünk a kunyhó alatt lévő nagyobb foltra. Ez egy alagút volt, de a RAM-ok lerombolták. Menjünk be, keressük meg a bázisra vezető utat. A bázison látogassuk meg a komputereket, majd menjünk fel az 1. szintre, ami még építés alatt áll. Menjünk be azon az ajtón, ahonnan nem nyílik 2 új ajtó. Itt tegyünk pár lépést addig, amíg Lander, a főnök meg nem jelenik. Az megőrli a fiának, de elmondja, hogy keressünk egy titkos kijáratot. Menjünk be most a

másik ajtón, és ott nyissunk be az acidicumok termébe. Öljük meg őket, majd nézzük át teljesen. Ah! Itt a titkos kijárat! Menjünk vissza Lander-hez, majd ő azt mondja, hogy menjünk fel az alföldi technikusokhoz. Menjünk fel a 3. szintre, keressük meg őket, majd menjünk vissza Landerhez. Ezután ők elmennek (Lander is, aki a RAM-ok ellen akart harcolni velünk), de mi nem mehetünk velük, mert túl erős a sav araféle. Keressünk egy DETONATOR KEYCARD-ot a bázison, majd menjünk a 2. szintre és keressünk a hangár közepében egy olyan helyet, ahová betehetjük. Ezután menjünk ki a bázisról, aztán vissza a hajónkhoz. Ezzel elintéztük a RAM repülőket is.

Menjünk vissza a Földre, de időközben elhívnak minket a Holdra, Thyco-ba. Repülünk a Holdra, menjünk a bárba, ott is a 'Chez Luna' nevűbe. Itt egy nő kér segítséget, egy COMBAT BOT-ot kell megölnünk. Ha megöltük (mármost a COMBAT BOT-ot, akkor mehetünk a Salvation-be (a Neo bázis). Itt azt mondják, hogy a Doodsday lézer a Merkuron van, de mielőtt odamennénk, ki kéne szabadítani pár fickót a Thule-i börtönből, mert ott felerősödött a radioaktivitás. Menjünk tehát a Thule nevű aszteroidára (a legnagyobb aszteroidától balra az első) és dokkoljunk a börtönbe. Itt meg kell ölni kb. 6 COMBAT BOT-ot, meg kell keresni egy számítógépet, azt át kell programozni arra, hogy mi jók vagyunk. Majd meg kell keresni a rabokat, ki kell őket szabadítani a cellájukból, majd vissza kell menni a hajónkra. Ezután jöhet az utolsó állomás: a mercuri MARIPOSA 3.

Ha leszállunk, meg kell ölni pár őrt, be kell menni egy ünnepi tőmögbe. Ezután meg kell keresni egy liftszűrősejt. Ha armban vagyunk az emeletenkéntes ejt rajtuk lézerek által, akkor jó helyen járunk. El kell jutni a legfelső szintre, majd meg kell keresni az energiaszolgáltató szobát. Itt el kell aztontani, majd meg kell keresni egy feljárót, fel kell mászni a lépcsőkhöz a legfelső szintre, majd itt meg kell keresni a fegyverirányító szobát. Aktivizálni kell az önmegsemmisítő berendezést, majd el kell jutni az alattunk lévő szintre, ami a szökőkapszulákat tartalmazza. Itt ha van demotöltőnk, akkor rögtön menjünk is be egy szökőkapszulába, de ha ilyen nincs, akkor fel kell keresni a szökőkapszulák irányítótermet mielőtt beszállnánk.

Ezután kapunk egy szép képet a Doodsday lézer roncsairól, majd a gép közli velünk, hogy a Merkuron a RAM bázisnak már csak egy nagyon kis része maradt meg, de az is veszélytelen már.

Ha hazamegyünk, akkor egy nagy tömeg üdvözlő élén a parancsnokunkkal és Buck Rogers kapitánnyal. Mostantól szabadon mászkálhatunk az űrben, és érdemes egy-két RAM hajót is elfoglalni. Amugy azt hiszem, nem kapunk több feladatot. Szóval VEGE.

BARD'S TALE 2. (64)

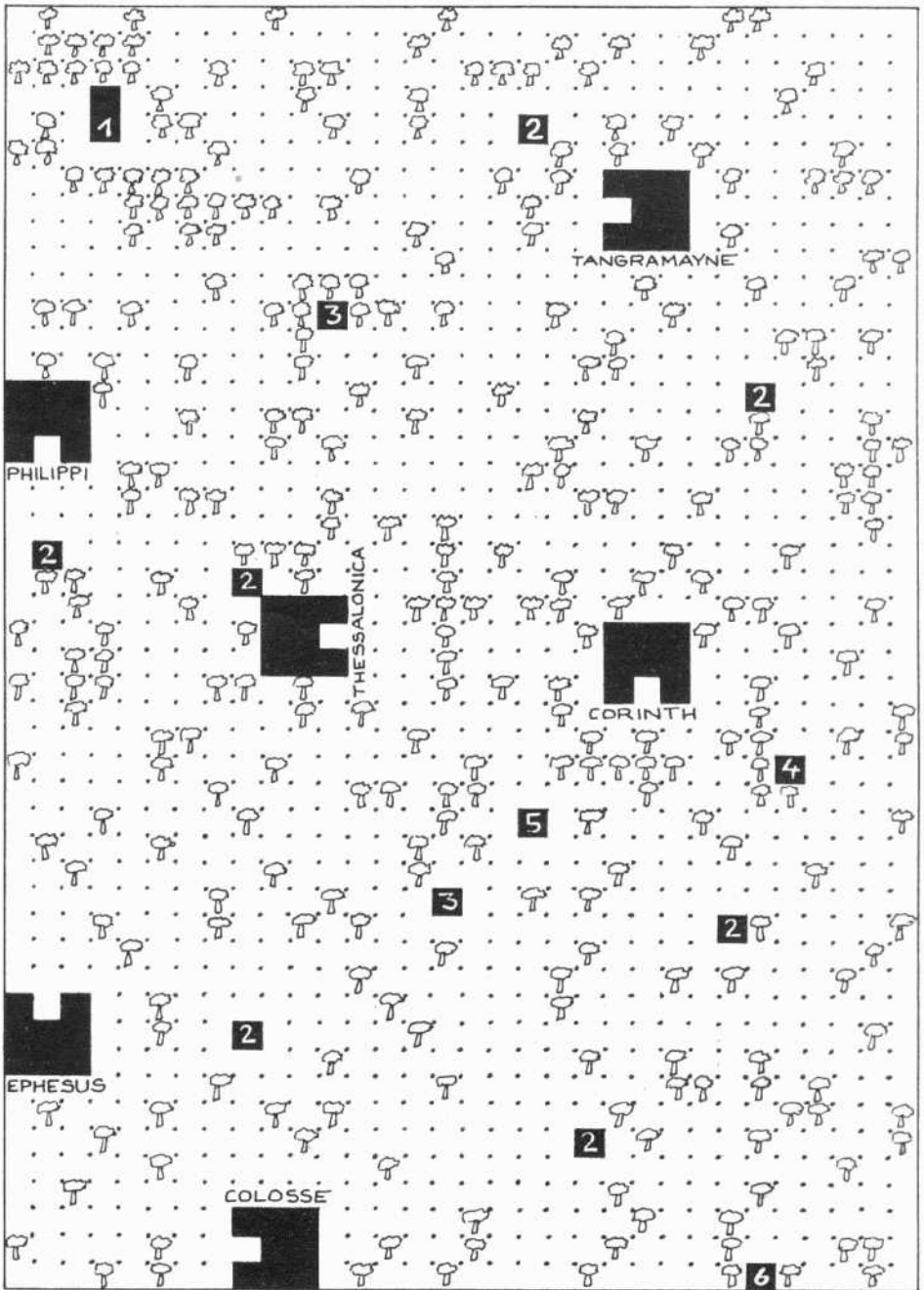
Ez itt egy kis segítség akkor lenni a DENSITY KNIGHT (más néven BARD'S TALE 2.) című játékhoz. Nálunk egy olyan változat terjedt el, ahol a bankban több száz (!) millió pénz van, így lehetőség nyílik arra, hogy a lehető legjobb fegyvereket (pl. *Sword of Zar*) és a legjobb pancelokat (*Dmnd Helm*) vegyük fel. Így az AC rögtön L9 vagy L- értékű lesz, aminél nincs jobb! Az utések pedig, amiket bevisznek, egy 8-as szintű harcossal eléri a 250-300-at is!!! És mindezt belenyúlással és csalás nélkül! Még talán annyit fűznék hozzá, hogy szerintem ez a legjobb a három rész közül. Nem szívat annyira, mint az első, tehát jobban játszható, viszont nehezebb, mint a 3. Azonkívül sokkal változatosabb a grafikája, gondolkodtatóbb, érdekesebb és több helyszíne is van, mint a többinek. Erdemes vele foglalkozni!

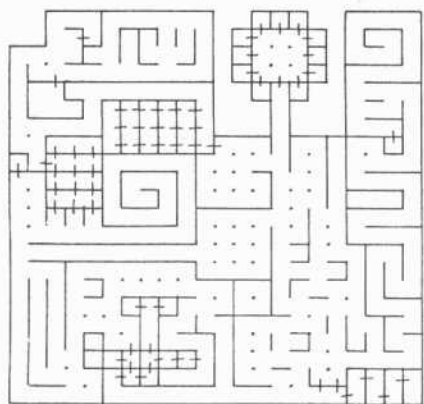
A következő térképek között megtalálható

— a síkság térképe;

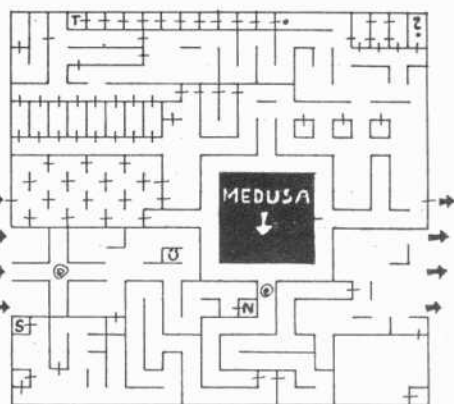
— a *Dark Domain* 2. szintje. Innen nem találtam leírást a sebhová, még csak utalást, vagy találos kérdést sem! Középen sötétség van, ahol kialszik minden fény. Itt él a *Medusa*, de hiába nyírtam ki, nem történt semmi. A kérdőjellel jelölt mezőben van valami a földön, de nem tudtam ott semmit sem csinálni....

— a síkság hat városának térképe. Az elsőben — Tangrameyne városában — lévő X jellel megjelölt helyen kapjuk az első küldetést. Az első küldetés az, hogy hozzuk vissza a prinsessét, aki összeszúrta a levét a Gonosz Úrral. A városokban a betűk jelentései: S: start; K: kocsmá; Z: szintváltóhely; T: templom; E: energia-visszaadó hely; J: játékerem; B: bank.

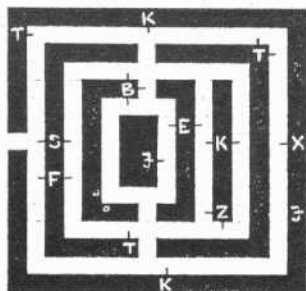




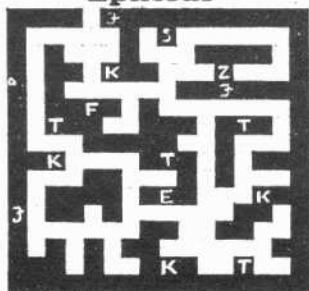
DARK DOMAIN 2.



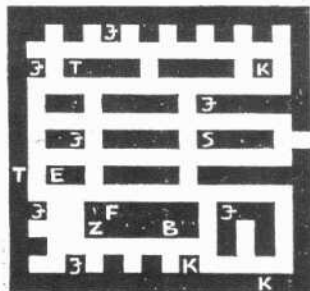
Tangramayne



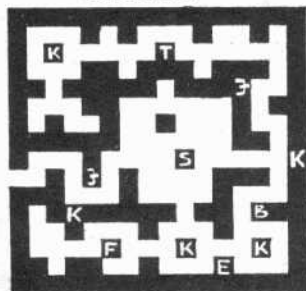
Ephesus



Thessalonica

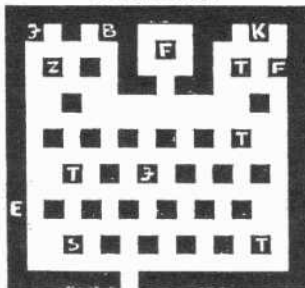


Colosse

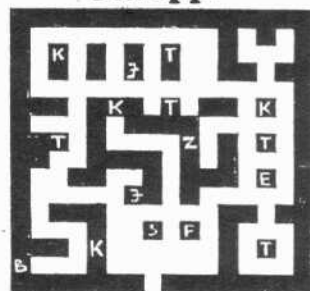


Ephesusban menj le a közepén lévő templomba, lépj be a 2.sz. mezőre...

Corinth



Philippi



C64-esek figyelem! Jó minőségű programok kasszára és lemezen P1: Street Rod, Duck Tales, Grand Prix Circuit, Elite+, Sim City, Dark Side, Total Eclipse, KD's Soccer Manager, Box Manager stb. Keressen a Sunny Shine, Battle Chess és Rock Manager c. programokat. **Makai Zsolt**, Sopron, Irbolya u. 4. 9400

C64 tulajdonos vagy? Akkor ez a Te üzleted! Almodban játszol a Pirates nevű csodával? Magnó van? Akkor most ebredj fel, és íé! Ezen kívül még rengeteg program vár téged! Még egy kis izelítő: Fighter Bomber, Impossamole, Defender of the Crown, Dizzy 1,2,3,4 stb. Csere színvonalas programokkal. Ezt nem szalaszthad el! Ugyanitt egy fénycsúszta is várja a lelkes vásárlót (1300,- Ft). Válaszborítékot küldj! Nev Pirates, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400

C64-re kazettára cserélnek programokat Kellene Spider Man III, Mad Max I-III-III, American Commando, G.I. Joe, Masters of the Universe, Last Ninja I-III-III, Leisure, The Last V8 Miami Vice. Válaszboríték cserébe. Ístak küldd. **Várnagy Péter**, Győr, Vajcsuk Lajos út 25. 9024

C64-es magnós játékok cseréje: P1 Vendetta, Summer Games, Blood Money, Defender of the Crown stb. Cim: **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400. Válaszboríték! Minden levélre válaszolok!

Apapapaóóó! Mindenki rám figyelt? Égy kezdő C64-esnek gyűjtési mániái vannak kazettáin! Keressen azokat a crackereket és embereket, akik segítenék ezeket a gondokat megoldani! Küldj felbélyegzett válaszborítékot! Illetve keressen miskolci számítógépes klubok (C-64) kicsitokat! **Galuska Szabolcs**, Miskolc, Kőlcsey 7. XI. 3524

C64 játékokat cserélek. Keressen a DIZZY I,II,III, Formula One, Elite, Saboteur 2, Turbo Outrun, Batman — the Movie című játékokat. **Setény Erik**, Sőtér, Dósvölgyi utca 45. 2543

Hi C64 Freaks! Programcsere lemezen és kazettán. Friss játékok, demók. Néhány stufott ingyen is felveszek. Of course! **Katali Tamás**, Makó, Szegedi u.9-13. D/4/14. 6900

C64-re keresek kazettát, vagy disken a következő programokat cserére: Superman, The Last Ninja I-III-III, Scooby Doo, Batman — the Movie. Listát kérék és küldök. **Regényi Zoltán**, Győr, Vajcsuk Lajos út 25. 9024. Tel.: 29-681

C64 játékprogramok cseréje. Lemez és kazettás programjaim is vannak. Minden levélre válaszolok! Keressen Empire, Pirates, Oil Imperium magyar nyelvű változatát, Trans World c. programot, Barney stratégia, III. manager programot (Supremacy), Millennium 2.2, Full Metal Planet típusúakat pl.). **Mégingt csak az tud-em botorság — CoVboj** Cserébe hasonló színvonalú játékok. **Cselkő Csaba**, Kiskunfélegyháza, Sas u. 4. 6100

Szeretném megszerezni a Head Over Heels-t, Annals of Rome-t, Heroes of the Lance-t. Cserébe adok kazettát: Bosszú, Új Vadnyugát 1-2, Dizzy 1-2-3, Elite, Gordian Tong, Arcana stb. **Adam Péter**, Szombathely, Rozsa János u. 27. 9700

Figyelem Commodore-osok! Keressen a Sumo Wrestling, Batman — the Movie, Test Drive III, Turbo Outrun c. programokat! Csak kazettás cseréket! **Miskó Zsolt**, Budapest, XIII. Kádár u.9-11. I/9. 1132

Eldadó műsoros program kazettán az alábbi játékokat: Hostages: 450,- Ft, Új Vadnyugát 350,- Ft, Bosszú: 350,- Ft, **Oláh József**, Battonya, Néphadsereg u.191. 5830

C64-en kazettán adok veszek, cserélek. Keressen a következők pr.t. Op Thunderbolt, Heavy Metal, Car.Command, Gunship, Arnhem & Dark Scept. Cserébe 89.90 pr.t adok (Myth, Tuskery, Vendetta). Borték nem kell! **Tyukasz Gergely**, Jászberény, Gacs L. u. 29. 5100

C64-re keresem a Batman Penguin, Batman Joker és a Batman the Movie c. programokat cserére kazettára. Hélyebe adnám pl. Street Rod, Defender..., World Games, Neuromancer. **Kerti Marcell**, Kerepes, Szabadság út 264. 2144. Tel.: (06-29) 70-921. Ja, kene még a Névezetland Story-és a Stanobis is! Magnósok figyelem! Utántöltés pr.g.k nagy választékban (pl. PIRATES, Tusker, Destroyer, Test Drive I-III, Midnight Resistance, Robocop, Back to the Future II stb.) Cserébe is lehetséges! **Szekerés Péter**, Keskemét, Semmelweis u./I/A. 6000. Tel.: (06-76) 24 609

Meg akarod szerezni C64-re a legújabb programokat? Ha igen, akkor íé! **Súái/Boytroic**, Berence, Szent István 72/1. 7516. Megfelelő partner esetén cserébe is lehetséges.

Keressen C64-re a FALCON, F-14 Tomcat, Gunship nevű szimulátorokat kazettára. **Jaj! — CoVboj** **Szegvári Ádám**, Budapest, XIV. Egressy út 83-87/4. II/5. 1149.

Vadonjátű '90-es és régebbi programok C64-re, kazettán! Lemez programok is kazettán! (Summer Games I-II, Tusker, Barbarian II, Test Drive III) Válaszborítékot ístak küldök. **Biro László**, Dunakeszi, Barátság út 37. 6/63. 2120

C64 kazettára keresem a következő programokat: Heavy Metal, Power At Sea, Laser Squad II. Ezeket megverném, vagy cserélem pl. Midnight Resistance, Last Ninja I-III stb. Ezenkívül keresem a katonai programokat, stratégiai játékokat, pl. Operation Neptune, Rocket Ranger. **Hajmási Zsolt**, Szombathely, Felsőútr út 22. 9700

Szuper programok cseréje C64-en kazettán és lemezen. Ístak kérék, küldök Keressen az Igarzi TEST DRIVE I-II-t, Turbo Esprit-et, és a Laser Squad III-t. Minden levélre válaszolok. **Nyeki Norbert**, Sopron, Alomlás út 5. 9400

Keressen C64-re a Bismarck, Battle of Britain, Arnhem, Vulcan, Desert Rats, Legions of Death c. programokat kazettán. Cserébe Destroyer-t, Fighter Bomber-t, Gunship-et, Turbo Outrun-t tudok felvenni. Esetleg anyagokban is megegyezhetünk. **Horvath Zoltán**, Mészároshegy, Kun Béla u. 5. X/3. 8000

C64-en kazettán utántöltős programokat cserélek. Pl.: Stealth Fighter, Vendetta, Turbo Outrun, Last Ninja I-II stb. Keressen utántöltősen a Buffalo Bill's..., Circus Games, Tusker és a Myth c. programokat. **Kása László**, Nyúl, Ady Endre u. 21. 9082

C64 programokat cserélek lemezen, kazettán. Utántöltős verzók, friss törések. Kérésre ístak küldök! **Baukal Gábor**, Budapest, XI. Fegyverek u. 123. 1116. Tel.: 186-5134

C64-re lemeze keresek: Stealth Fighter, Golden Axe, Double Dragon I-II, F-14 Tomcat, E-Swat, Wings of Fury. Ezenkívül bármilyen szuper programot elfogadok. Listát küldjétek! **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs út 28/A. 5600

Testvérem! Megjelent az ALICE szoftvernek működése nyomán a legújabb, s eddig a legjobb magyar szöveges kalandjáték, a KET NAP NEGY ÓRA, mely 1207 költés Angliájába tasztja a kedves Olvasót (v.ö. áldozat) Megrendelhető: **Tanóczy Tamás**, Nagykanizsa, Stromfeld 15. 8800. Ára: 200,- Ft + kazetta + posta

C64 kazettás vagyok, keresem a Carrier Command-ot, megvetébe, vagy cserére Tudok adni: Fighter Bomber, Myth, Elite, Bosszú, Új Vadnyugát 2. stb. **Toth Tamás**, Tatabánya V., Huba vezér út 12. 2800

C64-re elcserehetőek programok kazettán és lemezen, pl. Gunship, Flight Simulator stb. Cimem: Laczkó Sucsóhat Mihály Győrgy (MAC), Str. Spiry Haret, No 1, Et 1, Ap.9, 3700 ORADEA (Nagyvárad), Jud. Bihar megye, ROMANIA

Keressen a DIZZY I-III-t, prg. ístak küldjétek! Cim: Bodajk, Hunyadi János u. 8053

C64-es új, színvonalas játékokat keresek kazettára, lehetőleg ingyen. Keressen a CoV 1. számát. **Pozsgai Gergely**, Győr, Egressy u. 93. 9011

C64-re utántöltős programokat cserélek. Cserére minden program érdekel Válaszborítékban mindenkinek válaszolok. **Lemmer Roland**, Letti, Jókai u. 45. 8960

Színvonalas programok (utántöltősek is) cseréje kazettán. Cim: **Jórást Zsolt**, Szeged, Kukovecz Nana u. 15. 6723

Keressen C64-re kazettára a következők játékokat: Last Ninja I,II, Új Vadnyugát I,II, Garfield, Tusker, Myth, Sunny Shine, Dizzy III, Borrowed Times, Neuromancer, Curse of the Azure Bonds, Robocop, Turbo Outrun, The Untouchables, Zak McKracken, Ingrid's Back, Starglider I-II, R.Type, Pacman és Armalyte. Batman — the Movie, Fírelord. Cserébe is érdekel. **Batri Dénes**, Tápósele, Szolnoki út 13. 2766

Magnósok figyelem! Utántöltés prg. minden mennyiségben: pl. Pirates, Impossamole, Midnight Resistance stb. Cserébe érdekel **Hajducsa Péter**, Bp. XII. Diósárok út. 7. 11/16. 1125. Tel.: 1-564-479 (este 18.00 után)

C64-es játékok cseréje. Kazettán P1 Vendetta, Last Ninja, Defender of the Crown. Pirates, Carrier Command, Válaszboríték! **Jászberényi Péter**, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400

C64 talajok figyelem! Kazettás programok cserélek. Eldadó ELITE kimentett állás teljes felszerelés, kb. 1.200.000 kor. Ára: 200,- Ft. Megvetébe keressen az ELITE Bverzőját **Szenes Imre** (Emery), Budapest, Sarkadi u. 3. V/18. 1039

Keressen C64-re kazettára az Emlyn Hugges Soccer-t a World Trophy Soccer-t, a Fantastic Soccer-t és a Kick Off 2-t. Cserébe színvonalas prg.kat ajánlok. P1 California Games, Tusker, Navy Moves, Carrier Command, After the War, Dizzy I-II-III **Potemkin Karoly**, Szigetszentmiklós, Ifjúság út 2/C. 2310

Keressen C64-re a SUPER SOCCER III-t a SIM CITY című programokat. Szívesen cserélek más színvonalas prg-t is **Kovacs Tibor**, Budapest, IX. Bórszóny u. 8. III. Ipecsóház 11/8. 1098

Keressen C64-re lemezen az OIL IMPERIUM és a CARRIER COMMAND jó verzóit, ezenkívül az INVEST, Trans World, Cyberball, Classic Trainer, Rugby Manager, TV Sports Football, Soccer Challenge, Iron Man, Railroad Tycoon prg.kat és bármilyen repülészmulatórt, valamint háborús és manager programokat. Cserébe a választékok: Pirates, Street Rod, Steel Thunder, Sokoban, Wings of Fury, Strike Fleet, Stealth Fighter, Champions of Kryn, Card Sharks 2.0 stb. Eldadám alig használt, megkímélt jó állapotban lévő, garázsban tartott anyósomat, vagy alig használt macskabumroggasa cseréimé **Szpiszák Zsolt**, Bekéscsaba, Pajtás sor 15/2. 5600

C64-en programcsere lemezen. Keressen az angol nyelvű WEASEL+DEEJAY tőresű SUNNY SHINE-t. Cserébe DISNEY programok: GOOFY'S RAILWAY, Mickey's Runaway stb. vagy más. Ugyanitt eladó misszionés Mission 2 gyári kasszára, eredeti leírással. Keressen olcsó 100 db-os diskbox-ot! **Turcsányi Tamás**, Hód, Bajcsy Zs út 33. 3014

Keressen C64-re lemezen a következő prg.kat: Carrier Command, Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show, Terrames, Strider, Back Dangerous, Dizzy II, egy jól működő Sim City, Myth, The Untouchables, egy olyan Deja Vu, amiben lehet általás kimenteni (ennyi jól össze 12 CoV-ból). Tudok adni: Pirates (Dátés szet), Tomcat, Battle Chess, Test Drive I-III (a II-höz új pályák és autók), Fighter Bomber, Street Rod, Jaws (capavádasjáték), Wings of Fury, Vendetta, Skate or Die, Felhasználó: Newstoom, Amica Paint. Ja még a Ski or Die-t is keresem. **Nyergesi Zoltán**, Nyergesujfalu, Kőlcsey 17. 2536. Tel.: (06-33) 55-258

Ható C64 tulajdonosok! Lemez és kazettás programok cseréje. Lemezén megvan: Street Rod, Uninvited, Pirates, Hocket Ranger. Kazettán megvan: Új Vadnyugát I-II, Vendetta, Castle Master stb. Lottó vánció program (L.90. 1-6/45) 200,- Ft-ért. Cserébe keresek a Laser Squad II, Chaos és a Borrowed Times c. programokat. Jelenléteken levélben a következő címen **Bogar László**, Budapest, XV.Étvös u.170. 1153

Keressen C64-re lemezen a BLACK CASTLE c. programot. **Varga László**, Lakitelek, Zrínyi M.út 21. 6065

Keressen a LASER SQUAD 2-t, és a Bard's Tale 3-t. Cserébe más programokat vagy pénz adok. **Sulák Péter**, Szombathely, Stromfeld u. 47. 9700

Hi emberzaszások! Akinek van szíve, és RPG-je 64-re (főleg SJJA), hívja már fel az Bp. 1-821-891-et. Veszek is!(talán!)

A következők programokat keressen C64-re: Bard's Tale I-IV., Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Heroes of the Lance, Champions of Kryn, Sunny Shine, Új vadnyugát I-II, Időregész I-II, X-the Adventure, Sísú a sárkány, A bosszú, Deja Vu, Tass Times, Borrowed Times, Pirates (6), Oil Imperium, War in the Judeic Earth, Erdel Sándor, Hajdúszoboszló, Szamuely I.u. 1. 1/5. 4200

C64-re keresek arcade/adventure, illetve stratégiai programokat lemezen. Cserélek SZUPER programokat, pl. Neuromancer, Zak McKracken, Maniac Mansion, Moonwalker, Gunship, Battle Ship, Batman — the Movie, Last Ninja II, Vendetta, Street Rod, Atomic, Rocket Ranger, Amica Paint, Demo Demon stb. Válaszborítékot ístak küldök. Keressen a Dizzy I-II-III-t, a Pirat, Deja Vu-t, Borrowed Times-t. **Varga Zoltán**, Budapest, XIV. Bonyhádi út 115. F/3. 1141

C64-es játéék, felhasználói programok lemezen, kazettán! **Szaki Csaba**, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: 13. 004.

Tulajdonképpen nem is tudom igazán, hogy mit írjak bevezetőnek az e hónapra rendelt tehene rovát elé. Semmi nem jut eszembe, mert teljesen padlón vagyok attól a sok verstől, amit mostanában kapok. Jó, lehet, hogy én vagy az oka a verselábak szaporodásának, mert helyt adtam néhány 'meg-nem-érett-művész' szárnypróbalgatásainak — de hát azt nem tudtam, hogy az fertőző. Remélem mindkinek feltűnt, hogy a múltkor számban 'J'-vel írtam a 'súlyt'. Eme konspiratív húzás oka rendkívül prózai volt: egy kis pezsgést akartam vinni az ellaposodó levelezési témákba, továbbá némi örömet szerettem volna szerezni mindazon figuráknak, akik idestova 15 szám óta kutatták a betűhűbákat a CoV-ban (bezzeg azt senki sem számolta meg, hogy hány betűt sikerült helyesen leírniuk!). Sajnos a CoV 14 még nem jelent meg, amikor ezeket a sorokat kanyarított, de remélem sikerül a Posta fogalmát megérintenem egy picit... Rátérve a mostani okosságokra, annyit tudok mondani, hogy ez a levelezés biztosan bekerül a Mooooliness Recordsba, mert mindössze 3 db levelet írtam. Majd mindjárt megíratjuk... (Az ismeretterjesztő jellegű "Kiskertünk" rovától a fokozódó érdeklődésre való tekintettel természetesen a jóval számban folytatjuk — a mai részben egy, a múltkorij fejezetből kimaradt boldog csirkét tárunk a nagyérdemű elé.)



Különös dolgok...

A szeretettel minden lehetséges! (Na ez is jó kezdődik... CoVboy) Ezt a levelet azért küldjék, hogy szerencsét hozzon neked! Az eredet New Englandben van. Kilenczer körbejárta a világot. A szerencse most hozzád érkezett el! A levelet megkeresése után négy nap szerencse ér. Gondoskodj arról, hogy tovább add. A szerencse postán jön el hozzád. Ne küldj pénzt! Olyan embereknek küldj másolatot, akiknek szükség van a szerencsére. Ne küldj pénzt, mert a sorsodnak nincs ára. Ne tartsd meg a levelet! '96 órán belül tovább kell adni. Egy tízti 46.000 dollárt kapott. Joe Elliot 40.000 dollárt kapott és vesztette el, mert megszállította a láncot. Ugyanakkor Philadelphiában Bona Welch a levelet megkeresése után 51 nappal elvesztette a feleségét. Elfelejtette továbbítani a levelet. Azonban felesége halála után 755.000 dollárt kapott, mikor továbbította. Kérjük küldj 20 másolatot és figyelj mi történik 4 nap múlva. A lánca Venezuela-ból indult ki, egy Saul Anthony nevű dél-amerikai írta, aki misszionárius. Amióta a levelet a világot járja, 20 másolatot kell készíteni róla, elküldeni barátoknak, ismerősöknek. Négy nap múlva meglepetésben lesz részed. (Kapak még húsz példányt ebből a levelelő? — CoVboy) Ez igaz, még ha nem is vagy babonás. Jegyezd meg: Constantine Diushoz 1953-ban jutott el a lánca, megkérte titkárt, készítson 20 másolatot, és küldje el. Nehány nap múlva a lótny nyert 2.000.000 dollárt. (A titkár vagy Dius úr? — CoVboy) Cortho Doctoli védő alkalmazott megkapta a levelet, és elfelejtette továbbítani. Elvesztette állását. Később megtalálta a levelet, feladott 20 másolatot. Nehány nap múlva lett jobb állása. Dalton Forbuid megkapta a levelet és mivel nem hitt benne, eldobta. 9 nap múlva meghalt. 1987-ben egy fiatalasszony kapta meg a levelet Californiából. Nagyon halvány volt, elhatározta, hogy újra fogja gépelni a levelet, de későbbre halasztotta. Különözöz problémák győttörtek, beéleértve, hogy a kocsiját nagyon drágán javították. Vegül újragépellette a levelet és kapott egy új autót. EMLÉKEZZ! NE KÜLDJ PÉNZT! BIZZAL BENNE! HASZNALJ SI OHND!

CoVboy: Oh, én imádom az ilyen csodáltság, túlvilági dolgokat! A múltkor példát egy jeges kék érintést éreztem a tarkómon, amit megmagyarázatlanul nem tartottam (mindaddig vakaróztam). Attól függetlenül, nem tartom különösebben nagy csodának, ha egy autót drágán javítanak — azonban minden részvetem a szegény fiatalasszonyé, akinek ez a legnagyobb gondja Kaliforniában (és banatában vesz magának egy masikat). Az sem túl meglepo, ha valaki meghal — ilyen már több ember életében előfordult leveleldobálás nélkül is. Az viszont elgondolkodtató, hogy valaki tragikus hiirtelenséggel elvesztí szeretett feleséget, akinek 755.000 dolláros életbiztosítása van! ... Saul Anthonyt ugyan nem ismerem (nem láttam az előfizetőink névsorában), de mindenképpen elismerésre méltó, hogy missziója súlyos gondolj

közben is volt ideje hozzávetőlegesen jó magyarsággal megírni ezt a levelet. Kedves tőle. Ha a nagy mű tényleg kilenczer körbejárta a világot és csak elvettve szakították meg a láncot, akkor — ha jól számolom — usque 900 milliórd van a világon belől, azaz minden személynel olyan 200 db kerül. Tényleg nagy szerencse, ha valaki 4 napon belül meg tud szabadulni ennyi vesztéshez levétől! Hát meg amikor 4 nap múlva rámosolyog a megígért szerencse és a levelesládájába kukkantva rájön, hogy visszajött 4.000! Ebből a rövid számlából is kiderül, hogy már megint a postások galád trükkjei jön szó: az emelkedő belyegárak mellett így próbálják gazdaságot tenni csodáltságos intézményük! Ennek persze én nem dőlök be és nem küldöm tovább. Bár van rá mentselem is: nem volt mellette a 20 válasszorból! (Persze, ha tényleg lehet vele dolármilliókat nyerni, akkor tessék figyelembe venni, hogy teljes erőmből az ügy érdekében kell elítálltam és lesokszorozottam 16.000 példányban! A sok pénz ne az ismert MNB száma utalják, mert az OTP-ben még kitalálják, hogy vegyem át forintban — szvesen elmegyek érte személyesen is.)

Dráma

T.K.A.K. CoVboy! Szerda este megnéztem a Valahol Orszországban c. színdarab művet. A pestieknek romantikus volt — nekem túl avangárd. Csüt, loci óra helyett egy farszabó kabaréjt tekintettem meg az angolok víszelkedéskultúrájáról. Utána egy anyanyelv, majd fizika óra következett. Nos, gondolhatom milyen állapotban találtam ki, hogy irok neked egy kabaréjt:

Történi: az ötös stúdióban. Jelen vannak: 4 szék, 3 kamera, ugyanennyi cameraman, 1 gyártásvezető. Továbbá 4 fal, plafon, padló, szőnyeg, egy csomó mikrofon és legyek. Ja, és a négy főszereplő. (+ közönség, aki passzív szemlélő — CoVboy)

Műsorvezető: Igen, még egy kicsit pirosbabba a bal felem. Jó, a pupillái se hagyod ki! Igen, már nem kell tovább rugdosni. Nézd, a camera-manok itteget. (Visszajutogat) Oh! Hukk! Már adásban vagyunk? Hol maradt a focm? (Főcm.) A sminkslány elmegey (97.60/89)).

Műsorvezető: Mikrofonproba 1-2-3. Na! Mire kapcsoltok át? Jórsorán vissza? (a kamera felé.) Jó, erre minden kedves nézőnknek in a TV-ben és hallgatónkunk az éter (CH3-O-CH3) hulláman! A mai egyetemes körbeszélésünk központjában egy igen híres személyiség áll. Előjáróban csak annyit, hogy a legutolsó házajlát kiemeztük majd. Hadul mutassam be a segítőáramot a műsorban: Auuu... (nem látja rendszeren a betűket a sugógepen, kissé előre hajol) Oh! Elsőnek Sándor Abbé az egyházi képviselőlelben (meghajol). Annyok Hojtor Dr. a Viskelkedéskultú Izetes és Laboratóriumból (Nem kell kísérlet alany). Ez végül, de mégsem utolsó sorban Gógor Viktor psz... hápsz... (meg van látva)

pszichológus. (Nem ő, a műsorvezető) (Nem a műsorvezető a pszichológus, hanem az a pszichológus, aki nincs megfázva és az előbb lett bebuztatva). En majd megpróbálom nem beleszóba a beszélgetésbe. Nos, uraim, Ah love principium. (Nyugi, nem fog fájni!)

Közönség: (cukorkaszécskókkal zörög, sóperceket rágszál és "Szia, anyu!" kiáltásokkal itteget, ha azt hiszi, hogy valamelyik kamera feleje fordult).

Antikov: Tisztaazak a legefejen, hogy ki is ez ez ember? (a bal szemével elkezd nyugorítani) A J. pozban) Anyagforrások számai állnak rendelkezésre, hiszen miu a réz, bolcs latin közmondás is uria: 'Ahogy élés, úgy beszélés' — tehát szóljál meg és megnedmond, ki vagy! Szerintem nem más, mint egy aberráns, inflexibilis multitaliter — annak is a szmétel).

Gógor: Nagy általánosságban egy kevésbé közönség vallási vezetőknek lenne tekintet!

Abbé: Ez merő nülés. Visszno elismerem, hogy hasonló szerepe lehetne, miu egy profánoknak, hiszen a profánai szolgálat a gyülekezet élet elvélenghetetlen része, s nélküle (sőt)hajt egyet) nincs tájékozódás.

Műsorvezető: Szencziósi! De miért lenne a kajmán kakadu!???

Közönség: (telkesen tapsol a frappans köbeszurasért.)

Gógor: Részekre lebontva kezdjük el elemezni jó és meg jobb tulajdonságait, utalítás!

Antikov: (beletűri a hajjába) Mivel a vezető erősen ha környezetet, olvasóra, cserén azt kéne mérlegelni (ismét beletűri, de most az utrába), hogy tudatban van-e hatalmának tömegével. Szerintem igen (2992 lett).

Gógor: Úgymond, slambau, (kicsit előrébb hajol, hogy jobban lássa a gyártásvezetőt nént) lehet, hogy sara gen a glosszál, de azelőtt pozitív tény, hogy a filológus terén szép magyar anyanyelvünk, hejjesiránk védelmezője.

Abbé: Kitarhatatlanságtalannal bolcs, hiszen ez az erőt jelenti, ha valaki úgy szól, amellyel írtibe talál és legelőzi a másikat. De bűnos (jól) kezét felemelni 45 fokos szögben, mutatogató jel-délkelet lelt fordítja), mert a bűn az ismételt távol lévő állapot; a bűnök az ismeretlen eszelekedtek és mulasztások. (Az egyik TV-néző kiugrik az ablakon.) Amikor pogány módra vedeli a hazulit, zabálja a hamburgert, bámulja a nőket...

Műsorvezető: Hacsak bámulnál! (A jobb kettős kamerába kacsint.)

Közönség: (zavartan forgatja a fejét)

Abbé: Hinn. (Elfordul a műsorvezetőtől és folytatja) Nem ismer onmagyaroztatást. Nem marmonn, hupa, pénzéhes, karrierista, alázatlan homo sapiens (?). Bizony nincs nap, áldozat nélkül.

Gógor: Ezek, noisene, környezeti ártók, szegény nem lehet róla. A mai rohanó világ az oka. (kezével malmozni kezd)

Antikov: Revolvár környezet, eszességek buzdítja: matek daga elől a CoV kihívására készül.

Gofor: Ugyan, latexivum, (széttárja a kezét) csak egy impozáns impozitor.

Antikov: (belelőjtja tekintetét Goforra) De két-ségelemlő szerei tudásdát más kárára mutogatni...

Gofor: Elézés, (ő is, csak a gyártásvezető némba a talpától a feje bübjáig, aki a bal egeve kamerámment nézi), de a levelek többsége megkíméli entől a lejáratástól. Ugye hol auraria, hol polynaria.

Abbé: Ne felejtssék el, hogy egyelőbb kiszolgáltatott állapotban van, (a távolba néz, egészen a fájig. Az tehát), mert az ellenség és az irigyek legveszedelemesebb fegyvere az isteni igazság elferdítése.

Antikov: Hadarság! (elkezdi kancsalítani)

Gofor: Há, favizmus, van benne valami. (elbam-bul)

Műsorvezető: Igaz, de én nem vagyok Vágó István.

Antikov: (maga elé) De nincs joga utékezni! (gunyorosan az Abbéra néz) Ahogy az irás is mondja: Jézus megkívánja tanítványaitól, hogy meg tudják ítélni embertársaikait, de elven az ítélezési másokon.

Abbé: Opsz!

Műsorvezető: (felháborodottan) Mióta egyenlő a tangens alfa a/c-vel?? (mindenki riadtan keresi a másik biztató tekintetét a megfagyott levegőben. Antikov most veszi ki szájából a leharagot nyelvével)

Antikov: Bizton állítatom, hogy a CoVbnyak nevét építének szexuális zavarai vannak! (A Közönség hírtelen a másik irányba kezdi forgatni a fejét) Erősen hajlamos perverzítás-ra, károromre, szadizmusra, a mindenható szerepének játszására — pl. a Powermonger-rel és a Popolous-szal játszik állandóan —, kiutalja az újságból a tudományt, a kereszrejelvényt és a programozástechnikát. Egy figuratív név mögöl a hozzáforduló érdekeltenéket képviselő hápsika egy mosom kezum-nyirjátok ki egymást életfelfogással egymásnak ugrasztja, s ab inivis, a háterből szemléli a fejleményeket és sinogajna sorhasát!

Közönség: (nagy röhögés)

Gofor: Azt a lelszűhös serbiáját, erre nem tudok mit felelni! (Felháborított, hogy a látottak alapján nem tetszik a gyártásvezető néneinek)

Abbé: En is passzolok.

Műsorvezető: No de a szörfben mióta van szabadrágos?

Közönség: (feladja)

Antikov: (előbbi lendületét törtetlenül tartva) Sőt! Több tény arra utal, hogy személyiségproblémákkal küzd: utálja a tuskókat.

Abbé: Nem hüném, (elgondolkodva), mert a maga lékét gyölobu aruvit jelent: az embri-egényi életeri feladái. Sinem, hogy ez nem vonatkozik rá.

Gofor: (a fogai között) A látás és az állapot, amikor én az ember nem lövök a világozságot. (Azaz: a gyártásvezetőnő nem tudja, mit mulaszt, ha nem jön el vele ebédelni.)

Műsorvezető: It a vége, fuss el véle! De még arra van időnk, hogy mindenki egy utolsó mondatot fízzon hozzá az elhangzottakhoz.

Közönség: (a szövegkönyvbe pillant és látván mi következik, panikyszerű gyorsasággal kison.)

Antikov: A CoV 13 címpajja és főleg logoja miatt arra az elhatározásra jutotam, hogy kijelentsem: a tisztelt beszélgetés alanyának feje egy rudimentum és rezekciók követelek. (Najon kiről lehet szó? A helyes megértők között — szöke, vékony, nagymellű — a Konnektor együttes 2. nagylemezeit sorolják ki.)

Gofor: Csakalozom, de csak akkor, ha az érvényben legalább nem lesz 40 (40.) oldal a levelezés.

Abbé: Ki az a hebes sninkes lány?

Műsorvezető: (fizetett hírdetés — rá) Abonáltal már a jövő évi CoV-ra?

— függöny —

(Mégsem, mert műszaki okok miatt hallani lehetett, hogyan vitatkoznak tovább. De hogy ki és mit mondott, azt csak az AVH tudhatja. Ilyen mondatfordéreké hangzottak el.)

— En még mindig azon az állásponton vagyok, ha a zoom grejfoja a hurri, on előbb-utóbb gravida lesz.

— Itta, erre csak azt lehet mondan, hogy fússon mindenki arany felé, amennyi felé csak tud.

— Ab unio tudam, hogy két indrivel vagyok összedávra.

— Honnan tudjam, hol van a Laokoön-csoport, amikor én az IBUSZ-szal jöttem?!

— Na, te is az arýsodt temetésén nevént utóldrá!

— Te átzen narand. (Az előlbbi két példa is bizonyítja, hogy nem kell alkoholt a pertubhoz.)

— Infanilis Megölettek!

— Inpouens almódozt.

— Puff, ez meghalt.

— ...

- (Idegen szavak útmutatója:
- ab initio: kezdetől fogva
 - ab inivis: láthatatlanban
 - ab love principium: kezdjük a legfontosabb szövegtől
 - abbat-jour: lámpaernyő
 - aberrans: a szokásostól eltérő
 - ablat: sejt
 - abonát: előízelt
 - favizmus: allergia eticire, itaira, gyógyszerre
 - glosszát: megjegyzéseket fűz
 - gravida: terhés nd
 - grejfof: fogdos, tapogat
 - groom: lovászúj
 - hanzli: összegyűjtött sorhab
 - huri: isteni
 - indri: félmajom
 - infelixibilis: makacs

latatum: hashajtó
icuhitab: hordozható WC
multiplexer: ez hosszú, nem rom le
noisette: mogorókrém
polyuria: bővelés, ellentétbe az anuria
rezekció: csönkítás
revolált: fellázít
rudimentum: elcsövevényesedett szerv
sans gene: feszületlen
scrbl: éjehiedény
slambuc: térszűrtéselég

uranid: embertipus, barna hajú, szemű, nagyróvár, orosz. Na jó: kaukázusi...

utitas: használatosság

Az író legkezelebb WC-je címlapját fogja elemelni! By: KASZA TAMAS, Kaposvár

Uj: A CoV 13 címlapja tényleg borzalmas: a régi logo jobb volt, egyfajta védjegy. (Igen. A Commodore Business Machines néven bejegyzett háztáji védjegye. — CoVboy)

Uj: Egyébként a CoV 13-t egy nappal később kaptam meg mint a környezetemben a többiek.

Képzeli bele: 24 óra kínzás.

Uj: Most jöttem rá, hogy egy napot kések. (Akkor megvan a magyarázat az egy napos késésre! — CoVboy) Szerda helyett Csüt. Csüt. helyett Péntek a reális dátum.

CoVboy: A közönség valószínűleg az előtérben vitatkozva várta ki a dolgok elcsúsztatását. A szó valószínűleg aról folyt, hogy Magyarország nemcsak a körtök, hanem a dramatikai hazája is (dramáiról: azon szemémben, amelyben az a drama, hogy ír).

Továbbá arról, hogy a szatira vagy könyvnyel hangvételben mutat rá kellemetlen jelenségekre vagy egy nőnemű szatir...

CoVboy: Valamikor megígértém, hogy nem osztogatok címeket többet a leveleknek, de most mégis kivételt tettem. Ez a levél ugyanis olyan sűrű csuklásokra készített, amire már rég nem volt példa. Már a mereite is borzasztó volt, ahogy kottoltt az a postafiókban! Aztán elkezdtem kiűzni és egyre csak lövöl, jött és még mindig nem akart véget. Aztán elkezdtem olvasni és a 28 oldal végeláthatatlan hópelygőtől ide-oda! Már-már azt hittem, hogy magához a Virtuális Levélhez van szerencsém, amikor mégis vége szakadt — efeletti örömben be is presentem ide. Egyébként jellegzetes levél a mából: az összes olyan témát érinti, ami a Szent Levélről foglalkoztatja.)

Udv neked, számítógépesített tehénpásztor!

Már megint (még mindig) Ilancu vagyok az ELITE-boys néven garázdálkodó gengszterbandából! Előrebocsátom, hogy levelekém kissé hosszú lesz, mert... hogy miért, azt majd elmondom. Mivel a szövegem túlzott mértékben való fogyasztása súlyos, fertőző termoelektikus idegösszeomlás okoz, gondoltam, hogy levelem folytatásában fogom lezárni (a la ELITE), de egy pillantás a penztárcámba meggyőzött arról, hogy ez számomra a teljes anyagi csődöt jelentené. Ezért újat találtam ki: mondanivalomat fejezetekre osztottam, és így fogom lenyomatni. Valahogy úgy, mint a TV-ben a Szomszédokat (ne félj, azért a 100. részt nem fogjuk elérni (remélhetőleg...)). Az 'egy' nekifutásra' meg különösebb értelmi károsodások nélkül fogyasztható text-et kb. 1 oldalban állapítottam meg, tehát ennyi lesz egy fejezet. Ha veszed a bátorságot, hogy egyszerre az egészre elolvassd, azért tegyél meg egy-két feltétlenül szükséges övintézkedést: az összes vágó, szűrő, biológiai, vegyi és atomfegyvert, ami a közelében van, zárd el, az ablakot jól csúsd be, nehogy hírtelen felindultságból marhaságot csinálj. Na akkor kezdjük!

1. fejezet Az előzmények

Az egész valamikor '90 októberében kezdődött, amikor egy pár hurocmal megalakítottuk az ELITE-boys™-t. Az egyik első fantasztikus húzásunk az volt, hogy levelet írunk a CoV-nak (ejtsd: Komcsi Világ). Tessék? Hogy ez micsoda? Még nem is mondtam: már majdnem egész Vác Cityben így hívják az újságokat. (Minő megtiszteltetés! — CoVboy)

Ha eltalálsz, ki nevezte el így, kapsz egy bonus előfizetési csekket. A levélre visszatérve: a letter csodálatos volt. Minden volt benne. Leírás a TökösMákos részére, hírdetés (a celi persze kimaradt), humor-hegyek, TOP-lista, móka, kacagás. Hamarosan (3 hét) meg is jött a válasz. Ezen felbátorodva rogtan (újabb 3



hét) szövegszerkesztő+printer rácsotunk és elkészült a LEVÉL V2.0, ami az első alkotás négyzete volt, mind a terjedelmét, mind a hülyeségét tekintve. MEG VALASZBORITÉK IS VOLT BENNE!!! A mi nekünk a postára lett adva, és mi vártuk a választ... De úgy látszik, a türelem csak rózsát terem, CoVboy levelet nem. Telt az idő, és kb. 1 hónap múlva levelet kaptam. Feladó: Spectrum Világ, Bp. Hoppá, gondoltam, megérett a válasz. De "A látszat csal, viszont a csalo nem látszik", ahogy azt Antarkisz, Vaszterlász, az ismert görög filozófus mondta: Csak látnom kellett. A borítékban egy cetlivel, rajta a CoV 10 borító belső oldalán lévő "Nagy CoV Reklámkampány" szelvényt változtam. Ha már ilyen szépen kérték, előfizettem az újságot '91-re. (Kösz!... — CoVboy) A válasz a második levélre azonban csak nem akart megjönni. Aztán egyszer (már januárban) elektro-technika órára, a "kapacitás konduktanciájának frekvencia-függése" című bizalomgerjesztő anyagrész tanulmányozása közben beugrott az isteni szikra: "Hát persze! Azért nem válaszolt CoVboy levelelben, mert az újságban fog!" Éa tényleg a levelel volt is erre esélye, nem csak a hülyesége miatt, mert néhol előfordultak benne értelmes mondatok és komoly kérdések is. Hogy ezután mi történt, azt a következő fejezetből megtudhatod...

2. fejezet: Melyben ott folytatom, ahol az előzőben abbahagytam.

Szóval meg voltam nyugodva: a CoV 13-ban válaszolni fogsz. Igen ám, de a CoV 13 nem nagyon akart megjönni. Eleinte teljesen nyugodt voltam, hiszen az 12. részben leírtátok, hogy kéni fogtok. Telt az idő, má' lett már volt, de CoV egy darab se. Február vége felé, mikor a haverjaink már mind 1-2 hete megjött, már kezdtem kiakadni: "Na majd én megírom eznek!" — gondoltam úgy elszántam, mint Tarzan, amikor rávett magát a núbiai emberével párdura. Meg is írtam a levelet, de már a végételé sajnáltaik, hogy mit kapsz tőlem (meg magamtól, hogy mit fogsz erre válaszolni). Másnap reggel mentem volna feladni a levelet, és lám esoda: MEGJÖTT A COV!!! (A levelet tehát én írtam meg küldtem el). A borítékban a postai pecséttel megválaszálva kiderült, hogy a Magyar Posta nevezettől ról borzorkán megdöntötte a saját világrekordját: A II. 8-án feladott újság 22-én (!!!) érkezett meg. Ha ehhez hozzávesszük a Vác és Budapest közti 30 km. távolságot, kijön a szinte hiteltelen, csaknem 90 m-es óránkénti sebesség!!! Fogalmam sincs, hogyan sikerült elérni ezt a fantasztikus sebességet, de gyönyörű szerint a versenyen nem volt dopingvizsgálat... Az igazságot azonban csak ezután következett: a levelemmel együtt levelelünk, mert azt még a teljes ELITE "összetétel" követte el) nyomát sem láttam. Éme lejutó hírrel vége is van ennek a fejezetnek.

3. fejezet: Ami teljes egészében a CoV 13-ról szól. Hát akkor lapozunk bele a CoV 13-ba. Illetve mégsem lapozunk — ott van mindjárt a címlap. Izlések és pofonok ugevárak különbözőek, de szerintem Neked is el kell ismerned: a CoV fennállása óta az egyik legposztakébb címlapot sikerült elkövetnie Kis Gettó művésznak. (Jó. Elismerem. Sajnos ettől még nem szűpült meg CoVboy. Lapozunk: TOP listák. Egész tőrhetetlen nézünk ki, bár az ELITE helyezésére enyhé túlzás (tudom, hogy az előbb említett komzondás ide fokozottan érvényes, de akkor is!) Az Intro: hát a hülyeségnek tényleg ninesnek határ. Hogy valaki elküldi a címzettnek a pénzfeladásig igazolt cetlit... lapozunk! Info: 40 oldalas lesz a CoV! Ollé! Fontos kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Postá? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelne. Lapozás. Bonus... Nem nyertem. Nem baj, fontos kérdés: a 40-ből mennyit kap a CoVboy Postá? 4-et, esetleg 5-öt megérdemelne. Lapozás. Bonus... Nem nyertem. Nem baj, a CASTLE-É MASTER megoldás jól jött helyetle. Tovább lapozgatunk... Fantasztikus újságot mondok: a LÓOM leírását már leadta az 576 KByte (kvánaci vagyis hányan lrták meg ezt előttem). (Na bumm! Honnan tudtuk volna előre, hogy az 6 februári számbanban is megjelenik? — CoVboy) Ha valaki elolvassa mind a kétőt kb. kepet kaphat a két újság közötti különbségről. Lapozunk. TökösMákos... Plus4 sarok... Adventour... Hirdetések. Azt hiszem jobban ha igyekszel, mert lassan már tőbbet lehet rologni a hirdetésekben, mint a CoVboy Postán. Mivel Plus4 kereszki szavátára a Battle Chess-t, meg a Bard's Tale-eket,



6-4-en kizétára meg a Neuronancert és a Populost! (1) A Test Drive állítólagoz 4, 5 sőt 6. részéről nem is beszéde. Na és most jön a CoVboy Posta. Azzal a kijelentéssel, hogy "Ez egy zárt osztály" tökéletesen egyetérték. És hogy miért nem válaszoltál a 2. levélre? Erre 4 lehetőséges válasz van: 1. Meg sem kaptad a levelet. 2. Megkaptad, de nem válaszoltál (Ez elég nagy bunkóság lenne). 3. En nem kaptam meg a választ. 4. En vagyok az "ETALON" című levélre adott válaszközből említett szerencsés, aki 3 és múlva kap választ... Na, most már tényleg vége a fejezetnek.

4-5-6. fejezet: Egy kis tudulés a sok marhaságot után

A hangatos cím egy DISKTOLVÁ-leírás takar. (Atranzportáltam a TökMákba — CoVboy)

7. fejezet: Korszakalkotó javaslatok

Van egy fantorpitkos 5leicim: csinálj Te is egy TOP-listát a CoVboy postákban! Na nem olyanra gondolok, mint a CoV 6-ban az ORIGINAL CoVboy TOP 10, hanem egy egészen új dologra, ami a CoV-hoz érkezett levelek témáiból állna. Valahogy így képelem:

LETTER TOP 10

1. CoV-576 "hősbőr" ("mindjárt a legújabb programokról írnak, nem úgy mint Lt...")
2. Ugyanez fordítva ("A képek mellett szólnak, minden más mellettetek...")
3. PLUS4-64 "háború" ("Prokop Gábornak mondják meg, hogy elmehat a...")
4. Ugyanez fordítva ("...és eljen Proky és Pigmy és a Plus4 még az IBM-nél is jobb...")
5. Tusker-levelek ("Csá, kocskög!")
6. Tarhálo-népségek ("Mit kell csinálni a Bosszaban a kolostorban? Ja, és egy leírás" szeretnek a XXXX-ről...")
7. Szimpla hülyeség ("???") a CoV 13-ból
8. Elmaradt népek (Pl. a CoV 8 "Tippek" re hogy készöl a Megalévil"-re adott választban említett két fickó)
9. Az eddigi kategóriákba be nem sorolható marhaság
10. Normális levél

Na milyen? A többiben nem, de az utolsó helyezettben biztos vagyok...

8. fejezet: A TOP-listámról kissé bővebben

Most néhány TOP-listára is témaul fogok foglalni, trymint 1/2, 3/4 és 6. helyezett fel. Kezddjék az 576 ügyel. Neceel! Aheyyt, hogy a következő fejezetre ugyan, inkább olvasd el! Csak olyan dolgokat vettem figyelembe, amelyek abszolút egyértelműek. Tehát, következik az Évszázad Méréskése, a piros sarokban a CoV, a kékben az 576. Kezddódik a meccs. Az ár: 1-0, az áremelésék 1:1, játéksimertetek 1:2, játékleírások: Amiga 1:3, 64/kazeta 2:3, 64/lemez hm-hm, marad a 2:3, Plus4 3:3, képek minőség 3:4, humor 4:4, ingyenes hirdetés 5:4, havonta TOP lista 5:5, rejtély 5:6 és végül a levelezési rovót 6:6. Az eredmény dntentlen és mindenki azt az újságot olvassa, amibez éppen kedve van. (Mondjuk, ha nem dntentlen hozok ki, ez akkor is így van...) A Plus4-64 háborúról csak egy mondat: A Plusi programozásra a 64 játékra jobb, de sokkal tobban használják a gepuket inkább játéznai, mint programozni. (Nicsak! Az igaz lehet — CoVboy) Na, most már csak a 6. helyezett, a tarhálas van hátra: A G.A.C.-röl szeretnek egy leírás. (En is! — CoVboy) Mivel a hirdetésk között is elég sokan keresik, szerintem nem vagyok egyedül azzal, hogy egy fél darab

semmit sem tudok vele kezdeni. Most pedig egy borzalmas élményemet fogom megosztani veled. Szóval, olvasszatam a CoV 13-at, és a TökösMákos-ban a következő szövegre lettem figyelmes (idézem): "Ket futballjegyet az esti MTK-Fradi rangadóra (Fix kettőre veszem... — CoVboy)". Hát rögtön a torkomom akadt a gépkocra. "Hiszen én ezt a CoVboy-t olyan normális fickónak ismertem. TUL NORMÁLISNAK ahhoz, hogy fradista legyen" — gondoltam, és a klinikai halál állapotába túvoztam. (Törj vissza közkén: a futball is egy olyan játék, amit csinálni érdemes, nem pedig nézni! — CoVboy)

9. fejezet: Az előző fejezetre végen kapott szörny sokk miatt teljes egészében kimarad.

10-12. fejezet: Az orostudomány ma már csodákra képes

Kezdek éledzeni, de míg teljesen felépülök, itt egy leírás az "UNDURUXI A KIRALY"-ról. (TökMákban — CoVboy) Na, közben teljesen felépültem, de ez a Fradi-dolog teljesen kiakasztott. Míg önkivületben voltam, újabb bizonyítékokra jöttem rá. Pl. a CoV 3 szinte teljesenelő címnapja egyértelmű, a CoV 12 címlapjának a fele is valószínűleg a Fradi-közönséget ábrázolja. Na és a POOL OF RADIANCE-leírásban az egyik mondat Stojanov Gate-ről emlékeztet a fradisták viselkedésére.

13. fejezet: Na, most egészen más... Nem tudom észrevetted-e, hogy lapjók az ötletet: (CoV 11, a "Commodore Közletársaság" c. levélre adott válasza). A TV elkezdte nyomtatni a DUCK TALES-t, az MTK-pályán a borzalmas koncertek helyett nemtökára még borzalmasabb meccsek jönnek (Ha arra jár az IZZO, az lesz a DRAGONWARS...). LAST NINJA-sétány-ről is a szabadság-szobor átépítéséről még nem tudok. Nem is mondhat meg: pár haverommal megalkottuk a Meg Nem Értett Elméleti Filozófusok és Isenek Klubját. Többek között bizonyítottuk, hogy végtelen=nulla, a számeleges görbe, és az idő nyolcas alakban halad. Ha képes vagy betenni a levelet a CoVboy Postába, bevezünk téged is póttagnak. (Rendben, de a Klub nevének utolsó előtti szavát kérem egyes számban tenni — CoVboy)

16. fejezet: Levezetésnek néhány marhaságot

Ilyen már volt sok, szóval vágtam. Tartalmi csonkítás így sem történt — CoVboy)

17. és egyben utolsó fejezet: Elkoszolok

Hát akkor abba is fejeztem, mert "Rosszabb is megárt a sok": Hello, Pa, Csó, Skála veled, Csókozón, Bye, Kilo Bye, Mega Bye, Giga Bye, Ne kia Bye, Legyen veled a Nyérő, Az ELITE-bevétel... kövessen a sárg... (és ott lókjón bele), Domo Arigato, Hy Noka, See ya, Zadravizuyte, Héke poraidra, Viszlát, Good Luck! Itt jönnek a lightsveimeim és egy aláírás: HANTUCN — THE EIGHTH IN NIGHT (H-L-N-I-G, CHAMPTON OF MODESTY, HANULA ZSOLT, from Vác City (Hajrá IZZO!)) "Hajrá IZZO!" keresztnev vagy vezetéknév? — CoVboy)

Ut: Mi az amikor CoVboy sztrájkol? CoVboy-kott, Villámgyorsan rá a választ, ha nem akkor, hogy a következő versike valóra váljon! Címe: Ha CoVboy nem választog egy héten belül.

"Partra vetődött a Dunának hálá, Bicskám a CoVboy hátába vala..."

CoVboy: Szép munka. Mit feleltek?

Korai lenne még örülni! A jövő hónapban ismét lesz CoV...

Az előző szám hátoldalán az eddig megjelent Spectrum Világ-ok tartalmát ismertettük, alfabetikus bontásban. Most – sok Olvasó kívánságára – a CoV 1-14 számokban található ismertető, leírások, térképek stb. listáját ismertetjük. A zárójelben szereplő első jelzés arra utal, melyik számban jelent meg, amit keresünk (pl. CoV 12), a második jelzés a géptípust jelöli (64 = C64, A = Amiga, +4 = Plus/4), végül a cikk jellegét tudhatjuk meg (L = általában komplex leírás; I = ismertető, vagy kisebb leírás, esetleg tippek a játékhoz; T = térkép).

A-07 (CoV 5/+4/L); ABLAKOK generálása (CoV 8/-4/L); ADATHALMAZOK rendezése (CoV 5/+4/L); ARCANA (CoV 9/64/L,T); ARCHIPELAGOS (CoV 2/A,I); AUTOSTART rutin (CoV 1/64/L), (CoV 2/64/L); BARD'S TALE III. (CoV 11/64,+4/L), (CoV 13/64/I); BAT MAN – JOKER, PENGUIN (CoV 2/64,A/L,T); BATMAN – THE MOVIE (CoV 4/64/I); BATTLE CHESS (CoV 4/64/I); BEACH VOLLEY (CoV 4/A/I); BERKS 3 (CoV 3/+4/L,T); BIO CHALLENGE (CoV 8/A/I); BLOODWYCH (CoV 12/A/T); BOBO (CoV 8/64/I); BORROWED TIME (CoV 8/64/+4/L,T), (CoV 9/64,+4/L); BOSSZÚ (CoV 8/64,+4/L); BOX MANAGER (CoV 13/64/L); BÖLCSEK KÖVE (CoV 10/+4/L); BRIDGEHEAD (CoV 10/+4/I); BUCK ROGERS (CoV 13/64,A/I); BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW (CoV 3/64/I); C nyelv sorozat (CoV 1-9/64/L); CARMEN SANDIEGO (CoV 11/64,A/L); CARRIER COMMAND (CoV 12/64,A/L); CARTHAGE (CoV 14/A/L); CASTLE MASTER (CoV 13/64,A/L,T); CHAMPIONS OF KRYNN (CoV 11/64/L,T); CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (CoV 7/64/L); COPS'N ROBBERS (CoV 11/+4/L,T); CURSE OF RA (CoV 13/64/L); CURSE OF THE AZURE BONDS (CoV 8/64/L,T); DALLAS QUEST (CoV 13/A/L); DANGER FREAK (CoV 5/64/I); DARK SIDE (CoV 4/64/L,T); DEJA VU (CoV 9/64,A/L); DÉMONOK BIRODALMA (CoV 12/-4/L,T); DIZZY (CoV 8/64/I); DIZZY II (CoV 5/64/L,T), (CoV 9/A/I); DIZZY III (CoV 8/64/I); DIZZY IV (CoV 14/64/L,T); DRILLER (CoV 7/64,+4/L,T); DRAGON'S LAIR (CoV 3/A/I); DRAGONWARS (CoV 10/64/L); DUCK TALES (CoV 10/64/L); DUNGEON MASTER (CoV 8/A/L,T); ELITE sorozat (CoV 1-8/64,+4,A/L); ELITE (CoV 14/A/I); ESCAPE FROM DRILL (CoV 2/64/I); EXTERMINATOR (CoV 14/64,A/L); F-1 MANAGER (CoV 14/64/I); F-14 TOMCAT (CoV 5/64/L); FALCON (CoV 1/A/I), (CoV 5/A/L), (CoV 6/A/I); FÉNYÚJSÁG rutin (CoV 1/+4/L); FIGHTER BOMBER (CoV 14/64/L); FINDERS KEEPERS (CoV 13/+4/I); FIRE KING (CoV 13/64/L), (CoV 14/64/L,T); FISH (CoV 14/64/L,T); FOOTBALLER OF THE YEAR (CoV 7/+4/L); FORGOTTEN WORLDS (CoV 2/64/I); FRANKIE (CoV 8/64/L,T); FUTURE WARS (CoV 8/A/I); GAMES CREATOR (CoV 6-7/+4/L); GARFIELD – WINTER'S TAIL (CoV 4/A/I); GEYSHA (CoV 14/A/L); GUADALCANAL (CoV 14/64/L); GUNSHIP (CoV 5/64,A/L); GYORS RAJZOLÓ FUNKCIÓK – rutin (CoV 4-5/64/L); HARD DRIVIN' (CoV 8/64/I); HÁTTERKÉPERNYŐ HORIZONTÁLIS MOZGATÁSA – rutin (CoV 2/+4/L); HEROES OF THE LANCE (CoV 13/64/T); HOBBIT (CoV 13/+4/L); HOLLYWOOD POKER (CoV 14/-4/I); HOSTAGES (CoV 4/64/I); HÓS LOVAG (CoV 13/+4/L); IDŐLABIRINTUS (CoV 14/+4/I); INDIANA JONES III. (CoV 2/64/I), (CoV 5/A/I); INTO THE EAGLE'S NEST (CoV 10/64/I); JOAN OF ARC (CoV 1/A/I), (CoV 2/A/L); JOURNEY (CoV 3/A/I); KAZETTÁS PROGRAMOK LEMEZRE MÁSOLÁSA – rutin (CoV 3/+4/L); KAZIK & THE GHOSTS (CoV 4/+4/L,T); KENNY DALGLISH'S SOCCER MANAGER (CoV 3/64/I); KINGDOMS OF ENGLAND (CoV 10/A/L); KINGS OF THE BEACH (CoV 11/64/I); KING'S BOUNTY (CoV 11/64/L,T), (CoV 14/64/I); KING'S QUEST IV (CoV 7/A/I), (CoV 9/A/L); KRISTAL (CoV 1/A/I), (CoV 3/A/L); LAUREL & HARDY (CoV 8/64/I,T); LARRY II (CoV 10/A/L); LARRY III (CoV 10/A/I), (CoV 11/A/L); LASER SQUAD II (CoV 12/64/L); THE LAST NINJA (CoV 1/64/L,T); LOOM (CoV 13/A/L); LORDS OF THE RISING SUN (CoV 5/A/I), (CoV 7/A/L); MERMAID MADNESS (CoV 5/64/T); MICROPROSE SOCCER (CoV 14/64/I); MILLENNIUM 2.2 (CoV 11/A/L); MOONWALKER (CoV 6/64/L,T), (CoV 7/64/I); MYTH (CoV 7/64/I); NAUTILUS (CoV 12/+4/I); NEUROMANCER (CoV 1/64/I), (CoV 5/64/I), (CoV 7/64/I), (CoV 9/64/L,T), (CoV 12/64,A/I); NEWZEALAND STORY (CoV 2/64/I); NIGHTMARE ON ELM STREET (CoV 11/64/L,T); NORTH & SOUTH (CoV 4/A/I), (CoV 13/64/I); OCEAN RANGER (CoV 9/64/L); PACKEREK (CoV 11/-4/I); PIRATES (CoV 9/64,A/L,T), (CoV 10/64,A/L); PLATINA (CoV 14/+4/I); POLICE QUEST 2 (CoV 14/A/L); POOL OF RADIANCE (CoV 1/64/I), (CoV 12/64/L,T), (CoV 12/64/I); POPULOUS (CoV 4/A/L); POWER AT SEA (CoV 12/64/I); POWERMONGER (CoV 13/A/L); PROGRAMOZÁST KÖNNYÍTŐ rutin (CoV 6/+4/L); PROJECT FIRESTART (CoV 10/64/I); QUEST FOR THE TIME BIRD (CoV 8/A/I); QUESTOMANIA (CoV 3/A/I); RESET leltár rutin (CoV 4/+4/L); REVS (CoV 9/+4/L); RICK DANGEROUS (CoV 5/64/I); ROCKET RANGER (CoV 3/64/I), (CoV 5/64/I); ROCKMAN (CoV 2/+4/L,T); RÓZSASZÍN PÁRDUC (CoV 12/+4/L); SCROLL RUTIN (CoV 11/64/L); SEKA ASSEMBLER 3.0 (CoV 7/A/I); SHADOW OF THE BEAST (CoV 5/A/I); SHINOBI (CoV 5/64/I); SHOGUN (CoV 5/A/I); SILKWORM (CoV 6/A/I); SIM CITY (CoV 8/A/I), (CoV 8/A/L); SNOWSTRIKE (CoV 5/64/I); SOUNDTRACKER V2.3 (CoV 1-3/A/L); SPACE ACE (CoV 7/A/I); SPACE QUEST 2 (CoV 4/A/L); SPIKY HAROLD (CoV 1/+4/L,T); SPIKY HAROLD 2 (CoV 14/+4/I); SPY VS SPY 3 (CoV 13/+4/I); STEEL THUNDER (CoV 5/64/I), (CoV 7/64/I); STRIDER (CoV 5/64/I); STARGLIDER (CoV 10/64/I); SUNNY SHINE (CoV 10/64,A/L), (CoV 12/64,A/L); SUPREMACY (CoV 14/A/L); SÚSÚ A SÁRKÁNY (CoV 10/64/L,T); SWORD OF ARAGON (CoV 13/A/I); TASS TIMES IN TONETOWN (CoV 12/64,-4/L,T); T.B.G. RISK (CoV 11/64/I); TERRAMEX (CoV 3/64/L,T); TIMES OF LORE (CoV 1/64/I); TDM & JERRY (CoV 9/64/I); TOTAL ECLIPSE (CoV 1/64/L,T), (CoV 14/64/I); TREASURE ISLAND (CoV 14/-4/I,T); TURBO OUTFUN (CoV 6/64/I); TUSKER (CoV 6/64/I); ÚJ VADNYUGAT I. (CoV 10/64,+4/L); ÚJ VADNYUGAT 2 (CoV 11/64,-4/L); UNINVITED (CoV 12/64,A/L,T), (CoV 13/64,A/I); UNTOUCHABLES (CoV 7/64/I); USS JOHN YOUNG (CoV 12/A/L); VIRUSOK (CoV 1/A/I), (CoV 3/A/I); VOYAGER (CoV 4/A/I); WAR IN THE MIDDLE EARTH (CoV 3/64/L), (CoV 12/A/I); WASTELAND (CoV 13/64/I); WATERLOO (CoV 3/A/I); WILLOW PATTERN (CoV 6/64/L,T); X-COPY 2.0 (CoV 3/A/I); X-THE ADVENTURE (CoV 5/64/L,T)

A CoV 1 és 2 számából már ne rendeljeteK, teljesen elfogyott!!!

A megrendelés feltételei :

1) Utánvétellel

Sokan nem tudják, és rendszeresen félreértik az utánvétel fogalmát. Utánvétel esetén akkor kell kifizetni az újság(ok) + postaköltség árát, amikor a postás azt házhoz hozza – vagy amikor bemegyünk érte a postára.

Az utánvétel postai díjait az újságok árával együtt a megrendelő fizeti ki átvételkor. Az utánvételi rendeléshez elegendő az újságban található levelezőlapon bekarikázni a kért számot, és feladni azt a számunkra, ez egyébként levelezőlap nélkül, bármilyen levélben megtehető. Fontos, hogy aki befizeti a pénzt, vagyis a 2) Csekkes befizetés-t választja, az ne küldjön levelet, se levelezőlapot! Az akció kedvezmény csak a Spectrum Világ 2-24 számaira vonatkozik, számonként 20,- Ft-tal olcsóbban küldjük, ha a levelezőlapra, vagy levélre felragasztjátok a SpV 25 vagy a CoV 14 hátoldalán elhelyezett akció szelvényt.

2) Csekkes befizetés

Ez nagyon egyszerű. Be kell sétálni egy postahivatalba, és kérni kell egy rózsaszín pénzesutalványt. A címzett rovatokba (bal és jobb hasáb) a következőt kell írni: SPECTRUM VILÁG, OTP XI.körzeti fők, 1117 Budapest, XI. Irinyi J.u.30. A feladó rovatokba (balfelső és középső hasáb) azt a címet kérjük feltüntetni, ahová az újságot kérték, olvashatóan, irányítószámmal együtt. Az utalvány hátoldalán, a középső hasábon van egy megjegyzés rovat. Ide kell beírni, hogy mit rendeltek (pl. CoV 6), valamint ide kell beírni a megnevezést és az MNB számot is: SPECTRUM VILÁG – MNB 218-98426/31624-4. A csekken annyi pénzt kell elküldeni, amennyi az újságok fogy.ára. Pl. az előbbi példa esetén 49,- Ft-ot. A csekkek átfutási ideje sajnos több hét is lehet!